

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: 2

Perioada formării: 24 martie – 16 mai 2025

Data evaluării finale: 11 iunie 2025

Portofoliu pentru dezvoltare profesională continuă

Nume și prenume cursant:

Unitatea de învățământ:

Localitatea / Județul:

Formabil:

Vasilev Anca-Raluca



Formatori:

Prof. Tatiana TUNARU

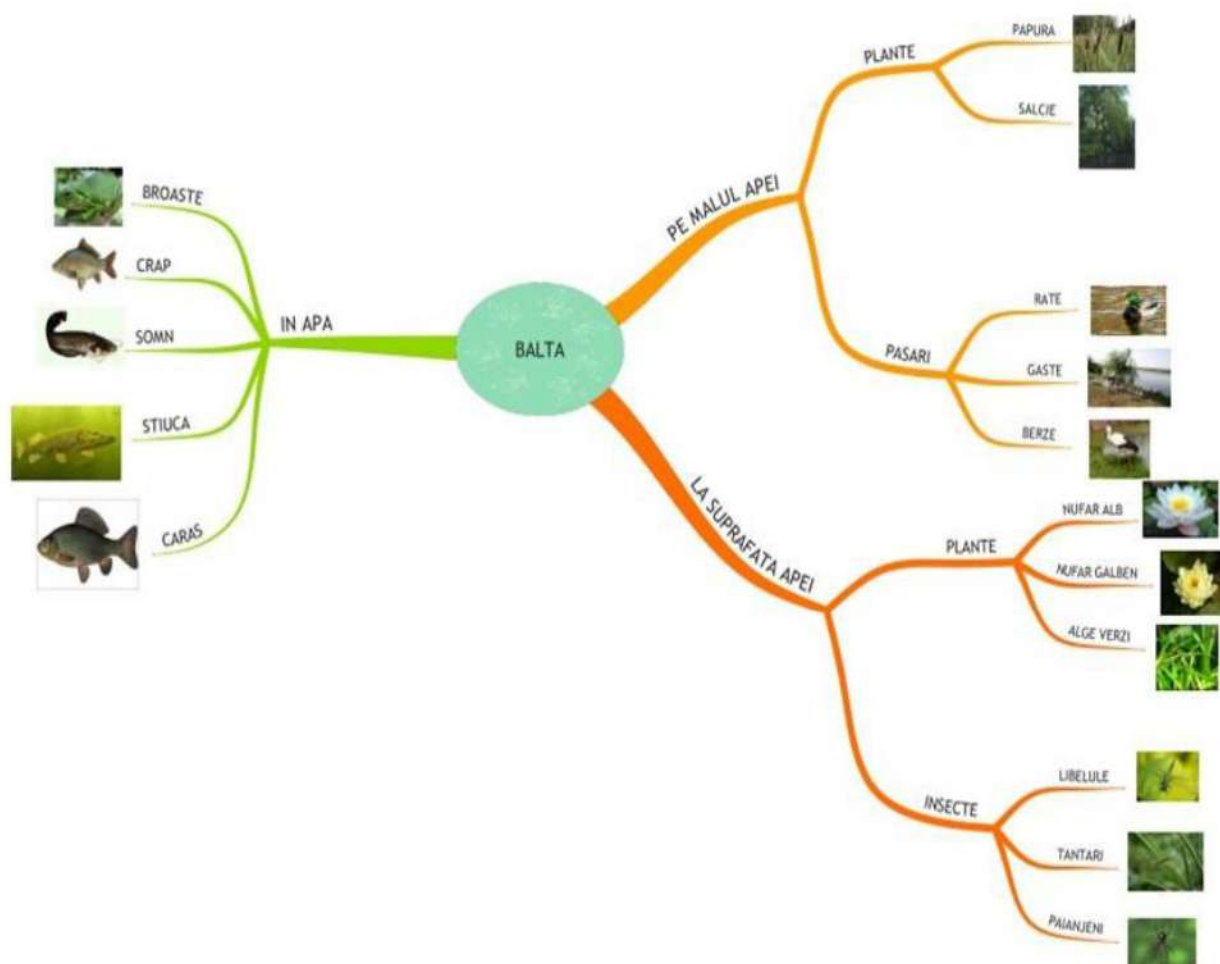
Prof. Eugenia STUPARU

CUPRINS:

