

Claudia BÎRGĂOANU

Mirela NOVAC

CREATIVITATE ȘI INOVAȚIE ÎN ERA DIGITALĂ



 Editura
SPIRU HARET
Iași, 2026

Claudia BÎRGĂOANU

Mirela NOVAC

CREATIVITATE ȘI INOVAȚIE ÎN ERA DIGITALĂ

**GHID DE BUNE PRACTICI
VOL. II**

 Editura
SPIRU HARET
Iași, 2026



ISBN general: 978-973-579-419-4

ISBN vol. II: 978-973-579-429-3

© Editura "Spiru Haret"

Casa Corpului Didactic "Spiru Haret" Iași

Str. Octav Botez 2 A, Iași, 700116

Telefon: 0232/210424; fax: 0232/210424

E-mail: ccdiasi@gmail.com, edituraspiruharet@ccdis.ro,

Web: www.ccdis.ro

Cuvânt înainte

Volumul *Creativitate și inovație în era digitală* (Iași, 2026) apare într-un context în care educația traversează un proces continuu de adaptare la schimbările tehnologice, sociale și culturale. În acest cadru, dezvoltarea creativității, integrarea instrumentelor digitale și orientarea procesului didactic către formarea competențelor reprezintă direcții constante ale practicii educaționale contemporane.

Lucrarea reunește contribuții care abordează, din perspective variate, teme de interes pentru activitatea didactică actuală. Materialele includ exemple de bune practici, modele pedagogice, proiecte educaționale și reflecții privind utilizarea resurselor digitale în procesul de predare-învățare-evaluare. Diversitatea abordărilor evidențiază preocuparea pentru identificarea unor soluții didactice adaptate contextelor educaționale actuale și nevoilor de învățare ale elevilor.

Textele reunite în acest volum ilustrează modalități de integrare a tehnologiei în activitatea didactică, subliniind rolul acesteia ca resursă educațională care poate sprijini dezvoltarea gândirii critice, a creativității, a colaborării și a autonomiei în învățare. În același timp, ele reflectă transformarea rolului profesorului într-un facilitator al învățării, preocupat de proiectarea unor experiențe educaționale relevante și adaptate realităților actuale.

Prin caracterul său aplicativ și prin diversitatea domeniilor abordate, volumul oferă exemple de practici care pot constitui puncte de reflecție și surse de inspirație pentru cadrele didactice interesate de inovarea procesului educațional. Totodată, lucrarea evidențiază importanța schimbului de experiență și a valorificării expertizei profesionale în cadrul comunității educaționale.

Casa Corpului Didactic „Spiru Haret” Iași susține inițiativele editoriale care facilitează diseminarea experiențelor didactice și încurajează dialogul profesional, contribuind la consolidarea unei culturi organizaționale bazate pe învățare continuă, colaborare și dezvoltare profesională.

Prin tematica abordată și prin diversitatea perspectivelor reunite, acest volum se înscrie în preocupările actuale privind modernizarea educației și oferă un cadru de reflecție asupra modului în care creativitatea și inovația pot fi integrate în practica didactică, în beneficiul dezvoltării unui proces educațional adaptat provocărilor societății contemporane.

Prof. dr. Genoveva Aurelia Farcaș

Director

Casa Corpului Didactic „Spiru Haret” Iași

Metoda C.R.E.A.T.I.V. – Model psihopedagogic pentru dezvoltarea creativității la școlarul mic

Prof. înv. primar Bîrgăoanu Claudia
Școala Gimnazială „Iordache Cantacuzino” Pașcani

În peisajul educației contemporane, creativitatea a încetat să fie considerată un simplu atribut artistic, fiind redefinită ca o competență transversală fundamentală, indispensabilă pentru formarea unor indivizi capabili să abordeze flexibil schimbările rapide ale societății globale. Documentele curriculare actuale subliniază imperativul stimulării gândirii divergente și a inițiativei personale încă din primii ani de școlarizare, perioadă în care potențialul creativ al copilului este maxim datorită curiozității naturale și a unei gândiri intuitive orientate spre explorare. Cu toate acestea, persistența metodelor tradiționale, axate pe conformitate, reproducere și răspunsuri previzibile, limitează adesea acest capital creativ, impunând necesitatea unei abordări metodologice coerente. Metoda C.R.E.A.T.I.V. apare astfel ca un răspuns pedagogic structurat, menit să ofere un cadru securizant în care elevul să poată experimenta, transformând sala de clasă dintr-un spațiu al repetiției într-un laborator al inovației intelectuale.

Fundamentarea teoretică a acestui model se sprijină pe o sinteză riguroasă a literaturii de specialitate, articulând perspective cognitive și constructiviste pentru a explica mecanismele profunde ale actului creator. Modelul integrează viziunea procesuală a lui Wallas, care descrie maturizarea ideilor prin etapele de pregătire, incubare, iluminare și verificare, oferind astfel structura temporală necesară trecerii de la acumularea de date la intuiția creatoare. Această dimensiune este completată de teoria lui Guilford, care identifică fluiditatea, flexibilitatea, originalitatea și elaborarea ca indicatori operaționali ai gândirii divergente, esențiali pentru evitarea fixității cognitive. În același timp, contribuțiile lui Torrance privind sensibilitatea la probleme și curajul testării ipotezelor, alături de perspectivele lui Piaget și Bruner asupra învățării prin descoperire, redefinesc educația ca un proces de auto-structurare a cunoașterii. Un rol central în această arhitectură îl ocupă dimensiunea socio-emoțională evidențiată de Vygotski, care confirmă faptul că un climat afectiv pozitiv și interacțiunile sociale sunt pilonii pe care se sprijină asumarea riscurilor intelectuale și co-construcția sensului în mediul școlar.

Operaționalizarea acestor teorii se realizează printr-un parcurs didactic structurat în șapte etape interdependente, care ghidează elevul de la stadiul de observator la cel de creator și evaluator. Prima etapă, Căutarea sau Observarea, vizează stimularea curiozității epistemice și identificarea problemelor acolo unde alții văd doar rutină, fiind urmată de faza Reflecției, un moment de interiorizare și incubare unde dialogul socratic și întrebările deschise permit emergența unor conexiuni mentale inedite. Experimentarea reprezintă nucleul activ al metodei, etapă în care elevii manipulează concepte, materiale și ipoteze în cadrul unor proiecte interdisciplinare ce încurajează încercarea și eroarea ca mecanisme de învățare. Procesul continuă cu Ajustarea, un filtru critic necesar în care ideile brute sunt rafinate prin feedback și autoevaluare, pregătind terenul pentru Transformare, etapa în care viziunea abstractă prinde contur într-un produs finit, fie el un text literar, o machetă sau o soluție matematică originală. Penultima etapă, Interacțiunea, valorifică dimensiunea socială a învățării prin negocierea sensurilor și colaborare, procesul culminând cu Valorificarea, unde recunoașterea publică a rezultatelor și reflecția metacognitivă asupra propriului progres consolidează stima de sine și sentimentul de autoeficacitate al școlarului mic.

În ansamblu, metoda C.R.E.A.T.I.V. se conturează ca un demers pedagogic complex, care îmbină într-o manieră coerentă perspective teoretice validate și practici educaționale adaptate nevoilor reale ale școlarilor mici, oferind un cadru de lucru ce poate fi integrat în mod natural în activitățile didactice curente. Prin caracterul său etapizat, metoda permite o abordare graduală a procesului creativ, în care elevii sunt ghidați de la identificarea unei situații problematice până la prezentarea și valorificarea produsului final, iar această structurare clară contribuie la dezvoltarea unei gândiri organizate, flexibile și orientate spre soluții. În același timp, metoda pune accent pe dimensiunea socio-emoțională a învățării, recunoscând faptul că un climat afectiv pozitiv, caracterizat prin acceptare, sprijin și încurajare, reprezintă o condiție esențială pentru

manifestarea creativității. Elevii care se simt în siguranță să își exprime ideile, să greșească și să exploreze fără teama de evaluare negativă sunt mai dispuși să se implice în activități deschise, să își asume riscuri intelectuale și să își dezvolte încrederea în propriile capacități, iar această evoluție are un impact semnificativ asupra motivației și implicării lor în procesul de învățare. De asemenea, metoda valorifică potențialul colaborativ al învățării, deoarece activitățile de grup, schimbul de idei și feedbackul colegial contribuie la dezvoltarea competențelor sociale, precum comunicarea, empatia și toleranța la diversitate, competențe esențiale pentru formarea unui profil de elev autonom și responsabil. Prin colaborare, elevii învață să își argumenteze ideile, să asculte perspective diferite, să negocieze soluții și să construiască împreună produse creative, iar acest proces contribuie la dezvoltarea unei gândiri complexe și flexibile. În plus, metoda C.R.E.A.T.I.V. oferă profesorilor un instrument pedagogic valoros, care le permite să creeze contexte de învățare stimulative, să adapteze sarcinile la nivelul elevilor, să ofere feedback constructiv și să faciliteze colaborarea. Profesorii devin astfel facilitatori ai procesului creativ, capabili să identifice nevoile individuale ale elevilor, să ofere sprijin diferențiat și să creeze un climat în care elevii se simt în siguranță să își exprime ideile și să își asume riscuri intelectuale. Această schimbare de rol presupune o atitudine deschisă, disponibilitatea de a accepta idei neconvenționale și capacitatea de a gestiona situații imprevizibile, deoarece procesul creativ este, prin natura sa, dinamic și dificil de controlat în mod strict. În ceea ce privește evaluarea, metoda promovează o abordare formativă, orientată spre proces și nu doar spre produs, deoarece creativitatea se manifestă în modul în care elevii explorează, formulează ipoteze, testează soluții și reflectează asupra propriilor demersuri. Evaluarea formativă permite elevilor să își înțeleagă propriul proces de învățare, să identifice punctele forte și aspectele care necesită îmbunătățire și să își dezvolte autonomia, iar profesorul trebuie să elaboreze criterii clare, adaptate vârstei și nivelului de dezvoltare al elevilor, care să permită aprecierea progresului individual și să încurajeze implicarea autentică în procesul creativ. În plus, evaluarea trebuie să fie flexibilă, deoarece produsele creative pot varia semnificativ în funcție de stilul, interesele și nivelul de dezvoltare al fiecărui elev, iar aprecierea lor necesită o abordare nuanțată și contextualizată. În concluzie, metoda C.R.E.A.T.I.V. reprezintă un instrument pedagogic complex și valoros, care contribuie la dezvoltarea creativității la școlarii mici printr-o abordare integrată, care valorifică atât procesele cognitive, cât și pe cele socio-emoționale. Prin aplicarea consecventă a metodei, profesorii pot contribui la formarea unor elevi autonomi, curioși, capabili să gândească critic și creativ, să colaboreze eficient și să își exprime ideile într-un mod autentic și valoros, consolidând astfel fundamentul unei educații orientate spre dezvoltarea integrală a copilului și pregătindu-l pentru provocările viitoare ale învățării și ale vieții cotidiene. Metoda nu se limitează la stimularea creativității ca abilitate punctuală, ci contribuie la formarea unei atitudini creative față de învățare, caracterizată prin curiozitate, deschidere, perseverență și disponibilitatea de a explora soluții alternative, iar această atitudine reprezintă una dintre cele mai valoroase resurse pe care școala le poate oferi elevilor în contextul unei societăți în continuă schimbare. Prin urmare, metoda C.R.E.A.T.I.V. nu este doar un instrument didactic, ci un cadru conceptual care poate transforma modul în care elevii învață, modul în care profesorii predau și modul în care școala se raportează la creativitate, contribuind la formarea unei culturi educaționale în care originalitatea, explorarea și reflecția sunt valorizate și cultivate în mod constant.

În lumina tuturor acestor considerente, metoda C.R.E.A.T.I.V. se afirmă ca un demers pedagogic cu valențe formative profunde, capabil să transforme modul în care elevii se raportează la învățare și la propriul potențial creativ. Prin integrarea etapelor sale într-un proces coerent, metoda oferă elevilor oportunitatea de a experimenta în mod direct dinamica gândirii creative, de a înțelege că ideile nu apar spontan, ci se construiesc treptat, prin acumulare, reflecție, explorare și ajustare. Această înțelegere contribuie la formarea unei mentalități orientate spre progres, în care efortul, perseverența și disponibilitatea de a revizui și îmbunătăți propriile soluții devin elemente centrale ale procesului de învățare. Elevii învață astfel să privească greșeala nu ca pe un eșec, ci ca pe o etapă firească a dezvoltării, iar această schimbare de perspectivă are un impact semnificativ asupra modului în care se implică în activitățile școlare și asupra încrederii în propriile capacități. În același timp, metoda contribuie la dezvoltarea unei gândiri reflexive, deoarece elevii sunt invitați să analizeze nu doar rezultatul final, ci și procesul

prin care au ajuns la acesta, să identifice strategiile eficiente și să recunoască aspectele care necesită îmbunătățire. Această capacitate de autoanaliză este esențială pentru formarea autonomiei în învățare și pentru dezvoltarea unei atitudini responsabile față de propriul parcurs educațional. Prin activitățile de colaborare, metoda favorizează și dezvoltarea competențelor sociale, deoarece elevii învață să lucreze împreună, să își exprime ideile într-un mod clar și respectuos, să asculte opiniile colegilor și să negocieze soluții comune. Aceste competențe sunt esențiale nu doar în contextul școlar, ci și în viața de zi cu zi, deoarece capacitatea de a comunica eficient, de a colabora și de a gestiona situații complexe reprezintă abilități fundamentale într-o societate interdependentă. În plus, metoda stimulează empatia cognitivă, deoarece elevii sunt expuși la perspective diferite și învață să înțeleagă modul în care colegii lor gândesc, simt și abordează problemele, iar această înțelegere contribuie la formarea unei comunități de învățare bazate pe respect, sprijin și cooperare. Din perspectiva profesorului, metoda C.R.E.A.T.I.V. reprezintă o oportunitate de a regândi rolul său în procesul educațional, trecând de la un model centrat pe transmiterea de informații la unul orientat spre facilitarea proceselor cognitive și creative ale elevilor. Această schimbare presupune o atitudine deschisă, disponibilitatea de a accepta idei neconvenționale și capacitatea de a crea contexte de învățare stimulative, în care elevii să se simtă încurajați să exploreze, să experimenteze și să își exprime ideile într-un mod liber și autentic. Profesorul devine astfel un ghid, un mediator și un partener în procesul de învățare, capabil să ofere sprijin diferențiat, să pună întrebări provocatoare și să faciliteze dialogul, fără a impune soluții prestabilite. În acest sens, metoda contribuie la dezvoltarea competențelor profesionale ale cadrelor didactice, deoarece le oferă un cadru conceptual și metodologic care le permite să abordeze învățarea într-un mod creativ, flexibil și adaptat nevoilor elevilor. În ceea ce privește impactul pe termen lung, metoda C.R.E.A.T.I.V. contribuie la formarea unui profil de elev capabil să abordeze situațiile problematice într-un mod inovator, să își exprime ideile într-un mod clar și coerent, să colaboreze eficient și să își asume responsabilitatea pentru propriul proces de învățare. Aceste competențe sunt esențiale într-o societate în continuă schimbare, în care capacitatea de a gândi critic și creativ, de a se adapta situațiilor noi și de a găsi soluții originale reprezintă resurse fundamentale pentru succesul personal și profesional. Prin urmare, metoda C.R.E.A.T.I.V. nu este doar un instrument didactic, ci un cadru conceptual care poate transforma modul în care elevii învață, modul în care profesorii predau și modul în care școala se raportează la creativitate, contribuind la formarea unei culturi educaționale în care originalitatea, explorarea și reflecția sunt valorizate și cultivate în mod constant. În final, aplicarea metodei C.R.E.A.T.I.V. în ciclul primar reprezintă o investiție în dezvoltarea creativității ca resursă fundamentală pentru viață, deoarece elevii care învață să gândească divergent, să exploreze alternative, să colaboreze și să își exprime ideile într-un mod autentic devin adulți capabili să contribuie în mod activ și valoros la societate.

Creativitatea nu este doar o abilitate utilă în domeniile artistice, ci o competență transversală, care permite individului să abordeze problemele într-un mod inovator, să se adapteze situațiilor noi și să găsească soluții originale, iar metoda C.R.E.A.T.I.V. oferă un cadru solid pentru dezvoltarea acestei competențe încă din primii ani de școlarizare. Prin urmare, integrarea metodei în practica educațională reprezintă un pas important spre formarea unei generații de elevi autonomi, curioși, reflexivi și creativi, capabili să facă față provocărilor viitoare ale învățării și ale vieții cotidiene, într-o societate în continuă evoluție.

În antiteză cu această abordare, modelul tradițional de predare este caracterizat printr-o centrare excesivă pe conținuturi predefinite și pe autoritatea epistemică a profesorului, ceea ce conduce la o activitate didactică liniară și adesea monotona. În cadrul pedagogiei clasice, obiectivul principal rezidă în stocarea și reproducerea fidelă a informațiilor, favorizând aproape exclusiv gândirea convergentă care caută răspunsul unic, validat de manual, fapt ce descurajează explorarea alternativelor și limitează autonomia cognitivă a elevului. Rolul școlarului este unul de receptor pasiv, a cărui performanță este măsurată prin conformitatea la normă și prin absența erorii, aceasta din urmă fiind deseori sancționată în loc să fie utilizată ca motor al învățării. Profesorul acționează ca un controlor riguros al timpului și al resurselor, impunând un ritm uniform care ignoră nevoile individuale de incubare și reflecție, elemente pe care metoda C.R.E.A.T.I.V. le consideră vitale. Climatul clasei tradiționale tinde spre omogenitate și

competiție, spre deosebire de climatul colaborativ și non-punitiv promovat de noul model, unde diversitatea perspectivelor este celebrată. De asemenea, evaluarea tradițională este eminent sumativă și cantitativă, concentrându-se pe produsul final, în timp ce modelul creativ propune o evaluare formativă și calitativă, centrată pe efortul de inovare, pe perseverență și pe capacitatea elevului de a se raporta critic la propriul demers intelectual. Astfel, prin abandonarea paradigmei bazate pe certitudini absolute și trecerea către o pedagogie a întrebării și a riscului asumat, metoda C.R.E.A.T.I.V. pregătește elevul pentru complexitatea și imprevizibilitatea lumii contemporane.

Metoda C.R.E.A.T.I.V. reprezintă un instrument psihopedagogic care pregătește școlarul mic pentru complexitatea unei lumi în permanentă evoluție. Prin aplicarea sa consecventă, creativitatea nu mai este privită ca o abilitate ocazională, ci devine o atitudine fundamentală față de învățare și față de viață, caracterizată prin perseverență, deschidere și reziliență. Această abordare demonstrează că școala poate deveni un incubator pentru gândirea liberă, oferind elevilor instrumentele necesare pentru a naviga într-o societate unde capacitatea de a inova și de a colabora reprezintă adevărata monedă de schimb a succesului personal și profesional.

Bibliografie

1. Document Sursă, *Metoda C.R.E.A.T.I.V. – Model psihopedagogic pentru dezvoltarea creativității la școlarul mic*, fragmentele [1-198].
2. Wallas, G., *The Art of Thought*, Referințe privind etapele procesului creativ.
3. Guilford, J.P., *The Nature of Human Intelligence*, Fundamentele gândirii divergente.
4. Vygotski, L.S., *Mind in Society*, Rolul interacțiunii sociale în dezvoltarea cognitivă.

Învățarea creativă – cheia unei educații inovatoare

Prof. înv. primar Novac Mirela

Școala Gimnazială „Iordache Cantacuzino” Pașcani

Școala contemporană are misiunea de a forma elevi capabili să gândească independent, să se adapteze schimbării și să identifice soluții originale la probleme complexe. Într-o societate aflată într-o continuă transformare, educația nu mai poate fi centrată exclusiv pe memorare și reproducere de informații, ci trebuie să promoveze formarea competențelor necesare vieții și integrării socio-profesionale.

În acest context, învățarea creativă devine un pilon fundamental al educației inovatoare, orientate spre viitor, având rolul de a transforma elevul din receptor pasiv de informații într-un participant activ la propriul proces de formare.

Învățarea creativă nu se limitează la dezvoltarea talentelor artistice, ci presupune stimularea curiozității, a gândirii critice, a capacității de explorare și a autonomiei cognitive. Elevii sunt încurajați să pună întrebări, să experimenteze, să greșescă și să descopere soluții proprii, dezvoltând astfel o relație activă și semnificativă cu cunoașterea.

Literatura de specialitate subliniază importanța strategiilor interactive și a metodelor centrate pe elev, care favorizează participarea, cooperarea și reflecția critică (Cerghit, 2006; Cucoș, 2014; Oprea, 2010).

Beneficiile învățării creative

- Dezvoltarea gândirii critice

Prin activități interactive și situații-problemă, elevii sunt stimulați să analizeze informațiile, să le compare și să le aplice în contexte noi, transformând cunoașterea într-un instrument funcțional.

- Formarea competențelor de adaptare și rezolvare de probleme

Într-o lume caracterizată de schimbări rapide, flexibilitatea cognitivă și capacitatea de a găsi soluții inovatoare devin competențe esențiale pentru succesul personal și profesional.

- Creșterea motivației pentru învățare

Proiectele creative, jocurile educative, activitățile colaborative și utilizarea tehnologiei digitale transformă procesul educațional într-o experiență atractivă, relevantă și semnificativă pentru elevi.

Exemple de bune practici didactice

Activitate integrată: „Medalion literar – Mihai Eminescu”

Obiectiv: dezvoltarea creativității, a competențelor de comunicare și a sensibilității estetice

Etape:

- prezentare interactivă PPT – viața și opera lui Mihai Eminescu;
- metode interactive: explozie stelară, rebus;
- ateliere de poezie;
- interpretări artistice prin desen, mimă și mișcare;
- activitate de sinteză: crearea medalionului literar cu portretul poetului și acrostih tematic.

Această activitate a favorizat integrarea artelor, a limbajului și a gândirii simbolice într-un demers educațional interdisciplinar.

