

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: Rădulescu Cristina Renata

Unitatea de învățământ:

Școala Gimnazială Nr. 29 „Mihai Viteazul”

Localitatea / Județul: Constanța/Constanța

Formabil:

Prof. înv. primar Rădulescu Cristina Renata



Formatori:

Prof. Tatiana TUNARU

Prof. Eugenia STUPARU

CUPRINS:

- 1. Tema 1 Modulul ____pag. 4-5**
- 2. Tema 2 Modulul ____..... pag. 6-9**
- 3. Tema 3 Modulul____.....pag.10**
- 4. Test 1/ Evaluarea 1, Modul Ipag.11**
- 5. Test 2/ Evaluarea 2, Modul II.....pag.12**
- 6. Test 3/ Evaluarea 3, Modul III.....pag.13-14**
- 7. Test 4/ Evaluarea 4, Modul IV.....pag. 15-16**
- 8. Test 5/ Evaluarea 5, Modul V.....pag. 17-18**
- 9. Test 6/ Evaluarea 6, Modul VI.....pag.19-20**
- 10. Resursă educațională deschisă în aplicația livresq pag. 21-24**
 - Fișa de prezentare a RED pag. 21-23**
 - Link-ul de acces către RED pag. 23**



TEMA 1 Modulul 1

Cetățenia digitală

Alege o definiție preferată a ”cetățeniei digitale” și argumentează în câteva rânduri.

Referitor la punctul d)

-abilități necesare pentru a naviga și participa în lumea digitală în mod sigur, etic și reponsabil

Cetățeanul digital este o persoană care utilizează tehnologia informației (IT) pentru a se implica în societate, politică și guvern.

Holistic, cetățenia digitală acoperă atât un punct de vedere social, cât și un aspect politic, utilizat la nivel local în școală și în alte sisteme educaționale, fiind în același timp dezbătut la nivel național. Există multe mijloace de a participa ca cetățean digital pentru a pleda pentru cauze sau probleme specifice care sunt controversate, iar a fi cetățean digital cuprinde un nivel de responsabilitate care include obiective universale care trebuie respectate.

Educația este unul dintre domeniile în care competențele digitale au un impact semnificativ. Elevii și studenții au acum acces la o varietate de resurse digitale care le pot îmbunătăți procesul de învățare și le pot oferi o înțelegere mai profundă a subiectelor studiate. În acest context, competențele digitale includ capacitatea de a folosi instrumentele tehnologice pentru a accesa, analiza și evalua informațiile disponibile online.

Există mai multe motive pentru care competențele digitale sunt cruciale în educație:

- **Acces la resurse educaționale online;**
- **Colaborare și comunicare;**
- **Dezvoltarea abilităților critice;**
- **Pregătirea pentru locul de muncă;**
- **Acces la informații actualizate;**

În afara domeniului educațional, competențele digitale sunt esențiale și în viața de zi cu zi. De la gestionarea conturilor bancare online până la cumpărăturile pe internet, abilitatea de a naviga și de a utiliza tehnologiile digitale eficient poate face viața mai ușoară și mai eficientă.

- **Siguranța online:** Cunoașterea măsurilor de securitate online, cum ar fi folosirea autentificării în doi pași, protejează împotriva amenințărilor cibernetice.
- **Securitate cibernetică:** Înțelegerea principiilor de bază ale securității cibernetice pentru a proteja informațiile sensibile.

Siguranța pe internet pentru copii este un aspect fundamental al educației media, în special pentru copii și studenți. Lumea online este vastă și oferă numeroase oportunități de învățare și de conectare, dar prezintă și riscuri precum expunerea la conținut neadecvat, hărțuirea cibernetică și încălcări ale confidențialității. Predarea siguranței pe internet pentru elevi ajută la protejarea tinerilor utilizatori de aceste pericole. De asemenea, stimulează simțul responsabilității și al respectului față de ceilalți în spațiul digital, punând bazele unui comportament online pozitiv și constructiv.

Această generație de tineri are mai multă expunere la web. Ei sunt mai pricepuți din punct de vedere tehnic în navigarea acestuia decât predecesorii lor. Accesul timpuriu (și adesea nesupravegheat) la internet înseamnă că, deși sunt excelente în găsirea de informații obscure și finalizarea proiectelor, s-ar putea să nu știe cum să rămână în siguranță..

