



Planul Național
de Redresare și Reziliență



Planul Național
de Redresare și Reziliență

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 septembrie2025

Data evaluării finale:03 octombrie2025

Portofoliu Pentru dezvoltare profesională continuă

Nume și prenume cursant:Neagu Elena-Roxana

Unitatea de învățământ: Școala Gimnazială nr.3 –structură Grădinița cu

Program Prelungit nr. 45

Localitatea/Județul:Constanța/ Constanța

Formabil:

Neagu Elena-Roxana

Formatori:

Prof. Tatiana TUNARU

Prof.Eugenia STUPARU



Ecosistem Digital pentru Învățare Sustenabilă
cu Resurse și Practici Educaționale Deschise

EDIS-PED:Ecosistem digital pentru învățare sustenabilă
cu resurse și practici educaționale deschise

PNRR.Finanțat de Uniunea Europeană–Următoarea Generație UE

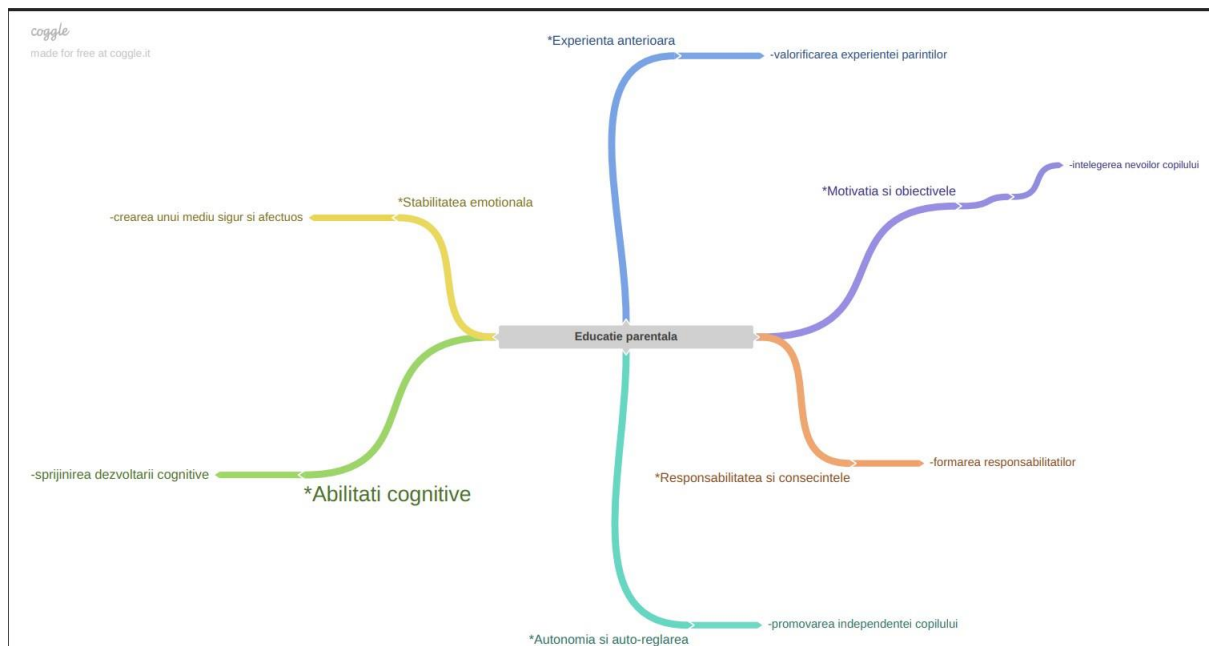


Planul Național
de Redresare și Reziliență

<https://mfe.gov.ro/pnrr/>

<https://www.facebook.com/PNRROficial/>

1. Tema1 Modulul 1	pag. 3
2. Tema 2 Modulul 3.....	pag. 4
3. Tema 3 Modulul 5.....	pag. 5
4. Test1/ Evaluarea 1, Modul I.....	pag. 6
5. Test2/ Evaluarea2, Modul II.....	pag. 8
6. Test3/ Evaluarea3, Modul III.....	pag. 10
7. Test4/ Evaluarea4, Modul IV.....	pag. 12
8. Test5/Evaluarea5,Modul V.....	pag.14
9. Test6/ Evaluarea6, Modul VI.....	pag. 16
10. Resursă educațională deschisă.....	pag18
• Fișade prezentarea RED • Link-ulde acces către RED	



Tema1–Modulul 1

Realizați pe o planșă sau utilizând aplicația Mind meister o hartă mentală.Urmăriți pe canalul Youtube tutorialul de prezentare a aplicației.



