



Finanțat de
Uniunea Europeană
NextGenerationEU



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: 1

Grupa: 4

Perioada formării: 24 martie – 16 mai 2025

Data evaluării finale: 13 iunie 2025

Portofoliu pentru dezvoltare profesională continuă

Nume și prenume cursant: Grosu Alina-Catrinel

Unitatea de învățământ: Școala Gimnazială nr 29 Mihai Viteazul

Localitatea / Județul: Constanța

Formabil:

Formatori:

Prof. Tatiana TUNARU

Prof. Eugenia STUPARU

CUPRINS:

1. Tema 1 Modulul I	pag. 3
2. Tema 2 Modulul VI.....	pag. 4
3. Tema 3 Modulul VI	pag. 5
4. Test 1/ Evaluarea 1, Modul I	pag. 7
5. Test 2/ Evaluarea 2, Modul II.....	pag. 8
6. Test 3/ Evaluarea 3, Modul III.....	pag. 9
7. Test 4/ Evaluarea 4, Modul IV.....	pag. 10
8. Test 5/ Evaluarea 5, Modul V.....	pag. 12
9. Test 6/ Evaluarea 6, Modul VI.....	pag. 14
10. Resursă educațională deschisă.....	pag. 16
• Fișa de prezentare a RED • Link-ul de acces către RED	

Tema 1

Cetățeanul digital este o persoană care utilizează tehnologia informației pentru a se implica în societate, politică și guvern. Oamenii care se caracterizează drept cetățeni digitali folosesc adesea IT, creând bloguri, utilizând rețele sociale.

Deși cetățenia digitală începe atunci când orice copil, adolescent și/sau adult se înscrie pentru o adresă de e-mail, postează imagini online, folosește comertul electronic pentru a cumpăra mărfuri online, procesul de a deveni cetățean digital depășește simpla activitate pe internet. De la Thomas Humphrey Marshall, un sociolog britanic cunoscut pentru activitatea sa asupra cetățeniei sociale, un cadru primar al cetățeniei cuprinde trei tradiții diferite (liberalism, republicanism și ierarhie ascriptivă), iar în acest cadru, cetățenia digitală trebuie să existe pentru a să promoveze oportunități economice egale și să sporească participarea politică. În acest fel, tehnologia digitală ajută la reducerea barierelor de intrare pentru participare ca cetățean în cadrul societății.



Tema 2

Tehnologia hipermedia reprezintă o structură informatică care permite crearea de documente digitale interconectate și non-liniare, incluzând text, grafică, imagini, video și audio. Ea folosește legături (linkuri) pentru a permite utilizatorilor să navigheze și să exploreze informațiile într-o manieră intuitivă, structurată și independent.

Hipermedia permite utilizatorilor să acceseze informațiile într-o ordine arbitrară, fără a fi constrânși de o secvență liniară.

Pe lângă text, hipermedia include și elemente multimedia precum imagini, video, audio și grafică.

Legăturile (linkuri) permit utilizatorilor să se deplaseze între diferite noduri informaționale, facilitând navigarea și explorarea.

Utilizatorii pot interacțua cu documentele hipermedia, selectând linkuri și explorând conținutul în funcție de interesele lor.

Beneficiile utilizării tehnologiei hipermedia:

- Accesibilitate îmbunătățită
- Structura non-liniară și legăturile fac ca informațiile să fie mai ușor de accesat și de înțeles.
- Utilizatorii pot explora conținutul în mod autonom, selectând linkuri și urmărind conexiunile informaționale.
- Hipermedia permite transmiterea de informații într-o manieră captivantă și interactivă, atrăgând atenția utilizatorilor.

Învățare îmbunătățită:

- Tehnologia hipermedia este utilizată în diverse aplicații educaționale, pentru a facilita procesul de învățare.

În concluzie, uneltele hypermedia au un impact puternic asupra omului contemporan.

Proiect de lecție generat de Inteligența Artificială

Tema lecției: Numerele de la 1 la 10

Obiectivele lecției:

1. Să recunoască și să scrie numerele de la 1 la 10.
2. Să numere obiecte și să asocieze numerele cu cantitățile corespunzătoare.
3. Să rezolve exerciții simple de adunare și scădere folosind numerele de la 1 la 10.

