



O2-A1 GLOSAR DE TERMENI DIN ÎNVĂȚĂMÂNTUL LA DISTANȚĂ LISTĂ



Di2Learn:

PREDAREA ȘI ÎNVĂȚAREA DIGITALĂ LA DISTANȚĂ ÎN ERA POST-COVID-19

Autori: EUROPEAN DIGITAL LEARNING NETWORK
POLITEKNIKA IKASTEGIA TXORIERRI S.COOP

Acest proiect este finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație reflectă doar punctul de vedere al autorului, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru utilizarea informațiilor conținute în aceasta.

Di2Learn - Predarea și Învățarea Digitală la Distanță în Era Post-Covid-19

Numărul proiectului: 2020-1-PL01-KA226-SCH-095530.



O2-A1 GLOSAR DE TERMENI DIN ÎNVĂȚĂMÂNTUL LA DISTANȚĂ

INFORMAȚII DESPRE PROIECT

Acronimul proiectului:

DI2LEARN

Titlul proiectului:

Predarea și învățarea digitală la distanță în era Post-Covid-19

Numărul Proiectului:

2020-1-PL01-KA226-SCH-095530

Subprogramul / KA:

KA2 - COOPERAREA PENTRU INOVARE ȘI SCHIMBUL DE BUNE PRACTICI

KA226 - PARTENERIATE PENTRU PREGĂTIREA EDUCAȚIEI DIGITALE

Website:

www.di2learn.eu/

CONSORȚIU:

- Coordonator:
 - SPOLECZNA AKADEMIA NAUK, Polonia – www.swspiz.pl
- Parteneri
 - European Digital Learning Network, Italia - www.dlearn.eu
 - A & A Emphasys Interactive Solutions Ltd, Cipru - www.emphasyscentre.com
 - POLITEKNIKA IKASTEGIA TXORIERRI S.COOP, Spania - www.txorierrri.net
 - Parents' Association "Step by Step", Croația - www.udrugaroditeljakpk.hr
 - PCG Polska Sp. z o.o., Polonia - www.pcgpolska.pl
 - FUNDATIA EUROED, România - www.euroed.ro





CUPRINS

Contents

1. Introducere	4
2. Glosar de Termeni din Învățământul la Distanță	5
2.1 Secțiunea Clasă	5
2.2 Secțiunea Infrastructură TIC	10
2.3 Secțiunea Alfabetizare Media	12
2.4 Secțiunea Multimedia / Comunicare	16
2.5 Secțiunea Instrumente	18
3. Referințe	20



1. Introducere

Pandemia Covid-19 a provocat o schimbare profundă în sistemele educaționale din întreaga lume, ducând la închiderea temporară a școlilor, în timp ce **învățarea digitală a devenit noua normalitate**. S-au impus **noi modalități de predare**, sporind importanța **aptitudinilor digitale, utilizarea instrumentelor tehnologice**, rezistența procedurilor educaționale și disponibilitatea organismelor educaționale de a oferi constant predare, învățare și evaluare de înaltă calitate.

Proiectul Di2LEARN își propune **să sprijine învățarea și predarea digitală la distanță** prin:

- Sprijinirea **școlilor** în a-și dezvolta propriul plan de acțiune pentru învățarea la distanță,
- Abilitarea **profesorilor** prin oportunități de perfecționare și recalificare,
- Dezvoltarea unei serii de ateliere de lucru de consolidare a abilităților, atât on-line, cât și offline, pentru a sprijini rolul **părinților**,
- Sprijinirea **elevilor** prin dezvoltarea de abilități de studiu, personale și organizaționale pentru învățarea la distanță

Partenerii proiectului caută **să îmbunătățească procesul de predare, învățare și evaluare** prin consolidarea profilurilor profesorilor pentru a face față modernizării și transformării digitale a școlarizării formale și abilitarea elevilor în timpul învățării la distanță.

Toate cele de mai sus vor fi realizate prin dezvoltarea **ACADEMIEI DIGITALE DE ÎNVĂȚARE LA DISTANȚĂ**, care va fi înființată cu scopul de a ghida, sprijini și echipa educatorii cu un **SET DE INSTRUMENTE, PEDAGOGIE și ORIENTĂRI** orientate spre a introduce învățarea la distanță de înaltă calitate în școli. Dezvoltarea unei metodologii adecvate și a unui glosar de termeni din învățământul la distanță va clarifica termenii, procedurile și tehnicile, în timp ce **PLATFORMA ELECTRONICĂ DE ÎNVĂȚARE LA DISTANȚĂ** va permite educatorilor să creeze un **HUB** pentru organizare, gestionare, monitorizare și evaluare.



2. Glosar de Termeni din Învățământul la Distanță

Glosarul de termeni din învățământul la distanță este un alt instrument inovator destinat profesorilor, care îi va ajuta să înțeleagă termenii utilizați pe scară largă și în mod interschimbabil, provocând în majoritatea cazurilor confuzie cu privire la semnificația lor.

Acesta (glosarul) va explica, prezenta și clarifica termeni – concepte care au fost utilizate pe scară largă în perioada Covid-19 ca urmare a trecerii bruște la învățarea la distanță și online.

