



Finanțat de
Uniunea Europeană
NextGenerationEU



Planul Național
de Redresare și Reziliență

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 INGRID-IULIA**

Unitatea de învățământ: **ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 29 “MIHAI VITEAZUL”**

Localitatea / Județul: **CONSTANȚA/CONSTANȚA**

Formabil:

.....

Formatori:

Prof. Tatiana TUNARU

Prof. Eugenia STUPARU

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/>



CUPRINS:

1. Tema 1 Modulul 1..... pag. 1
 2. Tema 2 Modulul 2..... pag. 2-3
 3. Tema 3 Modulul 3..... pag. 4
 4. Test 1/ Evaluarea 1, Modul I..... pag. 5
 5. Test 2/ Evaluarea 2, Modul II..... pag. 6
 6. Test 3/ Evaluarea 3, Modul III.....pag. 7-8
 7. Test 4/ Evaluarea 4, Modul IV.....pag. 9-10
 8. Test 5/ Evaluarea 5, Modul V.....pag. 11-12
 9. Test 6/ Evaluarea 6, Modul VI.....pag. 13-14
 10. Resursă educațională deschisă.....pag. 15-23
- Fișa de prezentare a RED
 - Link-ul de acces către RED

Temă Modul 1

<https://www.canva.com/design/DAGi7wOAYhY/xPNocM1HfLXOgA7xvKDOEA/edit>



[Handwritten signature]

Digital skills self-assessment: test results



Level 3

Intermediate

Information and data literacy

Intermediate

Level 3

At this intermediate level, you can deal with straightforward situations on your own. This includes browsing and searching, as well as evaluating and organising data and information (in your folders or on search engines).

Examples in this area include:

- Knowing which words to use in order to find what you need quickly (e.g. to search online or within a document)
- Understanding that different search engines may give different search results
- Checking if the information found online is reliable
- Organising content such as documents, images, and videos using folders, or tagging to find them back later

Communication and collaboration

Intermediate

Level 3

At this intermediate level, you can deal with straightforward situations on your own. This includes interacting, sharing and collaborating through digital technologies. It also includes using digital services (example: e-banking, online shopping), following an acceptable behaviour online and managing your digital identity.

Examples in this area include:

- Knowing which communication tools and services (e.g. phone, email, video conference, text message) are appropriate to use in different circumstances
- Understanding how to apply for a job using a digital platform (e.g. fill in a form, upload my CV and photo)
- Editing shared, online documents
- Knowing how to behave online according to the situation (e.g. formal vs informal)

Radulescu Ingrid

This is not a formal test and does not lead to a certification.

Date: 01/04/2025

<https://ec.europa.eu/jrc/en/dlgcomp>

1/2

-2

Digital content creation

Level 2

At this basic level, you can deal with simple situations by yourself and with help where needed. This includes creating and modifying digital content (documents, images, videos), understanding copyright and licenses, as well as programming.

Examples in this area include:

- Knowing how to create and edit digital text files (e.g. Word, OpenDocument, Google Docs), and how to produce multimedia presentations
- Editing digital content that others have created (e.g. insert a text into an image, edit a wiki) and creating something new by mixing different types of content (e.g. text and images)
- Differentiating between legal and illegal online content (e.g. software, movies, music, books, films)
- Knowing that there are different programming languages (e.g. Python, Visual Basic, Java) to provide instructions to a computer

Intermediate

Safety

Level 4

At this intermediate level, you can deal independently with both straightforward and unpredictable situations. This includes protecting your devices (example: mobile phone, laptop), personal data, health and environment while using digital services.

Examples in this area include:

- Identifying suspicious e-mail messages that try to obtain your personal data
- Refusing access to your geographical location
- Configuring settings of a firewall on different devices
- Reducing energy consumption of your devices (e.g. change settings, close apps, turn off Wi-Fi)

Intermediate

Problem solving

Level 3

At this intermediate level, you can deal with straightforward situations on your own. This includes solving technical problems, identifying technological solutions and using technologies creatively. It also includes understanding your digital skills needs.

