Anexa 2

**Fișa de identificare RED**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **I.Date generale** | | | | | |
| **Titlul resursei educaționale deschise propuse** | Grupele de alimente | | | | |
| **Disciplina1** | Cultură de specialitate | | | | |
| **Clasa2** | a X-a | | | | |
| **Autor/Autori** | TODICA MARCELA ILEANA | | | | |
| **Scopul materialului propus** | **Didactic –de utilizat la clasa cu elevii/**  **preșcolarii** | **Pt. Elev–de utilizat**  **de către elev** | **De documen-**  **tare pt cadrele didactice** | **De manage-ment**  **educațional** | **Altele**  **..............**  **..............**  **..........**  **.............** |
|  | x |  |  |  |
| **II.Prezentare a resursei educaționale deschise** | | | | | |
| **Competența specifică vizată/Indicatori de**  **performanță3** | Identificarea și asocierea materiilor prime pe grupe de alimente | | | | |
| **Durata resursei** *(de completat exclusiv pentru resurse video)* | - | | | | |
| **Scurtă prezentare a resursei educaționale deschise propuse** *(10-15 rânduri)* | Este un document online destinat copiilor cu cerințe educaționale speciale, învățământ profesional.Materialul reprezintă un model de verificare și consolidare a cunoștințelor elevilor, care poate fi folosit la modulul intitulat “Procese de bază în alimentație”, parte integrantă a domeniului de pregătire Turism și alimentație, domeniu care asigură pregătirea de specialitate a elevilor pentru calificarea de bucătar.  Acest joc captează atenția foarte repede și reușește să îi antreneze pe elevi mult mai ușor.  Astfel, urmând exemplul oferit de suportul online, elevii vor deprinde mai lesne cunoștinte legate de grupele alimentare și implicit de materiile prime de origine vegetală și animală, reușind să-și consolideze cunoștințele acumulate. | | | | |
| **Elemente agregate (***link-uri la resursele utilizate ca părți componente în construcția resursei, acolo unde este cazul)* | <https://learningapps.org/28897990> | | | | |
| **III.Comentarii** | | | | | |
| **Alte aspecte utile de împărtășit cu privire la utilizarea resursei**  **educaționale deschise în activitatea cu elevii**  *(10-12 rânduri - recomandări,precizări,reflecțiidespre*  *modalitățile de utilizare a resursei educaționale deschise)* | Această aplicație LearningApps este simplă pentru folosire și se integrează uşor în procesul de învățare. Este o platformă folosită pentru crearea de mici joculețe care pot fi folosite în verificarea și consolidarea cunoștințelor prin exerciții la disciplina Cultură de specialitate. Este foarte atractivă pentru elevi întrucât aceștia pot executa sarcinile atât singuri, cât și în competiție cu alți colegi. La final pot vedea rezultatul.  Modulele/exercițiile online (denumite Apps) existente pot fi integrate direct în conținuturile de învățare corespunzătoare, sau redactate/ajustate la necesitate.Tipurile de exerciții care pot fi alcătuite sunt diverse pornind de la: Ordonare grupe, Ordonare pe imagini, Ordonează perechi, Cuvinte încrucișate, etc. | | | | |

Nota 1 și 2 – se competează cu excepția resurselor destinate managementului educațional/proiectelor europene/activităților de cooperare internațională

Nota 3 – pentru RED-urile de management educațional se vor completa indicatori de performanță