

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: TĂNASE LAVINIA DUMITRA

Unitatea de învățământ: ȘC. GIMN. NR. 29 ”MIHAI VITEAZUL”

Localitatea / Județul: CONSTANȚA/CONSTANȚA

Formabil:

PROF. ÎNV. PRIMAR TĂNASE LAVINIA DUMITRA



Formatori:

Prof. Tatiana TUNARU

Prof. Eugenia STUPARU

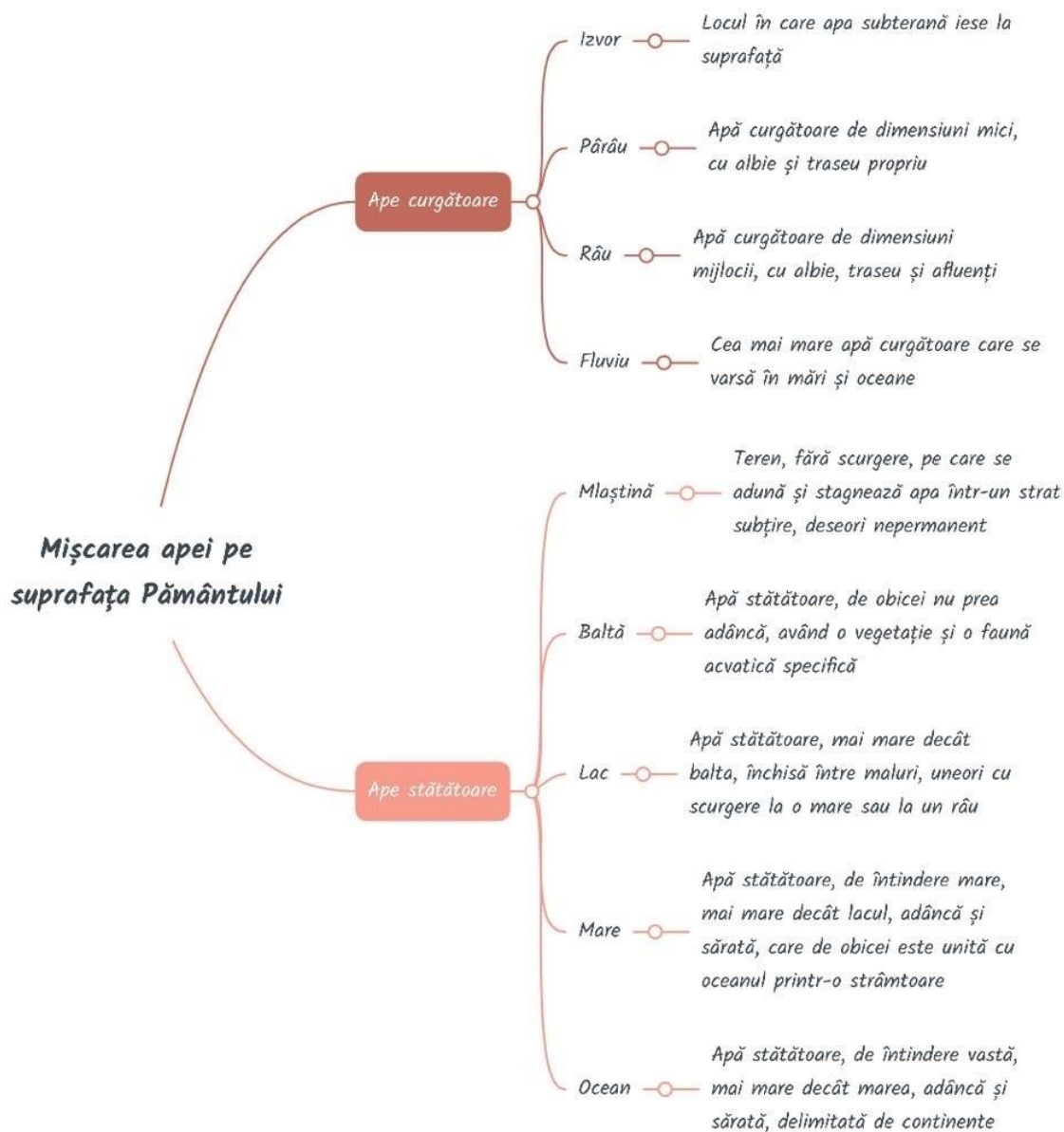


CUPRINS:

