



Distance Educator

2021-1-RO01-KA220-VET-000034702 1

Distance Educator- Training Educators of Adults in the digital age.  
DISTANCE EDUCATOR Instrument de autoevaluare) Versiunea în  
română



UNIVERSITATEA  
**Dimitrie Cantemir**



**TECHNICAL INSTITUTE  
OF HERAKLION CHAMBER OF  
COMMERCE & INDUSTRY**



**VYTAUTAS MAGNUS  
UNIVERSITY  
AGRICULTURE  
ACADEMY**

# IO2/A1 INSTRUMENT DE AUTOEVALUARE

## Versiunea în română

**Educator la distanță - Formarea educatorilor adulților în era digitală**

Pr. No. 2021-1-RO01-KA220-VET-000034702



**Co-funded by  
the European Union**

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului (autorilor) și nu le reflectă neapărat pe cele ale Uniunii Europene sau ale Agenției Naționale. Nici Uniunea Europeană, nici Agenția Națională nu pot fi trase la răspundere pentru acestea



## Cuprins

Introducere în proiectul EDUCATOR LA DISTANȚĂ .....	3
1.- Introducere .....	3
2. Grup țintă .....	4
3. Descrierea rezultatelor proiectului.....	5
Instrument de autoevaluare.....	6
Chestionar de autoevaluare.....	12





Distance Educator

2021-1-RO01-KA220-VET-000034702 3

Distance Educator- Training Educators of Adults in the digital age.  
DISTANCE EDUCATOR Instrument de autoevaluare) Versiunea în  
română

# Introducere în proiectul EDUCATOR LA DISTANȚĂ

## 1.- Introducere

În această epocă a schimbărilor tehnologice și economice rapide, învățarea pe tot parcursul vieții devine un mod de viață, dar pandemia de COVID-19 a prezentat provocări unice pentru toate tipurile și nivelurile de învățare, inclusiv educația și formarea vocațională (VET) și învățarea în rândul adulților în general. Într-o notă mai negativă, un număr mare de programe de educație pentru adulți s-au oprit din cauza crizei, ceea ce înseamnă că învățarea a fost perturbată pentru mulți cursanți adulți. Acest lucru are un impact mai proeminent asupra grupurilor celor mai dezavantajate și vulnerabile din societate - cu atât mai mult cu cât acestea sunt cele care au cea mai mare nevoie de cursuri față în față. Constatările Cedefop arată că grupurile vulnerabile sunt femeile, angajații în vârstă, migranții, cei care nu au competențe de bază, adulții slab calificați și cu un nivel scăzut de educație. De asemenea, învățarea oferită la locul de muncă a fost livrată online, ceea ce nu mai are loc având în vedere că lucrătorii nu sunt prezenți la locul de muncă. Pandemia de COVID-19 a forțat digitalizarea educației și a împins rapid sistemele de educație și formare să exploreze noi modalități de predare și învățare. Criza și impactul său larg răspândit asupra economiilor și societăților la nivel mondial au evidențiat, de asemenea, rolul proeminent al învățării în rândul adulților într-o lume afectată de COVID-19. În cadrul crizei și după aceasta, învățarea în rândul adulților este esențială pentru a garanta că oamenii pot obține (noile) aptitudini și competențe necesare pe o piață a forței de muncă și într-o societate afectate de COVID. Învățarea în rândul adulților este văzută din ce în ce mai mult ca un "instrument" potențial important în răspunsul la criză. Cu toate acestea, furnizorii de învățare pentru adulți și educatorii se confruntă cu provocări multiple în ceea ce privește continuarea ofertelor lor de învățare și adaptarea la situație. \* Scopul proiectului: Prin urmare, consorțiul proiectului a identificat necesitatea de a îmbunătăți și de a solicita noi abilități, competențe pentru educatori și alt personal din domeniul educației adulților. În mod specific, scopul proiectului: îmbunătățirea abilităților și competențelor digitale și de predare ale furnizorilor de învățare pentru adulți, furnizorilor din domeniul VET și educatorilor necesare în era digitală, precum și să le permită să facă față provocărilor multiple necesare pentru o societate afectată de COVID și să își continue



Co-funded by  
the European Union

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului (autorilor) și nu le reflectă neapărat pe cele ale Uniunii Europene sau ale Agenției Naționale. Nici Uniunea Europeană, nici Agenția Națională nu pot fi trase la răspundere pentru acestea



Distance Educator

oferțele de învățare și să se adapteze la noua situație. Prin acest proiect, dorim să ajutăm în mod direct educatorii pentru adulți sau educatorii pentru adulți în devenire să învețe cum învață adulții online - și la distanță, furnizorii VET și toate instituțiile de educație a adulților pentru a face tranziția la învățământul la distanță. De asemenea, dorim să ajutăm indirect persoanele aflate în poziții dezavantajate și vulnerabile (adulți slab calificați, femei, imigranți, bătrâni, șomeri etc.) Participarea la învățare pe tot parcursul vieții profesionale a fiecărei persoane este esențială și trebuie să continue în era COVID-19, chiar și cu învățământul la distanță online. Aceasta contribuie la menținerea competențelor profesionale existente și la dobândirea unora noi la cerere (OCDE, 2019). În special, formarea va fi importantă pentru ca numărul tot mai mare de șomeri să dobândească competențe care sunt susceptibile de a fi foarte solicitate în lumea post-COVID19. Cu toate acestea, în prezent, doar aproximativ 40 % dintre adulți, în medie, în țările OCDE, participă anual la cursuri formale și non-formale legate de locul de muncă și sunt disproporționat de înalt calificați. În rândul persoanelor slab calificate, incidența învățării în rândul adulților este, în medie, puțin peste 20 % (OCDE, 2019). Lipsa timpului, conflictele de programare și constrângerile de distanță se numără printre barierele cheie raportate de cei care nu urmează nicio formare, împreună cu lipsa resurselor financiare. Învățarea online are potențialul de a aborda aceste bariere în calea formării. \*Grupul țintă al proiectului: Grupul țintă al proiectului este format în principal din educatori, adică grupuri de persoane care sunt responsabile pentru educația și formarea profesională, în mod ideal, pentru a aduce schimbări durabile. Acest grup de persoane include, de exemplu, formatori de instructori, instructori în companii, șefi de departament, lideri de instituție, consultanți, mentori și în centre de formare inter-companie, precum și profesori de școli profesionale.

