

Ora de Dirigenție Manualul Profesorului



Produce realizat de: Vlad Manea
Alexandru Periețanu
Vlad Constantinescu
prof. Emanuela Cerchez
prof. Claudia Cărăușu

Liceul de Informatică "Grigore Moisil", Iași

Portalul “Ora de Dirigenție”

Argument

Ce este ora de Dirigenție? Răspunsurile elevilor sunt foarte variate:

- “O oră oarecare în orar!”
- “Cea mai interesantă oră!”
- “O oră în care facem mai multe aplicații la mate!”
- “Ora în care suntem luați de urechi pentru note mici sau absențe.”
- “Ora în care putem discuta și altceva, altfel, despre problemele noastre, despre ceea ce ne interesează.”

Răspunsul profesorilor diriginți este unul singur: “**Cea mai dificilă oră!**”

Portalul “Ora de Dirigenție” este un instrument oferit profesorilor ce doresc să transforme ora de Dirigenție într-un spațiu în care elevii comunică, întreabă și primesc răspunsuri, se implică. Ne-am dori ca acest website să devină un loc virtual de întâlnire, un punct comun în care profesorii diriginți să colaboreze și să-și împărtășească valoroasa experiență didactică, publicând pe website resursele educaționale pe care le elaborează și le utilizează la clasă.

Deoarece împreună putem lucra mai bine!

Prin “Ora de Dirigenție”, nu ne propunem să construim *singuri* viitorul de peste 12 ani al elevului. Nu ne imaginăm să aducem România mai aproape de Europa (și de întreaga Lume) prin forțe proprii. Vrem să contribuim la progres prin facilitarea conexiunilor între exponenții generației actuale, care-și vor găsi vocația, pentru că au pretenția de la ei înșiși să devină arhitecții lumii de mâine și de la *noi* – să-i susținem!

Prezentare generală

“Ora de Dirigenție” este un portal care conține materiale educaționale destinate orelor de Consiliere și orientare.

Ce vei găsi pe acest website?

- prezentarea structurată și accesibilă a materialelor necesare în activitatea de proiectare didactică (descrierea modulelor și submodulelor curriculare);
- diverse teme de Dirigenție;
- modele de planificări calendaristice sau de proiecte didactice;
- resurse educaționale diverse, ce pot fi integrate în lecțiile de Dirigenție (software educațional, prezentări PowerPoint, website-uri educaționale, chestionare, fișe de lucru, imagini, secvențe video, audio etc.);
- un dicționar de termeni cheie;
- instituții, organizații, fundații, asociații cu care puteți colabora pentru realizarea activităților educaționale;
- știri despre evenimente educaționale importante.

Lista utilizatorilor activi este publică, pentru a facilita potențiale colaborări dintre profesorii cu interese comune, din aceeași locație sau locații diferite, în cadrul activităților educaționale (concursuri, proiecte) pentru care diversitatea constituie un atu.

Utilizatorii pot vizualiza conținutul educațional existent sau pot contribui activ, propunând teme de Dirigenție, resurse educaționale, proiecte didactice, modele de planificări calendaristice.

Împărtășind propria experiență didactică și beneficiind în același timp de experiența altor colegi, vom reuși cu siguranță să fim mai aproape de elevi, să oferim răspunsuri întrebărilor lor, să schimbăm statutul orei de Dirigenție.

Interfață

Fiecare pagină a portalului are cinci zone active:

1. Zona meniu: se află în partea stângă a paginii și permite accesarea elementelor de conținut. Accesând legătura *Despre noi*, utilizatorul se poate întoarce la pagina principală;

2. Zona știri: se găsește sub zona meniului și conține ultimele știri publicate.

3. Zona pagini recente: situată în partea central-superioară a paginii, permite accesarea rapidă a ultimelor pagini vizitate;

4. Zona utilizator: aflată în partea dreaptă superioară a paginii, permite conectarea utilizatorului sau deconectarea și modificarea profilului, în cazul în care acesta este conectat.

5. Zona informații: ocupă partea centrală a paginii și diferă în funcție de conținut.



Portalul are un buton *Înapoi*, situat în apropiere de zona meniu, care permite navigarea spre pagina precedentă.

Utilizatori

Utilizatorii portalului pot fi încadrați în trei tipuri:

Vizitator este orice utilizator care doar accesează portalul. Are drept de vizualizare a informațiilor și descărcare a resurselor, dar implicarea acestuia rămâne una pasivă: el nu poate propune teme sau resurse și nu poate publica știri.

Membrul activ este un utilizator identificat printr-un nume de utilizator unic și datele personale. El are posibilitatea de a se implica atât pasiv, cât și activ. Implicarea activă constă în propunerea de teme, resurse și publicarea de știri. De asemenea, el are dreptul de a-și schimba datele personale și de contact.

Administratorul este un utilizator ale cărui drepturi constituie reuniunea drepturilor membrilor. Are, în plus, posibilitatea să propună colaboratori și să adauge termeni în dicționar. El poate să dezactiveze (și să reactiveze) membri. Dezactivarea unui membru constă în interzicerea acestuia de a se conecta la portal și, implicit, de a se mai implica activ.

Cont

Contul reprezintă identitatea vizuală a unui membru sau administrator, asupra căreia acesta are drepturi de personalizare. Vom exemplifica operațiile posibile prin intermediul utilizatorului fictiv *Damian Popescu*, profesor diriginte la Liceul de Informatică "Grigore Moisil" din Iași.

Conectare

Operația care transformă un utilizator din vizitator în membru activ se numește conectare și constă în verificarea identității printr-un formular de autentificare. Conectarea se realizează efectuând în orice pagină a portalului un click pe butonul *conectare*, aflat în zona utilizator.

Pagina de conectare permite utilizatorului să se **autentifice**, în cazul în care are un cont.

Dacă el nu și-a creat un cont, trebuie să se **înregistreze**, executând click pe *Utilizator nou?*.

În cazul în care și-a uitat parola, poate să o **recupereze**, executând click pe *Ați uitat parola?*

The screenshot shows a login page titled "Conectare". On the left is a navigation menu with items like "Despre noi", "Module", "Submodule", "Teme", "Resurse", "Dicționar", "Colaboratori", and "Utilizatori". Below the menu are news items for "Finala Campion" and "Cupa Siveco". The main content area has a "Conectare" section with a "Inapoi" link, a heading "Conectare", and instructions: "Pentru a vă autentifica, completați cu atenție formularul de mai jos!". There are two input fields: "nume utilizator" and "parolă", followed by a "conectare" button. Below this are two links: "Utilizator nou?" (with subtext "Pentru a vă înregistra, executați click aici") and "Ați uitat parola?" (with subtext "Pentru a vă recupera parola, executați click aici").

Înregistrare

Pentru că prof. *Damian Popescu* nu are un cont, trebuie să urmeze procedura de înregistrare. El execută un click în pagina de conectare pe *Utilizator nou?*. Pentru a se înregistra, el trebuie să urmeze doi pași:

1. completează formularul cu numele de utilizator, parola, datele de contact și icon-ul. După ce termină de completat, apasă butonul *înregistrare* din partea inferioară a formularului.

În fiecare formular al portalului, câmpurile opționale sunt marcate cu alb.

The screenshot shows a registration page titled "Înregistrare". On the left is the same navigation menu as in the login page. The main content area has a heading "Înregistrare" and instructions: "Pentru a vă înregistra, completați cu atenție formularul de mai jos!". The form contains several fields: "nume utilizator" (filled with "damian_popescu", 1-25 letters or digits), "parolă" (masked with dots, 3-100 letters and digits), "confirmare parolă" (masked with dots, 3-100 letters and digits), "prenume" (filled with "Damian", 1-100 letters), "nume" (filled with "Popescu", 1-100 letters), "e-mail" (filled with "dpop@liis.ro", format: utilizator@domeniu), "școală" (filled with "Liceul de Informatica", 1-100 letters or digits), "telefon" (filled with "0232 123 456", 1-100 digits), "județ" (dropdown menu with "Iași" selected), and "icon" (dropdown menu with "icon 31" selected). At the bottom of the form is a cartoon avatar of a man with glasses and a blue button labeled "înregistrare".

2. caută mesajul de la "Ora de Dirigenție" în căsuța de e-mail furnizată în formular. Efectuează click pe legătura *această adresă* și revine la portal.

