

**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: 03 octombrie 2025**

## ***Portofoliu pentru dezvoltare profesională continuă***

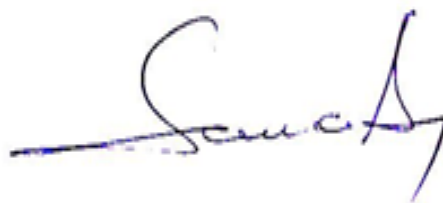
**Nume și prenume cursant: BELECA DANIELA CARMEN**

**Unitatea de învățământ: Școala Gimnazială nr. 7 „Remus Opreanu”**

**Localitatea / Județul: Constanța / Constanța**

**Formabil:**

**Prof. BELECA DANIELA CARMEN**



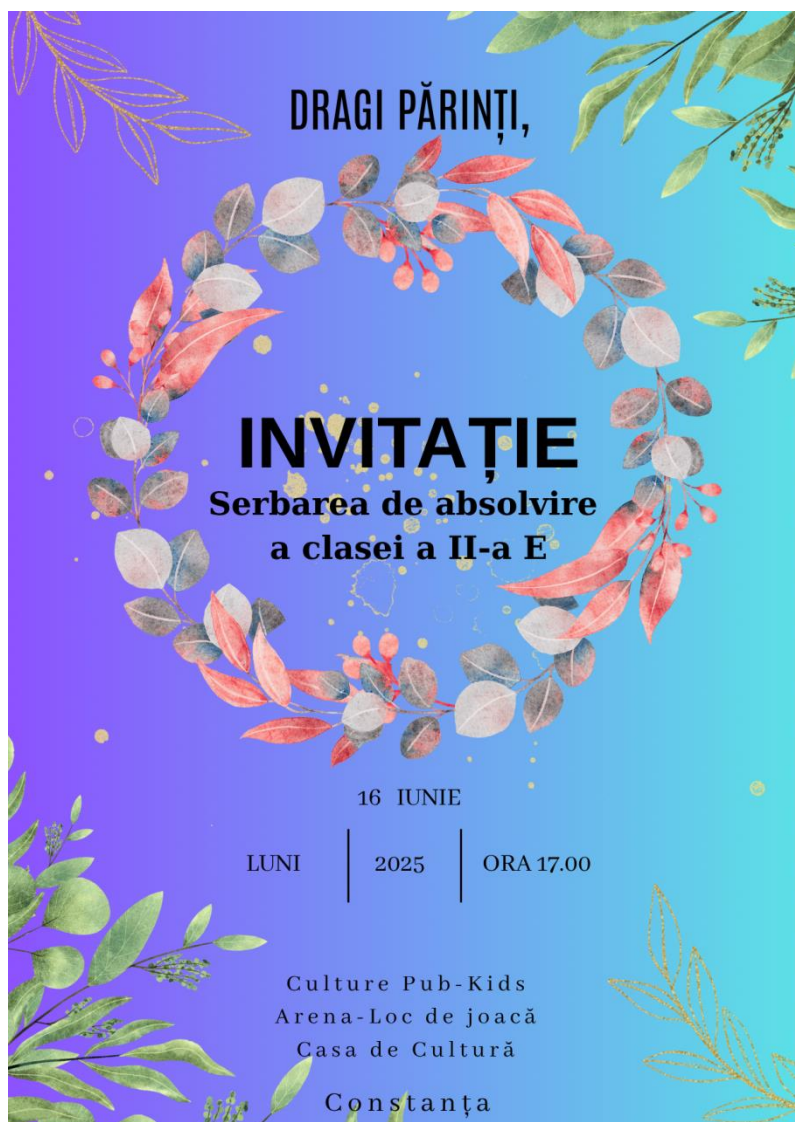
**Formatori:**

**Prof. Tatiana TUNARU**

**Prof. Eugenia STUPARU**

## CUPRINS:

|                                                                                                                 |            |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 1. Tema 1 Modulul 1 .....                                                                                       | pag. 3     |
| 2. Tema 2 Modulul 3 .....                                                                                       | pag. 4     |
| 3. Tema 3 Modulul 3 .....                                                                                       | pag. 5     |
| 4. Test 1/ Evaluarea 1, Modul I .....                                                                           | pag. 6-7   |
| 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. 15-16 |
| 10. Resursă educațională deschisă.....                                                                          | pag. 17-21 |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Fișa de prezentare a RED</li><li>• Link-ul de acces către RED</li></ul> |            |

