

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: 2

Perioada formării: 19 mai – 9 septembrie 2025

Data evaluării finale: 1 octombrie 2025

Portofoliu pentru dezvoltare profesională continuă

Nume și prenume cursant: **BECE IOANA VALERIA**

Unitatea de învățământ: **CȘEI „DELFINUL” CONSTANȚA**

Localitatea / Județul: **CONSTANȚA**

Formabil:



Formatori:

Prof. dr. Ecaterina Gabriela TOTOLAN

Prof. Carmen FLORESCU

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 4 Modulul 6.....	pag. 3
2. Tema 1 Modulul 4.....	pag. 5
3. Tema 3 Modulul 1.....	pag. 9
4. Test 1/ Evaluarea 1, Modul I	pag.10
5. Test 2/ Evaluarea 2, Modul II.....	pag.11
6. Test 3/ Evaluarea 3, Modul III.....	pag.14
7. Test 4/ Evaluarea 4, Modul IV.....	pag.16
8. Test 5/ Evaluarea 5, Modul V.....	pag.17
9. Test 6/ Evaluarea 6, Modul VI.....	pag.21
10. Resursă educațională deschisă.....	pag.23
• Fișa de prezentare a RED • Link-ul de acces către RED	

Modulul VI. Pedagogia digitală și provocările viitorului apropiat

Tema 6.4. Competențe pedagogice și roluri ale profesorului într-o societate digitalizată

NUME ȘI PRENUME: BECE IOANA VALERIA

INSTITUȚIA: CȘEI „DELFINUL” CONSTANȚA

Sarcina de învățare 4_M6

Funcțiile generice ale unui cadru didactic sunt (după Ciolan (2007):

- proiectarea și planificarea activității;
- implementarea/realizarea proiectului/activității;
- evaluarea impactului activităților didactice;
- integrarea și utilizarea TIC în educație;
- managementul clasei de elevi;
- consilierea și asistarea elevilor în învățare;
- dezvoltarea instituțională și parteneriatul cu mediul extern;
- formarea și dezvoltarea profesională continuă

Identificați pentru fiecare funcție a cadrului didactic, un mod de a integra tehnologia.

Tehnologia în planificarea activității didactice presupune includerea instrumentelor digitale pentru a crea lecții interactive, personalizate și attractive. Proiectarea unei activități conține o prezentare inițială a procesului, obiective de îndeplinit iar un mod de a integra tehnologia este acela de a utiliza diverse aplicații sau platforme, tehnologiile multimedia îi oferă utilizatorului diferite combinații, imagine, sunet, voce, animație, video. În realizarea unei activități este important modul de implicare al elevilor, particularitățile vârstei sau CES, alegerea unor aplicații (ex. Google Classroom, Moodle, Edmodo) care se aliniază obiectivelor și favorizează interacțiunea și colaborarea. Pentru obținerea unui feedback pozitiv putem utiliza testele și chestionarele online cu suport vizual sau jocurile ce oferă rezultate instantanee, ajutând elevii să-și monitorizeze progresul. În ceea ce privește managementul clasei de elevi putem integra video-uri educaționale, infografice sau a tururi virtuale pentru a crea un mediu de învățare dinamic. Elevii au nevoie să fie asistați în parcurgerea lecțiilor sau anumitor secvențe de lecții ce folosesc aplicații, platforme și este esențial să se găsească un echilibru între resursele digitale și cele tradiționale,

EDIS - PED: Ecosistem digital pentru învățare sustenabilă

cu resurse și practici educaționale deschise

evitând dependența excesivă de tehnologie. Rolul cadrului didactic este acela de transmițător al informației, se poate transforma în cel de facilitator al învățării prin reorganizarea propriului stil de predare: crearea unui ambient care să-i permită elevului să-și dezvolte cunoașterea.

Modulul IV. Rolul Predare, învățare și evaluare cu tehnologii digitale

Tema 4.1. Integrarea instrumentelor online și resurselor în format digital în activități didactice

NUME ȘI PRENUME: BECE IOANA VALERIA

INSTITUȚIA: CȘEI „DELFINUL” CONSTANȚA

Sarcina de învățare 1

Reputatul B. Bloom a stabilit că cea mai eficientă situație de învățare este îndrumarea individuală, prin care profesorul obține informații privind gradul de înțelegere a materialului. Dacă un concept este neclar pentru elev, profesorul sau tutorul online oferă feedback corectiv pentru a optimiza înțelegerea. Doar atunci când studentul demonstrează cunoașterea adecvată a conținutului, profesorul sau tutorele prezintă materialul nou.

