

RODICA LEONTE

NADIA TUFĂ

AURELIA BOCANCEA

RAMONA-MIRELA LĂZĂRICĂ

CREARE RESURSE RED

- SUPORT DE CURS -

EDITURA CASEI CORPULUI DIDACTIC BACĂU

BACĂU

2024

RODICA LEONTE

NADIA TUFĂ

AURELIA BOCANCEA

RAMONA-MIRELA LĂZĂRICĂ

CREARE RESURSE RED - SUPORT DE CURS -

EDITURA CASEI CORPULUI DIDACTIC BACĂU

BACĂU

2024

ISBN: 978-606-619-398-6



CUPRINS

CAPITOLUL I. RESURSE EDUCAȚIONALE DESCHISE – INTRODUCERE	5
I.1. ARGUMENT.....	5
I.2. Ce înseamnă RED?.....	5
I.2.1. Definire.....	5
I.2.2. Utilizarea și publicarea de materiale sub licență Creative Commons.....	6
I.3. Despre RED în România.....	8
I.3.1. Cadrul legislativ al RED.....	8
I.3.2. Practici la nivel național	9
I.4. Tipuri de RED.....	10
I.5 Beneficiile RED în procesul de predare-învățare-evaluare/ pentru elevi și pentru profesori	10
CAPITOLUL II. PLATFORME EDUCAȚIONALE PENTRU CREARE DE RESURSE EDUCAȚIONALE DESCHISE	13
II.1. Elemente generale despre platforme educaționale.....	13
II.2. Platforme educaționale pentru creare de Resurse Educaționale Deschise.....	14
II.2.1. Cum producem/creăm resurse educaționale deschise?	14
II.2.2. Pași în realizarea unei resurse educaționale.....	15
II.4. Beneficiile platformelor și al aplicațiilor educaționale.....	23
în procesul instructiv-educativ.....	24
CAPITOLUL III. ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE FOLOSIND RESURSE EDUCAȚIONALE DESCHISE	25
III.1. Proiectarea unei lecții și/sau a unei activități de învățare, inserând resurse educaționale deschise	25
III.1.1. PROIECT DIDACTIC/DE LECȚIE	25
III.2. Manualul digital ca resursă educațională deschisă	32
III.2.1. Avantajele utilizării manualului digital.....	32
III.2.3. Nevoia de viziune și de abordare integrată	34
III.3. Exemple de activități de învățare folosind resurse educaționale deschise.....	35
III.3.1. Proiectarea unei activități de învățare.....	35
III.3.2. Activitatea de învățare la distanță	36
III.4. Evaluarea folosind Resurse educaționale deschise	37
BIBLIOGRAFIE.....	39
ANEXĂ	40
RESURSE.....	40

CAPITOLUL I. RESURSE EDUCATIONALE DESCHISE – INTRODUCERE

I.1. ARGUMENT

Dezvoltarea rapidă a TIC oferă noi oportunități și provocări pentru toate sferele activității umane, așadar și pentru educație. *Educația deschisă* presupune acces deschis și egal la educație, la *resursele educaționale deschise*, competențe digitale pentru profesori și elevi, transparență și integritate în școli. Conceptul de *resurse educaționale deschise* (RED) este unul dintre rezultatele evoluției firești a interacțiunii dintre cele două ramuri – educație și TIC.

Mediul tehnologic, familiar elevilor din România, facilitează astăzi includerea de instrumente digitale și resurse multimedia în activitățile de învățare propuse de profesori. Sala de clasă se deschide pentru situații variate, cu parcursuri alternative, bogate în resurse, iar activitățile didactice devin experiențe de învățare construite pentru susținerea dezvoltării de competențe pentru viața reală, pentru a atrage, a motiva, a susține învățarea. Strategiile didactice gândite de cadrul didactic pot fi proiectate combinând, într-o logică unitară și în parcursuri individualizate, activități convenționale și situații educaționale cu suport digital.

În prezent, este necesară încurajarea creării de resurse educaționale deschise de calitate, organizarea, ordonarea și ierarhizarea lor ținând cont de mai multe criterii, și toate acestea realizate pe un fundament conceptual orientat către inovare didactică autentică.

Acest curs facilitează atingerea scopurilor platformelor educaționale cu resurse educaționale deschise, cum ar fi: să aibă o abordare unitară, să ofere resurse și idei pentru o apropiere între curriculumul intenționat și curriculumul realizat, să susțină crearea de comunități de învățare în jurul unor idei cu fundament pedagogic și cu aplicabilitate imediată. De asemenea, prezentul curs oferă, prin intermediul fiecărei resurse create de cursant, personalizarea și adaptarea situațiilor educative la nevoile fiecărui grup de elevi pe care acesta îl coordonează, precum și la particularitățile individuale ale elevilor. Competențele vizate vor face posibilă reproiectarea și regândirea activităților de învățare, prin oferirea de noi perspective abordării tradiționaliste/convenționale.

I.2. Ce înseamnă RED?

Un obiectiv major al politicilor educaționale actuale de la nivel național, european și internațional îl reprezintă promovarea unui învățământ care valorifică avantajele utilizării resurselor educaționale deschise (RED).

I.2.1. Definiție

Promovarea unui învățământ care valorifică avantajele utilizării resurselor educaționale deschise (RED) reprezintă un obiectiv important al politicilor educaționale actuale de la nivel național, european și internațional (Legea învățământului preuniversitar nr. 198/2023; Comunicatul Comisiei Europene către Parlamentul European *Opening up Education: Innovative teaching and learning for all through new Technologies and Open Educational Resources*, 2013; Paris OER Declaration, UNESCO, 2012). (Resurse Educaționale deschise: definiție, practici și nevoi de dezvoltare, Institutul de Științe ale Educației, 2018)

Resursele Educaționale Deschise (RED) se referă la resurse educaționale originale, în format digital și care pot fi accesate și utilizate gratuit. Termenul de RED (în engleza OER – Open Educational Resources) a fost adoptat la Forumul UNESCO din 2002.

Conform UNESCO (2002), (Open Educational Resources | UNESCO), RED sunt definite ca resurse de învățare: documente de proiectare didactică, suporturi de curs, fișe de lucru, resurse audio-video, aplicații multimedia, podcast și alte materiale dezvoltate pentru predare și învățare,

disponibile în orice format, în domeniul public, care au fost publicate sub licență liberă ce permite accesul gratuit, utilizarea, adaptarea și redistribuirea de către alte persoane cu restricții limitate sau fără restricții. Conform OECD (Organizația pentru Cooperare și Dezvoltare Economică), în anul 2015, aceasta consideră RED drept materiale digitalizate oferite în mod gratuit și deschis pentru educatori, elevi și persoane care învață singure, care pot fi utilizate și reutilizate în scop de predare, învățare și cercetare.

OECD (2015) (Open Educational Resources: A Catalyst for Innovation | READ online) a propus o definiție ușor diferită, referindu-se la RED drept materiale digitalizate, oferite în mod gratuit și deschis pentru cadre didactice, elevi și alte persoane autodidacte, resurse ce pot fi utilizate și reutilizate în scop de predare, învățare și cercetare.

Circulația RED în afara unui mediu digital este mai greu de realizat.

Așadar, Resursele Educaționale Deschise, RED, sau Open Educational Resources (OER) sunt instrumentele folosite în procesul de învățare, predare și cercetare care sunt disponibile într-un format accesibil și sub o licență liberă, adică aprobă accesul gratuit, dar și utilizarea, adaptarea și redistribuirea de către alte persoane cu restrângeri limitate sau fără restrângeri.

Apelativul *deschise* (ori libere, în engleză *open*) reprezintă eliminarea restrângerilor tehnice și legale privind utilizarea lor. (twinkl.ro)

I.2.2. Utilizarea și publicarea de materiale sub licență Creative Commons

Dacă profesorul și/sau elevii creează o resursă și doresc să o pună la dispoziția altora, online, pot alege termenii drepturilor de autor asupra conținutului creat. Instrumentul standardizat cel mai larg răspândit îl constituie **licențele Creative Commons (CC)**. Creative Commons este o organizație nonprofit care oferă gratuit licențe de copyright (drepturi de autor) pentru produsele (derivate) create. De asemenea, dacă întâlnim un material etichetat cu acronimul unei licențe CC, e bine să putem descifra dacă și în ce condiții putem să îl utilizăm.

Licențele CC sunt universale și permit autorilor să-și păstreze drepturile de autor, în același timp permițând altor persoane să copieze, să distribuie și să utilizeze opera. Tipurile de licențe sunt prezentate pe situl Creative Commons (<https://creativecommons.org/licenses/?lang=ro>):

TIPURI DE LICENȚE	DESCRIERE
Atribuire CC BY	Această licență permite altora să distribuie, remixeze, regleze și să creeze pe baza operei dvs., chiar și în scop comercial, atât timp cât vă creditează opera. Este recomandată pentru o maximă diseminare și utilizare a operelor licențiate.
Atribuire - Partajare în Condiții Identice CC BY-SA	Licența permite copierea și redistribuirea materialului în formatul inițial sau adaptat - remixat, transformat și construit pe baza materialului pentru orice scop, chiar comercial. Aceasta este licența folosită de pe Wikipedia, și este recomandată pentru materiale care ar putea beneficia de incorporarea conținutului de la Wikipedia și proiectele autorizate în mod similar. CC BY-SA adesea comparată cu conceptul de „copyleft” (https://copyleft.org).
Atribuire-Fără Modificări CC BY-ND	Această licență permite distribuirea integrală și fără modificări, comercială și necomercială, cu atribuirea dvs. ca autor.
Atribuire-Necomercial CC BY-NC	CC BY-NC permite altora să modifice, să adapteze și să dezvolte creația dvs. în scop ne-comercial și, deși noile lor creații trebuie să precizeze că dvs. sunteți autorul și să fie ne-comerciale, noii autori nu sunt obligați să licențieze creațiile lor derivate în termeni identici.
Atribuire-Necomercial-Partajare în Condiții Identice CC BY-NC-SA	Această licență permite altora să modifice, să adapteze și să dezvolte creația dvs. în scop necomercial, atât timp cât precizează sursa și licențiază creațiile lor în termeni identici.
Atribuire-Necomercial-Fără Modificări CC BY-NC-ND	Această licență este cea mai restrictivă dintre cele 6 licențe principale, permițând altor utilizatori doar să vă descarce operele și să le distribuie atât timp cât vă atribuie opera, fără a o putea modifica sau utiliza în scopuri comerciale.

Dacă un cadru didactic dorește să utilizeze un produs (text, grafică, material audiovizual etc.) pentru elaborarea unui material-suport destinat unei activități de predare-învățare nu este marcat cu simbolul ©, nu are specificat „toate drepturile rezervate” sau tipul de licență CC, este totuși corect să presupună că este protejat de prevederile legale privind dreptul de autor și să citeze atât sursa, cât și autorul.

Conform legislației în vigoare, este totuși permisă utilizarea de articole izolate sau de scurte extrase din opere în publicații sau în înregistrări sonore sau audiovizuale destinate exclusiv învățământului, precum și reproducerea pentru învățământ de articole izolate sau de scurte extrase din opere, în măsura justificată de scopul urmărit. Astfel, se permite reproducerea, distribuția, radiodifuzarea sau comunicarea către public, fără un avantaj direct sau indirect, comercial sau economic, de scurte extrase din articole de presă și reportaje radiofonice sau televizate, de scurte

fragmente ale operelor, sau chiar de opere, în cazul utilizării exclusiv pentru ilustrare în învățământ sau pentru cercetare științifică.

Oricum, în toate aceste cazuri, trebuie să fie menționate sursa și numele autorului, cu excepția cazului în care acest lucru se dovedește a fi imposibil; în cazul operelor de artă plastică, fotografică sau de arhitectură, trebuie să fie menționat și locul unde se găsește originalul.

Câteodată, cadrul didactic utilizează o imagine sau un fragment dintr-o operă (în format text, audio sau video) pentru a o transforma, împreună cu elevii – ca pe un exercițiu care formează un anumit set de deprinderi, abilități, capacități. Dacă publică rezultatul final, este obligatoriu să menționeze autorul operei inițiale și să adauge „transformare în scop didactic”.

I.3. Despre RED în România

I.3.1. Cadrul legislativ al RED

În noiembrie 2017, Ministerul Educației a solicitat Inspectoratelor Școlare Județene să ofere, pe paginile web proprii, secțiuni de resurse educaționale produse de profesori. Definiția acceptată, preluată din directivele Comisiei Europene, a fost: „tipuri de materiale de învățare, suporturi de curs, proiecte, experimente și demonstrații, dar și programe școlare, ghiduri pentru profesori, alte materiale educaționale cum ar fi articole, module, prezentări ce acoperă atât sfera curriculară, cât și cea extracurriculară” ([Rețele de resurse educaționale deschise \(RED\), înființate la nivelul inspectoratelor școlare județene | Ministerul Educației](#))

➤ **Legislație:**

- Nota M.E.N. cu nr. 808 AOB/3.11.2017 privind crearea rețelei de resurse educaționale deschise (RED) în cadrul inspectoratelor școlare județene/ISMB;
- Documentul de politică educațională *Repere pentru proiectarea, actualizarea și evaluarea Curriculumului național. Cadrul de referință al Curriculumului Național*, elaborat în cadrul proiectului POCU *CRED - Curriculum relevant, educație deschisă pentru toți* și aprobat prin Ordinul de ministru nr. 3239 din 5 februarie 2021;
- Legea învățământului preuniversitar nr. 198/2023;
- Legea nr.8/1996 privind dreptul de autor și drepturile conexe, cu modificările și completările ulterioare;
- Regulamentul-cadru de organizare și funcționare a unităților de învățământ preuniversitar, aprobat prin Ordin M.E. nr. 4183/04.07.2022, cu modificările și completările ulterioare;
- Ordin nr. 4150 din 29 iunie 2022 pentru aprobarea cadrului de competențe digitale al profesionistului din educație;
- Regulamentul (UE) 2021/241 al parlamentului european și al consiliului din 12 februarie 2021 de instituire a Mecanismului de Redresare și Reziliență;
- Regulamentul (UE) 2021/241 al parlamentului european și al consiliului din 12 februarie 2021 de instituire a Mecanismului de Redresare și Reziliență;
- Acordul privind contribuția financiară și Acordul de împrumut, încheiate în cadrul Mecanismului de redresare și reziliență pentru finanțarea Planului național de redresare și reziliență, denumit în continuare PNRR;
- PNRR-Componenta C15 Educație.

I.3.2. Practici la nivel național

Resursele Educaționale Deschise au devenit o provocare deosebită pentru domeniul educației și le considerăm a fi de un real folos, dacă nu chiar iminente, pentru actorii de toate generațiile. În România există o serie de proiecte în domeniul RED, după cum urmează:

- Biblioteca Școlară Virtuală: <https://www.roedu.net/Projects/View/86d415fb-aeaa-4047-81ce-189c3eb18dd8>;
- Platforma școlară de e-learning: <https://www.elearning.ro/>;
- Ministerul Educației din România și-a asumat realizarea Bibliotecii Școlare Virtuale și a Platformei școlare de e-learning. Aceste resurse digitale vor include: exemple de lecții și probe de evaluare, ghiduri metodologice și vor fi disponibile permanent și gratuit pentru elevi și profesori.