## 2. Grup țintă

Proiectul se concentrează pe două grupuri țintă:

- Educatori, personal din învățământul pentru adulți, formatori, profesori, educatori VET și furnizori VET din România, Grecia, Cipru, Polonia și Lituania. Acest grup cuprinde persoane care lucrează deja în domeniul educației, inclusiv profesori pentru școlari, profesori de colegiu sau instructori. Proiectul își propune să le ofere abilitățile și cunoștințele necesare pentru a trece în mod eficient la predarea online și pentru a deveni educatori competenți la distanță.





- Părțile interesate, instituțiile VET, furnizorii de educație, companiile de consultanță, mentorii.

### 3. Descrierea rezultatelor proiectului

Consortiul proiectului a recunoscut necesitatea transformării digitale a educației și formării profesionale, precum și necesitatea de a îmbunătăți și de a dobândi noi abilități și competențe pentru educatori și alte categorii de personal din domeniul educației adulților.

Obiectivul principal al proiectului este de a îmbunătăți abilitățile și competențele digitale și de predare ale furnizorilor de învățare pentru adulți, ale furnizorilor de educație și formare profesională (VET) și ale educatorilor. Aceste competențe sunt esențiale în era digitală și le permit să abordeze numeroasele provocări cu care se confruntă o societate afectată de pandemia Covid.

Prin urmare, proiectul se aliniază priorităților specifice domeniului selectat, concentrându-se pe formarea educatorilor adulților în învățământul la distanță online, ceea ce sporește asigurarea calității în educația și formarea profesională.

Principalele **rezultate ale proiectului** sunt dezvoltarea și livrarea unui set de **instrumente digitale online integrate**:

- IO1: Curriculumul DigiEduAdult pentru furnizorii de VET
- IO2: Manualul DigiEduAdult și instrumentul de autoevaluare
- IO3: Aplicația DigiEduAdult pentru educatorii pentru adulți





# Instrument de autoevaluare

Evaluarea este fundamentul unei bune planificări și, în general, al unei bune gestionări a cazurilor. Instrumentul de autoevaluare va revizui cunoștințele actuale în domeniul învățării la distanță și abilitățile digitale ale participanților. Face acest lucru utilizând cel mai larg set de indicatori. Acest instrument de autoevaluare va fi utilizat în aplicație. Rezultatele instrumentului vor arăta o cale de instruire personalizată pentru fiecare participant.

Pentru proiectul EDUCATOR LA DISTANȚĂ, a avut loc o evaluare inițială a nevoilor în toate țările participante pentru a identifica lacunele în rândul educatorilor profesioniști pentru adulți în predarea online. Scopul a fost acela de a dezvolta un conținut de formare relevant pentru aceste lacune și pentru nevoile lor specifice. Un grup de experți a fost format pentru a aborda o serie de întrebări, aruncând lumină asupra acestui domeniu actual și interesant din cadrul profesiei de formator.

În timpul discuției noastre cu grupul GAL, am prezentat cele șase grupuri diferite de competențe. S-a solicitat GAL-ului să reflecteze asupra acestor competențe și să ia în considerare importanța formării pentru acestea.

Cele șase grupuri diferite de competențe se bazează pe Cadrul competențelor digitale pentru educatori, cunoscut sub numele de "DigCompEdu" (Punie, Y., editor(s), Redecker, C., European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu, EUR 28775 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2017, ISBN 978-92-79-73718-3 (print), 978-92-79-73494-6 (pdf), doi:10.2760/178382 (print), 10.2760/159770 (online), JRC107466). DigCompEdu este un cadru solid din punct de vedere științific care descrie ce înseamnă pentru educatori să fie competenți digital. În esență, am bazat instrumentul de autoevaluare a educatorului la distanță pe cadrul DigCompEdu.

Pe baza DigCompEdu există 6 **grupuri diferite de competențe**:

## 3.1. Domeniul 1: Implicare profesională.

### C1.1. Comunicarea organizațională





Distance Educator

*Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a îmbunătăți comunicarea organizațională cu elevii, părinții și terții. Să contribuie la dezvoltarea și îmbunătățirea în colaborare a strategiilor de comunicare organizațională.*

### **C1.2. Colaborare profesională**

*Să utilizeze tehnologiile digitale pentru a se angaja în colaborare cu alți educatori, împărtășind și schimbând cunoștințe și experiență și practici pedagogice inovatoare în colaborare.*

### **C1.3. Practica reflexivă**

*Să reflecteze individual și colectiv, să evalueze critic și să dezvolte în mod activ propria practică pedagogică digitală și cea a comunității educaționale.*

**C1.4. Dezvoltarea profesională digitală continuă** *Utilizarea surselor și resurselor digitale pentru dezvoltarea profesională continuă.*

## **3.2. Domeniul 2: Resurse digitale:**

### **C2.1. Selectarea resurselor digitale**

*Pentru a identifica, evalua și selecta resurse digitale pentru predare și învățare. Să ia în considerare obiectivul specific de învățare, contextul, abordarea pedagogică și grupul de cursanți, atunci când selectează resursele digitale și planifică utilizarea acestora.*

### **C2.2. Crearea și modificarea conținutului digital**

*Pentru a modifica și a construi pe resursele existente cu licență deschisă și alte resurse acolo unde acest lucru este permis. Pentru a crea sau a co-crea noi resurse educaționale digitale. Să ia în considerare obiectivul specific de învățare, contextul, abordarea pedagogică și grupul de cursanți, atunci când proiectează resurse digitale și planifică utilizarea acestora.*

### **C2.3. Gestionarea, protejarea și partajarea resurselor digitale**

*Să organizeze conținutul digital și să îl pună la dispoziția cursanților, părinților și altor educatori. Pentru a proteja eficient conținutul digital sensibil. Să respecte și să aplice corect regulile de confidențialitate și drepturile de autor. Pentru a înțelege utilizarea și*







Distance Educator

*crearea de licențe deschise și resurse educaționale deschise, inclusiv atribuirea corectă a acestora.*

### **3.3. Domeniul 3: Predare și învățare:**

#### **C3.1. Învățătură**

*Planificarea și implementarea dispozitivelor și resurselor digitale în procesul didactic, astfel încât să sporească eficiența intervențiilor didactice. Pentru a gestiona și orchestra în mod corespunzător intervențiile didactice digitale. Să experimenteze și să dezvolte noi formate și metode pedagogice de instruire.*

#### **C3.2. Îndrumare**

*Utilizarea tehnologiilor și serviciilor digitale pentru a îmbunătăți interacțiunea cu cursanții, individual și colectiv, în cadrul și în afara sesiunii de învățare. Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a oferi îndrumare și asistență în timp util și specifică. Să experimenteze și să dezvolte noi forme și formate pentru a oferi îndrumare și sprijin.*