The screenshot shows an email activation message. The subject is "Activare cont la Ora de Dirigentie" and the sender is "Admin Ora de Dirigentie <oradedirigentie@liis.ro>". The body text says: "Activare profil", "V-ati înregistrat la Ora de dirigentie sub numele Damian Popescu (damian_popescu). Pentru a va activa contul, va rugam sa accesati [această adresă](#). Daca nu v-ati înregistrat la Ora de dirigentie, un alt utilizator a folosit adresa dumneavoastră de e-mail, caz în care va rugam sa contactati administratorul."

Recuperare parolă

În cazul în care prof. *Popescu* își uită parola, el trebuie să o recupereze. Recuperarea parolei se realizează accesând opțiunea *Ați uitat parola?* din pagina de conectare. Recuperarea parolei necesită tot doi pași:

1. Completarea formularului cu adresa de e-mail.

2. Căutarea mesajului de la "Ora de Dirigentie" și citirea parolei.

Autentificare

Autentificarea este procesul de verificare a numelui de utilizator și al parolei pentru conectarea la portal și trecerea utilizatorului de la vizitator la membru activ.

Pentru a se autentifica, utilizatorul trebuie să furnizeze numele și parola sa în formularul din pagina de conectare.

În cazul în care datele introduse sunt valide, utilizatorul este conectat și se poate implica activ.

Membri dezactivați

În cazul în care administratorul consideră atitudinea unui membru activ inadecvată comunității "Ora de Dirigentie" și notificările trimise către acesta nu au rezultat, administratorul poate decide dezactivarea utilizatorului respectiv. Utilizatorul nu se va mai putea conecta și implicarea sa va deveni pasivă.

Elemente de conținut

Materialele necesare susținerii orelor de Consiliere și orientare respectă o structură ierarhizată. Fiecare dintre cele cinci module propuse conține mai multe submodule, specifice claselor de studiu. Resursele și temele propuse de profesorii diriginți pot fi încadrate la submodule. De asemenea, unele teme pot indica un colaborator.

Sintetizăm în tabelul următor elementele de conținut ale portalului “Ora de Dirigenție” precum și acțiunile pe care le pot efectua utilizatorii:

Elemente de conținut	Acțiuni	Administrator	Membru activ	Vizitator
Module	Vizualizare	Da	Da	Da
Submodule	Vizualizare	Da	Da	Da
Teme	Vizualizare	Da	Da	Da
	Adăugare	Da	Da	
	Modificare	Da	Da ²	
	Ștergere	Da	Da ²	
Resurse	Vizualizare	Da	Da	Da
	Adăugare	Da	Da	
	Modificare	Da	Da ²	
	Ștergere	Da	Da ²	
Termeni	Vizualizare	Da	Da	Da
	Adăugare	Da		
	Modificare	Da		
	Ștergere	Da		
Colaboratori	Vizualizare	Da	Da	Da
	Adăugare	Da		
	Modificare	Da		
	Ștergere	Da		
Utilizatori	Vizualizare	Da	Da ³	Da ³
	Adăugare			Da
	Activare	Da ¹		
	Modificare	Da	Da ²	
	Notificare	Da ¹		
	Dezactivare	Da ¹		
	Ștergere	Da ¹		
Știri	Vizualizare	Da	Da	Da
	Adăugare	Da	Da	
	Modificare	Da	Da ²	
	Ștergere	Da	Da ²	

¹ mai puțin contul administratorului;

² doar cele care aparțin membrului activ;

³ pot fi vizualizați doar membrii activi.

Module

Portalul “Ora de Dirigenție” conține cinci module:

Modulul I. Autocunoaștere și dezvoltare personală oferă prin conținut și tematică activități care trebuie să incite la comunicare, formarea unor deprinderi specifice vârstei căreia se adresează, cunoașterea și perceperea corectă din partea elevului a unor caracteristici biologice și psihologice în conformitate cu stadiul lor de dezvoltare.

Modulul II. Comunicarea și abilitățile sociale vizează: stimularea aspirațiilor pozitive, formarea de convingeri, obișnuințe și deprinderi de conduită ca viitor cetățean, dezvoltarea universului spiritual al elevului, oferindu-i totodată prilejul de a reflecta asupra propriei atitudini pe care trebuie să o aibă față de realitate.

Modulul III. Managementul informației și al învățării propune activități educative care să-i faciliteze elevului învățarea activă, munca în echipă, descoperirea calităților și abilităților specifice unui domeniu de activitate pentru alegerea unei viitoare meserii.

Modulul IV. Planificarea carierei vizează acele activități educative în care accentul se pune pe orientarea școlară și profesională a elevului.

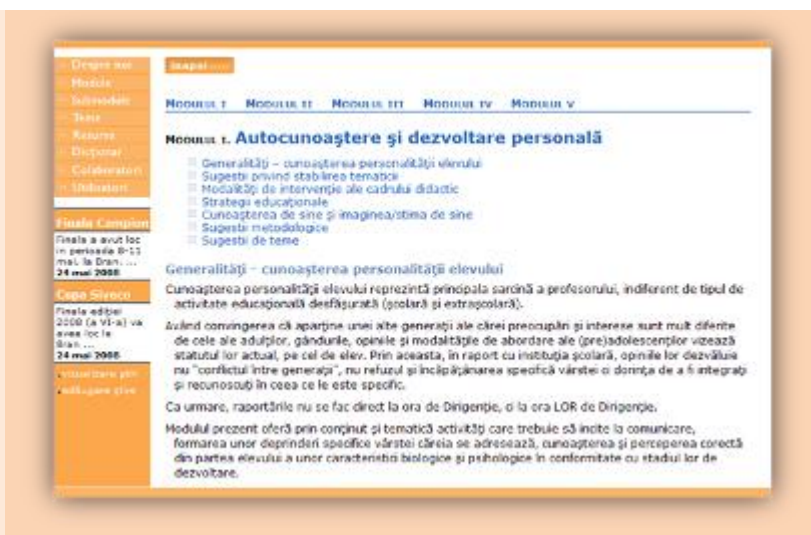
Modulul V. Calitatea stilului de viață urmărește exersarea acelor abilități de management ale unui stil de viață eficient pentru elev. Tematica propusă vizează aspecte teoretice dar și practice cu referire la relațiile individuale sau sociale, cu mediul de muncă, cu stilul de viață sănătos, cu optimizarea modalităților de intervenție în situații de criză, conflict, stres, blocaj, etc.

Vizualizare

Modulele pot fi vizualizate accesând opțiunea *Module* din zona meniu.

Navigarea printre module este facilă, trecerea de la un modul la altul realizându-se prin utilizarea meniului de module, aflat în partea superioară a zonei informații.

Dacă utilizatorul dorește să vizualizeze un anumit modul, va executa click pe butonul corespunzător modulului respectiv.



Conținutul informațional al unui modul este structurat și poate fi accesat prin meniul modulului, aflat sub titlu. Utilizatorul poate citi despre: valori și aptitudini, sugestii privind stabilirea tematicii, modalități de intervenție ale cadrului didactic, strategii educaționale, sugestii metodologice, sugestii de teme – referitoare la modulul explorat.

Submodule

Fiecare modul cuprinde submodule curriculare, împărțite pe clase.

Modulul I. Autocunoaștere și dezvoltare personală. Submodule

Clasa a IX-a	Clasa a X-a
Autocunoaștere	Autocunoaștere
Schimbare, creștere, dezvoltare	Managementul resurselor personale
Clasa a XI-a	Clasa a XII-a
Autocunoaștere	Autocunoaștere
Managementul resurselor personale	Managementul resurselor personale

Modulul II. Comunicarea și abilitățile sociale. Submodule

Clasa a IX-a	Clasa a X-a
Manifestarea emoțiilor. Autocontrolul	Abilități sociale
Comunicare	Familie
Clasa a XI-a	Clasa a XII-a
Managementul emoțiilor – Autocontrolul	Managementul emoțiilor – Autocontrolul
Comunicare	Abilități sociale
Familie	Comunicare
	Familie

Modulul III. Managementul informației și al învățării. Submodule

Clasa a IX-a	Clasa a X-a
Managementul informației	Managementul informației
Managementul învățării	Managementul învățării
Clasa a XI-a	Clasa a XII-a
Managementul informațiilor	Managementul informațiilor
Managementul învățării	Managementul învățării

Modulul IV. Planificarea carierei. Submodule

Clasa a IX-a	Clasa a X-a
Planificarea și dezvoltarea carierei	Planificarea și dezvoltarea carierei
Piața muncii	Piața muncii
	Marketingul personal
Clasa a XI-a	Clasa a XII-a
Planificarea și dezvoltarea carierei	Planificarea și dezvoltarea carierei
Piața muncii	Piața muncii
	Marketingul personal

Modulul V. Calitatea stilului de viață. Submodule

Clasa a IX-a	Clasa a X-a
Calitatea vieții și stilul de viață	Calitatea vieții și stilul de viață
Calitatea relațiilor sociale	Calitatea relațiilor sociale
Clasa a XI-a	Clasa a XII-a
Calitatea vieții și stilul de viață	Calitatea vieții și stilul de viață
Calitatea relațiilor sociale	Calitatea mediului de muncă
Calitatea mediului de muncă	

Fiecare submodul respectă un format standard. El este clasificat după modul și clasă, enunță competențe generale ale modulului și competențe specifice. Un submodul poate avea zero, una sau mai multe teme și resurse propuse de membri.