Ca parte a proiectului Ministerului Educației de a realiza Biblioteca Școlară Virtuală, inspectoratele școlare județene au dezvoltat pe site-urile web proprii, spații de organizare a resurselor educaționale deschise, elaborate de către cadrele didactice din județ. Secțiunea are o structură unitară de conținut, organizată pe niveluri de învățământ/clase și arii curriculare/discipline de studiu. În funcție de complexitatea și varietatea resurselor, acestea pot fi structurate și pe alte tipologii, spre exemplu, curriculare și extracurriculare. Evaluarea și selecția acestor resurse se desfășoară în consiliile consultative de specialitate din inspectoratele școlare. O structură unitară de organizare va permite ulterior integrarea colecțiilor de resurse din fiecare județ în Biblioteca Școlară Virtuală.

- Institutul de Științe ale Educației - Centrul de Învățare Online, desfășoară o serie de cursuri online pe teme din domeniul educației, găzduite pe platforma Moodle. Cursurile se adresează studenților, cadrelor didactice, directorilor de școli, experților, consilierilor școlari, precum și tuturor celor interesați de aspecte educaționale specifice;
- reteaedu.ro (fosta platformă EDU Moodle România): <https://reteaedu.ro/>

Din platforma rețeaua EDU fac parte școli din învățământul preuniversitar și Case ale Corpului Didactic (CCD) din întreaga țară. Aceasta facilitează schimbul de experiențe și bune practici și include două secțiuni: portalul și platforma școlii. În portal sunt incluse o serie de forumuri și de instrumente de relaționare pentru a facilita comunicarea și colaborarea, în timp ce în platformele personalizate ale diferitelor școli și instituții de învățământ pot fi incluse instrumente de comunicare și învățare colaborativă pentru a sprijini crearea unei comunități de învățare.

- educatie.inmures.ro

Aceasta este o platformă educațională care oferă resurse educaționale gratuite la crearea cărora pot contribui educatori, părinți și elevi. Materialele disponibile sunt variate, spre exemplu: activități practice, fișe, materiale didactice sau informații despre unitățile de învățământ din județul Mureș.

- manuale digitale: <https://www.manuale.edu.ro/>

În unitățile de învățământ de stat sau particulare din România se utilizează manuale școlare și alte auxiliare didactice aprobate de Ministerul Educației. Manualele școlare se elaborează și se evaluează pe baza programelor școlare elaborate de Institutul de Științe ale Educației și aprobate de Ministerul Educației și reprezintă o resursă și nu o normă didactică. O listă completă și stabilă a tuturor inițiativelor și bazelor de date RED este imposibilă, dată fiind natura dinamică a acestora. Așadar, cu toate că numărul de materiale disponibile în mod liber crește în fiecare zi, găsirea materialelor de interes rămâne în sarcina utilizatorului. Un rol important în viitor îl vor juca specialiștii care vor facilita accesul și a căror eforturi vor conduce la elaborarea unor instrumente automate sau semiautomate pentru identificarea resurselor cât mai îndeaproape de nevoi.

I.4. Tipuri de RED

Resursele educaționale deschise cuprind:

- materiale pentru predare - învățare: proiecte deschise (open courseware și open content), cursuri free, directoare de obiecte de învățare (learning objects), jurnale educaționale;
- software open source - pentru dezvoltarea, utilizarea, reutilizarea, căutarea, organizarea și accesul la resurse; includ și medii virtuale de învățare (LMS - Learning Management Systems), comunități de învățare;
- licențe de proprietate intelectuală care promovează publicarea deschisă a materialelor, principii de design și bune practici, localizarea conținutului.

Exemple de resurse educaționale deschise, așa cum sunt prezentate într-un material elaborat în cadrul proiectului POCU CRED - Curriculum relevant, educație deschisă pentru toți, al cărui beneficiar este Ministerul Educației, pot fi consultate la: <https://digital.educared.ro> și <https://red.educared.ro>.

Potrivit Ghidului de bune practici Resurse Educaționale Deschise (România, 2013), RED constituie primul „bun comun” (adică acel „commons” pe care licențele Creative Commons doresc să-l dezvolte), la care profesorii, elevii, studenții și comunitatea academică ar trebui să aibă acces.

1.5 Beneficiile RED în procesul de predare-învățare-evaluare/ pentru elevi și pentru profesori

Resursele Educaționale Deschise aduc numeroase beneficii în educație și au ca obiectiv eliminarea granițelor cauzate de poziția geografică, vârstă și chiar posibilitățile financiare, oferind acces deschis la diverse și numeroase platforme susținute de mai mulți profesori și forme de învățământ.

În urma resurselor bibliografice studiate, constatăm următoarele **beneficii ale RED**:

➤ **Accesul la o educație de calitate pentru un număr mai mare de persoane**

Acesta este avantajul cel mai vizibil și care ține mai ales de gratuitatea accesului, deoarece unul dintre principiile de bază ale educației este echitatea: oricine, indiferent de clasa socială, să aibă acces la educație de calitate. Factorul cel mai important într-o școală sunt profesorii, iar resursele deschise sunt un canal de transfer direct și rapid de expertiză de la profesori cu experiență mai mare la cei cu experiență mai redusă.

➤ **Creșterea calității educației prin evaluarea de către colegi (peer-evaluation)**

Internetul ne arată puterea a ceea ce numim peer-evaluation, adică o evaluare între egali. Resursele educaționale propuse vor fi validate chiar de către utilizatorii lor primari. Este necesar desigur ca aceștia să fie stimulați să participe în discuție. Totuși, chiar și în cazul unor comunități spontane precum didactic.ro sau calificativ.ro observăm o participare bună, voluntară, care conduce la validarea unor resurse prin contribuțiile membrilor. Este un mecanism prin care, pe termen lung, se obțin rezultate remarcabile în:

- dezvoltarea și îmbunătățirea programei și a materialelor didactice;
- calendarele programelor și a cursurilor în desfășurare;
- organizarea de sesiuni de interacțiune cu elevii și între aceștia;
- dezvoltarea unor materiale și tehnici de predare de calitate;
- găsirea unor modalități eficiente de evaluare.

➤ **Creșterea interesului comunității față de educație**

În prezent se constată o distanțare continuă între școală și educație. O parte din problemă este dată de lipsa de informare despre ce se întâmplă la școală și este un punct în care folosirea RED poate să aducă beneficii. Nu doar cadrele didactice sau specialiștii vor avea aceeași acces la resursele deschise, ci și publicul larg. Trebuie subliniat că un aspect important al participării se referă la

actori sociali care au legături speciale cu școala: antreprenori, cei ce vor angaja absolvenții; organizații comunitare și ale organizații ale societății civile, cei care facilitează integrarea civică a elevilor; instituții și autorități publice, cei ce construiesc politici publice ce trebuie să țină cont de nivelul de educație al societății.

➤ **Stimularea inovației**

Inovația este motorul creșterii economice în societățile dezvoltate, de aceea stimularea inovației prin acces larg la cunoaștere este unul dintre cele mai importante avantaje ale folosirii RED, în contextul mai larg al promovării unor politici de acces deschis la rezultate și date de cercetare.

➤ **Cost scăzut**

Utilizarea RED are un cost destul de mic. Este mai mult o schimbare de mentalitate decât de alocare a resurselor, atunci când vorbim de sistemul public de educație. Statul creează sau achiziționează constant resurse educaționale, pentru că are nevoie de ele pentru buna desfășurare a procesului educațional. Profesorii se implică oricum în producerea de resurse, pentru că face parte din cerințele meseriei.

Având în vedere beneficiile generale ale RED-urilor, prezentate mai sus, putem spune că accesul liber la aceste resurse oferă **beneficii** importante **pentru**:

✚ **Elevi:**

- calitate sporită și flexibilitate a resurselor educaționale;
- aplicarea cunoștințelor într-un context mai larg;
- libertatea de acces (de exemplu, la locul de muncă/acasă) și oportunități sporite pentru învățare;
- suport pentru abordări centrate pe elev, individualizate, nonformale;
- dezvoltarea abilităților, prin elaborarea de RED generice care pot fi reutilizate și re-contextualizate în diferite domenii;
- posibilitatea de a testa materialele de curs înainte de predare și a compara cu alte cursuri similare;
- oportunități de a se implica în inițiative RED, prin contribuție la dezvoltarea RED, testare sau evaluare, prin activități de marketing, acționând împreună cu alți colegi sau individual, în calitate de ambasadori al RED;
- experiențe autentice de „viață reală” prin intermediul RED ce asigură legătura cu eventuali angajatori sau cu sectoare profesionale.

✚ **Autor/prima sursă ce stă la originea RED:**

- obține feedback-ul utilizatorilor;
- recunoaștere profesională și sporirea reputației;
- beneficii asigurate prin abordarea colaborativă în procesul predării-învățării;
- oportunități de a lucra în toate sectoarele, instituțiile și disciplinele abordate;
- perfecționarea competențelor digitale;
- Implicarea la distanță a autorilor (cadre didactice, cercetători, elevi, studenți) în crearea de RED, care, prin definiție, fac posibilă schimbarea, modificarea, adaptarea, elaborarea lor.

✚ **Alte categorii de personal/utilizatori:**

- acces la materiale calitative, pentru a îmbunătăți curricula;
- abordare colaborativă în procesul de predare-învățare-evaluare;
- intensificarea dialogului în cadrul organizației și în afara ei cu colegii din sector;
- păstrarea și posibilitatea accesării materialelor pentru discipline pe cale de dispariție;
- acces liber la materiale vechi etc.

Instituții de învățământ:

- recunoaștere și reputație consolidată;
- o mai mare disponibilitate a conținutului academic și concentrare pe experiența de învățare (inclusiv extinderea ariei de participare);
- capacitate crescută de a sprijini studenții de la distanță;
- eficiență în producerea de conținuturi;
- noi parteneriate/legături cu instituții și organizații din interiorul, dar și din afara învățământului;
- amplificarea schimbului de idei și practici în cadrul instituției, sporirea rolului activităților de sprijin profesional (mentorat, consiliere etc.);
- un mecanism împotriva declinului unor subiecte sau teme specifice (care nu pot fi durabile la nivel instituțional, dar pot fi susținute în mai multe instituții din resurse partajate);
- sprijinirea durabilității materialelor vechi;
- o mai bună înțelegere a drepturilor de proprietate intelectuală; noi relații cu elevii, în calitatea lor de colaboratori în producerea, oferirea și utilizarea RED etc.

Alte sectoare (angajatori, organizații publice și private):

- acces la o varietate sporită de conținuturi;
- contribuții la definirea, dezvoltarea și aprobarea RED în domeniul pe care îl reprezintă;
- potențiale parteneriate cu furnizorii de conținuturi și cu reprezentanții altor sectoare;
- perfecționare, o mai bună înțelegere a drepturilor de proprietate intelectuală, dezvoltarea curriculumului și a tehnologiilor de învățare;
- înțelegerea nevoilor clienților (de exemplu, editorii comerciali află ce tipuri de RED și resurse de învățare preferă profesorii și/sau elevii) etc.

APLICAȚIE

- Realizați un organizator grafic/tabel din care să reiasă avantajele și riscurile utilizării RED.

CAPITOLUL II. PLATFORME EDUCAȚIONALE PENTRU CREARE DE RESURSE EDUCAȚIONALE DESCHISE

II.1. Elemente generale despre platforme educaționale

În momentul în care decideți să utilizați o platformă educațională, trebuie să vă asigurați că are o interfață prietenoasă și că permite (cel puțin):

- Utilizarea în lipsa unor competențe digitale avansate;
- Comunicarea sincronă (prin mesaje adresate întregii clase și/sau fiecărui elev în parte;) dar și asincronă (ar fi de dorit să putem folosi instrumente complementare care permit comunicarea în timp real);
- Primirea informației pe mai multe canale, rapid, vizibil, într-o ordine ce facilitează receptarea ultimelor informații fără a fi nevoie să se piardă mult timp pentru căutarea lor;
- Evaluarea și transmiterea unui feedback personalizat;
- Crearea unor spații de colaborare pentru lucrul în echipă și schimb de materiale;
- Încărcarea materialelor și structurarea acestora, facilitarea accesului la materiale, prin crearea de categorii (de informații, materiale, etc);
- Înregistrarea unui număr suficient de utilizatori, în funcție de nevoile clasei dumneavoastră;
- Prezența simultană, pe platformă a tuturor utilizatorilor, fără sincope, discontinuități, erori care pot cauza sentimente de frustrare printre cei implicați;
- Crearea de conținut (minimal);
- Integrarea de teste de autoevaluare sau alte forme de evaluare;
- Urmărirea/înregistrarea progresului elevilor (inclusiv catalog);
- Existența unui manual de utilizare.

Aplicația 1:

Identificați trei opțiuni din lista cu permisiunile unei platforme atunci când sunteți hotărât să o utilizați și realizați un scurt comentariu referitor la acestea.

II.2. Platforme educaționale pentru crearea de Resurse Educaționale Deschise

II.2.1. Cum producem/creăm resurse educaționale deschise? Pași în crearea de RED:

- Selectăm cele mai bune materiale didactice elaborate de noi, care, aplicate, ne-au permis să constatăm că sunt reușite, și la care am revenit după implementare, îmbunătățindu-le, completându-le.
- Elaborăm materiale în baza propriei experiențe, propunând inovațiile noastre pedagogice, ideile originale, pe care le considerăm utile, colegilor, pentru a lua cunoștință de acestea și a le aplica.
- Ne implicăm în rețele/platforme on-line naționale și internaționale, gen Creative Commons Open Education Platform și ne îmbunătățim continuu competențele digitale, învățând a valorifica cât mai mult potențialul nelimitat al Internetului, cu efecte de neimaginat asupra calității și relevanței educației.
- Ne dezvoltăm competențele digitale, măcar la nivel minim, în conformitate cu Ordin nr. 4150 din 29 iunie 2022 pentru aprobarea cadrului de competențe digitale al profesionistului din educație;
- Participăm la formări la nivel național și internațional în domeniul dat.
- Luăm cunoștință de resurse educaționale deschise existente și încercăm să le utilizăm în cadrul procesului educațional, analizând avantajele, dar și dezavantajele lor.

După decizia utilizării unei platforme educaționale, pasul următor ar fi:

- **identificarea resurselor educaționale digitale potrivite cu obiectivele lecțiilor.**

Pentru acest lucru, aveți la dispoziție două opțiuni:

a. Utilizarea unor resurse digitale deja create

Multe din aceste resurse se pot integra direct în procesul de predare-învățare, și se găsesc în biblioteci virtuale și pe site-uri specializate OER - *Open Educational Resources*, un termen larg care cuprinde mai multe categorii de resurse educaționale publicate liber sau sub o licență de proprietate intelectuală care permite consultarea, utilizarea, adaptarea și redistribuirea acestora în scopuri non comerciale. Puteți, în mod gratuit, accesa și utiliza aceste resurse, adaptându-le în funcție de necesitate și utilizându-le în diferite momente ale lecției.

