

Anexa 1- Fișa de identificare a resursei educaționale deschise EDIS-PED

Date generale de identificare a resursei educaționale deschise	
Numele și prenumele autorului	PORUMBELU GABRIELA
Denumirea resursei educaționale deschise	Aplicatii de calcul tabelar
Disciplina propusă pentru resursă	T.I.C. (Tehnologia Informatiei si a Comunicatiilor)
Clasa la care va fi folosită resursa	Clasa a X-a
Publicul țintă (elevi, profesori, elevi/profesori)	Elevi
Limba de dezvoltare a resursei	Limba română
Prezentarea detaliată a resursei educaționale deschise	
Competența generală	Aplicarea operațiilor elementare și a conceptelor de bază ale aplicației Excel
Competența specifică vizată	Utilizarea opțiunilor de formatare și gestionare a datelor din foile de calcul
Competența digitală vizată (alfabetizarea informațională, comunicare și colaborare digitală, crearea de conținut digital, siguranța în mediul digital și rezolvarea de probleme digitale)	- Comunicare și colaborare digitală - Crearea de conținut digital - Siguranța în mediul digital - Rezolvarea de probleme digitale - Utilizarea formulelor și a funcțiilor - Utilizarea corectă a opțiunilor de tipărire a unei foi de calcul - Utilizarea unor tehnici și procedee de realizare de grafice și diagrame
Alinierea resursei cu pedagogia digitală (învățare activă, colaborativă, autentică, constructivă, orientată spre obiecte)	Învățarea activă este o abordare educațională care se concentrează pe implicarea activă a elevilor în procesul de învățare. Aceasta include activități precum colaborarea în grup, activități practice și explorarea de noi concepte prin experiențe directe. Învățarea activă este considerată una dintre cele mai eficiente metode de predare, deoarece ajută la dezvoltarea abilităților critice și la o înțelegere mai profundă a materialului studiat.

Prezentarea pe pași a scenariului resursei educaționale deschise propuse(cuprinsul resursei)	1.Aplicatia CANVA 2.Videoclip 3.Inserarea de diapozitive/slide-uri 4.Din meniul Proiectare, inserarea unui fundal pe diapozitive 5.Salvarea videoclipului
Metode didactice moderne folosite (utilizarea gamificării, storytelling-ului, a învățării bazate pe probleme,etc)	Metodele active contribuie la crearea, dezvoltarea și cultivarea motivației învățării. Formarea și dezvoltarea motivației presupune participarea conștientă și activă a subiectului la procesul de însușire a cunoștințelor. Sensibilizarea față de noile cunoștințe se produce în urma descoperirii personale, a fenomenului de limbă dacă acesta a fost întâlnit într-un mod care l-a interesat, care l-a implicat emoțional pe elev. Învățarea Bazată pe Probleme (IBP) este o abordare pedagogică centrată pe elev, în care învățarea este declanșată de probleme complexe, reale sau simulate. În loc să li se prezinte informații direct, elevii sunt puși în situația de a descoperi singuri cunoștințele necesare pentru a rezolva problema. Imaginează-ți că ești un detectiv care trebuie să rezolve un mister – IBP este similar, dar în loc de indicii criminalistice, elevii folosesc resurse educaționale. Această metodă contrastează puternic cu învățământul tradițional, unde profesorul predă, iar elevii ascultă și memorează. În IBP, profesorul devine un facilitator, un ghid care îi ajută pe elevi să navigheze prin provocări și să învețe independent. Este ca și cum ai oferi unui elev o hartă și o busolă, în loc să-l conduci de mână până la destinație. <u>Avantaje pentru Elevi</u> -Gândire critică și abilități de rezolvare a problemelor -Învățare activă și angajament -Abilități de colaborare și comunicare -Relevanță și aplicabilitate -Învățare autonomă -Memorie îmbunătățită <u>Avantaje pentru Profesori</u> -Satisfacție profesională crescută -Dezvoltare profesională continuă -Relații mai bune cu elevii -Creativitate și inovație -Evaluare mai relevantă
Aplicațiile utilizate pentru construirea resursei educaționale deschise propuse	Aplicatia CANVA Șabloane – Canva

