

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 Pedagogie „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: VĂDUVA AURELIA

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

Localitatea / Județul: CONSTANȚA

Formabil:

VĂDUVA AURELIA

Formatori:

Prof. Tatiana TUNARU

Prof. Eugenia STUPARU

Vadu

CUPRINS:

1. Tema 1 Modulul I	pag. 3
2. Tema 2 Modulul II	pag. 4
3. Tema 3 Modulul III	pag. 5
4. Test 1/ Evaluarea 1, Modul I	pag. 6
5. Test 2/ Evaluarea 2, Modul II	pag. 7, 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, 16
10. Resursă educațională deschisă	pag. 17

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

[Geografie clasa a IV-a- Câmpiile și Delta Dunării](#)

TEHNOLOGIA LA LOCUL DE MUNCĂ

Puncte tari

- Captarea și menținerea atenției elevilor
- Accesibilitate sporită - Informații științifice însoțite de imagini sugestive
- Monitorizarea progresului în timp real/Partajarea rapidă a informațiilor
- Demers educativ atractiv bazat pe o varietate de aplicații utilizate în atingerea obiectivelor
- Flexibilitate în învățare

Puncte slabe

- Lipsa de competențe digitale ale cadrelor didactice
- Accesul inegal la tehnologie
- Dependența de tehnologie
- Oboseala digitală
- Reducerea interacțiunii umane
- Lipsa suportului tehnic.

ANALIZA SWOT

Oportunități

- Posibilitatea de organizare a unei lecții/demers educativ în funcție de creativitatea cadrului didactic și abilitățile digitale ale acestuia
- Viziune proprie asupra secvențelor de învățare - selectarea resurselor digitale în funcție de grupul școlar coordonat
- Încurajarea învățării personalizate/Dezvoltarea abilităților digitale ale elevilor

Amenințări

- Imposibilitatea accesării materialelor online din cauza semnalului slab de internet
- Lipsa energiei electrice
- Scăderea calității educației.

"Ecosistemul digital", conform lui Punie.

Ecosistemul digital, conform lui Punie, este un concept care se referă la un sistem complex și interconectat de componente digitale, care includ rețele, dispozitive, aplicații și date. Acest ecosistem funcționează ca o infrastructură pentru activitățile noastre online și este fundamental pentru societatea modernă.

Elementele ecosistemului digital:

- **Rețele:**

Infrastructura digitală care conectează dispozitive și permite transmiterea datelor, precum internetul, rețelele mobile, etc.

- **Dispozitive:**

Aparate care permit accesul la internet și utilizarea aplicațiilor, cum ar fi telefoane mobile, computere, tablete etc.

- **Aplicații:**

Software-ul care permite interacțiunea cu ecosistemul digital, cum ar fi aplicații de comunicare, social media, aplicații bancare etc.

- **Date:**

Informațiile stocate și transmise prin intermediul ecosistemului digital, utilizate pentru diverse scopuri (comunicare, analiză, personalizare etc.).

Importanța ecosistemului digital:

- Permite accesul rapid și ușor la informații și servicii online.
- Facilitează comunicarea și colaborarea la nivel global.
- Susține activitățile economice, sociale și culturale.
- Permite dezvoltarea și inovarea în diferite domenii.
- Poate fi o sursă de oportunități, dar și o amenințare pentru protecția datelor și securitatea cibernetică.

Ecosistemul digital și protecția cetățenilor:

Ecosistemul digital implică, totodată, necesitatea protejării cetățenilor. Este important să se ia măsuri pentru a asigura securitatea cibernetică, pentru a proteja datele personale și pentru a combate infracțiunile online, cum ar fi fraudă.

Modele de integrare a tehnologiei în instruire

Clasa: I 🐻

Disciplina: Matematică

Obiectiv comportamental: La sfârșitul activității, toți elevii vor fi capabili să:

—>identifice poziția pe care o ocupă diverse obiecte în realitatea imediată, în raport cu alte obiecte precizate;

—>efectueze adunări și scăderi, mental și în scris, în centrul 0-100 (misiunea de pe bilețelul din ou)

Activitate de învățare:

Consolidarea adunării și scăderii, mental și în scris, în centrul 0-100 — Vânătoarea de ouă — Ascultă sarcina iepurașului (ChatterPix), alege oul magic (WordWall), rezolvă misiunea secretă și bucură-te de surpriza dulce!