Materiale necesare:

- Fise de lucru cu numerele de la 1 la 10
- Obiecte mici (de exemplu, bile, cuburi, sau jucării) pentru numărare
- Creioane colorate
- Tabla și markere

Desfășurarea lecției:

1. Introducere (10 minute):

- Începem lecția prin a discuta despre numere. Întrebăm elevii dacă știu câte numere există de la 1 la 10.
- Scriem numerele pe tablă și le citim împreună.

2. Activitate de numărare (15 minute):

- Împărțim elevii în grupuri mici și le dăm obiecte de numărat.
- Fiecare grup va număra obiectele și va scrie numărul corespunzător pe o fise de lucru.

3. Exerciții de adunare și scădere (15 minute):

- Prezentăm câteva exerciții simple de adunare și scădere folosind numerele de la 1 la 10.
- Elevii vor rezolva exercițiile pe fisele de lucru, iar apoi vom discuta împreună soluțiile.

Concluzie (10 minute):

- Recapitulăm ce am învățat în timpul lecției.
- Îi încurajăm pe elevi să împărtășească ce le-a plăcut cel mai mult.

4. Temă pentru acasă:

- Elevii vor primi o fisa de lucru cu exerciții suplimentare de numărare și adunare/scădere.

Evaluare:

- Observarea participării elevilor la activități.

Corectarea fișelor de lucru pentru a verifica înțelegerea conceptelor.

A handwritten signature in blue ink, located in the bottom right corner of the page. The signature is stylized and appears to be a single name.

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 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 – 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) -
 - 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
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?
 - 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: acces liber la cunoștințe;

creșterea calității predării prin revizuire, combinare și redistribuire

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.



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 4
 - b) Acces și motivație 1
 - c) Schimb de informații 3

d) Dezvoltarea independenței 5

e) Socializare online 2

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

Hipermedia este un tip de conținut digital care combină mai multe forme media (text, imagini, video, sunet, animații) interconectate prin linkuri, permitând o navigare non-liniară.

Două avantaje:

1. Invatare personalizata: elevii pot explora conținutul în ritmul propriu, alegând secvențele care răspund nevoilor lor de învățare;
2. Creșterea motivației și implicării- combinarea de texte, imagini, sunete și interactivitate face procesul de învățare mai captivant și mai eficient,

EMOȚII DE BAZĂ



Prof. GROSU ALINA-CATRINEL

DISCIPLINA - DEZVOLTARE PERSONALĂ

Clasa I E

Descrierea lecției

Lecția își propune să dezvolte abilitățile emoționale și sociale ale elevilor de clasa I.

Competențe specifice/Activități de învățare

Dezvoltare personală

- 2.1 Asocierea emoțiilor de bază cu elemente simple de limbaj nonverbal și paraverbal.
- 2.2 Transmiterea unor mesaje verbale și nonverbale simple despre propriile experiențe de viață.
- 2.3 Explorarea caracteristicilor necesare pentru a fi un bun prieten.

Comunicare în limba română

- 2.3 Participarea cu interes la dialoguri simple, în diferite contexte de comunicare.
- 3.1 Citirea unor cuvinte și propoziții scurte, scrise cu litere de mână sau de tipar.

Matematică și explorarea mediului

- 2.1 Orientarea și mișcarea în spațiu în raport cu direcții/repere date.

Muzică și mișcare

- 3.1 Manifestarea liberă adecvată, pe muzică, apelând la diverse forme de exprimare.

Joc Didactic - Spune mai departe

De când pe ș pot să-l spun/ Tare bucuros mai sunt/ Dar
pe când nu îl rosteam/Tare.....eram.

Un copil ceva mai mare/ M-a lovit, mă doare tare/ Il
privesc neputincios/ Si simt că sunt

Când apa mi s-a vărsat/ Peste planșa ce am lucrat/ Nu m-
am mai simțit artist/ Ci am fost un pic cam....

Un creion am rătăcit/ Un coleg mi l-a găsit/ Eu i-am
mulțumit frumos/ Si-am fost tare.....