Pentru tema __ (la alegerea dvs.), dați exemplu de o situație de învățare în care ați folosit anumite instrumente digitale pentru:

- Remedierea dificultăților de învățare
- Îmbogățirea cunoștințelor

Propunator: Bece Ioana-Valeria

Unitatea de învățământ: CȘEI “Delfinul”, Constanța

Clasa: I B

Aria curriculară: Limbă și comunicare

Disciplina: Formarea abilităților de comunicare

Tema lecției: Povestea „Veterinarul de la ZOO”

Tipul lecției: Consolidarea și sistematizarea cunoștințelor

Durata lecției: 45 minute/20 minute- online

COMPETENȚE GENERALE SI SPECIFICE:

EDIS - PED: Ecosistem digital pentru învățare sustenabilă

cu resurse și practici educaționale deschise

1. Dezvoltarea abilității de receptare a mesajului oral

1.4 Înțelegerea semnificației globale a mesajului ascultat

1.5 Manifestarea interesului față de partenerul de dialog

2. Dezvoltarea abilității de comunicare orală

2.1 Pronunțarea clară și corectă a sunetelor, silabelor, cuvintelor

2.2 Utilizarea vocabularului prin folosirea cuvintelor în contexte diferite

Obiective operationale:

Cognitive:

O.1- Să citească povestea „Veterinarul de la ZOO” urmărind cronologic imaginile.

O.2 Să denumească personajele apărute în poveste.

O.3 Să realizeze un scurt rezumat al poveștii.

O.4 Să rezolve ghicitorile pe baza indiciilor date.

Psihomotrice:

Opml Să mânuiască adecvat materialele didactice

Obiectiv afectiv: Participarea cu plăcere la lecție

Obiectiv corectiv-formativ: Dezvoltarea operațiilor gândirii, stimularea atenției voluntare.

Strategii didactice:

-Metode si procedee:

M1: conversația

M2: explicația

M3: jocul didactic

M4: exercițiul

M5: munca independentă

-Mijloace didactice:

m1: imagine ilustrativa

m2: prezentare Power Point cu povestea „Veterinarul de la ZOO”

m3: prezentare Power Point –Joc interactiv-„Ce sunt eu?”

Activitatea 1

Pe ecranul din fata clasei va apărea o prezentare Power Point cu povestea „Veterinarul de la ZOO”. Profesorul va citi pe rând câte un slide și va avea un scurt dialog cu elevii pe baza celor citite.

Activitatea 2

Urmărind șirul poveștii elevii au sarcina de a denumi toate personajele apărute în poveste precum și apariția lor la medicul veterinar.

Activitatea 3

Pe baza celor citite de profesori elevii vor explica modul de acțiune al medicului veterinar în fiecare caz din poveste atât cu ajutorul imaginilor.

Se realizează cu ajutorul unei prezentări PPT-joc interactiv „Ce sunt eu?” în care elevii vor ghici animalul în funcție de indiciile date de profesor.

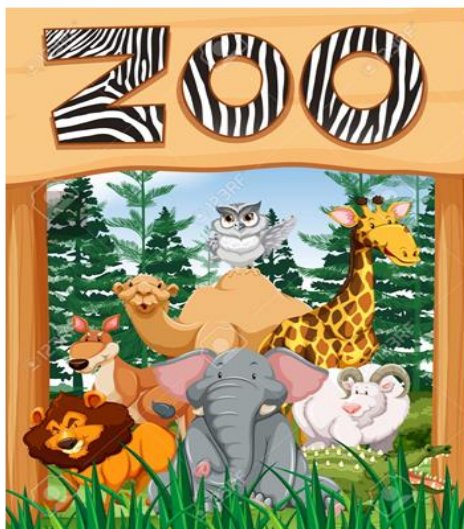
În cadrul lecției de mai sus elevii și-au însușit cu ajutorul unui instrument digital interactiv anumite cunoștințe, au recunoscut personaje, acțiuni, toate cu ajutorul imaginilor și a prezentărilor PPT. În clase cu elevi cu CES este necesară prezenta instrumentelor digitale însă cu dirijare atentă din partea profesorului și nu utilizarea în exces a acestora datorită apariției suprastimulării.

EDIS - PED: Ecosistem digital pentru învățare sustenabilă

cu resurse și practici educaționale deschise

Centrul Școlar pentru educație incluzivă „Delfinul” Constanța

Anexa 1-Captarea Atenției



Anexa 2-Prezentarea PPT„Veterinarul de la ZOO”



Anexa 3-Prezentare PPT-Joc interactiv „Ce sunt eu?”