#### **C3.3. Învățare colaborativă**

*Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a încuraja și îmbunătăți colaborarea cursanților. Pentru a permite cursanților să utilizeze tehnologiile digitale ca parte a sarcinilor de colaborare, ca mijloc de îmbunătățire a comunicării, colaborării și creării de cunoștințe în colaborare*

### **3.4. Domeniul 4: Evaluare**

#### **C4.1. Strategii de evaluare**

*Utilizarea tehnologiilor digitale pentru evaluarea formativă și sumativă. Pentru a spori diversitatea și adecvarea formatelor și abordărilor de evaluare.*

#### **C4.2. Analiza probelor**

*Să genereze, să selecteze, să analizeze critic și să interpreteze dovezi digitale privind activitatea, performanța și progresul cursanților, pentru a informa predarea și învățarea.*

#### **C4.3. Feedback și planificare**

*Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a oferi feedback orientat și în timp util cursanților. Adaptarea strategiilor de predare și oferirea de sprijin specific, pe baza dovezilor generate*







*de tehnologiile digitale utilizate. Pentru a permite elevilor și părinților să înțeleagă dovezile furnizate de tehnologiile digitale și să le folosească pentru luarea deciziilor.*

### **3.5. Zona 5: Împuternicirea elevilor**

#### **C5.1. Accesibilitate și incluziune**

*Pentru a asigura accesibilitatea la resursele și activitățile de învățare, pentru toți cursanții, inclusiv pentru cei cu nevoi speciale. Să ia în considerare și să răspundă așteptărilor, abilităților, utilizărilor și concepțiilor greșite ale cursanților (digitale), precum și constrângerilor contextuale, fizice sau cognitive în utilizarea tehnologiilor digitale.*

#### **C5.2. Diferențiere și personalizare**

*Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a răspunde diverselor nevoi de învățare ale cursanților, permițându-le cursanților să avanseze la diferite niveluri și viteze și să urmeze parcursuri și obiective individuale de învățare.*

#### **C5.3. Implicarea activă a cursanților**

*Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a încuraja implicarea activă și creativă a cursanților într-un subiect. Utilizarea tehnologiilor digitale în cadrul strategiilor pedagogice care promovează abilitățile transversale ale cursanților, gândirea profundă și exprimarea creativă. Să deschidă învățarea către contexte noi, din lumea reală, care implică cursanții înșiși în activități practice, investigații științifice sau rezolvarea problemelor complexe sau, în alte moduri, să sporească implicarea activă a cursanților în subiecte complexe.*

### **3.6. Domeniul 6: Facilitarea competențelor digitale ale cursanților**

#### **C6.1. Informarea și educația în domeniul mass-mediei**

*Să includă activități de învățare, sarcini și evaluări care solicită elevilor să articuleze nevoile de informare; pentru a găsi informații și resurse în mediile digitale; organizarea, prelucrarea, analiza și interpretarea informațiilor; și să compare și să evalueze critic credibilitatea și fiabilitatea informațiilor și a surselor acestora.*





### **C6.2. Comunicare și colaborare digitală**

*Să includă activități de învățare, sarcini și evaluări care solicită cursanților să utilizeze în mod eficient și responsabil tehnologiile digitale pentru comunicare, colaborare și participare civică.*

### **C6.3. Crearea de conținut digital**

*Să includă activități de învățare, sarcini și evaluări care solicită cursanților să se exprime prin mijloace digitale și să modifice și să creeze conținut digital în diferite formate. Să-i învețe pe elevi cum se aplică drepturile de autor și licențele conținutului digital, cum să facă referire la surse și să atribuie licențe.*

### **C6.4. Utilizare responsabilă**

*Să ia măsuri pentru a asigura bunăstarea fizică, psihologică și socială a cursanților în timp ce utilizează tehnologiile digitale. Pentru a permite cursanților să gestioneze riscurile și să utilizeze tehnologiile digitale în condiții de siguranță și responsabilitate.*

### **C6.5. Rezolvarea problemelor digitale**

*Pentru a încorpora activități de învățare, sarcini și evaluări care solicită elevilor să identifice și să rezolve probleme tehnice sau să transfere cunoștințele tehnologice în mod creativ în situații noi.*

După prima întâlnire a grupului GAL, consorțiul, în timpul TPM din Nicosia din 12-13 septembrie 2022, a documentat competențele digitale identificate în focus grup. Consorțiul a discutat apoi și a decis ce competențe ar putea fi îndeplinite prin ce modul. Pe baza acestei decizii, fiecare partener a dezvoltat un chestionar de autoevaluare pentru fiecare modul.





Distance Educator- Training Educators of Adults in the digital age.  
DISTANCE EDUCATOR Instrument de autoevaluare-Versiunea în română