Activitate tematică: „Datini și obiceiuri de iarnă”

Obiectiv: valorizarea patrimoniului cultural și dezvoltarea expresivității creative

Strategii utilizate:

- „Cutia misterioasă a iernii” – activitate senzorială de explorare;
- prezentare PPT – Tradiții și obiceiuri de iarnă;
- joc didactic: „Detectivii tradițiilor”;
- integrarea textelor literare (Creangă, Arghezi, Coșbuc, Cazimir, Alecsandri);
- dialoguri imaginative între ornamente;
- text creativ: „Povestea colindului pierdut”;
- exerciții simbolice și artistice (bradul de Crăciun, mesajul de An Nou).

Activitatea a contribuit la dezvoltarea competențelor culturale, sociale și civice, precum și la consolidarea identității culturale a elevilor.

Implementarea *învățării creative* presupune depășirea unor obstacole precum rezistența la schimbare, limitările curriculare și lipsa resurselor materiale. Aceste dificultăți pot fi depășite prin:

- formare profesională continuă;
- deschidere instituțională către inovație;
- colaborare între cadrele didactice;
- parteneriate educaționale.

Învățarea creativă reprezintă fundamentul unei educații moderne, capabile să răspundă nevoilor societății contemporane. Prin promovarea creativității în școală, educația devine un proces viu, relevant și orientat spre formarea unor indivizi autonomi, responsabili și pregătiți pentru viitor. Practicile prezentate demonstrează că învățarea creativă nu este doar un concept teoretic, ci o realitate pedagogică aplicabilă și eficientă în activitatea didactică zilnică.

Sub aspect cognitiv, învățarea creativă facilitează tranziția de la gândirea algoritmică, bazată pe modele predefinite, la gândirea divergentă. În timp ce sistemul tradițional valorizează adesea răspunsul unic și convergența ideatică, strategiile creative stimulează capacitatea elevului de a identifica multiple căi de rezolvare a unei situații-problemă. Acest proces consolidează arhitectura intelectuală, permițând realizarea unor conexiuni transdisciplinare inedite. Astfel, informația nu mai este stocată fragmentar, ci este integrată într-o rețea de semnificații funcționale, proces ce transformă memoria mecanică în memorie logică și creativă.

Școala are responsabilitatea de a pregăti elevi pentru profesii care, în prezent, nu au fost încă inventate. În acest context, singura resursă sustenabilă pe termen lung este creativitatea aplicată. Capacitatea de a inova, de a se adapta rapid la schimbare și de a colabora în ecosisteme complexe nu poate fi predată teoretic, ci trebuie exersată zilnic prin sarcini de lucru care solicită originalitate și autonomie. Prin urmare, învățarea creativă nu este un scop în sine, ci mijlocul prin care școala formează cetățeni capabili să navigheze cu succes într-un viitor dominat de incertitudine și inovație tehnologică.

Bibliografie

1. Cerghit, I. (2006). *Metode de învățământ*. Iași: Editura Polirom.

2. Cucoș, C. (2014). *Pedagogie*. Iași: Editura Polirom.
3. Oprea, C. L. (2010). *Strategii didactice interactive*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
4. Pânișoară, I.-O. (2015). *Ghidul profesorului*. București: Editura Polirom.
5. Potolea, D., & Toma, S. (2013). *Competențe și standarde în educație*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
6. Stoica, A. (2003). *Evaluarea progresului școlar*. București: Editura Humanitas Educațional.
7. Vlăsceanu, L. (coord.) (2010). *Educația – între inovare și tradiție*. București: Editura Universității din București.

Dezvoltarea competențelor cheie prin creativitate și inovație în era digitală

Prof. înv. primar Nour Eugenia
Școala Gimnazială „Iordache Cantacuzino,, Pașcani

În societatea contemporană, marcată de dezvoltarea rapidă a tehnologiei și a mediului digital, educația are rolul de a pregăti elevii pentru o lume în continuă schimbare. Școala modernă nu mai urmărește doar transmiterea de cunoștințe, ci și dezvoltarea unor competențe esențiale care să permită elevilor să se adapteze, să comunice eficient și să rezolve probleme. Uniunea Europeană a stabilit un set de opt competențe cheie necesare pentru învățarea pe tot parcursul vieții. Competențele cheie reprezintă un ansamblu de cunoștințe, abilități și atitudini necesare pentru dezvoltarea personală, integrarea socială și participarea activă în societate. Acestea includ Cele opt competențe-cheie sunt: - competența de citire, scriere și înțelegere a mesajului; - competența în multilingvism; - competența matematică și competența în științe, tehnologie și inginerie; - competența digitală, inclusiv de siguranță pe internet și securitate cibernetică; - competența personală, socială și a învăța să înveți; - competența civică, juridică și de protejare a mediului; - competența antreprenorială; - competența de sensibilizare și exprimare culturală. În cadrul profilului de formare, aceste competențe cheie au fost specificate prin descriptori care detaliază achizițiile urmărite, în progresie de la un nivel de școlaritate la altul.

Competențele cheie se dezvoltă și se aplică într-o varietate de contexte și într-o varietate de combinații.

În ciclul primar, acestea pot fi dezvoltate eficient prin activități creative, inovative care se pot realiza prin integrarea tehnologiilor digitale în procesul educațional.

Activități pentru dezvoltarea competenței de citire, scriere și înțelegere a mesajului;

1. Continuă povestea

Elevii adaugă câte o propoziție la o poveste pe **Padlet**.

2. Potrivește cuvântul cu imaginea

Joc interactiv creat pe **Wordwall**.

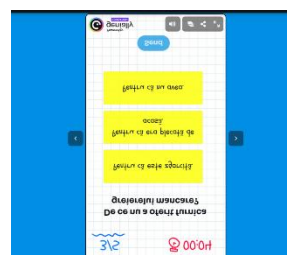
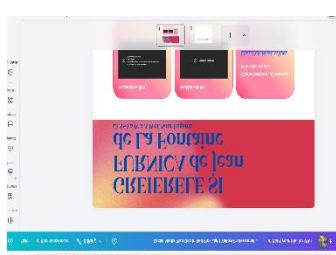
3. Citire cu întrebări interactive

Profesorul creează un quiz de înțelegere a textului pe **Kahoot!**.

4. Jurnalul clasei

Elevii postează impresii despre activitățile zilei pe **Padlet**.

5. Canva permite o punctare a activităților unei ore de limba română la clasa a IV-a, cuprinzând toate verigile acesteia. Aplicația permite prin tabla alba, activitate interactivă cu elevii sau postarea de quiz cu teste.



Activități pentru dezvoltarea competenței în multilingvism**1. Quiz de vocabular**

Recunoașterea și traducerea cuvintelor/propozițiilor pe **Kahoot!**

2. Joc de memorare a cuvintelor în limba engleză/franceză în **Wordwall**.**Activități pentru dezvoltarea competenței matematice și competență în științe, tehnologie și inginerie****1. Roata operațiilor matematice**

Joc cu exerciții de adunare și scădere realizat pe **Wordwall**.

2. Puzzle matematic

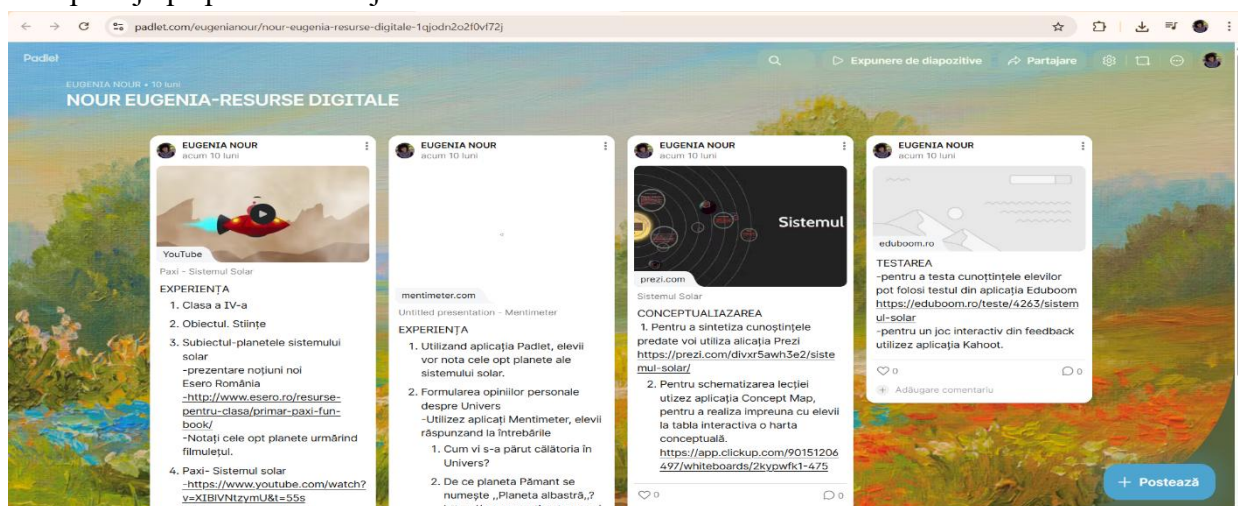
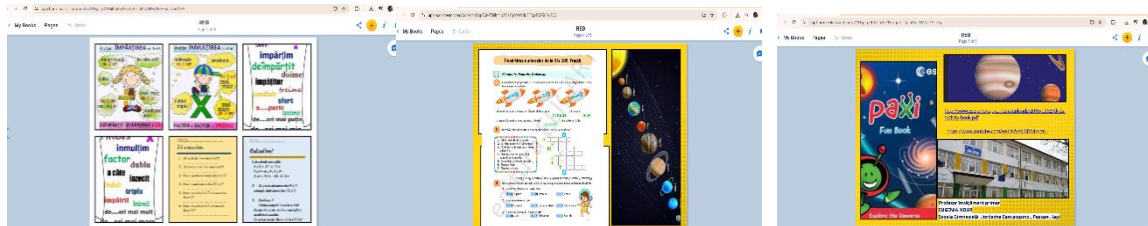
Elevii rezolvă exerciții pentru a descoperi imaginea pe **LearningApps**.

3. Quiz rapid de matematică

Concurs între echipe pe **Kahoot!**.

4. Problema zilei

Elevii postează soluții diferite la aceeași problemă pe **Padlet**.

5. Aplicația poate fi folosită cu succes și zi de zi pentru punctarea activităților la toate obiectele de studiu. Astfel acesta poate deveni un portofoliu al învățătorului. Pentru o lecție la obiectul Științe subiectul „Planetele sistemului solar”, în aplicație, am punctat momentele lecției, linkuri care fac trimitere la materiale online, alte documente și care pot facilita activitatea învățătorului fără a deschide mai multe aplicații pe parcursul lecției.**6. Înmulțirea și împărțirea -abordare integrată pe aplicația Bookcreator.****Activități pentru dezvoltarea competențelor digitale, inclusiv de siguranță pe internet și securitate cibernetică****1. Prezentarea animalului preferat**

Elevii realizează un slide cu imagini și informații în **Canva**.

2. Sondaj digital/ Siguranța pe internet/ Cum utilizez rețelele sociale?

Elevii răspund la întrebări despre anumite teme pe **Mentimeter**.

3. Căutătorii de informații

Elevii găsesc imagini despre anotimpuri și le postează pe **Padlet**

Activități pentru competențe personală, socială și de a învăța să înveți**1. Regulile clasei**

Elevii creează postere digitale cu reguli folosind **Canva**.

2. Brainstorming despre prietenie

Ideile sunt colectate pe **Mentimeter**.

3. Mesaj pentru colegi

Elevii scriu mesaje pozitive pentru colegi pe **Padlet**.

Activități competență civică, juridică și de protejare a mediului;

1. Ce s-ar întâmpla dacă...?

Elevii răspund la întrebări creative pe **Mentimeter**.

2. Detectivii naturii

Elevii postează fotografii cu plante sau animale pe **Padlet**.

3. Quiz despre mediul înconjurător

Realizat pe **Kahoot!**.

Activități pentru dezvoltarea competenței antreprenoriale

1. Reclama unui produs imaginar/spectacol școlar/activitățile clasei

Elevii creează afișe în **Canva**.

2. Ideea mea pentru școala viitorului

Elevii postează idei pe **Padlet**.

3. Votarea celei mai bune idei

Realizată prin sondaj pe **Mentimeter**.

4. Afișe de promovare

Utilizând **Chat gpt** sau **Gemini AI** am realizat afișe de promovare a activităților clase/școlii.

Activități pentru competență de sensibilizare și exprimare culturală

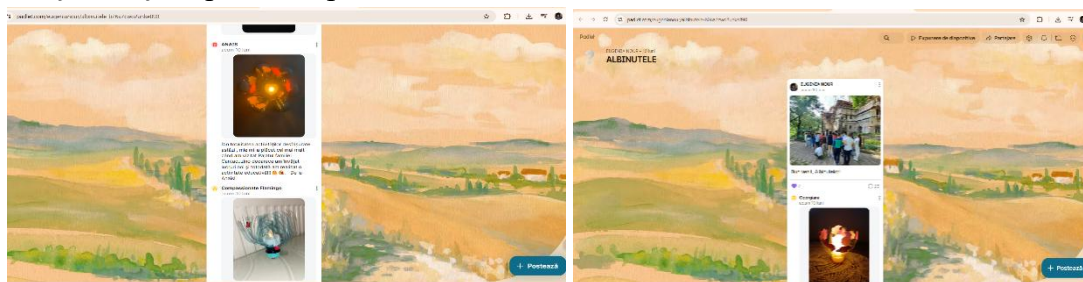
1. Desen digital

Elevii creează un desen despre anotimpul preferat în **Canva**.

2. Joc cu indicii despre personaje din povești realizat pe Wordwall.

3. Galeria clasei în activitățile din Săptămâna Altfel/ proiecte educative/ AVAP

Lucrările elevilor sunt publicate pe **Padlet**. Am utilizat **Padlet** în activitățile de creație din Săptămâna Altfel, în care elevii au postat lucrările realizate acasă și la școală și impresii despre realizarea acestora.



Utilizarea platformelor digitale educaționale, precum aplicațiile interactive, platformele colaborative sau instrumentele de creare de conținut, contribuie la crearea unui mediu de învățare atractiv și motivant pentru elevi. Aceste instrumente permit realizarea unor activități interactive care dezvoltă gândirea critică, creativitatea și capacitatea de colaborare.

În ciclul primar, activitățile digitale trebuie să fie adaptate nivelului de vârstă al elevilor, să aibă o durată scurtă și să fie centrate pe joc și explorare. Jocurile interactive, quiz-urile digitale, proiectele colaborative sau realizarea de materiale multimedia stimulează interesul pentru învățare și facilitează înțelegerea conținuturilor. De asemenea, integrarea tehnologiei în educație contribuie la dezvoltarea competenței digitale, care presupune utilizarea responsabilă și eficientă a tehnologiei informației și comunicațiilor pentru învățare, comunicare și rezolvarea problemelor. Prin intermediul acestor activități, profesorul devine facilitator al procesului de învățare, iar elevii sunt implicați activ în construirea propriilor cunoștințe. Astfel, procesul educațional devine mai dinamic, interactiv și adaptat cerințelor educației moderne.

Bibliografie:

1. Comisia Europeană. *Competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții*. Bruxelles, 2018.
2. Ministerul Educației. *Repere pentru proiectarea și actualizarea curriculumului național*. București.
3. Joița, E. *Pedagogia educației contemporane*. Editura Polirom, Iași.
4. Cucoș, C. *Pedagogie*. Editura Polirom, Iași.
5. Istrate, O. *Educația asistată de calculator*. Editura Polirom, Iași.
6. Tribuna Învățământului. *Competențele-cheie la nivel de concept pedagogic*.

Alimentație sănătoasă - Proiect educațional desfășurat pe aplicația PADLET

Prof. înv. primar Ancuța Ina-Nicoleta
Liceul Teoretic "Miron Costin" Pașcani

În societatea actuală, educația pentru sănătate reprezintă un element esențial în formarea copiilor. Obiceiurile alimentare se formează încă din primii ani de școală, iar implicarea elevilor în activități practice îi ajută să înțeleagă mai bine importanța unui stil de viață echilibrat. Pornind de la această idee, elevii clasei a III-a C de la **Liceul Teoretic „Miron Costin” Pașcani** au participat la un proiect educațional intitulat „**Alimentație sănătoasă**”, care a combinat învățarea despre nutriție cu utilizarea tehnologiei digitale.

Proiectul a avut ca scop principal conștientizarea importanței alegerilor alimentare sănătoase, dar și dezvoltarea responsabilității personale a elevilor față de propriul stil de viață. În același timp, activitatea a urmărit să stimuleze colaborarea între colegi și să valorifice instrumente digitale moderne în procesul educațional. Pentru desfășurarea proiectului a fost utilizată aplicația **Padlet**, o platformă online interactivă care permite organizarea și partajarea de idei, imagini și informații într-un spațiu virtual comun.

La începutul proiectului, elevilor li s-a explicat ce înseamnă o alimentație sănătoasă și care sunt principalele categorii de alimente benefice organismului. Copiii au discutat despre importanța fructelor și legumelor, a cerealelor integrale, a produselor lactate și a consumului de apă. De asemenea, s-a vorbit despre alimentele care trebuie consumate mai rar, cum ar fi dulciurile în exces, produsele de tip fast-food sau băuturile carbogazoase.

După această etapă introductivă, elevii au fost invitați să participe activ la proiect printr-un sistem simplu și motivant. În fiecare zi de școală, ei trebuiau să observe gustarea pe care o aveau în ghiozdan și să verifice dacă aceasta conținea doar alimente sănătoase. Dacă gustarea era alcătuită din fructe, legume, sandvișuri simple, iaurt sau alte produse recomandate, elevul primea **un punct**. Toate punctele erau notate într-un panou digital creat în aplicația **Padlet**, unde fiecare copil avea un spațiu dedicat.

Utilizarea acestei aplicații a adus un plus de entuziasm proiectului. Elevii erau curioși să vadă zilnic cum evoluează punctajul lor și al colegilor, iar acest lucru i-a motivat să aleagă gustări cât mai sănătoase. În plus, copiii au început să discute între ei despre alimentele pe care le aduceau la școală, oferindu-și idei și sugestii pentru gustări nutritive. Astfel, proiectul a devenit nu doar o activitate educativă, ci și un prilej de colaborare și sprijin reciproc.

Pe parcursul proiectului, elevii au demonstrat o implicare deosebită. Mulți dintre ei au început să își planifice gustările împreună cu părinții, alegând fructe proaspete, nuci, sandvișuri cu legume sau iaurturi naturale. De asemenea, copiii au învățat să citească etichetele alimentelor și să observe diferența dintre produsele sănătoase și cele care conțin cantități mari de zahăr sau aditivi.

Padletul a devenit un adevărat jurnal al alimentației sănătoase. Pe lângă puncte, elevii au adăugat uneori și fotografii ale gustărilor lor sau scurte mesaje în care explicau ce au ales să mănânce în acea zi. Acest lucru a transformat proiectul într-o experiență interactivă și creativă, în care fiecare copil a putut să contribuie cu propriile idei.

Un alt aspect important al proiectului a fost faptul că elevii au înțeles că alimentația sănătoasă nu este o obligație, ci o alegere benefică pentru organism. Prin activitatea zilnică de evaluare a gustărilor, copiii au devenit mai atenți la ceea ce consumă și au început să facă diferența între alimentele nutritive și cele mai puțin recomandate.

După câteva săptămâni de activitate, proiectul „**Alimentație sănătoasă**” s-a încheiat cu o activitate specială organizată în clasă. Aceasta a reprezentat un moment de sărbătoare și de apreciere pentru efortul depus de elevi. Copiii au participat la jocuri educative legate de alimentația sănătoasă, în care au identificat diferite alimente, au alcătuit meniuri echilibrate și au răspuns la întrebări despre vitamine și nutrienți.

Atmosfera a fost una plină de veselie și entuziasm. Elevii au lucrat în echipe, au râs, au colaborat și au demonstrat că au învățat multe lucruri importante despre stilul de viață sănătos. Activitatea finală a fost concepută astfel încât să consolideze cunoștințele dobândite pe parcursul proiectului, dar și să ofere copiilor o experiență plăcută și memorabilă.

Momentul cel mai așteptat al zilei a fost pregătirea și degustarea unei **salate de fructe**. Elevii au adus de acasă diverse fructe colorate – mere, banane, portocale, kiwi, căpșuni sau struguri – pe care le-au combinat pentru a crea o gustare delicioasă și sănătoasă. Activitatea a fost nu doar gustoasă, ci și educativă, deoarece copiii au discutat despre vitaminele pe care le conțin fructele și despre beneficiile acestora pentru organism.

În timp ce savurau salata de fructe, elevii au povestit despre experiențele lor din timpul proiectului și despre schimbările pe care le-au făcut în alimentația zilnică. Mulți dintre ei au spus că au descoperit gustări noi și că au învățat să aprecieze mai mult fructele și legumele.

Proiectul „**Alimentație sănătoasă**” a demonstrat că educația pentru sănătate poate fi realizată într-un mod atractiv și interactiv. Prin combinarea activităților practice cu utilizarea tehnologiei digitale, elevii au fost implicați activ în procesul de învățare și au dobândit obiceiuri benefice pentru viața de zi cu zi.

Experiența clasei a III-a C de la **Liceul Teoretic „Miron Costin” Pașcani** arată că proiectele educaționale pot avea un impact real asupra comportamentului copiilor. Atunci când elevii sunt motivați, implicați și încurajați să participe activ, învățarea devine o experiență plăcută și valoroasă.

Prin acest proiect, elevii nu doar că au acumulat cunoștințe despre alimentația sănătoasă, ci au făcut și pași importanți spre formarea unor obiceiuri alimentare echilibrate. Iar entuziasmul și bucuria de la activitatea finală au demonstrat că învățarea poate fi, în același timp, utilă, distractivă și delicioasă.