Aici, după cum urmează, există lista a 131 de termeni și expresii care vor avea definiția și explicația în glosar, împărțit în 5 domenii pentru a face lectura și analiza cât mai simplă posibil.

2.1 Secțiunea Clasă

În acest domeniu puteți găsi cei 47 de termeni și / sau expresii vizând problemele de învățare și predare.

NR	TERMEN	DEFINIȚIE
1	AUDIOCONFERINȚĂ	O conferință în care diferite persoane comunică între ele prin telefon sau prin intermediul conexiunii internet.
2	CLASĂ VIRTUALĂ	Clasa virtuală se referă la un mediu digital de învățare în cadrul orelor de curs care are loc mai degrabă pe internet decât într-o sală de clasă fizică.
3	COMUNITATE DE ÎNVĂȚARE	O comunitate de învățare este un grup de elevi și profesori în care elevii pot împărtăși multe idei, pot finaliza cercetări importante, pot pune numeroase întrebări și pot susține prezentări educaționale. Comunitățile de învățare sunt de obicei gestionate de profesori care creează lecții academice, examinează opiniile fiecărui elev și oferă feedback detaliat.
4	COURSEWARE	Comparație între termenii "curs" și "software"; un program creat special pentru scopuri educaționale.
5	CURS MIXT	Un curs care include cursuri față în față, dar și materiale și activități online ce au loc simultan, în special un amestec de învățare live și online.



6	CURS ONLINE	Orice curs oferit pe Internet. Cursurile online sunt versiunea modernă a cursurilor tradiționale: puteți crea și partaja conținut de învățare într-un mod organizat, care permite utilizatorilor să progreseze în înțelegerea unui anumit subiect. Cursurile online pot include videoclipuri, imagini, text și hyperlink-uri.
7	E-CURS	Un curs ce poate fi parcurs asincron, în ritmul propriu, care permite elevilor să rezolve sarcinile de lucru în întregime online.
8	EDUCAȚIA ASISTATĂ DE CALCULATOR (EAC)	Un tip de formare care este gestionat în primul rând folosind calculatoare, mai degrabă decât un instructor în persoană.
9	E-LEARNING	Învățare online sau electronică; obținerea de cunoștințe furnizate prin intermediul tehnologiilor electronice și al mijloacelor media.
10	E-PROFESOR (SAU E-INSTRUCTOR)	Profesori, învățători sau educatori care predau prin intermediul internetului.
11	E-ȘCOALĂ	Școala online îi învață pe elevi pe deplin sau în mare parte prin intermediul internetului.
12	FORUM DE DISCUȚII	Un sistem de mesagerie prin intermediul căruia profesorii și elevii pot partaja informații asincron.
13	FURNIZOR DE CURSURI ONLINE	O organizație care oferă cursuri disponibile pe Internet.
14	GAMIFICAREA (GAMIFICATION)	Procesul de adăugare a jocurilor și a altor elemente similare la o activitate pentru a încuraja participarea.
15	INSTRUIRE BAZATĂ PE WEB (WBT)	Livrarea de conținut educațional prin intermediul unui browser web prin intermediul internetului public, unui intranet privat sau unui extranet. Instruirea bazată pe web oferă adesea link-uri către alte resurse de învățare și poate include un facilitator care poate oferi îndrumări de curs, gestiona forumuri de discuții și așa mai departe.
16	ÎNTÂLNIRE VIRTUALĂ	Întâlnirile virtuale sunt interacțiuni în timp real care au loc prin intermediul internetului folosind audio și video integrat, instrumente de chat și partajarea aplicațiilor.



17	ÎNVĂȚARE ADAPTIVĂ	O tehnică care utilizează algoritmi informatici pentru a oferi căi de învățare personalizate care să răspundă nevoilor unice ale unui student (în loc să ofere o experiență de învățare unică).
18	ÎNVĂȚARE BAZATĂ PE JOC	Utilizarea anumitor principii ale jocului și implementarea acestora în situațiile din viața reală pentru a implica elevii.
19	ÎNVĂȚARE COMPLET ONLINE	Un tip de educație prin care elevii învață într-un mediu complet virtual.
20	ÎNVĂȚARE DIGITALĂ LA DISTANȚĂ	O formă de educație definită pe de o parte de separarea fizică a profesorilor și elevilor în timpul predării, și pe de altă parte de utilizarea tehnologiilor digitale pentru a facilita comunicarea elev-profesor și elev-elev.
21	ÎNVĂȚARE HIBRIDĂ	Un model educațional potrivit pentru cazul în care unii elevi participă la ore în format fizic, în timp ce alții participă la lecții de acasă, prin intermediul internetului.
22	ÎNVĂȚARE ÎN RITM PROPRIU	Cursuri online în care studenții lucrează în ritmul propriu într-un interval de timp general.
23	ÎNVĂȚARE LA DISTANȚĂ	Învățarea la distanță se referă la activități educaționale care au o varietate de formate și metode, dintre care majoritatea au loc online. Învățarea la distanță poate avea loc sincron cu interacțiunea și colaborarea peer-to-peer în timp real sau asincron, cu activități de învățare în ritm propriu care au loc independent de profesor.
24	ÎNVĂȚARE MIXTĂ	O abordare a educației care integrează materiale educaționale online și oportunități de interacțiune online cu metodele convenționale din prezența fizică în clasă.
25	ÎNVĂȚARE MOBILĂ	Utilizarea dispozitivelor mobile și / sau a rețelelor mobile pentru a oferi predare și învățare.
26	ÎNVĂȚARE ONLINE	Utilizarea internetului pentru a urma un curs care de obicei are ca rezultat acordarea unei diplome sau a unui certificat; tip de educație în care instruirea și conținutul sunt livrate în principal prin intermediul internetului.



