

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: Selicean Gina

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

Localitatea / Județul: Constanța

Formabil:

SELICEAN GINA



Formatori:

Prof. Tatiana TUNARU

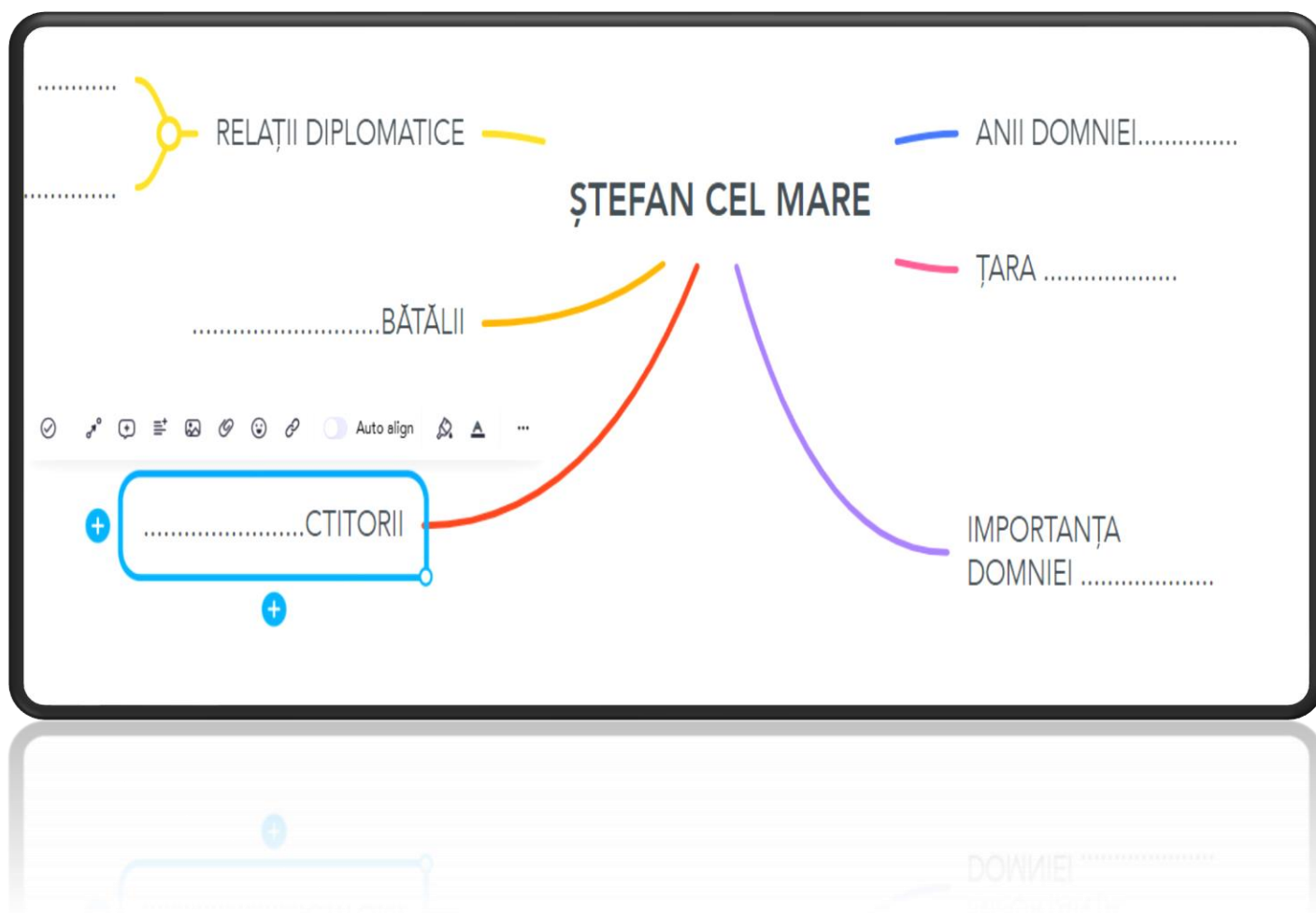
Prof. Eugenia STUPARU

CUPRINS:

1. Tema 1 Modulul I	pag.3
2. Tema 2 Modulul V	pag. 4
3. Tema 3 Modulul VI	pag. 5-6
4. Test 1/ Evaluarea 1, Modul I	pag. 7
5. Test 2/ Evaluarea 2, Modul II.....	pag. 8
6. Test 3/ Evaluarea 3, Modul III.....	pag. 9-10
7. Test 4/ Evaluarea 4, Modul IV.....	pag.11-12
8. Test 5/ Evaluarea 5, Modul V.....	pag.13-14
9. Test 6/ Evaluarea 6, Modul VI.....	pag.15-17
10. Resursă educațională deschisă.....	pag.17-21
• Fișa de prezentare a RED • Link-ul de acces către RED	

Tema 1 Modulul I

Realizați pe o planșă sau utilizând aplicația Mindmeister o hartă mentală. Urmăriți pe canalul Youtube tutorialul de prezentare a aplicației.



<https://mm.tt/app/map/3661374833?t=LtZQc3Av3w&authuser=0>

Tema 2 Modulul V

Experimentați modelul clasei inversate/modelul învățării mixte în grupul de elevi pe care îl coordonați.

MODELUL ÎNVĂȚĂRII MIXTE

În data de 9 mai, cu prilejul Zilei Europei am realizat o activitate prin intermediul căreia am utilizat modelul învățării mixte. Cu două zile înainte, am prezentat elevilor un filmuleț de pe Youtube despre Uniunea Europeană. Cu acest prilej, elevii au cunoscut care sunt statele membre ale Uniunii Europene, care a fost scopul înființării acesteia etc.

Apoi, le-am dat sarcină pentru acasă, pe care să o prezinte vineri, 9 mai. Fiecare elev să își aleagă o țară care face parte din Uniunea Europeană, să se documenteze despre tradițiile și obiceiurile acesteia, care este steagul acesteia și să realizeze în aplicația Chatter Pix Kids un scurt filmuleț în care să ne spună în limba țării alese: *Bună ziua!*, *La revedere!*, *Te iubesc!*.

Filmulețele realizate de ei să mi le trimită pe Whatsapp, în privat, ca apoi să le proiectez pe tablă, cu ajutorul videoproiectorului.

Lecția s-a încheiat cu o activitate practică, realizarea unei compoziții plastice, cu doi copii fericiți care țin în mâini multe baloane decorate cu steagurile diferitelor țări din UE.

A fost o zi foarte distractivă, dar mai ales utilă, grație aplicației digitale pe care elevii și-au însușit-o.



Tema 3 Modulul VI

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

****Schema lecției: „Mihai Viteazul”****

****1. Introducere****

- Prezentarea subiectului: Mihai Viteazul, erou național
- Importanța figurii sale în istoria noastră

****2. Cine a fost Mihai Viteazul?****

- Data nașterii și originile (se presupune că s-a născut în jurul anului 1558)
- Funcția de domnitor al Țării Românești, al Moldovei și al Transilvaniei

****3. Realizările lui Mihai Viteazul****

- Unirea celor trei țări românești în 1600
- Lupta pentru independență și libertate
- Reformele și curajul său în apărarea țării

****4. Evenimente importante din viața sa****

- Bătălia de la Călugăreni
- Unirea celor trei țări românești
- Moartea lui și impactul asupra istoriei

****5. Moștenirea lui Mihai Viteazul****

- Erou național și simbol al unității românești
- Valori: curaj, patriotism, iubire de țară

****6. Concluzie****

- De ce este important să cunoaștem despre Mihai Viteazul
- Mesaj pentru elevi: să fim și noi mândri de istoria noastră

****Sugestii pentru activități:****

- Desenarea unui portret al lui Mihai Viteazul
- Discuții în grup despre unitate și curaj
- Recitarea unui scurt poem sau povestire despre el



Test 1/ Evaluarea 1, Modul I

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 – 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

Test 2/ Evaluarea 2, Modul II

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 3/ Evaluarea 3, Modul III

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 Cadrelui 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:

-Sunt accesibile online, gratuite si reutilizabile

-Sunt versatile si se pot utiliza in toate tipurile de lectii (predare-invatare, consolidare, recapitulare, evaluare).