1. Tema 1 Modulul 1	pag. 3
2. Tema 2 Modulul 2	pag. 4
3. Tema 3 Modulul 3	pag. 5 – 9
4. Test 1/ Evaluarea 1, Modul I	pag. 10 - 11
5. Test 2/ Evaluarea 2, Modul II.....	pag. 12 - 13
6. Test 3/ Evaluarea 3, Modul III.....	pag. 14 - 15
7. Test 4/ Evaluarea 4, Modul IV.....	pag. 16 - 17
8. Test 5/ Evaluarea 5, Modul V.....	pag. 18 - 19
9. Test 6/ Evaluarea 6, Modul VI.....	pag. 20 - 21
10. Resursă educațională deschisă.....	pag. 22 - 24
• Fișa de prezentare a RED • Link-ul de acces către RED	

Tema 1 – Modulul 1

HARTA MENTALĂ- „BALTA”



Tema 2 – Modulul 2

CREAREA RESURSELOR DIGITALE

<https://coggle.it/diagram/aEPvkDYdz94G-lpw/t/vacan%C8%9B%C4%83/7f3cf3b9061c40b990bab94674206c5f052710d120cd4eeb9c9a993372a4e12c>

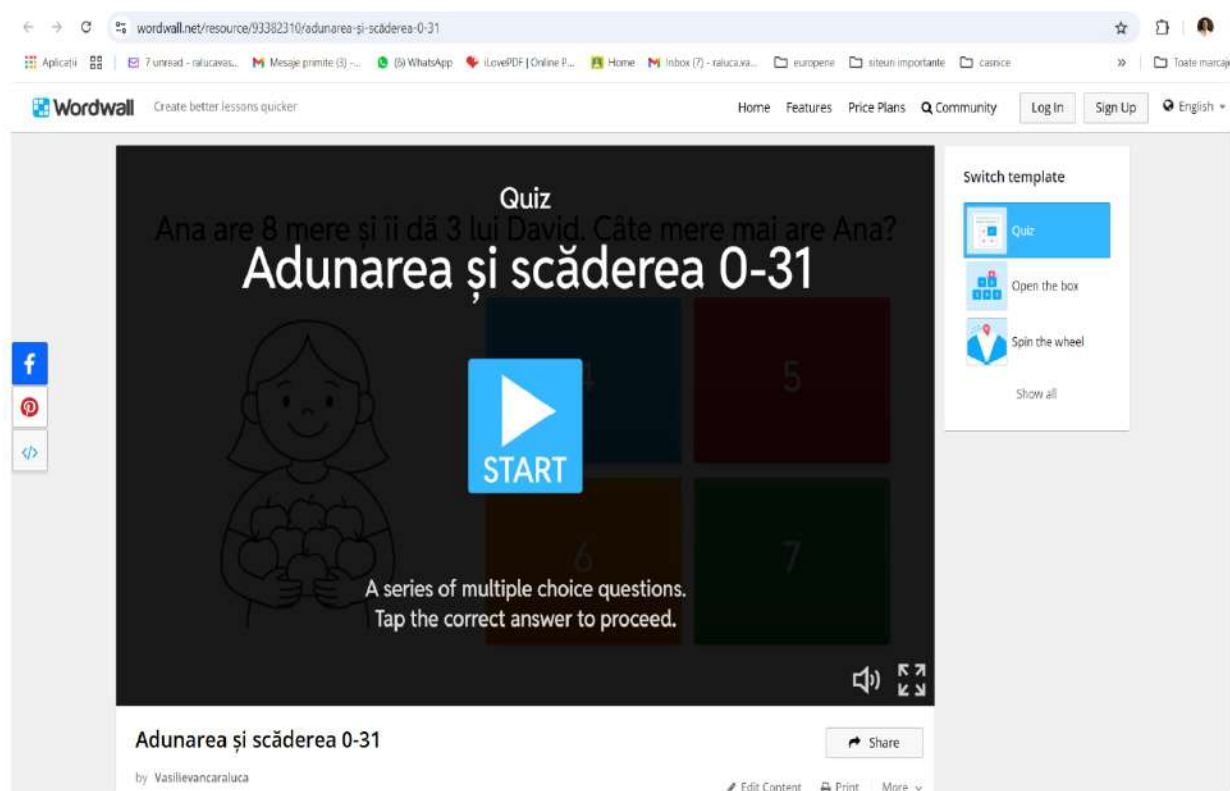


4

Tema 3 – Modulul 3

CREAȚI UN TEST ONLINE/QUIZZ FOLOSIND UN INSTRUMENT DIGITAL PRECIZÂND TIPUL DE EVALUARE VIZAT

<https://wordwall.net/resource/93382310/adunarea-si-sc%C4%83derea-0-31>



wordwall.net/resource/93382310/adunarea-și-scăderea-0-31

Wordwall Create better lessons quicker

0:06 ✓ 0

Ana are 8 mere și îi dă 3 lui David. Câte mere mai are Ana?