27	ÎNVĂȚARE PE REȚELELE SOCIALE	Învățarea pe rețelele sociale se referă la dobândirea de informații și abilități prin intermediul tehnologiilor sociale care permit oamenilor să colaboreze, să converseze, să ofere contribuții, să creeze conținut și să îl împărtășească.
28	ÎNVĂȚARE SINCRONĂ	Învățare online în care participanții interacționează în același timp și în același spațiu (adesea folosind o conferință video sau e-chat).
29	ÎNVĂȚAREA APLICATĂ	O abordare educațională în care elevii învață prin implicarea în implementarea directă a abilităților, teoriilor și modelelor.
30	ÎNVĂȚAREA ASINCRONĂ	Termen general folosit pentru a defini forme de educație, instruire și învățare care nu se întâmplă în același loc sau în același timp.
31	ÎNVĂȚAREA ASISTATĂ DE CALCULATOR (IAC)	Utilizarea calculatoarelor în scopuri didactice pentru a oferi informații studenților utilizând diverse strategii de instruire.
32	ÎNVĂȚAREA BAZATĂ PE COMPETENȚE	O abordare educațională care se concentrează pe demonstrarea de către student a rezultatelor învățării dorite ca fiind centrală în procesul de învățare.
33	ÎNVĂȚAREA DIGITALĂ	Orice fel de învățare care este sprijinită de tehnologie sau de practica de instruire care face uz de tehnologie în mod eficient.
34	ÎNVĂȚĂMÂNT LA DISTANȚĂ	Un mod de a studia în care cineva nu participă la o școală, ci studiază de unde trăiește, în general fiind instruit și dat de lucru prin internet.
35	MOOC	MOOC este abrevierea de la "Massive Open Online Course" (cursuri online deschise maselor). Ideea acestor cursuri este că materialele de învățare și instruire pe un subiect sunt puse la dispoziția oricui și, în principiu, fără limită de persoane care le pot accesa și utiliza.
36	ORE DE CONSULTAȚIE LA DISTANȚĂ	Timpul specificat în care profesorii sunt disponibili pentru a răspunde la întrebări și pentru a



		interacționa cu elevii de la distanță folosind o platformă de întâlnire online.
37	PREDAREA DIGITALĂ	Orice tip de predare care este ajutat de tehnologie sau de practica de instruire care face uz de tehnologie în mod eficient.
38	PROFESOR / INSTRUCTOR ONLINE	Persoana care deține certificarea de predare corespunzătoare și este responsabilă pentru instruirea în cadrul unui curs online.
39	PROGRAM DE ÎNVĂȚARE ONLINE	Un program de învățare online este o ofertă organizată de cursuri livrate în principal prin intermediul internetului.
40	REZIDENȚĂ VIRTUALĂ	Identitate și statut digital emise de către guvernul unei țări care oferă acces la mediul de afaceri și / sau educațional transparent al acelei țări.
41	SISTEMUL DE MANAGEMENT AL ÎNVĂȚĂRII (SMI)	Un sistem de management al învățării este o aplicație software sau o tehnologie bazată pe web utilizată pentru a oferi unui profesor o modalitate de a crea și livra conținut, de a monitoriza participarea elevilor și de a le evalua performanța.
42	SPAȚIU DIGITAL DE ÎNVĂȚARE	O platformă online care oferă elevilor și profesorilor soluții digitale care stimulează experiența de învățare.
43	SUBIECT DE DISCUȚIE	Acțiunea de a reuni toate comentariile sau discuțiile pe același subiect.
44	ȘCOALĂ ONLINE	O organizație constituită formal (de stat, privată etc.) care oferă educație cu normă întreagă livrată în principal prin intermediul internetului.
45	ȘCOALĂ VIRTUALĂ	O școală virtuală sau o școală cibernetică descrie o instituție care predă cursuri în întregime sau în primul rând prin metode online.
46	TUTORE ONLINE	Cineva care sprijină învățarea elevilor în anumite domenii de conținut de pe Internet.
47	UNITATE DE ÎNVĂȚARE	O parte autonomă de material de învățare (predare, consolidare, evaluare), cu un obiectiv de învățare asociat. În esență, o unitate de învățare ar trebui să poată fi reutilizată într-o varietate de aplicații și



		poate fi descrisă ca o unitate de învățare reutilizabilă (RLO).
--	--	---

2.2 Secțiunea Infrastructură TIC

În acest domeniu puteți găsi cei 24 de termeni și / sau expresii legate de TIC.