❖ **Nu uitați!** În momentul în care decideți să utilizați o resursă, verificați sub ce atribut sunt licențiate.

Materiale de consultat: <https://drive.google.com/file/d/15IKWfCVF1eGICH1KPNIZ4FOS-ZYYicib/view>

Aplicația 1: Identificați trei resurse digitale deja create de pe site-ul Didactic.ro și precizați în ce momente de lecție le veți utiliza.

b. Crearea unor resurse digitale noi.

În cazul în care nu identificați resurse potrivite pe care să le integrați în lecțiile dumneavoastră, puteți să vă creați propriile resurse de învățare. Avantajul, în acest caz este că resursele create de dumneavoastră vor fi proiectate să răspundă strict cerințelor elevilor și obiectivelor lecției, însă au dezavantajul că necesită un nivel mai ridicat de abilități practice și competențe digitale, precum și un timp mai mare dedicat realizării acestora.

Materiale de consultat:

https://drive.google.com/file/d/1La2m1oqSA9qOB3_CXQRSMwiQnFiINKGC/view

II.2.2. Pași în realizarea unei resurse educaționale

Pentru crearea resurselor educaționale deschise, trebuie să țineți cont de câteva repere:

- Începeți prin a explora instrumentul de lucru, meniurile, caracteristicile sale, apoi exersați cu câteva opțiuni de bază;
- Consultați cât mai multe exemple de resurse create cu acest instrument, precum și contexte de învățare care includ resurse similare (bune practici) - astfel veți vedea dacă se potrivește cu ceea ce aveți nevoie;
- Scrieți un scenariu detaliat și pe etape a ceea ce urmează să construiți:
 - Puteți astfel identifica nevoia de alte resurse (de exemplu: imagini, schițe, grafice, poze, secvențe video, narațiuni - scripturi, dialoguri, teste);
 - Planificați fiecare element al resursei.
- Căutați/salvați/creați toate materialele de care aveți nevoie pentru a realiza resursa educațională (atenție la drepturile de autor!);
- Realizați o versiune a resursei educaționale;
- Testați, revizuiți, re-testați.

În mod ideal, aceste resurse pot fi construite în echipă. Timpul de realizare poate scădea și fiecare membru al echipei se poate ocupa de un singur aspect în funcție de abilitățile deținute.

Această resursă poate fi utilizată în comun, de mai multe cadre didactice.

Materiale de consultat:

- http://www.ub.edu/euelearning/proactive/documents/ProActive_guidelines_RO.pdf

NOTĂ: Aceste resurse au fost create în cadrul proiectului LLP PROACTIVE: Fostering Teacher's creativity through GBL (505469- LLP- 1- 2009- 1- ES- KA3- KA3MP)

În prezent, cadrele didactice au la dispoziție o multitudine de resurse digitale (educaționale) pe care le pot utiliza în predare-învățare-evaluare. Una dintre competențele cheie pe care orice profesor trebuie să o dezvolte este să accepte această diversitate, să identifice în mod eficient resursele care se potrivesc cel mai bine cu obiectivele de învățare, cu grupul său de cursanți și cu stilul propriu de predare, să structureze materialul bogat pe care îl are la dispoziție, să stabilească conexiuni și să modifice, să completeze și să dezvolte resurse digitale proprii pentru a preda.

În același timp, trebuie să cunoască modul de utilizare și de gestionare a conținutului digital. Profesorii trebuie să respecte regulile privind drepturile de autor atunci când folosesc, modifică și partajează resurse și să protejeze conținutul și datele sensibile, cum ar fi examenele digitale sau notele cursanților.

O resursă educațională digitală poate fi elaborată pentru a fi utilizată într-o activitate de învățare independentă sau pentru a susține activitatea cadrului didactic, într-o abordare frontală. Poate consta într-o resursă simplă, cu o singură funcție, care susține o activitate scurtă, sau poate fi complexă, colaborativă, cu multe deschideri, care poate fi utilizată și valorificată în variate moduri. Aceasta din urmă este un veritabil „mijloc de educație”, expresia unei strategii didactice adaptate/adaptabile, depășind rolul de instrument de suport.

Adesea definite prin comparație cu resursele și mijloacele didactice tradiționale (în sensul de „tipărit”, „în format fizic”, „static”, „clasic” sau „convențional”), cele mai importante atribute ale unei resurse educaționale deschise în format digital au la bază caracteristici generice ale unui material suport pentru activități de învățare, îmbogățite prin posibilitățile oferite de noile tehnologii:

Integrare multimedia. Față de un material didactic convențional, un material digital poate fi o resursă multimodală care include simulări, imagini și filme didactice, animație, clipuri audio, text etc.

Interacțiune cu conținutul. Posibilitatea de a interacționa cu conținutul, de a face alegeri, de a restructura, de a obține feedback rapid și obiectiv sunt esențiale pentru un plus de interes, participare activă, eficiență a învățării. În plus, în cazul unei resurse digitale, cel care învață poate controla (adesea): ritmul, succesiunea secvențelor de învățare, răspunsul, utilizarea rezultatelor, nivelul de dificultate, poziția elementelor, mărimea etc.

Integrare de jocuri educative (serious games). Ideea unei apropieri între joc și activitățile de învățare propuse elevului poate fi transpusă relativ ușor în cazul resurselor educaționale digitale. În acest caz, comportamentul celui care învață determină parcursuri diferite în ce privește: ritmul, succesiunea secvențelor de învățare, răspunsul/ feedbackul, nivelul de dificultate.

Interacțiune cu colegi și cu cadrul didactic. În cazul multor materiale educaționale digitale, colaborarea și competiția (sincronă sau asincronă) sunt aspecte care cresc motivația, semnificația și relevanța învățării. Situația didactică este construită pentru învățare socială. Posibilitatea de a lucra colaborativ poate fi intrinsecă resursei (facilitată de platforma pe care rezidă resursa) sau poate fi adăugată utilizând alte instrumente specializate (diigo, delicious, hypotesis etc.) care permit sublinieri/ evidențieri, decupaje și adnotări sociale, precum și feedback colegial pentru rezultatele sau produsele activității.

Legături între resurse. Orice resursă deschisă în format digital poate fi integrată într-o suită de resurse cu o anumită logică didactică, constituindu-se astfel ușor diverse parcursuri, multate pe nivelul, posibilitățile și interesele elevilor, intercalate eventual cu activități tradiționale/ convenționale de grup sau frontale. Mai mult, într-o perspectivă ideală, unde este oportun, o secvență din manual care susține o activitate de învățare are legături intradisciplinare și chiar interdisciplinare, făcând conexiuni cu alte secvențe din același manual sau din alte manuale, de la alte discipline și chiar de la alte niveluri de studiu.

Instrumente și resurse suplimentare accesibile. Conținutul și sarcina de lucru prevăzute în mod curent într-o resursă educațională în format digital pot beneficia de variate resurse suplimentare din același mediu digital, care pot fi „apelate” pentru referință, exemplificare, aprofundare, consolidare sau aplicații. Acestea constau în dicționare online, enciclopedii tematice, culegeri de probleme și exerciții, filme explicative și simulări, ecranizări, texte de referință, spații virtuale pentru experimente sau explorări, spații ludice, comunități virtuale de învățare etc.

Portofoliu de rezultate și de produse ale activității. Majoritatea aplicațiilor pentru crearea de resurse educaționale păstrează și/sau trimit pe email rezultatele activităților elevilor sau permit integrarea acestora în platforme de management al învățării pentru a fi evaluate, adnotate și notate. Păstrarea unor elemente relevante de portofoliu ale elevului este o soluție actuală, care face posibilă construirea unei imagini de ansamblu asupra parcursului învățării și realizarea de predicții asupra performanței ulterioare (learning analytics). De asemenea, accesul la rezultate – teste, răspunsuri la sarcini de lucru, rezolvări, eseuri, proiecte, prototipuri de produse, împreună cu notițele și comentariile profesorului – poate fi acordat întregului grup de elevi, altor profesori, părinților. Aceștia ar putea „derula” oricând parcursul de învățare pentru a identifica lacunele și pentru a opta pentru module remediale.

Posibilitatea de adaptare, corectare, actualizare, completare, versionare facilă constituie una dintre cele mai importante caracteristici. Spre deosebire de materialele didactice în format fizic/ tipărit, resursele educaționale digitale, odată elaborate, pot fi modificate cu eforturi minime și redistribuite. Actualizările le poate face autorul sau alți profesori și pot consta în corecturi pe text, adăugiri și explicații, reformulări sau interpretări noi, contextualizare și personalizare, recorelări și ajustări în conformitate cu evoluția domeniului de cunoaștere, diversificări ale sarcinilor de lucru,

recalibrări ale mecanismelor de interacțiune, reelaborări ale modalităților de feedback/ schimbări în scala de notare. Versiunile ameliorate pot ajunge instantaneu la elevi și la alte cadre didactice.

❖ **Concluzii:**

Când vine vorba de Resurse Educaționale Deschise, trebuie să avem în vedere următoarele:

- Selectarea resurselor digitale:
 - Identificarea, evaluarea și selectarea resurselor digitale pentru predare și învățare.
 - Luarea în considerare a obiectivului particular al învățării, a contextului, a abordării pedagogice și a clasei de elevi, la selectarea resurselor digitale și la planificarea utilizării acestora.
- Crearea și modificarea resurselor digitale:
 - Modificarea și utilizarea resurselor existente cu licență deschisă și a altor resurse atunci când acestea sunt permise,
 - Crearea sau crearea în colaborare de noi resurse educaționale digitale.
- Gestionarea, protejarea și partajarea resurselor digitale
 - Organizarea conținutului digital și punerea sa la dispoziția elevilor, părinților și altor cadre didactice. Protejarea eficientă a conținutului digital.
 - Respectarea și aplicarea corectă a normelor privind confidențialitatea și drepturile de autor.
 - Înțelegerea utilizării și creării licențelor deschise și a resurselor educaționale deschise, inclusiv alocarea adecvată a acestora.

II.2.3. Platforme și aplicații educaționale

O platformă e-learning este un set integrat de servicii interactive online, care oferă profesorilor, elevilor, părinților și altor persoane implicate în educație, informații, instrumente și resurse pentru a sprijini și a spori livrarea și managementul educațional.

Principalele caracteristici ale platformelor de e-learning sunt:

- Autentificare
- Generarea de conținut
- Vizualizarea conținutului
- Diferite medii cu un profesor / tutore
- Efectuarea de activități, cum ar fi sarcini, grupuri de lucru
- Raportul activităților întreprinse de către elev
- Instrumentele de evaluare

După funcția pe care o au, platformele educaționale se pot grupa astfel:

1. Platforme care permit conectarea online: ZOOM, GoogleMeet, Webex

2. Platforme care realizează managementul clasei (se cumpără licența de către școală): Google Classrooms, Microsoft Teams, Moodle

3. Platforme de realizare de conținut interactiv: LearningApps, Quizziz, WordWall, Kahoot.

Platforma livresq: <https://livresq.com/ro/>

Platforma LIVRESQ este o platformă realizată sub egida Guvernului României și a Uniunii Europene, prin intermediul programului Instrumente Structurale 2014-2020, care oferă materiale educaționale gratuite în biblioteca virtuală a platformei. Pot fi găsite aici lecții interactive, manuale digitale și cursuri destinate e-Learning. Platforma este deschisă pentru publicarea resurselor educaționale a utilizatorilor care doresc să facă publice contribuțiile lor. Pot fi publicate aici proiecte multimedia interactive, care vor îmbogăți biblioteca virtuală a platformei. Licența este disponibilă, gratuit, pentru școlile interesate; poate fi accesat pachetul de lucru pentru testare, pentru

21 de zile, după care poate fi obținut (pentru profesori) accesul gratuit pentru un an, cu opțiunea de reînnoire. Materialele sunt impecabil realizate, în mai multe limbi de circulație internațională dar și în limba română, motivante și interactive și acoperă domenii mergând de la jocuri didactice pentru grădiniță, cu disciplinele fundamentale (comunicare și matematică) acoperind parcursul educațional până la liceu, fără a omite istorie, geografie, economie.

LIVRESQ este un editor de resurse educaționale în format digital. Acesta facilitează crearea de lecții interactive, ce conțin texte, galerii de poze, animații, audio, video, quiz-uri și alte elemente, fără a fi necesare cunoștințe de programare.

Lecțiile rezultate din LIVRESQ pot fi descărcate pentru a fi folosite offline sau pot fi partajate pe internet foarte ușor prin Biblioteca LIVRESQ, copiii putând avea acces la ele de pe orice tip de dispozitiv smart (telefon, tabletă, PC). De asemenea, pachetele de lecții sunt compatibile cu soluțiile de tip Learning Management System, respectând SCORM, standardul consacrat în eLearning la nivel internațional.

Este o platformă românească ce oferă toate instrumentele realizării unei lecții complete, interactive.

Lecții interactive realizate cu platforma [LIVRESQ](#)

Exemplu pentru disciplina *Educație Tehnologică* (proponător: profesor Bocancea Aurelia, Școala Gimnazială „Al. I. Cuza” Bacău)

Descriere

Activitatea a constat în realizarea unei lecții interactive folosind platforma Livresq și integrarea ei în cadrul orelor de Educație Tehnologică cu ajutorul tehnologiei moderne. Lecția poate fi accesată online sau offline pentru situațiile în care elevii nu au acces permanent la internet. Elevii vor fi provocați să realizeze și ei diverse prezentări la disciplina Educație Tehnologică, folosind tehnologia TIC. Ei vor fi mult mai activi și implicați în activitatea didactică, inclusiv cei cu grad de risc.

Scopul activității

Scopul participării: Creșterea eficienței actului didactic în contextul predării și a noului curriculum național

Obiectivele educaționale ale activității

Obiectivele urmărite:

- Identificarea și familiarizarea elevilor cu instrumente noi și cu platforme online, în realizarea orelor online/offline la obiectul educație tehnologică;
- Să analizeze efectele pe care le are folosirea acestor noi instrumente și platforme;
- Să utilizeze instrumente TIC în dobândirea de competențe STEAM;
- Să participe activ în procesul educațional în contexte variate de învățare, relevante pentru elevi

Relevanța activității

În urma parcurgerii acestei lecții va apare dorința elevilor de a se implica ei înșiși în a realiza diverse prezentări de materiale, unele cu conținut nou, nepredat încă, pe baza studiului individual și folosind tehnologiile moderne, de unde reiese gradul de atractivitate crescut în a învăța folosind tehnologiile moderne. Impactul nu va fi doar la nivelul elevilor; el va exista și la nivelul colectivului profesoral și în cadrul grupurilor profesionale de profesori și la nivelul colectivului de părinți sau chiar în grupuri de persoane neimplicate în mod direct sau indirect în actul educațional.

Predarea cu ajutorul platformei Livresq, cu care am realizat și folosit lecția interactivă de Educație Tehnologică la clasa a VII-a.