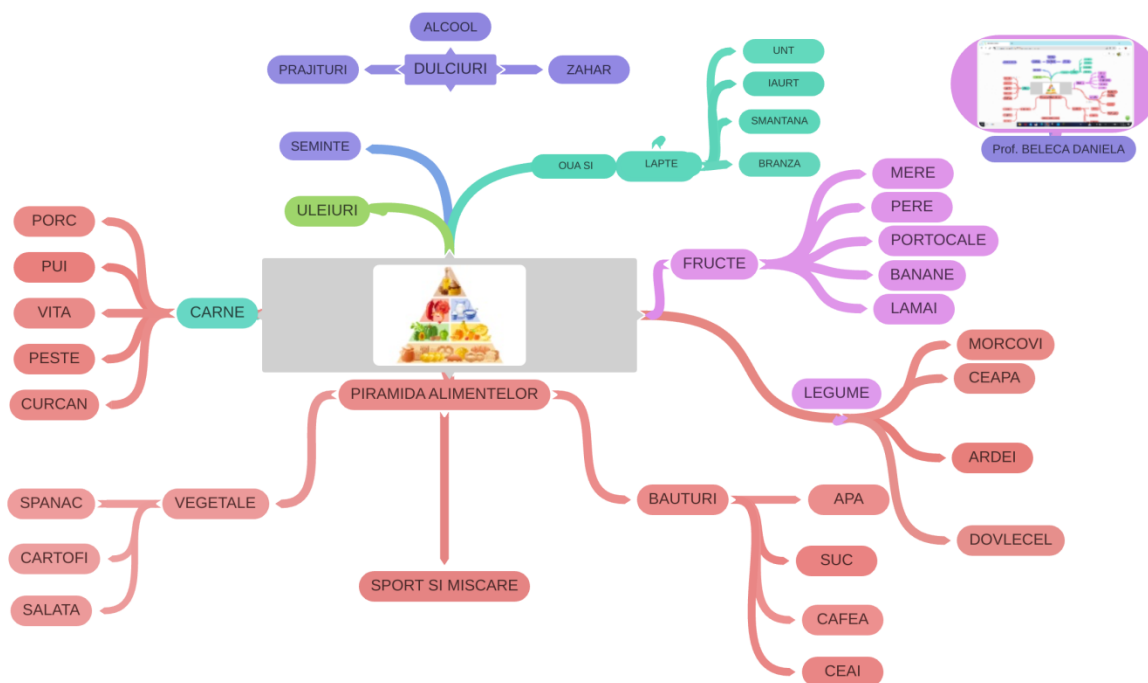


*Sauca*



coggle

made for free at coggle.it



*Sanchez*

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 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

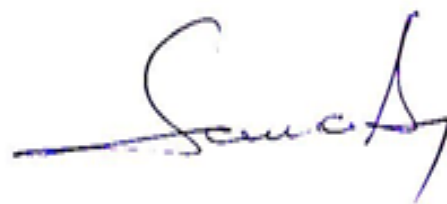
d) Excluderea predării față în față

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

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

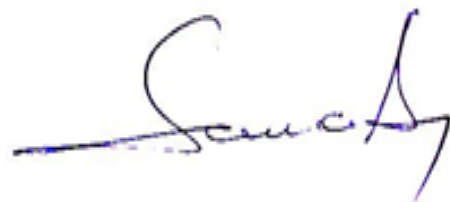
2. Ce variantă descrie corect aria ”Resurse digitale” din cadrul DigCompEdu?

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



8

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)?