Taxonomia Bloom, nivelurile cognitive DOK și Matricea Hess – o perspectivă academică asupra proiectării activităților de învățare la matematică

Prof. Anton Adriana
Colegiul Național „Mihail Sadoveanu” Pașcani

Educația contemporană se află într-un proces de reconstrucție conceptuală, determinat de schimbările profunde ale societății cunoașterii și de nevoia de a forma indivizi capabili să opereze cu informația într-un mod critic, flexibil și creativ. În acest context, proiectarea activităților de învățare nu mai poate fi redusă la transmiterea de conținuturi sau la verificarea mecanică a achizițiilor, ci presupune o abordare complexă, orientată spre dezvoltarea competențelor cognitive superioare. Documentul de bază subliniază această schimbare de paradigmă, afirmând că „proiectarea și evaluarea activităților de învățare presupun o abordare care să stimuleze gândirea critică, creativitatea și aplicarea cunoștințelor în situații noi”, idee ce reflectă direcția actuală a pedagogiei centrate pe competențe.

În acest cadru, instrumente precum **Taxonomia Bloom**, **modelul DOK (Depth of Knowledge)** și **Matricea Hess** devin repere teoretice și metodologice indispensabile pentru profesorii care urmăresc să construiască situații de învățare autentice, diferențiate și adaptate nivelului cognitiv al elevilor. Aceste modele nu funcționează izolat, ci se completează reciproc, oferind o perspectivă integrată asupra proceselor mentale implicate în învățare și asupra gradului de complexitate al sarcinilor propuse.

Taxonomia Bloom, în varianta revizuită de Anderson și Krathwohl, reprezintă unul dintre cele mai influente modele de clasificare a proceselor cognitive. Ea descrie evoluția elevului de la niveluri de gândire de bază, precum amintirea și înțelegerea, către niveluri superioare, precum analiza, evaluarea și crearea. Această ierarhie nu este doar un instrument de clasificare, ci un cadru conceptual care permite profesorului să proiecteze activități progresive, orientate spre dezvoltarea gândirii critice. În predarea matematicii, taxonomia Bloom devine un instrument deosebit de valoros, deoarece permite trecerea de la memorarea formulelor la aplicarea lor în contexte variate, la interpretarea relațiilor dintre concepte și, în final, la generarea unor probleme sau modele matematice originale.

Modelul DOK, elaborat de Norman Webb, aduce o perspectivă complementară, concentrându-se nu pe tipul procesului cognitiv, ci pe **profundimea** acestuia. Dacă Bloom clasifică ceea ce face elevul, DOK clasifică **cât de profund trebuie să gândească** elevul pentru a rezolva o sarcină. Cele patru niveluri DOK – de la reamintire la gândire extinsă – permit profesorului să evalueze complexitatea reală a unei activități, dincolo de aparențele sale. În matematică, această distincție este esențială: două exerciții pot părea similare la suprafață, dar pot solicita niveluri cognitive radical diferite. De exemplu, aplicarea unei formule este un proces de nivel scăzut, în timp ce justificarea unei soluții sau construirea unui model matematic implică un nivel cognitiv mult mai profund.

Matricea Hess reprezintă punctul de convergență al celor două modele, oferind un instrument integrat care permite evaluarea simultană a procesului cognitiv și a profunzimii gândirii. Prin combinarea nivelurilor Bloom cu nivelurile DOK, matricea oferă o imagine clară asupra complexității reale a unei sarcini de învățare. Documentul subliniază că această matrice „permite profesorilor să identifice gradul real de complexitate al unei sarcini”, ceea ce o transformă într-un instrument indispensabil pentru proiectarea unor activități echilibrate și eficiente. În matematică, matricea Hess devine un ghid pentru construirea unor sarcini care să stimuleze atât competențele algoritmice, cât și pe cele de raționament și creație.

Aplicarea matricei Hess într-o lecție despre funcțiile liniare, de exemplu, permite profesorului să proiecteze activități care pornesc de la recunoașterea ecuației unei funcții și ajung până la elaborarea unor probleme reale modelabile prin funcții liniare. Această progresie nu este doar o strategie didactică, ci o modalitate de a asigura dezvoltarea cognitivă a elevilor, oferindu-le oportunitatea de a opera cu concepte matematice la niveluri din ce în ce mai complexe. Astfel, elevii nu doar învață matematică, ci învață să gândească matematic, să argumenteze, să compare, să creeze și să transfere cunoștințele în situații noi.

Integrarea acestor modele în proiectarea activităților de învățare transformă rolul profesorului, care devine arhitect al experienței educaționale. Profesorul nu mai este doar un furnizor de informații, ci un designer al situațiilor de învățare, un mediator al sensului și un facilitator al dezvoltării cognitive. Prin utilizarea Taxonomiei Bloom, a nivelurilor DOK și a Matricei Hess, profesorul poate construi un demers didactic coerent, echilibrat și orientat spre formarea unor competențe autentice, relevante pentru societatea contemporană.

În concluzie, aceste instrumente conceptuale nu reprezintă simple modele teoretice, ci fundamente ale unei pedagogii moderne, orientate spre dezvoltarea gândirii critice, a creativității și a capacității de transfer. Ele permit profesorului să proiecteze activități care nu doar măsoară performanța elevilor, ci o dezvoltă, contribuind la formarea unor indivizi capabili să înțeleagă, să analizeze și să creeze într-o lume în continuă schimbare. În predarea matematicii, aplicarea acestor modele devine o condiție esențială pentru construirea unui demers didactic relevant, riguros și profund, care să răspundă nevoilor reale ale elevilor și exigențelor educației moderne.

Bibliografie

1. Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
2. Cerghit, I. (2006). *Metode de învățământ*. Polirom.
3. Cucoș, C. (2014). *Pedagogie*. Polirom.
4. Hess, K. (2009). *Cognitive rigor matrix: Aligning standards, curriculum, and instruction*. National Center for the Improvement of Educational Assessment.
5. Webb, N. L. (2002). *Depth-of-knowledge levels for four content areas*. Wisconsin Center for Education Research.

Proiectarea didactică inovativă în învățământul primar

Prof. înv. primar Apetroaie Ioana - Gabriela
Liceul Tehnologic Economic „Nicolae Iorga” Pașcani

În contextul educațional actual, marcat de evoluția rapidă a tehnologiilor și de nevoia de formare a competențelor pentru secolul XXI, proiectarea didactică trebuie să fie inovativă, flexibilă și orientată spre competențe. Totodată, ea trebuie să se bazeze pe o viziune integrată asupra procesului educațional, în care conținuturile curriculare se împletesc cu experiențele de viață ale elevilor, iar metodele tradiționale se completează cu strategii digitale. Aceasta presupune utilizarea creativă a resurselor tehnologice pentru a facilita învățarea activă, colaborativă și reflexivă.

Și cum tehnologia ocupă un loc central în viața copiilor, proiectarea didactică modernă trebuie să devină o punte între tradiție și inovație, între metodele clasice și instrumentele digitale. Cadrul didactic devine astfel un arhitect al învățării, capabil să creeze contexte atractive și autentice, care stimulează gândirea critică, colaborarea și autonomia elevilor.

În învățământul primar, proiectarea didactică reprezintă fundamentul oricărei activități de predare-învățare, asigurând coerență, claritate și eficiență. Dacă tradiția oferă structura stabilă a predării, inovația aduce dinamism, motivație și posibilitatea de a implica elevii în experiențe de învățare active. În acest context, rolul cadrului didactic nu se limitează la transmiterea de cunoștințe, ci implică stimularea curiozității, a creativității și a motivației pentru învățare. Astfel, prin proiectare inovativă, profesorul modern devine un facilitator al învățării, un ghid care creează contexte autentice de descoperire și formare prin activități interactive și atractive, iar elevul, plasat în centrul acțiunii educative, devine participant activ, explorator al cunoașterii.

Proiectarea inovativă nu anulează tradiția, ci o completează prin resurse digitale și metode interactive. O abordare centrată pe elev presupune învățarea prin descoperire, investigație, explorare, colaborare, gamificare. Astfel, lecția devine un proces activ, în care elevul este implicat prin sarcini variate și stimulative. O proiectare inovativă permite diferențierea: elevul poate parcurge conținutul în ritm propriu, poate reveni la anumite imagini sau explicații, poate repeta exercițiile de evaluare până când își consolidează cunoștințele.

Un exemplu concret de integrare a proiectării inovative în practica educațională îl constituie lecția interdisciplinară „Plantele, prietenele noastre verzi”, realizată sub forma unei suite de activități interactive în Genially. Am ales această platformă deoarece ea permite realizarea unor lecții interactive complexe, cu elemente multimedia (imagini, animații, video, link-uri externe). Platforma transformă procesul de predare într-o experiență multisenzorială, care sporește interesul și participarea activă a elevilor. Prin combinarea acestor resurse, lecțiile devin flexibile, atractive și centrate pe elev, iar proiectarea didactică capătă o dimensiune digitală autentică.

Această lecție este concepută pentru elevii din clasa I, la disciplina Matematică și explorarea mediului, și a avut ca scop formarea unei atitudini de respect față de natură și dezvoltarea competențelor de observare, descriere și clasificare a plantelor. Activitatea abordează importanța plantelor pentru mediu și sănătate, precum și necesitatea protejării lor. Lecția „Plantele, prietenele noastre verzi” oferă o explorare a lumii plantelor, explicând părțile, rolurile și nevoile acestora, precum și etapele lor de dezvoltare. Folosind imagini, videoclipuri și jocuri interactive, resursa facilitează o învățare vizuală și captivantă.

Această lecție digitală realizată în platforma Genially, reprezintă un model de bună practică în ceea ce privește integrarea creativității și a resurselor interactive în procesul tradițional de predare. Conținuturile lecției se înscriu în programa pentru disciplina Matematică și explorarea mediului – clasa I, respectând competențele specifice legate de observarea, descrierea și clasificarea plantelor, dar propun o abordare modernă, multimodală, adaptată nevoilor elevului contemporan. Deși este concepută în format digital, lecția păstrează structura clasică, bine cunoscută elevilor:

Captarea atenției: pagina de start a lecției include elemente vizuale atractive, culori vibrante și ilustrații animate care trezesc curiozitatea și creează un climat pozitiv de învățare;

Reactualizarea cunoștințelor: activități de identificare a elementelor cunoscute din natură. Secțiunile interactive solicită elevii să identifice elemente cunoscute din natură, pregătind terenul pentru noile informații;

Transmiterea noilor conținuturi: explicațiile sunt prezentate prin imagini și animații, ușor de înțeles, care facilitează înțelegerea treptată și accesibilă;

Fixarea și consolidarea: jocuri educaționale (alegeri multiple, potrivire, explorare vizuală) care permit exersarea noțiunilor într-o manieră ludică;

Evaluarea: testele și quiz-urile integrate în lecție oferă feed-back instant, ajutându-i să identifice rapid greșelile și să-și consolideze cunoștințele în timp real;

Lecția "Plantele, prietenele noastre verzi" valorifică din plin potențialul platformei

Genially:

Interactivitate: elevii navighează între pagini, apăsă butoane, descoperă informații prin „click”, ceea ce crește angajamentul și participarea activă;

Experiență multisenzorială: animații, imagini clare, culori prietenoase și iconițe; intuitive susțin învățarea vizuală și afectivă;

Elemente de gamificare care cresc motivația;

Autonomie în ritmul de parcurgere: fiecare elev poate relua conținutul în ritmul propriu, ceea ce în clasă este uneori dificil;

Conectare reală cu mediul înconjurător: prezentarea plantelor prin imagini autentice, atractive, contribuie la înțelegerea lumii înconjurătoare.

Activitatea se desfășoară într-un climat de colaborare, în care elevii învață prin descoperire, comunică, lucrează în echipă și fac legături între cunoștințele din viața cotidiană și cele de la școală. Prin proiectarea acestei lecții, se valorifică metode precum învățarea prin joc, descoperirea dirijată și învățarea prin cooperare.

Lecția se remarcă prin interactivitate, interdisciplinaritate și implicarea elevilor. Utilizarea platformelor digitale LearningApps, Genially și YouTube a stimulat cooperarea, gândirea logică și exprimarea creativă. Elevii au demonstrat curiozitate, inițiativă și bucuria de a învăța.

În concluzie, proiectarea didactică inovativă reprezintă o condiție esențială pentru modernizarea educației românești. Integrarea platformelor digitale transformă lecția într-o experiență multisenzorială și interactivă, în care elevul este pus în centrul procesului de învățare. Exemplul „Plantele, prietenele noastre verzi” demonstrează că o temă clasică poate deveni un demers captivant, în care elevii învață cu plăcere și se implică activ.

Tehnologia nu înlocuiește cadrul didactic, ci îi amplifică impactul formativ. Deși lecția este digitală, rolul cadrului didactic rămâne central, deoarece: ghidează elevii în explorarea resurselor; formulează întrebări, oferă explicații, clarifică noțiuni; adaptează ritmul în funcție de nivelul clasei; generează discuții pe baza imaginilor și jocurilor.

Proiectarea didactică inovativă nu înlocuiește tradiția, ci o revitalizează prin creativitate și flexibilitate, contribuind la formarea unor elevi responsabili, curioși și bine adaptați lumii moderne.

Bibliografie

1. Ionescu, M. - *Proiectarea activităților didactice moderne*, Editura Polirom, 2022;
2. Popescu I. – *Pedagogie modernă și inovație educațională*, Editura Didactică, 2022;
3. Ministerul Educației - *Curriculum pentru învățământul primar – competențe specifice și valori promovate*, 2021;
4. Platforme educaționale: Wordwall, LearningApps, Genially, Livresq;

Magia umbrelor – joc, poveste și comunicare

Prof. înv. primar Apostol Adriana
Liceul Teoretic „M. Costin” Pașcani

Teatrul de umbre este o formă a teatrului de animație, apărut în India. Pentru a aborda această tehnică în activitatea didactică, ai nevoie de:

- a) *sursa de lumină* - o lanternă, o veioză, un bec oarecare;
- b) *ecranul* - trebuie să lase lumina să treacă: materiale opace: hârtie, materiale textile sau folie de plastic monocromă de la perdeaua de duș;
- c) *diverse materiale*: cartoane, hârtie, folie de plastic transparent sau colorat, obiecte cu diferite grade de opacitate, dantela, nisip, ace de gămălie...etc.
- d) *un cearșaf* – în situația în care se creează umbre cu propriul corp
- e) *spațiul de lucru* - penumbră sau chiar întuneric.

În școală, putem folosi teatrul de umbre, în diferite contexte, cum ar fi:

- a) în cadrul orelor de *Comunicare în limba română* ;
- b) în cadrul orelor de *Dezvoltare personală*;
- c) ca activitate specifică în cadrul unor discipline opționale;
- d) în activități extracurriculare (serbări, spectacole).

Indiferent de forma pe care o îmbracă sau de contextul în care este abordat ca metodă, teatrul de umbre dezvoltă *competențele de comunicare în limba maternă* , ca și celelalte competențe – cheie.

Curriculumul disciplinei *Comunicare în limba română* are în vedere modelul comunicativ-funcțional, axându-se pe comunicare ca domeniu complex ce înglobează procesele de receptare a mesajului oral și scris precum și cele de exprimare orală și scrisă.

Activitățile de învățare sugerate de programa școlară a disciplinei *Comunicare în limba română, la Clasa pregătitoare* sunt eficiente, cu condiția ca ele să îmbrace forma ludică, a jocului, să se abordeze în manieră interactivă, să mențină elevii conectați și interesați de ceea ce li se propune.

În sprijinul celor de mai sus, am găsit că introducerea în demersul didactic a unor tehnici neconvenționale, ar putea facilita comunicarea, structurând și dezvoltând la maxim competența propusă.

Metoda propusă este Tehnica teatrului, mai precis Teatrul de umbre, metodă cu reale efecte pozitive nu doar pentru CLR, dar și pentru *Dezvoltare personală*.

La Clasa pregătitoare, urmărind Competența 2.4. *Exprimarea propriilor idei în contexte cunoscute, manifestând interes pentru comunicare*, , se poate utiliza cu succes teatrul de umbre.

CLASA: Pregătitoare

DISCIPLINA: Comunicare în limba română (CLR)

COMPETENȚA VIZATĂ:

2.4. Exprimarea propriilor idei în contexte cunoscute, manifestând interes pentru comunicare

ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE (sugestii din programa școlară):

- combinarea unor propoziții simple prin folosirea unor cuvinte de legătură;
- folosirea unor cuvinte descriptive pentru a îmbogăți o descriere;
- utilizarea și interpretarea tonului folosit în vederea exprimării unor emoții variate;
- inițierea și menținerea unei discuții pe o temă de interes
- recunoașterea unui obiect, prin formularea de întrebări despre caracteristicile acestuia
- joc de tipul „Cutiuța fermecată” ;
- conversații scurte în grup, pe baza unui text audiat sau a unei imagini;
- jocuri de modificare a poveștilor audiate: schimbarea succesiunii evenimentelor, modificarea finalului;
- crearea unor povești orale pornind de la idei/ imagini date sau desene create de copii.

Analiza eficienței acestor activități propuse, în structurarea competenței propuse:

- a. Toate aceste activități contribuie la formarea competenței de exprimare a propriilor idei, în contexte cunoscute.
- b. Activitățile dezvoltă acuratețea exprimării și îmbogățesc vocabularul elevilor de clasa pregătitoare.
- c. Copiii își pot exprima emoții variate, prin utilizarea și nuanțarea tonului folosit (comunicarea paraverbală).
- d. Își dezvoltă interesul pentru comunicare, datorită păstrării dialogului în universul lor apropiat, focusat fiind pe teme de interes: *jucăria preferată, animalul preferat, familia, prietenii* etc.
- e. Se dezvoltă creativitatea elevilor, prin exerciții creative de modificare a cursului / finalului poveștilor audiate / vizionate.

În concluzie, se poate afirma că activitățile sugerate de programa școlară sunt eficiente, cu condiția ca ele să îmbrace forma ludică, a jocului, să se abordeze în manieră interactivă, să mențină elevii conectați și interesați de ceea ce li se propune.

În sprijinul celor de mai sus, am găsit că introducerea în demersul didactic a unor **tehnici neconvenționale**, ar putea facilita comunicarea, structurând și dezvoltând la maxim competența propusă.

Metoda propusă este **Tehnica teatrului**, mai precis **Teatrul de umbre**, metodă cu reale efecte pozitive nu doar pentru CLR, dar și pentru *Dezvoltare personală*.

La Clasa pregătitoare, urmărind **Competența 2.4.**, se poate utiliza cu succes teatrul de umbre.

Scurtă descriere a metodei:

Teatrul de umbre ca și teatrul de păpuși, este acea formă de teatru care „ascunde” actorul, acesta fiind protejat de mască sau de ecranul alb al punerii în scenă. „Așadar pentru o piesă de teatru de umbre avem nevoie de un ecran opac, o sursă de lumină, o serie de "marionete" care pot fi construite din materiale diferite și... bineînțeles, artiști - mânuitori care urmează să dea viață personajelor. La o primă vedere, un spectacol de teatru de umbre, poate să pară ca un film de animație "în direct", în care siluetele personajelor și decorului "curg" într-o serie de cadre succesive. Un spectacol de teatru de umbre porneste de la cuvintele unui text. Acest text poate fi creat în cadrul echipei de lucru, pornind de la o experiență reală, prin diferite metode, sau pur și simplu poate fi preluat din diferite surse. Efortul principal în cadrul procesului de învățare nonformală este "traducerea" textului într-o succesiune dinamică de imagini, astfel încât mesajele cheie să fie transmise cât mai eficient.

Dacă la clase mai mari, putem realiza adevărate piese de teatru, cu actori-figurine confecționați de către copii, în orele de AVAP, la Clasa pregătitoare putem începe cu jocuri care includ această tehnică.

Exemplu:

Titlul jocului: FANTOMA

Scop didactic: Inițierea și descifrarea unei forme de comunicare neobișnuită

Conținut: Folosind tehnici simple ale teatrului de umbre, elevii își vor proiecta umbra după cortină. Cortina va fi constituită dintr-un cearșaf alb, întins pe o sfoară, între pereții unei încăperi. După cortină există o sursă de lumină, care se aprinde. Spectatorii trebuie să identifice *fantoma* și ceea ce ea prezintă prin gesturi și mișcare.

Sarcina didactică: Descifrarea mesajului unui mod neobișnuit de comunicare, prin identificarea *fantomei* și a ceea ce ea reprezintă

Regulile jocului: Copiii sunt așezați pe scaune, ca la spectacol. În spatele cortinei, vine câte un coleg care a gândit dinainte un personaj (ființă, obiect, fenomen), care transmite un mesaj prin gesturi și mișcarea corpului. Spectatorii trebuie să identifice personajul. Cine identifică primul, merge în spatele cortinei, pentru a continua jocul.

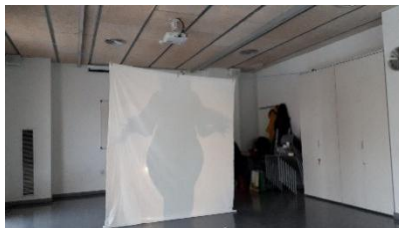
Elemente de joc: așteptarea, competiția, surpriza, cooperarea

Elemente surpriză:

1) prezentarea unui moment în pereche / echipă

2) utilizarea unor obiecte ajutătoare, pentru potențarea complexității mesajului

Material didactic: cearșaf, sfoară, sursă de lumină (veioză, lampă, lanternă), obiecte ajutătoare



Teatrul de umbre este încă o metodă neconvențională, deși *drama creativă* sau *arta povestirii* sunt tehnici des uzitate în antrenamentele creative. Este o provocare să abordăm tehnica la clase mici, dar copiii iubesc această formă de exprimare și, improvizând, își lasă liberă exprimarea orală, se “dezbracă” de angoase, antrenându-se în comunicare, prin vocea personajelor cărora ei le dau viață. Desigur că ei vor avea nevoie de ajutorul adulților pentru confecționarea figurinelor, dar asta nu este, cu siguranță, o problemă, ci, dimpotrivă, un prilej de lucru în parteneriat cu familia.