Vizualizare

Vizualizarea submodulelor se poate face în două moduri.

1. executând click pe secțiunea *submodule* din meniul unui modul, utilizatorul poate vizualiza submodulele care aparțin de modulul respectiv.

TITLU	CLASĂ
Autocunoaștere	9
Schimbare, creștere, dezvoltare	9
Autocunoaștere	10
Managementul resurselor personale	10
Autocunoaștere	11
Managementul resurselor personale	11
Autocunoaștere	12
Managementul resurselor personale	12

2. în cazul în care utilizatorul dorește vizualizarea tuturor submodulelor, el poate executa click pe opțiunea *Submodule* din zona meniu.

TITLU	MODUL	CLASĂ
Autocunoaștere	Autocunoaștere și dezvoltare personală	9
Schimbare, creștere, dezvoltare	Autocunoaștere și dezvoltare personală	9
Manifestarea emoțiilor, Autocontrolul	Comunicarea și abilitățile sociale	9
Comunicare	Comunicarea și abilitățile sociale	9
Managementul informației	Managementul informațiilor și al învățării	9
Managementul învățării	Managementul informațiilor și al învățării	9
Planificarea și dezvoltarea carierei	Planificarea carierei	9
Piața muncii	Planificarea carierei	9
Calitatea vieții și stilul de viață	Calitatea stilului de viață	9
Calitatea relațiilor sociale	Calitatea stilului de viață	9

Astfel poate arăta pagina submodulului *Managementul Informației* pentru clasa a X-a și aparținând modulului *Managementul informațiilor și al învățării*.

Clasificare

- modul: Managementul informațiilor și al învățării
- clasă: a X-a

Competențe generale

- Utilizarea adecvată a informațiilor despre educație și muncă pentru obținerea performanței și a succesului

Competențe specifice

- Exersarea deprinderilor de utilizare TIC (tehnologii informatice și de comunicare) pentru clarificarea traseului educațional și profesional

Teme

TITLU
Tehnologia în 2020

Resurse

TITLU	CATEGORIE
Tendințe IT	Chestionar

Căutare submodule

Pentru a căuta un submodul, completați cu atenție formularul de mai jos.

titlu: (1-100 litere și cifre)

descriere: (1-1000 litere și cifre)

Căutare

Utilizatorul poate căuta un submodul, utilizând formularul situat în partea de jos a paginii cu toate submodulele sau în partea inferioară a paginii unui submodul.

Teme

Fiecare temă respectă un format standard. Astfel, o temă are: un titlu, o descriere, o clasă și un submodul în care se încadrează, un colaborator și până la zece obiective operaționale.

Vizualizare

În mod similar submodulelor, utilizatorul poate vizualiza temele în două moduri:

1. poate vizualiza temele care aparțin unui submodul accesând pagina submodulului.

Managementul informației

Clasificare

- modul: Managementul informațiilor și al învățării
- clasă: a X-a

Competențe generale

- Utilizarea adecvată a informațiilor despre educație și muncă pentru obținerea performanței și a succesului

Competențe specifice

- Extensarea deprinderilor de utilizare TIC (tehnologii informație și de comunicare) pentru calificarea traseului educațional și profesional

Teme

TITLU	CATEGORIE
Tendințe IT	Questionnaire

2. în cazul în care dorește vizualizarea tuturor temelor, utilizatorul poate executa click pe opțiunea *Teme* din zona meniu.

Dacă se dorește ordonarea după un criteriu (titlu, submodul, clasă), se execută click pe săgeata din dreapta criteriului. O nouă apăsare pe săgeată ordonează temele invers, după același criteriu.

Vizualizare teme

Pentru a sorta temele după un criteriu, executați click pe săgețile din dreapta criteriului.

TITLU ↑	SUBMODUL ↑	CLASĂ ↑
Energia în 2020	Managementul informației	a X-a

Căutare teme

Pentru a căuta o temă, completați cu atenție formularul de mai jos!

titlu (1-25 litere și cifre)

descriere (1-1000 litere și cifre)

Căutare

Pentru a vizualiza informațiile complete despre o temă, utilizatorul trebuie să execute click pe titlul temei respective. Se deschide o pagină cu tema.

Un exemplu de pagină a unei teme este cel din dreapta.

Energia în 2020

autor: Portal Admin, Liceul de Informatică Grigore C. Moisil Iași - Iași

În viitor, centralele nucleare, maremotrice și eoliene vor continua să asigure energia electrică sau vom inventa o formă nouă de energie?

Clasificare

- modul: Managementul informațiilor și al învățării
- submodul: Managementul informației
- clasă: a X-a

Obiective operaționale

- sa descrie lumea de acum
- sa-și imagineze lumea de atunci
- sa observe schimbările și să le dezbate

Căutare teme

Pentru a căuta o temă, completați cu atenție formularul de mai jos!

titlu (1-25 litere și cifre)

descriere (1-1000 litere și cifre)

Căutare

Căutare

Utilizatorul poate căuta o temă nouă, folosind formularul *Căutare teme*, aflat în partea inferioară a paginii unei teme și a paginii tuturor temelor, într-un mod similar căutării submodulelor.

Adăugare

Pentru a adăuga o temă, utilizatorul trebuie să fie membru activ. Formularul de adăugare se găsește în pagina de vizualizare a temelor, accesibilă prin butonul *Teme* din zona meniu.

În procesul de publicare a temei, membrul activ propunător poate să nu specifice obiective operaționale sau un colaborator pentru temă. De asemenea, dacă el consideră că tema nu se încadrează la niciun submodul, poate alege să nu specifice submodulul.

În exemplul de lângă, se adaugă o nouă temă pentru modulul *Calitatea stilului de viață*, submodulul *Calitatea vieții și stilul de viață*, clasa a IX-a: *Fumatul*.

Se propune colaboratorul *Crucea Roșie*.

După ce formularul este completat, se apasă butonul *adăugare* și tema este adăugată.

Modificare

O temă poate fi modificată de către membrul activ care a propus-o și de către administrator. Pentru a modifica o temă, utilizatorul are două posibilități:

1. execută click pe butonul *modificare* din secțiunea *Acțiuni* aflată în pagina temei.

2. execută click pe butonul *modificare* din secțiunea *Acțiuni* a tabelului din pagina tuturor temelor.

TITLU	SUBMODUL	CLASĂ	ACȚIUNI
Energia in 2020	Managementul informației	a X-a	modificare ștergere

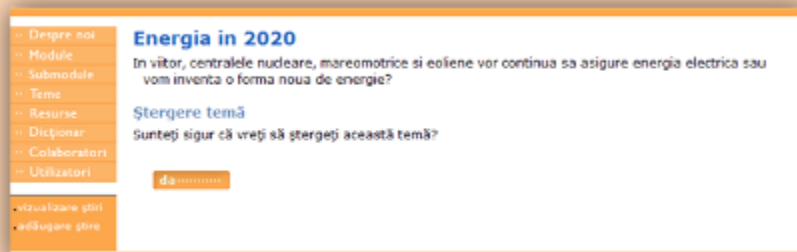
Formularul pe care trebuie apoi să-l completeze este asemănător celui de adăugare.

Ștergere

Ștergerea unei teme se realizează prin efectuarea unui click pe butonul *ștergere*, prezent întotdeauna dedesubtul celui de modificare.

Pagina de ștergere a temei întreabă utilizatorul dacă este sigur că vrea să șteargă tema respectivă.

Apăsând butonul *Da*, utilizatorul șterge tema de pe portal.



Resurse

Resursele respectă un format standard. Fiecare resursă are: un titlu, o descriere, o categorie, o clasă și un submodul în care se încadrează, o posibilă temă căreia îi poate fi asociată și un format de fișier.