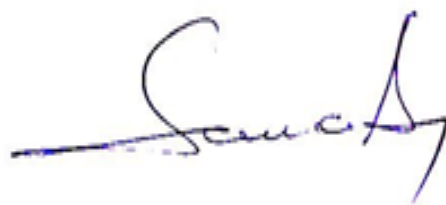
- a) accesul gratuit la platforme online
- b) confidențialitatea datelor și drepturile de autor
- c) creșterea motivației elevilor
- d) colaborarea profesorilor cu părinții

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 final – Tema 3

1. Ce sunt Resursele Educaționale Deschise (RED), conform definiției UNESCO? Materiale de învățare disponibile exclusiv pentru profesorii acreditați

b)

Materiale publice și licențiate liber, disponibile pentru acces, reutilizare și redistribuire

- Resurse educaționale protejate prin drepturi de autor
- Instrumente educaționale care necesită acces plătit pentru utilizatori

2. Care dintre următoarele variante nu este considerată o trăsătură esențială a unei resurse RED?  
Integrarea multimedia

Portofoliu cu rezultatele elevilor

c)

Restricționarea accesului

d) Posibilitatea de actualizare și personalizare

3. Conform Cadrului RED, ce rol esențial are „pedagogia deschisă”? Promovarea unui sistem educațional bazat pe resurse tipărite

b)

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

- Limitarea accesului la tehnologie în școli
- Excluderea jocurilor educaționale din activitățile de învățare

4. Ce exemplu reflectă cel mai bine o practică RED de tip „remixare”? Crearea unui conținut nou pe o platformă educațională

b)

Editarea unei resurse și combinarea ei cu alte materiale pentru a crea o nouă resursă

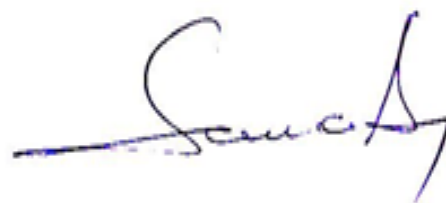
- Păstrarea unei copii a unui material educațional pentru uz personal
- Utilizarea unei resurse fără nicio modificare în clasă

5. Care dintre următoarele variante reprezintă avantajul practicilor educaționale  
Calitatea redusă a resurselor

Expansiunea educației globale și a accesului în zone defavorizate

b)

- . Necesitatea unei licențe de utilizare restrânsă
- . Excluderea elevilor din procesul educațional



b)

- Proiectarea lecțiilor, implementarea tehnologiei, observarea progresului elevilor

Conform Learning Analytics, colectarea datelor în context educațional este esențială pentru: Acordarea notelor pe baza preferințelor

Monitorizarea și îmbunătățirea performanțelor elevilor

- Învățarea funcțiilor platformelor online
- Minimizarea feedback-ului oferit elevilor

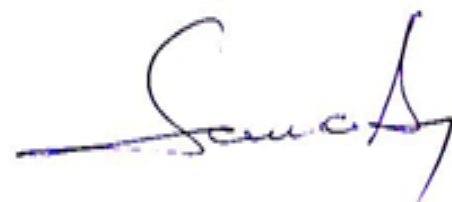
1. Descrieți două avantaje și două dezavantaje ale utilizării resurselor digitale în evaluarea elevilor.

Avantaje:

- a) Evaluarea utilizând resurse digitale este preferată de elevi deoarece primesc feedback în timp real, văd ceea ce au greșit și pot, dacă li se permite, să reia testul.
- b) Evaluarea se poate refolosi deoarece se stochează în biblioteca personală a cadrului didactic și se ajustează în funcție de nivelul clasei sau se adaptează în cazul unor elevi cu cerințe educaționale speciale.

Dezavantaje:

- a) Evaluarea utilizând resurse digitale limitează creativitatea, elevul încadrându-se strict în tipurile de itemi formulați de profesor.
- b) Acordarea unor punctaje eronate, uneori nule, pentru aplicații trimise cu puțin timp mai târziu.