Bibliografie:

1. **Suport de curs** ”Stop bullying. Fă o schimbare” 2019-1-RO01-KA101-061986, Barcelona, Spania, 2020, Acțiunea K 1 – mobilitate în domeniul educației școlare, pentru cursul de formare *Creative drama as a tool for prevention of peer bullying*.

Jocurile educaționale digitale ca instrument pentru inovare în procesul de învățare

Prof. Apostol Georgiana Maria
Școala Gimnazială Valea Mare

Era digitală a generat schimbări semnificative în domeniul educației, influențând modul în care elevii învață și interacționează cu informația. Integrarea tehnologiilor digitale în procesul educațional a devenit o necesitate, iar profesorii sunt încurajați să adopte metode moderne care să stimuleze interesul și participarea elevilor.

Printre aceste metode se numără utilizarea jocurilor educaționale digitale. Acestea combină elemente ludice cu obiective educaționale, transformând procesul de învățare într-o experiență interactivă și motivantă. Jocurile educaționale permit elevilor să exploreze concepte, să experimenteze și să rezolve probleme într-un mediu sigur și atractiv.

Numeroase studii arată că învățarea bazată pe joc poate contribui la dezvoltarea gândirii critice, a creativității și a capacității de colaborare. Astfel, jocurile digitale pot deveni instrumente valoroase pentru stimularea inovării în procesul educațional.

Scopul acestui articol este de a analiza rolul jocurilor educaționale digitale în dezvoltarea gândirii inovatoare la elevi și de a evidenția beneficiile integrării acestora în activitățile didactice.

Conceptul de învățare prin joc (game-based learning) se bazează pe ideea că elevii învață mai eficient atunci când sunt implicați activ în procesul educațional. Jocurile educaționale digitale îmbină elemente precum provocările, recompensele, competiția și colaborarea, ceea ce crește nivelul de motivație și implicare al elevilor.

Potrivit specialiștilor în educație, jocurile digitale pot contribui la dezvoltarea mai multor competențe:

- **gândirea critică și rezolvarea problemelor**
- **creativitatea și inovarea**
- **lucrul în echipă și comunicarea**
- **adaptabilitatea la medii digitale**

De asemenea, jocurile educaționale oferă posibilitatea învățării prin experimentare. Elevii pot încerca diferite strategii, pot face greșeli și pot învăța din ele fără consecințe negative, ceea ce favorizează dezvoltarea unei mentalități orientate spre explorare și inovare.

Obiectivele cercetării

Cercetarea urmărește următoarele obiective:

- analiza impactului jocurilor educaționale digitale asupra motivației elevilor
- identificarea modului în care aceste jocuri stimulează creativitatea
- evaluarea contribuției jocurilor digitale la dezvoltarea gândirii inovatoare

Metode și instrumente

Pentru realizarea studiului au fost utilizate următoarele metode:

- **chestionar aplicat elevilor** pentru a analiza percepția acestora asupra utilizării jocurilor educaționale
- **observația directă** în timpul activităților didactice
- **analiza rezultatelor elevilor** în activitățile bazate pe joc

Eșantionul cercetării

Studiul a fost realizat pe un grup de **24 de elevi din ciclul gimnazial**. Activitățile didactice au inclus utilizarea unor jocuri educaționale digitale integrate în lecțiile de matematică .

Rezultatele cercetării

Rezultatele obținute indică faptul că utilizarea jocurilor educaționale digitale a avut un impact pozitiv asupra implicării elevilor în activitățile de învățare. Majoritatea elevilor au declarat că preferă activitățile care includ jocuri digitale deoarece acestea sunt mai interactive și mai atractive. De asemenea, s-a observat o creștere a participării active la lecții și o îmbunătățire a colaborării între elevi.

În timpul activităților bazate pe joc, elevii au demonstrat capacitatea de a găsi soluții creative la problemele propuse și de a experimenta diferite strategii de rezolvare. Acest lucru indică faptul că jocurile educaționale digitale pot stimula gândirea inovatoare.

Un alt rezultat important a fost creșterea nivelului de motivație pentru învățare. Elevii s-au arătat mai interesați de activitățile didactice atunci când acestea au inclus elemente de joc și competiție.

Rezultatele studiului confirmă faptul că jocurile educaționale digitale pot reprezenta un instrument eficient pentru dezvoltarea creativității și inovării în educație. Integrarea acestora în procesul didactic contribuie la crearea unui mediu de învățare dinamic și interactiv.

Totuși, utilizarea jocurilor digitale trebuie realizată într-un mod echilibrat și adaptat obiectivelor educaționale. Profesorul are un rol important în selectarea jocurilor potrivite și în ghidarea elevilor pentru a valorifica potențialul educativ al acestora.

De asemenea, este necesară dezvoltarea competențelor digitale ale profesorilor pentru a integra eficient aceste instrumente în activitățile didactice.

Jocurile educaționale digitale reprezintă o resursă valoroasă pentru inovarea procesului educațional. Acestea pot contribui la creșterea motivației elevilor, la dezvoltarea creativității și la stimularea gândirii critice.

Rezultatele cercetării arată că utilizarea jocurilor digitale în activitățile didactice poate îmbunătăți implicarea elevilor și poate facilita învățarea activă. Prin urmare, integrarea acestor instrumente în educație poate reprezenta o direcție importantă pentru dezvoltarea unor metode moderne de predare.

În viitor, se recomandă realizarea unor studii mai ample care să analizeze impactul pe termen lung al jocurilor educaționale digitale asupra performanței și dezvoltării elevilor.

Bibliografie

1. Prensky, M. (2007). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.

2. Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
3. Kirriemuir, J., & McFarlane, A. (2004). *Literature Review in Games and Learning*. Futurelab.
4. Redecker, C. (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators*. European Commission.

„Be up to date!”- Colaborare și parteneriat pentru secolul XXI

Prof. Arotăriței Monica Petruța
Colegiul de Artă „Ciprian Porumbescu” Suceava

Colegiul de Artă “Ciprian Porumbescu” Suceava a desfășurat în perioada septembrie 2024- iunie 2025 alături de școli din Albania, Georgia și Turcia proiectul internațional pe platforma e-Twinning „BE UP TO DATE! „-Project ID: 154868 <https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/be-date>, proiect inițiat în cadrul Conferinței eTwinning din Georgia „Wellbeing at school”.

Scopul proiectului a fost să încurajeze elevii să devină utilizatori media conștienți și responsabili; să dezvolte competențe în lumea digitală și în același timp să încurajeze exprimarea în limba engleză prin activități practice și amuzante.

Alfabetizarea media este un concept relativ nou care cuprinde două drepturi fundamentale ce sunt indivizibile prin natura lor: dreptul la educație și dreptul la libertatea de opinie și de exprimare. Astfel, prin acest proiect am urmărit stimularea elevilor pentru a-și exercita libertatea de opinie și de exprimare, subliniind faptul că cetățenii au nevoie de educație și de alfabetizare media, iar educația nu poate fi promovată dacă oamenii nu au posibilitatea de a schimba liber idei. Prin acest proiect ne-am dorit să ilustrăm faptul că alfabetizarea media este o capacitate utilă prin care elevii noștri pot accesa mass-media, înțelege și evalua critic diferite aspecte din acest domeniu.

Atunci când suntem online, în funcție de acțiunile pe care le efectuăm, fiecare dintre noi lasă în urmă o "amprentă digitală" care ne spune cine suntem, ce ne place, unde ne aflăm, etc. Identitatea digitală a unei persoane este astfel delimitată prin datele și informațiile pe care le publică sau le oferă rețelelor atunci când se conectează la platforme, servicii și site-uri online. Elevii au avut ocazia să exerserze aceste lucruri în mod direct prin intermediul acestui proiect internațional.

Liceenii georgieni, albanezi, turci și români au demonstrat utilizarea unui comportament pozitiv atât în mediul offline cât mai ales online. Au fost utilizate instrumente digitale (Padlet, Canva, Kahoot, Capcut, Short video, Flinga, Wizer.me), s-au desfășurat activități specifice care încurajează gândirea critică și rezolvarea de probleme (sarcini de lucru colaborative, postere digitale, realizarea de videoclipuri, digital storytelling, traducere, prezentări scrise și orale, chestionare online), activități de învățare bazate pe cercetare (colectarea, analizarea și selectarea informațiilor din mediul online și offline, redactarea unei reviste în format online- e-zine), activități specifice pentru învățarea emoțională și socială (exerciții de team building, îmbunătățirea abilităților de comunicare într-o limbă străină), activități de conștientizare legate de cetățenia digital (recunoașterea știrilor false, exerciții legate de dezinformarea online, dezvoltarea unui comportament online responsabil).



-logo proiectului

Acestea sunt câteva site-uri utile din cadrul proiectului:

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/be-date>

<https://padlet.com/arotariteimonic/up-to-date-etwinning-project-5n9h2qxcxjj7zfx8>

<https://forms.gle/7w6GvSZjCE4pMnzo7>

<https://www.facebook.com/groups/8208666995919506>

<https://create.kahoot.it/share/be-up-to-date/7d5072cb-b769-432d-abb4-8255d97ec88d>

Proiectul a întărit ideea că există domenii de competență pe care toată lumea, toți cetățenii digitali, ar trebui să le dezvolte: cunoașterea informațiilor și a datelor, navigarea, căutarea și filtrarea datelor, informațiilor și conținutului digital, evaluarea datelor, a informațiilor și a conținutului digital, gestionarea lor, comunicare și colaborare, interacțiunea și schimbul de informații prin intermediul tehnologiilor digitale, Netiquette, gestionarea identității digitale, crearea și dezvoltarea conținutului digital, integrarea și reprocesarea conținutului digital precum și acordarea unei atenții sporite asupra drepturilor de autor și la licențelor. Securitatea, protejarea dispozitivelor și protejarea datelor cu caracter personal și a vieții private sunt factori esențiali în dezvoltarea optimă a elevilor

Astfel de proiecte sunt extrem de utile deoarece doar profesorii cât și elevii să aleagă și să colecteze adecvate dintre informațiile brute, să cunoască importanța comunicare corect, să învețe despre culturi și atitudini își îmbunătățească abilitățile lingvistice, să exerseze



ajută nu
materiale
unui act de
diferite, să
limba



engleză. Eset esențial ca orice persoană în secolul XXI să devină utilizator de media conștient și responsabil.

Afiș pentru proiect creat cu ajutorul AI

Educația media trebuie să aibă aplicații practice în contexte educaționale. Școala trebuie să conștientizeze necesitatea de a interpreta mesajele media, analizând și decodificând fiecare "text". De asemenea, trebuie să le permită elevilor să își exprime ideile prin intermediul mass-media, să își exercite drepturile și să participe activ într-o societate puternic impregnată de mediile digitale.

Prin responsabilizarea viitorilor cetățeni europeni se promovează un internet mai sigur și se contribuie cu informații pentru binele public, se face cunoscut ecosistemului media, se combat știrile false și se facilitează lupta împotriva dezinformării, se protejează viața privată și se îmbunătățește calitatea educației prin corelarea învățării în spații formale cu învățarea informală de zi cu zi, atât online, cât și offline.

Serbarea, o magie în viața de elev

Prof. Avram Claudia Domnica
Școala Gimnazială Dumitra

Serbările școlare reprezintă momente deosebite în viața copiilor, a cadrelor didactice și a familiilor acestora. Ele marchează sărbători importante, momente unice și memorabile oferind copiilor ocazia de a-și exprima creativitatea, emoțiile și talentele artistice. În realizarea acestor evenimente, rolul părinților este unul esențial, contribuind atât la buna organizare, cât și la susținerea emoțională a celor mici.

Am avut deosebită plăcere de a organiza serbarea de Crăciun, iar părinții au avut un rol important în pregătirea materială a acesteia, de la confecționarea sau achiziționarea costumelor, pregătirea accesoriilor și asigurarea elementelor necesare pentru scenografie, până la buna desfășurare a spectacolului, toate fiind activități în care implicarea lor a făcut diferență. De

multe ori, costumele spectaculoase, precum cele cu lumini, aripi, personaje de poveste sau ținute tradiționale, sunt rezultatul muncii și creativității părinților, care investesc timp, energie și



resurse pentru ca cei mici să strălucească pe scenă.

Totodată, sprijinul emoțional oferit de părinți este esențial. Participarea la o serbare poate fi însoțită de emoții puternice pentru copii: teamă de scenă, dorința de a nu greși, nerăbdare sau entuziasm. Încurajările, repetițiile făcute acasă și atitudinea pozitivă a părinților contribuie la creșterea încrederii în sine a copiilor. Atunci când părintele transmite calm și mândrie, copilul capătă siguranță și performează mai bine.



De asemenea, părinții au sprijinit procesul de învățare al rolurilor. Ei i-au ajutat pe copii să memoreze poezii, cântece sau replici, au repetat împreună coregrafii și au verificat respectarea indicațiilor primite de la cadrele didactice. Această colaborare a consolidat relația părinte-copil și a transformat pregătirea serbării într-o activitate de familie plină de bucurie.

Un alt aspect important este colaborarea dintre părinți și cadrele didactice. Organizarea unei serbări presupune efort logistic: decoruri, sonorizare, filmare, fotografiere, dulciuri sau mici surprize pentru copii. Părinții se implică adesea voluntar, contribuind financiar sau prin muncă directă la reușita evenimentului. Această cooperare creează o comunitate unită în jurul copiilor.

Nu trebuie neglijat nici rolul părinților ca spectatori activi. Prezența lor în sală oferă copiilor motivație și emoție pozitivă. Aplauzele, zâmbetele și fotografiile realizate rămân amintiri prețioase care marchează copilăria. Pentru mulți copii, faptul că părinții îi privesc din public reprezintă cea mai mare recompensă.

Consider că rolul părinților în realizarea serbărilor este complex și indispensabil. Ei sunt organizatori, susținători, colaboratori și admiratori ai propriilor copii. Implicarea lor contribuie nu doar la succesul evenimentului, ci și la dezvoltarea emoțională și socială a celor mici.

Serbările devin astfel nu doar simple spectacole, ci experiențe educative și afective care consolidează legătura dintre școală, familie și copil.



Cum transformăm ecranul în foaie de scris

Prof. înv. primar Bălhuc Tereza Evelina
Școala Gimnazială "Iordache Cantacuzino" Pașcani

Trăim într-un moment în care granița dintre „analog” și „digital” aproape a dispărut. Pentru elevii de astăzi, generația care nu a cunoscut lumea fără internet, tehnologia nu este un accesoriu, ci un mod de a fi. În acest context, întrebarea nu mai este dacă ar trebui să folosim tehnologia la orele de limba română, ci cum o putem transforma dintr-o sursă de distragere într-un catalizator al creativității.

Redescoperirea cuvântului prin "pixeli" poate fi o provocare atât pentru profesorul care caută soluții pentru a face orele de limba română atractive cât și pentru elevii care sunt atrași de tehnologie și au nevoie de sprijin pentru a înțelege importanța învățării. De aceea, noi, cadrele didactice încercăm să îmbinăm metodele tradiționale cu cele moderne pentru ca învățarea să treacă de la joc la „munca serioasă” care duce la asimilarea de cunoștințe, informații necesare dezvoltării creativității elevilor.

Creativitatea nu înseamnă doar a scrie „frumos”, ci a găsi soluții inedite pentru a exprima o idee. În era digitală, inovația în comunicare apare atunci când combinăm rigoarea limbii române cu flexibilitatea instrumentelor moderne. Un text nu mai este doar o înșiruire de cuvinte pe o foaie albă; el poate deveni o experiență multimedia.

Pentru profesor, provocarea este să le arate elevilor că aplicațiile de pe calculator/ telefon nu sunt doar pentru divertisment pasiv, ci sunt adevărate „atelieri de creație”. Inovația la clasă începe atunci când transformăm o compunere clasică despre toamnă într-un *podcast*, un *storyboard digital* sau o campanie de social media pentru un personaj literar.

Cum putem ajuta concret elevii să fie creativi? Iată câteva direcții în care aplicațiile digitale devin aliați ai scriiturii (instrumente digitale care „dezleagă” imaginația):

1. **Hărțile mentale și brainstorming-ul vizual:** Înainte de a scrie primul rând, elevul are nevoie de o structură. Aplicații precum MindMeister sau Canva permit organizarea ideilor într-un mod vizual. Această etapă reduce „frica de foaie albă”.

2. **Povestirea digitală (Digital Storytelling):** Platforme precum Storyjumper sau chiar prezentările interactive din Genially îi permit elevului să integreze textul cu imaginea și sunetul. Când un elev creează o mini-carte digitală, el devine în același timp autor, editor și ilustrator. Produsul final pe care îl obține poate să le stimuleze creativitatea, îi ajută să descopere frumusețea limbii române. Elevii rețin astfel mai ușor sinonime, antonime, sensuri diferite ale cuvintelor.

3. **Scrierea colaborativă:** Google Docs sau Padlet transformă scrisul dintr-o activitate solitară într-una colectivă. Elevii pot lucra simultan pe același text, învățând să negocieze sensuri și să se corecteze reciproc în timp real. Elevii timizi scapă astfel de teama că ei nu sunt capabili, încurajându-se reciproc că prin efortul comun vor reuși să scrie texte de mici sau mari dimensiuni.

Inovația în educație presupune trecerea elevului din rolul de consumator de conținut digital în cel de creator. Atunci când un elev folosește inteligența artificială nu pentru a rezolva o temă sau pentru a crea/ alcătui un text pe baza unor întrebări, cu cuvinte de sprijin, cu început sau sfârșit dat ori pe baza unei imagini/ benzi desenate, ci pentru a cere idei de „element surpriză” pentru o creație proprie, dar de dimensiuni puțin mai mari, el face pasul către o utilizare etică și creativă a tehnologiei.

Profesorul devine, în acest scenariu, un mentor care ghidează elevul prin labirintul informațional. Rolul orei de Comunicare în limba română este de a oferi „baza” necesară, în timp ce era digitală oferă „scena” pe care această comunicare are loc. Elevii care nu iubesc cititul, descoperă că lectura cărților poate deveni o pasiune deoarece îi ajută să se dezvolte, să devină buni oratori care își pot argumenta mai clar opiniile.

Creativitatea în era digitală nu anulează lectura clasică sau scrisul de mână, ci le extinde posibilitățile. Inovația înseamnă să folosim tableta pentru a căuta sinonime, pentru a asculta ritmul unei poezii sau pentru a publica un gând pe un blog școlar. Astfel, ora de română devine un spațiu viu, unde limba română nu este o materie „prăfuită”, ci un organism flexibil, gata să cucerească noi teritorii virtuale.

În continuare am inserat câteva linkuri ale unor aplicații/RED-uri pe care le-am creat și folosit în orele de comunicare în limba română, atât pentru predarea-consolidarea unor noțiuni, cât și pentru secvențe de evaluare, care i-au ajutat pe elevi să scrie texte de mici dimensiuni și să înțeleagă că atât caietul cât și tehnologia îi ajută să fie creativi și inventivi.

<https://create.kahoot.it/details/d1664917-d6a0-4b5b-869d-9c94d8ba8a19>

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfmuIg67Rzi8oLk9P7gxVrIdlSwi68vqFJCJ5lUdbxYnItMdQ/viewform?usp=dial>

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeEDCXBix3DM7X-KDhzERceYxehhKb5emgXJB57mwv5CNXt0g/viewform?usp=header>

<https://prezi.com/view/ERKjUDQoBO2voJWs8vvV/>

Bibliografie:

1. Adăscăliței, A. (2023)- *Instruire asistată de calculator Didactica informatică*, Editura Polirom.
2. Cucoș, C. (2022)- *Educația: Reîntemeieri, dinamici, prefigurări*, Editura Polirom.
3. Pânișoară, I.-O. (2021)- *Profesorul de succes. 59 de principii de pedagogie practică*, Editura Polirom
4. Prensky, M. (2020) - studiu: *Native digitali, înțelepciune digitală*
5. Standardele internaționale pentru educația digitală (ISTE, 2024)- *Ghid de bune practici pentru creativitate și comunicare*

Stimularea creativității elevilor prin narațiune digitală

Prof. înv. primar Bădescu Marioara
Școala Gimnazială Cosâmbești, județul Ialomița

Evoluția tehnologică accelerată din ultimii ani a redefinit fundamental modul în care copiii interacționează cu informația și, implicit, modul în care aceștia învață. Învățământul primar se află într-un punct de cotitură, unde integrarea instrumentelor digitale nu mai reprezintă doar un accesoriu pedagogic, ci devine un limbaj esențial pentru formarea competențelor secolului al XXI-lea.

La Școala Gimnazială Cosâmbești, am abordat această provocare pornind de la premisa că elevul trebuie să treacă din rolul de simplu utilizator de dispozitive în cel de creator de conținut digital. Inovația la clasă presupune curajul de a experimenta și de a adapta metodele

clasice la nevoile unei generații „conectate”, dar care are nevoie de ghidaj pentru a transforma tehnologia într-un instrument de expresie creativă și educație emoțională.

Argumentare teoretică: Digital Storytelling în procesul de învățare

Povestirea digitală (Digital Storytelling) reprezintă o metodă modernă care îmbină arta narativă tradițională cu diverse instrumente multimedia: text, imagine, audio și video. La nivelul clasei a IV-a, această metodă este deosebit de valoroasă deoarece:

- Stimulează motivația pentru scriere și citit: Elevii sunt mult mai atenți la corectitudinea gramaticală atunci când știu că textul lor va fi publicat într-o carte digitală vizibilă pentru părinți și comunitate.
- Dezvoltă alfabetizarea digitală: Utilizarea tabletelor pentru editare foto sau înregistrare audio le oferă elevilor abilități tehnice practice într-un mod ludic.
- Încurajează învățarea prin cooperare: Împărțirea sarcinilor în cadrul echipei îi învață pe elevi importanța fiecărui rol în succesul unui proiect comun.

Exemplu de bună practică: „Enciclopedia digitală a emoțiilor și valorilor”

Acest proiect a fost implementat cu succes la clasa a IV-a, un colectiv format din 12 elevi, fapt ce a permis o personalizare ridicată a actului didactic.