Durata resursei video (între 3-7 minute)	3 minute 20 secunde https://www.canva.com/design/DAG14gYwHbk/LnZkCAVJq0hycncp2f6DTw/edit?utm_content=DAG14gYwHbk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton
Comentarii	
Modalități de utilizare a resursei educaționale deschise în activitatea cu elevii sau în activitatea profesorilor	Ce sunt Resursele Educaționale Deschise(RED-urile)? Tot ce este accesibil în rețeaua World Wide Web folosind un link este considerat a fi o resursă. Aceste resurse mai pot fi denumite resurse digitale pentru că domeniul lor de acțiune este cel al mediului digital. Resursele digitale fie că vorbim de un fragment de text, fie de un videoclip, pot sta singure, fiind relevante așa, sau pot fi combinate realizând un context extins. Acest context îl vom exprima pe mai departe ca agregare. Când mai multe resurse digitale sunt puse împreună într-un context care oferă un sens și o unitate, vorbim despre o agregare, dar care privită în unitatea sa, tot o resursă digitală constituie, ce poate fi considerată și descrisă unitar. Să luăm exemplul conținutului unui text folosit pentru predarea unei unități de învățare. În sine, reprezintă un simplu text. Ilustrarea textului implică alăturarea la acesta a unei imagini și astfel, cele două sunt agregate pentru a forma o altă resursă mai bogată și cu mai mult înțeles pentru cei care o vor consulta. De bună seamă, putem adăuga multe alte resurse, care la final, urmând intenția și țintele creatorului, se vor constitui în unitatea lor ca o resursă digitală, care în cazul educației, dacă îi este atașată și o licență deschisă, devine o Resursă Educațională Deschisă. Constelația resurselor care intră în agregări cuprinde formate text (text/plain, text/html, text/markdown), imagine (image/gif, image/png, image/jpeg), audio (audio/midi, audio/mpeg, audio/webm, audio/ogg, audio/wav), video (video/webm, video/ogg) și aplicații (application/octetstream, application/vnd.msppowerpoint, application/pdf). Aceste resurse sunt blocurile constructive ale Resurselor Educaționale Deschise și în anumite cazuri constituie datele supuse prelucrării de utilizatorii unei platforme. La ce mă ajută RED?

	-oferă posibilitatea de a crea și de a colabora la realizarea de materiale (cărți, chestionare, teme, jocuri, teste) de care oricine, de oriunde din lume se poate folosi, pe care le poate distribui și pe care le poate re-mixa și re-adapta; - pot fi accesate gratuit sau cu o taxă moderată, de oriunde din lume și de pe orice tip de dispozitiv– de pe calculator, de pe tabletă sau de pe telefon; - sporesc creativitatea și inovația și fac educația mult mai accesibilă pentru oricine, indiferent de vârstă, așezare pe glob sau posibilități financiare. Care sunt beneficiile utilizării RED? Profesorul - prima sursă ce stă la originea RED: • obține feedback-ul utilizatorilor; • recunoaștere profesională și sporirea reputației; • beneficii (de eficiență și culturale) asigurate prin abordarea colaborativă în procesul predării-învățării; • acces la materiale calitative, pentru a îmbunătăți curricula; • abordare colaborativă în procesul de predare-învățare-evaluare; • intensificarea dialogului în cadrul școlii și în afara ei cu colegii; • o mai mare disponibilitate a conținutului și concentrare pe experiența de învățare (inclusiv extinderea ariei de participare); • capacitate crescută de a sprijini elevii de la distanță; • eficiență în producerea de conținuturi; • noi parteneriate/legături cu instituții și organizații din interiorul, dar și din afara învățământului; • amplificarea schimbului de idei și practici în cadrul școlii, sporirea rolului activităților de sprijin profesional (mentorat, consiliere etc.). Elevii: • calitate sporită și flexibilitate a resurselor educaționale; • aplicarea cunoștințelor într-un context mai larg; • libertatea de acces și oportunități sporite pentru învățare; • suport pentru abordări centrate pe elev, individualizate, nonformale; • dezvoltarea abilităților, prin elaborarea de RED generice care pot fi reutilizate și recontextualizate în diferite domenii; • oportunități de a se implica în inițiative RED, prin contribuție la dezvoltarea RED, testare sau evaluare, prin activități de marketing, acționând împreună cu alți colegi sau individual, în calitate de ambasador al RED. Pentru a facilita educația interactivă online, pot fi utilizate diverse instrumente: -platforme educaționale: Google Classroom, Microsoft Teams, Learning Apps, Edmodo, Kahoot, Padlet, Wordwall; -aplicații: Mentimeter, Zoom, Google Jamboard, Google Forms.
--	---

Bibliografie și webografie	Resursele educaționale în format digital create pe discipline și ani de studii pot fi găsite pe: - https://www.manuale.edu.ro/ - https://digital.educared.ro/ - https://clasadigitala.ro/ - https://www.scoalaintuitext.ro/ - https://lectiiaijbt.wordpress.com/
----------------------------	---