Într-o perioadă în care elevii petrec mai mult timp la computer atât în timpul școlii, cât și acasă, este important pentru ei să înțeleagă regulile de siguranță pe internet și educație media. Acestea nu numai că îi vor proteja pe ei și informațiile lor, ci îi vor proteja și pe colegii și prietenii lor de neînțelegeri sau situații potențial periculoase.



Tema 2 Modulul 2

Folosiți în cadrul activității dvs. didactice (secvență de lecție), o aplicație digitală pentru exersarea unei competențe, la alegere, din cele 6 prezentate la curs.

Predare și învățare

Proiectarea unei lecții bazată pe experimentul virtual

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

Numele și prenumele: Rădulescu Cristina Renata

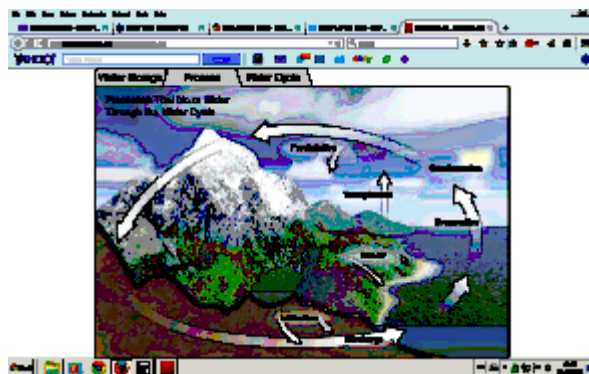
Disciplina: Științe ale naturii

Clasa/Vârsta	Unitatea	Titlul activității didactice	Timp
a III-a 10 ani	Proprietăți și transformări ale corpului care nu au viață	Circuitul apei în natură	1 oră

Justificarea didactică pentru utilizarea experimentării virtuale	Obiective de învățare
-Site-ul http://interactivesites.weebly.com/ care propune utilizatorilor o serie de lecții interactive pentru studierea diferitelor domenii de interes. Secțiunea dedicată științelor (<i>Science</i>) este foarte variată. Fiecare dintre secțiunile prezentate integrează aplicații prezentate sub forma unor lecții interactive virtuale în care utilizatorului îi sunt prezentate conceptele teoretice legate de subiectul ales și i se propun și o serie de teste/ întrebări pentru fixarea și consolidarea cunoștințelor. -Youtube care propune diverse experimente prezentate live;	-să observe în cadrul unor experiențe simple trecerea apei dintr-o stare de agregare în alta; -să explice care este drumul făcut de apă în natură, folosind aplicația de pe Site-ul http://interactivesites.weebly.co; -să realizeze un experiment simplu folosind observațiile de pe Youtube;
Termeni cheie	Resurse
Apă, evaporare, condensare, solidificare, topire, circuit, natură	- Un calculator Windows 7 Home Premium, videoproiector VIVIDEK, planșă cu circuitul apei în natură, fișe de lucru, spirtieră, vas termorezistent;
Desfășurarea activității didactice	
Enumerați principalele activități de învățare propuse în cadrul proiectului. 1.Elevii descoperă cu ajutorul aplicației de pe http://interactivesites.weebly.com, Scince, de la lecția interactivă	

Clouds, Condensation, Evaporation, and the Water Cycle despre modul cum se găsește apa în natură, în cele trei forme de agregare, care este circuitul apei în natură

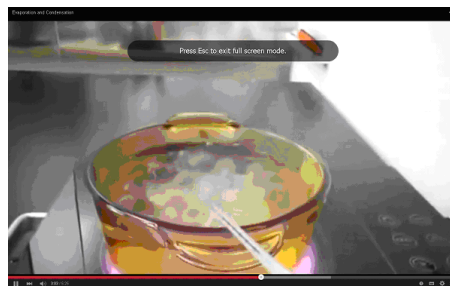
Despre tipuri de nori:



2. Elevii observă apoi fenomenele evaporare, condensare, solidificare, topire tot de pe aplicația prezentată mai sus.



Pentru a înțelege mai bine aceste fenomene, elevii vor realiza câteva experimente simple. Vor urmări modalitatea unora de realizare folosind aplicația Youtube:



2. Elevii se împart în 4 grupe, fiecare având de realizat câte un experiment.

Experimente:

Grupa 1. EVAPORAREA:

Se va pune un vas din metal deasupra unei spirtiere; se lasă să fiarbă. Elevii vor fi întrebați ce observă, în ce s-a transformat apa prin fierbere.