Lecțiile interactive realizate cu platforma Livresq au atât parte teoretică de învățare, cât și parte de exersare și parte de evaluare.

Prezentare platformă

- Seminar online LIVRESQ: cum realizez și public o lecție - YouTube
- Tutoriale Livresque | PDF (scribd.com)

➤ Quizizz

Quizizz este un instrument gratuit de învățare și evaluare pe care fiecare profesor îl poate integra în sistemul de predare - evaluare. Studentul/elevul parcurge materialul oferit fie sub formă de flashcards pentru învățare sau fixarea cunoștințelor, fie sub formă de teste interactive, toate parcurgându-le în ritmul propriu.

Unul dintre **avantajele** utilizării acestei aplicații este posibilitatea de integrare a exercițiilor realizate în:

- Google Classroom (<https://classroom.google.com/>)
- Canvas (<https://www.canva.com/>)
- Remind (<https://www.remind.com/>)
- Microsoft Teams (www.scoala365.ro)
- Schoology (<https://www.schoology.com/>)

Alte **avantaje**:

- Profesorii își creează un cont, dar pentru cursanți este opțional, aceștia accesând un test/flashcards de pe dispozitivul sau computerul lor folosind fie Google Classroom/Microsoft Teams/etc. fie un cod de acces și pot răspunde întrebărilor cât și vizualiza răspunsurile corecte;
- Se generează rapoarte detaliate privind performanțele studenților/elevilor;
- Existența unei biblioteci cu exerciții publice pe care profesorii le pot utiliza sau le pot edita pentru a răspunde nevoilor cursanților este un alt avantaj important;
- Profesorii pot adăuga imagini și pot personaliza feedback-ul pe care studenții/elevii îl primesc după fiecare întrebare din test atunci când își creează propriile exerciții.

Quizizz-ul poate fi utilizat de pe orice dispozitiv - computer, laptop, tabletă, smartphone-uri pe care rulează pe sisteme de operare iOS/Mac, Android, Windows sau Linux și pot utiliza orice browser - Chrome, Safari, Firefox sau Microsoft Edge.

Adresa la care poate fi accesată aplicația este: <https://quizizz.com/>

Pagina principală conține:

1. biblioteca de teste publice. Prin accesarea butonului *Find a Quiz* se pot căuta teste realizate de alți utilizatori fie după un cuvânt cheie, fie după numele creatorului testului;
2. prin accesarea butonului *My quizzes* se pot vedea toate testele pe care profesorul le-a creat pentru studenții/elevii săi;
3. prin accesarea butonului *Classes* se pot vedea toate clasele virtuale din Google Classroom pe care profesorul poate distribui testele interactive sau flashcard-urile;
4. prin accesarea butonului *Reports* profesorul poate avea o imagine clară a performanței generale a clasei sau a performanței individuale, informații despre testele trimise studenților/elevilor: număr de "jucători", procentul de răspunsuri corecte sau incorecte pentru fiecare student. Se pot descărca și arhiva aceste rapoarte, sau se pot trimite notificări/e-mail părinților.

Există posibilitatea ca toate testele realizate de profesor să fie împărțite în mai multe foldere, pe subiecte, atribuindu-le nume sugestive. Prin accesarea butonului *Collections* se pot vedea toate aceste colecții/folderele.

Exemplu [Quizzi](#)

Kahoot

Kahoot se poate folosi pentru reactualizarea și fixarea cunoștințelor însușite anterior, precum și în evaluare, în special în evaluarea formativă. Aplicația are o versiune gratuită, care poate fi utilizată cu succes la orice materie și de pe orice dispozitiv mobil. Varianta gratuită are și anumite limitări (text restrâns, limitare la alegerea tipurilor de itemi, etc), dar asta nu împiedică realizarea unui test/exercițiu bine realizat.

Datorită interfeței prietenoase, elevii percep această aplicație ca pe un joc, iar atunci când este utilizată în evaluare, nu resimt stresul evaluării. Un alt aspect important este că oferă un feedback imediat, o imagine clară asupra cunoștințelor însușite.

Pasul 1: Accesarea aplicației la adresa <https://create.kahoot.it/> și crearea unui cont sau conectarea cu adresa de utilizator@gmail.com, selectând opțiunea de profesor ca și utilizator și alegând varianta gratuită a aplicației.

Pasul 2: Se deschide aplicația și se pot accesa mai multe pagini.

Pasul 3: Pentru realizarea primului exercițiu sub forma de test, se acționează butonul *Create – New Create* și se introduc titlul, descrierea, o imagine sugestivă, se setează cine are dreptul să îl vizualizeze și, opțional, se poate adăuga un link spre un video, care se poate viziona în momentul când se așteaptă să se conecteze toți elevii.

Pasul 4: Se construiește testul adăugând pe rând întrebările. Când se scrie întrebarea, dacă nu se încadrează în numărul de caractere permise pe versiunea gratuită se poate adăuga continuarea întrebării sub formă de imagine.

Pasul 5: Dacă s-a terminat de construit testul, se acționează butonul DONE și există trei posibilități: să se testeze înainte de a se utiliza la clasă, să se utilizeze la clasă sau să se trimită studenților ca temă pentru a-l parcurge în ritmul propriu - fie sub formă de link, pe e-mail sau să se încarce pe Google Classroom. Toate testele se păstrează în cadrul aplicației și se pot refolosi anii următori, se pot modifica oricând se dorește acest lucru.

Pe pagina *Discover* se pot căuta și utiliza teste realizate de alți utilizatori ai aplicației. Toate testele sunt împărțite pe categorii și permit selectarea anumitor filtre. Aplicația permite editarea unui test realizat de un coleg și apoi să se adapteze clasei, să se adauge la favorite, în colecția proprie de teste sau să se utilizeze așa cum este realizat.

Pagina *Reports* oferă o imagine clară asupra lecției/cursului evaluat printr-un feedback imediat. De asemenea există posibilitatea de a descărca raportul într-un fișier Excel, de a printa sau de a șterge.

Dacă se utilizează în sala de clasă, elevii nu au nevoie de cont, deoarece pot accesa testul introducând codul dat de profesor la adresa <https://kahoot.it/>.

➤ **Liveworksheets:** <https://www.liveworksheets.com/>

- permite transformarea fișelor de lucru tradiționale tipărite (pdf, jpg, png. etc.) în exerciții interactive online cu autocorecție;
- permite crearea de fișe noi, dar există și o bază de date cu fișe de lucru realizate de alți utilizatori ai aplicației pe care putem să le utilizăm la clasă.

Cum folosesc profesorii această aplicație?

- Își crează un cont pentru a realiza o fișă de lucru <https://www.liveworksheets.com/>;
- Pot colabora cu alți colegi pentru a realiza o fișă de lucru;
- Au posibilitatea de a integra fișă de lucru pe Classroom sau să trimită link-ul pe e-mail/grup de WhatsApp etc.;
- Dacă profesorul introduce și răspunsurile corecte atunci când crează casete de text, programul le folosește pentru a oferi elevilor/ feedback în timp real (răspunsurile corecte sunt scrise cu verde și răspunsurile incorecte sunt scrise cu roșu) afișând scorul total pe foaia de lucru pentru fiecare elev.

Cum procedează elevii?

- Nu au nevoie de un cont;
- Completează fișele de lucru primite și le retrimite profesorului. Fișele pot fi completate cu răspuns deschis, cu alegeri multiple, potrivire, glisare, alăturare cu săgeți etc.

Pagina principală

- În *Home* se poate vedea biblioteca de fișe de lucru a aplicației, iar dacă se selectează limba română din *Language* se pot vedea toate fișele realizate în limba română. Când se deschide o fișă, există un buton de *Following*, care acționat permite a se urmări materialele încărcate de un anumit profesor.
- În *Interactive worksheets* se pot vedea fișele de lucru organizate pe domenii de interes.
- *Make interactive worksheets* permite realizarea fișelor de lucru. Aici sunt incluse tutoriale care explică pas cu pas fiecare comandă. La acționarea butonului *Get Started* lansăm în lucru realizarea fișei începând prin încăcarea fișei în format: pdf, jpg ori png pe care vrem să o facem interactivă.
- *Make interactive workbooks* - pot organiza fișele de lucru pe clase, domenii de activitate, cursuri etc.

1. Check boxes: *tick: no* – pentru varianta greșită sau *tick: yes* – pentru varianta corectă.
2. Drop down select box: *choose:*Adevărt/Fals* - varianta este adevărată sau *choose: Adevărat/*Fals* – varianta este falsă
3. Drag and Drop: *drag:1* și perechea *drop:1*

➤ LearningApps

LearningApps <https://learningapps.org/> este o aplicație educațională concepută pentru a sprijini procesul de învățare și predare prin activități interactive.

Aplicația este ușor de utilizat și pune la dispoziție o varietate de tipuri de exerciții, pe care profesorii le pot folosi în oricare etapă a lecției, adapta sau realiza de la zero. (LearningApps, 2020)

▪ Avantaje:

- Este gratuită și intuitivă;
- Se pot utiliza și edita exercițiile realizate de alți utilizatori sau se pot crea de la zero;
- Se pot integra o varietate de resurse pentru a propune sarcini: video, audio, text, imagini;
- Poate fi utilizată la orice vârstă;
- Exercițiile realizate se pot integra în orice etapă a lecției;
- Elevii pot lucra pe grupe (pot colabora la realizarea unei sarcini) sau individual;
- Există interfață în limba română;
- Aplicația se poate accesa de pe orice dispozitiv mobil (telefon, tabletă).

▪ Dezavantaje:

- Nu există niciun instrument pentru urmărirea progresului studentului/elevului sau furnizarea de date despre progres;
- Activitățile realizate de alți utilizatori nu sunt validate, oricine poate încărca orice material, nu toate activitățile sunt corecte.
- Pentru a crea conținut educațional este nevoie de un cont.

Aplicația este împărțită pe patru secțiuni mari:

1. *Răsfoiește exercițiile* – aici se pot vedea toate exercițiile realizate de alți utilizatori/profesori care sunt împărțite pe categorii și niveluri de vârstă.

Dacă se intenționează să se integreze în lecție un exercițiu din baza de date a aplicației, se deschide exercițiul respectiv, fiind mai multe posibilități: fie se realizează o copie a exercițiului și apoi se editează/adaptează clasei; fie se creează un exercițiu asemănător sau se utilizează același șablon.

2. *Creare exercițiu* – putem crea exerciții foarte diverse în 5 pași: puzzle, quiz-uri, rebus, potrivire de imagini, cuvinte încrucișate, video cu inserări, spânzurătoarea etc., utilizând șabloanele puse la dispoziție de aplicație.

Fiecare template ales pentru a realiza un exercițiu este însoțit de 3 exemple și un tutorial video care explică pas cu pas cum să creăm exercițiul;

Odată creat, exercițiul se poate face public pentru a fi utilizat și de alți utilizatori, precizându-se titlul, domeniul și nivelul școlar;

3. *Clasele mele* – unde profesorul adăugă clasa/clasele (dacă predă la mai multe clase) și creează conturi pentru fiecare elev sau se pot invita cursanții printr-un link trimis de profesor (acest din urmă mod de lucru presupune că elevii au deja cont în aplicație).

4. *Exercițiile mele* – în această secțiune se regăsesc toate exercițiile create de profesor sau copiate și adaptate clasei. Exercițiile se pot grupa în directoare și tot aici se pot încărca exercițiile în clasele create de profesor.

➤ **Wordwall**

Aplicația se găsește la adresa <https://wordwall.net/> și permite realizarea de jocuri educaționale interactive în format digital, ce pot fi inserate în alte platforme de învățare sau distribuite prin link și resurse în format pdf, aferente jocurilor create (Wordwall, 2020).

▪ Avantajele aplicației:

- Are și o versiune gratuită;
- Generează interacțiune și colaborare, se poate folosi indiferent de vârstă și număr de participanți;
- Poate fi utilizată pentru a crea activități atât interactive, cât și printabile;
- Activitățile create se realizează folosind un sistem de șabloane;
- După ce s-a creat o activitate, aceasta se poate comuta la un alt șablon cu un singur click;
- Dacă o activitate nu corespunde clasei sau nivelului elevilor, se poate personaliza cu ușurință;
- Activitățile Wordwall pot fi integrate pe un alt site web, se pot integra în Google Classroom, se pot trimite pe e-mail sau se poate încărca link-ul pe rețele de socializare;
- Aplicațiile realizate se pot integra în orice etapă a lecției sau pot fi trimise elevilor sub formă de teme;
- Elevii pot utiliza simultan aceeași aplicație în formatul Multiplayer la adresa: <https://goWordwall.com>;
- Există interfață în limba română;
- Aplicația se poate accesa de pe orice dispozitiv mobil (telefon, tableta) (Wordwall, 2020).

▪ Dezavantaje:

- Versiunea gratuită este limitată la 5 resurse.

Aplicația este împărțită pe 6 secțiuni: acasă, caracteristici, activitățile mele, comunitate, rezultatele mele și creare activitate.

Alte exemple de resurse utile:

Platforma Wand: <https://digitaledu.ro/materii-prime-si-materiale-textile-suita-de-activitati/>

2. Platforma [Canvas](#):

II.3. Beneficiile platformelor și al aplicațiilor educaționale în procesul instructiv-educativ

Platformele de e-learning permit două moduri de învățare:

- sincronă, în care instructorul controlează lecția în întregime, creând, coordonând, adaptând și monitorizând mediul educațional
- asincronă, ceea ce implică studiu în ritmul personal al cursanților, proiecte de colaborare și învățare la distanță.

Având la bază tehnologiile e-Learning (multimedia), platformele eLearning au o serie de avantaje, precum:

- Accesul la cunoștințe, în orice moment și din orice locație;
- Centrare pe elev/participant;
- Elevii pot colabora și învăța împreună;
- Favorizează creativitatea și descoperirea de noi interpretări;
- Permite accesul la noile competențe cerute de viața modernă;
- Profesorul se poate adresa unui număr mult mai mare de elevi decât în învățământul tradițional;
- Materialele pot fi personalizate;
- Posibilitatea modificării informației difuzate;
- Accesibilitate, confort, flexibilitate;
- Interacțiunea cu profesorul este liberă, fără constrângeri;
- Elevul poate învăța în ritmul lui propriu;
- Elevul poate beneficia de feedback rapid și permanent;
- Costuri reduse de distribuție a materialelor;
- Învățământul online este organizat pe subiecte, nu pe grupe de vârstă;
- Învățământul electronic este mai puțin stresant decât cel tradițional;
- Posibilitatea de a măsura eficacitatea programului prin urmărirea numărului de download-uri efectuate de către elevi;
- Capacitate mare de stocare, Internetul are o capacitate mult mai mare de stocare a informației comparativ cu locațiile fizice sau hard discurile individuale;
- Permite interacțiune sincronă și asincronă între profesor și elevi.