1. Tema 1 Modulul ____I.....pag 3
2. Tema 2 Modulul ____.....III..... pag 4
3. Tema 3 Modulul____.....V.....pag 5-7
4. Test 1/ Evaluarea 1, Modul Ipag 8-9
5. Test 2/ Evaluarea 2, Modul II.....pag 10-11
6. Test 3/ Evaluarea 3, Modul III.....pag 12-13
7. Test 4/ Evaluarea 4, Modul IV.....pag 14-16
8. Test 5/ Evaluarea 5, Modul V.....pag 17-18
9. Test 6/ Evaluarea 6, Modul VI.....pag 19-20
10. Resursă educațională deschisă.....pag 21-25

- Fișa de prezentare a RED
- <https://view.genially.com/683481fb0eb2c544248a1672/interacti-ve-content-elemente-intuitive-de-geometrie>

TEMA 1



TEMA 2



TEMA 3

Plan de lecție – Clasa inversată: Părțile unei plante

Clasa: a III-a

Disciplina: Științe ale naturii

Tema: Părțile unei plante

1. Activitatea de acasă

Scop: Elevii învață noțiunile de bază despre părțile unei plante.

Resurse trimise elevilor (prin Google Classroom sau WhatsApp):

- Videoclip educațional animat: „Părțile unei plante și rolul lor” (3-4 min, YouTube)
- Ilustrație interactivă (PDF sau imagine) cu o plantă și etichetarea rădăcinii, tulpinii, frunzelor, florii
- Întrebare de reflecție postată pe Padlet: „Care parte a plantei ți se pare cea mai importantă și de ce?”

2. Activitatea din clasă

Scop: Aplicarea și fixarea cunoștințelor, învățare activă.

Etape:

- Discuție introductivă:
Ce ați învățat din videoclip? Ce întrebări v-ați pus?

- Joc de recunoaștere:

Se vizualizează imagini cu plante (pe videoproiector sau fișe), iar elevii trebuie să identifice părțile plantei.

- Activitate practică în echipe:

Fiecare echipă primește o fișă cu imaginea unei plante neetichetate. Elevii decupează și lipesc etichetele corecte (rădăcină, tulpină, frunză, floare, fruct). Alternativ: se poate face pe Google Jamboard sau CANVA.

- Prezentarea echipelor:

Fiecare echipă explică ce a făcut și de ce a ales acele etichete.

- Recapitulare și reflecție:

Elevii răspund oral sau în scris la întrebarea: „Ce parte a plantei ne ajută cel mai mult?”

Fișe de lucru

1. Fișă de lucru: Părțile componente ale plantei

Această fișă ajută elevii să identifice și să eticheteze corect părțile unei plante.

2. Fișă de lucru: Părțile unei plante – Twinkl

O activitate simplă și atractivă, cu o bancă de cuvinte și spații pentru completare, ideală pentru consolidarea cunoștințelor.

3. Fișă de lucru despre plante – Clasa mea

Un set de materiale care includ informații despre părțile plantei, nevoile de bază și adaptările la mediu.

Resurse video educative - YOUTUBE

1. Lecție video: Plantele – Părțile unei plante și rolul lor

Un videoclip explicativ care prezintă părțile principale ale unei plante și funcțiile acestora.

2. Lecție video: Plantele și temperatura

Explorarea modului în care plantele se adaptează la diferite condiții de temperatură.

Activități interactive

- Etichetarea părților unei plante în Jamboard

Creez în CANVA imaginea unei plante și invit elevii să eticheteze părțile acesteia (rădăcină, tulpină, frunze, floare).

- Quiz interactiv cu Kahoot

Un quiz cu întrebări despre funcțiile fiecărei părți a plantei pentru a verifica înțelegerea elevilor.

 Sugestii pentru activitatea de acasă

Trimit elevilor următoarele materiale pentru a le parcurge acasă:

- Videoclipul „Plantele – Părțile unei plante și rolul lor”
- Fișa de lucru de la Twinkl
- Întrebarea de reflecție pe Padlet: „Care parte a plantei ți se pare cea mai importantă și de ce?”  

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

10

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”?

