

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: POPESCU MIHAELA

Unitatea de învățământ: Școala Gimnazială Nr.29 „Mihai Viteazul”

Localitatea / Județul: Constanța/Constanța

Formabil:

Prof.înv.primar Popescu Mihaela



Formatori:

Prof. Tatiana TUNARU

Prof. Eugenia STUPARU

CUPRINS:

1. Tema 1 Modulul 1 ____pag. .3.
 2. Tema 2 Modulul 3 ____..... pag. .5..
 3. Tema 3 Modulul 4____pag..6.
 4. Test 1/ Evaluarea 1, Modul Ipag..7..
 5. Test 2/ Evaluarea 2, Modul II.....pag...8.
 6. Test 3/ Evaluarea 3, Modul III.....pag..9..
 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 FORME
GEOMETRICE pag ..17
- Fișa de prezentare a RED
 - Link-ul de acces către RED





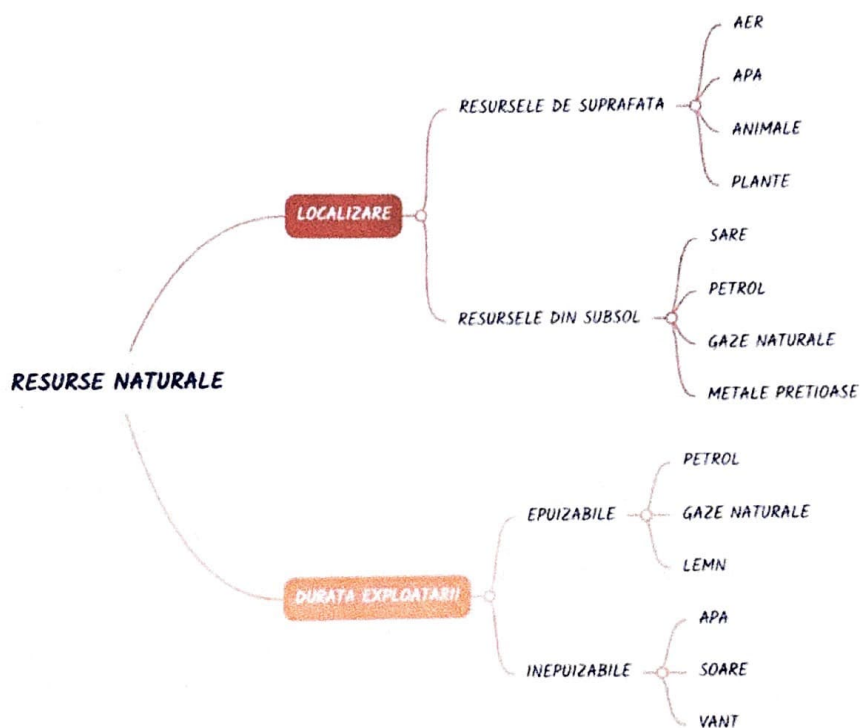
Finanțat de
Uniunea Europeană
NextGenerationEU



Planul Național
de Redresare și Reziliență

HARTA MENTALĂ

RESURSE NATURALE



EDIS PED

Ecosistem Digital pentru Învățare Sustenabilă
cu Resurse și Practici Educaționale Deschise

EDIS - PED: Ecosistem digital pentru
învățare sustenabilă
cu resurse și practici educaționale deschise

PNRR. Finanțat de Uniunea Europeană – Următoarea Generație UE
<https://mfe.gov.ro/pnrr/> <https://www.facebook.com/PNRROficial>

Utilizați Inteligența Artificială (AI) în realizarea unui material educativ.

Tema: Anul cu cele patru anotimpuri

Obiective:

- Să identifice cele 4 anotimpuri.
- Să recunoască caracteristicile fiecărui anotimp.
- Să dezvolte vocabularul legat de natură și timp.
- Să folosească imagini și jocuri pentru învățare.