4	5
6	7

1 of 8

Adunarea și scăderea 0-31

by Vasilievancaraluca

Switch template

- Quiz
- Open the box
- Spin the wheel
- Show all

Share

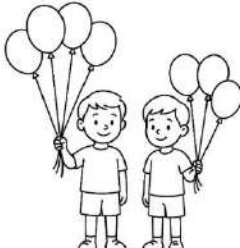
Edit Content Print More

wordwall.net/resource/93382310/adunarea-și-scăderea-0-31

Wordwall Create better lessons quicker

0:35 ✓ 0

Toma are 4 baloane și Matei are 3 baloane. Câte baloane au împreună cei doi băieți?



4	5
6	7

2 of 8

Adunarea și scăderea 0-31

by Vasilievancaraluca

Switch template

- Quiz
- Open the box
- Spin the wheel
- Show all

Share

Edit Content Print More

wordwall.net/resource/93382310/adunarea-și-scăderea-0-31

Wordwall Create better lessons quicker

Home Features Price Plans Community Log In Sign Up English

0:56 ✓ 0

O tavă are 16 de felii de pizza și echipa mănâncă 7 felii. Câte felii au mai rămas?

9	8
7	10

3 of 8

Adunarea și scăderea 0-31

by Vasilevncaraluca

Share Edit Content Print More

Switch template

- Quiz
- Open the box
- Spin the wheel
- Show all

wordwall.net/resource/93382310/adunarea-și-scăderea-0-31

Wordwall Create better lessons quicker

Home Features Price Plans Community Log In Sign Up English

1:16 ✓ 0

Mihai are 20 de bomboane și îi oferă 3 bomboane Anei și 5 bomboane lui David. Câte bomboane îi rămân lui Mihai?

10	11
12	13

4 of 8

Adunarea și scăderea 0-31

by Vasilevncaraluca

Share Edit Content Print More

Switch template

- Quiz
- Open the box
- Spin the wheel
- Show all

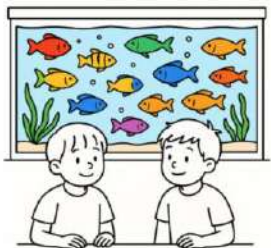
wordwall.net/resource/93382310/adunarea-si-scaderea-0-31

Aplicatii 7 unread - raluca... Message prompts (3) ... WhatsApp iLovePDF | Online P... Home Inbox (7) - raluca... europene situuri importante casnice

Wordwall Create better lessons quicker Home Features Price Plans Community Log In Sign Up English

1:41 ✓ 0

Cristian și Andrei privesc acvariul plin de pești colorați. Cristian numără 6 pești, iar Andrei numără 4 pești. Câți pești au văzut cei doi împreună?



8	10
11	12

◀ 5 of 8 ▶

Adunarea și scăderea 0-31
by Vasilevancoraluca

Share Edit Content Print More

Switch template
Quiz
Open the box
Spin the wheel
Show all

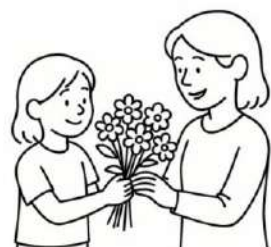
wordwall.net/resource/93382310/adunarea-si-scaderea-0-31

Aplicatii 7 unread - raluca... Message prompts (3) ... WhatsApp iLovePDF | Online P... Home Inbox (7) - raluca... europene situuri importante casnice

Wordwall Create better lessons quicker Home Features Price Plans Community Log In Sign Up English

1:58 ✓ 0

Sara culege 14 flori și dă 7 flori mamei sale. Câte flori mai are Sara?



7	8
9	10

◀ 6 of 8 ▶

Adunarea și scăderea 0-31
by Vasilevancoraluca

Share Edit Content Print More

Switch template
Quiz
Open the box
Spin the wheel
Show all

8

wordwall.net/resource/93382310/adunarea-și-scăderea-0-31

Wordwall Create better lessons quicker

Home Features Price Plans Community Log In Sign Up English

2:35 ✓ 0

Ioana construiește 7 castele de nisip iar George construiește 8. Câte castele de nisip au construit?