NR	TERMENI	DEFINIȚII
1	ACCESIBILITATE	Calitatea sau caracteristica de a fi ușor de abordat, introdus sau utilizat.
2	ADRESĂ URL	URL este abrevierea de la Uniform Resource Locator (localizator uniform de resurse / adresă uniformă pentru localizarea resurselor). O adresă URL este adresa web unică pe care o are fiecare pagină web.
3	AUTENTIFICARE	Un act de confirmare că un anumit aspect (adică identitatea, o operă de artă sau o tranzacție financiară) este real, adevărat sau autentic.
4	BACKUP	O copie a informațiilor păstrate pe un computer, care se păstrează separat pe un alt computer / suport de stocare.
5	BROWSER	Un program de calculator ce permite utilizatorilor să administreze fișiere.
6	CACHE	O zonă sau un tip de memorie informatică în care informațiile care sunt de obicei în uz pot fi stocate temporar.
7	CONFIDENȚIALITATE	Echilibrul dintre colectarea și difuzarea de date, tehnologie, și dreptul persoanelor fizice de a avea informațiile lor personale păstrate privat.
8	COOKIE-URI	Fișiere text conținând un număr mic de date (de exemplu, numele de utilizator și parola), care sunt utilizate pentru a identifica computerul dvs. în timp ce utilizați o rețea de calculatoare.
9	ECHIPAMENTE PENTRU TEHNOLOGIA INFORMAȚIEI (IT)	Orice echipament sau sistem interconectat sau subsistem de echipamente care este utilizat în achiziția, stocarea, manipularea, gestionarea,



		mișcarea, controlul, afișarea, comutarea, schimbul, transmiterea sau recepția automată a datelor sau informațiilor de către agenția / utilizatorul executiv.
10	HYPERLINK	Un link dintr-un document hipertext către o altă locație, direcționat făcând clic pe un cuvânt sau o imagine evidențiată.
11	INFOGRAFIC	O expunere de informații într-un format grafic conceput pentru a face informațiile concise și coerente.
12	INTERNET	O rețea vastă de calculatoare care conectează utilizatorii din întreaga lume prin intermediul protocolului TCP/IP. De asemenea, internetul poate fi descris ca o rețea de comunicații electronice care conectează rețelele de calculatoare și facilitățile informatice organizaționale din întreaga lume.
13	INTERNETUL OBIECTELOR (IOT)	Un sistem de dispozitive de calcul interdependente, echipamente mecanice și digitale, obiecte, animale sau persoane care sunt prevăzute cu identificatori unici (UID) și cu capacitatea de a transfera date printr-o rețea fără a necesita interacțiunea om-la-om sau om -calculator (ex. un implant de monitorizare a inimii).
14	INTRANET	O rețea privată în interiorul unei companii sau organizații educaționale și utilizate pe LAN (Local Area Network); un fel de internet local, spre deosebire de internet, care este disponibil publicului.
15	LICENȚĂ DESCHISĂ	Materiale care nu conțin drepturi de autor, ale căror drepturi de autor au expirat sau care nu pot fi protejate prin drepturi de autor. O lucrare este în domeniul public numai dacă se afirmă în mod explicit că este așa.
16	PERSONALUL DE ASISTENȚĂ TEHNOLOGICĂ (TSS)	Persoană responsabilă cu a oferi ajutor tehnic la distanță cu software și computere în cadrul unei clădiri.
17	PLATFORMĂ DIGITALĂ	Sisteme și interfețe care constituie o rețea comercială sau o piață care facilitează tranzacțiile business-to-business (B2B), business-to-client (B2C) sau client-to-client (C2C).



18	PROFILARE COOKIE	Utilizarea cookie-urilor permanente pentru a urmări activitatea generală a unei persoane online.
19	SECURITATE CIBERNETICĂ	Implementarea tehnologiilor, proceselor și controalelor pentru securizarea sistemelor, rețelelor, programelor, dispozitivelor și datelor împotriva atacurilor cibernetice.
20	SECURITATEA DATELOR	Procesul de protejare a datelor împotriva accesului neautorizat și a alterării informațiilor stocate pe parcursul întregului ciclu de viață.
21	SISTEM DE OPERARE	O suită de programe care este lansată în execuție atunci când porniți computerul și gestionează și execută toate celelalte programe instalate pe computer.
22	TEHNOLOGIA COMUNICAȚIILOR PE INTERNET (TIC)	Tehnologia Informației și Comunicațiilor (TIC) este un termen general, care se referă la toate tehnologiile de comunicare care permit utilizatorilor să acceseze, să recupereze, să stocheze, să transmită și să manipuleze informațiile într-o formă digitală. "C" reflectă rolul important pe care computerele îl joacă acum în comunicații.
23	WI-FI	Un tip de rețea care utilizează canale radio pentru a permite conexiunea fie la o rețea locală (LAN) sau un router conectat la Internet.
24	WIKI	Un wiki este o aplicație web care permite utilizatorilor din întreaga lume să colaboreze. Aceștia pot adăuga, edita și șterge conținutul postat de alți utilizatori. Cel mai cunoscut wiki este enciclopedia Wikipedia.