1. Text explicativ (generat cu AI, adaptat pentru copii)

Anotimpurile

Într-un an avem 4 anotimpuri:

Primăvara, Vara, Toamna, Iarna.

Fiecare anotimp este diferit:

- **Primăvara** – Natura prinde viață. Înverzesc copacii, apar flori și păsările se întorc.
- **Vara** – Este cald și mergem în vacanță. Soarele strălucește mult.
- **Toamna** – Cad frunzele și se coc merele și strugurii.
- **Iarna** – Ninge, este frig și construim oameni de zăpadă.

Imagine cu anotimpurile (generată de AI)

3. Activitate interactivă (exercițiu tip quiz)



Hai să vedem ce ai învățat!

1. În ce anotimp cad frunzele?
 - a) Vara
 - b) Iarna
 - c) Toamna ✓

2. Ce facem iarna?
 - a) Ne bronzăm
 - b) Ne dăm cu sania ✓
 - c) Culegem flori

3. În ce anotimp înfloresc copacii?
 - a) Primăvara ✓
 - b) Toamna
 - c) Iarna

2. Poezie scurtă (creată cu AI)

„Cele patru surori”

Primăvara râde-n soare,
Toate florile răsare.
Vara ne aduce joc,
Ne scaldăm cu mult noroc.

Toamna frunze ruginii
Cad ușor, ca niște vii.
Iarna vine pe furiș,
Ne aduce-un alb tăciuniș.

DELTA DUNĂRII -utilizarea aplicației CANVA

DELTA DUNĂRII

Dunărea se varsă în Marea Neagră prin trei brațe:

- suprafața cuprinsă între aceste brațe formează
- e formată din lacuri, gârle și canale
- din loc în loc există ridicături de pământ numite.....
formate din nisip și măr
- plante: papura, stuf, salcie, nufăr, păduri de stejari și plopi (Pădu.....
..... - monument al naturii)
- animale: porci mistreți, lupi, vulpi, vidre, melci, scoici
- păsări (peste 200 de specii): pelicani, lebede, rațe și găște sălbatice
egrete
- pești: știucă, crap, somn, șalău

Importanța

- cea mai importantă zonă din țară
- pentru turism
- stuf
- pentru navigație (portul)

În 1990 UNESCO a declarat Delta Dunării ca Rezervație a Biosferei



Flora și fauna



Egretă mare



Pelicani



Cormorani



Gâscă cu gât roșu

[Handwritten signature]

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:

- acces liber la informații,
- creșterea calității predării prin revizuire, combinare, redistribuire.

Provocări:

- resursele nu sunt întotdeauna verificate, astfel că este necesar să fie alese cu multă responsabilitate;
- necesitatea formării cadrelor didactice pentru a utiliza și crea în mod eficient RED-uri.



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 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:

-oferă un feedback rapid și eficient elevilor la finalul activității

-este o metodă apreciată de elevi, deoarece le dă posibilitatea de a utiliza tehnologia, dar sub supravegherea cadrului didactic.

DEZAVANTAJE

-presupune existența unei rețele de internet funcționale

- în mediile dezavantajate este dificil de utilizat aceste resurse din cauza lipsei tehnologiei (telefon, laptop, tabletă)

-este necesar ca profesorul să aibă competențe digitale pentru realizarea acestor teste în format digital.



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



Test final – Tema 6

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) Exclde profesorul din procesul de predare

6. Ordonati 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

D,A,C,E,B

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

Tehnologia hipermedia este un concept asociat utilizării inovative, exprimând maniera în care informațiile media pot fi accesate, examinate și construite de utilizatori permițându-le să treacă de la o resursă de informație la alta.

Avantaje:

-bogăția rețelei de idei

-stocarea compactă a informațiilor.