13	14
15	16

7 of 8

Adunarea și scăderea 0-31

by Vasilevancaraluca

Edit Content Print More

Switch template

- Quiz
- Open the box
- Spin the wheel
- Show all

wordwall.net/resource/93382310/adunarea-și-scăderea-0-31

Wordwall Create better lessons quicker

Home Features Price Plans Community Log In Sign Up English

3:06 ✓ 0

Cercul este 6, pătratul este 9, triunghiul 4 și dreptunghiul este 3. Cât fac împreună formele geometrice?

21	22
23	24

8 of 8

Adunarea și scăderea 0-31

by Vasilevancaraluca

Edit Content Print More

Switch template

- Quiz
- Open the box
- Spin the wheel
- Show all

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 – reprojecarea 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

10

- 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

12

- 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:

14

- Acces liber la cunoștințe
 - Personalizarea, la nivel de conținut educațional, pentru a răspunde nevoilor de învățare
- Provocări
- Calitatea variabilă a resurselor- verificarea acestora nu este întotdeauna riguroasă
 - Lipsa formării pentru cadrele didactice pentru a crea efficient RED-uri

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

16

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: cadrul didactic poate să ofere feedback rapid, imediat;
variante multiple de evaluare, atractive pentru copii: Quizz-uri, jocuri de atenție,
diagrame etc

Dezavantaje: lipsa unui suport tehnic
erori tehnice (acordarea punctajului nul în cazul întârzierii unui răspuns)

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:

20

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

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

Tehnologia hipermedia combină multimedia cu hypertextul, facilitând navigarea fără obstacole între diferite tipuri de date: texte, sunete, imagini fixe, imagini animate.

Accesul rapid și nelinear la informații și stocarea compactă a informațiilor reprezintă două avantaje ale utilizării acesteia.

TITLUL LECȚIEI	FIGURI GEOMETRICE PLANE. PLANETELE
Disciplina	Matematică și Explorarea Mediului
Informații despre elevi?	
Clasa	Pregătitoare
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	6-7 ani
Caracteristici speciale ale elevilor	Elevi de clasă pregătitoare
Autor profesor	
Nume și prenume	VASILIEV ANCA-RALUCA
Școala	Gimnazială Nr. 29 „Mihai Viteazul” Constanța
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	Figuri geometrice plane. Planetele
Obiective operaționale	O1-să denumească figurile geometrice: cerc, pătrat, dreptunghi, triunghi; O2-să numere figurile geometrice, completând tabelul corespunzător; O3-să continue modele repetitive reprezentate prin șiruri de figuri geometrice; O5-să recunoască corpurile cerești: Soarele, Pământul.
Cuvinte cheie	Planete
Metode	exercițiul, explicația, problematizarea, jocul didactic

Descriere RED		
Descrierea resursei	Descriere narativă	Elevii se vor familiariza cu noi cunoștințe despre Sistemul nostru Solar, comparând forma planetelor cu formele geometrice plane învățate.
	Scopul si obiectivele resursei	Identificarea structurii Sistemului nostru Solar, a unor forme geometrice plane (pătrat, triunghi, dreptunghi, cerc) și legătura dintre acestea
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	Prezentarea Sistemului nostru Solar	20 minute
	Comparație planete/forme geometrice plane	5 minute
	Exerciții și probleme	10 minute
	Activități recreative- puzzle	10 minute
Cum voi evalua elevii?		
Metode de evaluare	În cadrul resursei sunt mai multe exerciții care evaluează elevii	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		
Cunoștințe anterioare	Figuri geometrice plane	
Spațiu și materiale	Sala de clasă/informatică; gadgeturi personale/laptopuri școală	
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?		
Aplicații implicate	Obligatoriu	https://im-a-puzzle.com/
	Opțional	-
Infrastructură/	Obligatoriu	Gadgeturi elevi/ laptopuri școală

echipament	Opțional	-
Tip de resurse de învățare		Tradiționale și moderne
Resurse de Timp / Spațiu		45 minute
Alte aspecte care trebuie luate în considerare		
BIBLIOGRAFIE:		
*** Programă școlară pentru Comunicare în Limba Română, Clasa pregătitoare, clasa I și II-a, aprobată prin ordin al ministrului Nr. 3418/19.03.2013, București		
https://depositphotos.com/ro/illustrations/soarele.html		
https://carturesti.ro/info/plansa-sistemul-solar-planete-809065384?lang=en-US		
https://youtu.be/6os-atIjkNk?feature=shared		

DENUMIREA RESURSEI EDUCAȚIONALE DESCHISE:

___ FIGURI GEOMETRICE PLANE. PLANETELE ___

AUTOR:

___ VASILIEV ANCA-RALUCA ___

LINK CĂTRE RED:

<https://library.livresq.com/details/6845910614210d00092cbff7>

