



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: 2

Grupa: 1

Perioada formării: 19 mai – 09 septembrie 2025

Data evaluării finale: 30 septembrie 2025

Portofoliu pentru dezvoltare profesională continuă

Nume și prenume cursant: Ținteanu Irina-Georgeta

Unitatea de învățământ: ȘC. Gim. Nr. 7 „Remus Opreanu”

Localitatea / Județul: Constanța/Constanța

Formabil:

Ținteanu Irina-Georgeta

Formatori:

Prof. Iudit-Alexandra MOISE

Prof. Adriana BUCIOC

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/>



CUPRINS:

1. Tema 1 Modulul _____ pag 3
2. Tema 2 Modulul _____ pag 4
3. Tema 3 Modulul _____ pag 5
4. Test 1/ Evaluarea 1, Modul I pag 7
5. Test 2/ Evaluarea 2, Modul II..... pag 10
6. Test 3/ Evaluarea 3, Modul III..... pag 12
7. Test 4/ Evaluarea 4, Modul IV..... pag 14
8. Test 5/ Evaluarea 5, Modul V..... pag 16
9. Test 6/ Evaluarea 6, Modul VI..... pag 19
10. Resursă educațională deschisă..... pag 21
 - Fișa de prezentare a RED
 - Link-ul de acces către RED



Tema 1. Resurse digitale în educație – privire de ansamblu

1.6. Cetățenia digitală - alfabetizare digitală, gândire critică, responsabilitate

Reflecție și discuție:

Studiile realizate după pandemia de Covid-19 au evidențiat adâncirea diviziunii digitale. Pandemia a accelerat transformarea digitală, dar a expus și inegalități majore privind accesul la tehnologie, în special pentru grupurile vulnerabile din zonele rurale. Tehnologie unește sau divide? Principiul 1/1 este suficient pentru a reduce fenomenul de diviziune digitală?

Pandemia de Covid-19 a fost un catalizator al digitalizării în educație, însă a scos în evidență și realități dureroase legate de accesul inegal la tehnologie. Diviziunea digitală s-a accentuat mai ales în comunitățile rurale și în rândul grupurilor vulnerabile; unde accesul la dispozitive, internet de calitate și competențe digitale este adesea limitat.

Tehnologia are potențialul de a uni – oferind resurse educaționale deschise, facilitând comunicarea și învățarea colaborativă. Însă, fără politici de incluziune digitală, fără formare continuă și infrastructură adecvată, tehnologia poate adânci inegalitățile, devenind un factor de excludere.

Principiul „1/1” – un dispozitiv pentru fiecare elev – este un pas important, dar nu suficient. E nevoie și de conectivitate, de competențe digitale dezvoltate atât pentru elevi cât și pentru profesori, și de conținut digital relevant și accesibil. Doar o abordare sistemică, centrată pe echitate digitală, poate reduce cu adevărat diviziunea digitală și poate transforma tehnologia într-un liant educațional, nu într-un element de segregare.

Tema 2.5 – Siguranța și protecția datelor

Problema

În 2021, compania Facebook (Meta) a fost acuzată că a permis scurgerea datelor a peste 530 de milioane de utilizatori, inclusiv numere de telefon și adrese de e-mail, care au ajuns pe un forum public.

Cauze

- Lipsa unor măsuri adecvate de securitate a datelor.
- Exploatarea unei funcționalități de import a contactelor, care permitea extragerea automată a datelor.

Consecințe

- Expunerea datelor personale ale utilizatorilor.
- Posibilitatea folosirii acestor date pentru spam, phishing sau alte activități ilegale.
- Scăderea încrederii publicului în platformă.

Recomandări

- Îmbunătățirea sistemelor de securitate și criptare a datelor.
- Implementarea unor politici clare de control al accesului la date.
- Informarea proactivă a utilizatorilor despre riscurile de confidențialitate.

Tema 3.4 – Reutilizarea resurselor educaționale

Compararea a două manuale digitale de limba și literatura română pentru clasa a V-a.