Distance Educator - Training Educators of Adults in the digital age.		DIGITALS COMPETENCES IDENTIFICATED IN FOCUS GROUPS		Co-funded by the European Union																																					
Area	No C	Digital Competences Name	Dimitrie Cantemir University - ROMÂNIA							KEK TEHNIKES SHOLES EPIMELITIRIOU IRAKLEIOU - GREECE						DANMAR COMPUTERS SP ZOO-POLAND						GRANTXPRT CONSULTING LIMITED-CYPRUS						VYTAUTO DIDZIOJO UNIVERSITETAS-LITHUANIA-need information							AVERAGE	MODULE					
			P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	Average	P1	P2	P3	P4	P5	P6	Average	P1	P2	P3	P4	P5	P6	Average	P1	P2	P3	P4	P5	P6	Average	P1	P2	P3			P4	P5	P6	P7	Average
Professional Engagement	C1.1	Organisational communication	4	4	4	4	5	5	4	4,33	5	5	4	5	5	4	4,67	5	4	5	5	5	5	4,83	4	4	5	5	5	4	4,50	4	4	3	3	3	4	5	3,67	4,40	
	C1.2	Professional Collaboration	5	5	5	5	5	5	4	4,83	5	5	5	5	5	5	5,00	5	5	5	5	5	5	5,00	5	5	5	5	5	5	5,00	5	5	4	4	4	3	3	3,83	4,73	1&4
	C1.3	Reflective Practice	5	5	5	4	4	5	4	4,50	5	5	5	5	5	5	5,00	5	5	5	5	5	5	5,00	5	4	5	5	3	4	4,33	4	5	3	3	3	4	4	3,67	4,50	
	C1.4	Digital Continuous Professional Development	5	5	5	5	5	5	4	4,83	4	4	4	5	5	5	4,50	5	5	5	5	5	5	5,00	5	5	5	5	5	5	5,00	5	4	4	4	5	5	4	4,33	4,73	1
Digital Resources	C2.1	Selecting digital resources	4	4	4	5	5	5	4	4,50	4	4	5	5	5	5	4,67	4	4	4	5	5	5	4,67	4	4	4	4	4	5	4,17	5	3	4	4	5	4	5	4,17	4,43	
	C2.2	Creating and modifying digital content	4	4	3	5	5	5	5	4,50	4	5	5	5	4	4	4,50	4	5	5	5	5	5	4,83	4	4	4	4	4	4	4,00	5	3	3	4	5	3	4	3,67	4,30	
	C2.3	resources	5	5	4	5	5	5	4	4,67	5	5	5	5	5	5	5,00	5	5	5	5	5	5	5,00	3	5	5	5	5	5	4,67	4	3	4	4	4	3	4	3,67	4,60	5
Teaching and Learning	C3.1	Teaching	5	5	5	5	5	5	5	5,00	5	5	5	5	5	5	5,00	5	4	5	5	5	5	4,83	5	5	5	5	5	5	5,00	5	4	4	4	4	4	5	4,17	4,80	2
	C3.2	Guidance	5	5	4	5	5	5	4	4,67	4	5	5	5	5	5	4,83	5	5	5	5	5	5	5,00	5	5	5	5	5	5	5,00	4	5	3	3	4	4	4	3,83	4,67	2&3
	C3.3	Collaborative learning	5	5	4	5	5	5	5	4,83	5	5	5	5	5	5	5,00	5	5	5	5	5	5	5,00	5	5	5	5	5	5	5,00	5	4	4	3	5	5	5	4,33	4,83	2&3&4
Assessment	C4.1	Assessment strategies	4	4	5	5	5	5	5	4,83	4	5	5	5	5	5	4,83	4	4	5	5	5	5	4,67	4	5	5	5	3	5	4,50	5	3	4	3	4	5	4	3,83	4,53	2&3&5
	C4.2	Analysing evidence	4	4	4	5	5	5	4	4,50	4	4	4	5	5	5	4,50	4	4	4	5	5	5	4,67	4	5	5	5	5	5	4,83	5	2	4	2	4	3	4	3,17	4,33	
	C4.3	Feedback and Planning	5	5	5	5	5	5	4	4,83	5	4	5	5	5	5	4,83	5	4	5	5	5	5	4,83	5	5	5	5	5	5	5,00	4	4	5	3	5	5	5	4,50	4,80	2&3&5
Empowering Learners	C5.1	Accessibility and inclusion	2	2	5	5	5	5	4	4,33	5	4	5	5	5	5	4,83	4	4	5	5	5	5	4,67	2	4	5	5	4	5	4,17	4	4	4	3	5	4	4	4,00	4,40	
	C5.2	Differentiation and personalisation	4	4	5	5	5	5	5	4,83	5	5	5	5	4	5	4,83	5	5	5	5	5	5	5,00	4	4	5	5	3	5	4,33	5	4	3	3	5	4	4	3,83	4,57	1
	C5.3	Actively engaging learners	5	5	5	5	5	5	5	5,00	5	5	5	5	5	5	5,00	5	5	5	5	5	5	5,00	5	5	5	5	3	5	4,67	4	5	3	3	4	4	5	4,00	4,73	2
Facilitating Learners' Digital Competence	C6.1	Information and media literacy	5	5	4	3	5	5	5	4,50	5	4	5	5	5	5	4,83	5	4	5	5	5	5	4,83	5	4	3	3	3	5	3,83	4	5	4	4	5	4	3	4,17	4,43	
	C6.2	Digital communication and collaboration	2	2	4	1	5	5	4	3,50	5	5	5	5	5	5	5,00	5	5	5	5	5	5	5,00	2	5	5	5	4	5	4,33	4	4	4	4	4	5	4	4,17	4,40	
	C6.3	Digital content creation	3	3	3	5	5	5	5	4,33	4	5	4	5	5	5	4,67	5	5	5	5	5	5	5,00	3	3	3	3	3	3	3,00	4	4	3	2	5	5	5	4,00	4,20	
	C6.4	Responsible use	3	3	4	3	5	5	5	4,17	5	5	5	5	5	5	5,00	5	5	5	5	5	5	5,00	3	3	3	3	4	4	3,33	5	2	3	4	4	4	4	3,50	4,20	
	C6.5	Digital problem solving	4	4	5	4	5	5	4	4,50	5	5	5	5	5	5	5,00	5	5	5	5	5	5	5,00	4	5	4	5	3	4	4,17	5	3	3	4	4	4	4	3,67	4,47	3&5

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului (autorilor) și nu le reflectă neapărat pe cele ale Uniunii Europene sau ale Agenției Naționale. Nici Uniunea Europeană, nici Agenția Națională nu pot fi trase la răspundere pentru acestea



## Chestionar de autoevaluare

Fiecare partener va dezvolta 20 de întrebări pe modul, cu cel puțin 2 întrebări care urmează să fie dezvoltate pe unitate.

"În plus, acest șablon va sprijini întrebările de evaluare post-instruire, fiecare partener dezvoltând o întrebare pe unitate."

<b>Modulul 1: Abilități / caracteristici ale unui educator pentru adulți</b>	
Întrebare	Bazat pe Cadrul competențelor digitale pentru educatori, DigCompEdu, omniprezența dispozitivelor și aplicațiilor digitale nu afectează nevoia educatorilor de a-și îmbunătăți competențele digitale.
Răspunsul 1	ADEVĂRAT
Răspunsul 2	FALS
Întrebare	Cadrul european pentru competențele digitale ale educatorilor (DigCompEdu) este conceput exclusiv pentru educatorii din învățământul superior și educația adulților.
Răspunsul 1	ADEVĂRAT
Răspunsul 2	FALS
Întrebare	Predarea la adulți necesită abordări diferite față de predarea la copii și se bazează pe pedagogie.
Răspunsul 1	Adevărat
Răspunsul 2	Fals
Întrebare	Formatorii ar trebui să încurajeze procesele de învățare de încercare și eroare și să promoveze un mediu de învățare în care greșelile sunt productive
Răspunsul 1	Fals
Răspunsul 2	Adevărat
Întrebare	Un educator pentru adulți este responsabil pentru facilitarea proceselor de învățare pentru adulți?