TITLUL LECȚIEI	LUMEA LUI GEOMETRIX	
Disciplina	Matematică și explorarea mediului	
Informații despre elevi?		
Clasa	CLASA PREGATITOARE E	
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	6-7 ANI Nivel primar de dezvoltare a gândirii logice și capacității de a reține informații esențiale.	
Caracteristici speciale ale elevilor	Elevii sunt familiarizați cu formele plane /forme existente in mdiul apropiat lor	
Autor profesor		
Nume și prenume	Popescu Mihaela	
Școala	Școala Gimnazială Nr.29 „Mihai Viteazul” Constanța	
Accentul în învățare al lecției?		
Subiectul lecției	Forme geometrice	
Obiective operaționale	Să enumere fome geometrice; Să stabilească elementele componente fiecărei forme Să identifice diferențe între forme geometrice Să aplice cunoștințele învățate în mediul inconjurator, identificând forme în lucruri cunoscute	
Cuvinte cheie	Triunghi, dreptunghi, cerc, patrat	
Metode	Conversația, explicația, observația, exercițiul, problematizarea, munca independentă, jocul didactic	
Descriere RED		
Descrierea resursei	Descriere narativă	Lecția își propune să îi ajute pe elevi să își însușească formele geometrice triunghi, dreptunghi, patrat și cerc
	Scopul și obiectivele resursei	<i>Utilizarea adecvată a limbajului specific matematicii</i> Să enumere principalele forme geometrice; Să stabilească elementele componente ale formelor geometrice Să identifice diferențe între diferite forme geometrice Să aplice cunoștințele învățate în diverse exerciții, situații date
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	Momentul organizatoric -pregătirea materialelor necesare lecției	1 min
	Captarea atenției -se va realiza prin prezentarea lui Geometrix-un robotel alcatuit din forme geometrice	2 min
	Anunțarea temei și obiectivelor -Copiii vor fi anunțați că azi, la ora de Mem vor învăța despre formele geometrice și astfel vor identifica aceste forme în mediul inconjurător	5 min
	Reactualizarea cunoștințelor anterioare -întrebări frontale ”, ”Ce forme cunoaștem?””Cum se	5 min

	numesc?""Cate elemente au?""Unde le vedem?" -Mini-joc: Spune din ce forme e alcatuit desenul meu?	
	Dirijarea învățării Se vor identifica instrumentele formele geometrice expuse in fata clasei Se vor enumera elementele componente fiecărei forme Se va urmări filmulețul din manualul digital. Se vor stabili asemanarile si deosebirile intre formele geometrice plane Se vor rezolva diverse exerciții: de alegerea răspunsului corect, joc „drag and drop”, de numarare a formelor geometrice dintr –un desen ,completarea unor propoziții lacunare	20 min
	Asigurarea conexiunii inverse -Joc Wordwall- „Alege forma geometrica potrivita” https://wordwall.net/ro/resource/2706855	5 min
	Încheierea activității --vizualizarea informațiilor din „Știați că...”	2 min
Cum voi evalua elevii?		
Metode de evaluare	observarea sistematică a comportamentului elevilor, aprecieri verbale, chestionarul	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		
Cunoștințe anterioare	- noțiuni despre formele plane de geometrie	
Spațiu și materiale	-sala de clasă - Videoproiector, laptop, forme geometrice,colaje	
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?		
Aplicații implicate	Obligativ	Platforma digitală LIVRESQ Manuale digitale,
	Opțional	Youtube,Quizz,Chatter Pix
Infrastructură/ echipament	Obligativ	Videoproiector, laptop, boxe
	Opțional	Forme geometrice plane
Tip de resurse de învățare	- RED	
Resurse de Timp / Spațiu	- 45 minute - sala de clasă	
Alte aspecte care trebuie luate în considerare		
BIBLIOGRAFIE: https://manuale.edu.ro/Matematica%20si%20explorarea%20mediului/RWR1IFNvZnQgTWfya2V0/		

DENUMIREA RESURSEI EDUCAȚIONALE DESCHISE:

Forme geometrice

AUTOR:

POPESCU MIHAELA

LINK CATRE RED:

<https://library.livresq.com/details/684abe5b14210d00092cc99e>