Am ales următoarele manuale digitale:

1. Manual Digital 1: Limba și literatura română – Editura Art
2. Manual Digital 2: Limba și literatura română – Editura Intuitext

Analiza comparativă:

Criteriu	Manual Digital 1 – Art	Manual Digital 2 – Intuitext
Structură	Lecțiile sunt prezentate clar, fiecare unitate conține text-suport, activități de înțelegere, exerciții de vocabular și redactare.	Lecțiile sunt organizate pe unități de învățare interactive, cu secvențe video, animații și activități digitale integrate.
Design	Design simplu, plăcut, dar cu puține elemente interactive. Se bazează pe imagini și text clasic.	Design modern, atractiv, cu animații, sunet și posibilitatea de a interacționa direct cu exercițiile.
Calitatea informațiilor	Informațiile sunt corecte, dar explicate într-un stil mai tradițional, bazat pe texte literare clasice.	Informațiile sunt corecte și bine explicate, cu texte literare și non-literare, adaptate pentru o abordare modernă.
Accesibilitate	Manualul poate fi descărcat offline și accesat fără internet.	Necesită conexiune la internet pentru acces la resursele interactive și videoclipuri.
Referințe didactice	Oferă metode clasice: lectură, rezolvarea de exerciții, activități de redactare și teste sumative.	Include metode moderne: exerciții interactive, feedback instant, jocuri educative, evaluare formativă online.

Concluzie:

Manualul digital de la Intuitext oferă mai multe resurse interactive, sprijin pentru învățarea activă și metode digitale de evaluare. Este mai potrivit pentru un stil modern de predare.

Manualul de la Art este mai accesibil offline, dar folosește o abordare mai tradițională, potrivită pentru elevii care au un acces limitat la tehnologie.



Tema 1. Resurse digitale în educație – privire de ansamblu

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

Tema 2. Rolul competențelor digitale ale cadrelor didactice

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

7. Explicați conceptul de „tehnostres” și dați un exemplu de situație în care elevii ar putea experimenta acest fenomen.

Tehnostresul este o formă de stres cauzată de utilizarea excesivă, forțată sau distrusă a tehnologiei. Aceasta poate apărea atunci când utilizatorii (elevii) sunt copleșiți de cerințele tehnice sau lipsa competențelor tehnologice.
ex: Un elev trebuie să participe la ore online pe mai multe platforme (Zoom, Google Classroom) să încerce teme în formate diferite și să se adapteze frecvent la noi aplicații poate deveni stresat.

Tema 3. Resurse educaționale digitale

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. Cum pot fi aceste provocări gestionate?

Beneficii:

- 1) Acces gratuit la materiale educaționale de calitate.
- 2) Posibilitatea de adaptare și personalizare a resurselor în funcție de nevoile elevilor.

Provocări:

- 1) Lipsa competențelor digitale în rândul profesorilor
- 2) Dificultatea în evaluarea calității și acurateții resurselor disponibile.

Modalități de gestionare:

- Formarea continuă a cadrelor didactice în domeniul competențelor digitale;
- Utilizarea unor platforme validate și colaborarea între profesori pentru selecția resurselor;



Tema 4. Predare, învățare și evaluare cu resurse digitale

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.

AVANTAJE:

- Oferă feedback rapid și personalizat
- Permite evaluarea continuă și adaptarea materialelor

DEZAVANTAJE:

- creșterea accesului constant la tehnologie
- Poate genera stres tehnologic pentru elevii cu mai puține competențe digitale



Tema 5. Potențialul tehnologiilor pentru învățare activă

Test final - Tema nr. 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

Sinteza temei

Sinteza temei

Realizați rezumatul temei nr. 5, folosind tehnica de luare de notițe Cornell (Pauk, 1950)

Idei principale, întrebări (Spațiu pentru întrebări și idei)	Notițe (Spațiu pentru notițele din timpul orelor de curs)
☐ Ce este sistemul de notare normativ? ☐ Cum funcționează sistemul de notare criterial? ☐ Ce instrumente digitale pot fi folosite pentru statistica clasei? ☐ Ce instrumente digitale pot fi folosite pentru statistica individuală? ☐ Cum contribuie evaluarea digitală la remedierea dificultăților elevilor?	☐ Notare normativă – performanța elevilor raportată la standardele disciplinei; distribuția notelor urmează curba lui Gauss (puțini elevi cu note maxime/minime, majoritatea în jurul mediei). → utile instrumente de statistică globală a clasei (ex: Google Forms, Excel, platforme LMS cu rapoarte de clasă). ☐ Notare criterială – performanța fiecărui elev este evaluată în funcție de criterii predefinite; notele pot varia mai liber. → utile instrumente de statistică individuală (ex: portofolii digitale, aplicații de feedback personalizat, Kahoot, Socrative). ☐ Monitorizarea digitală a progresului permite diagnosticarea dificultăților și aplicarea de măsuri remediale. ☐ Tehnologiile educaționale susțin o evaluare transparentă, continuă și personalizată.
Rezumat (Zonă pentru rezumat și concluzii) Subtema 5.5 evidențiază rolul tehnologiilor digitale în monitorizarea progresului elevilor. Evaluarea poate fi: • normativă – raportată la standardele de clasă, utilă pentru analiza globală; • criterială – raportată la criterii individuale, utilă pentru analiza personalizată. Instrumentele digitale (Google Forms, Excel, LMS, aplicații de testare online) facilitează colectarea și analiza datelor, sprijinind profesorii în identificarea dificultăților și în aplicarea unor strategii remediale. Astfel, tehnologia contribuie la o învățare activă și adaptată nevoilor elevilor.	