Răspunsul 1	Fals
Răspunsul 2	Adevărat
Întrebare	Educatorii pentru adulți nu sunt obligați să dețină competențe digitale în conformitate cu Cadrul european pentru competențele digitale ale educatorilor?
Răspunsul 1	Fals
Răspunsul 2	Adevărat
Întrebare	Cadrul european al competențelor digitale pentru cetățeni (DigComp) surprinde competențele digitale ale cursanților și este împărțit în șase domenii?
Răspunsul 1	Fals
Răspunsul 2	Adevărat
Întrebare	Crearea de conținut digital este unul dintre domeniile de competență digitală pe care educatorii pentru adulți ar trebui să le dețină.
Răspunsul 1	Fals
Răspunsul 2	Adevărat
Întrebare	Care dintre următoarele NU este una dintre competențele fundamentale pentru un educator pentru adulți?
Răspunsul 1	Abilități tehnologice de bază
Răspunsul 2	Abilități tehnice și de comunicare
Răspunsul 3	Abilități de adaptabilitate și disponibilitate
Răspunsul 4	Abilități de proiectare a curriculumului
Întrebare	Colaborarea profesională între educatori poate fi îmbunătățită prin:
Răspunsul 1	Concentrarea asupra practicilor individuale de predare
Răspunsul 2	Evitarea criticii constructive a practicilor existente
Răspunsul 3	Prioritizarea comunicării în detrimentul colaborării
Răspunsul 4	Utilizarea instrumentelor digitale și a tehnologiilor inovatoare
Întrebare	Dezvoltarea profesională continuă digitală (CPD) implică îmbunătățirea continuă a practicii de predare folosind resurse digitale.
Răspunsul 1	Fals
Răspunsul 2	Adevărat





Întrebare	Colaborarea profesională se concentrează pe contribuția la cunoștințele existente și crearea de inovații.
Răspunsul 1	Fals
Răspunsul 2	Adevărat
Întrebare	Cunoașterea conținutului pedagogic (PCK) nu este necesară pentru predarea online.
Răspunsul 1	Adevărat
Răspunsul 2	Fals
Întrebare	Cadrul european pentru competențele digitale ale educatorilor este menționat în unitatea privind furnizarea de cursuri online eficiente.
Răspunsul 1	Fals
Răspunsul 2	Adevărat
Întrebare	Abilitățile organizatorice nu sunt necesare pentru educatorii adulți care lucrează cu cursanții online.
Răspunsul 1	Adevărat
Răspunsul 2	Fals
Întrebare	Care dintre următoarele NU este o modalitate de a dezvolta competența pedagogică de utilizare a resurselor digitale?
Răspunsul 1	Efectuarea de cercetări pentru a găsi informații de calitate
Răspunsul 2	Utilizarea platformelor de socializare pentru a vă conecta cu studenții
Răspunsul 3	Implementarea activităților sau proiectelor de colaborare
Răspunsul 4	Utilizarea tehnologiilor disponibile în clasă
Întrebare	Învățarea autoreglată se referă la capacitatea cursanților de a:
Răspunsul 1	Integra dispozitivele și resursele digitale în procesul de învățare
Răspunsul 2	Colabora cu colegii pentru a crea cunoștințe
Răspunsul 3	Evalua propriul progres și cel al colegilor lor folosind liste de verificare
Răspunsul 4	Planifica, monitoriza și reflecta asupra învățării lor folosind tehnologiile digitale





Întrebare	Evaluarea formativă se desfășoară la sfârșitul unei unități de instruire pentru a evalua elevii în raport cu un standard predeterminat.
Răspunsul 1	Adevărat
Răspunsul 2	Fals
Întrebare	Tehnologiile digitale pot fi utilizate pentru a sprijini evaluarea intercolegială, în cadrul căreia elevii își evaluează reciproc contribuțiile utilizând o listă de verificare a criteriilor.
Răspunsul 1	Fals
Răspunsul 2	Adevărat
Întrebare	Crearea și modificarea resurselor digitale nu necesită ca educatorii să respecte licențele de drepturi de autor.
Răspunsul 1	Adevărat
Răspunsul 2	Fals
Întrebare	Predarea într-un mediu digital implică integrarea dispozitivelor și resurselor digitale pentru a îmbunătăți procesul de învățare.
Răspunsul 1	Fals
Răspunsul 2	Adevărat
Întrebare	Educatorii nu trebuie să înțeleagă licențele Creative Commons atunci când gestionează și partajează conținut digital.
Răspunsul 1	Adevărat
Răspunsul 2	Fals

<b>Modulul 2: Metode și tehnici de predare</b>	
Întrebare	Care dintre următoarele cerințe nu este asociată cu "Învățământul la distanță":
Răspunsul 1	Planificare structurată
Răspunsul 2	Cursuri bine concepute
Răspunsul 3	Metode de comunicare prin tehnologii electronice și alte tehnologii
Răspunsul 4	Construirea comunităților
Întrebare	Învățământul asincron la distanță se bazează:







Răspunsul 1	Pe interacțiunile în timp real, cum ar fi ascultarea programelor radio live sau participarea la prelegeri online live
Răspunsul 2	Pe utilizarea internetului ca mecanism de punere în aplicare
Răspunsul 3	Interacțiunea față în față
Răspunsul 4	Pe interacțiunile dintre profesor și cursant în momente diferite, cum ar fi învățarea din instrucțiunile de pe hârtie, ascultarea prelegerilor înregistrate sau vizionarea tutorialelor vizuale preînregistrate într-un interval de timp flexibil
Întrebare	Care dintre următoarele este un exemplu de învățământ la distanță asincron?
Răspunsul 1	Ascultarea programelor radio live
Răspunsul 2	Participarea la prelegeri online live
Răspunsul 3	Participarea la videoconferințe în timp real
Răspunsul 4	Învățarea din instrucțiunile de pe hârtie
Întrebare	Care dintre următoarele moduri de formare online sau mixtă a profesorilor sunt considerate inovatoare:
Răspunsul 1	Prelegeri, ateliere, seminarii, grupuri de discuții sau conferințe, inclusiv sesiuni și serii unice
Răspunsul 2	Coaching și mentorat
Răspunsul 3	Utilizarea internetului ca mecanism de punere în aplicare
Răspunsul 4	Spații de realitate virtuală sau simulări
Întrebare	Ce model de învățământ la distanță se bazează pe manuale tipărite și ghiduri de studiu?
Răspunsul 1	Modele bazate pe audio
Răspunsul 2	Modele televizuale
Răspunsul 3	Modele computerizate sau multimedia
Răspunsul 4	Învățământ la distanță tipărit sau model de corespondență
Întrebare	Ce tehnologie este integrată în experiența de învățare în modelele dinamice de învățământ la distanță?
Răspunsul 1	Televiziune difuzată
Răspunsul 2	Radio bidirecțional
Răspunsul 3	Manuale tipărite