2.3 Secțiunea Alfabetizare Media

În acest domeniu puteți găsi cei 28 de termeni și / sau expresii care trebuie înțelese pentru a înțelege restul noțiunilor.

NR	TERMENI	DEFINIȚII
----	---------	-----------



1	ABILITĂȚI DIGITALE	O serie de competențe de utilizare a dispozitivelor digitale, a aplicațiilor de comunicare și a rețelelor pentru a accesa și gestiona informațiile.
2	ABILITĂȚILE SECOLULUI 21	Un set de cunoștințe, abilități, obiceiuri de lucru și trăsături care sunt considerate a fi extrem de importante pentru succesul în societatea secolului 21.
3	ACTIVITATE ONLINE	Fiecare acțiune pe care o persoană o face pe internet.
4	ALFABETIZARE DIGITALĂ	Având competențele necesare, trebuie să trăim și să lucrăm într-o societate în care comunicarea și accesul la informații se realizează din ce în ce mai mult prin intermediul tehnologiilor digitale, cum ar fi platformele de internet, rețelele sociale și dispozitivele mobile.
5	ALFABETIZARE INFORMAȚIONALĂ	Un set de abilități care necesită ca oamenii să recunoască atunci când este nevoie de informații și să poată localiza, evalua și utiliza în mod eficient informațiile necesare.
6	AMPRENTĂ DIGITALĂ	Informații despre o anumită persoană care este activă pe internet, strânse în urma activității sale online.
7	CETĂȚENIE DIGITALĂ	Calitate conferită unei persoane care are cunoștințele și abilitățile de a utiliza în mod eficient tehnologiile digitale pentru a comunica cu alte persoane, de a lua parte la societate și de a proiecta și utiliza conținut digital.
8	COMPETENȚE DIGITALE TRANSVERSALE	Capacitatea unui elev de a interpreta informațiile și de a le reda prin utilizarea competențelor dobândite în alte domenii. Astfel de abilități sunt de obicei considerate ca nefiind legate în mod specific de un anumit loc de muncă, sarcină etc. și pot fi utilizate într-o mare varietate de situații și condiții de lucru.
9	COMUNICARE ÎN TIMP REAL	Comunicare în care informațiile sunt primite la (sau aproape la) momentul în care sunt trimise. Comunicarea în timp real este o caracteristică a învățării sincrone.



10	COMUNICARE SINCRONĂ	Comunicare live, în timp real. Exemplele pot include o conversație la magazinul alimentar, telefonarea rudelor și prietenilor pentru a vă saluta când călătoriți în interes de afaceri, mesagerie instantanee sau discuții într-o cameră de chat.
11	CYBERBULLYING	Activitatea de utilizare a internetului care vizează afectarea psihică a unei alte persoane, în special prin trimiterea de mesaje neplăcute.
12	DESIGN UNIVERSAL PENTRU ÎNVĂȚARE (UDL)	O abordare a predării și învățării care oferă tuturor elevilor șanse egale de a reuși, care oferă flexibilitate în modurile în care elevii accesează materialul și arată ceea ce știu.
13	DEZINFORMARE	Informațiile false care sunt răspândite pentru a induce în eroare oamenii.
14	DEZINFORMARE	Greșeli neintenționate, cum ar fi adnotări foto/video inexacte, date, statistici, traduceri sau când satira - utilizarea umorului, ironiei, exagerării sau ridicolului pentru a expune și critica defectele oamenilor - este luată în serios.
15	DEZVOLTARE PROFESIONALĂ ONLINE	Se referă la ateliere de dezvoltare profesională, cursuri și programe care se desfășoară în principal online, urmând abordări asincrone sau sincrone, în funcție de natura subiectelor și obiectivelor.
16	DIVIZIUNE DIGITALĂ	Diferența existentă între persoanele care beneficiază de era digitală și cele care nu.
17	FAȚĂ ÎN FAȚĂ	O interacțiune care se întâmplă în format fizic, tradițional.
18	ÎNVĂȚARE VIZUALĂ	Învățarea vizuală este un tip sau stil de învățare în care elevii preferă să folosească imagini, grafică, culori și hărți pentru a comunica idei și gânduri.
19	MALINFORMARE	Publicarea deliberată a informațiilor private în interes personal sau corporativ, mai degrabă decât în interes public. Cu alte cuvinte, un adevăr sau fapt folosit pentru a afecta o altă persoană, instituție sau stat.
20	MEMORIE FLASH / USB	Universal Serial Bus (USB) este un tip de conector care leagă dispozitivele. Este folosit în special pe PC-



