

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: PASCARIU IONELA

Unitatea de învățământ: Școala Gimnazială Nr. 29 Mihai Viteazul

Localitatea / Județul: Constanța/ Constanța

Formabil:

PASCARIU IONELA



Formatori:

Prof. Tatiana TUNARU

Prof. Eugenia STUPARU

CUPRINS:

- 1. Tema 1 Modulul I - Analiza SWOT - pag. 1**
- 2. Tema 2 Modulul III - Carte StoryJumper - pag. 2**
- 3. Tema 3 Modulul IV – Evaluare cu joc Wordwall - pag. 3**
- 4. Test 1/ Evaluarea 1, Modul I Tehnologii digitale în educație-
privire în ansamblu - pag. 4**
- 5. Test 2/ Evaluarea 2, Modul II – Rolul competențelor digitale
ale cadrelor didactice - pag. 5**
- 6. Test 3/ Evaluarea 3, Modul III – Resurse educaționale digitale
- pag. 6**
- 7. Test 4/ Evaluarea 4, Modul IV – Predare, învățare și evaluare
cu tehnologii digitale - pag. 7**
- 8. Test 5/ Evaluarea 5, Modul V – Potențialul tehnologiilor pentru
învățarea activă - pag. 8-9**
- 9. Test 6/ Evaluarea 6, Modul VI – Pedagogia digitală și
provocările viitorului apropiat - pag. 10-11**
- 10. Resursă educațională deschisă – Corpuri geometrice – Clasa I
– pag 12-14**
 - **Fișa de prezentare a RED**
 - **Link-ul de acces către RED**

TEHNOLOGIA LA LOCUL DE MUNCA

Puncte tari

Lecții atractive/ interactive
Multitudine de aplicații, platforme
Partajarea ușoară a informațiilor

Puncte slabe

Majoritatea platformelor necesita plata unui abonament pentru acces la toate opțiunile
Accesul inegal la tehnologie
Dependența de tehnologie

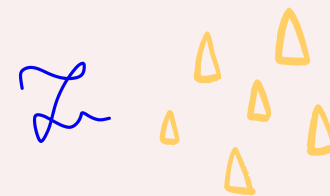


Oportunități

Dezvoltarea abilităților digitale ale copiilor
Posibilitatea organizării unor lectii atractive
Posibilitatea continuării învățării și în online

Amenințări

Lipsa unei conexiuni bune la internet
Lipsa dispozitivelor necesare
Scăderea calității educației



Download your book so you can own a copy of it!



BUY THIS BOOK
(from \$2.99+)

- EDIT
- DOWNLOAD
- COMMENT
- SHARE
- SAVE

Handwritten blue mark resembling a stylized 'Z' or '7'.

Help

"PUPI, CĂȚELUȘUL O ZI DE NEUITAT"

WhatsApp

LA CIREȘE, de Ion Creangă CLA

Quizizz

wordwall.net/ro/resource/90013579/la-cireșe-de-ion-creangă-clasa-pregătitoare

Aplicații

craft

Gradinita

Wordwall | Creează l...

WhatsApp

JA Romania HUB

Manual Comunicare...

Manual Matematică...

IZZI

Toate marcasele

POMUL DIN GRĂDINA MĂTUȘII ESTE UN...



CIREȘ

PRUN

7 din 8

LA CIREȘE, de Ion Creangă CLASA PREGĂTITOARE

de Pascariu

Clasa Pregătitoare

Clasa 1

Editează

Editează conținutul

Imprimare

Încorporează

Mai multe

Partajează

Chestionar

Deschide caseta

Roata aleatoare

Găsește perechea

Anagramă

Arată tot

LA CIR...

Evaluar...

18°C

ROU

5:08 PM

5/3/2025

Test final – Tema 1

1. *Ce înseamnă conceptul e-learning, în contextul educațional actual?*
 - a) învățarea informală prin interacțiuni sociale
 - b) abordarea educațională integrată cu tehnologie pentru învățarea 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 evaluarea 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

Test final – Tema 2

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



Test final – Tema 3

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.

Beneficii ale utilizării RED ar fi creșterea calității actului educațional și dezvoltarea competențelor digitale atât în rândul cadrelor didactice cât și în rândul elevilor.

Ca și provocări aș menționa lipsa dotărilor și a accesului la internet dar și rezistența la schimbare a cadrelor didactice.

Test final – Tema 4

1. Ce model de design instrucțional se axează pe integrarea sistematică a tehnologiei în procesul de învățare?

- a) Modelul Bloom
- b) Modelul ICAR
- 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

Două avantaje ale utilizării resurselor digitale în evaluarea elevilor cred că sunt feedbackul rapid și diversitatea formelor de evaluare iar ca și dezavantaje aș menționa accesul inegal la tehnologie și posibilitatea de fraudare.