Examples in this area include:

- When facing a technical problem, you are able to find solutions on the Internet
- Selecting the right tool, device or service to perform a given task (e.g. select a smartphone for your needs, choose a tool for a professional video call)
- Knowing that digital technology can be used as a powerful tool to produce creative outputs (e.g. creating videos, infographics, blogs)
- Using online learning tools to improve your digital skills (e.g. video tutorial, online courses)

Radulescu Ingrid

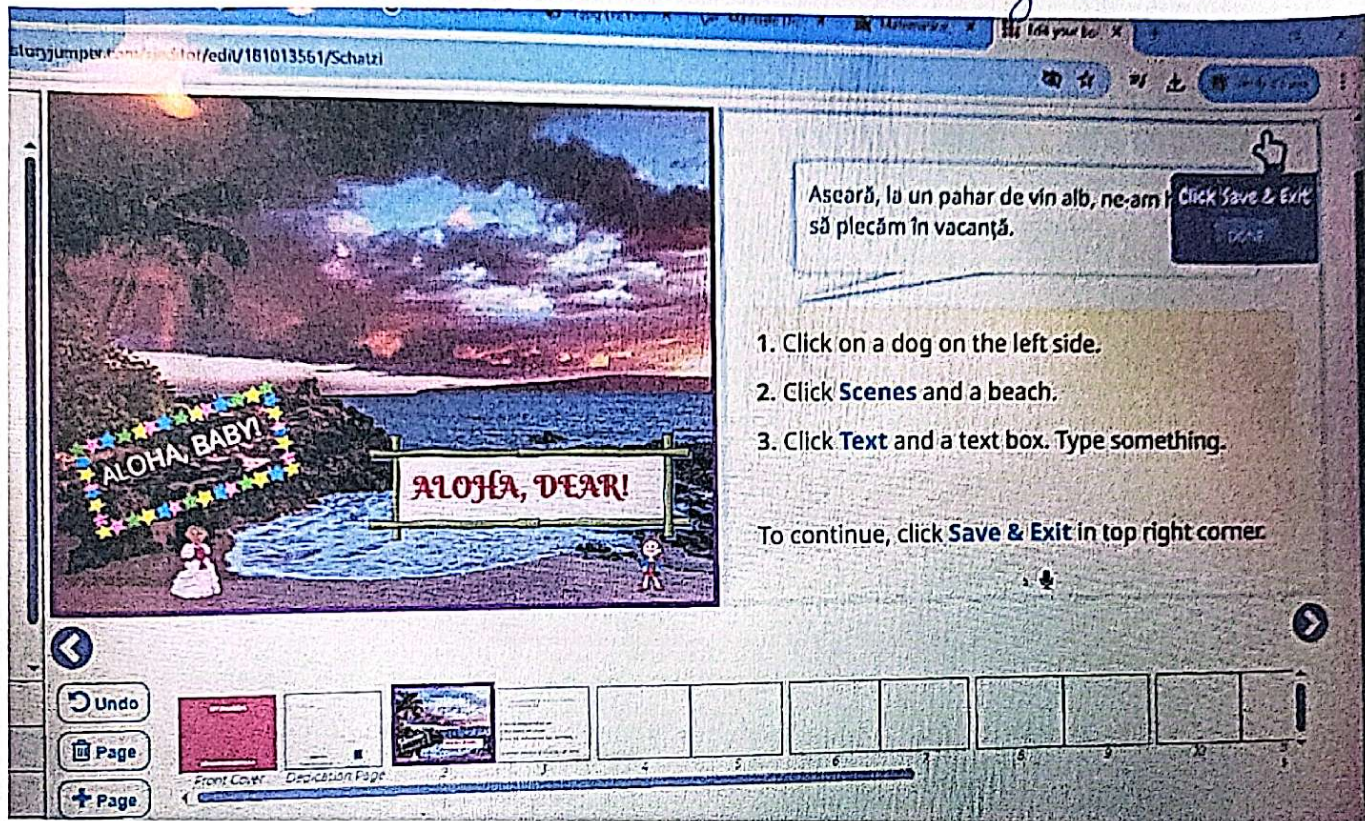


Date: 01/04/2025

This is not a formal test and does not lead to a certification.