Obiectivele urmărite:

- Identificarea și gestionarea corectă a emoțiilor de bază;
- Dezvoltarea abilităților de redactare a unui text narativ/descriptiv;
- Utilizarea funcțiilor de bază ale unei aplicații de creație digitală (Book Creator/Canva).

Etapele desfășurării activității:

Etapă I – Explorarea și Documentarea (2 ore):

Am început activitatea printr-un joc de rol despre valori umane (prietenie, sinceritate, curaj). Cei 12 elevi au fost împărțiți în 3 grupe. Fiecare grupă a avut misiunea de a defini o valoare și de a crea o scurtă poveste cu tâlc. S-a lucrat pe ciorne, punând accent pe vocabular și pe structura textului (introducere, cuprins, încheiere).

Etapă II – Producția Digitală (4 ore):

În această etapă, tabletele au devenit instrumentele principale.

Creația vizuală: Elevii nu au căutat doar imagini pe internet, ci au creat conținut propriu. Au realizat fotografii colegilor de grupă care mimau diferite stări, învățând astfel despre expresivitatea limbajului non-verbal.

Integrarea audio: Un element inovator a fost folosirea microfonului tabletei. Fiecare dintre cei 12 copii a înregistrat un mesaj audio personalizat. Această metodă a fost „ancora” proiectului pentru elevii mai reticenți la scrisul clasic, oferindu-le încredere în propria voce.

Asamblarea: Elevii au ales fonturile, culorile fundalului și modul de tranziție al paginilor, exersându-și simțul estetic.

Etapă III – Diseminarea și evaluarea:

Produsul final a fost generat sub forma unei cărți digitale accesibile printr-un cod QR. Acesta a fost postat pe grupul clasei și afișat la avizierul școlii. Evaluarea nu a fost una tradițională, prin note, ci prin „Gala Autorilor”, unde fiecare grupă și-a prezentat paginile, primind aprecieri de la colegi și de la cadrele didactice din școală.

Dificultăți întâmpinate și soluții identificate în contextul digitalizării

Orice demers inovator, mai ales într-o școală din mediul rural vine la pachet cu o serie de provocări tehnice și logistice. În implementarea acestui proiect, am identificat următoarele obstacole, cărora le-am găsit rezolvări adaptate:

Diferențele de ritm în alfabetizarea digitală: Deși toți cei 12 elevi sunt familiarizați cu jocurile pe telefon, nu toți stăpâneau funcțiile de editare (inserare text, decupare imagini).

Soluția: Am aplicat metoda peer-learning. Elevii care au deprins mai repede comenzile aplicației au devenit „asistenți tehnici” pentru colegii lor, consolidându-și astfel propriile cunoștințe.

Gestionarea timpului: Entuziasmul pentru explorarea funcțiilor multimedia (stickere, efecte sonore) a făcut ca prima sesiune de lucru să se prelungească.

Soluția: Am stabilit obiective clare pentru fiecare etapă și am folosit un cronometru vizual pe tabla interactivă, învățându-i pe elevi să își gestioneze timpul de creație în mod eficient.

Calitatea înregistrărilor audio: Fiind un spațiu deschis, zgomotul de fundal afecta claritatea mesajelor vocale.

Soluția: Am transformat un colț al clasei într-un „mini-studiu de înregistrare” improvizat, unde elevii mergeau pe rând. Acest lucru a adăugat o notă de profesionalism activității, copiii simțindu-se ca niște adevărați podcasteri sau reporteri.

Instrumente digitale utilizate

- Tablete/ tablă interactivă;
- Platforma „Book Creator”;
- Editare grafică „Canva for Education”;
- Instrument de diseminare „Genator Cod QR”.

Impactul activității asupra celor 12 elevi din clasa a IV-a fost vizibil imediat. S-a observat o creștere a coeziunii grupului și o îmbunătățire a capacității de exprimare verbală. Din punct de vedere pedagogic, inovația nu a constatat în tehnologia în sine, ci în schimbarea de paradigmă: elevul nu a mai fost un spectator la lecție, ci un autor de manual digital.

Creativitatea în era digitală la ciclul primar înseamnă să le oferim copiilor libertatea de a explora, asigurându-le în același timp cadrul etic și tehnic necesar. Digitalizarea nu elimină umanul din educație, ci îi oferă noi forme de manifestare, mai vibrante și mai apropiate de sufletul copilului de astăzi.

Bibliografie

1. Pânișoară, Ion-Ovidiu, *Comunicarea eficientă*, Editura Polirom, Iași, 2015.

Învățarea creativă în era digitală – provocări și oportunități pentru învățători

Prof. înv. primar Bârceanu Irina
Școala Gimnazială „Dimitrie A. Sturdza” Iași

În ultimii ani, școala primară a trecut prin transformări semnificative, determinate în mare parte de apariția pandemiei, dar și de dezvoltarea extrem de rapidă a tehnologiei. Telefoanele, tabletele, platformele educaționale, aplicațiile interactive și accesul rapid la informație au devenit parte din realitatea zilnică a elevilor. Din perspectiva unui învățător, era digitală nu reprezintă doar o provocare, ci și o oportunitate de a stimula creativitatea și de a încuraja inovația încă din primii ani de școală. Copiii de astăzi sunt nativi digitali, iar rolul nostru este să transformăm tehnologia într-un aliat și într-un instrument educativ valoros, care să sprijine dezvoltarea gândirii critice, a imaginației și a spiritului de inițiativă.

Creativitatea, la vârsta școlară mică, se manifestă prin curiozitate, dorința de explorare și plăcerea de a descoperi lucruri noi. În trecut, aceste abilități erau cultivate în principal prin activități practice: desen, modelaj, jocuri de rol sau povești. În prezent, mediul digital completează aceste metode tradiționale și oferă posibilități suplimentare. De exemplu, aplicațiile de desen digital le permit elevilor să creeze imagini, să experimenteze culori și forme fără teama de a greși. Platformele interactive transformă lecțiile de limba și literatura română, matematică, științe ale naturii în experiențe vizuale și dinamice, iar jocurile educative stimulează învățarea prin descoperire și experiment.

Un aspect important al creativității în era digitală este învățarea prin proiecte. În calitate de învățător, pot implica elevii (mai ales la clasele a III-a și a IV-a) în activități precum realizarea unor prezentări simple despre animale, anotimpuri, fenomene ale naturii, personalități istorice etc. Chiar și la nivel primar, copiii pot crea mici materiale digitale: colaje, povești ilustrate, scurte videoclipuri sau înregistrări audio. Aceste activități nu doar că dezvoltă competențele digitale, dar îi învață să gândească original, să organizeze informația și să colaboreze cu colegii.

Inovația în educația primară nu înseamnă neapărat utilizarea celor mai noi tehnologii, ci adaptarea metodelor de predare la nevoile și interesele elevilor. Un exemplu este utilizarea platformelor educaționale pentru exerciții interactive, care oferă feedback imediat și mențin motivația copiilor. De asemenea, lecțiile pot fi îmbogățite cu materiale video scurte, animații sau tururi virtuale, care transformă învățarea într-o experiență captivantă. Pentru elevi, aceste metode fac diferența între o lecție obișnuită și una memorabilă.

Totuși, rolul învățătorului rămâne esențial. Tehnologia nu poate înlocui relația umană, încurajarea și sprijinul emoțional de care au nevoie copiii. Creativitatea se dezvoltă într-un mediu sigur, în care elevii nu se tem să greșească și sunt încurajați să își exprime ideile. În activitățile digitale, este important să le oferim libertate de explorare, dar și îndrumare, astfel încât să folosească tehnologia responsabil și eficient.

Un alt aspect important este echilibrul dintre mediul digital și activitățile tradiționale. Deși tehnologia oferă multe avantaje, copiii au nevoie și de experiențe concrete: scriere de mână, lucru manual, jocuri în echipă și activități în aer liber. Creativitatea se dezvoltă cel mai bine atunci când elevii experimentează în mod variat, folosind atât instrumente digitale, cât și materiale reale. În acest fel, tehnologia devine un sprijin, nu un înlocuitor al învățării autentice.

În era digitală, alfabetizarea nu mai înseamnă doar citit și scris, ci și competențe digitale de bază. Elevii trebuie să învețe să caute informații, să selecteze conținut relevant și să folosească în mod responsabil resursele online. În calitate de învățător, am responsabilitatea de a le forma obiceiuri sănătoase de utilizare a tehnologiei, de a discuta despre siguranța pe internet și despre importanța respectării regulilor în mediul online. Astfel, creativitatea este însoțită de responsabilitate și gândire critică.

Colaborarea reprezintă un alt beneficiu al mediului digital. Elevii pot lucra împreună la proiecte, pot împărtăși idei și pot învăța unii de la alții. Chiar și la clasele primare, lucrul în echipă dezvoltă abilități sociale importante: comunicarea, respectul pentru opiniile celorlalți și capacitatea de a găsi soluții împreună. Platformele digitale pot facilita acest proces, dar rolul învățătorului este de a organiza activitățile astfel încât fiecare copil să fie implicat și valorizat.

Creativitatea și inovația în era digitală depind și de parteneriatul dintre școală și familie. Părinții trebuie informați și implicați în procesul educațional, pentru a sprijini utilizarea echilibrată a tehnologiei acasă. Comunicarea prin platforme școlare, mesaje sau întâlniri online facilitează colaborarea și contribuie la crearea unui mediu educațional coerent. Atunci când școala și familia transmit aceleași valori, elevii dezvoltă o atitudine sănătoasă față de învățare și tehnologie.

Privind spre viitor, este clar că tehnologia va continua să evolueze, iar educația trebuie să țină pasul cu aceste schimbări. În calitate de învățător, este important să fii deschis la formare continuă, să descopăr noi metode și să experimentez strategii didactice moderne. Inovația începe cu dorința de a învăța și de a adapta procesul educațional la realitatea elevilor de astăzi.

Experiența era digitală oferă numeroase oportunități pentru dezvoltarea creativității și a inovației la clasele primare. Tehnologia, utilizată cu echilibru și responsabilitate, poate transforma învățarea într-un proces atractiv, interactiv și relevant. Rolul nostru, al învățătorilor, este de a ghida elevii, de a le stimula imaginația și de a crea un mediu în care fiecare copil să își poată valorifica potențialul. Prin îmbinarea metodelor tradiționale cu instrumentele digitale, putem forma elevi curioși, creativi și pregătiți pentru provocările și viitoarele meserii ale lumii moderne.

Creativitate și inovație în era digitală – repere pentru predarea matematicii

Prof. Boboc Anișoara
Liceul Tehnologic Economic „Nicolae Iorga” Pașcani

Transformările tehnologice din ultimele decenii au influențat semnificativ domeniul educației, determinând apariția unor noi modalități de predare și învățare. În acest context, creativitatea și inovația devin elemente esențiale pentru dezvoltarea competențelor elevilor. Integrarea tehnologiilor digitale în predarea matematicii poate facilita înțelegerea conceptelor

abstracte și poate stimula gândirea logică și creativă a elevilor. Lucrarea evidențiază rolul tehnologiei digitale în procesul educațional și prezintă câteva strategii didactice care contribuie la dezvoltarea unui mediu de învățare interactiv și inovator. Societatea actuală este caracterizată de o dezvoltare accelerată a tehnologiei și de accesul facil la informație. Aceste transformări impun adaptarea sistemului educațional la noile realități ale societății digitale. Educația nu mai poate fi centrată exclusiv pe transmiterea informațiilor, ci trebuie să urmărească formarea unor competențe complexe, precum gândirea critică, creativitatea și capacitatea de rezolvare a problemelor. Matematica ocupă un loc important în formarea intelectuală a elevilor, contribuind la dezvoltarea gândirii logice și analitice. Cu toate acestea, percepția elevilor asupra acestei discipline este adesea influențată de dificultatea conceptelor abstracte. Utilizarea tehnologiilor digitale poate transforma procesul de predare-învățare, facilitând accesul la reprezentări vizuale și interactive ale noțiunilor matematice.

Creativitatea reprezintă capacitatea de a genera idei noi, de a aborda problemele din perspective diferite și de a găsi soluții originale. În context educațional, dezvoltarea creativității elevilor presupune crearea unui mediu de învățare deschis, care să încurajeze explorarea și experimentarea.

În predarea matematicii, creativitatea poate fi stimulată prin:

- utilizarea problemelor deschise, care permit mai multe metode de rezolvare;
- organizarea de activități de tip proiect;
- promovarea discuțiilor matematice în cadrul grupurilor de elevi;
- încurajarea formulării de ipoteze și argumente.
- Prin aceste metode, elevii sunt implicați activ în procesul de învățare și își dezvoltă autonomia intelectuală.

Tehnologia digitală oferă numeroase oportunități pentru modernizarea procesului didactic. Instrumentele digitale permit reprezentarea vizuală a conceptelor matematice și oferă posibilitatea explorării interactive a acestora. Printre aplicațiile digitale frecvent utilizate în predarea matematicii se numără:

- **GeoGebra** – aplicație utilizată pentru reprezentări grafice, geometrie dinamică și explorarea funcțiilor;
- **Kahoot!** – platformă interactivă pentru evaluare și activități de tip quiz;
- **Desmos** – calculator grafic online care facilitează explorarea funcțiilor și a relațiilor matematice.

Utilizarea acestor instrumente contribuie la crearea unui mediu de învățare dinamic și atractiv. Elevii pot observa în timp real modificările grafice ale funcțiilor sau pot explora proprietățile figurilor geometrice, ceea ce facilitează înțelegerea conceptelor abstracte.

Pentru valorificarea potențialului tehnologiei digitale, profesorii pot utiliza diverse strategii didactice inovatoare.

1. Învățarea bazată pe probleme

Această metodă presupune implicarea elevilor în rezolvarea unor situații reale sau simulate, care necesită aplicarea cunoștințelor matematice. Prin această abordare, elevii dezvoltă competențe de analiză, argumentare și luare a deciziilor.

2. Învățarea colaborativă

Tehnologia digitală facilitează colaborarea între elevi prin platforme educaționale și activități interactive. Lucrul în echipă contribuie la dezvoltarea abilităților sociale și la consolidarea cunoștințelor matematice.

3. Gamificarea procesului educațional

Integrarea elementelor de joc în activitățile didactice poate crește motivația și implicarea elevilor. Activitățile interactive, competițiile și testele online transformă procesul de învățare într-o experiență atractivă și stimulativă.

O lecție de matematică despre **funcții liniare și parabolice** poate fi concepută astfel:

- Elevii primesc un set de date reale (de exemplu, creșterea temperaturii pe parcursul unei zile sau evoluția unui fond de economii).
- Folosind **Desmos** sau **GeoGebra**, elevii introduc datele și vizualizează graficul.

- Grupurile compară diferite tipuri de funcții și încearcă să identifice care se potrivește cel mai bine modelului dat.
- Profesorul facilitează discuții despre interpretarea rezultatelor și modul în care modelul matematic reflectă realitatea.

Această activitate stimulează gândirea analitică, creativitatea și autonomia elevilor, transformând predarea tradițională într-o experiență practică și interactivă.

Creativitatea și inovația reprezintă componente esențiale ale educației în era digitală. Integrarea tehnologiilor digitale în predarea matematicii contribuie la crearea unui mediu educațional modern, adaptat nevoilor elevilor din societatea contemporană. Profesorul are rolul de a valorifica aceste resurse și de a crea situații de învățare care să stimuleze gândirea critică, imaginația și capacitatea de rezolvare a problemelor. Prin utilizarea unor metode didactice inovatoare și prin integrarea instrumentelor digitale, matematica poate deveni o disciplină accesibilă, relevantă și atractivă pentru elevii secolului XXI.

Bibliografie

1. Cerghit, I. (2006). *Metode de învățământ*. Iași: Editura Polirom.
2. Cucuș, C. (2014). *Pedagogie*. Iași: Editura Polirom.
3. Istrate, O. (2018). *Educația în era digitală*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
4. Voiculescu, F. (2013). *Didactica matematicii*. București: Editura Universitară.
5. OECD (2019). *Innovative Learning Environments*. Paris: OECD Publishing.

Cum pregătim micii exploratori pentru viitor

Prof. înv. primar Boboc Laura Elena
Școala Gimnazială "Iordache Cantacuzino" Pașcani

Trăim într-o perioadă în care tehnologia nu mai este doar un accesoriu, ci mediul în care copiii noștri cresc și învață. Deseori, ca părinți sau educatori, ne întrebăm: cum putem transforma timpul petrecut în fața ecranului dintr-o activitate pasivă într-una care să stimuleze inovația? Răspunsul stă în echilibrul dintre "curiozitatea naturală" a copilului și "uneltele digitale" potrivite.

Școala ca laborator de idei

Inovația nu înseamnă doar roboți sofisticăți, ci un mod de a gândi. Pentru copiii cu vârste între 6 și 10 ani, creativitatea digitală trebuie să fie tactilă, vizuală și, mai ales, distractivă. În școlile moderne, sala de clasă devine un spațiu de experiment unde eroarea nu este pedepsită, ci privită ca un pas necesar în procesul de învățare.

Iată câteva activități concrete care pot fi implementate la clasă sau chiar acasă pentru a cultiva acest spirit:

Activități practice pentru micii inovatori (6-10 ani)

1. Povestiri Digitale (Digital Storytelling)

În loc să scrie o compunere clasică despre vacanță, copiii pot folosi aplicații simple de prezentare sau editare foto pentru a crea un „film” al ideilor lor.

Activitate: Elevii desenează personaje pe hârtie, le fotografiază și le dau viață folosind înregistrări vocale. Aceasta dezvoltă atât abilitățile narrative, cât și pe cele tehnice.

2. Programare fără ecrane (Unplugged Coding)

Înainte de a atinge o tastatură, copiii trebuie să înțeleagă logica din spatele codului.

Activitate: „Robotul și Programatorul”. Un copil joacă rolul robotului, iar celălalt îi dă instrucțiuni precise (mergi doi pași înainte, rotește-te la dreapta) pentru a ajunge la o „comoară”. Este primul pas către gândirea algoritmică.

3. Arhitectii de mâine în Minecraft Education

Lumea virtuală poate fi un instrument de geometrie și urbanism extraordinar.

Activitate: Provocarea de a construi o „școală sustenabilă”. Copiii trebuie să colaboreze în mediul digital pentru a proiecta clădiri care folosesc energie solară sau au grădini verticale, învățând astfel despre ecologie și design.

4. Vânătoarea de comori cu Coduri QR

Tehnologia poate scoate copiii în aer liber, nu doar să îi țină pe scaun.

Activitate: Învățătorul plasează coduri QR în curtea școlii. Fiecare cod scanat cu o tabletă dezvăluie o ghicitoare matematică sau o curiozitate despre natură.

Rolul cadrului didactic: De la profesor la facilitator

În era digitală, rolul profesorului se schimbă. El nu mai este singura sursă de informație, ci devine un ghid care îi învață pe elevi cum să selecteze informația corectă și cum să folosească instrumentele digitale pentru a crea ceva nou. Inovația în educație înseamnă să le oferim copiilor ”curajul de a pune întrebări” și ”unelte de a construi răspunsuri”.

Creativitatea nu este un talent înnăscut rezervat celor puțini, ci o „musculatură” care se antrenează. Oferindu-le copiilor de 6-10 ani proiecte care îmbină joaca cu tehnologia, le punem bazele unei gândiri critice care îi va ajuta indiferent de cariera pe care o vor alege în viitor.

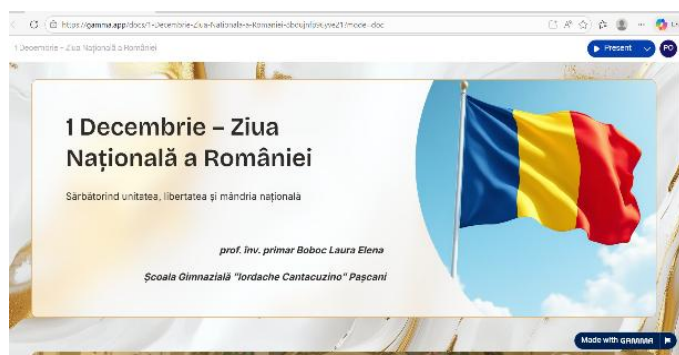
Aplicație

Cu ocazia zilei de 1 Decembrie am organizat mai multe activități dedicate Zilei Naționale a României. Toate aceste activități s-au desfășurat apelând la diferite aplicații și programe digitale (QR, Plinckers, Gamma, Padlet TA). Cu ajutorul telefoanelor, elevii au scanat codurile QR pe care le-au găsit pe traseul stabilit și au răspuns la întrebările oferite. Unul dintre elevi a notat răspunsul corect.

Ajunși în sala de festivități, fiecare echipă a primit câte un cod unic, generat de pe aplicația Plinckers, cu ajutorul căruia s-au contorizat răspunsurile date, scanându-le. La finalul activității, elevii au avut posibilitatea să urmărească la care dintre întrebări au oferit răspunsuri corecte sau greșite, prin realizarea automată, cu ajutorul aplicației, a unui clasament.

<https://gamma.app/docs/1-Decembrie-Ziua-Nationala-a-Romaniei-8bdujnf96yve21>

<https://ta-legacy.padlet.com/fill-in-the-blank/RVjBLZqNKJ/play>



<https://ta-legacy.padlet.com/multiple-choice/nwrWL218jl/play>

Digitalizarea nu trebuie să ne sperie, ci să ne mobilizeze. O școală care inovează este o școală care înțelege că tableta este doar un „creion modern”, iar adevărata magie se întâmplă în mintea copilului care îndrăznește să creeze o lume mai bună, pixel cu pixel.

