

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

Date generale de identificare a resursei educaționale deschise	
Numele și prenumele autorului	Gîdea Nicoleta
Denumirea resursei educaționale deschise	Adevărat sau fals?
Disciplina propusă pentru resursă	Matematică
Clasa la care va fi folosită resursa	Clasa a IV-a
Publicul țintă (elevi, profesori, elevi/profesori)	Elevi și profesori
Limba de dezvoltare a resursei	Limba română
Prezentarea detaliată a resursei educaționale deschise	
Competența generală	2. Utilizarea numerelor în calcule
Competența specifică vizată	2.3. Ordonarea numerelor naturale în concentrul 0 – 1 000 000 și respectiv a fracțiilor care au același numărător sau același numitor, mai mic sau egal cu 10 sau numitor egal cu 100

Competența digitală vizată (alfabetizarea informațională, comunicare și colaborare digitală, crearea de conținut digital, siguranța în mediul digital și rezolvarea de probleme digitale)	<i>Resursa „Adevărat sau fals?” este un joc interactiv digital creat cu ajutorul HP5 vizează alfabetizarea informațională și crearea de conținut digital care implică următoarele aspecte digitale:</i> <i>- Resursa antrenează elevii să utilizeze dispozitive digitale pentru a accesa și parcurge un quiz interactiv, să interpreteze rapid afirmații numerice complexe afișate pe ecran, să aplice cunoștințe matematice în timp real pentru a decide „adevărat” sau „fals”, să primească feedback automat și să rezolve secvențial provocări logice. Aceste elemente dezvoltă competențe de gândire critică în mediu digital și rezolvare de probleme (aria principală din DigComp / DigCompRo pentru elevi). Secundar, implică procesarea și evaluarea critică a informațiilor numerice prezentate digital (alfabetizare informațională).</i>
Alinierea resursei cu pedagogia digitală (învățare activă, colaborativă, autentică, constructivă, orientată spre obiecte)	<i>Resursa promovează învățarea activă prin implicarea directă a elevului în luarea deciziilor rapide (click pe adevărat/fals), feedback imediat și autoevaluare continuă. Este constructivă deoarece elevul își construiește înțelegerea prin confruntarea propriilor raționamente cu răspunsurile corecte și explicațiile (dacă sunt incluse în H5P). Este clar orientată spre obiective – vizează explicit consolidarea competenței 2.3 (ordonarea numerelor naturale până la 1.000.000) prin exerciții repetitive și variate. Poate fi extinsă spre colaborativ dacă se folosește în clasă cu discuții sau mod multiplayer (ex. Kahoot-style), dar în forma de bază este individual-activă.</i>
Prezentarea pe pași a scenariului resursei educaționale deschise propuse(cuprinsul resursei)	<i>Scenariul de utilizare tipic (secvență pedagogică):</i> <i>1. Accesarea resursei – Elevul deschide link-ul pe dispozitiv (tabletă/PC în clasă sau acasă), autentificare Moodle dacă e necesar.</i> <i>2. Introducere / ecran de start – Apare titlul „Adevărat sau fals?” și o scurtă instrucțiune: „Citește afirmația despre numerele naturale și alege dacă este adevărată sau falsă”.</i> <i>3. Parcurgerea întrebărilor – Se afișează succesiv o serie de 20 de afirmații de tipul: „Numărul 456789 este predecesorul numărului 500000.</i> <i>4. Răspuns și feedback imediat – Elevul selectează „Adevărat” sau „Fals” → apare feedback vizual (verde/roșu), scor parțial.</i> <i>5. Continuare până la final – După toate cele 20 de întrebări se afișează scorul final, procentaj și mesajul motivațional.</i> <i>6. Încheiere și reflecție – Posibilitate de reîncercare sau discuție în clasă despre greșelile comune (ex. confuzii la citirea numerelor mari sau confuzii între termenii „succesor” și „predecesor”.</i>