Răspunsul 4	Computere
Întrebare	Într-un mediu dinamic de învățare la distanță, care este rolul instructorului?
Răspunsul 1	Evaluator și susținător al cursanților
Răspunsul 2	Membru al unei comunități de învățare și practică
Răspunsul 3	Facilitator centrat pe cursant
Răspunsul 4	Co-cursant
Întrebare	Ce tip de cunoștințe este subliniat în modelele dinamice de învățământ la distanță?
Răspunsul 1	Teoretic și conceptual
Răspunsul 2	Analitic și critic
Răspunsul 3	Istoric și cultural
Răspunsul 4	Practic și autentic
Întrebare	Învățarea la distanță asincronă necesită interacțiuni în timp real între profesor și cursant.
Răspunsul 1	Adevărat
Răspunsul 2	Fals
Întrebare	În modelele dinamice de educație la distanță, rolul instructorului este în primul rând de a evalua și de a sprijini procesul, progresul și produsele cursantului.
Răspunsul 1	Fals
Răspunsul 2	Adevărat
Întrebare	Care dintre următoarele componente sunt considerate critice pentru o formare eficientă și inovatoare:
Răspunsul 1	Designul
Răspunsul 2	Materialele
Răspunsul 3	Instrumente de învățare
Răspunsul 4	Feedback și planificare
Întrebare	Abordarea instruirii centrate pe cursant cuprinde:
Răspunsul 1	Învățare colaborativă
Răspunsul 2	Învățare orientată spre proiecte
Răspunsul 3	Învățarea bazată pe probleme
Răspunsul 4	Toate învățărilor menționate mai sus





Întrebare	Care dintre următoarele strategii de evaluare este recomandată în ceea ce privește formarea educațională profesională:
Răspunsul 1	Doar examene orale sau scrise
Răspunsul 2	Doar evaluări din lumea reală, cum ar fi observarea directă la locul de muncă sau formarea la fața locului
Răspunsul 3	Doar prezentarea proiectelor
Răspunsul 4	Chestionare sau jocuri interactive
Întrebare	Care dintre următoarele strategii de evaluare este recomandată în ceea ce privește formarea educațională profesională:
Răspunsul 1	Doar examene orale sau scrise
Răspunsul 2	Doar evaluări din lumea reală, cum ar fi observarea directă la locul de muncă sau formarea la fața locului
Răspunsul 3	Doar prezentarea proiectelor
Răspunsul 4	Chestionare sau jocuri interactive
Întrebare	Conținutul educațional digital trebuie să ofere mai multe beneficii pe termen lung pentru cursanți:
Răspunsul 1	Interactivitate
Răspunsul 2	Flexibilitate
Răspunsul 3	Învățare conectată
Răspunsul 4	Toate răspunsurile sunt corecte
Întrebare	Care dintre următoarele NU este considerată o contribuție crucială în definirea unui profesor bun?
Răspunsul 1	Cunoașterea conținutului
Răspunsul 2	Abordare instructivă structurată
Răspunsul 3	Cunoștințe pedagogice
Răspunsul 4	Abilități parentale
Întrebare	Ce model de instruire implică combinarea învățării online și a instruirii în clasă?
Răspunsul 1	Săli de clasă răsturnate
Răspunsul 2	Învățarea bazată pe proiecte





Răspunsul 3	Gamificare
Răspunsul 4	Învățare mixtă
Întrebare	Care este o abordare recomandată pentru evaluarea profesorilor într-un sistem de învățământ la distanță?
Răspunsul 1	Examenе cu variante multiple de răspuns
Răspunsul 2	Examinări orale
Răspunsul 3	Evaluări în lumea reală
Răspunsul 4	Evaluări bazate pe performanță
Întrebare	Învățământul la distanță necesită un design instructiv care se bazează pe înțelegerea învățării adulților.
Răspunsul 1	Fals
Răspunsul 2	Adevărat
Întrebare	A face parte dintr-o comunitate online nu este legat de satisfacția profesorilor cu cursurile de învățământ la distanță.
Răspunsul 1	Adevărat
Răspunsul 2	Fals

<b>Modulul 3: Instrumente digitale de învățare la distanță</b>	
Întrebare	Care dintre următoarele instrumente digitale oferă cursanților posibilitatea de a cere educatorului să accelereze sau să încetinească în timpul lecției?
Răspunsul 1	MS Teams
Răspunsul 2	WhatsApp
Răspunsul 3	Google Classroom
Răspunsul 4	Zoom
Întrebare	Care dintre următoarele instrumente digitale nu are o limită de timp pentru durata lecției online?
Răspunsul 1	Zoom
Răspunsul 2	Google Meet
Răspunsul 3	Webex Meeting
Răspunsul 4	MS Teams





Întrebare	Zoom nu permite utilizatorilor să activeze subtitrările generate automat în timpul întâlnirilor.
Răspunsul 1	Adevărat
Răspunsul 2	Fals
Întrebare	Toate fișierele partajate în toate conversațiile din MS Teams sunt salvate automat în folderul bibliotecii de documente SharePoint Online.
Răspunsul 1	Fals
Răspunsul 2	Adevărat
Întrebare	Zoom nu permite utilizatorilor să înregistreze o întâlnire.
Răspunsul 1	Adevărat
Răspunsul 2	Fals
Întrebare	MS Teams permite utilizatorilor să găzduiască întâlniri cu o durată de doar o oră.
Răspunsul 1	Adevărat
Răspunsul 2	Fals
Întrebare	Care dintre următoarele instrumente digitale permite sincronizarea automată a conturilor dvs. pe diferite dispozitive?
Răspunsul 1	MS Word
Răspunsul 2	Kahoot
Răspunsul 3	MS Excel
Răspunsul 4	Google Workspace
Întrebare	Care dintre următoarele instrumente digitale vă permite să creați, să organizați și să gestionați întregul proces educațional?
Răspunsul 1	Prezi
Răspunsul 2	MS Teams
Răspunsul 3	OneNote
Răspunsul 4	MS Office
Întrebare	Folosind MS Office, educatorii și cursanții pot comunica între ei prin mesaje directe (chat).
Răspunsul 1	Adevărat
Răspunsul 2	Fals