Ce sunt eu?

Veterinarul de la Zoo



Modulul I. Tehnologii digitale în educație – privire de ansamblu

Tema 1.2. Rolul tehnologiilor în parcursul profesional, social, cultural și în viața personală

NUME ȘI PRENUME: BECE IOANA VALERIA

INSTITUȚIA: CȘEI „DELFINUL” CONSTANȚA

Sarcina de învățare 3_M1

Impactul tehnologiei poate fi resimțit în transformarea locurilor de muncă. Tehnologia automatizează multe sarcini, necesitând o schimbare a abilităților pentru a rămâne competitiv pe piața muncii.

Realizați o analiză tip SWOT, având ca temă ***Tehnologia la locul de muncă.***

Sugestie: Puteți folosi aplicația digitală Canva sau o altă aplicație cu care sunteți familiarizați.

Analiză SWOT

Puncte tari	Puncte slabe
Facilitarea comunicării. Lucrul cu materiale virtuale ce tin locul suportului concret. Colaborarea elevilor (Jocul in echipa sau cate 2).	Concentrarea atentiei pe termen lung. Disponibilitatea unor materiale adaptate elevilor cu dizabilitati.
Oportunități	Amenințări
Tehnologia ne poate schimba modul de lucru. Tehnologia imbina diferite modalitati de lucru.	Utilizarea in exces a tehnologiei creeaza dependenta. Distragerea atentiei.

EDIS - PED: Ecosistem digital pentru învățare sustenabilă

cu resurse și practici educaționale deschise

Modulul I. Tehnologii digitale în educație – privire de ansamblu
TEST FINAL MODULUL I

NUME ȘI PRENUME: **BECE IOANA VALERIA**
INSTITUȚIA: **CȘEI „DELFINUL” CONSTANȚA**

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

Modulul II. Rolul competențelor digitale ale cadrelor didactice

TEST FINAL MODULUL II

NUME ȘI PRENUME: **BECE IOANA VALERIA**

INSTITUȚIA: **CȘEL„DELFINUL”CONSTANȚA**

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

EDIS - PED: Ecosistem digital pentru învățare sustenabilă

cu resurse și practici educaționale deschise

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 Pu- nie?

- 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 reprezintă o formă specifică de stres generată de dificultatea de adaptare la utilizarea tehnologiei digitale, cu implicații în mediul educațional.

Tehnostresul, definit de Craig Brod (1984) ca „o inadaptare cauzată de incapacitatea de a face față sănătos noii tehnologii informatice” (p. 16), a devenit o realitate de care nu putem face abstracție în mediul educațional post-pandemic. Acesta afectează atât cadrele didactice cât și elevii, influențând negativ performanțele școlare, sănătatea mentală dar și relațiile interpersonale. Și elevii resimt efectele tehnostresului: dificultăți de concentrare, izolare socială, anxietate și o performanță academică scăzută. Supraîncărcarea informațională, complexitatea platformelor și lipsa abilităților digitale contribuie la

EDIS - PED: Ecosistem digital pentru învățare sustenabilă

cu resurse și practici educaționale deschise

apariția frustrării și a demotivării. Tehnostresul poate afecta procesele cognitive ale elevilor, inclusiv atenția, memoria și capacitatea de învățare.

Exemplu: În cadrul orei de Stimulare Cognitivă am utilizat aplicația KidloLand+ (<https://www.kidloland.com/>) deoarece unul dintre obiectivele lecției era să caute literele cerute atât cu suport concret cât și virtual. În cadrul jocului unul dintre elevi nu a înțeles sarcina și a devenit frustrat pentru că nu reușea să apese și să caute literele în spațiul potrivit astfel că aplicația a devenit un factor de stres.

Modulul III. Resurse educaționale digitale

TEST FINAL MODULUL III

NUME ȘI PRENUME: **BECE IOANA VALERIA**

INSTITUȚIA: **CȘEL„DELFINUL”CONSTANȚA**

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

EDIS - PED: Ecosistem digital pentru învățare sustenabilă

cu resurse și practici educaționale deschise

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

BENEFICII:

RED permite accesul la materiale educationale variate.

RED faciliteaza invatarea.

RED asigura egalitatea de sanse pentru toti elevii.

PROVOCĂRI:

Utilizarea excesiva a RED poate duce la oboseala si pierderea atentiei elevilor.

RED contribuie la expunerea datelor personale ale elevilor.