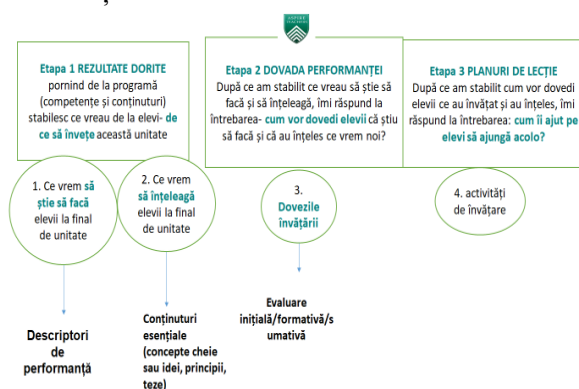
CAPITOLUL III. ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE FOLOSIND RESURSE EDUCATIONALE DESCHISE

III.1. Proiectarea unei lecții și/sau a unei activități de învățare, inserând resurse educaționale deschise

III.1.1. PROIECT DIDACTIC/DE LECȚIE

Model explicativ, pentru clasa pregătitoare, publicat pe site-ul *Aspire for Teachers*, autor Tufă Nadia, după modelul *Understanding by design*, planificarea inversă

Modelul propus are la baza proiectării un proces de gândire în trei etape: proiectarea rezultatelor așteptate, proiectarea evaluării și proiectarea planului de lecție sau a activităților de învățare.



Marile idei - Litere și sunete

- Unde întâlnesc semnele grafice/ literele/ simbolurile în universul meu apropiat? (competențe vizate: 4.1.; 1.3.)
- Cum pot comunica clar, prin gesturi/ imagini/ simboluri ceea ce doresc/ ceea ce știu/ ceea ce îmi place/ cine sunt eu? (competențe vizate: 4.3.; 2.2.)
- La ce îmi folosește să comunic? (competențe vizate: 3.3.)
- Ce mă împiedică să înțeleg ceea ce îmi comunică cei din jur? (competențe vizate: 1.4.)
- Cum pot comunica pentru a mă face bine înțeles? (competențe vizate: 3.1.; 2.1.)
- Cum ar fi viața noastră fără cuvinte? (competențe vizate: 2.4.)

Proiectarea lecțiilor

Unitatea de învățare : Primii pași în marea călătorie

Titlul lecției: Sunetul [a] și literele „A” și „a”

Scopul lecției:

- Identificarea și numirea unor obiecte a căror denumire conține sunetul [a], marcarea silabelor și sunetelor (reprezentare grafică) - ora 1;
- Trasarea conturului literei „A/a”, după model și personalizarea acesteia- ora 2;
- Poziționarea sunetului/ literei „a” în cadrul unui cuvânt și verbalizarea acțiunii - ora 3

Resurse necesare:

- **materiale:** calculator cu conexiune la internet, carduri cu imagini;
- **procedurale:** conversația, explicația, lectura, jocul didactic, dramatizarea;
- **de timp:** 35 minute + 10 minute (activități recreative)

Achiziții (vor ști/vor ști să facă):

1. Pronunță clar și corect cuvinte ce conțin sunetul [a].
2. Identifică obiecte a căror denumire conține sunetul [a].
3. Formulează propoziții/enunțuri/mesaje în diferite contexte.
4. Ascultă activ și conștient o poveste/ receptează mesaje orale.
5. Trasează elementele grafice și litera „A”, după contur.

Introducere

(Evocarea)

Moment organizatoric și conexiunea cu elevii

Învățătorul se asigură că elevii au pregătite materialele necesare și că s-a creat atmosfera motivantă, prin exersarea unor forme de salut: salut cu mâna, salut printr-o schemă de dans, salut prin a face cu ochiul (resursă poate fi *wheelofnames* cu imagini, anexa 1- <https://wheelofnames.com/uvw-v88>).

Evaluare inițială/ reactualizarea cunoștințelor necesare înțelegerii noilor achiziții

Joc:

Poveste introductivă, introdusă prin prezentarea unei jucării de pluș: *La școala din pădure a venit un elev nou. Colegul cel nou, aligatorul, vrea să vă însoțească în marea călătorie a vieții voastre de școlar. Îl primiți? Vrea un răspuns formulat ca propoziție, o propoziție despre prietenie și să îi spuneți din câte cuvinte e formată propoziția.*

Elevii formulează enunțuri și se stabilesc numărul cuvintelor din fiecare enunț- activitate individuală îmbinată cu cea frontală.

Captarea/motivarea/provocarea elevilor

Joc didactic- povestea: Supriză! Ne vorbește din nou noul nostru prieten! Totuși ne vorbește ciudat, nu înțeleg foarte bine mesajul său! Mă puteți ajuta voi? *S..lut, dr..gi prieteni! Pentru ... ne împrieteni, vă rog să descoperiți cu ce sunet începe numele meu, ...li!*

Copiii sunt provocați să descopere lipsa sunetului a în exprimare și consecința acesteia. Se reformulează apoi mesajul complet al lui Ali-aligatorul. Se face analiza fonetică a cuvântului Ali (cuvânt-silabă-sunete). Se notează reprezentarea grafică în *jurnalul* fiecărui elev.

Întrebări de reflecție:

Descoperim în jurul nostru obiecte a căror denumire conține sunetul a?

Cum ar suna un mesaj din care lipsește acest sunet?

Cum ne ajută sunetul a să ne facem noi prieteni?

Informațiile pe care profesorul le transmite pentru a susține activitățile de învățare

Exercițiu sau joc - Poveste pe etape, conținând sarcinile de lucru

Concepte-cheie: sunet/literă

Activitățile prin care elevii învață noile informații/ experimentează/ exersează/ aplică

Ora 1

- **Activitatea 1:** Colorarea imaginilor a căror denumire conține litera/sunetul a (fișa de lucru/ foaia de jurnal). Ca alternativă, pentru varianta online, poate fi folosită aplicația *padlet*, pentru a prezenta un șir de cinci obiecte, dintre care doar două conțin sunetul a.
- **Activitatea 2:** Recunoașterea literei A/a în spațiul sălii de clasă- vânătoare de litere: elevii sunt provocați, ca, într-un interval de timp dat, cum ar fi scurgerea unei clepsidre, să caute, cu privirea, litere scrise pe obiecte, în spațiul clasei (pe panouri, pe etichete, pe ecusoanele lor). Ca alternativă, pentru varianta online, spațiul clasei poate fi înlocuit cu spațiul camerei- litere pe tastatura calculatorului/ telefonului, pe cărți din biblioteca personală, pe etichete ale unor produse alimentare)
- **Activitatea 3:** Descompunerea și reprezentarea grafică a cuvântului aligator, a silabelor și a sunetelor componente, cu marcarea sunetului a: elevii își vor nota, tot pe foaia de jurnal, reprezentarea grafică a cuvântului aligator). Ca alternativă, pentru varianta online, poate fi folosită aplicația *openboard*.

Ora 2

- **Activitatea 1:** Trasarea elementelor grafice și literei A după contur. Ca alternativă, pentru varianta online, poate fi folosită aplicația *openboard*.
- **Activitatea 2:** Scrierea liberă, pe foaia de jurnal, a literei A și transformarea ei într-o literă haioasă/prietenoasă.
- **Activitatea 3:** Prezentarea literei personalizate, prin formularea a 2-3 enunțuri. În mediul online se poate folosi *Zoom- breakout rooms*.

Ora 3

- **Activitatea 1:** Intuirea unor imagini cu obiecte a căror denumire poate conține sunetul a, verbalizarea poziționării unele în raport de altele (ce se află în stânga/ în dreapta/ la mijloc/ deasupra?)

(anexa 2)

- **Activitatea 2:** Colorarea obiectului a cărui denumire conține litera/sunetul a la început, încercuirea obiectului a cărui denumire conține sunetul a în interior, sublinierea cuvântului a cărui denumire conține sunetul a la sfârșit.
- **Activitatea 3:** Reprezentarea grafică a cuvintelor ce denumesc obiectele marcate (prin colorare, încercuire, subliniere), marcarea silabelor, a sunetelor și scrierea literei A la locul potrivit.

Obținerea de feedback de la elevi

Pe tot parcursul activității de învățare elevii pot folosi barometrul învățării- instrument de lucru individual propus de Olimpia Meșu-, adaptat clasei pregătitoare, prin utilizarea de imagini ca arată trăiri/ emoții/ dorințe ale elevului (www.cuminvataoamenii.ro, vezi anexa)

Joc didactic online:

A- roata obiectelor (wheelofnames.com): Se rotește o serie de imagini, se alege una, iar elevii bat din palme dacă denumirea obiectului ales conține sunetul a sau dezaprobă, prin mișcarea mâinii, dacă denumirea obiectului ales nu conține sunetul a.

<https://wheelofnames.com/bgb-wce> (anexa 1)

Fixarea a ceea ce e nou introdus/verificarea a ceea ce s-a înțeles

Joc didactic în perechi- cu jetoane/imagini

Alege o imagine, din cele aflate pe banca ta, a cărei denumire conține sunetul a și roagă-l pe Ali sau pe un coleg să facă un semn de aprobare sau de dezaprobare.

Alege o imagine, reprezintă grafic cuvântul, silabele, sunetele. Scrie, folosind culoarea ta preferată, litera A la locul potrivit!

Formulează o propoziție despre imaginea aleasă, prin care să întrebi ceva, pe un coleg!

Transfer/ sugestii pentru munca independentă sau alte activități

Încercuiește, pe o pagină de revistă/ carte cu povești, cu două culori alese de tine, literele A/a. Numără-le! Observă ce forme au- toate sunt identice sau sunt scrise diferit?

Vorbește cu un părinte, ca și Ali, fără a pronunța sunetul a. Spune-ne mâine ce a înțeles!

Caută peste tot, în jurul tău (pe afișe, la magazine, pe etichete ale unor produse), denumiri ce conțin litera A/a. Vânezează literele din jurul tău!

Scrie litera A cu piciorul, pe podea, cu degetul, în aer sau pe bancă!

III.1.2. Platforme și aplicații - instrumente pentru activitățile de învățare

Platformele și aplicații din lista de mai jos pot fi un instrument eficient pentru activitățile de învățare:

- Adservio
- Animaker
- Animoto
- Artsteps
- audio book
- Bannersnack
- Beautiful AI
- Blabberize
- Blended Play
- Book Creator
- British Council
- Bubbl.us
- Buddy Poke
- Calameo
- Canva
- ChatGPT
- Chatter Pix Kids
- Classtools
- Coggle
- Colorado PhET
- CoSpaces
- cursuri online
- dicționare online
- Doodle
- Dotstorming
- Duolingo
- Easyclass
- Edmodo
- Edpuzzle
- Eduboom
- Eminescu
- eTwinning
- Evernote
- Facebook
- Flipgrid
- Fodey
- Fotobabble
- Genially
- Geogebra
- Glogster
- Go Conqr
- Go-Lab
- GoAnimate(Vyond)
- Google Chrome
- Google Classroom
- Google Docs
- Google Drive
- Google Earth
- Google Forms
- Google Images
- Google Mail
- Google Maps
- Google Meet
- Google Search
- Google Sheets
- Google Sites
- Google Slides
- Google Translate
- GPS
- H5P
- Instagram
- inteligență artificială
- Ipote-TIC
- Jamboard
- Jigsaw Planet
- jocuri
- Kahoot
- Kidibot
- Kinderpedia
- Kizoa
- Kubbu
- LearningApps
- learningapps.org
- Lino
- Liveworksheets
- Livresq
- Loom
- manuale digitale
- manualul digital DPH
- manualul digital Intuitext
- manualul digital Litera
- manualul digital Sigma
- manualul digital Sitka
- MapHub
- Mentimeter
- Microsoft Bing
- Microsoft Edge
- Microsoft Excel
- Microsoft Office
- Microsoft Paint
- Microsoft Powerpoint
- Microsoft Sway
- Microsoft Teams
- Microsoft Word
- Mindmeister
- MindMup
- Mindomo
- Minecraft
- Miro
- Moodle
- Moovly
- Mozaweb
- Nearpod
- Padlet
- Pear Deck
- PitiClic
- Pixlr
- Pixton
- Plickers
- PollEverywhere
- Popplet
- Postermywall
- PowToon
- Preceden
- Prezi
- Proprofs
- Quiver
- Quizizz
- Quizlet
- realitate virtuală
- Scratch
- Screencast-o-matic
- SitePal
- Socrative
- Spark (Adobe)
- SpicyNodes
- StoryJumper
- storyjumper.com
- SurveyMonkey
- Symbaloo
- tabla interactivă
- TED-Ed

- telefonul mobil
- Text2MindMap
- Thinglink
- TikTok
- Timeline
- Timetoast
- Toondoo
- Toontastic
- Toonytool
- Trello
- Tricider
- Tynker
- academia.edu
- Alta
- animaker.com
- animoto.com
- ant.umn.edu
- armoredpenguin.com
- artsteps.com
- asq.ro
- baamboozle.com
- blogspot.com
- bookcreator.com
- bubbl.us
- calameo.com
- canva.com
- classmarker.com
- classtools.net
- clipchamp.com
- coggle.it
- colorado.edu
- cram.com
- crosswordlabs.com
- desmos.com
- didactic.ro
- digitaledu.ro
- digitaliada.ro
- docs.google.com
- drive
- e-clasa.ro
- ed.ted.com
- edpuzzle.com
- educaplay.com
- educatieinteractiva.md
- video
- videoconferință
- vision board
- Visme
- Vocaroo
- voice recorder
- Voki
- Wakelet
- Wand.Education
- Webquest
- Whatsapp
- Wheelofnames
- edumuzicala.ro
- emaze.com
- eun.org
- facebook.com
- fishbole.io
- flippity.net
- flipsnack.com
- francaisfacile.com
- gamilab.com
- genial.ly
- geogebra.org
- glogster.com
- goconqr.com
- goosechase.com
- h5p.org
- heyzine.com
- im-a-puzzle.com
- nfogram.com
- interacty.me
- islcollective.com
- issuu.com
- iTeach.ro
- jamboard.google.com
- jigsawplanet.com
- kahoot.it
- kidibot.ro
- learningapps.org
- lecturino-
- firebase.web.app
- linoit.com
- liveworksheets.com
- loom.com
- whiteboard
- Wikipedia
- Wikispaces
- WordArt
- WordClouds
- WordItOut
- Wordle
- Wordwall
- wordwall.net
- YouTube
- Zoom
- lumen5.com
- lumi.education
- mediafire.com
- mindmeister.com
- mindomo.com
- miro.com
- musicators.com
- nearpod.com
- netlify.app
- padlet.com
- pearltrees.com
- powtoon.com
- prezzi.com
- Proiectul CRED
- propofcs.com
- purposegames.com
- puzzelfactory.pl
- quizalize.com
- quizizz.com
- quizlet.com
- quizwhizzer.com
- renderforest.com
- Saptamana verde
- scratch.mit.edu
- sites.google.com
- slideshare.net
- smore.com
- socrative.com
- spark.adobe.com
- STEM
- storyboardthat.com
- storyjumper.com

- studystack.com
- superteachertools.us
- sutori.com
- sway.office.com
- tes.com
- testmoz.com
- thinglink.com
- tinkercad.com
- triventy.com
- visme.co
- voicethread.com
- voki.com
- wakelet.com
- wand.education
- webnode.ro
- weebly.com
- wheelofnames.com
- wisemapping.com
- wixsite.com
- wizer.me
- wordart.com
- wordpress.com
- wordwall.net
- youtube.com

Ideii de activități de învățare, în care sunt utilizate, pot fi consultate pe <https://digitaledu.ro/platforme-educationale/>, dar concretizate și în subcapitolele ce urmează.