Întrebare	MS Office nu oferă utilizatorilor posibilitatea de a-și accesa fișierele de oriunde și de a le actualiza în timp real.
Răspunsul 1	Adevărat
Răspunsul 2	Fals
Întrebare	Care dintre următoarele instrumente digitale permite utilizatorilor să creeze formulare, sondaje și chestionare, precum și să editeze și să partajeze formularele în colaborare cu alte persoane?
Răspunsul 1	MS Word
Răspunsul 2	iSpring
Răspunsul 3	MS Teams
Răspunsul 4	Google Forms
Întrebare	Care dintre următoarele instrumente digitale este o platformă de învățare bazată pe teste / jocuri?
Răspunsul 1	Google Docs
Răspunsul 2	PowerPoint
Răspunsul 3	iSpring
Răspunsul 4	Kahoot
Întrebare	Kahoot permite utilizatorilor să insereze videoclipuri YouTube în întrebări sau să importe prezentări existente.
Răspunsul 1	Fals
Răspunsul 2	Adevărat
Întrebare	Google Forms le permite utilizatorilor să creeze formulare, sondaje și chestionare, precum și să editeze și să trimită formularele în colaborare altor persoane?
Răspunsul 1	Nu
Răspunsul 2	Da
Întrebare	Kahoot este o platformă de învățare bazată pe teste / jocuri?
Răspunsul 1	N
Răspunsul 2	Da
Întrebare	Kahoot este un instrument online care permite utilizatorilor să creeze prezentări.
Răspunsul 1	Adevărat





Răspunsul 2	Fals
Întrebare	Care dintre următoarele instrumente digitale oferă posibilitatea de a crea o cameră/clasă separată pentru cursanți, la care se pot alătura folosind un cod?
Răspunsul 1	MS Office
Răspunsul 2	PowerPoint
Răspunsul 3	OneNote
Răspunsul 4	Google Classroom
Întrebare	Care dintre următoarele instrumente digitale oferă educatorilor date instantanee despre clasă care arată cine este pe drumul cel bun și cine are nevoie de ajutor?
Răspunsul 1	MS Word
Răspunsul 2	OneNote
Răspunsul 3	Prezi
Răspunsul 4	Edulastic
Întrebare	"Sincronizarea Google Classroom este disponibilă gratuit în combinație cu Edulastic. Elevii pot primi cele mai bune din ambele lumi: resurse academice eficiente, ușor de utilizat. "
Răspunsul 1	Fals
Răspunsul 2	Adevărat
Întrebare	Edulastic oferă posibilitatea de a arăta scoruri, dar ascunde răspunsurile corecte de cursanți.
Răspunsul 1	Fals
Răspunsul 2	Adevărat

<b>Modulul 4: Conștientizarea culturală</b>	
Întrebare	Ce este conștientizarea culturală?
Răspunsul 1	Utilizarea tehnologiei pentru a spori înțelegerea culturală în sala de clasă.





Răspunsul 2	Promovarea incluziunii și diversității în sistemul educațional.
Răspunsul 3	Recunoașterea diferențelor culturale la locul de muncă.
Răspunsul 4	Abilitatea de a înțelege, aprecia și respecta credințele, obiceiurile, valorile și practicile oamenilor din diferite culturi.
Întrebare	De ce este importantă conștientizarea culturală în educație?
Răspunsul 1	Îi ajută pe educatori să-și dezvolte abilitățile tehnologice.
Răspunsul 2	Îmbunătățește procesele de evaluare în educație.
Răspunsul 3	Acesta sprijină integrarea stereotipurilor culturale în curriculum.
Răspunsul 4	Promovează incluziunea, diversitatea și înțelegerea în sala de clasă.
Întrebare	Conștientizarea culturală implică recunoașterea și respectarea valorilor, credințelor și obiceiurilor diferitelor culturi.
Răspunsul 1	Fals
Răspunsul 2	Adevărat
Întrebare	Crearea unui mediu de clasă mai incluziv înseamnă stabilirea unor așteptări diferite pentru elevi pe baza mediului lor cultural.
Răspunsul 1	Adevărat
Răspunsul 2	Fals
Întrebare	Conștientizarea culturală implică înțelegerea, aprecierea și respectarea credințelor și practicilor oamenilor din diferite culturi
Răspunsul 1	Fals
Răspunsul 2	Adevărat
Întrebare	Conștientizarea culturală nu este importantă în mediul educațional.
Răspunsul 1	Adevărat
Răspunsul 2	Fals



Întrebare	Conștientizarea culturală cere educatorilor să-și examineze propriile prejudecăți și ipoteze culturale.
Răspunsul 1	Fals
Răspunsul 2	Adevărat
Întrebare	Educatorii conștienți din punct de vedere cultural nu ar trebui să-și adapteze strategiile de predare pentru a satisface nevoile elevilor diverși din punct de vedere cultural.
Răspunsul 1	Adevărat
Răspunsul 2	Fals
Întrebare	Conștientizarea culturală promovează incluziunea, diversitatea și înțelegerea în clasă.
Răspunsul 1	Fals
Răspunsul 2	Adevărat
Întrebare	Conștientizarea culturală nu implică încorporarea perspectivelor culturale ale elevilor în curriculum.
Răspunsul 1	Adevărat
Răspunsul 2	Fals
Întrebare	Care este diferența dintre învățarea prin cooperare și învățarea colaborativă?
Răspunsul 1	Învățarea prin cooperare este un tip de învățare colaborativă, dar învățarea colaborativă se concentrează mai mult pe contribuțiile individuale.
Răspunsul 2	Învățarea prin cooperare implică lucrul independent, în timp ce învățarea colaborativă implică lucrul în grupuri.
Răspunsul 3	Nu există nicio diferență între învățarea prin cooperare și învățarea colaborativă.
Răspunsul 4	Învățarea prin cooperare implică responsabilitatea individuală pentru învățare, în timp ce învățarea colaborativă implică responsabilitatea comună pentru învățare.
Întrebare	Care sunt beneficiile învățării colaborative?
Răspunsul 1	Memorarea faptelor și cifrelor, creșterea realizărilor individuale și formarea formală.