Tema 6. Pedagogia digitală și provocările viitorului apropiat

Test final – Tema nr. 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?

EDIS PED

Ecossistem Digital pentru Învățare Sustenabilă
cu Resurse și Practici Educaționale Deschise

EDIS-PED: Ecossistem 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/>

- 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. Ordonezi 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

Ordinea corectă a Modelului celor 5 etape (G. Salmon):

- 1) Acces și motivație
- 2) Socializare online
- 3) Schimb de informații
- 4) Construirea cunoașterii
- 5) Dezvoltarea independenței

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

Hipermedia = ansamblu de resurse digitale interconectate (text, imagini, audio, video, animații, linkuri) care permit navigare neliniară.

Avantaje în educație: (1) învățare interactivă și personalizată prin navigare neliniară; (2) crește motivația și angajarea elevilor, oferind suport pentru stiluri diferite de învățare.



TITLUL LECȚIEI		Textul narativ în „Cum e lumea” de Veronica D Niculescu	
Disciplina		Limba și Literatura Română	
Informații despre elevi?			
Clasa		Clasa a VII-a	
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor		Gimnaziu, 13-14 ani	
Caracteristici speciale ale elevilor		Particularități ale vârstei,mediului familial,temperamentale	
Autor profesor			
Nume și prenume		Ținteanu Irina-Georgeta	
Școala		Școala Gimnazială nr7 „Remus Opreanu”	
Accentul în învățare al lecției?			
Subiectul lecției		Înțelegerea textului narativ literar	
Obiective operaționale		-să propună variante valide de înțelegere a succesiunii evenimentelor -să explice semnificația finalului propus de narator	
Cuvinte cheie		Momentele subiectului,final interpretabil	
Metode		Joc didactic,posterul,blended learning,problematizarea	
Descriere RED			
Descrierea resursei		Descriere narativă	Resursa este organizată sub forma unui joc didactic,asociat concursului desfășurat în clasă,având ca miză oferirea de presupoziii valide pentru succesiunea evenimentelor din text și finalul interpretabil al acestuia.Parcurgând fiecare etapă,elevul ajunge să-și îmbogățească orizontul personal,din perspectiva căruia va emite opinii pe care le va discuta cu profesorul și colegii.
		Scopul si obiectivele resursei	Scopul resursei este de a fi folosită într-un demers blended learning,care să ofere elevilor contexte multiple de exersare și aprofundare a unor competente de înțelegere a textului narativ literar.Componenta digitală are rolul de a susține și completa în mode flexibil activitatea desfășurată în clasă,permițându-le elevilor să se implice constant în activități motivante.

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/>



		Timp estimat 2 ore
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție - pas cu pas organizare și structură	Moment ludic - CĂLĂTORIA VIRTUALĂ (joc inspirat din text) reprezintă un icebreaker ce precede accesarea RED-ului. Ora începe prin prezentarea titlului și a cadrului general: elevii află că vor explora textul narativ literar, cu accent pe povestea dintre Mara și ursulețul Bianca. Profesorul le propune o întrebare provocatoare: „Ați simțit vreodată dorința de a evada din lumea cunoscută?” Această întrebare trezește curiozitatea și creează o legătură personală cu tema lecției. Profesorul explică ce vor învăța elevii: -trăsăturile textului narativ literar, -analiza personajelor, -interpretarea relației metaforice dintre Mara și ursuleț, -exprimarea trăirilor proprii, -utilizarea resurselor digitale pentru reflecție. Elevii înțeleg că vor combina lectura, analiza, interpretarea și exprimarea creativă.	30 minute
	Elevii urmăresc un material video introductiv și apoi citesc fragmentele despre Mara și ursulețul Bianca. Profesorul subliniază asemănările dintre personaje: dorința de cunoaștere și evadare din limitele impuse (grădina zoologică pentru Bianca, orașul Sibiu pentru Mara). Se creează astfel o paralelă între lumea reală și cea imaginară. Profesorul îi provoacă pe elevi să răspundă: „Ce este textul narativ literar? Care sunt particularitățile lui?” Elevii își reamintesc noțiuni deja cunoscute: autor, narator, personaj, timp, spațiu, succesiunea evenimentelor. Acest moment fixează baza teoretică necesară. Prin explicații și exemple, profesorul introduce noțiuni esențiale: -tipuri de narator (subiectiv și obiectiv), -perspectiva narativă, -tipuri de personaje (principal, secundar, episodic,	50 minute

