

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: 2

Grupa: 4

Perioada formării: 19 mai – 9 septembrie 2025

Data evaluării finale: 3 octombrie 2025

Portofoliu pentru dezvoltare profesională continuă

Nume și prenume cursant: **ALEXANDRU Laura-Roxana**

Unitatea de învățământ: **ȘC. GIMNAZIALĂ NR.39 „NICOLAE TONITZA”**

Localitatea / Județul: **CONSTANȚA/ CONSTANȚA**

Formabil:

ALEXANDRU Laura-Roxana



Formatori:

Prof. Tatiana TUNARU

Prof. Eugenia STUPARU

CUPRINS:

1. Tema 1 Modulul 1: Poster în Aplicația Canva.....	pag. 3
2. Tema 2 Modulul 3 : Aplicație în StoryJumper	pag. 4
3. Tema 3 Modulul 5: Potențialul tehnologiilor pentru învățarea activă-	pag. 6
4. Test 1/ Evaluarea 1, Modul I	pag.7
5. Test 2/ Evaluarea 2, Modul II.....	pag. 9
6. Test 3/ Evaluarea 3, Modul III.....	pag.10
7. Test 4/ Evaluarea 4, Modul IV.....	pag.12
8. Test 5/ Evaluarea 5, Modul V.....	pag.14
9. Test 6/ Evaluarea 6, Modul VI.....	pag.16
10. Resursă educațională deschisă.....	pag.17
• Fișa de prezentare a RED • Link-ul de acces către RED	

<https://library.livresq.com/details/68c72baaae035300097d7207>



Tema 1 Modulul 1- Folosind aplicația Canva, realizați un material la alegere.(poster, invitație, analiza SWOT, etc.)



Tema 2 Modulul 3- Realizați un material pe o temă/disciplină la alegere, folosind una din aplicațiile prezentate.



Ce este?

O călătorie de explorare aparent a lumii înconjurătoare, dar de fapt este o incursiune în lumea interioară a preșcolarilor/ școlarilor mici.

Care este scopul?

- * atitudine mai bună față de școală și învățătură;
- * mai multă încredere în și respect față de cadrele didactice;
- * motivare academică mai puternică;
- * mai bună apreciere a propriei persoane;
- * atitudini și comportamente sociale/ morale;
- * grijă mai mare pentru alții;
- * capacități îmbunătățite de soluționare a conflictelor;
- * frecvență mai mare a comportamentului altruist.

Educația rațional-emoțională și comportamentală

este un program psihoeducational acreditat, de intervenție preventivă adresat elevilor.

Este format din secvențe modulare de educație psihologică ce urmăresc dezvoltarea la elevi a unor abilități cognitive și comportamentale care să-i facă mai productivi și, în același timp, mai fericiți. Se pornește de la ideea că problemele emoționale sunt rezultatul unui stil de gândire deficitar cu privire la unele evenimente și nu al evenimentelor în sine.

În urma unui sondaj s-a relevat o tendință mondială a generației actuale de copii de a avea mult mai multe probleme emoționale decât în trecut. Aceștia sunt mai singuri și mai deprimați, mai furioși și mai nestăpâniți, mai emotivi și mai înclinați să devină anxioși din orice, mai impulsivi și mai agresivi. Investigații neurobiologice au demonstrat că există o adevărată „fereastră de oportunități” pentru formarea obiceiurilor emoționale ale elevilor. Moștenirea genetică îl înzestrează pe fiecare dintre noi cu o serie de emoții fundamentale care se vor regăsi în structurile temperamentale. Lecțiile emoționale învățate în copilărie, acasă și la școală ne modelează circuitele emoționale, sporindu-ne sau diminuându-ne adaptabilitatea emoțională.

Iată un argument important în stabilirea conexiunilor între sentimente și caracter. Cei care sunt sclavii impulsurilor au mult de suferit din punct de vedere moral, deoarece tocmai capacitatea de a controla impulsurile este ceea ce susține clădirea caracterului

Care este durata și forma de lucru?