Grupa 2. CONDENSAREA:

Se acoperă vasul cu un capac. După un timp se va lua capacul de pe oală; elevii vor fi întrebați ce se află pe

capac, în ce s-au transformat vaporii de apă.

Grupa 3. TOPIREA:

Se vor lua câteva cuburi de gheață aduse de la frigider; elevii vor freca aceste cuburi în palme, le vor pune într-un vas de sticlă și altele – într-un vas de metal, deasupra spirtierei; vor observa ce se întâmplă și vor trage concluziile.

Grupa 4. SOLIDIFICAREA: (experiment făcut cu o zi înainte)

Elevii au turnat apă în câteva forme pentru cuburi de gheață, dar și în alte vase care nu se sparg; se vor duce la frigider, urmând ca efectele să fie văzute la ora de științe.

Finalizarea proiectului

Se concluzionează pe baza prezentărilor și a experimentelor făcute că:

- în zilele călduroase, apa de la suprafața lacurilor, mărilor se transformă în vapori de apă care se răspândesc în aer (evaporarea);
- vaporii de apă se ridică și formează norii; când trec prin straturi reci de aer, se transformă în picături de ploaie (condensarea);
- iarna, din cauza temperaturilor foarte scăzute, picăturile de apă din atmosferă îngheață și se transformă în zăpadă (solidificarea);
- primăvara, când temperatura aerului începe să crească, zăpada trece din stare solidă în stare lichidă (topirea);

Acest drum continuu pe care-l face apa în natură, trecând prin cele 3 stări de agregare, se numește **circuitul apei în natură**.

Evaluarea

Abilități și cunoștințe

Deprinderi tehnice

Deprinderi și cunoștințe:

- ❖ stimularea și cultivarea interesului pentru cunoaștere;
- ❖ valorificarea inteligenței celor care învață (și a celorlalte funcții psihice implicate în învățare), prin efort propriu;
- ❖ formarea și exersarea capacităților de însușire a cunoștințelor;
- ❖ formarea și exersarea abilităților de orientare autonomă în probleme practice;
- ❖ cultivarea spiritului investigativ;

Descriptori de performanță:

1. Înțelegerea și utilizarea în comunicare a unor termeni și concepte specifice științelor naturii;

- Realizează experimente simple pe baza unui plan simplu;
- Înregistrarea datelor obținute din experimentele la calculatorul clasei, în tabelul organizat;

2. Formarea și dezvoltarea capacităților și abilităților de experimentare și explorare/investigare a realității, folosind instrumente și procedee specifice;

Autorefecția

1. Activitatea desfășurată cu elevii a fost foarte atractivă și interactivă.
2. Puncte tari: lucrul în echipă, metode activ-participative care stimulează interesul copilului pentru cunoaștere, folosirea aplicațiilor WEB 2.0., utilizarea videoproiectorului clasei pentru vizualizarea aplicațiilor;
Puncte slabe: organizarea orei în sala de clasă care nu dispune de dotarea eficientă ca un laborator de biologie. Existența unui singur calculator în clasă pentru vizualizare.
3. Organizarea orei în laboratorul de biologie;
4. Elevii au fost stimulați să colaboreze, să interacționeze. Au realizat experimente și au înțeles circuitul apei în natură utilizând jocurile simple, pe înțelesul lor de pe site-ul <http://interactivesites.weebly.com> și Youtube.
5. Folosind metoda Știu-vreau să știu-am învățat am descoperit cât de multe au reținut elevii din probele practice și din experimentele virtuale.
6. Atmosfera dinamică, entuziasmul elevilor de a participa la experimente, de a vizualiza imaginile și conversația euristică elocventă cu referire la cele văzute sunt expresia unei lecții moderne reușite de Științele naturii.