<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp>

2/2



[Handwritten signature]

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 – re proiectarea 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

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.

→ accesul rapid la o gamă variată de resurse, permițându-le elevilor să învețe în ritm propriu;
→ colaborarea elev-profesor prin platforme educaționale online, proiecte comune, ceea ce duce la o

ff.

învăţare activă, la dezvoltarea abilităţilor
de muncă în echipă.

P → dependenţa de dispozitivele electronice,
care poate afecta negativ concentrarea elevilor
şi reducerea interacţiunilor face-to-face.

P → profesorii trebuie să fie bine instruiţi în
ceea ce înseamnă crearea şi utilizarea REI-urilor
în predare.

LF

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 ale utilizării resurselor digitale în evaluarea elevilor:

- accesibilitate → resursele permit elevilor să acceseze evaluările de oriunde și oricând, atât timp cât au acces la internet.

- evaluare rapidă și feedback imediat → îi ajută imediat pe elevi să înțeleagă unde au greșit și ce trebuie să îmbunătățească

Dezavantaje ale utilizării resurselor digitale în evaluarea elevilor:

- = lipsa suportului tehnic

- = înfrângerea insuficientă înainte de evaluare



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) Exclue profesorul din procesul de predare
6. Ordonează 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 neliniară în care informațiile multimedia pot fi accesate, examinate și construite de utilizatori, permițându-le să treacă de la o resursă de informație la alta.

Un avantaj al utilizării hipermedia în educație ar fi creșterea interesului și a motivației elevilor. Prin combinarea sunetului, imaginii și interactivității lecțiile devin mai atractive. Elevii sunt mai implicați și învață într-un mod mai natural și captivant.

Un alt avantaj este că hipermedia permite învățarea personalizată, asta însemnând că elevii pot explora conținutul în propriul ritm, alegând ce și cum să parcurgă.