Provocari

-Formarea cadrelor didactice pentru a utiliza sau crea RED

-Iesirea din zona de confort, deschiderea catre noile abordari pedagogice.

Test 4/ Evaluarea 4, Modul IV

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

- Economie de timp (evaluarea unui nr.mare de elevi într-un timp scurt)
- Oferă feedback imediat, un elev poate analiza progresul lui de învățare, punctele forte și punctele slabe rapid.
- Dezvoltă capacități de inter-evaluare și autoevaluare.
- Se reduc costurile de imprimare a materialelor.

DEZAVANTAJE

- Conținuturi bazate pe memorare, volum mare de noțiuni, concepte.
- Formează capacități reduse de adaptare la lumea exterioară.

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 online
-
- d) Dezvoltarea independenței
 - a) Construirea cunoașterii
 - c) Schimb de informații
 - e) Socializare online
 - b) Acces și motivație

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

Conceptul de „**hipermedia**” se referă la o formă avansată de organizare a informației, în care conținutul este prezentat sub formă de texte, imagini, audio, video și alte medii, interconectate prin hyperlink-uri. Aceasta permite utilizatorilor să navigheze liber între diferite tipuri de materiale și să exploreze informația într-un mod non- liniar și interactiv, adaptându-se astfel nevoilor și intereselor lor.

Două avantaje ale utilizării hipermediei în educație sunt:

1. Învățare interactivă și personalizată:

Hipermedia permite elevilor și studenților să exploreze materialul în propriul ritm, să selecteze subiectele de interes și să parcurgă informația în funcție de preferințele lor, ceea ce stimulează implicarea și motivația în procesul de învățare.

2. Acces rapid și eficient la informație:

Prin hyperlink-uri și link-uri între diferite resurse, utilizatorii pot să găsească și să acceseze rapid informațiile necesare, facilitând o învățare mai eficientă și mai bine structurată, precum și posibilitatea de a combina mai multe tipuri de conținut pentru o înțelegere mai aprofundată a subiectului.

Resursă educațională deschisă

- Fișa de prezentare a RED
- Link-ul de acces către RED

https://www.canva.com/design/DAGo8oeojRE/9ioZLVrdyC i4 3 dsBrlA/view?utm_content=DAGo8oeojRE&utm_campaign=share your design&utm_medium=link2&utm_source=shareyourdesignpanel

Proiect de lecție: „Amestecuri. Separarea amestecurilor”

Clasa: a IV-a

Disciplina: Științe ale naturii

Tipul lecției: predare-învățare

Durată: 50 de minute

Obiective:

- Să înțeleagă ce sunt amestecurile.
- Să identifice diferite tipuri de amestecuri (omogene și eterogene).
- Să descopere metode simple de separare a amestecurilor.
- Să realizeze experimente practice pentru separarea amestecurilor.

Resurse și materiale:

- Filmuleț cu imagini și scheme ilustrative

- Materiale pentru experimente (nisip, sare, apă, ulei, filtre)
- Google forms, laptop, videoproiector, telefoane

1. Introducere (10 minute)

Captarea atenției:

- Întrebări pentru a stimula curiozitatea:
 - Ordonăți următoarele litere scrise pe tablă, pentru a obține un cuvânt: **e, c, t, e, a, m, s.** (amestec)

2. Anunțarea temei și enunțarea obiectivelor

- Ce înseamnă cuvântul „**amestec**”?
- Ați amestecat vreodată două substanțe? Ce ați observat?
 - Explicație simplă:
- Un amestec este atunci când două sau mai multe substanțe sunt combinate, dar fiecare își păstrează proprietățile.
- Exemple: apă cu sare, nisip cu pietriș, fructe în coș.