		uri, dar poate fi folosit și pe alte dispozitive, cum ar fi PlayStation și Xbox.
21	NETIQUETTE	Reguli de conduită pe internet. Un cod de comportament pentru persoanele care comunică prin e-mail sau prin alte mijloace pe internet. Reguli informale de conduită pentru modul de comportare pe Internet. De exemplu, într-un curs de învățare la distanță, este nepotrivită folosirea scrierii CU TOATE LITERELE MAJUSCULE într-un mesaj, deoarece acesta este reprezentarea scrisă a strigătelor.
22	OFFLINE	Persoană care nu operează la un moment dat un computer sau o rețea de calculatoare. Termen adesea folosit în sensul de a lucra cu software-ul stocat pe un computer autonom fără a necesita conexiune internet. De exemplu, dacă utilizați un pachet, cum ar fi Microsoft Word, lucrați cu software offline.
23	PARȚIALITATE	Furnizarea de rezultate inexacte, deoarece informațiile nu au fost obținute corect.
24	REPREZENTARE DIGITALĂ	Un model virtual construit pentru a reflecta cu exactitate un obiect fizic.
25	TIMP DE CONECTARE	Cantitatea de timp petrecut de o persoană conectată la o rețea (de exemplu, internet).
26	TIMP PETRECUT ÎN FAȚA ECRANULUI	Durata de timp pe care o persoană o petrece vizionând sau interacționând cu conținutul de pe ecranul unui computer, telefon, televizor, consolă de jocuri etc.
27	UTILIZATOR FINAL	O persoană care în cele din urmă utilizează sau este destinat să utilizeze în cele din urmă un bun sau serviciu.
28	WORLD WIDE WEB (WWW)	World Wide Web este acea parte a Internetului care este formată din site-uri web. Fiecare site web este format din una sau mai multe pagini web.



2.4 Secțiunea Multimedia / Comunicare

În această zonă puteți găsi cei 20 de termeni și / sau expresii asociate cu depozite, multimedia și comunicare.

NR	TERMENI	DEFINIȚII
1	BAZĂ DE DATE DE RESURSE DE ÎNVĂȚARE	Un spațiu pentru stocarea resurselor digitale de învățare, un fel de bibliotecă digitală. Acesta permite educatorilor să împărtășească, să gestioneze și să utilizeze resursele educaționale.
2	BIBLIOTECA ELECTRONICĂ	O bază de date online de materiale digitale care pot conține text, imagini statice, audio, video, documente digitale sau alte formate media digitale sau o bibliotecă accesibilă prin internet.
3	CONȚINUT LA CERERE (COD)	Livrarea de conținut personalizat pe social media, e-mail, site-ul web, blog, etc.
4	DEPOZIT DE DATE	Baza de date a conținutului digital cu un set conectat de tehnici de gestionare a datelor, căutare și acces care permit accesul la conținut independent de aplicație.
5	FIȘIER	O colecție de date conexe sau înregistrări ale unui program stocate ca o unitate cu un singur nume.
6	ÎNTÂLNIRE VIRTUALĂ A PERSONALULUI	Întâlnire găzduită online în timp real, folosind o platformă de întâlnire online, în timpul căreia membrii personalului pot comunica între ei, chiar dacă nu se află în aceeași locație.
7	MESAGERIE INSTANT (IM)	Un software care afișează lista de prieteni a unui utilizator (care poate consta din prieteni, familie, colegi, colegi de clasă etc.) care sunt, de asemenea, online, și care permite utilizatorilor să facă schimb de mesaje bazate pe text. Unele programe de mesagerie instantanee includ, de asemenea, chat vocal, transfer de fișiere și alte aplicații.



8	MULTIMEDIA	Integrarea a două sau mai multe tipuri de informații (text, imagini, audio, video, animație etc.) într-o singură aplicație
9	MULTIMEDIA INTERACTIV	Formatul multimedia interactiv permite elevilor să contribuie sau să intervină la un curs on-line și să primească feedback ca urmare a intervenției. Intervenția poate consta dintr-un clic sau mișcarea cursorului, gesturi, comenzi vocale, atingerea unui ecran smart, introducerea de text și interacțiuni live cu ceilalți participanți conectați.
10	PODCAST	O metodă de publicare a fișierelor audio sau a înregistrărilor digitale pe internet pentru descărcare și / sau redare pe dispozitive mobile și computere personale. Definiția general acceptată s-a extins pentru a include și video.
11	RESURSE DE ÎNVĂȚARE ONLINE	Orice material digital utilizat pentru sprijinirea învățării elevilor care este livrat în mai multe moduri de prezentare.
12	SCREENCASTING	Procesul care are loc atunci când un profesor face o înregistrare, permițând de multe ori elevilor să vadă conținutul afișat pe ecranul computerului. Acest lucru permite profesorului să ofere indicații, să le arate elevilor cum să navigheze și să utilizeze site-urile și chiar le permite elevilor să se refere la indicațiile video dacă au nevoie de asistență.
13	STREAMING MEDIA	Streaming media se referă la video și audio care sunt descărcate de pe internet pe un computer sub formă de flux continuu de date, și sunt redare pe măsură ce ajung la computerul țintă.
14	STREAMING VIDEO	Videoclipul este trimis în formă comprimată pe Internet și poate fi vizualizat pe măsură ce este primit, în loc să se aștepte până când întregul fișier se descarcă complet mai întâi.
15	ȘEDINȚĂ VIRTUALĂ	Întrunirea școlară online poate avea loc în timp real sau poate fi preînregistrată.