III.2. Manualul digital ca resursă educațională deschisă

III.2.1. Avantajele utilizării manualului digital

Manualele sunt cartea de vizită a unui sistem de educație. Situate în categoria instrumentelor de lucru suport pentru învățare, acestea sunt reflexia unei concepții a unui grup de lucru, situată necesar în prelungirea concepției curriculare în actualitate, exprimată prin documente de politici educaționale și prin documentele curriculare generate de Ministerul Educației. De aceea, două componente pot fi analizate atunci când vorbim de un manual școlar, în perspectiva comparațiilor între un manual convențional-tipărit și un manual digital: o componentă de tip pasiv – conținutul – decupajul din domeniul de cunoaștere, propus prin programa școlară și transpus în diverse maniere în manual și o componentă activă – sarcinile de lucru – ca modalitate concretă de a atinge obiectivele de învățare prin descoperire, exersare, reflecție, în acord cu o anumită accepțiune a modului în care se realizează cel mai eficient învățarea (de ex.: behaviorism, cognitivism, constructivism).

Marele avantaj al manualelor digitale este că pot valorifica deplin componenta „activă”. În această viziune, diferența dintre un manual digital și un manual tipărit este dată de faptul că un manual digital nu poate fi tipărit fără a i se pierde calitatea definitivă de a fi interactiv – pentru a nu mai vorbi de alte caracteristici care i-ar putea fi integrate precum instrumentele de social networking și adnotările (sociale).

Dacă la începuturile informatizării educației, accentul era pus pe modul de realizare și de organizare a conținutului – chiar și manualele cu text, majoritatea în format pdf simplu, fiind considerate acceptabile –, ne așteptăm ca manuale digitale din ziua de astăzi să ofere un plus de valoare prin proiectarea corespunzătoare a sarcinilor de lucru propuse elevilor. Astfel, manualul se transformă dintr-un simplu instrument de suport într-un adevărat ”mijloc de învățământ”, fiind expresia unei strategii didactice și având funcții pedagogice în adevăratul sens al cuvântului.

În plus, este cert că crearea unor texte în format digital care copiază conținutul manualelor tipărite existente nu motivează suficient elevii și profesorii să facă trecerea la utilizarea manualelor electronice. Această variantă de abordare a problemei digitizării conținuturilor învățământului conduce la ratarea obiectivului afirmat de a impulsiona procesul de educație prin valorificarea posibilităților noilor tehnologii.

III.2.2. Trăsături ale pachetului digital de învățare

O serie de caracteristici pot fi asociate pachetului de învățare în format digital:

1. hipertext (legături semantice între secvențe de conținut)
2. integrarea multimedia: simulări, filme didactice, animație interactivă, clipuri audio
3. integrarea de activități de învățare complexe și de jocuri educative (de tip serious games)
4. acces online (pentru descărcare, pentru realizarea unor teme în cooperare sau în competiție, pentru trimiterea rezolvării unor sarcini de lucru etc.)
5. posibilitatea de lucru direct pe manual, eventual, colaborativ (căutare, subliniere/ evidențiere, adnotări, rezolvarea sarcinilor de lucru etc.)
6. sarcini de evaluare/ de auto-evaluare (inclusiv posibilitatea construirii unui ”portofoliu electronic” al elevului)
7. posibilitatea de actualizare/ modificare și completare facilă și cu costuri reduse
8. posibilitatea de personalizare (de către instituție, profesor sau elev)
9. resurse suplimentare integrate.

În ultimii douăzeci de ani, cele mai abordate teme în discuțiile despre elaborarea unui manual electronic s-au referit la designul vizual (în corespondență cu accentul pe conținut – latura pasivă) și la interactivitate (activitățile de învățare – componenta activă).

Design vizual. Aspectul și modul de organizare a informațiilor de învățare sunt caracteristici importante, care pot susține sau, dimpotrivă, pot îngreuna parcursul de învățare. Elemente precum lizibilitatea (fontul utilizat, mărimea sa, culorile, contrastul etc.), orientarea facilă în pagină (poziționarea în funcție de importanță, gruparea în funcție de semnificație) și navigarea în material, în ansamblul său (structurarea întregului material cu posibilitatea navigării lineare sau în salturi, includerea unor indicații de poziționare și a unor hyperlinkuri). Există diverse studii realizate în ultimele două decenii, referitoare la impactul vizual, eye tracking, etc., care ghidează activitatea de design a materialelor din punct de vedere al aspectului vizual. Precizăm totuși că un bun design vizual este o condiție necesară, însă nici pe departe suficientă pentru a înscrie un manual digital în rândul manualelor eficiente.

Interactivitate. Când vorbim de interactivitate în ce privește materialele de învățare în format electronic, aceasta se referă la interactivitate didactică și trebuie înțeleasă ca un atribut al manualului de a interacționa cu cel care parcurge materialul, pentru a determina o schimbare în comportament (cognitiv, afectiv, psihomotor) sau pentru a contribui la formarea unei atitudini, concepții etc.

III.2.3. Nevoia de viziune și de abordare integrată

Modul de realizare a unui „manual digital” poate fi diferit, iar rezultatele glisează pe o arie largă care poate include o serie mare de produse de învățare etichetabile ca „e-manuale”. Însă, din mai multe puncte de vedere (pedagogic, organizațional, economic etc.), în analiza acestor produse și într-o analiză de nevoi care să precedă un program național, ar trebui să ne îndreptăm atenția către preocupările simple și fundamentale care guvernează educația.

Cu alte cuvinte, o analiză de oportunitate ar pleca de la întrebarea cheie: Cum ameliorăm educația? sau Cum adecvăm sistemul de învățământ la contextul secolului XXI? sau, mai specific, Cum să aducem noile tehnologii mai aproape de școală și în beneficiul elevilor?, vizând, în ordine:

(1) nevoile reale ale elevilor și ale profesorilor în ce privește suportul pentru învățare autentică pe care pot să-l aducă noile tehnologii. – Încă nu există o analiză a valorii adăugate a TIC pe care o poate aduce pentru educație, în special în contextul învățământului românesc și care să răspundă la întrebări precum: Care instrumente TIC pot constitui un avantaj pentru învățare și pentru ce tipuri de conținuturi pot fi recomandate? Este nevoie de manuale digitale sau este suficientă o utilizare avizată și mai frecventă a resurselor existente deja la dispoziția școlilor și a elevilor? În ce zonă așteptăm efecte, de ce natură și în ce orizont de timp? etc.

(2) nevoia sistemului de coerență internă și consistență, de interconectare a instruirii asistate de calculator cu ceea ce permite curriculumul (prin modul în care este construit), cu ceea ce știu să facă și cu ce pot face profesorii (datorită celor învățate pe parcursul formării inițiale și continue, precum și experienței), cu resursele tehnologice disponibile în școală (inclusiv personalul de suport, asistență, administrare a acestor tehnologii);

(3) nevoile procesului de educație, pornind de la adecvarea metodelor la obiectivele educaționale și până la nevoia de timp (considerând o activitate didactică cu componentă TIC mai degrabă cronofagă, cel puțin într-o primă etapă).

Există dubii serioase că trecerea la conținut pentru învățare în format electronic ar putea avea un impact semnificativ asupra procesului educațional în condițiile în care inovația nu este integrată și susținută de diverse alte componente din sistemul de învățământ – suport managerial (susținerea inovației de către managerii școlari, factorii de decizie din Ministerul Educației, lideri de opinie în educație), suport metodologic (ghiduri și instrumente pentru cadrele didactice, oportunități de formare și de schimb de experiență, exemple concrete de practici etc.), conținut de calitate, conectivitate în școli. Este aproape cert că, cel puțin o perioadă de 1-2 ani, efectul va fi contrar așteptărilor entuziaștilor. În toată lumea, programele de introducere a noilor tehnologii care nu au fost pregătite din timp au avut ca efect o scădere a rezultatelor școlare ale elevilor sau, în cel mai bun caz, nu au determinat schimbări semnificative în ceea ce privește procesul didactic sau efectele asupra performanței în învățare (McFall, 2005; Bellaver and Gillette, 2002; Young, 2001). [Manuale digitale sau Cum migrăm către un mediu educațional avansat tehnologic. Ce așteptări avem astăzi de la un program de implementare a manualelor electronice? | Elearning în România](#)

III.3. Exemple de activități de învățare folosind resurse educaționale deschise

III.3.1. Proiectarea unei activități de învățare

➤ **Exemplu: Matematică și explorarea mediului, clasa I**

Titlul activității de învățare: *La cumpărături*- Adunarea ZU+ZU fără trecere peste ordin

Competența specifică vizată: 1.4. Efectuarea de adunări, mental și în scris, recurgând frecvent la numărare

Condiții necesare desfășurării activității: Activitatea se desfășoară în sala de clasă, prin aplicarea fișei de lucru, folosind jetoane cu imagini ale unor obiecte familiare elevilor/ obiecte concrete, precum și emoticoane pentru realizarea interevaluării pe baza grilei de interevaluare. Dacă activitatea se desfășoară online, este necesară aparatura potrivită, conexiune la internet, utilizarea unei platforme de învățare de tip GoogleClassroom. Se pot proiecta sarcinile de lucru pe un board colaborativ, de tip jamboard sau whiteboard. Cadrul didactic poate proiecta fișa de lucru și poate utiliza o tabletă grafică, pentru a dirija activitatea de învățare și a ilustra modul de rezolvare sau de verificare a rezolvării sarcinii de lucru.

Contextul de învățare: Activitățile de învățare descrise au în vedere următoarele aspecte: descoperirea modalității de calculare a sumei când unul dintre termeni este format din zeci și unități, iar celălalt din unități, cu respectarea așezării corecte a unităților și a zecilor, prin aplicarea diferitelor modalități de calcul, în vederea rezolvării de adunări $zu+u$ și identificării sumei corecte dintr-un grup de numere date

Timpul alocat: 35 de minute + 10 minute (activități recreative)

Descrierea specifică a activității de învățare: fișa de lucru

Adună întâi cifrele de la unități, apoi pe cele de la zeci și citește suma!

2U

a) Să aflăm împreună cât costă mai multe obiecte. (Am realizat un model pentru tine.)

2 stilouri	14+	14	28
3 stilouri			
1 minge și 1 stilou			
1 minge și 2 stilouri			
1 minge, 1 creion, 1 stilou			

b) Unește cu o linie rezultatul tău cu numărul potrivit din tabel

50 lei
28 lei
56 lei
64 lei
52 lei

2. Citește prețul de lângă fiecare lucru!
→ Află cât costă mai multe obiecte și unește cu suma descoperită!

Primele două calcule (1a) se rezolvă frontal, cu explicații ale cadrului didactic, iar ultimele două se pot lucra independent de către elevi, urmând să se realizeze interaprecieri, pe baza grilei.

Grila de interevaluare:

Item	FB	B	S
1 a	4 calcule corecte (28 lei, 42 lei, 50 lei, 64 lei)	3 calcule corecte	2 calcule corecte
1 b	4 asocieri corecte	3 asocieri corecte	2 asocieri corecte

Simbol	Foarte bine	Bine	Suficient
	8 situații corecte	6 situații corecte	4 situații corecte

Extinderi sau dezvoltări ale activității (opțional): Se pot aplica și proprietățile adunării, în cazul rezolvării adunării cu trei termeni (exercițiul 1 a- pentru aflarea prețului pentru 1 minge și 2 stilouri).

Activitatea poate fi extinsă de la informația asimilată și deprinderile de calcul formate către formarea capacității de operare și transfer de cunoștințe prin realizarea unei activități practice de vânzare-cumpărare de produse sau prin organizarea unei vizite la o librărie, cu scopul de a achiziționa produse necesare activităților școlare.

Resurse utilizate: Joc *La cumpărături*: <https://learningapps.org/watch?v=pt28kfrwn22>

Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la realizarea activității de învățare : Pentru asigurarea densității lecției, materialele de lucru vor fi pregătite de către cadrul didactic înainte de începerea activității. Accesibilizarea conținuturilor învățării se poate realiza prin înlocuirea jetoanelor sau a obiectelor propuse cu altele familiare copiilor. Materialele trebuie să respecte cerințe estetice, să fie clare și plăcute copiilor. Este stimulată interaprecierea, prin aplicarea fișei de interevaluare.

Observarea sistematică a elevilor poate viza și următoarele aspecte: formularea de întrebări referitoare la sarcinile de lucru, răspunsuri ale elevilor la întrebările cadrului didactic, răspunsuri ale elevilor la întrebări ale elevilor, corectarea/ autocorectarea pe baza grilei, aplicarea corectă a algoritmului de calcul.

Cadrul didactic poate urmări efectuarea activității independente, cu accent pe aplicarea corectă a algoritmului de calcul, cu atenție sporită asupra elevilor cu mici dificultăți de învățare. În cazul elevilor cu cerințe educaționale speciale, e nevoie de intervenția unui profesor de sprijin, de lucru 1 la 1, de adaptarea fișei de lucru la particularitățile acestora. Cadrul didactic poate realiza o centralizare a rezultatelor elevilor, pentru a stabili procentul de rezolvare corectă, folosind aplicația plickers. com <https://www.plickers.com/seteditor/64ba15d59daf2cdcc6c31261>

III.3.2. Activitatea de învățare la distanță

Exemplu publicat pe <https://digitaedu.ro/exemple-de-activitati-pentru-educatie-la-distanța/>, autor Tufă Nadia, disciplina Geografie, clasa a IV-a

Competența generală vizată: 3. Relaționarea realității înconjurătoare cu reprezentarea ei cartografică

Competențe specifice:

3.1. Identificarea poziției elementelor reprezentate pe hartă;

3.3. Raportarea corectă a poziției unor elemente pe reprezentările cartografice

1. Joc

Activitatea începe cu crearea unui joc despre România termeni geografici referitori la țară <https://www.menti.com/al3qnipm4gd7>

2. Localizare

Se identifică așezarea României pe continent, țările vecine cu România (denumirile și punctele cardinale), pe baza programului <https://earth.google.com/>, deschis prin share screen, pe zoom.com/ prezintă, pe google classroom. Elevii observă, notează datele solicitate.

3. Geografie și matematică:

Elevii rezolvă exercițiul propus, pentru a afla distanțele la care se află România față de:

- oceanul care mărginește Europa la nord (250 X 10 + 300);
- marea care mărginește Europa la sud (580 + 1 000- 530);
- oceanul care mărginește Europa la vest (5 600 : 2);
- munții care limitează Europa la est (1300 x 2 + 1400 x 0).

(<https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20IV-a/Geografie/Art/Partea%20II/#book/v2-ch02-p42-43>)

4. Discutarea temei: citește informațiile din manual - pagina 43 și studiază harta care indică poziția României în Europa - aceeași pagină.

