

Încărcarea Resurselor Educaționale Deschise

Acest material descrie pașii pe care persoana care contribuie cu o resursă trebuie să-i parcurgă pentru a introduce o înregistrare viabilă. Formularul dedicat expune patru pași în succesiune, care la rândul lor, fiecare expun informații specifice. Completarea pașilor pentru adăugarea unei Resurse Educaționale Deschise va genera în baza de date o fișă descriptivă, iar în directorul dedicat `repo` se va constitui câte un subdirector pentru fiecare resursă în parte în directorul fiecărui utilizator al platformei. Mai jos este un mic exemplu ilustrativ pentru structura unei resurse așa cum este structurată pe hard disk.

Name	Size	Modified
▼ nicu.constantinescu@educd.ro	1 item	Yesterday
▼ 91ca5ad0-d936-11e9-8e1f-a50ce5e01253	2 items	Yesterday
▼ data	3 items	Yesterday
Excel2016UpToSpeed.pdf	11,9 MB	Yesterday
Pasul4-02.png	24,5 kB	Yesterday
Samuel_Eto%27o_-_Inter_Mailand_%281%29.jpg	2,5 MB	Yesterday
manifest-sha256.txt	290 bytes	Yesterday

Pentru a fi mai simplu, din acest moment vom folosi în întreg documentul acronimul RED pentru Resurse Educaționale Deschise.

Pasul 1 - Titlu și responsabilitate

Primul pas a fișei este dedicat introducerii titlului, descrierii și licenței pe care o poartă REDul.

Titlul resursei

Titlul resursei primește informația care va denumi resursa educațională. Titlul trebuie să fie o formulare concisă în limba română.

Pasul 1

Titlu și responsabilitate

Titlul resursei

Titlul resursei în limba română

Bătălia de la Călugăreni

Indică limba

română

Titlul trebuie să cuprindă un maxim de 150 de caractere, să fie clar și să evidențieze conținutul resursei.

+ în altă limbă

Titlul resursei

Schlacht von Călugăreni

Indică limba

română

Responsabilitate (contribuitor)

Nume și prenume

Nicu Constantinescu

O scurtă descriere a resursei

Maxim 1000 de caractere

Bătălia de la Călugăreni a avut loc la 13/23 august 1595. Oastea munteană din 10.000 de oameni, condusă de Mihai Viteazul, întărită cu 6.000 de ardeleni trimiși de Sigismund ~~Báthory~~, a încercat să oprească oastea otomană invadatoare condusă de ~~Șin~~an Pașa, al cărei obiectiv era transformarea Țării Românești în pașalâc.

În maxim 1000 caractere autorul descrie conceptele/ activitățile/ conținuturile importante ale resursei, astfel încât să existe o corelație între titlu, descriere și conținut.

Alegerea licenței resursei

Pentru a crește nivelul de implicare și gradul de re folosire a materialelor, a fost aleasă licența Creative Commons „Atribuire”

Licențe disponibile

Atribuire CC BY

Despre licențele Creative Commons puteți citi mai multe la „Despre licențe”. Despre efectele și aria de protecție pentru fiecare licență în parte consultați și „Distribuire-ți opera”

Despre licența GNU General Public License puteți să aflați mai multe de la articolul Wikipedia dedicat

Mergi la pasul 2

Această operă este pusă la dispoziție sub [Licența Creative Commons Atribuire 4.0 Internațional](#).

În cazul în care RED-ul va fi folosit de o minoritate, formularul prevede posibilitatea de a introduce titlul în limba minorității urmată de selectarea limbii acesteia.

Responsabilitate (contribuitor)

În secțiunea aceasta `Nume și prenume` este un câmp care va fi completat automat cu datele persoanei care s-a autentificat și care face contribuția. Totuși, este posibilă modificarea câmpului. Acest caz nu este recomandabil pentru că una din informațiile *ascunse* necesare generării fișei în baza de date este chiar adresa de email. Aceasta mai este folosită și pentru generarea subdirectoarelor proprii fiecărui utilizator care contribuie cu resurse. Astfel, modificarea acestui câmp va conduce la un decuplaj a numelui cu adresa de email, ceea ce nu este de dorit.

Motivul pentru care câmpul este modificabil este acela al realizării unui RED în regim colaborativ, fapt ce implică introducerea tuturor colaboratorilor. Acest lucru se va face punând virgulă după primul nume și prenume, urmând introducerea tuturor colaboratorilor rând pe rând delimitați fiecare prin virgule.