CARPAȚII MERIDIONALI

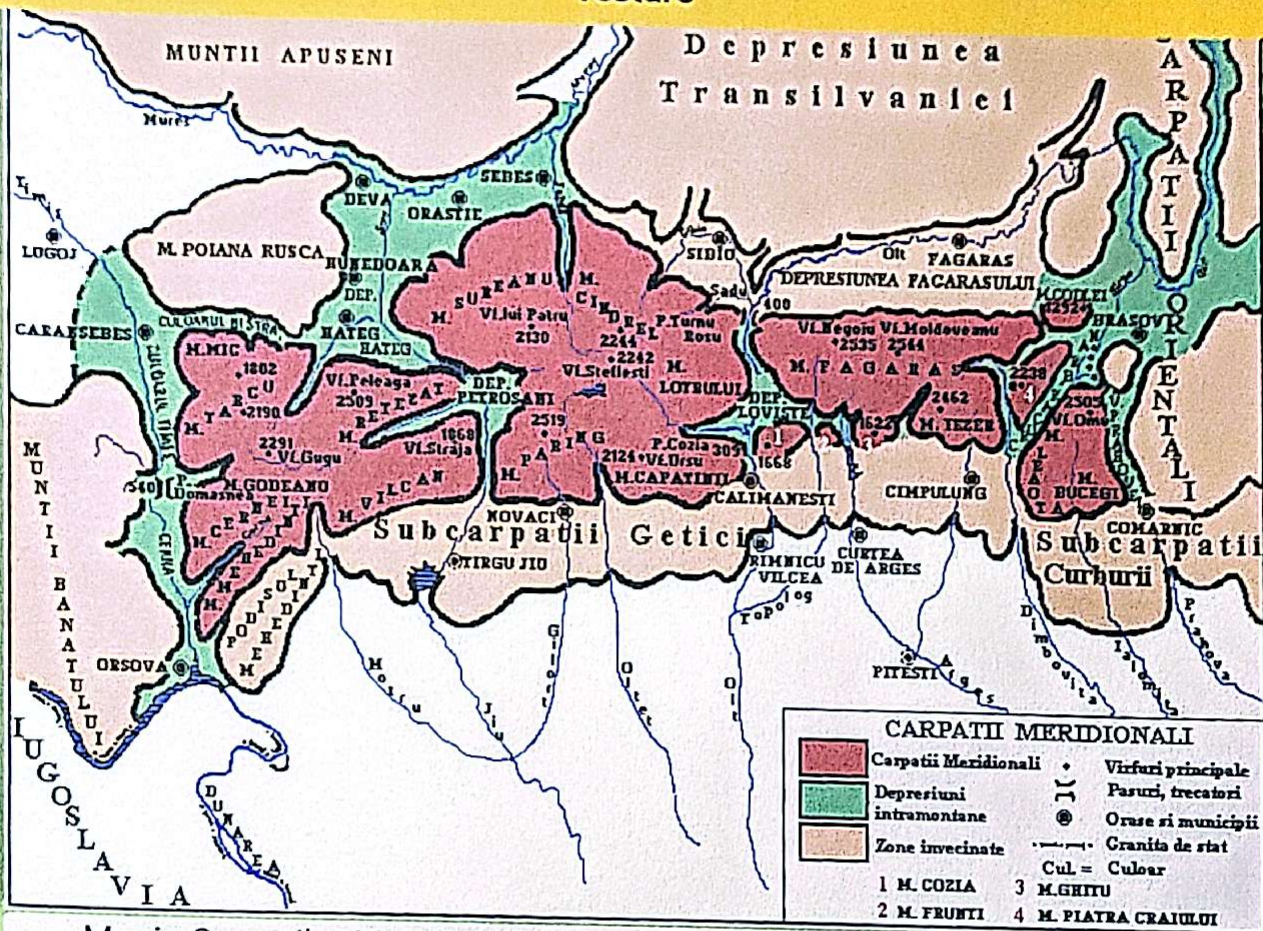
**prof.înv.primar RĂDULESCU INGRID IULIA,
Școala Gimnazială Nr. 29 "Mihai Viteazul"
Constanța**

clasa a IV-a
Disciplina: GEOGRAFIE

Introducere

Astăzi vom redescoperi împreună din frumusețile unei ramuri muntoase a Carpaților: Meridionalii sau Carpații de Miazăzi. După ce ați aflat informații despre limitele acestei ramuri a Carpaților, despre rocile din care sunt formați, despre grupele de munți ce-i alcătuiesc, despre chei, peșteri, bogății, azi va trebui să demonstrați că v-ați însușit aceste cunoștințe. Să pornim la drum!