Este necesara o selectie a resurselor RED.

Gestionarea acestora tine de cadrul didactic (competentele digitale,dificultatea materialului utilizat,timpul alocat utilizarii resursei)

Modulul IV. Rolul Predare, învățare și evaluare cu tehnologii digitale

TEST FINAL MODULUL IV

NUME ȘI PRENUME: **BECE IOANA VALERIA**
INSTITUȚIA: **CȘEL„DELFINUL”CONSTANȚA**

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?
 -) Evaluare inițială
 -) Evaluare formativă
 -) Evaluare sumativă
 -) 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

EDIS - PED: Ecosistem digital pentru învățare sustenabilă

cu resurse și practici educaționale deschise

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:

- Instrumente și resurse suplimentare accesibile
- Portofoliu de rezultate și de produse ale activității
- Posibilitatea de adaptare, corectare, actualizare, completare, versionare facilă

DEZAVANTAJE:

- Relevanța pentru învățare
- Corectitudinea științifică
- Moduri de organizare

Modulul V. Potențialul tehnologiilor pentru învățare activă

TEST FINAL MODULUL V

NUME ȘI PRENUME: **BECE IOANA VALERIA**

INSTITUȚIA: **CȘEL „DELFINUL” CONSTANȚA**

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

EDIS - PED: Ecosistem digital pentru învățare sustenabilă

cu resurse și practici educaționale deschise

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

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)
Integrarea și utilizarea resurselor digitale în cadrul activităților didactice.	
Rezumat (Zonă pentru rezumat și concluzii)	
Modele de clase /grupe și maniere de lucru:	

- clasa inversată (flipped classroom)
- învățarea mixtă (blended learning)
- învățarea personalizată (personalized learning)
- clase virtuale (virtual classrooms)

Învățarea mixtă (Blended learning) are ca esență arhitectura deosebită prin îmbinarea între instruirea directă și instruirea online.

Accesibilitate și incluziune. Diferențiere și personalizare. Adaptarea în funcție de vârstă și de tipul de dificultate. Exercițiile pot fi personalizate în funcție de nevoile specifice ale fiecărui copil. Efectele pozitive ale antrenamentului pe calculator în dezvoltarea vocabularului, abilităților gramaticale timpurii și comunicării la copiii cu CES.

Utilizarea instrumentelor digitale pentru monitorizarea progresului elevilor sporește eficiența învățării. Profesorii pot urmări eficient progresul elevilor, iar datele colectate pot oferi o imagine clară asupra performanțelor acestora, atât la nivel individual, cât și la nivel de clasă.

Modulul VI. Pedagogia digitală și provocările viitorului apropiat

TEST FINAL MODULUL VI

NUME ȘI PRENUME: **BECE IOANA VALERIA**

INSTITUȚIA: **CȘEI „DELFINUL” CONSTANȚA**

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
5. 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
6. 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
7. Ordonăți 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

Etapele Modelului celor 5 etape ale lui G.Salmon sunt:

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

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

Hipermedia este un tip de conținut digital care combina mai multe forme media (text, video, imagini, sunet, animație) interconectate prin link-uri permitând o navigație nonlineară.

Avantaje: învățare personalizată (elevii pot explora conținutul în ritmul propriu alegând secvențele care răspund nevoilor lor de învățare); creșterea motivației și implicării (combinația de texte, imagini, sunete și interactivitate face procesul de învățare mai captivant și mai eficient).

RESURSA EDUCAȚIONALĂ DESCHISĂ

TITLUL LECȚIEI	Povestea „Cei trei purcelusi”
Disciplina	„TERAPIA EDUCAȚIONALĂ COMPLEXĂ ȘI INTEGRATĂ” SOCIALIZARE
Informații despre elevi?	
Clasa	I B
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	9-10 ani
Caracteristici speciale ale elevilor	Elevi cu CES (Autism și TSA)
Autor profesor	
Nume și prenume	Bece Ioana Valeria
Școala	CSEI „Delfinul” Constanța
Accentul în învățare al lecției?	
Subiectul lecției	Povestea „Cei trei purcelusi”
Obiective operaționale	Cognitive : OC.1 Să desprindă informațiile esențiale dintr-un mesaj oral, vizual sau auditiv; OC.2 Să denumească/arate corect personajele povestii. OC.3 Să asambleze casutele personajelor. OC.4 Să recunoască secvențe din cadrul poveștii. OC.5 Să respecte regulile jocului.