Acesta este și motivul pentru care persoana care introduce RED-ul în sistem este considerat a fi contribuitor. Un contribuitor poate fi autorul RED-ului, dar în cazul în care acesta este produsul a mai multor autori, unul dintre aceștia va fi desemnat să încarce resursa în sistem, fiind cel care *contribuie* RED-ul în sistem. În acest caz, contribuitorul poate fi considerat autor colectiv.

O scurtă descriere a resursei

În maxim 1000 de caractere, contribuitorul trebuie să descrie conținutul RED-ului. Contribuitorul va introduce toate detaliile necesare realizării unei bune corelații între titlu, descriere și conținut.


Alegerea licenței resursei

Un RED poartă încă din denumire atributul care permite tuturor celor interesați reutilizarea în scopuri didactice sau chiar pentru realizarea de lucrări derivate. Pentru a crește nivelul de implicare și gradul de re folosire a materialelor, a fost aleasă licența Creative Commons „Atribuire”. Despre licențele Creative Commons puteți citi mai multe la „[Despre licențe](#)”. Despre efectele și aria de protecție pentru fiecare licență în parte consultă și „[Distribuie-ți opera](#)”

Despre licența [GNU General Public License](#) puteți să aflați mai multe de la [articolul Wikipedia dedicat](#).

Pasul 2 - Încadrarea resursei

Pasul doi adaugă informație privind aria curriculară, clasa sau clasele la care poate fi folosită resursa și competențele specifice expuse de fiecare disciplină.

 SALUT, NICU CONSTANTINESCU

N

ACASĂPROFILADMINISTRAREADAGĂLOGOUT

Pasul 2

Încadrarea resursei

Arie curriculară

Selectarea corectă a ariei curriculare este primul criteriu de încadrare a resursei. Se poate opta pentru mai multe arii curriculare atunci când resursa are un caracter transversal.

Limbă și comunicare

Limbă și comunicare [general]

» Limba și literatura română (pt. elevi care învață în limba maternă)

» Limbi materne

Clasa

☐ Cl. preg. ☐ Cl. I ☐ Cl. a II-a ☐ Cl. a III-a ☐ Cl. a IV-a ☐ Cl. a V-a ☐ Cl. a VI-a ☐ Cl. a VII-a ☐ Cl. a VIII-a

Alege disciplinele

Selectarea disciplinei sau a mai multora încarcă competențele specifice

Pentru a avea acces la competențele specifice și implicit la activitățile proprii, cât și pentru a propune noi activități inexistente, se va alege una sau mai multe discipline.

Odată selectată clasa, se vor încărca disciplinele aferente, alegându-se cele pentru care RED-ul răspunde

Înapoi la pasul 1

Mergi la pasul 3

Această operă este pusă la dispoziție sub [Licența Creative Commons Atribuire 4.0 Internațional](#).

Arie curriculară

Selectarea corectă a ariei curriculare este primul criteriu de încadrare a resursei. Se poate opta pentru mai multe arii curriculare atunci când resursa are un caracter transversal.

Clasa

Un RED poate fi conceput în așa fel încât să poată fi folosit la mai multe clase diferite. Acesta este și motivul pentru care a fost lăsată opțiunea de a alege mai multe clase. Atenție, selectarea claselor este în directă legătură cu apariția disciplinelor, care sunt expuse pentru încadrarea mai granulară. Bifarea unei clase are drept efect apariția disciplinelor acelor clase. Pentru acest material, am ales să nu încercăm toate disciplinele. Dacă nu apar toate motivul este că folosim un set de date demonstrativ, redus ca dimensiuni.

Clasa

☐ Cl. preg. ☐ Cl. I ☒ Cl. a II-a ☐ Cl. a III-a

Alege disciplinele

Selectarea disciplinei sau a mai multora

Pentru a avea acces la competențele specifice și în funcție de nivelurile de școlarizare.

Odată selectat nivelul, se vor încărca disciplinele aferente:

Arte vizuale și abilități practice

Matematică și explorarea mediului

Comunicare în limba română

Bifarea mai multor clase, va adăuga setului existent disciplinele proprii.

Clasa

☐ Cl. preg. ☐ Cl. I ☒ Cl. a II-a ☒ Cl. a III-a

Alege disciplinele

Selectarea disciplinei sau a mai multora

Pentru a avea acces la competențele specifice și în funcție de nivelurile de școlarizare.