Testare



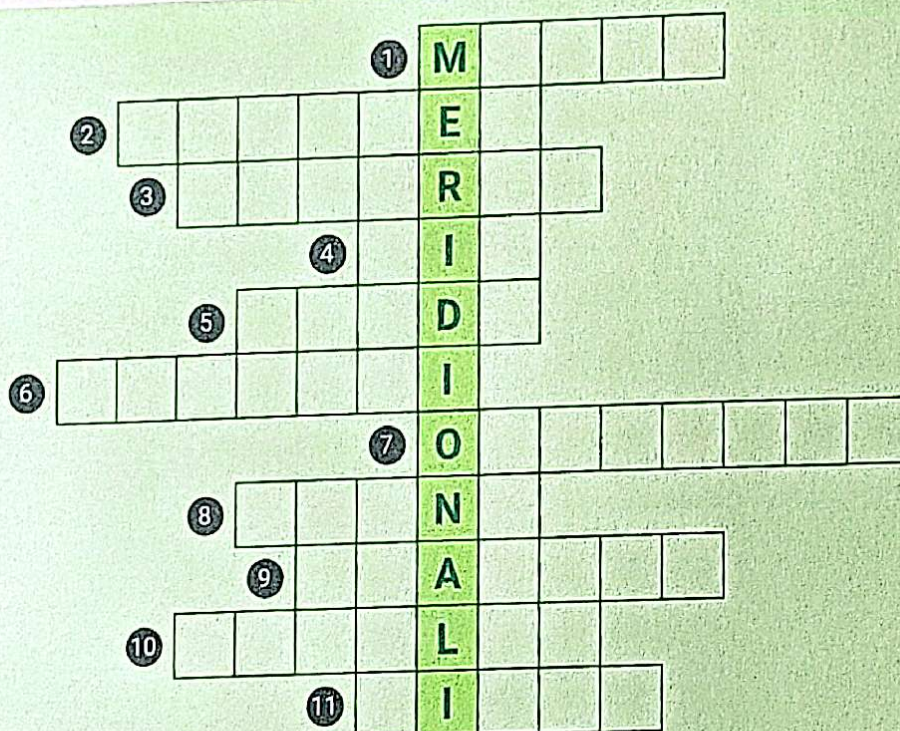
☐ **Magia Carpaților Meridionali**

În acest material găsești toate informațiile despre Carpații Meridionali. Ur...



Testare

Descoperă singur!



1. Izvorăște ca și Oltul din Hășmașul Mare.
2. Fluviu care formează granița României la sud.
3. Țară vecină cu România la nord-vest
4. Râu între două grupe de munți din Meridionali
5. Culoarea convențională pentru câmpie.
6. Munți dăruți de Ștefan cel Mare feciorilor Vrâncioaiei.
7.Bucovinei.
8. Mănăstirea unde este îngropat Ștefan cel Mare
9. Piatra nestemată a Moldovei
10. Trecătoare din grupa nordică a Carpaților Orientali.
11. Râu din partea de est

SĂ VEDEM CE AI ÎNVĂȚAT!

Testare

☐ 2344 m

☐ 2514 m

☒ 2544 m



Completează cvintetul punând cuvintele la locul potrivit!