<https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20IV-a/Geografie/Art/Partea%20II/#book/v2-ch02-p42-43>

Alcătuiește un text argumentativ pentru următoarea afirmație:

România este o țară europeană, carpato-dunăreano-pontică.

5. Joc de verificare- Kahoot

<https://play.kahoot.it/v2/lobby?quizId=d849f1d0-43df-422c-be39-1fd3c2200105>

III.4. Evaluarea folosind Resurse educaționale deschise

Procesul de evaluare, sub cele trei forme ale sale, inițială, formativ-continuu și finală, este o componentă esențială a procesului instructiv-educativ și absolut necesar în urmărirea progresului elevului, precum și în descoperirea lipsurilor din stilul sau strategia cadrului didactic în abordarea acestui proces.

Evaluarea devine un semnal de alarmă pentru remedierea nereușitelor individuale sau la nivelul grupului de elevi al clasei. Învățământul actual solicită conceperea unui cadru de evaluare bazat pe competențe, având ca țintă formarea profilului absolventului de ciclu primar/ gimnazial/ liceal. Tendința este realizarea unei evaluări complexe, prin îmbinarea de metode și tehnici variate, tradiționale și moderne, având permanent în vedere firul roșu al educației, ținta numită.

Evaluarea prin intermediul aplicațiilor, puncte forte și limite; îmbinarea cu evaluarea tradițională

➤ Plickers

-*avantaje*: necesită aparatura accesibilă (videoproiector, cont pe Plickers creat de cadrul didactic, carduri pentru elevi, ce pot fi descărcate de pe platforma Plickers, un telefon); poate fi folosit ca modalitate de verificare, în etapa de fixare sau ca modalitate de evaluare formativă, cu scopul reglării procesului de învățare; motivează implicarea tuturor elevilor în activitatea de învățare, avînd aspect ludic; poate avea la bază sarcini de lucru din manual, pornind de la activitate individuală/ pe grupe;

-*limita* sa este numărul limitat de itemi, 5, pentru varianta gratis;

-*exemplu*: <https://www.plickers.com/seteditor/638dfea17d5902001246f6ef> pentru disciplina Matematica și explorarea mediului, clasa a II-a, subiectul Operații cu numere naturale, <https://www.plickers.com/seteditor/6384cf49b54aad00133697bf>, pentru disciplina Comunicare în Limba Română, subiectul *Elemente de fonetică*

➤ **Liveworksheets**

-*avantaje*: oferă feedback imediat; poate fi o modalitate de corectare, după aplicarea unui test de evaluare, îmbină verificarea tradițională și modalitatea interactivă de verificare; formează deprinderi de activitate independentă

-*limita* sa: elaborarea necesită rigoare atât în elaborarea itemilor, cât și în completarea răspunsurilor de către elevi

-*exemple*: <https://www.liveworksheets.com/lr2844158oo>, pentru disciplina Matematică și explorarea mediului, clasa a II-a, subiectul Operare cu noțiuni specifice operațiilor matematice; <https://www.liveworksheets.com/st1961880yv>, fișă de lucru transdisciplinară, clasa I, pentru disciplinele matematică și explorarea mediului și comunicare în limba română

➤ **Kahoot**

-*avantaje*: forma de prezentare ludică și sub formă de competiție stimulează implicarea activă a tuturor elevilor, dinamica jocurilor motivează obținerea performanțelor; poate constitui o modalitate de evaluare interactivă;

-*limita* sa: necesită folosirea telefonului (de către fiecare elev), în paralel cu laptop și videoproiector (de către cadrul didactic)

-*exemple*: <https://play.kahoot.it/v2/lobby?quizId=d849f1d0-43df-422c-be39-1fd3c2200105>, pentru disciplina Geografie, clasa a IV-a, subiectul România în Europa

➤ **Quizziz:**

-*avantaje*: oferă posibilitatea transformării în fișă de lucru interactivă, realizează centralizarea rezultatelor la nivelul clasei, oferă posibilitatea reluării testului de către fiecare elev și indică numărul de încercări, facilitând înregistrarea progresului individual al elevului

-*limita*: necesită computer/ laptop conectat la Internet pentru fiecare elev;

-*exemple*: https://quizziz.com/admin/quiz/5e15a9f973896f001baac989?source=quiz_share

(Dacii și romanii),

https://quizziz.com/admin/quiz/5e7a501f090199001bdfb75b?source=quiz_share (Câmpiile și Delta Dunării)

➤ **Padlet:**

-*avantaje*: oferă un spațiu de lucru comun, oferă posibilitatea colaborării sau a îmbinării formelor de activitate: individuală, frontală sau pe grupe, se pot face reveniri și modificări asupra materialului, pot fi atașate fotografiile, alături de editarea de text, designul poate fi adaptat temei de lucru, prezentarea este atractivă și interactivă.

-*limita*: gratuit este limitat la 5 materiale

-*exemple*: https://ro.padlet.com/nadia_tufa/marcaje-1vh28eh8tuxalx8h (activitate cu părinții, având tematica: *Ce înseamnă un elev excelent?*), https://ro.padlet.com/nadia_tufa/padletul-meu-armonios-wz95iwi0q8bkj6v1 (prezentarea elevilor, în cadrul unei lecții de Dezvoltare personală, având ca temă *Cunoașterea și autocunoașterea*)

APLICAȚIE

- Realizați o activitate de învățare/secvență de lecție în care să integrați o Resursă Educațională Deschisă prezentată în cadrul acestui curs. Completați apoi *Fișa de reflecție*.

BIBLIOGRAFIE

- VA Almasan B., Dumitrache A., Gheorghe M., (2020). *Lecția de acasă. Ghid practic pentru profesori*. Universitatea din București, Facultatea de Psihologie și Științele Educației.
- Andron, D.R., Kifor Șt., (2021). *Tehnologii digitale în activitatea didactică*. Editura Universității „Lucian Blaga”. Sibiu.
- Asociația pentru Tehnologie și Internet, Fundația pentru o Societate Deschisă. *Ghid de bune practici Resurse Educaționale Deschise (RED)*.
- Cadrul european pentru Competența digitală a profesorilor: DigCompEdu. Traducere și adaptare în limba română: Fundația EOS România și Coaliția pentru Educație Digitală.
- Centrul Educațional PRO DIDACTICA, (2017). *Resurse educaționale deschise: oportunități pentru acces, calitate și relevanță în educație*. Chișinău.
- Centrul Național de Evaluare și Examinare, (2011). *Ghid metodologic de implementare a TIC în curriculumul național*. București.
- Crețoi E. și colaboratorii, (2020). *Repere orientative pentru școala online. Ghid metodologic pentru învățători*. Brașov.
- Institutul de Științe ale Educației, (2018). *Resurse educaționale deschise: definire, practici și nevoi de dezvoltare*.
- Ministerul Educației, Cercetării, Tineretului și Sportului. Unitatea de Management al Proiectelor cu Finanțare Externă INOVAȚIE ȘI PERFORMANȚĂ ÎN DEZVOLTAREA PROFESIONALĂ A CADRELOR DIDACTICE DIN MEDIUL URBAN, (2011). *Tic în educație, modul 5*. București.
- Pavel Burloiu, V., Chirvase, T., Manolea, B., Voicu, O. et al. (2014). *Ghid de bune practici Resurse Educaționale Deschise (RED)*. Licențiat sub Creative CommonsAttribution 4.0 International License.
- <https://en.unesco.org/themes/building-knowledge-societies/oer>
- https://read.oecd-ilibrary.org/education/open-educational-resources_9789264247543-en#page19
- https://www.academia.edu/login?post_login_redirect_url=https%3A%2F%2Fwww.academia.edu%2Ft%2FtfcN6-RaKDzdGrVeGg%2Fresource%2Fwork%2F38743385%2FModel_explicativ_al_proiectului_de_lectie%3Fauto%3Ddownload%26email_work_card%3Ddownload-paper
- <https://creativecommons.org/licenses/?lang=ro>
- <https://www.twinkl.ro/teaching-wiki/resursele-educationale-deschise>
- <https://www.manuale.edu.ro/>
- <https://digitaledu.ro/resurse-educationale-deschise/>

ANEXĂ

RESURSE

- **prof. Aurelia BOCANCEA**

<https://digitaledu.ro/originea-alimentelor-alimente-de-origine-vegetala-test-quizizz/>

- **prof. înv. primar Ramona-Mirela LĂZĂRICĂ**

PROIECT E-LEARNING

Date de identificare:

- **Clasa:** I
- **Școala:** Gimnazială „Mihai Eminescu” Lespezi, com. Gîrleni, jud. Bacău
- **Cadrul didactic:** prof. pt. înv. primar Lăzărică Ramona-Mirela

Construcția:

- **Aria curriculară:** Limbă și comunicare
- **Disciplina de învățământ:** Comunicare în limba română
- **Unitatea de învățare:** *Magia primăverii*
- **Tema:** *Sunetul [g] și litera „g” mic de tipar și de mână*
- **Tipul lecției:** de comunicare și însușire de noi cunoștințe
- **Forma de realizare:** **activitate integrată**
- **Discipline integrate:** CLR, MM
- **Competențe specifice**

a. Comunicare în limba română: 1.1.; 1.3.; 2.1.; 2.3.; 4.1.; 4.2.

b. Muzică și mișcare: 2.1.

- **Obiective operaționale:**

a. Cognitive:

La sfârșitul orei comunicare în limba română, elevii de clasa I vor deveni capabili:

OC₁ - să identifice sunetul [g] aflat în diferite poziții ale cuvintelor și trăsăturile relevante ale literei „g”, folosind suportul intuitiv, cu maximum trei greșeli admise;

OC₂ – să intuiască integral imaginea – compoziție, folosind imaginea dată, cu maximum trei greșeli admise;

OC₃ - să sesizeze în cuvinte izolate (coloane) litera „g”, integrând în enunțuri proprii aceste cuvinte, cu maximum trei greșeli admise;

OC₄ -să citească corect, conștient și în ritm propriu cuvinte, propoziții, reglându-și tonul, volumul și viteza vorbirii, cu maximum trei greșeli admise;

OC₅ - să identifice trăsăturile relevante ale literei „g” mic de mână, folosind imaginea dată, cu maximum trei greșeli admise;

OC₆ - să scrie corect litera „g” mic de mână, folosind elementele grafice ale literei, cu maximum trei greșeli admise;

OC₇ - să transcrie/ copieze corect cuvinte care conțin litera „g” mic de mână, cuvinte, propoziții, orientându-se în spațiul grafic al caietului de scriere, cu maximum trei greșeli admise;

OC₈ - să cânte împreună cu colegii, asociind mișcările potrivite cântecului.

b. Psihomotorii:

La sfârșitul orei de comunicare în limba română, elevii de clasa I vor deveni capabili:

OM₁ – să-și coordoneze efortul locomotor către centrul de interes vizat de învățătoare, pentru însușirea sunetului [g] și a literelor „g” mic de tipar și de mână;

OM₂ – să-și coordoneze mișcările pentru a folosi foileta în condiții de igienă și eficiență materialul didactic;

OM₃ - să acompanieze interpretarea cu mișcări sugerate de textul cântecului.

c. Afective:

La sfârșitul orei de comunicare în limba română, elevii de clasa I vor deveni capabili:

OA₁ – să manifeste interes pentru însușirea sunetului [g] și a literei „g” mic de tipar și de mână;

OA₂ – să-și formeze o atitudine pozitivă față de disciplina comunicare în limba română;

OA₃ – să admită importanța comunicării în limba română în diverse situații din viața cotidiană.

➤ **Strategia didactică:** mixtă

• **Resurse**

a. Procedurale (metode și procedee): metoda fonetică, analitico-sintetică, conversația, expunerea, exercițiul, explicația, observația dirijată, demonstrația, problematizarea, metoda audiției problematizate

b. Materiale (mijloace de învățământ): manual (în format fizic și digital), caiet tip I, caietul elevului, instrumente de scris, portofoliu elevi, pc, soft educațional, prezentare ppt, resurse e-learning, alfabetar magnetic

c. Psihice: nivel mediu de informare și formare intelectuală

d. Umane: 22 elevi

e. Spațiale: sala de clasă

f. Temporale: durata lecției: ora 1 - 45 minute (35 minute activitatea propriu-zisă și 10 minute activități recreative)

• **Forme de organizare:** frontală, individuală

➤ **Bibliografie:**

a) *Lucrări de pedagogie și metodică:*

• **Cerghit, I.,** *Metode de învățământ*, E.D.P., București, 1980;

• **Norel, M.,** *Didactica limbii și literaturii române în învățământul primar*, Editura Universității Transilvania, Brașov, 2014;

b) *Alte surse:*

• **Mihăilescu, C., Pițilă, T.,** *Comunicare în limba română, Manual pentru clasa I*, Editura E.D.P. S.A., 2018;

• **Dulică, D., Sima, C.,** *Caiet de scriere clasa I, semestrul al II-lea*, Editura Carminis, 2018;

• **Ministerul Educației Naționale,** *Programa școlară pentru disciplina Comunicare în limba română, Clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a*, București, 2013.

➤ **Metode de evaluare:** observarea sistematică a activității și al comportamentului copiilor, aprecieri verbale, evaluare orală

SCENARIUL DIDACTIC

1. Moment organizatoric

- Pregătesc condițiile optime desfășurării orei de comunicare în limba română.
- Asigur o atmosferă de calm și liniște.

2. Verificarea temei și reactualizarea cunoștințelor

- Verific tema cantitativ și calitativ. (auxiliar: *Caiet de scriere*)
- Voi realiza reactualizarea cunoștințelor cu ajutorul **platformei learningapps**:
<https://learningapps.org/12630265>

3. Captarea atenției

- Voi realiza captarea atenției prin audierea cântecului „În grădină”.
<https://www.youtube.com/watch?v=2BIZH4Gh4ko>

4. Enunțarea obiectivelor și a temei

- Informez elevii asupra conținutului învățării și a nivelului performanțelor așteptate pe înțelesul lor, folosind prezentare ppt

5. Prezentarea optimă a conținutului

- Elevii vor audia, din manualul digital, ceea ce vor învăța astăzi: „În grădina școlii”.
<https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20I/Comunicare%20in%20limba%20romana/EDP/#p=83>
- Prezint elevilor imaginea suport din manualul digital:
<https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20I/Comunicare%20in%20limba%20romana/EDP/#p=83>

-Elevii intuiesc integral imaginea-compoziție. Se poartă o discuție cu elevii pe baza acestei imagini. Se descoperă cuvintele care conțin sunetul [g]. Se realizează analiza fonematică a acestor cuvinte.

-Prezint elevilor planșa cu litera „g” mic de tipar. Elevii intuiesc trăsăturile relevante ale literei și prezintă asemănări cu alte litere învățate. Rostirea sunetului [g]. Solicit elevii să dea exemple de cuvinte care conțin sunetul [g]. Scrierea acestor cuvinte la alfabetar și analiza fonematică a acestor cuvinte. Integrarea cuvintelor în enunțuri proprii. Propun elevilor să recunoască litera „g” în textul lipit pe caiete „În grădină”, încercuind-o.