Odată selectat nivelul, se vor încărca disciplinele aferente:

Arte vizuale și abilități practice

Matematică și explorarea mediului

Comunicare în limba română

Arte vizuale și abilități practice

Științele naturii

Limba și literatura română

Educație civică

Joc și mișcare

Alege disciplinele

Selectarea disciplinei sau a mai multora încarcă competențele specifice. Pentru a avea acces la competențele specifice și implicit la activitățile proprii, cât și pentru a propune noi activități inexistente, se va alege una sau mai multe discipline.

Clasa

☐ Cl. preg. ☐ Cl. I ☐ Cl. a II-a ☒ Cl. a III-a

Alege disciplinele

Selectarea disciplinei sau a mai multora încarcă

Pentru a avea acces la competențele specifice și
sau mai multe discipline.

Odată selectată clasa, se vor încărca disciplinele :

Arte vizuale și abilități practice

Științele naturii

Limba și literatura română

Educație civică

Joc și mișcare

Alege competențele specifice

În acest moment, după ce am putut selecta disciplina sau disciplinele în cazul în care RED-ul răspunde mai multor discipline, apare opțiunea de a încărca competențele specifice așa cum apar acestea în Planul Național.

Arte vizuale și abilități practice

Științele naturii

Limba și literatura română

Educație civică

Joc și mișcare

Alege competențele specifice

Pentru a încadra corect activitățile (cunoștințe, abilități, atitudini) fiecărei competențe, apăsați semnul plus.

Search:

↑↓	alege	cod	disciplina	Competența specifică	Competența generală
	<input type="checkbox"/>	arteviz3-1.1	Arte vizuale și abilități practice	Recunoașterea unor mesaje comunicate prin imagini în contexte familiare	Explorarea de mesaje exprimate în limbaj vizual într-o diversitate de contexte
	<input type="checkbox"/>	arteviz3-1.2	Arte vizuale și abilități practice	Diferențierea caracteristicilor expresive ale elementelor de limbaj plastic în compoziții și în mediul înconjurător	Explorarea de mesaje exprimate în limbaj vizual într-o diversitate de contexte
	<input type="checkbox"/>	arteviz3-1.3	Arte vizuale și abilități practice	Manifestarea receptivității față de mesajele exprimate prin limbaj vizual	Explorarea de mesaje exprimate în limbaj vizual într-o diversitate de contexte
	<input type="checkbox"/>	arteviz3-2.1	Arte vizuale și abilități practice	Utilizarea în contexte variate a materialelor în funcție de proprietăți ale acestora și de tehnici de lucru adecvate	Realizarea de creații funcționale și/sau estetice folosind materiale și tehnici adecvate
	<input type="checkbox"/>	arteviz3-2.2	Arte vizuale și abilități practice	Realizarea de creații funcționale în diverse tehnici pe diferite suporturi (hârtie, confecții textile, ceramică, sticlă etc.)	Realizarea de creații funcționale și/sau estetice folosind materiale și tehnici adecvate
	<input type="checkbox"/>	arteviz3-2.3	Arte vizuale și abilități practice	Valorificarea elementelor de limbaj plastic în compoziții tematice	Explorarea de mesaje artistice exprimate în limbaj vizual într-o diversitate de contexte familiare
	<input type="checkbox"/>	arteviz3-2.4	Arte vizuale și abilități practice	Modificarea expresiei plastice inițiale prin remodelare	Realizarea de creații funcționale și/sau estetice folosind materiale și tehnici elementare diverse
	<input type="checkbox"/>	arteviz3-2.5	Arte vizuale și abilități practice	Participarea la activități integrate adaptate nivelului de vârstă, în care se asociază elemente de exprimare vizuală, muzicală, verbală, kinestezică	Realizarea de creații funcționale și/sau estetice folosind materiale și tehnici elementare diverse

Showing 1 to 8 of 8 entries

Previous

1

Next

Pentru fiecare competență specifică, apăsând butonul verde, vei avea acces la cunoștințe, abilități, atitudini arondate fiecărei competențe specifice. Acestea pot fi selectate, iar în cazul în care se dorește ceva ce nu există, este oferită posibilitatea de a introduce una nouă.