Tema 3 -Modulul 3

Crearea resurselor digitale

Realizați un material/RED folosind una dintre aplicațiile prezentate (Canva, Coggle, Story Jumper).

AFIȘ CANVA



84

Test 1/ Evaluarea 1, Modul I

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 – reprojecțarea 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 2/ Evaluarea 2, Modul II

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 3/ Evaluarea 3, Modul III

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:

- resursele educaționale oferă interacțiune personalizată, elevii având control asupra ritmului și secvenței învățării, ajustarea nivelului de dificultate și personalizarea altor elemente de interfață;
- resursele educaționale oferă colaborare online, elevii pot colabora prin platforme interactive și pot oferi feedback colegial;

Provocări:

- există provocări etice și legale care pot complica utilizarea RED;
- calitate variabilă – nu toate RED sunt de înaltă calitate, ceea ce poate duce la accesarea unor informații incorecte sau învechite. Profesorii și elevii trebuie să fie selectivi și să evalueze cu atenție sursele pentru a se asigura că acestea sunt credibile



Test 4/ Evaluarea 4, Modul IV

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:

- Asigură o tratare interdisciplinară a conținuturilor date, prin accentuarea relațiilor dintre diferite domenii de cunoaștere (discipline), prin asociere și deschidere la noi domenii;
- Încorporează în structura prezentării materiei o excelentă bază de demonstrații, de exemplificare și concretizare a cunoștințelor fundamentale. Preia astfel unele sarcini de laborator, reproduce anumite experiențe sau completează demonstrațiile de laborator. **Dezavantaje:**
- Este costisitoare necesitând deținerea computerelor și a conexiunii la internet, contribuind astfel la creșterea costurilor în învățământ;
- Există riscul pierderii obișnuinței discuțiilor, argumentării și contraargumentării, reducerea capacității de exprimare verbală a elevilor



Test 5/ Evaluarea 5, Modul V

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 6/ Evaluarea 6, Modul VI

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. 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 onlin

Dezvoltarea independenței

Construirea cunoașterii

Schimb de informații

Socializare online

Acces și motivație

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

8. **Conceptul de hipermedia reprezintă o extensie a hipertextului**, încorporând diverse forme de media, cum ar fi imagini, audio, video, animații, pe lângă text, toate interconectate prin hiperlinkuri. Spre deosebire de multimedia, care poate include prezentări liniare și non-interactive, hipermedia se caracterizează prin interactivitate și navigare non-lineară. Utilizatorii pot explora conținutul în moduri personalizate, urmând legături relevante pentru interesele și nevoile lor. World Wide Web-ul este cel mai răspândit exemplu de sistem hipermedia.

Două avantaje ale utilizării hipermedia în educație sunt:

- 1. Învățare activă și angajament sporit: Hipermedia permite elevilor să devină participanți activi în procesul de învățare. Prin explorarea conținutului în ritmul propriu și alegerea traseelor de învățare, elevii sunt mai implicați și motivați. Interactivitatea oferită de elemente precum simulări, animații și video-uri interactive poate face conceptele abstracte mai accesibile și mai ușor de înțeles.
- 2. Personalizarea învățării: Hipermedia oferă posibilitatea de a adapta conținutul și ritmul de învățare la nevoile individuale ale fiecărui elev. Diferiți elevi pot explora aceleași informații prin trasee diferite, concentrându-se pe aspectele care le sunt mai relevante sau mai dificile. Această flexibilitate poate duce la o înțelegere mai profundă și la rezultate de învățare mai bune.