6. Dirijarea învățării

- Propun elevilor să deschidă manualul la lecția „Sunetul și literele g, G, de tipar și de mână. În grădina școlii”.
- Se vor rezolva exercițiile 1, și 2, realizând analiza fonematică a cuvintelor care conțin sunetul [g]. Elevii vor integra în enunțuri aceste cuvinte.
- Se va trece la rezolvarea exercițiului nr. 3, pe manual.
- Se va audia poezia „Primăvara” de Vasile Alecsandri.
https://www.youtube.com/watch?v=l_vJUGKwsFM
- Voi prezenta o planșă cu litera „g” mic de mână. Elevii vor identifica elementele grafice din care este compusă litera „G” mare de mână.
- Se vor face exerciții pentru încălzirea mușchilor mâinii, pe baza melodiei „Bate vântul frunzele”.
<https://www.youtube.com/watch?v=uFReGC-w8Bs>

-Se va trece la scrierea literei „g” mic de mână cu degetul liber în aer, în palmă, pe bancă, în timp ce urmăresc softul educational cu scrierea acestei litere.

<https://www.youtube.com/watch?v=xmQN3-w9Ino>

-Se va adopta o poziție corectă și se vor mânui corect instrumentele de scris pentru a se putea orienta corect în spațiul grafic al caietului.

-Voi scrie pe tablă litera „g” mic de mână. Elevii vor scrie, pe caietul de scriere, două litere. Voi trece pe la fiecare copil, în parte, pentru a constata modul în care au scris litera. Voi corecta greșelile și le voi explica ce anume au greșit pentru a evita greșeala. Îi voi ajuta să scrie corect litera. Elevii vor continua scrierea literei „g” mic de mână, pe fond muzical.

7. Obținerea performanței

-Orientez elevii spre rezolvarea exercițiului nr. 6, din manual. Verific, frontal, modul în care elevii au rezolvat acest exercițiu.

8. Feedback

-Voi realiza această etapă cu ajutorul **platformei wordwall:**

<https://wordwall.net/resource/872131/sunetul-g>

9. Asigurarea retenției și a transferului

-Apreciez global și individual aportul elevilor în desfășurarea lecției prin prisma obiectivelor propuse.

- Voi propune elevilor să participe la activități recreative: „**Am mers la magazin și am cumpărat...**”

PROIECT DIDACTIC

Data:

Unitatea de învățare: Școala Gimnazială „Alexandru Ioan Cuza” Bacău

Disciplina (lecție integrată): MM (*muzică și mișcare*)/CLR (comunicare în limba română)/AVAP (arte vizuale și abilități practice)

Clasa: I

Profesor învățământ primar: Leonte Rodica

Unitatea de învățare: Eu și muzica/Tradiții și obiceiuri de iarnă

Subiectul lecției: imaginea artistică în cântecul de iarnă „RENUL” (muzică și text Raluca Andrei, interpretare Bernard Andrei și Rogvaiv)

Tipul lecției: mixtă

Durata lecției: 1 oră academică (45 minute/30 minute online)

Competențe specifice:

MM

2.1. Cântarea individuală sau în grup, asociind mișcarea sugerată de text și de ritm

3.1. Manifestarea liberă, adecvată, pe muzică, apelând la diverse forme de exprimare, în funcție de conținutul și caracterul muzicii

CLR:

2.3. Participarea cu interes la dialoguri simple, în diferite contexte de comunicare;

AVAP:

1.3. Manifestarea curiozității față de explorarea de mesaje artistice simple, exprimate vizual.

Unități de competență/discipline implicate:

MM:

- reproducerea în grup a cântecelor însușite intuitiv, respectând sincronizarea,
- dialog între grupe, sugerat de textul cântecului,
- executarea unor mișcări sugerate de text,
- desenarea unor imagini sugerate de text,
- mișcare liberă pe muzică de facturi diferite;

CLR (comunicare în limba română)

- formularea unei opinii personale referitoare la un personaj/conduita unei persoane/o întâmplare etc

AVAP (arte vizuale și abilități practice)

- realizarea unor lucrări individuale.

Obiectivele lecției:

La sfârșitul lecției, elevul va fi capabil:

La nivel de cunoștințe:

O1 - să relateze în 2 - 3 informații despre tradițiile și obiceiurile de iarnă;

La nivel de capacități:

O2 – să execute corect elemente de tehnică artistică (respirație, emisie, dicție, exprimare);

O3 - să distingă elemente de limbaj artistic (muzical, literar, plastic) în piesa studiată;

O4 – să asocieze mișcări sugerate de textul muzical - literar al piesei;

O5 - să înregistreze grafic caracteristicile liniei melodice (muzeograma piesei/cântecului);

La nivel de atitudini:

O5 – vor reinterpretă expresiv/artistic cântecul/piesa (individual, perechi, frontal sau în grup, acompaniați sau nu audio);

Strategii didactice:

Forme de activități didactice:

- *muzicală:* cântul vocal-coral, jocul muzical-didactic, audiția;
- *literare:* audierea povestirii
- *plastice:* desenarea/colorarea fișii

Metode:

- *general - didactice clasice*: explicația, demonstrația, exercițiul, conversația;
- *general - didactice moderne*: asaltul de idei;
- *specifice*:
 - *muzicale*: reinterpretația artistică a muzicii, dramaturgie muzicală; stimularea imaginației, instruirea asistată de calculator;
 - *literară*: instruirea prin tehnici audio-video;
 - *plastice*: exercițiu de colorare după contur.

Resurse:

- *muzicale*: (Renul lui Moș-Crăciun: audio-video (muzică și text Raluca Andrei, interpretare Bernard Andrei și Rogvaiv)
- *didactice*: fișă cu versurile, fișă de lucru/colorat;
- *intuitive*: audio-video Povestea renului Rudolf, coroniță coarne de ren;
- *tehnice*: calculator, videoproiector, ecran/tabla ecologică.

Evaluarea: curentă (formativ-continuă); individual, perechi, grup, frontal; observarea sistemată a comportamentului elevilor, proba practică, jocul didactic;

<i>Produsul evaluat</i>	<i>Criteriile de succes</i>
Fișa de colorat Interpretarea expresivă a cântecului Mișcările sugerate de text/versuri Muzicograma	Respectă conturul, culorile; Însoțește interpretarea de expresivitatea corespunzătoare melodiei; Executarea mișcărilor sugerate de textul și ritmul piesei/cântecului Exprimarea în scris (prin elemente grafice) a muziograamei piesei/cântecului

Referințe bibliografice:

- Programa școlară pentru MUZICĂ ȘI MIȘCARE Clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a, aprobată prin ordin al ministrului Nr. 3418/19.03.2013;
- Proiectul CRED – Curriculum relevant, educație deschisă pentru toți (cod SMIS 2014+: 118327), Disciplina MUZICĂ ȘI MIȘCARE Autor suport de curs: prof. înv. primar Nicoleta Ciobanu, București, 2019;
- Ghid de Implementare a Curriculumului pentru Învățământul Primar, Chișinău, 2018, Aprobat la Consiliul Național pentru Curriculum (Ordinul Ministerului Educației, Culturii și Cercetării nr. 1124 din 20 iulie 2018).

Webografie:

- www.youtube.com
- <https://www.dailymotion.com/video/x3j0r9w>
- <https://www.youtube.com/watch?v=HT2fPgAaz8I>

SCENARIUL LECȚIEI

Obiective	Elemente de conținut		t'	Strategii didactice			Strategii de evaluare
	Activitatea profesorului	Activitatea elevilor		Forme de activități didactice	Metode	Mijloace	
1. Evocare - moment organizatoric (ghicitori) - vizualizarea poveștii Renului Rudolf - înviorarea vocii							
O1	<p>- Urmăriți cu atenție pentru a răspunde la următoarele ghicitori:</p> <p>1. În iarna grea, pe ger cumplit, Pe drum o sanie-a venit, De reni e trasă orișicum, E sania lui ...? (Moș Crăciun)</p> <p>2. Are renii zburători Spiriduși ca ajutoare Cine-i moșul ăsta oare? (Moș Crăciun)</p> <p>5. Nu e cerb, dar ți se pare, Când îl vezi din depărtare! (renul)</p> <p>Veți urmări Povestea renului Rudolf, după care veți răspunde la câteva întrebări despre poveste (anexa 2).</p> <p>a) Cum era nasul lui Rudolf? b) Ce fel de suflet avea Rudolf? c) De ce se temea Moș Crăciun de beznă? d) De unde venea lumina zărită în întuneric? e) Ce rol are Rudolf la sanie?</p>	<p>- Răspunsuri corecte...</p> <p>- Răspunsuri care necesită completări din partea colegilor sau întrebări suplimentare/ajutătoare din partea învățătorului.</p>	12'	<p>frontală</p> <p>audierea povestirii</p>	<p>conversația euristică</p> <p>instruirea prin tehnici audio-video (lectura activă)</p>	<p>laptop</p> <p>videoproiector</p> <p>ecran</p>	<p>observarea sistematică a comportamentului elevilor</p>

O2	<p>Exerciții de încălzire și omogenizare a vocii:</p> <ul style="list-style-type: none"> - suflăm fulgii din palmă; - mirosim o floare; - umflăm un balon; - tragem aer în piept, iar la expirare spunem aaaaaaaaa (a,e,i,o,u) - intonăm „scara muzicală” (gama do) - bateți ritmul după mine. <p>Repetăm cântecele învățate – cântecul lui Moș Nicolae.</p>	<p>Realizează exercițiile de încălzire, omogenizare, susținerea ritmului.</p> <p>Interpretează cântecul învățat în ora anterioară.</p>					
<p>2. Realizarea sensului - învățarea cântecului nou (pe motive și fraze)</p>							
O3	<p>Prezintă subiectul și obiectivele urmărite pe parcursul lecției de MM.</p> <p>Interpretarea model a cântecului nou</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://www.dailymotion.com/video/x30r9w <p>Explicarea textului.</p>	<p>Reproduc cântecul cu acompaniament frontal.</p> <p>Interpretează cântecul pe grupuri, roluri.</p>	18'	<p>frontală</p> <p>individuală</p> <p>grupuri perechi</p>	instruirea asistată de calculator	calculator	observarea sistematică a comportamentului elevilor
O5	<p>Învățăm piesa pe fraze muzicale.</p> <p>Reaudierea cântecului/pieseii.</p> <p>Concurs de interpretare/reinterpretare între copii (băieți - fete, pe rânduri, cu rol/dialog (cine primește rolul renului va avea costumație adecvată – coronița cu coarnele renului).</p>				<p>demonstrația</p> <p>asaltul de idei</p> <p>jocul didactic</p> <p>dramaturgie muzicală</p>		

3. Reflecție - colorarea fișei (Sania Moșului) - meloritmia piesei							
O4	Colorați sania moșului cu reni. (<i>anexa 3</i>) Reaudierea cântecului/piesei. Să exprimăm prin gesturi mesajul textului – reinterpretarea cântecului/piesei în cor, pe grupuri, roluri.	Colorează fișa în timp ce fredonează cântecul.	10'	individuală frontală grupuri	exercițiu de colorare după contur reinterpretare a artistică a muzicii	fișă de colorat calculator videoproiec- tor ecran	aprecieri verbale – evaluarea capacității de a exprima prin mișcări/ gesturi mesajul textului
O5	Voi face aprecieri verbale colective și individuale. Adresez câteva întrebări referitoare la conținutul textului (câte strofe are cântecul, refren – la al doilea refren diferă versurile).	Interpretează cântecul în cor, grupuri realizând mișcările sugerate de textul acestuia.					
4. Extindere							
O4	Analizați textul literar artistic (versurile cântecului) – <i>anexa 1</i> . Construiți colanul sonor al cântecului. Interpretați în întregime cântecul după colanul sonor.	Ascultă explicațiile, primesc fișa cu versurile cântecului.	5'	frontală	explicația		
O5	Audiați de pe www.youtube.com cântecul, fredonând și efectuând mișcările sugerate simultan.						

RENUL

**Ref. Eu sunt renul lui Moș Crăciun,
Eu sunt renul lui Moș Crăciun
Și sunt supărat acum,
M-a lăsat sania-n drum
Și sunt supărat acum,
M-a lăsat sania-n drum.
El e renul lui Moș Crăciun,
El e renul lui Moș Crăciun
Și e supărat acum,
L-a lăsat sania-n drum
Și e supărat acum,
L-a lăsat sania-n drum.**

**1. Moș Crăciun s-a îngrășat,
Sacul e prea încărcat
Și picioarele mă dor,
Am nevoie de-ajutor.**

Refren

**2. Hai, să-l ajutăm, copii,
Sacu-i plin cu jucării,
Hățurile s-apucăm
Și Crăciunul să-l salvăm.**

Refren

**El e renul lui Moș Crăciun,
Eu sunt renul lui Moș Crăciun
Și e bucuros acum,
A pornit din nou la drum
Și sunt bucuros acum,
Am pornit din nou la drum.**

Anexa 2

Povestea renului Rudolf - renul zburător al lui Moș Crăciun

Se spune că, în Țara de Gheață a lui Moș Crăciun, s-a născut odată un pui de ren cu totul și cu totul deosebit. Ce îl făcea atât de diferit de frații și prietenii acestora? Nasul, care era roșu și strălucitor, atât de strălucitor, încât în plină noapte era ca un adevărat far ce lumina totul în jur.

Bietul Rudolf! Prietenii îl ironizau, ba unii chiar refuzau să se joace cu el. Până și cei din familia sa, deși nu îi arătau pe față, se rușinau să iasă cu Rudolf în lume.

Dar pe lângă nasul roșu, Rudolf mai avea ceva: un suflet bun. De aceea îi ierta pe toți pentru comportarea lor. Și nu numai atât, era și foarte harnic, nu se dădea înapoi de la nici o treabă care era de făcut.

Odată, Moș Crăciun întârzie mai mult ca de obicei pe la casele copiilor. Se făcuse întuneric și Moșul tare nu ar fi vrut să-i dezamăgească pe micuți. Dar cum să facă? Dacă din cauza beznei se va rătăci sau va încurca darurile?

Atunci zări în întuneric o luminiță. Din ce se apropia, din ce lumina creștea. Când se apropiase destul de mult, Moșul înțelese că acea lumină venea de la nasul roșu al unui ren, nas care strălucea foarte tare. Moș Crăciun îl rugă pe Rudolf, căci acesta era numele renului, să-i lumineze calea pentru a ajunge mai repede cu darurile la copii. Rudolf acceptă imediat, se așeză în fața saniei Moșului și luminează calea celorlalți reni.

Moș Crăciun a ajuns cu bine pe la casele copiilor, a împărțit cadourile și voie bună tuturor.

De atunci, Rudolf îl ajută în fiecare an pe Moș Crăciun, fiind în fruntea alaiului și luminând calea, astfel încât Moșul nu întârzie niciodată. Iar Rudolf este iubit și prețuit de copii, fiind cel mai cunoscut ren de la sania lui Moș Crăciun.

ANEXA 3