Răspunsul 2	Dezvoltarea abilităților de gândire critică, ascultare activă și abilități de vorbire publică.
Răspunsul 3	Scăderea volumului de muncă pentru educatori, îmbunătățirea abilităților organizaționale și îmbunătățirea cooperării între cursanți.
Răspunsul 4	Dezvoltarea abilităților de auto-gestionare și conducere, relații îmbunătățite și păstrarea eficientă a informațiilor.
Întrebare	Învățarea colaborativă implică indivizi care lucrează împreună pentru a rezolva probleme și a construi cunoștințe.
Răspunsul 1	Fals
Răspunsul 2	Adevărat
Întrebare	Învățarea colaborativă este benefică exclusiv pentru cursanții individuali, fără impact asupra organizației în ansamblu.
Răspunsul 1	Adevărat
Răspunsul 2	Fals
Întrebare	Colaborarea educatorilor devine din ce în ce mai populară în rândul profesorilor și administratorilor școlilor.
Răspunsul 1	Fals
Răspunsul 2	Adevărat
Întrebare	Învățarea colaborativă implică indivizi care lucrează împreună pentru a rezolva probleme și pentru a învăța noi concepte.
Răspunsul 1	Fals
Răspunsul 2	Adevărat
Întrebare	Învățarea colaborativă îmbunătățește relațiile construite pe încredere și empatie între profesori.
Răspunsul 1	Fals
Răspunsul 2	Adevărat
Întrebare	Învățarea colaborativă promovează abilitățile de auto-gestionare și conducere la indivizi.
Răspunsul 1	Fals
Răspunsul 2	Adevărat





Întrebare	Învățarea colaborativă îmbunătățește dobândirea și păstrarea cunoștințelor.
Răspunsul 1	Fals
Răspunsul 2	Adevărat
Întrebare	Învățarea colaborativă îmbunătățește cooperarea între cursanți și respectul reciproc.
Răspunsul 1	Fals
Răspunsul 2	Adevărat

<b>Modulul 5: Proiectarea activităților de predare și învățare online, cursuri și evaluare</b>	
Întrebare	Care sunt principalele aspecte ale dezvoltării curriculumului? Identificarea problemelor și evaluarea nevoilor generale; evaluarea nevoilor specifice; scopuri și obiective; strategii educaționale; Punere în aplicare, evaluare și feedback
Răspunsul 1	Fals
Răspunsul 2	Adevărat
Întrebare	Câte aspecte esențiale ale etapelor de dezvoltare curriculară există?
Răspunsul 1	Cinci
Răspunsul 2	Trei
Răspunsul 3	Două
Răspunsul 4	Șase
Întrebare	Ce este IA generativă? IA generativă este un termen larg pentru inteligența artificială care creează noi texte, imagini, video, audio, cod sau date sintetice.
Răspunsul 1	Fals
Răspunsul 2	Adevărat
Întrebare	Câte clasificări ale IA generativă există?
Răspunsul 1	Câteva
Răspunsul 2	Multe





Întrebare	Pot noile tehnologii, cum ar fi instrumentele/platformele AI generative, să schimbe procesul de evaluare a elevilor?
Răspunsul 1	Fals
Răspunsul 2	Adevărat
Întrebare	Care sunt formatele noilor tipuri de evaluări?
Răspunsul 1	interviuri față în față sau online
Răspunsul 2	prezentări orale, resurse multimedia, videoclipuri, reflecții personale, interviuri live
Întrebare	Pot imaginile generate de AI pentru materialele educaționale să îmbunătățească experiența de învățare?
Răspunsul 1	Fals
Răspunsul 2	Adevărat
Întrebare	Declarație: Există doar patru domenii de instrumente/platforme generative de IA.
Răspunsul 1	Fals
Răspunsul 2	Adevărat
Întrebare	Câte instrumente/platforme generative IA în ceea ce privește ariile tematice sunt?
Răspunsul 1	Cinci
Răspunsul 2	Trei
Răspunsul 3	Două
Răspunsul 4	Patru
Întrebare	Care sunt principalele instrumente/platforme pentru generarea de imagini generate de IA?
Răspunsul 1	ChatGPT, Stablediffusionweb
Răspunsul 2	Jasper, Rytr
Răspunsul 3	ChatGPT, Pix2Pix
Răspunsul 4	DALL-E, DeepArt.io, Pix2Pix, Stablediffusionweb
Întrebare	Modul în care imaginile generate de AI pentru materialele educaționale pot îmbunătăți experiența de învățare?
Răspunsul 1	Imaginile nu pot fi create mai rapid





Răspunsul 2	Imaginile generate de AI nu sunt interactive
Răspunsul 3	Imaginile AI nu sunt memorabile
Răspunsul 4	Imaginile pot fi personalizate și pot fi originale
Întrebare	Cum poate fi folosit ChatGPT pentru experiența de învățare?
Răspunsul 1	ChatGPT nu poate permite educatorilor să obțină informații mai rapid despre diverse subiecte și să-și îmbunătățească materialele de învățare
Răspunsul 2	ChatGPT nu poate fi folosit pentru evaluările cursanților
Răspunsul 3	ChatGPT does not save time for educators
Răspunsul 4	ChatGPT poate fi folosit pentru textul/descreriile personalizate ale cursanților pentru generarea de module/sarcini și evaluări.
Întrebare	Câte clasificări ale IA generativă pentru educatori există?
Răspunsul 1	Câteva
Răspunsul 2	Multe
Întrebare	Pot noile tehnologii, cum ar fi instrumentele/platformele generative AI, să schimbe procesul de învățare al elevilor?
Răspunsul 1	Fals
Răspunsul 2	Adevărat
Întrebare	Ce este o IA? IA este un termen larg pentru inteligența artificială care creează noi texte, imagini, videoclipuri, audio, cod sau date sintetice.
Răspunsul 1	Adevărat
Răspunsul 2	Fals
Întrebare	Ce este IA generativă? IA este un termen larg pentru inteligența artificială care creează text nou.
Răspunsul 1	Adevărat
Răspunsul 2	Fals
Întrebare	Unde poate fi utilizată IA generativă?
Răspunsul 1	Industria jocurilor de noroc





Răspunsul 2	Sectorul de activitate Afaceri, Educație, Artă, Jocuri de noroc
Întrebare	Care sunt cele mai bune formate de evaluări în era IA generativă?
Răspunsul 1	scrisă
Răspunsul 2	Alocări orale
Întrebare	Putem folosi ChatGPT pentru sarcinile cursanților?
Răspunsul 1	Fals
Răspunsul 2	Adevărat
Întrebare	Platformele AI generative înlocuiesc clasele tradiționale cu cele online?
Răspunsul 1	Adevărat
Răspunsul 2	Fals