16	TELECONFERINȚĂ	Comunicare electronică bilaterală între două sau mai multe grupuri aflate în locații separate prin intermediul sistemelor audio, video și / sau computerizate.
17	VIDEOCONFERINȚĂ	O conferință video este o întâlnire între două sau mai multe persoane care se află în locații geografice diferite; conferința este posibilă datorită utilizării monitoarelor video și audio.
18	VODCAST / VIDCAST	O metodă de publicare a înregistrărilor video / digitale pe internet pentru descărcare și / sau redare pe dispozitive mobile și computere personale.
19	WEBCAST	O transmisie de semnale video care este digitalizată și transmisă pe internet și care poate fi, de asemenea, disponibilă pentru descărcare. (verb) digitalizarea și transmiterea unei asemenea difuzări pe internet.
20	WEBINAR	Un mic eveniment sincron de învățare online în care un prezentator și membrii publicului comunică prin mesaje text sau audio despre concepte adesea ilustrate prin prezentări online și/sau o tablă electronică. Seminariile web sunt adesea arhivate și pentru acces asincron, la cerere.

2.5 Secțiunea Instrumente

În acest domeniu puteți găsi cei 12 termeni și / sau expresii legate de instrumentele / strategiile și obiectele care pot fi utilizate de profesori, elevi etc..

NR	TERMENI	DEFINIȚII
1	BLOG	O colecție de înregistrări făcute în mod regulat de una sau mai multe persoane, cuprinzând gânduri, idei sau experiențe redade pe internet pentru a fi citite de către alte persoane.
2	CHATROOM	O zonă pe internet unde utilizatorii pot comunica și discuta unul cu altul.



3	DISPOZITIV TEHNOLOGIE ASISTENȚĂ	DE DE	Orice tehnologie utilizată de persoanele cu dizabilități pentru îndeplinirea unor funcții sau sarcini care altfel le-ar putea fi dificile sau inaccesibile.
4	E-BOOK		O carte publicată disponibilă în formă digitală, incluzând text, imagini, sau ambele, ușor de citit pe ecranul unui computer sau al altui dispozitiv electronic.
5	INSTRUMENT DEZVOLTARE CONȚINUT	DE DE	Un instrument care ajută la crearea de conținut digital.
6	INSTRUMENT PREDARE	DE	Un obiect (cum ar fi o carte, o imagine sau o hartă), un dispozitiv (cum ar fi un computer) sau o strategie utilizată de un profesor pentru a îmbunătăți sau a anima instruirea în clasă.
7	INSTRUMENT DE VIZUALIZARE DIGITALĂ	DE	Procesele cognitive sunt amplificate atunci când se găsesc modalități de a conecta percepția stimulilor externi cu procesele mentale interne prin utilizarea de reprezentări grafice.
8	INSTRUMENT DIGITAL		Programe, site-uri web sau resurse online care pot ușura finalizarea sarcinilor.
9	SERVICIUL TEHNOLOGIE ASISTIVĂ	DE	Orice serviciu care ajută în mod direct o persoană cu dizabilități în alegerea, cumpărarea sau utilizarea unui dispozitiv tehnologic de asistență.
10	TABLĂ INTERACTIVĂ		Echivalentul electronic al tablei cu cretă pe un ecran de computer, care permite mai multor utilizatori aflați la distanță să adauge text, să creeze desene sau diagrame într-un spațiu de lucru electronic partajat, care este vizibil pentru toți participanții.
11	TEHNOLOGIE ADAPTIVĂ		Crearea de versiuni specializate ale tehnologiilor deja existente pentru persoanele cu dizabilități specifice.
12	TOUCHPAD		Un instrument, de obicei găsit ca parte a unei tastaturi laptop, care permite utilizatorului să deplaseze și să opereze cursorul pe un ecran de computer cu o simplă apăsare a degetului.