12



- 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: abordarea prin joc a conținuturilor și adaptarea personalizată
- Provocări: provocări legate de sustenabilitate și provocări legale și etice

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:

1. Feedback rapid și personalizat – Platformele digitale pot oferi corectare automată și feedback imediat, ajutând elevii să-și înțeleagă greșelile și să progreseze mai repede.
2. Accesibilitate și flexibilitate – Evaluările pot fi accesate de oriunde și oricând, facilitând învățarea la distanță și adaptarea la nevoile individuale ale elevilor.

Dezavantaje ale utilizării resurselor digitale în evaluarea elevilor:

1. Dependența de tehnologie – Probleme tehnice (lipsa internetului, erori software, lipsa de echipamente) pot afecta desfășurarea corectă a evaluărilor.
2. Riscuri legate de corectitudinea evaluării – Există posibilitatea ca elevii să trișeze mai ușor în mediul online, ceea ce poate compromite acuratețea rezultatelor

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 plăcere

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
5. 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
6. 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
7. Ordonăți corect etapele Modelului celor 5 etape ale lui G. Salmon, în facilitarea online a învățării:
- a) Construirea cunoașterii 2
- b) Acces și motivație 4
- c) Schimb de informații 3
- d) Dezvoltarea independenței 1
- e) Socializare online 5
8. Explicați conceptul de „hipermedia” și descrieți două avantaje ale utilizării acestuia în educație.

Hipermedia este un concept care combină elemente multimedia (text, imagini, sunet, animație, video) cu hipermedia, adică posibilitatea de a naviga între informații prin linkuri. Astfel, utilizatorul poate explora conținutul într-un mod interactiv și non-liniar, alegând ce și cum să parcurgă.

Două avantaje ale utilizării hipermediei în educație:

1. Crește implicarea și motivația elevilor – Conținutul interactiv și variat captează atenția și face procesul de învățare mai atractiv.
2. Încurajează învățarea personalizată – Elevii pot parcurge materialele în ritmul propriu, alegând ordinea și profunzimea informației în funcție de nevoile lor.

TITLUL LECȚIEI	ELEMENTE INTUITIVE DE GEOMETRIE
Disciplina	MATEMATICĂ
Informații despre elevi?	
Clasa	A III – A
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	8-10 ANI
Caracteristici speciale ale elevilor	-
Autor profesor	
Nume și prenume	TĂNASE LAVINIA DUMITRA
Școala	ȘC.GIMN.NR.29 "MIHAI VITEAZUL", CONSTANȚA
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	DREPTUNGHIUȘUL ȘI PĂTRATUL
Obiective operaționale	a) cognitive O1 - să recunoască figurile geometrice corespunzătoare noțiunilor geometrice învățate anterior; O2 - să identifice noțiunile în situații corespunzătoare mediului înconjurător; O3 - să definească noțiunile de <i>poligon</i> și <i>triunghi</i>; O4 - să identifice pătratul și dreptunghiul b) Afectiv-atitudinale O.A. - manifestarea interesului pentru activitatea propriu-zisă, prin adoptarea unei atitudini euristice, investigatoare c) psiho - motorii O.P.M. - să mănuiască corect materialele puse la dispoziție ;
Cuvinte cheie	-

Metode	explicația, descrierea, conversația, problematizarea, exercițiul	
Descriere RED		
Descrierea resursei	Descriere narativă	✂ Caracteristici interactive • Menu-uri structurate: „Leçon” (lecție), „Exercices”, provocări nivelate („Défi”). • Elementele Grafice animate (markere, butoane, zone invizibile) încurajează elevul să interacționeze  . • Feedback imediat prin validări („Bravo!”), quiz-uri și posibilitatea de a trimite formulare profesorului. Această resursă este un instrument pedagogic modern, destinat introducerii elevilor în conceptele de bază ale geometriei într-un mod intuitiv și atractiv. Folosește desene animate, componente interactive și feedback automat pentru a transforma învățarea pasivă într-o experiență activă, vizuală și eficientă.
	Scopul si obiectivele resursei	🎯 Scopul resursei • Să ofere elevilor o introducere vizuală și interactivă în elementele de bază ale geometriei plan-euclidiene. • Să englobeze concepte fundamentale precum puncte, segmente, drepte, semidrepte, alinieri, poziționarea și măsurarea în context educațional (clasa a II-a—a III-a) . • Să stimuleze învățarea prin acțiune și explorare: copierea notițelor, realizarea de exerciții și autoevaluări, concepte explicate prin animații și provocări. 📋 Obiective educaționale