Tema 2 – Modul 3



Tema 3

1. Proiectarea și planificarea activității

- Utilizarea unei platforme educaționale (ex: Google Classroom) pentru planificare, încărcarea de planuri de lecție și resurse digitale.
- Crearea de hărți conceptuale digitale sau scheme vizuale cu aplicații precum Coggle, pentru a structura lecția înainte de predare.

2. Implementarea/realizarea proiectului/activității

- Folosirea instrumentelor digitale interactive (Kahoot, Padlet) pentru implicarea elevilor în timpul activității.
- Utilizarea resurselor multimedia (video, simulări, animații) pentru a ilustra concepte și a susține învățarea activă.

3. Evaluarea impactului activităților didactice

- Colectarea feedback-ului digital de la elevi prin sondaje online (ex: Google Forms) pentru a afla ce a funcționat bine și ce trebuie îmbunătățit.
- Analiza datelor de învățare (note, participare, timp de lucru, rezultate la teste online) pentru a măsura progresul și pentru ajustarea viitoarelor activități.

4. Integrarea și utilizarea TIC în educație

- Introducerea periodică a instrumentelor TIC în lecții: laboratoare virtuale, aplicații educaționale, platforme de simulare.
- Formarea elevilor în utilizarea responsabilă și eficientă a resurselor digitale, promovând competențe digitale de bază și avansate.

5. Managementul clasei de elevi

Folosirea aplicațiilor de gestionarea clasei online pentru monitorizarea prezenței, comportamentului sau participării (ex: Google Classroom).

- Crearea de grupuri virtuale de discuție sau colaborare (de exemplu pe Teams, Zoom, Google Meet) pentru lucrul în echipă și implicarea elevilor în activități cooperative.

6. Consilierea și asistarea elevilor în învățare

Programarea de sesiuni de tutorat online, mentoriat virtual prin apel video, chate educațional.

- Furnizarea de materiale de sprijin digital (tutoriale video, exerciții interactive) adaptate nevoilor elevilor care au dificultăți.

7. Dezvoltarea instituțională și parteneriatul cu mediul extern

Colaborarea cu alte școli, ONG-uri, universități prin proiecte online, webinarii, schimburi de bune practici digitale.

- Participarea la rețele de profesori, comunități de practică digitală unde se pot împărtăși resurse și metode inovative.

8. Formarea și Dezvoltarea profesională continuă

Participarea la cursuri online, ateliere de formare digitală.

- Utilizarea platformelor de auto-învățare și resurse RED (Resurse Educaționale Deschise) pentru a învăța noi tehnologii, Instrumente digitale, metodologii inovative.

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 Cadrlui 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

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

Acces gratuit și diversificat la conținut educațional:

RED permit profesorilor și elevilor să utilizeze materiale actuale, variate și adaptate nivelului de studiu, fără costuri suplimentare. Ele pot include lecții, videoclipuri, teste, manuale sau aplicații interactive.

Adaptabilitate și personalizare:

Fiind resurse deschise, pot fi modificate, traduse și adaptate contextului local sau nevoilor elevilor, oferind o predare mai relevantă și incluzivă.



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

10

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

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. Ordonați 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

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

Conceptul de „hipermedia”

Hipermedia reprezintă o extensie a hipertextului, care include nu doar texte și legături (linkuri), ci și **imagini, sunete, animații, videoclipuri, simulări interactive**. Practic, este o formă de prezentare a informației în care **mai multe tipuri de media sunt integrate și conectate prin legături** ce permit utilizatorului să navigheze flexibil și să exploreze conținutul după propriul interes.