Metode didactice moderne folosite (utilizarea gamificării, storytellingului, a învățării bazate pe probleme, etc)	• Gamificare (principală) – Elemente clare: puncte/ scor, feedback instant, progres vizual (bară de completat), motivare prin reîncercare și îmbunătățire scor. • Învățare bazată pe probleme / provocări cognitive – Fiecare afirmație reprezintă o mini-problemă de raționament matematic (comparare, ordonare, înțelegere valoare pozițională). • Învățare prin descoperire / trial-and-error – Elevul testează ipoteze și învață din erori imediat. • Feedback formativ continuu – Corectare automată cu explicații, ajută la autocorectare. Nu include storytelling narativ, dar gamificarea face experiența engaging și motivantă pentru elevii de 10-11 ani.
Aplicațiile utilizate pentru construirea resursei educaționale deschise propuse	Resursa a fost creată cu H5P (content type True/False sau Question Set care include întrebări True/False), integrată în platforma Moodle de pe site-ul pedagogie-digitala.unibuc.ro. H5P este un framework open-source gratuit pentru crearea de conținut interactiv HTML5, compatibil cu Moodle, WordPress etc. Nu necesită programare avansată; editorul permite adăugarea ușoară de întrebări, feedback, imagini și setări de gamificare.
Durata resursei video (între 3-7 minute)	Nu e cazul
Comentarii	
Modalități de utilizare a resursei educaționale deschise în activitatea cu elevii sau în activitatea profesorilor	Resursa „Adevărat sau fals?” (joc interactiv H5P cu întrebări adevărat/fals despre numere naturale între 100.000 și 1.000.000) poate fi integrată flexibil atât în activitatea didactică directă cu elevii, cât și în cea de pregătire și evaluare a profesorilor. Iată principalele modalități de utilizare, adaptate pentru clasa a IV-a și competența specifică 2.3 (ordonarea numerelor naturale în concentrul 0–1.000.000): În activitatea cu elevii (integrare în lecție și învățare activă) Activitate frontală / warm-up sau fixare Profesorul proiectează resursa pe tablă inteligentă sau proiector (prin accesare directă în Moodle). Elevii răspund oral sau prin ridicare de mână („adevărat”/„fals”), iar profesorul validează colectiv răspunsurile. Ideal la începutul lecției pentru reactualizarea

	<i>cunoștințelor despre citirea, compararea și ordonarea numerelor mari.</i> <i>Lucru individual pe dispozitive</i> <i>Elevii accesează resursa pe tablete, calculatoare sau telefoane (în clasă sau acasă). Parcurg quiz-ul în ritm propriu, primesc feedback imediat și văd scorul final. Recomandat pentru consolidare după predarea noțiunilor noi sau ca temă pentru acasă (prin link-ul Moodle).</i> <i>Lucru în perechi sau echipe (mod colaborativ)</i> <i>Elevii lucrează în perechi la același dispozitiv sau discută răspunsurile înainte de a selecta. După terminare, compară scorurile și explică reciproc greșelile (ex. „De ce ai zis fals la $456\,789 > 500\,000$?”). Dezvoltă argumentarea și comunicarea matematică.</i> <i>Competiție / gamificare în clasă</i> <i>Se organizează o competiție pe echipe: fiecare echipă parcurge resursa pe rând (sau simultan pe dispozitive), iar scorul maxim câștigă. Poate fi combinat cu un timer pentru adăugarea de presiune ludică. Potrivit pentru ore de recapitulare sau la final de unitate de învățare.</i> <i>Extindere creativă</i> <i>După parcurgerea jocului, elevii creează propriile afirmații adevărat/fals (pe hârtie sau în H5P, dacă profesorul le permite acces la editare). Apoi, jocul extins se aplică colegilor. Stimulează creativitatea și înțelegerea profundă a valorii poziționale.</i> <i>Suport pentru elevi cu CES</i> <i>Feedback-ul imediat și ritmul adaptabil ajută elevii cu dificultăți de învățare (ex. dislexie numerică), deoarece pot reîncerca fără penalizare.</i>
Bibliografie și webografie	□ Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). <i>DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens – With new examples of knowledge, skills and attitudes</i>. Publications Office of the European Union. https://doi.org/10.2760/115376 (Cadrul european de referință pentru competențe digitale, baza pentru DigCompRo și competențele digitale vizate în resursă.) □ Ministerul Educației (2024). <i>Cadrul de competențe digitale pentru elevi. Anexa la Ordinul ministrului educației nr. 6466 din 30 august 2024</i>. București: Ministerul Educației. (Document oficial român care detaliază ariile de competență digitală pentru elevi, inclusiv rezolvarea de probleme digitale – principal vizată în resursă.) □ Ministerul Educației Naționale și Cercetării Științifice (2017). <i>Programa școlară pentru disciplina Matematică – clasele a III-a – a IV-a</i>. București: Institutul de Științe ale Educației. (Programa în

	<i>vigoare pentru ciclul primar, care include competența 2.3 privind ordonarea numerelor naturale până la 1.000.000.)</i> □ <i>European Commission (2022). DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens. Luxembourg: Publications Office of the European Union. ISBN 978-92-76-48882-8.</i>
--	---