≈ ore/ săptăm.
Program: luni- vineri
 grupe de 8-10 copii

Desen și pictură **Modelaj** **Colaj** **Teatru**
Basme și povești terapeutice
Joc Muzică și dans

Activitățile se desfășoară aranjate în categorii de subiecte, cum ar fi: **Acceptarea de sine, Emoții, Convingeri și comportamente, Rezolvarea problemelor și luarea deciziilor și Relații interpersonale, fiind vorba de cele 4 Paliere de Dezvoltare: Dezvoltare personală, Dezv. emoțională, Dezv. socială și Dezv. cognitivă.**

Se lucrează astfel încât să se conștientizeze cele trei mari categorii de convingeri iraționale care conduc la emoții și atitudini disfuncționale:

1. Lipsa de valoare: „sunt o persoană fără valoare dacă nu mă descurc foarte bine și nu câștig aprobarea altora așa cum ar trebui”.

2. Catastrofarea: „este catastrofal, groaznic sau oribil că nu mă descurc așa cum trebuie”.

3. Convingeri de tipul: „nu suport”, „nu pot tolera”, „nu pot accepta lucrurile care mi se întâmplă și care ar trebui să nu mi se întâmple”.

Acel „**TREBUIE**” caracterizează aceste emoții și atitudini, ușor de depistat pentru oricine lucrează cu un copil de vârstă școlară.

Înscrieri și alte informații:

Psihopedagog, psihoterapeut,
 Profesor învățământ primar **Alexandru Laura Roxana,**
 Tel: 07224.....



Cumpărați „Pașaport pentru succes” PROGRAM DE EDUCAȚIE RAȚIONAL- EMOTIVĂ ȘI COMPORTAMENTALĂ*

Carte cu copertă cartonată (cu legătură elastică)
 27,99 USD
 + ADĂUGĂ ÎN COS

Procede cartea în termen de 4 săptămâni (post decuș)
 Carte profesională cu copertă cartonată, 281 cm x 21,5 cm
 37,99 USD plus la transport + 5,70 USD (pagini suplimentare)
 Reducere de 10% la comenzi de peste 15 cărți cu copertă cartonată

Carte tipărită (cu legătură elastică)
 14,99 USD
 + ADĂUGĂ ÎN COS

Procede cartea în termen de 4 săptămâni (post decuș)
 Carte tipărită 8" x 8"
 14,99 USD plus la transport + 5,45 USD (pagini suplimentare)

Alex

Tema 3 Modulul 5 : Vizionați filmulețul și notați 5 idei relevante pentru sistemele de învățare de azi.

1. Participarea activă, continuă a studentului, conducând la un self-esteem ridicat;
2. Imediata confirmare/ corectare a fiecărui răspuns oferit;
3. Șansa fiecărui student de a continua individual atât de rapid, pe cât îi permit abilitățile proprii;
4. Privilegiul de a nu trece mai departe, până nu reușește rezolvarea corectă a itemului la care se află;
5. Respectarea unor principii pedagogice, cum ar fi cel al accesibilității, al respectării particularităților psiho-individuale, al evoluției în ritm propriu, trecând de la simplu la complex, de la puțin la mult...



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

ALEXANDRU LAURA-ROXANA



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

ALEXANDRU LAURA-ROXANA

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:

a) Posibilitatea de actualizare și personalizare continuă a materialelor, în funcție de necesități/ condiții/ nivelul colectivului de elevi

b) Crearea unui mediu de învățare flexibil și participativ, bazat pe conexiuni între participanți

Provocări:

a) Evitarea marginalizării/ excluderii elevilor care nu pot accesa RED

b) Folosirea tehnologiei în exces

Gestionarea provocărilor poate fi realizată printr-o atentă informare a principiilor de bază în accesarea materialelor RED, astfel elevii care nu dispun de instrumentele și abilitățile necesare unei astfel de activități, să poată primi suportul tehnologic și informațional adecvat.