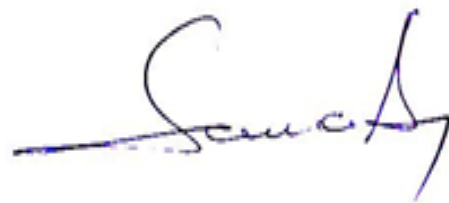
1. Descrieți două beneficii și două provocări ale utilizării RED în predare. Cum pot fi aceste provocări gestionate?

**Beneficii:**

- a) oferă modele de lecții și astfel reduci din timpul alocat pentru conceperea lecției;
- b) poți selecta materiale din multitudinea oferită în funcție de clasă și obiective.

**Provocări:**

- a) căutând un anumit material poți fi direcționat spre site-uri noi/platforme unde să descoperi alte oportunități de lucru la clasă. Trebuie să te limitezi la priorități și să lași explorarea pentru alte situații similare.
- b) există posibilitatea să folosești prea multe RED-uri și să nu mai fie o noutate pentru elevi, care să le stârnească curiozitatea, să devină contrar așteptărilor ceva încărcat, obositor. Pentru a evita acest aspect vom alege cu grijă și dozat pe secvențe de lecție diversificând aplicațiile pentru ca permanent să introducem și un instrument nou.



Test final – Tema 4

1. Ce model de design instrucțional se axează pe integrarea sistematică a tehnologiei în procesul de învățare? Modelul Bloom

a) Modelul ICARE

c) Modelul ADDIE

d) Modelul Gagné

2. Ce metodă de evaluare include măsurarea rezultatelor după fiecare activitate și ajustarea procesului de predare? Evaluare inițială

Evaluare formativă

Evaluare sumativă

Evaluare cumulativă

3. Ce tip de învățare este favorizat de platformele de colaborare online, precum Google Workspace sau Microsoft Teams? Învățare individuală asistată

Învățare prin simulări

c)

Învățare colaborativă

d) Învățare asincronă

4. În modelul învățării depline (Mastery Learning), profesorii utilizează evaluări formative pentru a: Evalua cunoștințele la sfârșitul unității de învățare

b)

Personaliza ritmul de învățare al fiecărui elev

14

. Realiza teste standardizate

. Oferi informații generale elevilor despre parcursul lor

5Care sunt etapele principale ale modelului ASSURE? Stabilirea obiectivelor, proiectarea activităților, evaluarea finală

Analiza profilului elevilor, stabilirea obiectivelor, selecția metodelor și materialelor, evaluare și revizuire

b)

. Stabilirea conținutului, formarea echipelor, evaluarea și feedback-ul

b)

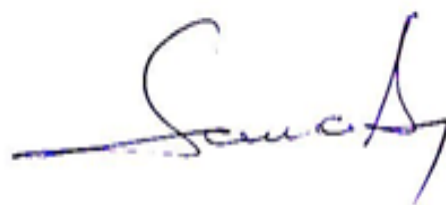
. Proiectarea lecțiilor, implementarea tehnologiei, observarea progresului elevilor

6.Conform Learning Analytics, colectarea datelor în context educațional este esențială pentru: Acordarea notelor pe baza preferințelor

b Monitorizarea și îmbunătățirea performanțelor elevilor

. Învățarea funcțiilor platformelor online

. Minimizarea feedback-ului oferit elevilor



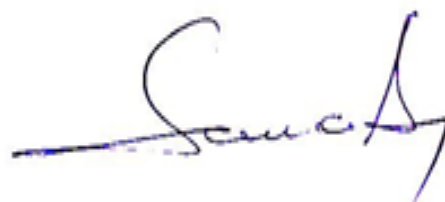
1. Descrieți două avantaje și două dezavantaje ale utilizării resurselor digitale în evaluarea elevilor.

Avantaje:

- a) Evaluarea utilizând resurse digitale este preferată de elevi deoarece primesc feedback în timp real, văd ceea ce au greșit și pot, dacă li se permite, să reia testul.
- b) Evaluarea se poate refolosi deoarece se stochează în biblioteca personală a cadrului didactic și se ajustează în funcție de nivelul clasei sau se adaptează în cazul unor elevi cu cerințe educaționale speciale.