Resursele care pot fi propuse de membrii active fac parte din categorii diverse: planificări calendaristice, proiecte didactice, prezentări PowerPoint, fișe de lucru, secvențe audio/video, animații, imagini, chestionare, software educațional, website-uri, arhive sau alte categorii.

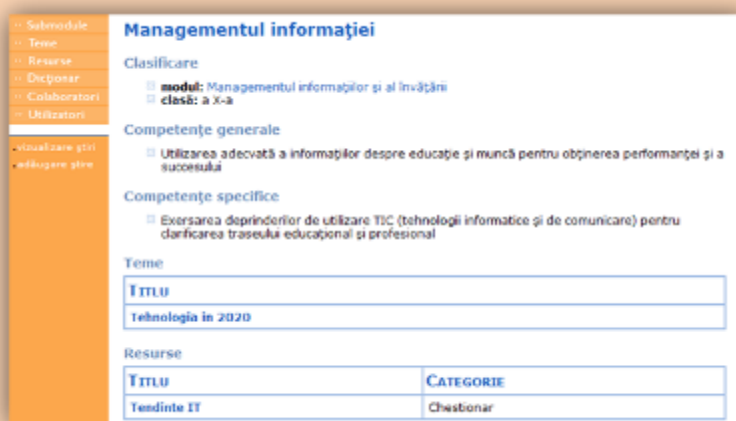
Formatele acceptate pentru o categorie variază: membrul activ poate adăuga documente Microsoft Office Word, pagini web, PDF, fișe de lucru Microsoft Office Excel, fișiere MPEG, fișiere AVI, animații Flash, arhive Zip.

Vizualizare

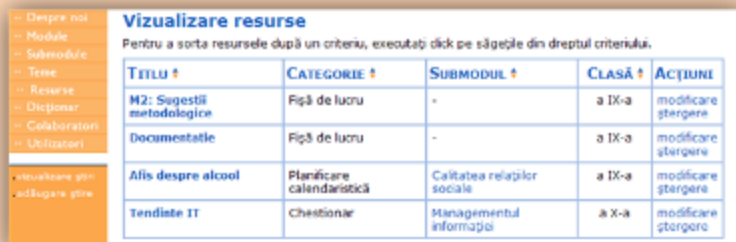
Utilizatorul poate vizualiza resursele în două moduri.

1. accesând pagina unui submodul, poate vizualiza resursele încadrate în submodulul respectiv.

2. dacă dorește vizualizarea tuturor resurselor, poate executa click pe opțiunea *Resurse* din zona meniu.

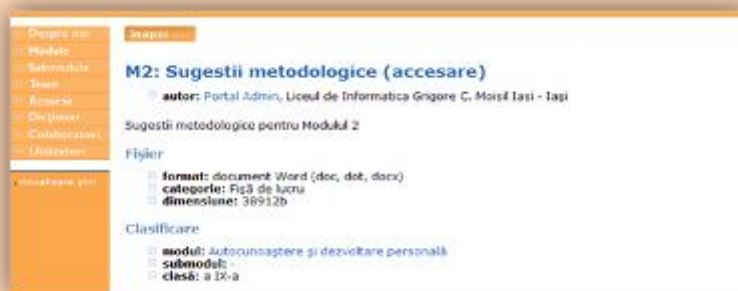


Dacă se dorește ordonarea după un criteriu (titlu, categorie, submodul, clasă), se execută click pe *săgeata* din dreapta criteriului. O nouă apăsare pe săgeată ordonează submodulele invers.



Pentru a vizualiza informațiile complete despre o resursă, dar și pentru a o accesa, utilizatorul trebuie să execute click pe titlul resursei respective.

Exemplul din imagine prezintă o resursă vizualizată.



Căutare

Utilizatorul poate căuta o resursă prin intermediul formularului *Căutare resurse*, aflat în josul paginilor de vizualizare a unei resurse și de vizualizare a tuturor resurselor.

Adăugare

Pentru a adăuga o resursă, utilizatorul trebuie să fie membru activ. În procesul de publicare a resursei, propunătorul poate să nu specifice o temă sau un submodul, dar fiecare resursă trebuie să facă parte dintr-o categorie și să aibă un format. În tabelul de mai jos, sunt prezentate categoriile resurselor și formatele acceptate.

Categorie	Formate acceptate	
Planificare calendaristică	Document Word	Document PowerPoint
	Pagină HTM	Document Rich Text
	Document PDF	Fișă Excel
Proiect didactic	Document Word	Document PowerPoint
	Pagină HTM	Document Rich Text
	Document PDF	Arhivă ZIP
Prezentare PowerPoint	Document PowerPoint	
Fișă de lucru	Document Word	Document PDF
	Document Rich Text	
Secvență audio	Fișier MPEG	Fișier audio
Secvență video	Stream AVI	Fișier MPEG
	Fișier video Apple	Animație Flash
Animație	Animație Flash	Document PowerPoint
Imagine	Imagine Bitmap	Imagine JPG
	Imagine GIF	Imagine PNG
	Imagine TIF	
Chestionar	Document Word	Document Rich Text
	Pagină HTML	Animație Flash
	Document PDF	Arhivă ZIP
Soft educațional	<i>Arhiva ZIP trebuie să conțină obligatoriu fișierul index.html în directorul părinte. Resursa soft educațional va fi vizualizată în portalul "Ora de Dirigenție".</i>	
Website	<i>Arhiva ZIP trebuie să conțină obligatoriu fișierul index.html în directorul părinte. Resursa website va fi vizualizată în portalul "Ora de Dirigenție".</i>	
Arhivă	Arhivă ZIP	
Altă categorie	Document Word	Animație Flash
	Document HTML	Fișier audio
	Document PDF	Fișă Excel
	Document Rich Text	Arhivă ZIP

Formularul de adăugare se găsește în pagina de vizualizare a resurselor, accesibilă prin butonul *Resurse* din zona meniu.

În exemplul de lângă, se adaugă o nouă resursă de tip website pentru submodulul *Managementul învățării*, clasa a IX-a: *Să învățăm eficient!*.

După ce formularul este completat, se apasă butonul *adăugare* și resursa este adăugată.

Modificare

Utilizatorii care pot modifica o resursă sunt: administratorul și utilizatorul care a adăugat-o (în cazul în care contul acestuia din urmă nu a fost dezactivat). Pentru a modifica o resursă, utilizatorul poate:

1. să execute click pe butonul *modificare* din secțiunea *Acțiuni*, aflată în pagina resursei.

2. să execute click pe butonul *modificare* din secțiunea *Acțiuni* a tabelului din pagina tuturor resurselor.

TITLU ↑	CATEGORIE ↑	SUBMODUL ↑	CLASĂ ↑	ACȚIUNI
M2: Sugestii metodologice	Fișă de lucru	-	a IX-a	modificare ștergere
qf6gdfgd	Chestionar	-	a IX-a	modificare ștergere
Ce inseamna numele meu?	Chestionar	-	a IX-a	modificare ștergere

Formularul pe care trebuie să-l completeze permite modificarea titlului și a descrierii resursei.

Ștergere

Ștergerea unei resurse se realizează în mod asemănător ștergerii unei teme: prin efectuarea unui click pe butonul *ștergere*, prezent întotdeauna dedesubtul celui de *modificare*.

Pagina de ștergere a resursei cere confirmarea utilizatorului înainte să șteargă definitiv resursa de pe portal.

Termeni

Termenii cheie folosiți în modulele portalului “Ora de Dirigenție” au fost organizați într-un dicționar. Fiecare termen-cheie prezintă definiția științifică a conceptului și unele exemple reprezentative.

Vizualizare

Utilizatorul poate vizualiza termenii accesând dicționarul prin executarea unui click pe opțiunea *Dicționar* din zona meniu.

Dacă se dorește ordonarea după un criteriu (nume, modul), se execută click pe *săgeata* din dreapta criteriului. O nouă apăsare pe săgeată reordonează termenii invers.



Modul
Submodul
Term
Semnific
Opțiune
Colaboratori
Utilizatori
Finala Campion

Dicționar
Pentru a sorta termenii după un criteriu, executați click pe săgețile din dreptul criteriului.