cvintet MERIDIONAL.doc
0.1 MB

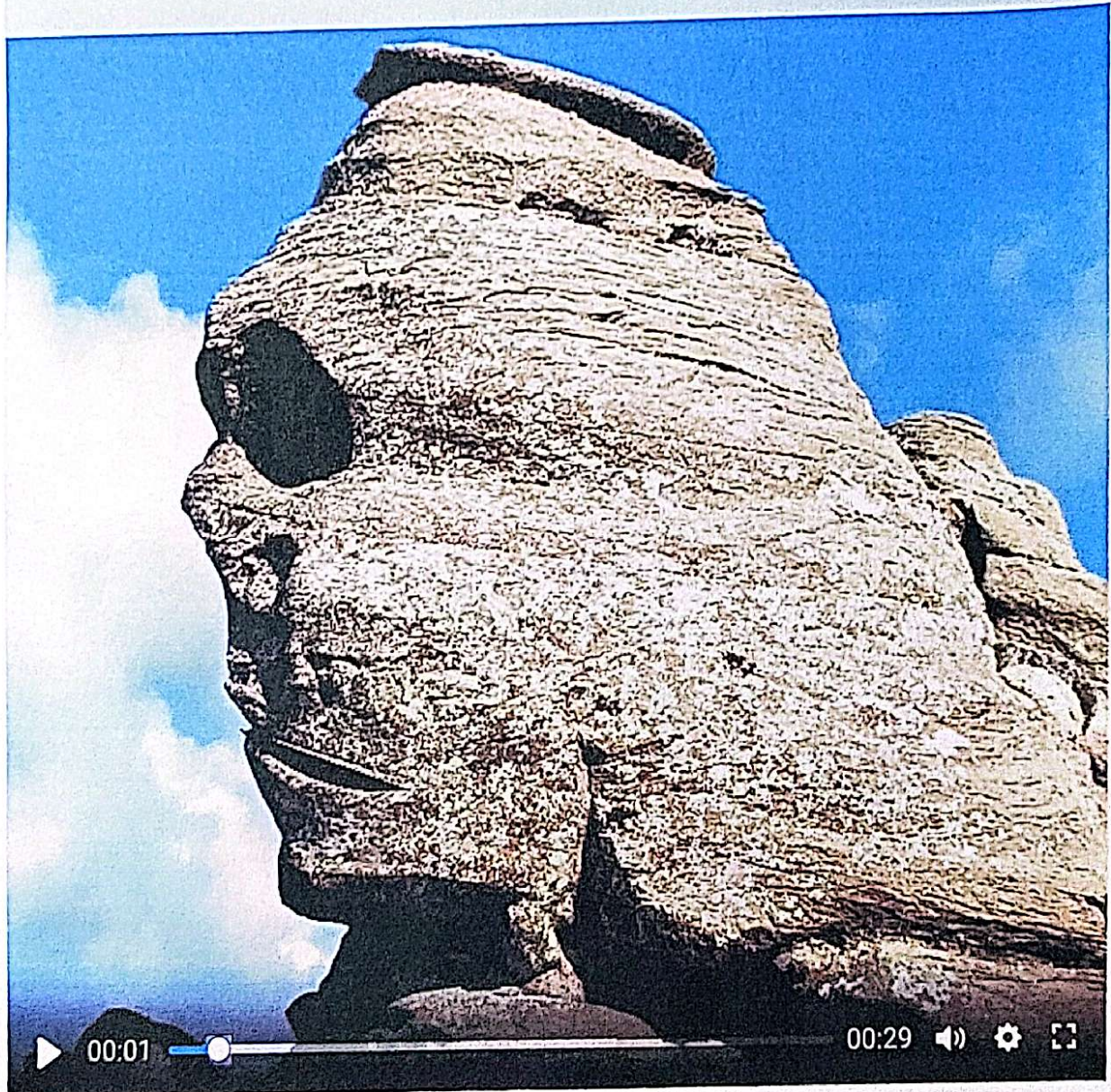


Rezolvă puzzle-ul și descoperă o formațiune stâncoasă din Bucegi!



☒ Invitatul surpriză

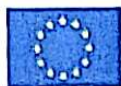
Testare



 Finalizează testele ca să poți continua



TITLUL LECȚIEI	Carpații Meridionali	
Disciplina	Geografie	
Informații despre elevi?		
Clasa	a IV-a	
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	10-11 ani	
Caracteristici speciale ale elevilor	- Gândirea logică se dezvoltă, pot face comparații și clasificări. - Au o memorie mai bună, rețin mai ușor idei-cheie. - Pot urmări sarcini mai complexe și înțeleg explicații mai detaliate.	
Autor profesor		
Nume și prenume	Rădulescu Ingrid-Iulia	
Școala	Școala Gimnazială Nr. 29 “Mihai Viteazul” Constanța	
Accentul în învățare al lecției?		
Subiectul lecției	Carpații Meridionali	
Obiective operaționale	- să reactualizeze cunoștințe despre: așezarea, limitele, caracteristicile, vegetația, fauna și resursele naturale ale Carpaților Meridionali; - să recunoască semnele și culorile convenționale; - să localizeze pe hartă ramurile Carpaților Meridionali ; - să verbalizeze cunoștințele într-un limbaj specific geografiei;	
Cuvinte cheie	consolidare, orientare	
Metode	✓ observația ✓ explicația ✓ lucrul cu harta ✓ conversația ✓ problematizarea	
Descriere RED		
Descrierea resursei 1. Rebus 2. Quiz	Descriere narativă	Elevii clasei a IV-a pășesc curioși în sala de clasă. Pe ecranul interactiv îi așteaptă o lecție atractivă despre Carpații Meridionali, creată într-o platformă digitală interactivă, plină de hărți și jocuri de tip quiz.