FIȘA RED_EDIS_PED

TITLUL	„Puișorii” de Emil Gârleanu	
LECȚIEI		
Disciplina	Limba și literatura română	
Informații despre elevi?		
Clasa	a III-a	
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	9-10 ani	
Caracteristici speciale ale elevilor	-	
Autor profesor		
Nume și prenume	Rădulescu Cristina Renata	
Școala	Școala Gimnazială Nr. 29 „Mihai Viteazul”	
Accentul în învățare al lecției?		
Subiectul lecției	Receptarea mesajului unui text literar	
Obiective operaționale	Să citească corect, coerent, conștient și expresiv textul literar „Puișorii”- de Emil Gârleanu; -Să identifice cuvintele și expresiile noi din text; -Să răspundă la întrebările legate de conținutul textului; -Să utilizeze creativ elementele de vocabular însușite; -Să enumere semnele specifice anotimpului toamna; -Să completeze enunțurile lacunare și să justifice alegerea făcută;	
Cuvinte cheie	puișori, imagini vizuale, imagini auditive, emoții	
Metode	exercițiul, lectura interpretativă	
Descriere RED		
Descrierea resursei	Descriere narativă	Elevii vor reconstitui un puzzle care are la bază o imagine de ansamblu a textului literar „Puișorii”.

	Scopul si obiectivele resursei	Scop: Vizualizarea cadrului natural în care se desfășoară acțiunea textului literar; Obiective: -Să extragă imaginile vizuale din puzzle-ul reconstituit; -Să asocieze imagini auditive celor vizuale;
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	Elevii vor accesa linkul lecției în livresq.com. https://library.livresq.com/details/6840447214210d00092cb72b	2 minute
	Vor audia textul suport, vor realiza exercțiile aplicative: explozia stelară, chestionarele, fișa de grup tip ppt.	15 minute
	Elevii vor accesa site-ul aplicației https://im-a-puzzle.com/ și vor intra pe puzzle-ul lecției.	3 minute
	Vor reconstitui imaginea care este formată din 12 piese. Imaginea finală reprezintă cele patru anotimpuri cu rândunele.	
Cum voi evalua elevii?		
Metode de evaluare	Observația sistematică	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		
Cunoștințe anterioare	Deprinderi minime de navigare pe Internet	
Spațiu și materiale	Sala de clasă/laptop, internet	
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?		
Aplicații implicate	Obligatoriu	https://im-a-puzzle.com/
	Opțional	
Infrastructură/ echipament	Obligatoriu	Laptop/PC/ tabletă, internet
	Opțional	
Tip de resurse de învățare	Resursă multimedia	

Resurse de Timp / Spațiu

3-4 minute

Alte aspecte care trebuie luate în considerare

BIBLIOGRAFIE:

<https://www.youtube.com/watch?v=ChOqdlgeTog>

<https://im-a-puzzle.com/>

DENUMIREA RESURSEI EDUCATIONALE DESCHISE:

Puzzle cu cele patru anotimpuri

AUTOR:

Prof. învă. primar Rădulescu Cristina Renata

LINK CĂTRE RED:

<https://library.livresq.com/details/6840447214210d00092cb72b> lecția „Puișorii” de Emil Gârleanu

<https://im-a-puzzle.com/share/a760e1ddd8d8dff>

JVRESQ

Acasă

Publicații

Raftul meu

Ce vrei să înveți astăzi?



Caută: titlu



← Înapoi la rezultate

04 Iunie 2025 Prof. învă. primar Rădulescu Cristina Ren...

Nu include sursă Nu este publică

LLR Puișorii de Emil Gârleanu

★★★★★ 0 0 voturi

Deschide

★ Evaluează

🔖 Marchează

🔗 Copiază link



LLR Puișorii de Emil Gîrleanu

0% COMPLETAT

Introducere

Exerciții aplicative

Felicitări!

Unitatea de învățare „TOAMNA” Lecția „Puișorii” de Emil Gîrleanu-

O călătorie printre emoții și anotimpuri

Prof. înv. primar Rădulescu Cristina Renata
Școala Gimnazială Nr. 29 „Mihai Viteazul”, Constanța
Clasa a III-a
Disciplina: Limba și literatura română

Vom pătrunde în lumea gingașă a *Puișorilor* lui Emil Gîrleanu. Pregătiți-vă pentru o poveste emoționantă despre natură, prietenie și schimbările anotimpurilor. Autorul, Emil Gîrleanu, a scris, pentru copii, volumul de povestiri scurte, despre viețuitoare: „Din lumea celor care nu cuvântă”.

i'm a puzzle

Make Puzzles Categories Search

My Puzzles Logout

Easy (9 pcs) Preview Overlay Arrange Edges Fullscreen Restart Save More 00:04 Attempts: 2 Likes: 0 Like

[Handwritten signature]