Pe de altă parte, este de evitat capcana utilizării exclusive a resurselor RED, în detrimentul celorlalte.

ALEXANDRU LAURA-ROXANA

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.

Ca și avantaje ale utilizării resurselor digitale, aş evidenția caracterul inedit, captivant, care incită la plăcerea de a rezolva sarcinile de învățare, dar și corectarea mult mai facilă, interacțiuni sincronă dar și asincronă între profesori și elevi.

Ca și dezavantaje, cred că ar fi accesibilitatea inegală la tehnologie a celor evaluați și reducerea capacității de exprimare verbală a celor examinați.

ALEXANDRU LAURA-ROXANA

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

ALEXANDRU LAURA-ROXANA

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. Ordonati corect etapele Modelului celor 5 etape ale lui G. Salmon, în facilitarea online a învățării:

a) Construirea cunoașterii	2
b) Acces și motivație	5
c) Schimb de informații	3
d) Dezvoltarea independenței	1
e) Socializare online	4

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

Hipermedia reprezintă o conexiune între tipuri diverse de media, cum ar fi texte audio, video, animații, grafice, prin hiperlink-uri.

Avantajele utilizării acestuia în educație:

- a) Accesarea rapidă și în timp scurt a diferitelor pagini cu texte, imagini, clipuri video și audio;
- b) Se creează o experiență de navigare intuitivă mai bogată și interactivă.

ALEXANDRU LAURA-ROXANA

TITLUL LECȚIEI	„ȚUP- Imposibil e doar un cuvânt”, de Alex Donovici
Disciplina	Dezvoltare Personală (D.P)
Informații despre elevi?	
Clasa	a II-a G
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	8-9 ani
Caracteristici speciale ale elevilor	Copii cu dezvoltare fizică și psihică conform vârstei cronologice
Autor profesor	
Nume și prenume	ALEXANDRU-LAURA-ROXANA
Școala	ȘC.GIMNAZIALĂ NR.39 „NICOLAE TONITZA”, CONSTANȚA
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	EU ȘI CEILALȚI- DESPRE UNICITATE ȘI DIVERSITATE
Obiective operaționale	Ob. 1: Să potrivească legătura între personaj și numele său; Ob. 2: Să enumere calitățile personajului principal; Ob.3: Să aleagă răspunsul corect situațiilor date în cadrul jocului realizat prin aplicația Kahoot; Ob.4: Să povestească despre faptele personajelor; Ob.5: Să realizeze, lucrând în echipe de câte 4 elevi, un afiș de prezentare a cărții, folosind aplicația Canva;
Cuvinte cheie	dezvoltare personală, poveste, autocunoaștere, a fi unic, a fi diferit de ceilalți, suflet și minte, altruism, perseverență, iubirea de ceilalți
Metode	conversația, explicația, exercițiul, jocul didactic, brainstormingul

Alina

Descriere RED		
Descrierea resursei	Descriere narativă	Resursa (RED) este o lecție interactivă, adresată copiilor de clasa a-II-a, având drept conținut teme de dezvoltare personală. Este publicată pe Platforma Ascedia-Livresq și este disponibilă în format digital. Competențe specifice 1.1 Stabilirea unor asemănări și deosebiri între sine și ceilalți, după criterii simple Domenii conținut 1.1 Autocunoaștere și atitudine pozitivă față de sine și față de ceilalți Beneficii: creșterea încrederii în propriile forțe, auto-acceptarea și aprecierea celorlalți, indiferent de aspectul fizic
	Scopul și obiectivele resursei	1.Învățarea prin joc, facilitată de calculator; 3. Consolidarea informațiilor deținute, prin utilizarea jocurilor educative online; 4.Testarea nivelului de cunoștințe, cu ajutorul resurselor oferite de mediul virtual; 5. Modelarea și simularea fenomenelor care nu pot fi observate în realitate.