Metodă, tehnică, procedeu didactic: ChatterPix, WordWall

Formă de organizare: individual, colectiv👥

Abilități optimizate : cognitive, sociale, emoționale, psihomotorii

Modulul I. Tehnologii digitale în educație – privire de ansamblu

TEST FINAL MODULUL I

NUME ȘI PRENUME:

INSTITUȚIA:

1. Ce înseamnă conceptul *e-learning*, în contextul educațional actual?
 - a) Învățarea informală prin interacțiuni sociale
 - b) **Abordarea educațională integrată cu tehnologie pentru învățare 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 evaluare 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

Modulul II. Rolul competențelor digitale ale cadrelor didactice

TEST FINAL MODULUL II

NUME ȘI PRENUME:

INSTITUȚIA:

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

7. Explicați conceptul de „tehnostres” și dați un exemplu de situație în care elevii ar putea experimenta acest fenomen.

Tehnostresul este o formă de stres psihologic cauzată de dificultățile întâmpinate în utilizarea tehnologiei digitale, mai ales atunci când aceasta este percepută ca fiind copleșitoare, complicată sau impusă într-un ritm rapid. Poate apărea atunci când o persoană se simte depășită de cerințele digitale sau de nevoia constantă de adaptare la noi instrumente tehnologice.

Un exemplu ar putea fi lipsa competențelor digitale: Un elev care nu este familiarizat cu utilizarea unor aplicații educaționale (ex: editori video, aplicații de testare interactivă) poate deveni frustrat și anxios când nu reușește să finalizeze sarcinile cerute.

Modulul III. Resurse educaționale digitale

TEST FINAL MODULUL III

NUME ȘI PRENUME:

INSTITUȚIA:

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. Cum pot fi aceste provocări gestionate?

Beneficii:

- **Accesibilitate crescută:** Elevii și profesorii pot accesa gratuit materiale educaționale de calitate din orice loc.
- **Adaptabilitate:** Resursele pot fi modificate și personalizate în funcție de nevoile elevilor sau ale contextului educațional.

Provocări:

- **Lipsa competențelor digitale:** Unii profesori pot avea dificultăți în a găsi, modifica sau integra eficient RED în lecții.
- **Calitatea variabilă a resurselor:** Nu toate RED sunt bine realizate sau adecvate pedagogic.

Modulul IV. Predare, învățare și evaluare cu tehnologii digitale

TEST FINAL MODULUL IV

NUME ȘI PRENUME:

INSTITUȚIA:

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:

1. **Feedback rapid și automatizat:** Platformele digitale pot oferi feedback imediat, ceea ce susține procesul de învățare.
2. **Accesibilitate și flexibilitate:** Elevii pot fi evaluați de oriunde și în orice moment, ceea ce crește accesul și confortul.

Dezavantaje:

1. **Dependența de tehnologie:** Probleme tehnice pot împiedica desfășurarea corectă a evaluării.
2. **Riscuri privind integritatea academică:** Este mai dificil de controlat fraudă în testările online fără supraveghere adecvată.

Modulul V. Potențialul tehnologiilor pentru învățare activă

TEST FINAL MODULUL V

NUME ȘI PRENUME:

INSTITUȚIA:

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

Modulul VI. Pedagogia digitală și provocările viitorului apropiat

TEST FINAL MODULUL VI

NUME ȘI PRENUME:

INSTITUȚIA:

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

Etapele Modelului celor 5 etape ale lui G. Salmon sunt:

- 1 - **Acces și motivație**
- 2 - **Socializare online**
- 3 - **Schimb de informații**
- 4 - **Construirea cunoașterii**
- 5 - **Dezvoltarea independenței**

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

Hipermedia este un tip de conținut digital care combină mai multe forme media (text, imagini, video, sunet, animații) interconectate prin linkuri, permițând o navigare non-liniară.

Două avantaje ale utilizării hipermediei în educație:

1. **Învățare personalizată:** Elevii pot explora conținutul în ritmul propriu, alegând secvențele care răspund nevoilor lor de învățare.
2. **Creșterea motivației și implicării:** Combinarea de texte, imagini, sunete și interactivitate face procesul de învățare mai captivant și mai eficient.

CÂMPIILE

Câmpia este cea mai joasă formă de relief, cu aspect neted. Datorită climatului cald și solurilor fertile, vegetația naturală de stepă a fost înlocuită de oarece de diferite culturi agricole. Câmpia Română și Câmpia de Vest reprezintă principalele regiuni agricole ale țării, în care se cultivă grâu, porumb, floarea-soarelui, sfeclă de zahăr. În subsol, ambele câmpii prezintă zăcăminte de petrol și gaze naturale.