NUME ↑	MODUL ↑	ACTIONI
comportament de risc	Calitatea stilului de viață	modificare ștergere
comunicare	Comunicarea și abilitățile sociale	modificare ștergere
conflict	Comunicarea și abilitățile sociale	modificare ștergere
dialog	Comunicarea și abilitățile sociale	modificare ștergere
e-Learning	Managementul informațiilor și al învățării	modificare ștergere
eu	Autocunoaștere și dezvoltare personală	modificare ștergere
informațional	Managementul informațiilor și al învățării	modificare ștergere
învățare	Managementul informațiilor și al învățării	modificare ștergere
management	Managementul informațiilor și al învățării	modificare ștergere
sine	Autocunoaștere și dezvoltare personală	modificare ștergere

Pagini: 1 >

Pentru a vizualiza informația completă despre un termen, utilizatorul execută click pe titlul termenului.

Exemplul de lângă prezintă un termen din dicționar, vizualizat.



Modul
Submodul
Term
Semnific
Opțiune
Colaboratori
Utilizatori
Finala Campion

comunicare

Un proces prin care o parte (numită emițător) transmite informații (un mesaj) unei alte părți (numită receptor); interacțiunea socială prin intermediul sistemului de simboluri și mesaje; o realizare socială în comportamentul simbolic; o funcție socială; un proces de viață esențial.

Clasificare

modul: Comunicarea și abilitățile sociale

Căutare

Utilizatorul poate căuta un termen folosind formularul *Căutare termeni*. Aflat în partea inferioară a paginii tuturor termenilor.

Colaboratori

Portalul “Ora de Dirigenție” propune o listă de colaboratori: asociații, fundații, instituții, organizații, cu care se pot realiza parteneriate în cadrul activităților educaționale.

Colaboratorii sunt reprezentanți ai unor multiple domenii de activitate precum: asistență socială, protecție civilă, asistență medicală de urgență și prim-ajutor, informare cu privire la factori de risc (alcool, tutun, droguri etc.), voluntariat, caritate.

Colaboratorii pot deveni parteneri în activități educaționale în general și în activități de Consiliere și orientare în particular. Se pot realiza proiecte, cursuri de inițiere atât între colaboratori și profesorii diriginți care doresc să se perfecționeze, cât și între colaboratori și elevi, prin intermediul orelor de Dirigenție.

Vizualizare

Colaboratorii pot fi vizualizați prin executarea unui click pe opțiunea *Colaboratori* din zona meniu.

Dacă se dorește ordonarea după denumire, se execută click pe *săgeata* din dreapta criteriului. O nouă apăsare pe săgeată reordonează colaboratorii.

DENUMIRE ↑	WEBSITE	ACTIONI
Crucea Rosie	website	modificare ștergere
Fundația LERIS	website	modificare ștergere
Liceul de Informatică Grigore C. Moisil Iasi	website	modificare ștergere

Pentru a vizualiza informația completă despre un colaborator, utilizatorul execută click pe titlul său.

Exemplul alăturat prezintă un colaborator, descrierea lui și datele de contact.

Liceul de Informatica Grigore Moisil din Iasi a fost infiintat in 1971 si a atlat pana acum performante deosebite la fiecare disciplina de studiu.

Căutare

Colaboratorii pot fi găsiți și prin intermediul formularului *Căutare colaboratori*, aflat în josul paginii cu toți colaboratorii, precum și în partea inferioară a paginii unui colaborator.

Știri

“Ora de Dirigenție” permite membrilor activi ai comunității să publice știri cu conținut educațional. Membrul activ poate include în știre și un website cu detalii.

Astfel, activități educaționale de nivel național sau regional pot fi anunțate pe portalul “Ora de Dirigenție” astfel încât informația să ajungă exact la publicul țintă, ceilalți profesori diriginți din țară.

Vizualizare

Ultimele trei știri publicate pot fi vizualizate în zona știri pe orice pagină a portalului. Pentru a vizualiza toate știrile, utilizatorul poate executa un click pe opțiunea *vizualizare știri* aflată în aceeași zonă.

Dacă se dorește ordonarea după un criteriu (titlu, autor, dată publicare), se execută click pe *săgeata* din dreapta criteriului. O nouă apăsare pe săgeată reordonează știrile.

TITLU ↑	AUTOR ↑	DATA ↑	WEBSITE	ACTIONI
Finala Campion	Portal Admin	24 mai 2008	Website	modificare ștergere
Cupa Siveco	Portal Admin	24 mai 2008	Website	modificare ștergere

Pentru a vizualiza informația completă dintr-o știre, utilizatorul execută click pe titlul știrii.

Exemplul alăturat ilustrează informația completă a unei știri.

Căutare știri
Pentru a căuta o știre, completați cu atenție formularul de mai jos.

titlu (1-100 litere sau cifre)
 emițător (1-1000 litere sau cifre)
 autor (1-100 litere sau cifre)

Căutare

Știrile pot fi găsite utilizând formularul *Căutare știri* din josul paginii cu toate știrile și din partea inferioară a paginii unei știri.

Adăugare

Pentru a adăuga o știre, utilizatorul trebuie să fie conectat. Formularul de adăugare se găsește în pagina de vizualizare a știrilor, accesibilă prin butonul *vizualizare știri* din zona știri. Am prevăzut adăugarea unei știri și cu o legătură direct, aflată sub butonul *vizualizare știri* aflat în zona știri.

În exemplul de lângă, se adaugă o știre cu conținut educațional.

Website-ul cu detalii este <http://portal.edu.ro>.

După ce formularul este completat, se apasă butonul *adăugare* și știrea este publicată.

Modificare

O știre poate fi modificată de către membru activ care a propus-o și de către administrator. Pentru a modifica o știre, utilizatorul are două posibilități:

1. execută click pe butonul *modificare* din secțiunea *Acțiuni* aflată în pagina știrii.

2. execută click pe butonul *modificare* din secțiunea *Acțiuni* a tabelului din pagina tuturor știrilor.

Titlu	Autor	Data	Website	Acțiuni
Website pentru lot	Portal Admin	25 mai 2008	Website	modificare ștergere
Finala Campion	Portal Admin	24 mai 2008	Website	modificare ștergere
Cupa Siveco	Portal Admin	24 mai 2008	Website	modificare ștergere

Formularul de modificare este asemănător celui de adăugare:

Ștergere

Ștergerea unei știri se realizează prin efectuarea unui click pe butonul *ștergere*, prezent întotdeauna dedesubtul celui de *modificare*.

Executând click pe butonul *da*, utilizatorul șterge știrea.

Conținut educațional

Nr.	Tema	Modul	Submodul	Clasa	Resurse educaționale
1.	Modele în carieră	Planificarea carierei	Planificarea și dezvoltarea carierei	XII	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proiect didactic ▪ „<i>Lideri IT</i>” – prezentare Powerpoint ▪ Joc didactic „<i>Modele în carieră</i>”
2.	Ce știi despre mine?	Autocunoaștere și dezvoltare personală	Autocunoaștere	IX	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proiect didactic ▪ Joc didactic – labirintul cunoașterii
3.	Luna prevenției. Violența	Calitatea stilului de viață	Calitatea vieții și stilul de viață sănătos	IX	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proiect didactic ▪ Prezentare PowerPoint “<i>Violența</i>”
4.	Luna prevenției. Alcoolul	Calitatea stilului de viață	Calitatea vieții și stilul de viață	IX	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proiect didactic ▪ Prezentare PowerPoint “<i>Efectele consumului de alcool asupra organismului</i>”
5.	Luna prevenției. Mâncăm sănătos?	Calitatea stilului de viață	Calitatea vieții și stilul de viață	IX	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proiect didactic ▪ Prezentarea PowerPoint “<i>Junk-food. Efecte nocive și soluții</i>” ▪ Joc didactic: “<i>Mâncăm sănătos?</i>”
6.	Luna prevenției. Drogurile	Calitatea stilului de viață	Calitatea vieții și stilul de viață	X	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Site-ul “<i>Prețuiește viața! Drogurile dăunează grav sănătății</i>”
7.	Luna prevenției. Bolile cu transmitere sexuală	Calitatea stilului de viață	Calitatea vieții și stilul de viață	XI	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proiect didactic ▪ Chestionar “<i>BTS</i>”
8.	Vreau să te cunosc!	Autocunoaștere și dezvoltare personală	Autocunoaștere	IX	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proiect didactic ▪ Soft educațional – <i>Conduita psihosocială (Chestionarul “Cine sunt eu?”, Copacul Valorilor)</i>
9.	Știu să mă prezint!	Planificarea carierei	Marketingul personal	XII	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proiect didactic ▪ Model CV ▪ Model Scrisoare de intenție ▪ Chestionar CV
10.	Sunt pregătit pentru interviu?	Planificarea carierei	Marketingul personal	XII	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proiect didactic ▪ Joc didactic “<i>Interviul perfect</i>”

Joc didactic. *Labirintul cunoașterii*

Labirintul cunoașterii este o incursiune a elevului în propria personalitate.