Bibliografie:

1. Resnick, M. (2021). *Cultivarea creativității: Grădinița pe viață și dincolo de ea*. Editura Publica (Ediție actualizată despre conceptul de „Lifelong Kindergarten”).
2. OECD (2023). *Digital Equity in Education: Bridging the Gap for Young Learners*. OECD Publishing.
3. European Schoolnet (2022). *Innovation in the Primary Classroom: Best Practices for the Digital Age*. Brussels: EUN Partnership AISBL.
4. Hattie, J., & Clarke, S. (2022). *Visible Learning: Feedback through Technology*. Routledge.
5. UNESCO (2024). *AI and Education: Guidance for Policy-makers and Educators on Creative Use of Technology*.

Exemple de bune practici în educația digitalizată

Prof. Boian Aurelia Cornelia
Școala Gimnazială Vad, jud. Cluj

Motto:

„Tot ceea ce n-avem de la naștere și de care avem nevoie când suntem mari, ne este dat prin educație. Această educație ne vine de la natură, de la oameni sau de la lucruri. ”

Jean Jacques Rousseau

A fi profesor în societatea contemporană, numită și societatea cunoașterii, o societate în care pretențiile beneficiarilor, ale elevilor, cresc neconținut o dată cu progresul tehnologic și cu fluxul imens de informații, pe care îl recepționează neîncetat, înseamnă a ține pasul cu tehnologia, a te informa și forma continuu, pentru ca educația pe care o furnizezi să nu fie una perimată și, implicit, inutilă. E imperativ ca profesorul să pregătească elevii pentru a fi la fel de flexibili precum a devenit societatea, capabili să se adapteze din mers modificărilor și progresului. Accentul învățării se transferă de la teorie la practică. Elevul învață nu numai pentru a ști, ci, mai ales, pentru a face, profesorul fiind acela care trebuie să le insufle pragmatismul și abilitatea de a reuși profesional.

Odată cu trecerea la sistemul de predare online, fiecare cadru didactic a înțeles că adaptabilitatea este o trăsătură esențială, singura care-l poate ajuta în depășirea acestei provocări. Cadrele didactice au conștientizat nevoia adoptării, poate nu a altor metode și procedee de predare moderne/tradiționale, cât îmbinarea acestora și obținerea unor strategii didactice inovatoare care pot face ca o informație transmisă online, să devină cunoștință durabilă, adică să-i fie semnificația înțeleasă prin realizarea unei conexiuni emoționale, fie chiar din spatele unor monitoare. Indiferent de unde se desfășoară procesul de predare-învățare-evaluare, acesta trebuie să fie centrat pe nevoile de învățare ale elevilor deoarece nu toți copiii învață în același ritm. Materialele didactice trebuie structurate în așa fel încât să plaseze copilul pe primul loc, acesta participând cu plăcere la activitățile didactice.

Învățarea în mediul virtual implică trei componente importante: **componenta tehnologică** (echipamente tehnologice, instrumente digitale, platforme de învățare), **componenta de formare** (dobândirea/îmbunătățirea competențelor digitale și cea de actul didactic personalizat și autonom cu aplicarea principiilor psihopedagogiei și **componenta de învățare modernă** (adaptarea unor principii ale altor sisteme/modele). Școala online și școala hibridă reprezintă adevărate provocări pentru sistemul de învățământ românesc. În lipsa unei infrastructuri adecvate, a echipamentelor tehnologice (a căror achiziție să fie susținută financiar), fără o consistență a competențelor digitale a personalului didactic, soluțiile n-au încetat să apară într-o perioadă de „avarie” care ne-a pus în situația de a învăța, explora, compila, experimenta, descoperi, aplica. Explozia de experiențe de învățare la distanță, soluțiile „ad-hoc”, sprijinul ong-urilor sau al mediului de afaceri, accesul la instrumente de învățare în online (conferințe SuperTeach, tutoriale, webinarii) au susținut încrederea cadrelor didactice că adaptarea se produce odată cu schimbarea paradigmei în învățare. Așadar, suntem în etapa în care știm că o componentă (mai mică, mai mare sau totală) de învățare în mediul virtual este mai mult decât necesară. Lamentările și perspectivele pesimiste nu pot să ne țină în loc, într-o abordare conservatoare, inerțială, atâta timp cât schimbările la nivel global impun transformări și noi rutine ale activităților de învățare. Din punctul meu de vedere, pentru ca educația online să facă parte din viitorul educației este necesară o infrastructură care trebuie implementată la nivel național: profesori formați, platforma națională de e-learning, bibliotecă școlară virtuală, accesul la soft educațional free, schimbarea curriculum-ului, colaborare instituțională eficientă... desigur, toate se pot face doar la nivel național... cu o abordare pozitivă, cu deschidere și doar după o amplă cercetare în urma experienței de învățare cauzată de pandemie.

În activitatea de predare-învățare-evaluare la clasă, pentru crearea unor resurse interactive pentru elevi, am folosit următoarele **platforme și aplicații digitale**:

Platforma educațională **WordWall** este una din acele platforme care vin în ajutorul cadrului didactic pentru a face o lecție mai interactivă. Ni se propun mai multe forme de joc,

chiar și realizând o activitate, elevul are opțiunea să-și schimbe aspectul jocului, condițiile rămânând aceleași; această platformă încadrează cu succes toate categoriile de vârstă, vine cu opțiuni diferite de a crea și a dezvolta creativitatea. Aplicația Wordwall este o aplicație utilă pentru crearea activităților, exercițiilor interactive și distractive pentru copii. Este interesantă prin faptul că elevii percep aceste exerciții ca drept jocuri, dar prin aceste jocuri le dezvoltăm competențe, le formăm aptitudini și deprinderi utile. Am creat astfel de jocuțe la majoritatea disciplinelor care se studiază în ciclul primar, iar unele dintre ele pot fi vizualizate accesând linkurile:

- „Moldova în vremea lui Ștefan cel Mare”, <https://wordwall.net/ro/resource/11733037> ,
- „Elemente de geometrie”, <https://wordwall.net/ro/resource/1941277> ,
- „Perimetrul” (aplicații), <https://wordwall.net/ro/resource/1959174> ,
- „Ghicitori – anotimpul toamna”, <https://wordwall.net/ro/resource/105267806> ,
- „Sunetul și litera f,F”(chestionar), <https://wordwall.net/ro/resource/13176475> etc.

Aplicația **LearningApps** este o aplicație concepută pentru a sprijini procesele de predare. Este un instrument potrivit pentru a fi utilizat în cadrul lecțiilor online cât și offline și poate fi folosit la oricare etapă a lecției. De asemenea, platforma oferă posibilitatea de a crea conturi pentru clasele de elevi, în care elevii au posibilitatea de a realiza sarcinile și rezolva exercițiile digitale propuse de către cadrul didactic. Respectiv, cadrul didactic are posibilitatea de a vizualiza corectitudinea realizării sarcinii propuse, timpul realizării sarcinii și numărul elevilor care au realizat sarcina corect. Am folosit această aplicație pentru evaluarea cunoștințelor la lecțiile:

- „Apa. Proprietăți și utilizări ale apei. Stări de agregare. Importanța apei” - quiz cu alegere multiplă, <https://learningapps.org/18070159>;
- „Grupele de animale”, <https://learningapps.org/46599911>;
- „Copilăria de ieri și de azi”, <https://learningapps.org/46348928>;
- „Corpuri geometrice”, <https://learningapps.org/46562522>;
- „Părțile de vorbire și de propoziție”, <https://learningapps.org/46229549>;
- „Forme de relief”, <https://learningapps.org/46350297>;
- „Viețuitoarele”, <https://learningapps.org/46350297> etc.

WordArt este o aplicație care realizează ușor un „nor de cuvinte” – un mod de reprezentare vizuală a unui text sau a unui șir de cuvinte, în care, de obicei, semnificația unui element-cuvânt este relevată de mărimea acestuia relativă la celelalte elemente. Poate fi un instrument pentru analiză de conținut sau pentru crearea unui suport pentru prezentare de conținut, în formă grafică – statică sau interactivă. Aplicația ajută la tratarea textului prin furnizarea de stiluri diferite literelor și aranjarea tipografică a acestora. Avantajul aplicației WordArt (față de Wordle, de exemplu) este că se pot realiza mai multe forme de nori.

WordArt este simplu de creat și utilizat și ușor de accesat. Poate modifica aspectul textului prin îndoirea, înclinarea sau întinderea formei. Poate ajuta la îmbunătățirea aspectului textului utilizat în aplicațiile Microsoft Office, în special în Word. Acest lucru este util în special în cazul evidențierii titlurilor, titlurilor sau informațiilor. Cu toate acestea, stilul oferit este limitat la opțiunile incluse în utilitatea WordArt. Am creat „norișori de cuvinte” pe tema

- „Primăvara” - clasa I - <https://wordart.com/mc3ban7myl7q/word-art%203>,
- „Cuvinte cu literele j, J”, clasa pregătitoare, <https://wordart.com/f9lmhewbiqxz/litera-j%20C%20j>,
- „Forme ale apei în natură” –
- <https://wordart.com/u8a4yf12a6rx/formeale%20apei%20%C3%AE%20natur%C4%83>
- „Educația incluzivă” - <https://wordart.com/hsjwij330nlt/untitled-word-art> etc.

Kahoot! este o platformă gratuită cu ajutorul căreia se pot crea teste interactive. A fost inventată pentru a fi accesibilă tuturor persoanelor, la clasă sau în alte medii de învățământ din întreaga lume. Aplicația este folosită, acum, de peste 50 de milioane de utilizatori. Este o aplicație ușor de utilizat, îndrăgită de către elevi. Este accesată de către aceștia de pe dispozitivul mobil sau intrând pe site-ul kahoot.it, în acest caz putând fi folosit și calculatorul sau laptopul. Este foarte important faptul că elevii percep utilizarea acestei aplicații

ca pe un joc, ei nu simt că sunt evaluați, sunt relaxați și dornici de a interacționa și mai mult cu tehnologia digitală în mediul școlar, în educație. Avantajul aplicației Kahoot! este că antrenează elevii în activități rapide de evaluare de cunoștințe: test, quiz, trivia.

Kahoot-urile se joacă cel mai bine în grup, de exemplu, o clasă. Jucătorii răspund întrebărilor de pe propriile dispozitive, în timp ce întrebările și răspunsurile sunt afișate pe un ecran comun, pentru a uni lecția. Jocul creează un „moment-foc de tabără” încurajând jucătorii să interacționeze. Pe lângă puterea de a crea propriul kahoot, jucătorii pot să caute prin milioanele de jocuri deja existente.

Învățarea prin joc promovează discuția și impactul pedagogic, chiar dacă jucătorii sunt în aceeași cameră sau în părți diferite ale lumii. După un joc, încurajează jucătorii să creeze și să distribuie propriile lor kahoot-uri pentru a aprofunda înțelegerea, stăpânirea și scopul, precum și pentru a se angaja în discuții peer-led.

Am creat astfel de joculețe pe care le-am aplicat la diferite discipline, în anumite etape ale lecției: reactualizarea /consolidarea /fixarea/evaluarea cunoștințelor. Dau spre exemplificare:

- jocurile interactive de asociere a cuvântului cu imaginea corespunzătoare la lecțiile „Sunetul și literele b, B” - <https://create.kahoot.it/share/sunetul-si-literele-b-b/c774b884-8d95-49e4-8c47-807a3fb66c91> și „j, J”- <https://create.kahoot.it/share/sunetul-si-litera-j-j/20a5e839-c551-4bea-9066-45b739aa9732>, CLR, clasa pregătitoare,

-, „Caracterizarea geografică a unei regiuni. Județul Cluj”, <https://create.kahoot.it/share/caracterizarea-geografica-a-unei-regiuni-judetul-cluj/58b421a1-21fe-4fde-bc65-fdb3899c5784>,

- „Cuza și Unirea Principatelor Române”, <https://create.kahoot.it/course/fb758aa9-1416-4a9a-9229-ea4540a12f50>,

- „Toamna” (test ludic), <https://create.kahoot.it/share/toamna-test-ludic/3e9fa556-b86d-42c1-8538-a4630b9fdb5>,

- „Primăvara” (test ludic), <https://create.kahoot.it/share/primavara-test-ludic/2edcb4d3-61bc-4b8e-80be-f8db9f412755> etc.

LIVRESQ este un editor de resurse educaționale în format digital. Acesta facilitează **crearea de lecții interactive**, ce conțin texte, galerii de imagini, animații, audio, video, quiz-uri și alte elemente, fără a fi necesare cunoștințe de programare. Lecțiile realizate în LIVRESQ pot fi descărcate pentru a fi folosite offline sau **pot fi partajate pe internet foarte ușor prin Biblioteca LIVRESQ**, copiii putând avea acces la ele de pe orice tip de dispozitiv smart (telefon, tabletă, PC). Consider că platforma LIVRESQ este școala în care gândurile se pot proiecta pe ecrane, cromatic și imagistic și în care cadrul didactic este regizorul care jonglează cu creație, artă, inventivitate și comunicare prin idei, viziuni. Cu ajutorul editorului livresq am realizat lecții interactive interesante, îndrăgite și apreciate de copii, în care învățarea devine mult mai ușoară și mai plăcută, accentul în demersul didactic punându-se pe elev:

- „Moldova în vremea lui Ștefan cel Mare” – <https://view.livresq.com/view/603c276fa08ebe00073db702/> ;

-, „București, capitala României” <https://library.livresq.com/details/6013330401f06b0007661627> ;

-, „Proprietățile apei. Utilizările apei în diferite srări de agregare” – <https://library.livresq.com/details/60469ed1a08ebe00076198ae> ;

- „Alexandru Ioan Cuza și Unirea” - <https://library.livresq.com/details/671259b7a35b120009eb5b89> .

În concluzie se poate admite că învățarea digitalizată dezvoltă abilități de autoeducație eficiente, prin responsabilizarea individuală a elevilor pe de o parte, dar și prin stabilirea unui contact direct între elev și părinte în acțiunea instructiv-educativă. De asemenea, prin învățarea online, elevul este partaș la propriile descoperiri și implicat direct, individual în descoperirea și dezvoltarea fenomenelor educaționale, stabilite prin obiective specifice, de fiecare cadru didactic, prin tact și îndemânare pedagogică. Învățarea la distanță rămâne, din perspectivă pedagogică, o formă alternativă la învățarea tradițională, de implementat în situații de urgență, formă care cuprinde în nucleul său învățarea on-line, alături de alte forme complementare de instruire.

Bineînțeles că în derularea lecțiilor /activităților online, profesorii pot combina, cu puțină creativitate, mai multe resurse digitale, complet gratuite pentru domeniul educational și cu pachetul simplu de bază, astfel încât informațiile să fie transmise într-un mod cât mai atractiv și dinamic pentru elevi. Continuarea formării și informării elevilor noștri trebuie să rămână un deziderat pentru toți, singurul scop fiind acela de evoluție, indiferent de mediul sau de forma în care se furnizează informația.

Bibliografie

1. Ceobanu, Constantin, *Învățarea în mediul virtual. Ghid de utilizare a calculatorului în educație*, Editura Polirom, Iași, 2016
2. Cristea, V., Iosif, G., Marhan, A., Niculescu, C., Trăușan-Matu, Ș., Udrea, O., *Sisteme inteligente de instruire pe Web*, Editura Politehnica Press, București, 2005.

Inovație și creativitate în predarea biologiei prin tehnologii digitale

Prof. Bondei Ionica

Școala Gimnazială “Ecaterina Teodoroiu” Brăila

Educația în secolul XXI se află la intersecția dintre tradiția academică și inovația tehnologică disruptivă. În acest peisaj, biologia ocupă un loc privilegiat, fiind disciplina care studiază însăși complexitatea vieții. Tranziția către „era digitală” nu reprezintă doar o schimbare de suport (de la hârtie la ecran), ci o transformare profundă a modului în care cunoașterea este construită și validată.

Pentru elevul contemporan, „nativ digital”, imaginea statică și descrierea textuală sunt adesea insuficiente pentru a genera o înțelegere profundă a proceselor biologice dinamice. Inovația în educație presupune, așadar, crearea unor medii de învățare care să stimuleze curiozitatea nativă și să permită experimentarea creativă într-un spațiu virtual sigur și nelimitat. Această recontextualizare implică o trecere de la biologia descriptivă la cea predictivă, unde tehnologia funcționează ca un laborator extins al minții umane.

Creativitatea în biologie nu trebuie confundată cu latura artistică a desenului biologic, ci trebuie înțeleasă ca abilitatea de a genera soluții noi, de a formula ipoteze și de a vizualiza conexiuni între sisteme complexe. Tehnologiile digitale acționează ca „amplificatori cognitivi”, permițând elevilor să acceseze niveluri de organizare a materiei vii care anterior erau invizibile.

Prin utilizarea Realității Augmentate (AR), un elev poate vizualiza mecanismele moleculare ale replicării ADN-ului direct pe banca sa de lucru. Această imersiune nu doar facilitează retenția informației, ci încurajează întrebările de tip „ce s-ar întâmpla dacă?”, motorul principal al inovației științifice. În acest mod, creativitatea devine „augmentată” de tehnologie, oferind minții umane suportul vizual necesar pentru a construi modele mentale complexe.

Elevul nu mai este un simplu observator al structurilor predefinite, ci devine un explorator al dinamicii moleculare, capabil să manipuleze unghiuri de vizualizare și să observe interacțiunile biochimice în timp real.

Inovația pedagogică este susținută de o serie de instrumente care redefinesc experimentul biologic. Deși contactul direct cu materialul biologic rămâne esențial pentru formarea deprinderilor practice, laboratoarele virtuale (precum PhET sau Labster) oferă avantaje pe care mediul analogic nu le poate egala, în special în ceea ce privește siguranța și repetabilitatea.

Acestea permit elevilor să manipuleze variabile genetice sau ecologice și să observe rezultatele în câteva secunde. De exemplu, simularea selecției naturale pe parcursul a sute de generații de insecte le permite elevilor să înțeleagă dinamica evoluției, un proces care altfel ar fi rămas la stadiul de concept abstract.

În cadrul unei ore de genetică, un simulator poate genera mii de combinații de alele instantaneu, oferind date statistice solide pentru verificarea legilor lui Mendel, sarcină imposibil de realizat într-un laborator tradițional de gimnaziu.

Posibilitatea de a explora interiorul unei celule vegetale printr-o perspectivă de 360 de grade transformă ora de biologie într-o experiență imersivă. Elevii pot „dezasambla” organitele celulare și le pot analiza funcțiile individual, dezvoltând o înțelegere sistemică a vieții. Această abordare elimină bariera dintre micro și macro-univers, permițând o tranziție fluidă de la studiul țesutului la studiul organitului intracelular, facilitând integrarea cunoștințelor într-un tot unitar.

Pentru ca tehnologia să genereze într-adevăr inovație, aceasta trebuie integrată în strategii didactice active, evitând utilizarea ei doar ca un instrument de prezentare pasivă.

Elevii pot utiliza baze de date online pentru a monitoriza biodiversitatea locală sau pentru a propune soluții digitale de combatere a poluării. Creativitatea lor se manifestă în designul soluției și în modul de prezentare a datelor folosind instrumente de infografică sau modelare numerică. Prin PBL, biologia se conectează cu ecologia și responsabilitatea civică, oferind elevilor sentimentul că munca lor are un impact real asupra comunității.

Utilizarea platformelor precum Kahoot sau Wordwall nu este doar o metodă de testare, ci o modalitate de a menține un nivel ridicat de angajament prin competiție constructivă. Elevii pot fi stimulați să creeze ei înșiși jocuri educaționale pentru colegii lor (conceptul de *learning by teaching*), ceea ce reprezintă cel mai înalt nivel de procesare și creativitate. Această metodă transformă evaluarea dintr-un factor de stres într-o oportunitate de auto-depășire și fixare ludică a cunoștințelor.

Neuroștiințele confirmă faptul că mediile digitale bogate în stimuli vizuali și interactivi activează mai multe arii corticale simultan. Învățarea multisenzorială facilitată de tehnologie reduce încărcarea cognitivă asupra memoriei de scurtă durată și favorizează transferul informației în memoria de lungă durată.

Inovația digitală răspunde astfel nevoii creierului de a găsi tipare și de a face conexiuni rapide. Interacțiunea cu o interfață digitală bine concepută oferă o satisfacție intelectuală imediată prin activarea sistemului de recompensă dopaminergic, ceea ce motivează elevul să continue explorarea autonomă. Mai mult, utilizarea hărților conceptuale digitale permite creierului să organizeze informația ierarhic, reflectând modul natural în care neuronii creează rețele sinaptice noi.

Deși beneficiile sunt imense, era digitală aduce și provocări epistemologice semnificative. Există riscul ca tehnologia să devină un scop în sine sau ca elevii să se piardă în fluxul masiv de date, fără a putea distinge între informația validă și cea eronată.

Aici intervine rolul crucial al profesorului inovator, care trebuie să acționeze ca un filtru, un mentor și un arhitect al contextelor de învățare. Profesorul nu mai este singura sursă de adevăr științific, ci cel care ghidează elevul în hățișul digital. Inovația în predare presupune și educația pentru utilizarea etică a inteligenței artificiale și a resurselor online, cultivând un spirit critic și o etică a cercetării care să stea la baza oricărei inovații viitoare.

Inovația autentică apare la granița dintre discipline. În era digitală, biologia se întrepătrunde cu informatica prin bioinformatică și cu arta prin designul vizual al modelelor științifice. Abordarea STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) permite elevilor să vadă biologia nu ca pe o materie izolată, ci ca pe o componentă esențială a tehnologiei moderne (ex. bionica, biotehnologiile). Această viziune integrată stimulează creativitatea prin transferul de concepte dintr-un domeniu în altul, pregătind viitori specialiști capabili să inoveze în domenii de graniță.

Implementarea tehnologiilor digitale în biologie nu este o modă pasageră, ci o necesitate dictată de evoluția accelerată a societății informaționale. Creativitatea și inovația sunt stimulate atunci când granițele dintre discipline se topesc, oferind instrumente care permit vizualizarea invizibilului și simularea imposibilului.