↑↓	alege	cod	disciplina	Competența specifică	Competența generală
	<input checked="" type="checkbox"/>	arteviz3-1.1	Arte vizuale și abilități practice	Recunoașterea unor mesaje comunicate prin imagini în contexte familiare	Explorarea de mesaje exprimate în limbaj vizual într-o diversitate de contexte
<div><input type="checkbox"/> participarea la discuții despre comunicarea prin imagine (de exemplu, imaginea ca document; imaginile folosite în scop informațional de-a lungul timpului)</div> <div><input type="checkbox"/> discuții despre patrimoniul local: construcții reprezentative și ambient urban/rural, vestimentație, obiceiuri, colecții, obiecte de patrimoniu etc.</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> identificarea rolului mesajelor vizuale prin studierea de broșuri, pliante, albume de artă, vizionarea de filme, documentare, clipuri, reclame</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> formularea de întrebări privind diversitatea mesajelor exprimate prin publicitatea stradală</div> <div><input type="checkbox"/> participarea la discuții despre comunicarea prin imagine în pictură, desen/grafică, modelaj/sculptură, arte decorative textile, monumentale, ceramice, vestimentație sau bijuterii, arhitectură și/sau scenografie, fotografie și prin artele spectacolului legate de mesajul transmis</div>					
<input type="text" value="află despre istoria Țării Românești în conexiune cu locul vizitat"/>				<input type="button" value="Adaugă o nouă activitate"/>	

Activitățile noi introduse, vor completa setul celor deja existente.

- ☐ participarea la discuții despre comunicarea prin imagine (de exemplu, imaginea ca document; imaginile folosite în scop informațional de-a lungul timpului)
- ☐ discuții despre patrimoniul local: construcții reprezentative și ambient urban/rural, vestimentație, obiceiuri, colecții, obiecte de patrimoniu etc.
- ☒ identificarea rolului mesajelor vizuale prin studierea de broșuri, pliante, albume de artă, vizionarea de filme, documentare, clipuri, reclame
- ☒ formularea de întrebări privind diversitatea mesajelor exprimate prin publicitatea stradală
- ☐ participarea la discuții despre comunicarea prin imagine în pictură, desen/grafică, modelaj/sculptură, arte decorative textile, monumentale, ceramice, vestimentație sau bijuterii, arhitectură și/sau scenografie, fotografie și prin artele spectacolului legate de mesajul transmis
- ☒ afla despre istoria Țării Românești în conexiune cu locul vizitat

Pasul 3 - Validarea resursei prin specificitate

Pasul 3

Validarea resursei prin specificitate

Elemente obligatorii pentru validarea resursei

Pentru a selecta mai multe, apasă SHIFT și click pe cel pe care dorești să-l adaugi

Selectează un grup țintă sau mai multe

elev
profesor
părinte
tutore

Domeniul cărui i se adresează resursa

cognitiv
psihomotor
afectiv

Resursa vizează

comunicare
însușire de noi cunoștințe
formare de priceperi și deprinderi
fixare și sistematizare

Tipul de demers / raționament utilizat în realizarea resursei

inductiv

Activitatea se desfășoară

la clasă
individual
în grupe
în laborator

Modul în care se produce învățarea se face prin:

colaborare
descoperire
problematizare
experimentare
receptare activă

Mijloace / materiale didactice necesare

Resursa necesită:

Contributorul va introduce toate detaliile privind necesitățile sau condiționalitățile pentru a deschide, citi, interpreta sau rula conținutul resursei.

Introducerea bibliografiei

Fiecare referință bibliografică va ocupa un singur rând.

Bibliografie (APA6)

Înapoi la pasul 2

Mergi la pasul 4

Pasul 4

Editorul permite încărcarea de fișiere tip document și fișiere imagine.

În cazul fișierelor de imagine este permisă încărcarea cu afișare a unei singure imagini, care să fie cea mai reprezentativă pentru resursă. În cazul în care sunt mai multe imagini asociate conținutului, acestea pot fi încărcate fără probleme cu afișarea lor.

Încărcarea pentru imagine înseamnă copy/paste a unui link a cărui element final indică o imagine sau chiar încărcarea de pe hard disk a unei imagini. Pentru fiecare imagine, se va introduce un element descriptiv în zona `Caption` afișată dedesubt. Chiar dacă nu există nicio mențiune atașată imaginii, se va trece obligatoriu numele fișierului (este necesar pentru a asigura specificitatea resursei de imagine în contextul înregistrării).

Editorul permite încărcarea de fișiere word, pdf, etc.

Toate aceste fișiere încărcate vor sta împreună în același director dedicat al resursei pentru care se constituie înregistrarea.