Șoriceii

În Șura Mică alături de Meșterică trăiesc șapte șoriceii. Cel mai mult le place să sară toată ziua prin șosetele peticate de Meșterică.

Într-o zi, șoricelul Ștef și șoricelul Șandru s-au luat la întrecere. Săreau de colo-colo, pe dulapuri, pe masa, prin coșuri și prin șosete. La un moment dat, amândoi se opresc în dreptul șosetei roșii. Era preferata tuturor șoriceilor. Toți voiau să doarmă în ea, era cea mai caldă dintre toate. Se privesc în ochi.

- Eu dorm în scara aceasta aici! Eu am ajuns primul! Spune Ștef.

- Ba eu! zise Șandru, ridicându-și codița. Și în același timp și-a încruntat privirea către prietenul său. Apoi au început să tragă cu putere de șosetă.

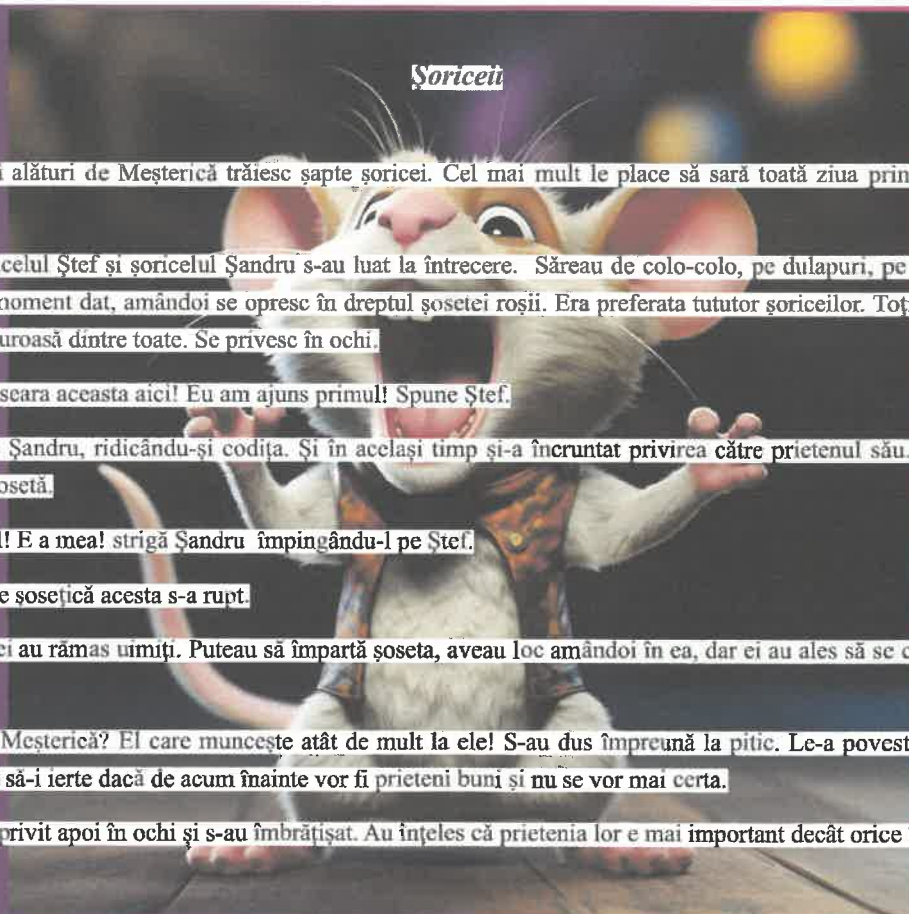
- Dă-i drumul! E a mea! strigă Șandru împingându-l pe Ștef.

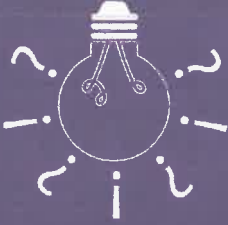
Tot trăgând de șosetă acesta s-a rupt.

Cei doi șoriceii au rămas uimiți. Puteau să împartă șoseta, aveau loc amândoi în ea, dar ei au ales să se certe. Regretă atât de mult!