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/>



	figurant), -modalități de caracterizare (directă și indirectă). -Elevii notează, compară și asociază exemple din text cu teoriile explicate. Se discută diferențele dintre narațiune, descriere și dialog. Elevii identifică fragmente din text care corespund fiecărui mod de expunere. Această activitate dezvoltă atenția și înțelegerea structurală a textului literar.	
	Profesorul prezintă schema clasică a subiectului narativ: expozițiunea, intriga, desfășurarea acțiunii, punctul culminant și deznodământul. Elevii aplică această schemă asupra textului „Cum e lumea”, marcând momentele-cheie ale poveștii. Astfel, înțeleg firul epic și rolul conflictului în construcția narativă. Elevii discută despre tipurile de personaje (individual/colectiv, real/imaginar, pozitiv/negativ). Analizează rolul Marelui și al ursulețului Bianca și compară percepțiile lor. Se pune accent pe empatie și pe interpretarea mesajului metaforic al relației dintre cele două personaje. Elevii accesează fișa digitală de lucru. Prin exerciții interactive, își consolidează cunoștințele despre textul narativ, personajele principale și particularitățile narațiunii. Elevii răspund la întrebări aplicate: -Unde se petrece acțiunea la începutul textului? -Ce simte Mara față de Bianca? Această etapă verifică înțelegerea textului și capacitatea de interpretare personală. Lecția se finalizează cu o discuție liberă, în care elevii își exprimă propriile trăiri și opinii inspirate de text. Sunt încurajați să facă legătura dintre experiența personală și dorința de cunoaștere a lumii, asemenea Marelui și Biancăi.	40 minute



Cum voi evalua elevii?		
Metode de evaluare	Evaluare frontală; evaluare online: itemi cu o singura alegere, itemi cu răspuns scurt, itemi subiectivi	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		
Cunoștințe anterioare		
Spațiu și materiale	Sală de clasă, foi de flip chart, markere, chei mici de metal, cărți, videoproiector, fișe de lucru, telefoane	
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?		
Aplicații implicate	Obligativ	Platforma HSP, Moodle, youtube
	Opțional	Didactic, google, dex online
Infrastructură / echipament	Obligativ	Laptop, telefoane, videoproiector.
	Opțional	Boxe
Tip de resurse de învățare	Resurse în format fizic (volume, manuale, fișe, postere) și resurse în format online (incluse în RED sau accesate în paralel)	
Resurse de Timp / Spațiu	2 ore; sala de clasă	
Alte aspecte care trebuie luate în considerare		
BIBLIOGRAFIE: Manual art Klett Limba și Literatura Română clasa a VII-a autori: Florentina Sâmișăian, Sofia Dobran, Monica Halasz, Anca Davidoiu-Roman, Horia Corcheș		



Finanțat de
Uniunea Europeană
NextGenerationEU



Planul Național
de Redresare și Reziliență

DENUMIREA RESURSEI EDUCATIONALE DESCHISE:

Lectia: Textul narativ „Cum e lumea” de Veronica D. Niculescu

AUTOR:

Ținteanu Irina-Georgeta

LINK CĂTRE RED: <https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/mod/hvp/view.php?id=7167>

IMPORTANT!!!

- Resursa educațională deschisă (RED) trebuie realizată în perioada de derulare a cursului 24 martie - 10 iunie 2025.
- Platformele utilizate pentru RED vor fi următoarele:
 - CURRIKI (Studio K20) Curriki Studio
 - 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/PNRROfficial/>