Cuvinte cheie	3 purcelusi
----------------------	-------------

Metode			
Descriere RED			
Descrierea resursei	Descriere narativă	Resursa ce contine povestea „Cei trei purcelusi” este alcatuita din 5 intrebari cu variante multiple de raspuns (intre 2 si 4) si este bazata pe suport ilustrativ.Scopul acesteia este de a oferi profesorului feedback dar si de a-i invata pe elevi sa descopere povestea intr-un mod interactiv.	
	Scopul si obiectivele resursei	Sa identifice personajele si actiunea povestii „Cei trei purcelusi”	
			Timp estimat
Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură	Momentul organizatoric	Pregătirea materialelor și asigurarea climatului psihopedagogic necesar desfășurării activității.	1`
	Captarea atentiei	„Haideți să ne uitam împreună la noul joc pe care il vom juca astazi.Cine apare pe cutie?Ce joc este? Ce poveste spunem astazi?”	3`

	Anunțarea subiectului	Titlul lecției noastre de astăzi se numește povestea „Cei trei purceluși”. Se va anunța titlul lecției.	1`
	La lecția de astăzi vom face câteva jocuri: <i>Activitatea 1:</i> Vom viziona povestea pe videoproiector făcându-i atenți pentru a percepe acțiunea. Elevii au sarcina să dea palpa materialele din care sunt realizate casutele purcelușilor (paie, lemn, caramida). <i>Activitatea 2:</i> Pe banca va fi expusă o planseta și le voi explica elevilor ce sarcină au de făcut (introducerea propusurilor cu personaje în planseta, în ordine cronologică) Copiii vor specifica personajele din poveste și le vor denumi iar cei care nu se pot adapta probei sau care au dificultăți în exprimarea limbajului oral vor arăta imaginea. <i>Activitatea 3:</i> În continuare pe banca vor fi expuse trei casute de carton iar în partea de sus se află un spațiu special pentru atașat materialele (paie, lemn, caramida). Elevii vor lipi pe fiecare casuta materialele din castronase iar acestora li se vor oferi indicii pentru a recunoaște secvența. (De ex.: „Cine apare prima oară în poveste → pucelul cu casa din PAIE...?”)		40`

	<i>Activitatea 4:</i> Copiii vor fi solicitați să redea cu ajutorul materialului demonstrativ părți din momentele poveștii: - Se va realiza printr-un joc de rol, sarcina fiecărui elev este de a purta masca unui personaj din poveste și de a sufla peste casute astfel încât să reconstituie o secvență din poveste. - Elevii trebuie să identifice locul unde personajele (purcelușii) se refugiază și să îi poziționeze la locul potrivit → casuta de caramida. <i>Activitatea 5:</i> Pentru final v-am pregătit jocul din aplicația HSP „Cei trei purceluși” cu reguli simple. Vom răspunde la întrebările de pe ecran apăsând pe răspunsul/răspunsurile corecte. Cine va lucra corect, o față zâmbitoare.	
Cum voi evalua elevii?		
Metode de evaluare	Conversația Demonstrația Munca independentă	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		
Cunoștințe anterioare	Povestile copilariei în imagini Materiale concrete Suport ilustrativ Jocuri de rol	
Spațiu și materiale	Videoproiector, Tabla interactivă, castronele cu materiale (paie, betisoare din lemn, cuburi), planșeta, prosoape cu personajele poveștii, casute de carton, masca de lup, figurine purceluși, jocul „Cei 3 purceluși”.	

Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?		
Aplicații implicate	Obligativ	YOUTUBE (Prezentarea povestii) H5P (RED Povestea „Cei trei purcelusi”)
	Opțional	
Infrastructură/ echipament	Obligativ	Videoproiector Tabla interactiva
	Opțional	
Tip de resurse de învățare		RED
Resurse de Timp / Spațiu		45 minute/Sala de clasa
Alte aspecte care trebuie luate în considerare		
BIBLIOGRAFIE: Programa școlară pentru aria curriculară TERAPIE EDUCAȚIONALĂ COMPLEXĂ ȘI INTEGRATĂ DISCIPLINA SOCIALIZARE, Învățământ special Clasele pregătitoare – a IV-a Dizabilități intelectuale grave, severe și/sau asociate ,București, 2021		

DENUMIREA RESURSEI EDUCAȚIONALE DESCHISE:

____POVESTEA „CEI TREI PURCELUSI” _____

AUTOR:

____BECE IOANA VALERIA_____

LINK CĂTRE RED:

<https://ioana1619yahoocom.h5p.com/content/1292699636807425517>