Două avantaje ale utilizării hipermedia în educație

1. **Învățare interactivă și atractivă**

Hipermedia stimulează interesul elevilor prin combinarea elementelor vizuale, auditive și interactive. Astfel, informațiile sunt mai ușor de înțeles și de reținut, iar învățarea devine mai plăcută și motivantă.

2. **Adaptare la stilurile diferite de învățare**

Elevii care rețin mai bine vizual pot beneficia de imagini și videoclipuri, cei care preferă auditiv pot folosi materiale sonore, iar cei kinestezici pot învăța prin activități interactive și simulări. Această diversitate crește șansele de succes ale fiecărui elev.

Resursă educațională deschisă

TITLUL	Bogățiile toamnei
LECȚIEI	
Disciplina	Activități integrate(Cunoașterea mediului+Educație plastică+Educație muzicală)
Informații despre elevi?	
Clasa	Grupa mare(5–6 ani)
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	preșcolari,dezvoltare cognitivă specifică vârstei, atenție distributivă redusă, învățare prin joc și repetiție
Caracteristici speciale ale elevilor	Nevoia de stimulare vizuală și auditivă ,activități creative și jocderol
Autorprofesor	
Numeși prenume	Neagu Elena-Roxana
Școala	Scoala Gimnazială nr3 Ciprian Porumbescu –structură Grădinita cu Program Prelungit nr. 45 Constanta
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	Bogățiile toamnei
Obiective operaționale	- Să recunoască cel puțin 3 fructe și 3 legume de toamnă. - Să clasifice fructele și legumele în două categorii. - Să participe activ la un joc interactiv digital. - Să realizeze un colaj cu elemente de toamnă.
Cuvinte cheie	toamnă, fructe, legume, grădină, natură

am

Metode		conversația, povestirea, jocul didactic, exercițiul, activitatea practică
Descriere RED		
Descrierea resursei	Descriere narativă	RED-ul este o activitate digitală creată în H5P – un joc interactiv, unde copiii trebuie să potrivească imaginile cu fructele și legumele corespunzătoare.
	Scopul și obiectivele resursei	Consolidarea cunoștințelor despre fructele și legumele de toamnă printr-un joc digital.
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție – pas cupas organizare și structură	Pregătirea lecției Copiii sunt așezați în semicerc. Captarea atenției (5 min): Educatorea le spune o poveste scurtă despre „Fermierul Sam” și prezintă un coș cu fructe și legume reale.	(3min)
	Desfășurarea activității Joc pe covor: sortarea fructelor și legumelor reale în două coșuri. Activitate digitală – RED (10 min): Copiii participă pe rând, la tablă interactivă/proiector, la jocul H5P „Alege fructul de toamnă” https://elenaneagu.h5p.com/content/1292709425610848107	(15min)
	Asigurarea feedback-ului Realizarea unui puzzle cu fructe și legume (Harvest2016). „Roata toamnei” – joc rapid cu imagini; fiecare copil spune un fruct sau o legumă pe care și-l amintește.	(5min)



	Evaluarea și încheierea Se audiaza cantece de toamna (Videoclipuri Bing). Copiii primesc diplome realizare in Canva.	(2min)
Cum voi evalua elevii?		
Metode de evaluare	Observare directă,feedback în jocul digital(H5P),analiza colajului realizat, discuții libere.	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		

Cunoștințe anterioare		Denumiri de bază ale fructelor și legumelor
Spațiu și materiale		Covor pentru joc,coșuri cu fructe și legume,laptop, proiector, internet
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?		
Aplicații implicate	Obligativ	H5P
	Opțional	LIVRESQ (pentru povesteanimată),YouTube (cântec despre toamnă)
Infrastructură / echipament	Obligativ	Laptop și proiector/tabla interactivă,acces internet
	Opțional	Boxe pentru muzică de fundal
Resursă digitală		
Tip de resurse de învățare		
Resurse deTimp/Spațiu		30–35minute,sala de grupă
Alte aspecte care trebuie luate în considerare		