3. Referințe

- <https://www.edglossary.org/21st-century-skills/>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/accessibility>
- <https://www.smartsparrow.com/what-is-adaptive-learning/>
- <https://actcenter.missouri.edu/about-the-act-center/what-is-adaptive-technology/>
- <https://www.suny.edu/applied-learning/about/definitions/>
- [https://www.washington.edu/accesscomputing/what-assistive-technology#:~:text=Assistive%20technology%20is%20technology%20used,otherwise%20be%20difficult%20or%20impossible.&text=A%20tremendous%20variety%20of%20assistive,access%20information%20technology%20\(IT\).](https://www.washington.edu/accesscomputing/what-assistive-technology#:~:text=Assistive%20technology%20is%20technology%20used,otherwise%20be%20difficult%20or%20impossible.&text=A%20tremendous%20variety%20of%20assistive,access%20information%20technology%20(IT).)
- <https://mn.gov/admin/at/services/definition#:~:text=Federal%20Definition%20of%20Assistive%20Technology%20Service,of%20an%20assistive%20technology%20device.>
- <https://www.edglossary.org/asynchronous-learning/>
- <https://www.merriam-webster.com/dictionary/audioconference#:~:text=Definition%20of%20audioconference,to%20add%20to%20the%20audio.%E2%80%94>
- <https://www.merriam-webster.com/dictionary/authentication>
- <https://blog.gutenberg-technology.com/en/authoring-tools>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/backup>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/biased>
- <https://teaching.temple.edu/edvice-exchange/2019/11/blended-hybrid-and-flipped-courses-what%E2%80%99s-difference>
- https://www.normfriesen.info/papers/Defining_Blended_Learning_NF.pdf
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/blog>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/browser>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/chat-room>
- <https://www.teachthought.com/learning/what-is-competency-based-learning/>
- <https://www.igi-global.com/dictionary/designing-effective-computer-based-learning/5120>
- [https://www.merriam-webster.com/dictionary/connect%20time#:~:text=Definition%20of%20connect%20time,network%20\(such%20as%20the%20Internet\)](https://www.merriam-webster.com/dictionary/connect%20time#:~:text=Definition%20of%20connect%20time,network%20(such%20as%20the%20Internet))
- <https://www.kaspersky.com/resource-center/definitions/cookies>
- <https://www.cookiepro.com/knowledge/what-is-cookie-profiling#:~:text=Cookie%20profiling%2C%20also%20called%20web,whole%20time%20you%20are%20browsing.>
- <https://www.techopedia.com/definition/4256/courseware>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/cyberbullying>
- <https://www.itgovernance.co.uk/what-is-cybersecurity>
- <https://www.microfocus.com/en-us/what-is/data-security>
- <https://www.britannica.com/topic/distance-learning>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_divide
- <https://languages.oup.com/google-dictionary-en/>



- https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_learning
- <https://tophat.com/glossary/v/virtual-learning-environment/>
- https://www.westernsydney.edu.au/studysmart/home/study_skills_guides/digital_literacy/what_is_digital_literacy
- <https://www.igi-global.com/dictionary/beusin/55829>
- <https://en.unesco.org/news/digital-skills-critical-jobs-and-social-inclusion>
- <https://engage.dhsc.gov.uk/digitalpassport/tools/>
- <https://www.ibm.com/it-it/topics/what-is-a-digital-twin>
- <https://libguides.usc.edu/c.php?g=235247&p=1560835>
- <https://dictionary.university/Discussion%20Board>
- <https://www.easytechjunkie.com/what-is-a-discussion-thread.htm>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/disinformation>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/distance-learning>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Ebook>
- <https://eduphoria.zendesk.com/hc/en-us/articles/360005367254-What-is-an-eCourse-#:~:text=An%20eCourse%20is%20a%20self,Life%20of%20an%20eCourse>
- <https://e-student.org/what-is-e-learning/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_library
- https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_school
- <https://www.igi-global.com/dictionary/matrix-collaboration-rural-canadian-schools/8938>
- <https://www.dictionary.com/browse/face-to-face>
- <https://www.dictionary.com/browse/file>
- <https://tophat.com/glossary/o/online-learning/#:~:text=Online%20learning%20is%20a%20method,in%20a%20fully%20virtual%20environment.&text=Online%20learning%20refers%20to%20an,backgrounds%20who%20boast%20different%20perspectives.>
- <https://acrl.ala.org/IS/wp-content/uploads/2014/05/spring2015.pdf>
- <https://www.merriam-webster.com/dictionary/gamification>
- <https://resources.owllabs.com/blog/hybrid-learning>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Hyperlink>
- <https://libguides.madisoncollege.edu/InfoLitStudents>
- <https://tophat.com/glossary/>
- http://www2.uwstout.edu/content/lts/help/9.2_Instructor_Help/learningrepository/about_learning_repository.htm
- <https://www.deformal.com/residency>
- <https://culture360.asef.org/magazine/virtual-residencies-new-model-exchange-beyond-pandemic/>
- <https://minitex.umn.edu/news/elibrary-minnesota/2021-02/misinformation-disinformation-malinformation-whats-difference>
- <https://www.e-resident.gov.ee/>
- <https://www.waikato.ac.nz/ict-self-help/glossary>
- https://www.ine.es/en/metodologia/t25/t25p450_glosario_en.pdf
- <https://culture360.asef.org/magazine/virtual-residencies-new-model-exchange-beyond-pandemic/>
- <https://www.techopedia.com/definition/15721/screencast>



- <https://www.understood.org/articles/en/universal-design-for-learning-what-it-is-and-how-it-works>
- <https://www.teachthought.com/learning/what-is-remote-learning/>
- https://celectronics.com/training/learning/product_family_standard/Information-Technology-Equipment-ITE.html
- <https://www.elearners.com/education-resources/what-is-distance-education/>
- <https://thelearningcoach.com/resources/online-learning-glossary-of-terms/>
- <https://blog.citl.mun.ca/instructionalresources/netiquette/#:~:text=%E2%80%9CNetiquette'%20is%20network%20etiquette,the%20road'%20of%20cyberspace.%E2%80%9D>
- <https://internetofthingsagenda.techtarget.com/definition/Internet-of-Things-IoT>
- <http://www.appstate.edu/~mckeemb/>
- https://www.unapcict.org/sites/default/files/2019-01/ICT_Glossary-draft.pdf