Alina

		Timp estimat
Descrierea nativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	CAPTAREA ATENȚIEI: o mică ghicitoare, prezentată prin aplicația Voki, apoi un filmuleț cu sunetele și mișcările unor păsări. ANUNȚAREA TEMEI ȘI A OBIECTIVELOR: slide platforma online Livresq: În această lecție vom călători, alături de personajele sale, într-o lume a emoțiilor. Este vorba despre ce înseamnă să fii diferit de ceilalți și totuși să poți face lucruri aproape imposibile, doar prin puterea interioară. Țap este dovada că dacă vrei cu adevărat ceva care contează, merită să lupti.	8 min
	DIRIJAREA ÎNVĂȚĂRII: Împreună vom investiga mesaje ascunse în paginile poveștii „Țap-Imposibil e doar un cuvânt”, scrise de Alex Donovici. Pentru aceasta vom răspunde unor întrebări, vom completa chestionare, vom alege răspunsurile corecte, vom juca jocuri online. 1. Aplicația Kahoot, cu sarcina de lucru: alegerea variantei corecte de răspuns; 2. Chestionare	25 min
	OBȚINEREA PERFORMANȚEI (CONEXIUNEA INVERSĂ): Brainstormingul Elevii (organizați în 4 grupe) vor spune cât mai multe cuvinte cheie potrivite mesajelor transmise de poveste: a fi unic, a fi diferit de ceilalți, suflet și minte, altruism, perseverență, iubirea de ceilalți (se poate realiza printr-o hartă conceptuală, cu aplicația BUBBL.US) După modelul exercițiului de tragere a cartonașelor în spațiilor potrivite, creând mesaje cu impact pozitiv emotional (ex. IMPOSIBIL E DOAR UN CUVÂNT!), se caută realizarea, de către fiecare grupă formată din câte 4 elevi mesaje asemănătoare (PERSEVERENȚA TE FACE MAI PUTERNIC! ÎNCREDEREA ÎN CEI APROPIAȚI ÎȚI DAU ARIPI!) Vom concluziona că: * Pentru a avea curaj nu trebuie să ai un trup mare ci un suflet cald, iubitor, empatic; * Perseverența în fața obstacolelor conduce la creșterea încrederii în propriile forțe; * Aparențele înșală; * Neputința dată de infirmitate este dăruită de sentimentul dorinței de a lupta.	10 min
	TEMA PENTRU ACASĂ: <i>Folosind aplicația CANVA, au de realizat un afiș de prezentare a cărții, cu mesaje motivaționale, regăsite în poveste, prin care să trezească interesul celorlalți, după modelul existent pe diploma finală.</i>	2 min

Alina

Cum voi evalua elevii?		
Metode de evaluare		Observarea sistematică, aprecieri verbale, investigația, chestionarul, harta conceptuală, proiectul cu tema pentru acasă
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		
Cunoștințe anterioare		Experimentând Modelul Clasei Inversate și al Învățării mixte , am oferit elevilor tot sprijinul logistic necesar lecturării acestei povești acasă , având la dispoziție 2 săptămâni.
Spațiu și materiale		Cartea în format fizic, pe care și-au procurat-o individual Lectura s-a realizat acasă.
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?		
Aplicații implicate	Obligativ	Google, Canva, StoryJumper
	Opțional	Voki, Bubbl.us
Infrastructură/ echipament	Obligativ	Laptop, Video proiector
	Opțional	Tablă inteligentă, Telefoane mobile
Tip de resurse de învățare		Interacțiune personalizată, Abordare prin joc, Colaborare online, Adaptabilitate, Resurse suplimentare
Resurse de Timp / Spațiu		2 săptămâni pentru a lectura povestea acasă 45 min ora de curs în sala de clasă

Alina

Alte aspecte care trebuie luate în considerare

BIBLIOGRAFIE:

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fro.dreamstime.com%2Fphotos-images%2Fp%25C4%2583dure.html&psig=AOvVaw0lCvHMot3eScYMrbcPdfCn&ust=1758481709817000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBUQjhxqFwoTCNjJnoCF6I8DFQAAAAAdAAAAABAE>

https://www.google.com/imgres?q=legenda%20ciocarliei%20imagine&imgurl=https%3A%2F%2Ffi.ytimg.com%2Fvi%2Fh8tyZ7kScFk%2Fmqdefault.jpg&imgrefurl=https%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3Dh8tyZ7kScFk&docid=DTRh_XOu-PIIM&tbnid=yyendcFS0n5-fM&vet=12ahUKEwj_noyuheiPAxUWIRAIHXBGAPkQM3oECBoQAA..i&w=320&h=180&hcb=2&ved=2ahUKEwj_noyuheiPAxUWIRAIHXBGAPkQM3oECBoQAA

<https://www.voki.com/presenter/pickup?vpId=2388073&md5VpId=0>

<https://youtu.be/GmnruI2seuo?si=VpGipuM2IeUdfRzI>

https://www.canva.com/design/DAGy-zXYTj0/8TbE0dFN61ltm_80ILv99w/watch

<https://create.kahoot.it/details/tup-imposibil-e-doar-un-cuvant/c846dc83-e02b-4ade-b30d-3a9330aa0ca2>

Donovici, Alex- „**Tup-Imposibil e doar un cuvânt**”, Ed.Curtea Veche Publishing București, 2018

DENUMIREA RESURSEI EDUCAȚIONALE DESCHISE:

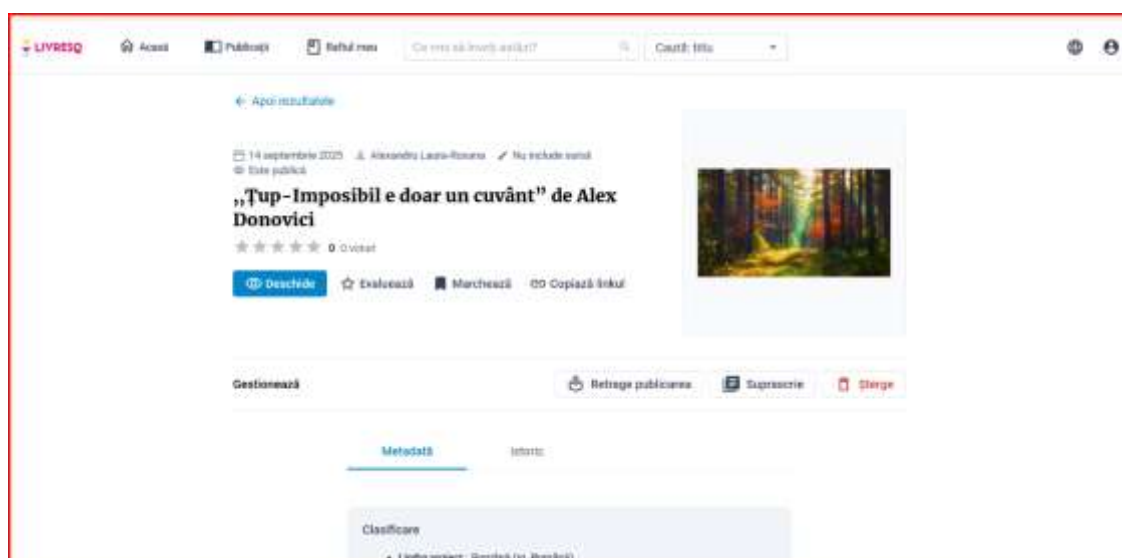
„ȚUP- Imposibil e doar un cuvânt”, de *Alex Donovici*

AUTOR:

ALEXANDRU LAURA-ROXANA

LINK CĂTRE RED:

<https://library.livresq.com/details/68c72baaae035300097d7207>



IMPORTANT!!!

Alina

- Resursa educațională deschisă (RED) trebuie realizată în perioada de derulare a cursului 19 mai - 9 septembrie 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.