Prin instrumente imersive și metodologii active, putem transforma orele de biologie în laboratoare de gândire inovatoare, pregătind elevii nu doar pentru examene, ci pentru o viață în care înțelegerea sistemelor complexe și adaptabilitatea digitală vor fi competențe de supraviețuire. Succesul acestui demers depinde în mod fundamental de curajul și deschiderea cadrelor didactice de a experimenta noi forme de pedagogie și de a valorifica potențialul infinit al erei digitale în beneficiul cunoașterii vieții.

Bibliografie

1. Bocoș, Mușata, *Instruire interactivă. Repere pentru didactica activă*, Editura Polirom, Iași, 2013.
2. Ceobanu, Ciprian, *Învățarea în mediul virtual. Ghid de utilizare a calculatorului în educație*, Editura Polirom, Iași, 2016.
3. Gardner, Howard, *Inteligențe multiple. Noi orizonturi*, Editura Sigma, București, 2006.
4. Mayer, Richard E., *Multimedia Learning*, Cambridge University Press, New York, 2014.
5. Pânișoară, Ion-Ovidiu, *Comunicarea eficientă*, Editura Polirom, Iași, 2015.

Educația creativă în era digitală: rolul profesorului în formarea elevului inovator

Prof. Buburuzanu Mirela-Carmen
Școala Gimnazială „B. P. Hasdeu” Iași

În ultimele decenii, societatea a traversat transformări profunde, generate de ritmul accelerat al digitalizării și de integrarea tehnologiei în toate domeniile vieții. Educația, ca spațiu fundamental al formării umane, nu poate rămâne în afara acestor schimbări. Ea este chemată să răspundă unor nevoi noi, să pregătească elevi capabili să navigheze într-o lume complexă, în continuă evoluție, în care competențele cognitive, sociale și digitale se împletesc într-un mod inseparabil. În acest context, creativitatea și inovația devin nu doar obiective educaționale, ci dimensiuni esențiale ale procesului de învățare.

Documentul de bază subliniază încă de la început că educația contemporană este „caracterizată de schimbări rapide și de integrarea tot mai profundă a tehnologiei în viața cotidiană”, ceea ce impune o regândire a rolului școlii și al profesorului. Nu mai este suficient ca elevii să acumuleze informații, deoarece accesul la cunoaștere este astăzi facil, instantaneu și nelimitat. Provocarea reală constă în capacitatea de a utiliza informația în mod critic, creativ și eficient. Așa cum se afirmă în text, „nu mai este suficient ca elevii să acumuleze informații, ci este esențial ca aceștia să învețe cum să le utilizeze în mod original și eficient”. Această perspectivă reflectă orientarea actuală a pedagogiei spre dezvoltarea competențelor secolului XXI, în care creativitatea ocupă un loc central.

Creativitatea, în sens educațional, nu este un atribut rezervat unui grup restrâns de elevi cu aptitudini artistice, ci o capacitate universală, care poate fi cultivată prin exercițiu, expunere la situații variate și un mediu stimulat. Elevii creativi sunt cei care pun întrebări, explorează alternative, stabilesc conexiuni între idei și își asumă riscuri cognitive. Pentru a dezvolta aceste comportamente, școala trebuie să ofere contexte de învățare deschise, flexibile, în care elevii să fie încurajați să experimenteze și să își exprime perspectivele personale.

În era digitală, tehnologia devine un catalizator al creativității. Resursele digitale – platforme interactive, aplicații educaționale, instrumente multimedia – nu doar facilitează accesul la informație, ci transformă modul în care elevii învață, colaborează și creează. Documentul subliniază că tehnologia „creează contexte de învățare interactive, atractive și adaptate nevoilor elevilor”, ceea ce contribuie la creșterea motivației și la implicarea activă în procesul de învățare. Prin intermediul tehnologiei, elevii pot realiza proiecte multimedia, pot explora medii virtuale, pot colabora în timp real și pot produce conținut original, dezvoltându-și astfel atât competențele digitale, cât și pe cele creative.

Transformarea digitală a educației implică și o redefinire a rolului profesorului. Acesta nu mai este doar un furnizor de informații, ci un facilitator al învățării, un ghid care creează oportunități de explorare și sprijină elevii în procesul de descoperire. Inovația pedagogică presupune adoptarea unor strategii centrate pe elev, pe colaborare și pe rezolvarea creativă a problemelor. Profesorul devine un arhitect al situațiilor de învățare, un mentor care oferă feedback constructiv și încurajează autonomia, reflecția și inițiativa.

Un exemplu relevant de bună practică, prezentat în document, ilustrează modul în care tehnologia poate transforma o activitate didactică tradițională într-o experiență creativă și

motivantă. La disciplina Limba și literatura română, elevii au fost organizați în echipe și au realizat proiecte digitale – prezentări și postere interactive – având libertate în exprimarea ideilor. Profesorul a oferit ghidare și feedback, iar rezultatele au evidențiat „motivație crescută, implicare activă și produse originale”. Această activitate demonstrează că tehnologia, utilizată adecvat, poate stimula colaborarea, gândirea critică și încrederea în sine, contribuind la formarea unor competențe esențiale pentru viitor.

Creativitatea și inovația nu pot fi însă dezvoltate în absența unui cadru educațional coerent, care să valorizeze diversitatea ideilor, să permită greșeala ca oportunitate de învățare și să promoveze autonomia elevilor. Tehnologia este un instrument puternic, dar eficiența sa depinde de modul în care este integrată în procesul didactic. Documentul afirmă că „tehnologia digitală susține dezvoltarea creativității atunci când este utilizată coerent”, iar această coerență este asigurată de profesor, prin decizii pedagogice informate și adaptate nevoilor elevilor.

În concluzie, creativitatea și inovația reprezintă direcții esențiale ale educației în era digitală. Ele nu sunt doar competențe necesare pentru adaptarea la schimbările societății contemporane, ci și elemente definitorii ale unei educații de calitate, orientate spre formarea unor indivizi autonomi, reflexivi și capabili să contribuie la dezvoltarea comunității. Tehnologia oferă oportunități extraordinare pentru stimularea creativității, însă rolul profesorului rămâne fundamental în orchestrarea unui proces educațional relevant, echilibrat și orientat spre viitor.

Bibliografie

1. European Commission (2022). *Digital Education Action Plan 2021–2027*.
2. Redecker, C. (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*.
3. OECD (2019). *Innovative Learning Environments*.
4. Voogt, J., Roblin, N. (2012). *A comparative analysis of international frameworks for 21st century competences*.
5. UNESCO (2023). *Technology in Education: A Tool for Creative Learning*.

Profesorul în era digitală: de la transmitător de cunoștințe la arhitect al învățării moderne

Prof. înv. primar Camer Ramona Elena
Școala Gimnazială „Ion Creangă” Gâștești, Pașcani

Digitalizarea pătrunde din ce în ce mai profund în toate domeniile vieții, inclusiv în educație. Rolul profesorului s-a transformat radical: de la un simplu furnizor de informații, la un ghid, facilitator al învățării și mediator între elev și resursele digitale. A fi profesor în era digitală nu mai înseamnă doar a preda, ci a inspira, a adapta metodele de lucru și a rămâne permanent conectat la noile tehnologii și tendințe educaționale.

În era digitală, paradigma s-a schimbat: elevul devine activ, iar profesorul este cel care îl însoțește pe parcursul procesului de învățare. Noile generații sunt generații de nativi digitali – se dezvoltă într-un mediu în care internetul, rețelele sociale, aplicațiile educaționale și dispozitivele mobile sunt parte din viața cotidiană. Acest context impune profesorului o dublă responsabilitate: să fie un model educațional, dar și un utilizator competent al tehnologiei. În trecut, învățarea era centrată pe profesor. Elevii erau receptori pasivi ai informațiilor, în timp ce cadrul didactic deținea autoritatea absolută asupra conținutului predat.

Pentru a răspunde nevoilor unei generații de copii și adolescenți profund conectați la tehnologie, cadrele didactice trebuie să manifeste deschidere față de schimbare și inovație. Elevii care folosesc instrumente digitale în procesul de învățare devin mai implicați, mai curioși și își dezvoltă cunoștințele în mod natural, adesea fără să realizeze, datorită unei abordări active și captivante. Învățarea digitală este nu doar mai interactivă, ci și mai accesibilă și mai ușor de reținut decât metodele clasice bazate pe manuale greoaie. Din acest motiv, digitalizarea oferă un

cadru modern, atractiv și mult mai eficient, facilitând o conexiune autentică între elev și conținutul de studiu.

Noile cerințe ale demersului educațional în cadrul orelor de istorie, impun restructurarea lecției de istorie în direcția folosirii mai frecvente a metodelor interactive de predare- învățare. Ele schimbă rolul profesorului în clasă, acesta devenind o moderator al unei dezbateri de idei și probleme, susținător al motivației și interesului elevilor pentru istorie, ghid al elevilor în procesul de dobândire de noi competențe, deprinderi și cunoștințe.

Odată cu deplasarea accentului de pe activitatea profesorului pe cea a elevului, noile metode îi determină pe elevi să înțeleagă mai bine logica fenomenelor și faptelor istorice, stimulează formarea de opinii personale argumentate, încurajează munca individuală, le dezvoltă spiritul de echipă, și contribuie la formarea de deprinderi și de atitudini durabile.

LIVRESQ este o platformă online care permite crearea, editarea și publicarea de lecții interactive, RED-uri (Resurse Educaționale Deschise). Platformă interactivă, ușor de folosit, unde crearea de lecții este un proces plăcut, datorită instrumentelor intuitive și resurselor variate pe care pune la dispoziție. Se pot integra imagini, texte și elemente interactive, astfel încât lecțiile să fie atractive pentru elevi. În LIVRESQ se pot crea materiale educaționale moderne și captivante, adaptate nevoilor copiilor din ziua de azi.

Prezint, în continuare, un exemplu de aplicare a acestei metode.

Subiectul lecției: Dacii și romanii. Întemeierea poporului român

<https://library.livresq.com/details/68fe6de8ae035300097e1f87>

Tipul lecției: de predare și însușire de noi cunoștințe

Scopul: dobândirea de cunoștințe despre dacii și despre romanii, despre formarea poporului român

Competențe specifice:

- 1.2. Localizarea în spațiu a evenimentelor istorice;
- 1.3. Recunoașterea preocupării oamenilor pentru raportarea la timp și spațiu;
- 3.1. Recunoașterea unor termeni istorici în cadrul unor surse accesibile;
- 3.2. Utilizarea corectă a termenilor istorici accesibili în situații de comunicare orală și scrisă;
- 4.1. Determinarea semnificației unor evenimente din trecut și din prezent.

Obiective operaționale:

- O1.să precizeze cine au fost dacii și romanii, pe baza studierii mărturiilor istorice din manual;
- O2.să compare modul de viață al dacilor și al romanilor, utilizând informațiile date;
- O3.să descrie procesul de formare a poporului român și a limbii române, conform cunoștințelor dobândite;
- O4.să răspundă la întrebări, pe baza cunoștințelor acumulate pe parcursul lecției.

Strategia didactică:

- a. metode si procedee: conversația, povestirea, explicația, lectura;
- b. mijloace de învățământ:
 - manualul digital de istorie clasa a IV-a, autor Doina Burtea, Alina Perțea
(<https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20IVa/Istorie/Uy5DLiBBUkFNSVMgUFJJ>)
 - Muzeul de Istorie al României (incursiune VR), Columna lui Traian
(<https://www.youtube.com/watch?v=tW2zJE4XY&list=PLonK37WjSHPdu-3UmNrdwpo0-OTLB8rix&index=1>) Tezaur dacic (<https://www.mnir.ro/expozitia-tezaur-istoric/>)
 - film „Povestiri Istorice”, Dumitru Almaș, Dacii și romanii
(https://www.youtube.com/watch?v=en_-lhRHPvE)
 - Geto-Dacii-Stramoșii noștri
(<https://www.youtube.com/watch?v=uGNycreIwrA&t=15s>)
- c. forma de organizare: frontală, pe grupe si individuală;
- d. modul de abordare: mixt

Anunțarea subiectului:

Ne vom întoarce în trecut și vom pătrunde în lumea dacilor:
STRĂMOȘII NOȘTRI- GETO DACII

<https://www.youtube.com/watch?v=uGNycreIwrA&t=15s>

Planul lecției:

1. Așezarea geto-dacilor
2. Modul de viață al dacilor și romanilor
3. Cucerirea Daciei de către romani

<https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20IVa/Istorie/Uy5DLiBBUkFNSVMgUFJJ>

/). pg 54-57, Toți am auzit, măcar odată, vorbindu-se despre daci și romani. Ei sunt strămoșii noștri, cei care au pus bazele poporului român. Dar cine au fost ei, mai exact? Haideți să aflăm.

Scopul este unul de mare anvergură — înțelegerea procesului de etnogeneză a poporului român. Este un subiect care necesită o cronologie clară și o înțelegere a modului în care două culturi diferite s-au contopit.

Integrarea resursei în cadrul lecției pentru „însușirea cunoștințelor” este o alegere strategică. În istorie, imaginile cu artefacte, hărțile dinamice și portretele liderilor (Decebal, Traian) servesc drept dovezi istorice vizuale care ancorază creativitatea și narațiunea profesorului.

Resursa LIVRESQ permite elevului să nu fie doar un ascultător pasiv al unei legende, ci un explorator care poate interacționa cu hărți sau itemi de verificare.

Istoria implică multe nume, date și locuri; feedback-ul imediat oferit de un test digital integrat îi ajută pe elevi să își corecteze confuziile (ex: între daci și romani) pe loc, sporind încrederea în sine. Tehnologia transformă datele istorice în „poveste interactivă”, ceea ce stimulează elevii să pună întrebări suplimentare, simulându-le creativitatea.

A fi profesor în era digitală înseamnă mai mult decât a folosi tehnologia – înseamnă a înțelege noile generații, a răspunde nevoilor lor, a continua să înveți, să te adaptezi și să găsești echilibrul între inovație și valorile educației clasice. Profesorul viitorului este un mentor digital, un arhitect al învățării și un model de umanitate într-o lume în continuă schimbare.

Bibliografie

1. Programă școlară pentru disciplina „Istorie”, clasa a IV-a, București, 2014.
2. *Istorie* - manual pentru clasa a IV-a, Editura Aramis, 2016
3. *Roma* - Editura Corint, 2007
4. Dumitru Almaș, *Povestiri istorice*, EDP, București, 2003
5. Salajan, F., *Educația în era digitală*, Ed. Polirom, 2022

Dezvoltarea creativității școlarului mic în era digitală

Prof. înv. primar Caras Creola
Școala Primară ”Carol I” Iași

În ultimele decenii, educația s-a aflat într-un proces de transformare profundă, impulsionat de avansul tehnologic rapid. Era digitală nu doar că a schimbat modul în care informația este accesată și procesată, dar a deschis noi orizonturi în ceea ce privește modul în care creativitatea poate fi cultivată și exprimată în contextul educațional. Creativitatea este adesea văzută ca o abilitate fundamentală pentru succesul în secolul XXI, fiind esențială pentru inovare, adaptabilitate și rezolvarea problemelor complexe.

La nivelul învățământului primar, dezvoltarea creativității devine un obiectiv central, deoarece această etapă reprezintă o perioadă critică în formarea gândirii creative. În același timp, tehnologiile digitale oferă resurse și metode inovatoare care pot transforma modul în care creativitatea este cultivată în rândul școlarilor mici. Acest articol își propune să exploreze impactul tehnologiilor digitale asupra dezvoltării creativității la școlarii mici, analizând atât oportunitățile, cât și provocările pe care aceste tehnologii le prezintă.

Creativitatea este adesea definită ca abilitatea de a genera idei noi și valoroase, de a vedea lucrurile din perspective diferite și de a conecta concepte aparent disparate într-un mod inovator. În contextul educațional, creativitatea nu se limitează la arte, ci este văzută ca o competență

transversală care poate fi aplicată în toate disciplinele. La școlarii mici, creativitatea se manifestă în principal prin joc, explorare și experimentare, activități care permit copiilor să testeze idei, să își exprime emoțiile și să își dezvolte abilitățile cognitive.

Conform teoriei socio-culturale a lui Lev Vygotsky, creativitatea este influențată de contextul social și cultural în care copilul se dezvoltă. Vygotsky subliniază importanța interacțiunii sociale și a mediului educațional în stimularea creativității, sugerând că copiii învață și devin creativi prin colaborare și prin participarea la activități culturale semnificative. În era digitală, aceste interacțiuni și activități sunt extinse dincolo de spațiul fizic al clasei, implicând platforme digitale care oferă noi oportunități pentru exprimarea creativă.

Tehnologiile digitale au transformat aproape toate aspectele vieții moderne, inclusiv educația. În ceea ce privește creativitatea, aceste tehnologii oferă instrumente puternice care permit copiilor să creeze, să experimenteze și să inoveze într-un mod care ar fi fost imposibil fără accesul la aceste resurse. Aplicațiile de creație grafică, platformele de programare vizuală precum Scratch, și software-urile de editare video sunt doar câteva exemple de instrumente care pot fi utilizate pentru a stimula creativitatea în rândul școlarii mici.

Aplicațiile și platforme digitale cele mai utilizate în ciclul primar care vizează dezvoltarea creativității sunt: Scratch, Canva, StoryJumper

Scratch este o platformă de programare vizuală care permite copiilor să creeze povești interactive, animații și jocuri. Utilizând un limbaj de programare bloc-based, copiii pot învăța concepte fundamentale de programare într-un mod intuitiv, dezvoltându-și în același timp creativitatea și gândirea critică. Studiile au arătat că utilizarea Scratch în școli poate îmbunătăți abilitățile de rezolvare a problemelor și poate încuraja elevii să exploreze idei creative într-un mediu sigur și de susținere (Resnick, 2007).

Canva este o platformă de design grafic online care permite utilizatorilor să creeze postere, prezentări, infografice și alte materiale vizuale. Pentru școlarii mici, Canva oferă o modalitate simplă și accesibilă de a explora designul vizual, de a învăța despre compoziție și de a exprima idei într-un mod vizual. Utilizarea Canva în clasă poate ajuta la dezvoltarea simțului estetic și la înțelegerea modului în care imaginile și textul pot fi combinate pentru a comunica eficient.

StoryJumper este o aplicație care permite copiilor să creeze și să publice propriile cărți digitale. Prin utilizarea acestei platforme, copiii pot scrie povești, adăuga imagini și crea cărți digitale personalizate. Această activitate nu doar că stimulează creativitatea literară, dar dezvoltă și competențele digitale ale copiilor, oferindu-le o experiență completă de creare și publicare a conținutului.

Tehnologiile digitale nu doar că oferă noi modalități de exprimare creativă, dar schimbă și modul în care copiii percep și interacționează cu lumea. Accesul la o varietate de resurse și informații prin intermediul internetului poate extinde orizonturile copiilor, inspirându-i să exploreze noi idei și să dezvolte soluții inovatoare. În plus, tehnologiile digitale permit personalizarea experienței de învățare, oferind copiilor oportunitatea de a învăța și de a crea în propriul lor ritm și în funcție de interesele lor individuale.

Cu toate acestea, este important de menționat că utilizarea excesivă a tehnologiei poate avea și efecte negative asupra dezvoltării creativității. Un studiu realizat de Cheng și Ma (2020) arată că dependența de tehnologie poate limita imaginația copiilor și poate reduce timpul petrecut în activități fizice sau în interacțiuni sociale directe, care sunt, de asemenea, esențiale pentru dezvoltarea creativității. Astfel, este esențial ca profesorii și părinții să gestioneze cu atenție utilizarea tehnologiei, asigurând un echilibru între activitățile digitale și cele tradiționale.

Profesorul joacă un rol central în integrarea eficientă a tehnologiilor digitale în educație și în stimularea creativității copiilor. În era digitală, profesorii nu mai sunt doar transmițători de cunoștințe, ci devin facilitatori ai învățării, ghidând copiii în explorarea și utilizarea resurselor digitale. Pentru a face acest lucru eficient, profesorii trebuie să fie bine pregătiți și să aibă o înțelegere profundă a modului în care tehnologiile digitale pot fi utilizate pentru a sprijini creativitatea.

Unul dintre cele mai eficiente moduri de a stimula creativitatea este prin învățarea bazată pe proiecte. Acest tip de învățare implică elevii în activități complexe, care necesită gândire critică, colaborare și creativitate. Prin utilizarea tehnologiilor digitale, profesorii pot facilita

proiecte care implică crearea de conținut multimedia, dezvoltarea de aplicații simple sau proiectarea de soluții inovatoare la probleme reale.

Jocurile digitale pot fi utilizate pentru a stimula creativitatea și gândirea critică într-un mod captivant și motivant. Jocurile care implică rezolvarea de probleme, construcția de lumi virtuale sau dezvoltarea de strategii oferă copiilor oportunitatea de a experimenta și de a explora într-un mediu sigur și controlat. În plus, jocurile educative pot fi personalizate pentru a se potrivi cu nevoile și interesele fiecărui copil.

De asemenea, profesorii pot încuraja elevii să își documenteze progresul creativ prin crearea de portofolii digitale. Aceste portofolii pot include lucrări de artă digitală, proiecte multimedia, povestiri interactive și alte forme de exprimare creativă. Portofoliile digitale nu doar că permit elevilor să își monitorizeze propriul progres, dar oferă și o modalitate de a prezenta munca lor în fața colegilor, părinților și altor profesori.

Deși tehnologiile digitale oferă oportunități semnificative pentru dezvoltarea creativității, există și provocări care trebuie abordate. Una dintre cele mai mari provocări este formarea insuficientă a profesorilor în utilizarea tehnologiilor digitale. Pentru a depăși această problemă, este esențial ca școlile și instituțiile de formare a profesorilor să ofere cursuri și ateliere care să le permită acestora să își dezvolte competențele digitale și să învețe cum să integreze eficient tehnologia în predare.

Dezvoltarea creativității la școlarii mici în era digitală reprezintă o provocare și o oportunitate semnificativă pentru sistemul educațional. Tehnologiile digitale oferă instrumente puternice care pot stimula creativitatea și pot transforma modul în care copiii învață și se exprimă. Cu toate acestea, pentru a valorifica pe deplin potențialul acestor tehnologii, este esențial ca profesorii să fie bine pregătiți și să poată integra tehnologia într-un mod care să sprijine creativitatea și dezvoltarea holistică a copiilor.