Prin intermediul a șase exerciții, marcate cu elemente grafice distincte în labirint, elevul își creează o viziune asupra sinelui și cunoaște posibilități de a-și îmbunătăți comportamentul.

Aspecte precum trăsăturile fizice, caracteristicile pozitive și negative de personalitate, adaptabilitatea în cadrul grupului sunt parcurse.

Al șaptelea exercițiu prezintă un feed-back general despre progresul înregistrat de elev.

Obiectiv general

Să identifice principalele caracteristici ale unor trăsături de personalitate.

Exerciții



Exercițiul 1

Obiectiv: să selecteze trăsăturile fizice cele mai apropiate de realitatea individului.



Exercițiul 2

Obiectiv: Să descopere caracteristicile pozitive de personalitate asemănătoare propriei persoane din lista prezentată.



Exercițiul 3

Obiectiv: Să asocieze reacțiile de comportament din afirmațiile prezentate cu cele specifice persoanei sale.



Exercițiul 4

Obiectiv: Să distingă ce aspecte ale sinelui se pot schimba și care trebuie acceptate așa cum sunt.



Exercițiul 5

Obiectiv: Să identifice locul și nivelul de adaptabilitate în cadrul grupului parcurgând următorul chestionar.



Exercițiul 6

Obiectiv: Să descopere caracteristicile negative de personalitate asemănătoare propriei persoane din lista prezentată.



Feed-back general

Feed-back-ul primit de elev vizează aspectele de personalitate parcurse de elev.

Interfața

Jocul didactic are două zone active.

1. Zona grafică: se găsește în centru și înfățișează o reprezentare grafică a labirintului.

2. Zona informații: ocupă partea de sus dreapta, unde se află butoanele de ajutor și obiective.



Joc didactic. *Modele în carieră*

Modele în carieră este un joc didactic în care elevul ia contact cu informații din viața personală și profesională a unor personalități remarcabile din domeniile: Artă, Știință, Politică și Sport. Confruntarea elevului cu modele autentice va constitui o sursă de inspirație pentru cariera sa profesională.

Jocul are structura unui quiz, elevul trebuie să răspundă la întrebări aleatoare, poate utiliza variante ajutătoare, după modelul devenit clasic al jocului "Vrei să fii miliardar?".

Obiective

O1. Să descopere realizări remarcabile ale unor personalități din domenii variate.

O2. Să analizeze comparativ biografiile profesionale ale unor personalități din domeniul Artei, Științei, Politicii și Sportului în scopul identificării elementelor comune și a elementelor diferite, pentru conturarea unor modele autentice pentru dezvoltarea carierei.

Interfața

Jocul are o interfață ergonomică. În imaginea de mai jos, elevul a răspuns la trei întrebări și o alege pe a patra.

Elevul alege o întrebare dintr-un domeniu sau domeniul surpriză (1 – marcat cu ?).

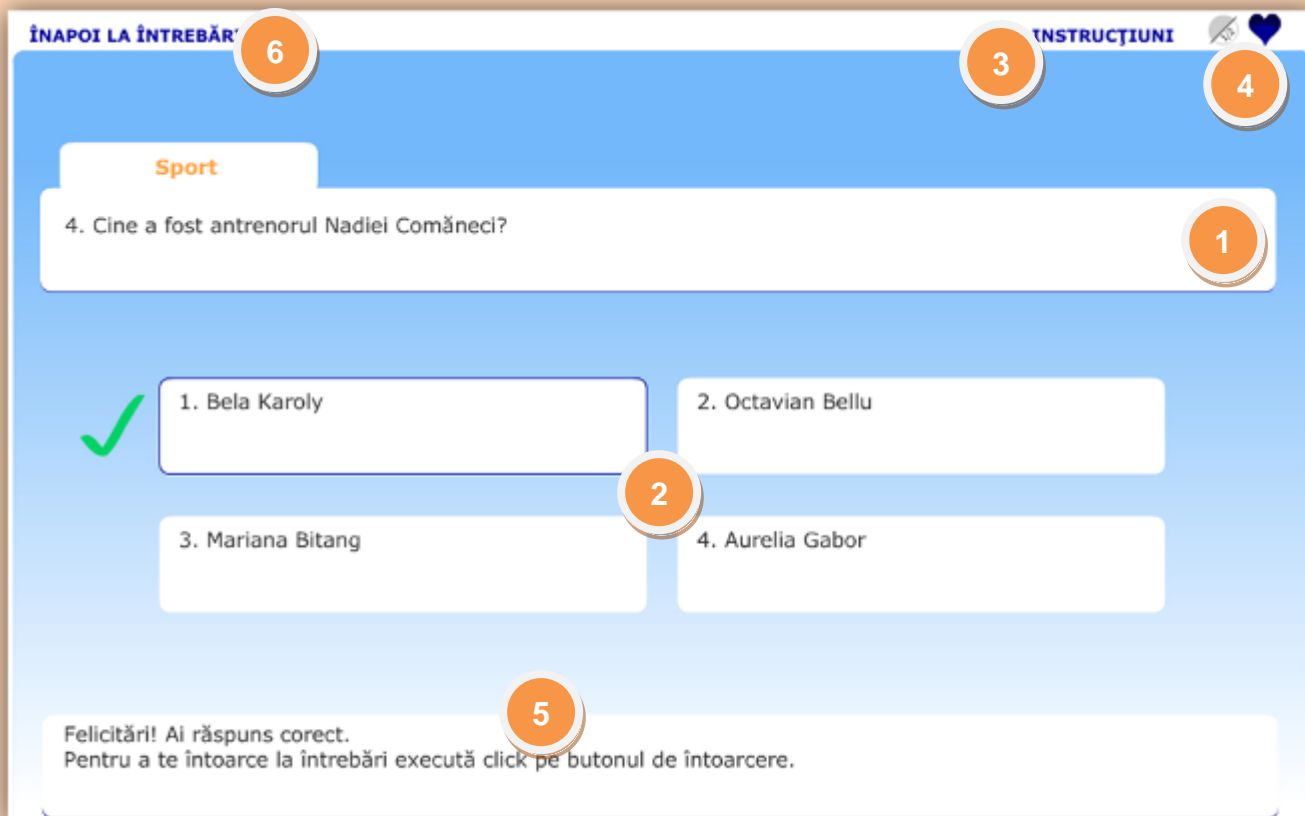
Întrebările la care s-a răspuns deja conțin un semn distinctiv, ilustrând corectitudinea răspunsului elevului: corect (2) sau incorect (3).

Întrebările au dificultate gradată (primele trei sunt ușoare, următoarele trei sunt medii, iar ultimele trei sunt dificile).

Întrebările sunt selectate aleatoriu dintr-un set în format xml pentru a fi ușor de editat și extins.



Fiecare întrebare este înfățișată elevului sub următorul format:



1. Enunțul întrebării este situat în partea superioară.
2. Elevul analizează cele patru întrebări și alege varianta considerată corectă, printr-un click în chenarul ei.
3. Elevul poate citi instrucțiunile de joc în fiecare moment, acționând butonul *Instrucțiuni*.
4. În cazul în care elevul nu este sigur de răspunsul său, el poate apela la una sau ambele variante ajutătoare:
 - 1:2 – două răspunsuri greșite devin inactive.
 - ♥ – elevul poate încerca să răspundă corect efectuând click, pe rând, pe două variante.
5. Feed-back-ul, precum și răspunsul corect, sunt afișate în partea inferioară.
6. După ce a răspuns la întrebare, elevul se poate întoarce la cele nouă întrebări prin intermediul butonului *înapoi la întrebări*.

Joc didactic. *Interviul perfect*

Jocul didactic *Interviul perfect* simulează printr-un test grilă cu variantă unică de răspuns un interviu. Elevului i se propun șapte întrebări frecvent întâlnite la interviuri profesionale și răspunsuri posibile pentru acestea. Elevul alege, pentru fiecare întrebare, unul dintre cele patru răspunsuri, care se potrivește cel mai bine personalității sale.