3. Puzzle 4. ChaterPix		Sunt provocați să descopere singuri titlul lecției, completând un rebus interactiv. Li se explică copiilor cum pot folosi harta interactivă, pentru a descoperi vârfurile muntoase. Cu ajutorul unui quiz de șapte întrebări elevii își testează cunoștințele despre cele studiate. O altă provocare este să rezolve un puzzle, descoperind astfel o formațiune stâncoasă din Bucegi. La final, copiii fac cunoștință cu invitatul surpriză al lecției. Prin intermediul aplicației Chater Pix, Sfînxul din Bucegi le vorbește spunându-le câteva curiozități și invitându-i să-l viziteze.
	Scopul si obiectivele resursei	Scopul resursei: Dezvoltarea cunoștințelor geografice ale elevilor din clasa a IV-a privind Carpații Meridionali, prin utilizarea unei resurse digitale interactive care stimulează învățarea activă, vizuală și exploratorie. Obiective: 1. Să utilizeze conținut digital interactiv pentru consolidarea cunoștințelor. 2. Să răspundă corect la întrebări de evaluare printr-un test digital integrat.
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	Lecția începe cu o hartă unde este prezentată grupa Carpaților Meridionali, detaliată pe grupe de munți, limite, ape curgătoare, vârfuri	5 min
	Elevii urmăresc un material de pe Youtube, unde descoperă informații noi sau știute despre această grupă de munți.	5 min
	Sunt provocați apoi să rezolve un rebus, rezolvând definițiile date. Vor descoperi numele grupei de munți despre care au învățat: Meridionali.	5 min
	Pentru a putea să descopere următoarele etape ale lecției, elevii vor rezolva un Quiz format din șapte întrebări despre Carpații Meridionali.	4 min



	Fiecare elev va primi câte o fișă unde vor avea de completat un cvintet.	4 min
	Următoarea etapă, pentru a mai descoperi imagini inedite din Meridionali, copiii vor rezolva un puzzle.	5 min
	Vor face cunoștință cu invitatul-surpriză, astfel aflând informații despre Sfinxul din Bucegi, prin intermediul aplicației Chater Pix.	2 min
Cum voi evalua elevii?		
Metode de evaluare	Lecția este una de sistematizare și consolidare, astfel că elevii vor demonstra pe parcurs însușirea cunoștințelor.	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		
Cunoștințe anterioare	Informații asimilate în ora de predare.	
Spațiu și materiale		
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?		
Aplicații implicate	Obligativ	- Platforma Youtube - Chater Pix - Quizz - Rebus - I am a Puzzle
	Opțional	
Infrastructură/ echipament	Obligativ	Sala de clasă, laptop, videoproiector
	Opțional	
Tip de resurse de învățare	Resursă digitală, resurse vizuale, resurse de evaluare	
Resurse de Timp / Spațiu	30 min/sala de clasă	
Alte aspecte care trebuie luate în considerare		
BIBLIOGRAFIE:		
https://www.youtube.com/watch?v=PdI0RF1VjLU		
https://im-a-puzzle.com/share/c5a78169f3b1192		
https://www.profudegeogra.eu/wp-content/uploads/2011/10/Meridionali1.gif		



DENUMIREA RESURSEI EDUCATIONALE DESCHISE:

_____ Carpații Meridionali _____

AUTOR _____ RĂDULESCU INGRID-IULIA _____

LINK CĂTRE RED:

<https://view.livresq.com/view/6841fe9614210d00092cbafd/> - introducere

IMPORTANT!!!

- Resursa educațională deschisă (RED) trebuie realizat realizat în perioada de derulare a cursului 24 martie - 10 iunie 2025.
- Platformele utilizate pentru RED vor fi următoarele:
 - CURRIKI (Studio K20) CurrikiStudio
 - LIVRESQUE eLearning Authoring Tool - LIVRESQ
 - H5P H5P – Create and Share Rich HTML5 Content and Applications
- Dacă aveți elemente digitale diferite (jocuri, prezentări, filme etc) pentru subiectul RED-ului le puteți integra în acea lecție.
- Portofoliul se va trimite în format PDF la tema specifică postată pe classroom.