Ce-o să zică Meșterică? El care muncește atât de mult la ele! S-au dus împreună la pitic. Le-a povestit toată întâmplarea. Acesta a încuviințat să-i ierte dacă de acum înainte vor fi prieteni buni și nu se vor mai certa.

Șoriceii s-au privit apoi în ochi și s-au îmbrățișat. Au înțeles că prietenia lor e mai important decât orice întrecere.





Care sunt indiciile ce arată că cei doi s-au înfuriat?



Care a fost motivul furiei celor doi șoriceii?



Cum ar fi putut cei doi să depășească momentul de furie?



Dacă ai fi putut să intervii între cei doi șoriceii ce le-ai fi spus? Tu te-ai înfuriat vreodată pe cineva? Cum ai depășit momentul?

<https://wordwall.net/resource/6300065/emotii>



CULORILE INIMII MELE!

Sunt furios/furioasă dacă un coleg îmi ia lucrurile fără să îmi ceară acordul?

☐ Da!

☐ Nu!

Continua

Quiz pentru identificarea anumitor tipuri de emoții care îi pot influența pe elevi.





TITLUL LECȚIEI	Emoții de bază	
Disciplina	Dezvoltare personală	
Informații despre elevi?		
Clasa	I E	
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	7-8 ani	
Caracteristici speciale ale elevilor	Nu e cazul	
Autor profesor		
Nume și prenume	Grosu Alina-Catrinel	
Școala	Nr 29 Mihai Viteazul	
Accentul în învățare al lecției?		
Subiectul lecției	Emoții de bază	
Obiective operaționale	O1. Să identifice emoții de bază prin asocierea cu elemente de limbaj nonverbal și paraverbal O2. Să răspundă la întrebările referitoare textului audiat O3. Să sorteze emoțiile în două categorii, pozitive/negative.	
Cuvinte cheie	Emoție, bucurie, tristețe, furie, nesiguranță	
Metode	Explicația, exercițiul, conversația, jocul didactic	
Descriere RED		
Descrierea resursei	Descriere narativă	Programul în care am realizat resursa este Livresq.
	Scopul și obiectivele resursei	Resursa își propune să dezvolte abilitățile emoționale și sociale ale elevilor de vârstă școlară mică într-un mod cât mai atractiv și, în același timp, interactiv.
		Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	Joc didactic	5 min
	Audiere text/întrebări referitoare la înțelegerea textului	25 min
	Wordwall	10 min



		Quiz	5 min
Cum voi evalua elevii?			
Metode de evaluare		Observare sistematică, Aprecieri verbale, Conversația euritică, Interactive Assessment Cycle.	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?			
Cunoștințe anterioare		Identificarea anumitor trăiri precum bucuria, furia, tristetețea, supărarea.	
Spațiu și materiale		Sala de clasă, laptop, videoproiector	
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?			
Aplicații implicate	Obligativ	Wordwall, Quiz, Livresq	
	Opțional		
Infrastructură / echipament	Obligativ	Laptop, videoproiector	
	Opțional		
Tip de resurse de învățare		Resurse materiale, resurse procedurale	
Resurse de Timp / Spațiu		45 minute, sala de clasă	
Alte aspecte care trebuie luate în considerare			
BIBLIOGRAFIE:			
Breben S, Gongea E., Ruiu G., Fulga M., Metode interactive de grup – ghid metodic, Editura Arves, 2002			
Platforma WordWall, https://wordwall.net/resource/6300065/emotii			
Pplatforma Livresq https://view.livresq.com/view/68485ba114210d00092cc4c3/#			



Finanțat de
Uniunea Europeană
NextGenerationEU



Planul Național
de Redresare și Reziliență

DENUMIREA RESURSEI EDUCAȚIONALE DESCHISE:

Emoții de bază

AUTOR:

Grosu Alina-Catrinel

LINK CĂTRE RED:

<https://view.livresq.com/view/68485ba114210d00092cc4c3/#>

IMPORTANT!!!

- Resursa educațională deschisă (RED) trebuie realizat realizat în perioada de derulare a cursului 24 martie - 10 iunie 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.

EDIS PED

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
<https://mfe.gov.ro/pnrr/> <https://www.facebook.com/PNRROficial/>