La sfârșitul interviului, elevul primește un calificativ general și explicații cu privire la oportunitatea răspunsurilor sale, precum și interpretarea celorlalte trei răspunsuri alternative. Calificativul este acordat în funcție de valoarea fiecărui răspuns ales. Am împărțit răspunsurile în patru grupe valorice:

- -5 puncte pentru un răspuns care defavorizează complet candidatul, fie creând o imagine negativă a acestuia, fie conducând la o situație în care candidatul va fi pus în încurcătură;
- 0 puncte pentru un răspuns acceptabil, dar care nu oferă un avantaj candidatului
- 2 puncte pentru un răspuns bun
- 5 puncte pentru unul foarte bun, care va conduce discuția pe un teren favorabil candidatului, în care acesta poate evidenția atuurile sale.

Obiective

O1. Să identifice care sunt răspunsurile cele mai potrivite pentru un interviu, în concordanță cu trăsăturile sale de personalitate.

O2. Să realizeze o comparație între efectele posibile ale diferitelor variante de răspuns.

Interfața

Interviul perfect este împărțit, din punct de vedere vizual, în cinci zone active:

1. Zona întrebare: se află în partea stângă și reprezintă enunțul întrebării curente.

2. Zona grafică: se găsește în centru și înfățișează o reprezentare grafică a interviului.

3. Zona răspunsuri: situată în partea de jos, conține răspunsurile posibile.

4. Butonul gata: aflat în partea dreaptă. Acționând acest buton, ori se avansează la următoarea întrebare, ori se termină interviul și elevul primește feedback-ul.

5. Zona informații: ocupă partea din dreapta-sus și conține butoanele de ajutor și de obiective.



La final, elevul primește un feedback:

Pentru fiecare întrebare (1) în parte, elevul observă efectul pe care l-a avut răspunsul său (cu albastru), precum și ce efecte ar fi avut alegerea oricărui alt răspuns.

Impactul pozitiv al unui răspuns este marcat printr-o bilă albă și impactul negativ – printr-o bilă neagră (2).

Elevul este evaluat conform grupelor valorice din care fac parte răspunsurile lui pentru fiecare întrebare și primește un calificativ general, în partea inferioară (3).



Joc didactic. *Mâncăm sănătos?*

Mâncăm sănătos? îi oferă elevului răspunsul pentru întrebarea “cât de mult mâncăm de fapt și ce ar trebui să fac pentru a-mi transforma alimentația într-una sănătoasă?”.

Elevul este invitat să-și aleagă orele la care mănâncă într-o zi normală și să-și prepare mesele. El are la dispoziție diverse feluri de mâncare pe care le poate pune în farfurie în una sau mai multe porții.

La final, elevului îi este prezentat numărul total de calorii ale alimentelor alese, precum și timpii necesari de activități recreative (mers pe jos, mers pe bicicletă, înot, alergat) pentru a consuma kaloriile.

Obiective

- O1.** Să se familiarizeze cu regulile de bază ale unei alimentații sănătoase
- O2.** Să analizeze propriile obiceiuri alimentare în scopul identificării distribuției și structurii meselor.
- O3.** Să identifice modalități prin care se poate realiza un echilibru între consum și aportul caloric.

Interfața

După ce alege o primă oră de masă, elevului i se arată o interfață cu cinci zone active.

1. Zona orelor: se află în partea inferioară și descrie cele 24 de ore la care elevul poate lua masa. Executând click pe o oră, se marchează ca vizitată și se deschide masa de la acea oră. Executând click pe butonul gata, se calculează numărul total de calorii și se acordă sfaturi utile.

2. Zona categoriilor: se găsește în partea stângă și ilustrează principalele categorii de mâncare. Executând un click pe o categorie, se deschid subcategoriile acesteia.

3. Zona sortimentelor: situată în partea superioară, arată sortimentele de mâncare ale categoriei de sus. Executând click pe una dintre subcategorii, se adaugă o porție din acea subcategorie în farfurie.

4. Zona farfuriei: aflată în partea centrală, permite vizualizarea mâncării consumate la ora indicată. Un click pe un fel de mâncare micșorează cu un număr de porții din acel fel de mâncare.

5. Zona informații: ocupă partea din dreapta-sus și conține butoanele de ajutor și de obiective.



În urma apăsării butonului *gata*, elevul primește feed-back cu o interfață ce se împarte în trei zone.

1. Zona grafică: sunt reprezentate caloriele pe un grafic al orelor. Elevul observă cea mai consistentă masă a zilei și distribuția în timp a calorilor.

2. Zona sfaturilor utile: se găsește în partea dreaptă și prezintă timpul în minute pentru câteva activități utile consumului calorilor.

3. Zona informații: ocupă partea din dreapta-sus și conține butoanele de ajutor și de obiective.



Chestionare. BTS. CV

Portalul "Ora de Dirigenție" conține un instrument pentru construirea facilă de chestionare.

Am creat cu această unealtă două chestionare: BTS (care tratează bolile cu transmitere sexuală și este structurat în întrebări cu variantă unică și întrebări cu variantă multiplă de răspuns) și CV (numai cu întrebări adevărat-fals), disponibile în secțiunea de resurse a portalului.

Pentru a particulariza un chestionar, utilizatorul trebuie să descarce chestionarul pilot din secțiunea de resurse și apoi să deschidă fișierul *chestionar.xml*.

Pot fi completate:

1. Informațiile generale:

- Titlul chestionarului

```
<chestionar titlu="Scrieti aici titlul chestionarului!"
```

- Autorul

```
autor="Scrieti aici numele Dumneavoastra!"
```

- Enunțul care apare sub titlu înainte de verificare

```
enunt="Scrieti aici cerinta generala!"
```

- Mesajul care apare sub titlu după verificare

```
verificare="Scrieti aici mesajul de dupa verificare!">
```

2. Întrebările. Fiecare întrebare poate avea variantă unică sau multiplă de răspuns.

Un exemplu de întrebare cu răspuns unic este:

```
<intrebare enunt="1+1=2?"
```

```
raspuns="unic"
```

```
mesajpentruraspunscorect="Ați răspuns corect la această întrebare!"
```

```
mesajpentruraspunsgresit="Ați răspuns greșit la această întrebare!">
```

```
<raspuns enunt="adevarat"
```

```
corect="da"
```

```
feedbackda=""
```

```
feedbacknu="" />
```

```

        <raspuns      enunt="fals"
                    corect="nu"
                    feedbackda=""
                    feedbacknu="" />
</intrebare>
Un exemplu de întrebare cu variantă multiplă de răspuns este:
<intrebare  enunt="Ce animale sunt mamifere?"
            raspuns="multiplu"
            mesajpentruraspunscorect="Ați răspuns corect la această întrebare!"
            mesajpentruraspunsgresit="Ați răspuns greșit la această întrebare!" >
    <raspuns      enunt="camila"
                corect="da"
                feedbackda="camilele sunt, intr-adevar, mamifere."
                feedbacknu="camilele nasc pui vii!" />
    <raspuns      enunt="tigrul siberian"
                corect="da"
                feedbackda="tigrul este, intr-adevar, felina si mamifer."
                feedbacknu="tigrul face parte din clasa mamifere!" />
    <raspuns      enunt="amiba"
                corect="nu"
                feedbackda="amiba face parte din domeniul eucariote."
                feedbacknu="amiba nu poate fi mamifer!" />
</intrebare>

```

Pentru fiecare variantă dintr-o întrebare, `feedbackda` este feedback-ul dat dacă se răspunde și cu varianta respectivă și `feedbacknu` – dacă **nu** se răspunde și cu varianta respectivă. Acești doi parametri **nu** sunt influențați de corectitudinea răspunsului.

Răspunsul corect la o întrebare înseamnă răspunderea corectă pentru fiecare variantă de răspuns.

3. Mesajul verificare: apare la acționarea butonului de ajutor, după apăsarea butonului de verificare

```
</chestionar><mesajverificare><![CDATA[Scripti aici mesajul!]]></mesajverificare>
```

4. Mesajul ajutor: apare la acționarea butonului de ajutor. Permite includerea unor indicații de rezolvare.

```
<mesajajutor><![CDATA[Scripti aici mesajul de ajutor!]]></mesajajutor>
```

5. Bibliografia: câte o publicație pe fiecare rând, ca în exemplu.

```

<bibliografie>
    <sursa titlu="Titlul 1" autor="Autor 1" />
    <sursa titlu="Titlul 2" autor="Autor 2" />
</bibliografie>

```

În urma completării fișierului *chestionar.xml*, se rulează *index.html* și se finalizează procesul de particularizare a chestionarului. După ce s-a terminat, se poate adăuga chestionarul ca resursă de tip website pe portalul "Ora de Dirigenție".

