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

|  |
| --- |
|  **Date generale de identificare a resursei educaționale deschise** |
| Numele și prenumele autorului | **MARCU MARIANA SIMONA** |
| Denumirea resursei educaționale deschise  | **RED** |
| Disciplina propusă pentru resursă  | **DS-ANIMALE DOMESTICE** |
| Clasa la care va fi folosită resursa | **GRUPA MIJLOCIE** |
| Publicul țintă (elevi, profesori, elevi/profesori ) | **ELEVI** |
| Limba de dezvoltare a resursei | **ROMANA** |
| **Prezentarea detaliată a resursei educaționale deschise** |
| Competența specifică vizată | ***Competenta specifica vizata: obtinderea feedbackului la sfarsitul activitatii.*** |
| Competența digitală vizată (alfabetizarea informațională, comunicare și colaborare digitală, crearea de conținut digital, siguranța în mediul digital și rezolvarea de probleme digitale ) | *Competenta digitala vizata: crearea de continut digital* |
| Alinierea resursei cu pedagogia digitală ( învățare activă, colaborativă, autentică, constructivă, orientată spre obiecte ) | *Alinierea resursei cu pedagogia digitala – invatarea colaborativa* |
| Prezentarea pe pași a scenariului resursei educaționale deschise propuse(cuprinsul resursei)  | Resursa educationala pe care am folosit-o la grupa mijlocie in cadrul lectiei de observare a animalelor domestice. Pentru atingerea performantelor, prescolarii au avut de vizionat resursa Red iar in urma ei, a trebuit sa raspunda la cateva ghicitori. |
| Metode didactice moderne folosite (utilizarea gamificării, storytelling-ului, a învățării bazate pe probleme,etc) | Metoda didactica moderna folosita a fost utilizarea gamificarii. |
| Aplicațiile uitilizate pentru construirea resursei educaționale deschise propuse | **CAMVA** |
| Durata resursei video(între 3-7 minute) | **3 MINUTE** |
| **Comentarii** |
| Modalități de utilizare a resursei educaționale deschise în activitatea cu elevii sau în activitatea profesorilor | **Resursa Red poate fi folosita in cadrul activitatilor de la gradinita, in momentul de captare a atentiei, obtinerea feedbackului sau in timpul jocurilor didactice.** |
| Bibliografie și webografie | [**www.canva.ro**](http://www.canva.ro)**Curriculum pentru nivel prescolar, Bucuresti, 2019** |