3. Dirijarea învățării

Prezentare teoretică (5 minute)-vizionarea filmulețului de pe platforma EDUBOOM

<https://eduboom.ro/video/3319/amestecuri-separarea-amestecurilor>

Conținut:

- Diferența între amestec omogen (ex: apă cu sare, lapte) și amestec eterogen (ex: nisip cu pietriș, fructe și legume).
- Metode simple de separare:
 - Filtrare (ex: nisip de apă)
 - Evaporare (ex: apă cu sare)
 - Decantare (ex: apă cu ulei)
 - Sedimentare și centrifugare (ex: apă cu nisip)

4. Fixarea cunoștințelor- Activitate practică (20 minute)

Scop: Să realizeze experimente pentru a separa diferite amestecuri.

Materiale:

- Nisip și apă
- Sare și apă
- Ulei și apă
- Filtre de cafea sau sită
- Pahare transparente, linguri, paie, bureți

Pași:

- **Separarea nisipului de apă:**
 1. Puneți nisip și apă într-un pahar.
 2. Amestecați, apoi filtrați printr-o sită sau filtru de cafea.
 3. Observați ce a rămas în filtru și ce a trecut prin.
- **Separarea uleiului de apă:**
 1. Turnați apă și ulei într-un pahar.
 2. Observați cum uleiul se separă și formează un strat deasupra.
 3. Folosiți o seringă pentru a extrage uleiul.

5. Asigurarea feed-back-ului (10 minute)

- Ce metode am folosit?
- Ce am învățat despre amestecuri și modul de separare?
- De ce este important să știm cum să separăm amestecurile?
- 10 întrebări pentru elevi pentru a verifica înțelegerea, sub forma unui *google forms*.
<https://forms.gle/QnJnhhhPD3pamTp89?authuser=0>

Evaluare formativă - Clasa a IV-a

AMESTECURI. SEPARAREA AMESTECURILOR

Bifează răspunsul corect.

gina.selicean@colegium.ro [Schimbă contul](#)

1. O substanță pură este:

10 puncte

o substanță perfect curată, a cărei compoziție a fost schimbată prin operații chimice
o substanță perfect curată, a cărei compoziție rămâne neschimbată prin operații fizice

2. Viața omului ar fi imposibilă fără apă, oxigen, zahăr, sare de bucătărie. Acestea sunt:

10 puncte

substanțe chimice
corpuri solide

3. Alcătuiind amestecuri, componentele nu își pierd proprietățile de bază. Astfel:

10 puncte

zahărul dizolvat în apă nu își păstrează gustul dulce

nisipul își păstrează culoarea gălbuie, atât pe malul râului, cât și în apă

4. Particulele de nisip fin din apă se îndepărtează prin:

10 puncte

filtrare

cristalizare

5. Filtrarea este folosită în:

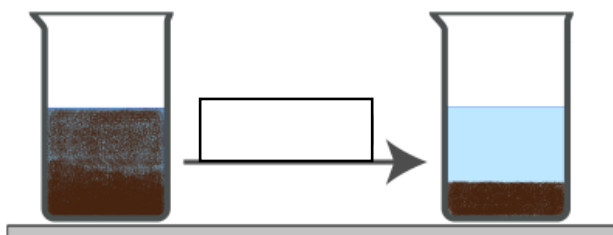
10 puncte

prepararea cafelei în cafetieră

prepararea cafelei la ibric

6. Metoda de separare a amestecului din imagine se numește:

10 puncte



filtrare

decantare

7. Obținerea sării prin această metodă poartă numele de:

10 puncte



cristalizare

evaporare

8. Procesul chimic de obținere a alcoolului se numește:

10 puncte

distilare
fierbere



9. Este o metodă de separare a amestecului.

10 puncte



Da
Nu

10. Amestecul de pilitură de fier și mălai se poate separa:

10 puncte

prin vânturare/suflare
cu ajutorul unui magnet

Trimite

Pagina 1 din 1

6. Temă pentru acasă și aprecieri finale (5 minute)

- Să observe acasă diferite amestecuri (ex: cafea cu lapte, apă cu zahăr, nisip pe plajă cu apă). Să scrie o scurtă explicație despre cum ar putea separa elementele din aceste amestecuri.
- Să pregătească o prezentare simplă cu fotografii sau desene.