Interfața

Înainte de a fi verificat, elevului îi este arătată o interfață cu trei zone:

1. Zona indicații generale: se află în partea superioară și descrie titlul și indicațiile generale adresate elevului.

2. Zona întrebărilor: se găsește în partea centrală și are până la trei întrebări pe pagină. Pentru a naviga la paginile precedentă sau următoare (dacă există), se utilizează săgețile din colțurile inferioare ale paginii curente. În partea inferioară se află informații cu privire la pagina curentă și numărul total de pagini.

3. Zona informații: ocupă partea din dreapta-sus. Inițial, conține butoanele de ajutor și bibliografie. După ce elevul a vizitat toate paginile, se activează butonul de verificare.

După apăsarea butonului de verificare, deasupra fiecărei întrebări se prezintă feedback-ul general și particular pe răspuns, dacă există.

În dreapta, se arată o întrebare la care elevul a răspuns corect.

Fiecare răspuns este considerat corect și, prin urmare, răspunsul general al întrebării este corect.

O singură variantă greșită aleasă ar fi dus la un răspuns general incorect.

Detalii de implementare

Structura portalului

Website-ul "Ora de Dirigenție" este realizat în PHP și folosește, ca soluție pentru baza de date, MySQL. Paginile sunt structurate modular, astfel încât fragmente de pagină încărcate în pagini distincte să se găsească într-o singură locație. Paginile de căutare și adăugare, precum și cele care calculează paginarea tabelelor de vizualizare a elementelor de conținut (submodule, resurse etc.) sunt stocate separat într-un director denumit *secvențe*.

Am prevăzut baza de date și cu un tabel separat, denumit *pagini*, care ține evidența clară a paginilor ce pot fi accesate, memorându-le adresa. Fiecare operație (adăugare, ștergere, modificare etc.) specifică unui element de conținut (temă, știre, utilizator, resursă etc.) constituie o pagină separată.

Această soluție a constituit o optimizare pentru:

mentenanța aplicației: orice facilitate poate fi activată/dezactivată logic. Spre exemplu, dacă o persoană autorizată să utilizeze direct baza de date dorește să elibereze spațiul ocupat de resurse, va dezactiva doar pagina de adăugare resurse. Utilizatorii vor putea în continuare să modifice, ștergă sau acceseze resurse.

modularitatea aplicației: o facilitate poate fi activată/dezactivată din tabel fără a influența restul facilităților. De pildă, persoana autorizată consideră inoportună actualizarea resurselor, dorind să realizeze o statistică. El doar dezactivează, paginile de adăugare, modificare și ștergere a resurselor fără a bloca accesul utilizatorilor la celelalte facilități.

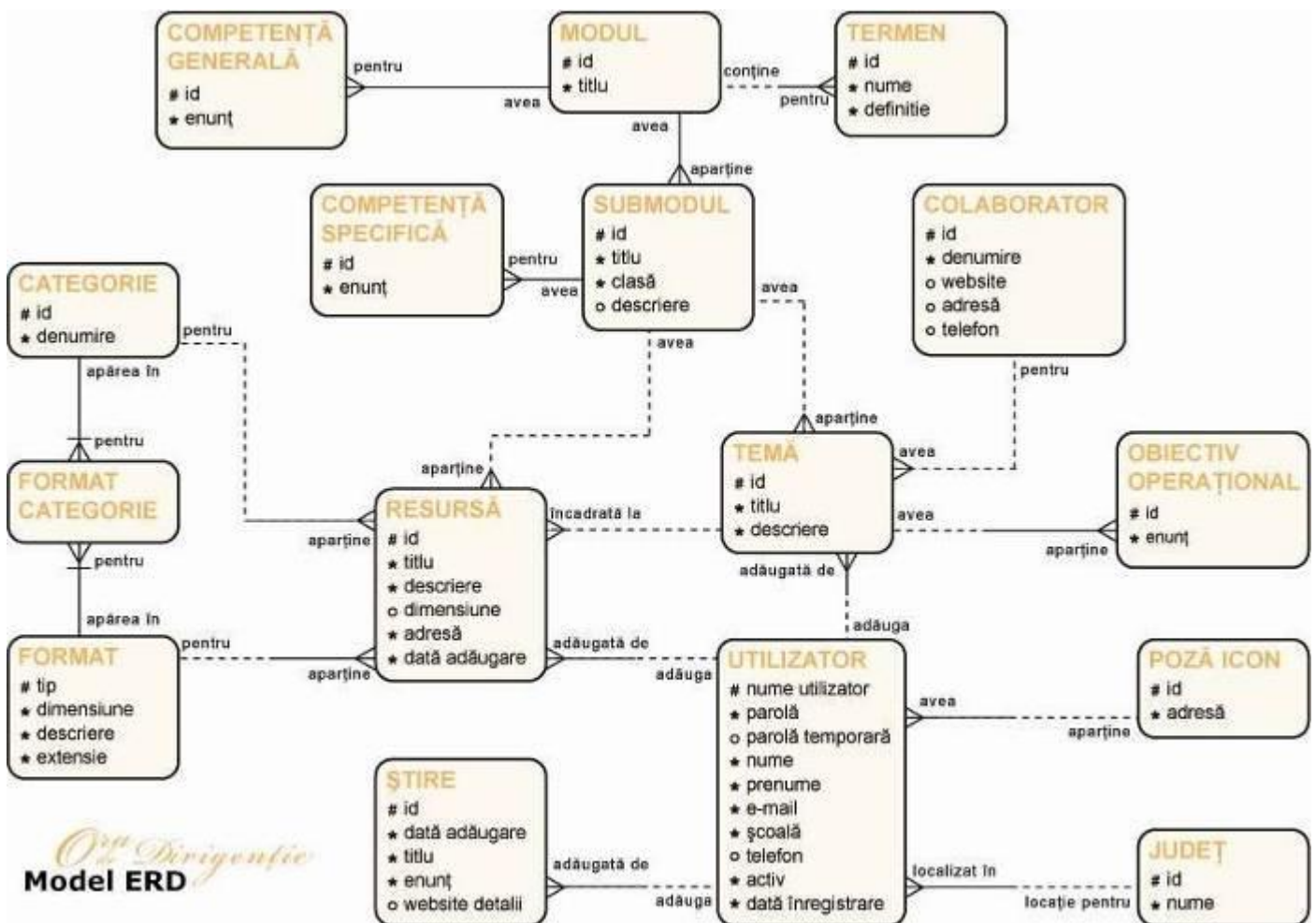
portabilitatea aplicației: adresele paginilor, fiind stocate în tabel, permit utilizarea portalului ca un tot unitar, dar format din pagini aflate în locații multiple.

extensibilitatea aplicației: se pot adăuga funcționalități noi portalului prin adăugarea lor în tabel și adăugarea scripturilor PHP la adresele specificate.

eleganța implementării: am împărțit o pagină din tabel (văzută de utilizator ca una) în două: prima (numită *cod*) rulează înainte de a se afișa rezultatele pe ecran, iar a doua (numită *pagină*) ocupă în totalitate zona informații și este axată pe modul de afișare a informațiilor.

Baza de date

Structura bazei de date poate fi studiată prin intermediul modelului ERD de mai jos:



Exemplu de cod

Un exemplu de cod (pentru afișarea temelor în pagina de vizualizare teme) este cel de mai jos. Am utilizat operația de join a tabelor din baza de date SQL pentru a reuni informația și a micșora numărul de întrebări (query-uri) necesare:

```
SELECT t.titlu AS tematitlu, t.descriere AS temadescriere, s.titlu AS submodultitlu, s.clasa AS
submodulclasa, s.id AS submodulid, u.prenume AS utilizatorprenume, u.numa AS utilizatornuma,
t.utilizator_numa_utilizator AS utilizatornumeutilizator, t.id AS temaid
FROM teme AS t, submodule AS s, utilizatori AS u
WHERE t.submodul_id=s.id AND t.utilizator_numa_utilizator=u.numa_utilizator
```

Cerințe tehnice

Pentru utilizatori

Utilizatorii trebuie să dețină calculatoare care să conțină următoarele resurse software:

- un browser (ex: Microsoft Internet Explorer 7, Mozilla Firefox, Netscape, Opera Browser etc.) ;
- Adobe Flash Player 8.

Pentru instalarea aplicației

În cazul în care se dorește instalarea aplicației, este necesară instalarea în prealabil a unui server PHP cu suport MySQL (ex: EasyPHP).