Test final – Tema 5

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



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
4. 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
5. 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) Exclue profesorul din procesul de predare
6. Ordonați 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

Ordinea corectă este: d, a, c, e, b

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

Hipermedia permite utilizatorului să navigheze prin informații într-un mod nonliniar, alegând propriul traseu de învățare în funcție de interese și nevoi.

Două avantaje ale utilizării hipermediei în educație:

1. Învățare interactivă și personalizată
Elevii pot parcurge materialele în ritmul propriu, alegând informațiile care îi interesează cel mai mult. Astfel, procesul educațional devine mai atractiv și adaptat stilului de învățare individual.
2. Stimularea învățării multisenzoriale
Combinarea textului cu imagini, sunet și video facilitează înțelegerea și reținerea informației, deoarece implică mai multe simțuri și stiluri de învățare (vizual, auditiv, kinestezic).



TITLUL LECȚIEI	Corpuri geometrice: cub, cuboid, cilindru, sferă	
Disciplina	Matematică și explorarea mediului	
Informații despre elevi?		
Clasa	I	
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	7-8 ani	
Caracteristici speciale ale elevilor		
Autor profesor		
Nume și prenume	PASCARIU IONELA	
Școala	Școala Gimnazială Nr. 29 Mihai Viteazul Constanța	
Accentul în învățare al lecției?		
Subiectul lecției	Corpuri geometrice: cub, cuboid, cilindru, sferă	
Obiective operaționale	• Să recunoască și să denumească corect corpurile geometrice studiate; • Să identifice corpuri geometrice în obiecte uzuale din mediul apropiat; • Să completeze un text lacunar pe baza unui material video; • Să aplice cunoștințele într-un joc interactiv de tip Wordwall.	
Cuvinte cheie	corpuri geometrice, cub, cuboid, cilindru, sferă	
Metode	Conversația, explicația, exercițiul, jocul	
Descriere RED		
Descrierea resursei	Descriere narativă	Resursa educațională realizată în Livresq este o lecție interactivă structurată în trei etape. Prima parte include un videoclip educativ de pe YouTube care explică și exemplifică principalele corpuri geometrice. A doua parte solicită elevilor completarea unui text lacunar pentru a verifica înțelegerea informațiilor. Ultima parte este un joc de recapitulare realizat pe Wordwall, unde elevii aplică noțiunile învățate într-un mod ludic și captivant.

	Scopul si obiectivele resursei	Scopul este învățarea activă și aplicativă a noțiunilor despre corpuri geometrice, cu implicarea elevilor în sarcini digitale atractive. Lecția urmărește dezvoltarea spiritului de observație și a gândirii logice, precum și exersarea deprinderilor digitale de bază.
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	1. Captarea atenției: prezentarea titlului și a obiectivelor lecției.	3 minute
	2. Reactualizarea cunoștințelor: Se vor reactualiza cunoștințele despre figurile geometrice prin întrebări și răspunsuri	5 minute
	3. Anunțarea temei și a obectivelor	2 minute
	4. Dirijarea învățării: vizionarea videoclipului YouTube apoi discutarea celor vizionate. Identificarea corpurilor geometrice în spațiul clasei și în mediul înconjurător. Realizarea în grupuri mici a unor corpuri geometrice din hârtie.	20 minute
	5. Fixare: completarea unui text lacunar interactiv cu noțiuni esențiale despre fiecare corp geometric.	5 minute
	6. Evaluare: rezolvarea unui joc digital Wordwall pentru identificarea corectă a formelor în contexte reale.	10 minute
Cum voi evalua elevii?		
Metode de evaluare	Observare sistematică, evaluare orală,	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		
Cunoștințe anterioare		
Spațiu și materiale		
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?		
Aplicații implicate	Obligativu	LivresQ, Youtube, Wordwall
	Opțional	

Infrastructură / echipament	Obligatoriu	Laptop, videoproiector, tabla, foarfece, culori, lipici
	Opțional	
Tip de resurse de învățare		
Resurse de Timp / Spațiu		45 minute, sala de clasă
Alte aspecte care trebuie luate în considerare		
BIBLIOGRAFIE: 1. Programa școlară pentru disciplina Matematică și explorarea mediului (clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a), aprobată prin ordinul ministrului 3418/19.03.2013; 2. M.Neagu ,G.Streinu-Cercel, N.I.Nedița, <i>Metodica predării matematicii / activităților matematice</i> , Nedion, București, 2006 .		

DENUMIREA RESURSEI EDUCATIONALE DESCHISE:

CORPURI GEOMETRICE

AUTOR:

PASCARIU IONELA

LINK CĂTRE RED:

<https://library.livresq.com/details/6846f49914210d00092cc224>