Dezavantaje:

- a) Evaluarea utilizând resurse digitale limitează creativitatea, elevul încadrându-se strict în tipurile de itemi formulați de profesor.
- b) Acordarea unor punctaje eronate, uneori nule, pentru aplicații trimise cu puțin timp mai târziu.



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:

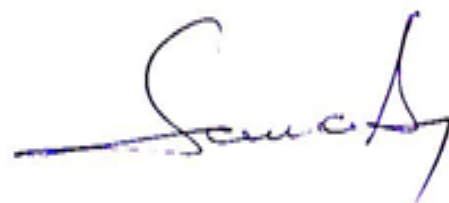
a) Memorarea rapidă a cunoștințelor

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

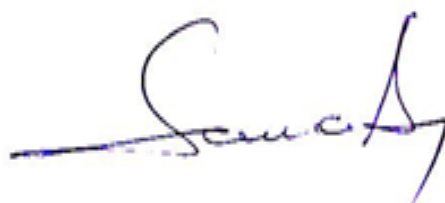
7. Teoria învățării social-cognitive a lui Vigotski sugerează că:

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



Test final – Tema 6

Ce reprezintă pedagogia digitală, conform lui Istrate (2022)? Utilizarea exclusivă a materialelor tradiționale în predare

1. Aplicarea metodelor didactice fără integrarea tehnologiei

c)

Utilizarea tehnologiei pentru predare, învățare, evaluare și management

d) Folosirea tehnologiei pentru activități extracurriculare

Care este componenta esențială a alfabetizării digitale pentru profesori? Cunoașterea exclusivă a platformelor de socializare

b)

2 Capacitatea de a naviga pe internet și de a crea conținut digital

- . Utilizarea exclusivă a materialelor scrise pentru evaluare
- . Eliminarea resurselor digitale din procesul de predare
- . În modelul clasei inversate (flipped classroom), rolul elevilor este de:

a)

A studia conținutul teoretic acasă și aplica practic la clasă

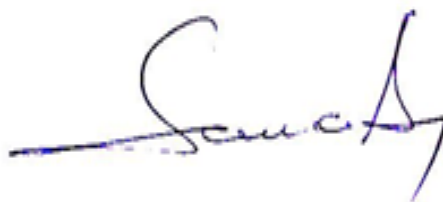
- . A participa la cursuri online în loc de întâlniri față în față
- . A studia doar materialul oferit în clasă
- . A realiza exclusiv teme de consolidare la clasă

Realitatea augmentată (AR) se definește prin: Oferirea de feedback imediat pe platforme de învățare

b)

Combinarea elementelor reale cu elemente virtuale suprapus

- . Redarea unor simulări interactive tridimensionale



- Utilizarea exclusivă a resurselor online pentru studiu

3Cum contribuie inteligența artificială (IA) în educație la nivel liceal?

a)Asigură doar evaluarea automată a lucrărilor elevilor

b)

5 Realizează simulări interactive și recomandă orientări profesionale bazate pe aptitudini

- Oferă exclusiv conținut multimedia pentru cursuri

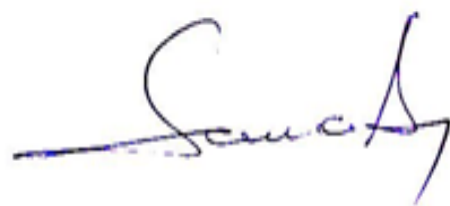
- Exclude profesorul din procesul de predare

Ordonăți corect etapele *Modelului celor 5 etape* ale lui G. Salmon, în facilitarea online a învățării: 2Construirea cunoașterii

5 Acces și motivație

3 Schimb de informații

1Dezvoltarea independenței



#### 4 Socializare online

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

Hipermedia este un concept care se referă la varietatea elementelor multimedia (imagini, clipuri video, fișiere audio, animații). Permite utilizatorilor navigarea printr-o rețea de informații interconectate printr-un singur click.

Utilizarea hipermediei în educație are ca avantaje:

1. Captarea atenției elevilor și stimularea motivației de a învăța;
2. Facilitarea învățării potrivit stilului personal de învățare al elevului.