	1. Recunoașterea și definirea elementelor geometrice: • Punct, segment, dreaptă, semidreaptă, cerc, etc. [OBJ] 2. Înțelegerea relațiilor: • Apartenența punctelor la segmente/drepte. • Conceptul de punct de intersecție și punct mijloc de segment. [OBJ] 3. Utilizarea codajelor: • Notarea și codificarea geometrică (aliniere, cote egale, codări standard). . 4. Exerciții interactive: • Secțiuni cu lecții, apoi teste/quiz-uri „pendu”, formulare pentru profesor etc., conceput pentru a verifica și consolida cunoștințele. . 5. Dezvoltarea abilităților digitale: • Navigare prin anișoare interactive, butoane, zone invizibile – aspecte de engagement vizual și interactivitate [OBJ]	
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	LECȚIA ÎNCEPE CU REACTUALIZAREA CUNOȘTINȚELOR DESPRE NOȚIUNILE DE GEOMETRIE ÎNVĂȚATE CAPTAREA ATENȚIEI SE FACE CU AJUTORUL UNUI AFIȘ ÎN CANVA CE REPREZINTĂ O CASĂ FORMATĂ DIN FIGURI GEOMETRICE SE ANUNȚĂ OBIECTIVELE PE ÎNȚELESUL COPIILOR URMEAȘĂ INTRODUCEREA NOȚIUNILOR NOI DE GEOMETRIE, RESPECTIV NOȚIUNI DESPRE DREPTUNGHI ȘI PĂTRAT ȘI REZOLVAREA SARCINILOR SPECIFICE LECȚIEI. OBȚINEREA PERFORMANȚEI SE DOBÂNDEȘTE CU AJUTORUL UNEI FIȘE DE LUCRU.	45 MIN

	REȚINEREA ȘI TRANSFERUL NOILOR INFORMAȚII SE REALIZEAZĂ DE CĂTRE ELEVII PRIN CREAREA UNUI DESEN UTILIZÂND FORME GEOMETRICE, URMÂND INDICAȚIILE DIN POEZIA CITITĂ DE CĂTRE CADRUL DIDACTIC. ÎN ÎNCHEIERE ELEVII NOTEAZĂ TEMA SI PRIMESC APRECIERI INDIVIDUALE ȘI GLOBALE.		
Cum voi evalua elevii?			
Metode de evaluare		OBSERVAREA SISTEMATICĂ, FIȘĂ DE LUCRU, APRECIERI VERBALE	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?			
Cunoștințe anterioare		PUNCTUL, DREAPTA, SEMIDREAPTA, SEGMENTUL, POLIGON, TRIUNGHI	
Spațiu și materiale		SALA DE CLASĂ/BETIȘOARE, FIȘE	
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?			
Aplicații implicate	Obligativ	GENIALLY	
	Opțional	WORDWALL, CANVA	
Infrastructură/ echipament	Obligativ	LAPTOP, VIDEOPROIECTOR	
	Opțional	BOXE	
Tip de resurse de învățare		SCRISE, DIGITALE	
Resurse de Timp / Spațiu		45 MINUTE/SALA DE CLASĂ	
Alte aspecte care trebuie luate în considerare			

BIBLIOGRAFIE:

1. Programa școlară pentru disciplina Matematică, clasele a III-a și a IV-a, București, 2014 (Anexa 2 la ordinul ministrului educației naționale nr. 5003/02.12.2014) - Ministerul Educației Naționale;
2. Programa școlară pentru disciplina ARTE VIZUALE ȘI ABILITĂȚI PRACTICE CLASELE a III-a – a IV-a (Anexa nr. 2 la ordinul ministrului educației naționale nr. 5003 / 02.12.2014) - Ministerul Educației Naționale;
3. M. Roșu, „Metodica predării matematicii”, București: Universitatea din București – Ed. Credis, 2006
4. <https://wordwall.net/resource/91487961>
5. https://www.canva.com/design/DAGmgGZthYo/LMnYlhBN1f_Yg-IUiptuQA/edit

DENUMIREA RESURSEI EDUCAȚIONALE DESCHISE:

___ELEMENTE INTUITIVE DE GEOMETRIE___

AUTOR:

___PROF. ÎNV. PRIMAR TĂNASE LAVINIA DUMITRA___

LINK CĂTRE RED:

<https://view.genially.com/683481fb0eb2c544248a1672/interactive-content-elemente-intuitive-de-geometrie>