Pentru a atinge acest obiectiv, este recomandat ca:

- **Instituțiile de formare a profesorilor** să includă în curriculum cursuri dedicate utilizării tehnologiilor digitale în educație.
- **Școlile** să asigure accesul egal la resursele tehnologice pentru toți elevii.
- **Profesorii** să adopte strategii care echilibrează utilizarea tehnologiei cu metodele tradiționale de învățare, asigurând un mediu educațional diversificat și stimulant.
- **Cercetătorii** să continue să studieze impactul tehnologiilor digitale asupra creativității și să dezvolte noi metode și instrumente pentru a sprijini creativitatea în rândul școlarilor mici.

Deși provocările sunt semnificative, beneficiile utilizării tehnologiilor digitale pentru dezvoltarea creativității în educație sunt considerabile. Prin pregătirea adecvată a profesorilor și asigurarea unui acces egal la tehnologie, putem contribui la formarea unei generații de elevi creativi și inovatori, capabili să facă față provocărilor viitorului.

Bibliografie

1. Cerghit, I. (2006). *Metode de învățământ*. Editura Polirom.
2. Cucoș, C. (2014). *Educația în era digitală*. Editura Polirom.
3. Roco, M. (2001). *Creativitate și inteligență*. Editura Polirom.
4. Zlate, M. (2006). *Fundamentele psihologiei*. Editura Universității „Alexandru Ioan Cuza”

Instrumentele digitale încurajează exprimarea creativă

Prof. înv. primar Catîru Paula
Școala Gimnazială „Iordache Cantacuzino” Pașcani

În contextul digitalizării educației, profesorul devine facilitator al învățării. Tehnologia permite accesul rapid la informații, iar rolul profesorului este să îi ajute pe elevi să selecteze, să analizeze și să utilizeze aceste informații în mod creativ.

Profesorii pot folosi instrumente digitale pentru a încuraja exprimarea creativă. De exemplu, elevii pot crea prezentări, videoclipuri, proiecte multimedia sau bloguri educaționale.

În cadrul programului Erasmus+ am participat la o sesiune de formare profesională desfășurată în Paris, unde am învățat o metodă modernă de învățare *clasa inversată* (Flipped Classroom). Prin această metodă ordinea tradițională a învățării este inversată: elevii studiază teoria acasă, iar timpul din clasă este folosit pentru discuții, exerciții practice și rezolvarea problemelor împreună cu profesorul.

Am aplicat-o la clasa a IV-a. Elevii au învățat în ritmul propriu și a crescut implicarea și participarea în clasă. Eu am avut mai mult timp pentru explicații individuale, am pus accent pe dezvoltarea gândirii critice și colaborarea dintre elev-elev sau elev-profesor. Această metodă presupune și unele dezavantaje, pentru că nu toți elevii au acces ușor la tehnologie sau trebuie să fie responsabili și să studieze materialul înainte de lecție. Pentru mine, ca profesor a implicat o provocare importantă pentru că trebuia să pregătesc materiale digitale de calitate. Permanent pregătirea mea profesională este orientată pe dezvoltarea constantă a competențelor digitale.

Utilizarea tehnologiei în educație aduce și provocări: gestionarea timpului online, protecția datelor personale și menținerea echilibrului între metodele tradiționale și cele digitale.

Datele arată că o mare parte a timpului elevii o dedică anumitor platforme de socializare, muzicii sau jocurilor online, iar vedetele pe care și le aleg ca modele vor influența și modul lor de comportare și de vorbire. Limbajul utilizat în context școlar va purta amprenta adeseori a mediului de subcultură de unde provin personajele alese model. Practic, am fost pusă în situația de a gestiona utilizarea excesivă de către elevii mei de clasa I a unei expresii „sixseven”, preluată din online. Unii elevi considerau că este o jignire, alții evitau să o rostească. A urmat o informare corectă și o discuție lămuritoare.

Exprimarea orală și scrisă a copiilor cade sub incidența acestor exprimări practicate pe rețelele de socializare. În acest punct, profesorul trebuie să intervină pentru a realiza corectările de rigoare.

Digitalizarea aduce beneficii multiple, dar, utilizată în exces, poate conduce la degradarea semnificativă a stării de sănătate. De aceea, e nevoie să ne oferim un echilibru, să ne protejăm, să ne limităm timpul de lucru la computere, să accesăm aplicații digitale utile, să le folosim corect, în interesul și avantajul nostru, valorificând beneficiile tehnologiei și atenuând efectele negative ale acesteia. Aici intervine eficiența aplicațiilor bazate pe AI pentru profesori.

Gamma este o platformă digitală bazată pe inteligență artificială care te ajută să creezi rapid și ușor conținut vizual de tip profesional — în principal prezentări, dar și documente, pagini web sau materiale pentru social media — fără să fie nevoie să te ocupi manual de design sau aspect. Folosește inteligența artificială pentru a transforma ideile (text, schițe, note) în prezentări atractive, site-uri sau documente bine structurate și estetice. Se pot genera slide-uri pentru fiecare pas, rapoarte, propuneri sau conținut pentru rețele sociale și exportă totul în formate cunoscute (PDF, PPTX, Google Slides etc.).

Pippi Șosețica de Astrid Lindgren: O eroină fără egal

<https://gamma.app/docs/Pippi-Sosetica-de-Astrid-Lindgren-O-eroina-fara-egal-8nky5oaox7khor?mode=doc>

Padlet TA este un instrument care permite profesorilor să creeze lecții, exerciții și activități interactive cu ajutorul inteligenței artificiale. Profesorul introduce câteva cerințe, iar aplicația generează automat materialele necesare pentru predare.

Utilizatorul accesează platforma și completează o instrucțiune. AI-ul generează automat activitatea sau materialul dorit. Padlet TA folosește mai multe modele AI, inclusiv Gemini, ChatGPT și Claude, pentru a crea conținut educațional.

Profesorii pot genera rapid: planuri de lecție, fișe de lucru, teste cu alegere multiplă, flashcarduri, jocuri educaționale (matching, sortare, completare de text), rubrici de evaluare, idei pentru activități la clasă.

Drumul lui Luca spre curaj <https://ta-legacy.padlet.com/reading-passage/VxjdRv0NKD>

Copilaria - o perioada fericita <https://ta-legacy.padlet.com/reading-passage/exjLqZq9pO>

Nica si amintirile sale <https://ta-legacy.padlet.com/flashcards/aBKQklXdjZ>

Prezi este un instrument digital care permite utilizatorilor să creeze prezentări vizuale unde informația este organizată într-o hartă de idei, iar prezentarea se desfășoară prin zoom între diferite secțiuni. Funcții principale: creare de prezentări interactive, efecte de zoom și navigare

vizuală, șabloane și designuri profesionale, colaborare online între mai mulți utilizatori, unele funcții folosesc inteligență artificială pentru a genera structura prezentării.

Profesorii și elevii folosesc Prezi pentru: prezentarea lecțiilor, proiecte școlare, explicații vizuale ale conceptelor, prezentări interactive la clasă.

Albinele

https://prezi.com/view/Xu84rH2uwp1gZAg1mXZB/?referral_token=xTkIUflnB3FN

Canva este o platformă online de design grafic care permite crearea rapidă și ușoară de materiale vizuale, chiar și de către persoane fără experiență în design. Cu Canva se pot realiza multe tipuri de materiale, de exemplu: prezentări, postere și afișe, invitații, infografice, postări pentru rețele sociale, videoclipuri scurte, materiale educaționale pentru lecții. Canva include și funcții AI care pot: genera imagini, sugera designuri, crea texte sau prezentări, edita automat fotografii.

Albinele

https://www.canva.com/design/DAHDAyBwL74/J2RjPxZE_cH9_SGDPXEUfw/edit?utm_content=DAHDAyBwL74&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=harebutton

https://www.canva.com/design/DAHDAyBwL74/XFoVpGO6yIbo8uQbHHVHXQ/view?utm_content=DAHDAyBwL74&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utmId=hb4c5ed845e

Bibliografie

1. Cerghit, I., 2008, *Sisteme de instruire alternative și complementare. Structuri, stiluri, strategii*, Editura Polirom, Iași.
2. Cucos, C., f.a., *Învățarea asistată de ordinator – Curs*, în
[https://www.google.ro/?gws_rd=ssl#q=invatarea+asistata+de+ordinator+cucos+](https://www.google.ro/?gws_rd=ssl#q=invatarea+asistata+de+ordinator+cucos+https://gamma.app/rohttps://prezi.com/dashboard/next/#/allhttps://ta-legacy.padlet.com/)
<https://gamma.app/ro>
<https://prezi.com/dashboard/next/#/all>
<https://ta-legacy.padlet.com/>

De la fișa de lucru la experiența de învățare: creativitate didactică în era digitală

Prof. Constantinescu Octavian Didi
Liceul Tehnologic „Victor Mihăilescu Craiu” Belcești

Educația contemporană traversează o perioadă de transformări profunde determinate de evoluția tehnologică, de schimbările sociale și de noile perspective asupra procesului de învățare. În ultimele decenii, accentul educațional s-a mutat treptat de la transmiterea mecanică a informațiilor către dezvoltarea competențelor, a gândirii critice și a capacității de rezolvare a problemelor.

În acest context, rolul profesorului se redefineste. Cadrele didactice nu mai sunt doar furnizori de informație, ci devin arhitecți ai experiențelor de învățare. Profesorul proiectează contexte educaționale în care elevii pot explora, descoperi și construi cunoaștere.

Un rol esențial în acest proces îl au materialele didactice utilizate în activitatea la clasă. Fișele de lucru, posterele explicative, materialele vizuale sau activitățile interactive influențează modul în care elevii percep procesul de învățare. Dacă sunt concepute într-o manieră pedagogică riguroasă și atractivă vizual, aceste resurse devin instrumente eficiente pentru stimularea curiozității și dezvoltarea gândirii elevilor.

Era digitală oferă profesorilor posibilitatea de a crea materiale didactice inovatoare, adaptate stilurilor de învățare ale elevilor. Platformele grafice, aplicațiile educaționale și instrumentele digitale permit transformarea resurselor tradiționale în experiențe de învățare interactive și captivante.

Creativitatea didactică reprezintă capacitatea profesorului de a concepe activități educaționale originale și eficiente, adaptate nivelului de dezvoltare al elevilor. În învățământul

primar, această dimensiune este deosebit de importantă deoarece copiii învață mai eficient atunci când activitățile sunt interactive, vizuale și stimulative.

Materialele educaționale create în cadrul activității didactice au fost concepute pornind de la ideea că procesul de învățare trebuie să îmbine trei dimensiuni fundamentale:

- rigoarea pedagogic
- stimularea gândirii elevilor
- atractivitatea vizuală

Astfel, fișele de lucru realizate nu sunt simple colecții de exerciții, ci parcursuri de învățare care ghidează elevul prin etape progresive de consolidare și descoperire. Această abordare este inspirată din modele educaționale moderne care pun accent pe implicarea activă a elevilor și pe dezvoltarea gândirii autonome.

Un element definitoriu al materialelor didactice create îl reprezintă structura lor pedagogică. Fiecare fișă este organizată în mai multe etape succesive.

- Prima etapă o constituie activarea cunoștințelor anterioare. În această etapă elevii sunt invitați să își reamintească reguli sau concepte esențiale necesare pentru rezolvarea exercițiilor care urmează.
- A doua etapă include exerciții introductive, accesibile tuturor elevilor. Acestea contribuie la crearea unui climat de încredere și facilitează intrarea treptată în activitatea de lucru.
- Urmează exercițiile de dificultate progresivă, care solicită aplicarea cunoștințelor în contexte variate. Elevii sunt provocați să identifice reguli, să observe relații și să formuleze soluții proprii.
- În final sunt introduse provocări logice sau creative: puzzle-uri matematice, exerciții de detectare a erorilor sau probleme prezentate sub formă de situații narative.
- Prin această structură, elevii sunt încurajați să participe activ la procesul de descoperire a cunoștințelor

În ciclul primar, elementele vizuale au o importanță majoră în facilitarea înțelegerii conceptelor. Copiii percep mai ușor informațiile atunci când acestea sunt prezentate într-o formă clară și atractivă. Din acest motiv, în activitatea didactică au fost realizate numeroase postere educaționale și materiale vizuale destinate sprijinirii procesului de predare.

Aceste resurse includ:

- postere explicative pentru diferite concepte gramaticale
- reprezentări grafice pentru lecții de științe
- scheme vizuale pentru concepte matematice
- materiale vizuale pentru activități interdisciplinare

Designul aerisit al materialelor, utilizarea culorilor și organizarea clară a informației contribuie la menținerea atenției elevilor și la facilitarea înțelegerii conceptelor.

Un aspect inovator al materialelor realizate îl reprezintă integrarea elementelor ludice în activitățile didactice. Jocul reprezintă una dintre formele naturale de învățare ale copiilor, iar utilizarea elementelor ludice în activitățile școlare contribuie la creșterea motivației pentru învățare. În acest context a fost introdus un personaj educațional simbolic – Socotici, asociat activităților matematice. Acest personaj apare în diferite fișe și exerciții și îi invită pe elevi să rezolve provocări logice sau probleme matematice. Prin intermediul acestor situații narative, exercițiile devin experiențe de explorare și descoperire.

Era digitală oferă profesorilor instrumente variate pentru realizarea de resurse educaționale moderne. Platformele grafice, aplicațiile educaționale și instrumentele digitale permit transformarea ideilor pedagogice în materiale vizuale atractive și bine structurate.

Prin intermediul acestor tehnologii pot fi create:

- fișe de lucru personalizate
- postere educaționale
- materiale vizuale pentru predare
- diplome tematice pentru activități educative

Tehnologia devine astfel un instrument care sprijină creativitatea profesorului și facilitează dezvoltarea unor resurse educaționale moderne.

Experiența utilizării acestor materiale în activitatea la clasă a evidențiat mai multe efecte pozitive asupra procesului de învățare.

Elevii manifestă un interes mai mare pentru activitățile propuse și participă mai activ la rezolvarea sarcinilor. Structura progresivă a fișelor facilitează dezvoltarea gândirii logice și a capacității de rezolvare a problemelor. În același timp, aceste materiale permit profesorului să observe modul în care elevii gândesc și să ofere feedback adaptat nevoilor fiecăruia.

În ultimii ani, dezvoltarea inteligenței artificiale a generat schimbări semnificative și în domeniul educației. Instrumentele bazate pe inteligență artificială oferă profesorilor noi posibilități pentru proiectarea și dezvoltarea materialelor didactice, facilitând realizarea unor resurse educaționale variate, adaptate nevoilor elevilor. Prin intermediul acestor instrumente pot fi generate rapid fișe de lucru, postere explicative, exerciții sau sugestii de activități didactice. În acest sens, inteligența artificială devine un sprijin important în procesul de proiectare a materialelor educaționale, contribuind la economisirea timpului și la diversificarea resurselor utilizate în activitatea la clasă.

Cu toate acestea, accesul liber la astfel de instrumente a condus și la o utilizare uneori superficială a acestora. Numeroase cadre didactice utilizează aplicațiile bazate pe inteligență artificială fără o analiză critică a conținutului generat. Materialele rezultate pot avea un aspect vizual atractiv și pot fi realizate rapid, însă nu sunt întotdeauna lipsite de erori sau incoerențe. În unele situații, aceste resurse includ informații incomplete, formulări neclare sau explicații insuficient adaptate nivelului de înțelegere al elevilor. De asemenea, pot apărea situații în care materialele didactice sunt elaborate mai degrabă din perspectiva designului vizual, fără a respecta întotdeauna principiile pedagogice sau rigoarea științifică necesară procesului instructiv-educativ. Din acest motiv, utilizarea inteligenței artificiale în educație trebuie realizată cu discernământ. Profesorul rămâne responsabil pentru verificarea și adaptarea materialelor generate, astfel încât acestea să fie corecte din punct de vedere științific și adecvate nivelului de dezvoltare al elevilor. Instrumentele digitale și inteligența artificială trebuie privite ca resurse care sprijină creativitatea didactică, nu ca substitut al rolului pedagogic al cadrului didactic. Numai printr-o utilizare responsabilă și critică a acestor tehnologii pot fi valorificate avantajele lor reale în procesul educațional.

Creativitatea și inovația în era digitală reprezintă elemente esențiale pentru dezvoltarea unui proces educativ modern și eficient. Materialele didactice realizate prin îmbinarea principiilor pedagogice cu instrumentele digitale pot transforma activitățile obișnuite în experiențe de învățare interactive și motivante. Profesorul devine astfel creator de experiențe educaționale, iar resursele didactice devin instrumente prin care elevii sunt încurajați să descopere, să analizeze și să învețe într-un mod activ și creativ.

Bibliografie

1. OECD (2019). *Future of Education and Skills 2030*. Paris: OECD Publishing.
2. UNESCO (2021). *AI and Education: Guidance for Policy-makers*. Paris: UNESCO.
3. Hattie, J. (2009). *Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement*. London: Routledge.
4. Fullan, M. (2013). *Stratosphere: Integrating Technology, Pedagogy and Change Knowledge*. Toronto: Pearson.
4. Meyer, H. (2000). *Didactica modernă*. Iași: Polirom.

Inteligența artificială în educația contemporană: oportunități, provocări și perspective

Prof. Constantinescu Octavian Didi
Prof. inv. primar Ursache Alexandra Adnana
Liceul Tehnologic „Victor Mihăilescu Craiu” Belcești

Acest articol analizează impactul inteligenței artificiale (AI) asupra educației contemporane, cu accent pe modul în care tehnologiile digitale transformă procesul de predare și

învățare. Sunt prezentate principalele beneficii ale AI, provocările etice și sociale, precum și implicațiile diferențelor dintre mediul urban și rural. Eseul susține ideea că AI-ul poate fi un instrument de echitate și inovare, dacă este implementat responsabil și adaptat contextului local.

Cuvinte-cheie: inteligență artificială, educație, personalizarea învățării, etică, urban-rural, echitate, tehnologii educaționale

INTRODUCERE

În ultimele decenii, tehnologia a devenit un factor determinant al progresului educațional. Inteligența artificială (AI) joacă un rol central în această transformare, oferind noi modalități de predare și învățare. Totuși, în timp ce în mediul urban implementarea AI-ului devine din ce în ce mai prezentă, în mediul rural lipsa resurselor materiale și digitale creează un contrast puternic. Acest articol își propune să exploreze beneficiile și limitele AI-ului, evidențiind antiteza urban-rural și posibile direcții de echilibrare.

AI-ul se materializează astăzi în multiple instrumente și platforme educaționale. Printre acestea se numără sistemele de tutoriat inteligente, capabile să ofere explicații personalizate; platformele adaptive, care ajustează conținutul în funcție de progresul elevului; chatboții educaționali, care răspund întrebărilor elevilor; și aplicațiile de automatizare administrativă, care eficientizează activitățile școlare. În România, platformele Brio și Adservio sunt exemple concrete, în timp ce la nivel internațional, Squirrel AI din China sau Carnegie Learning din SUA au demonstrat că AI-ul poate revoluționa procesul educațional.

Unul dintre cele mai mari atuuri ale inteligenței artificiale în educație este personalizarea procesului de învățare. În școlile urbane, unde există laboratoare de informatică moderne, conexiune stabilă la internet și acces la platforme educaționale performante, elevii beneficiază de resurse variate, adaptate rapid nivelului lor. Spre exemplu, un elev dintr-un liceu din București poate folosi platforme AI care îi recomandă automat lecții suplimentare la fizică, simulări interactive sau exerciții personalizate, în funcție de punctajele obținute.

În contrast, în școlile rurale, unde dotările materiale sunt mai precare, această personalizare poate părea un lux greu de atins. Totuși, AI-ul deschide posibilitatea unor soluții de tip „recuperare digitală”, prin care chiar și elevii din sate izolate pot accesa lecții structurate în funcție de nivelul lor. Spre exemplu, un copil dintr-o comunitate rurală din Vaslui, care nu are parte de meditații particulare, ar putea primi printr-o aplicație mobilă exerciții simple de matematică, adaptate ritmului său. Astfel, AI-ul îi oferă o șansă de progres comparabilă cu cea a unui coleg dintr-un oraș universitar.

Feedbackul imediat este o altă caracteristică valoroasă. În mediul urban, platformele AI pot răspunde instant elevilor la întrebări, înlocuind parțial necesitatea de a aștepta profesorul. În rural, unde uneori profesorii predau simultan la mai multe clase sau fac naveta zeci de kilometri, AI-ul poate suplini lipsa interacțiunilor constante. Un exemplu ar fi o aplicație care semnalează unui elev că rezolvă greșit fracțiile și îi oferă explicații pas cu pas. În acest mod, chiar dacă profesorul nu este prezent permanent, elevul nu rămâne blocat.

Pentru cadrele didactice, diferențele sunt și mai evidente. În urban, profesorii folosesc AI pentru automatizarea sarcinilor administrative: generarea de rapoarte de progres, corectarea automată a testelor sau identificarea elevilor cu dificultăți. În rural, unde personalul este adesea suprasolicitat, aceste instrumente ar avea un impact chiar mai puternic. Un învățător care predă la o clasă combinată, de exemplu, ar putea folosi un asistent AI care să corecteze temele copiilor mai mari, eliberând timp pentru activități față în față cu cei mai mici.

Exemplele internaționale confirmă potențialul AI-ului în zone defavorizate. Proiectul Geekie din Brazilia a demonstrat că elevii din comunități sărace pot ajunge la niveluri de performanță similare cu cei din școlile de elită, atunci când au acces la trasee de învățare personalizate. În România, un model similar ar putea fi replicat prin platforme adaptate contextului rural: aplicații care funcționează offline, tablete distribuite prin programe guvernamentale sau conținut digital simplificat, dar adaptiv.

Astfel, AI-ul are capacitatea de a deveni nu doar un instrument de eficiență pentru școlile urbane bine dotate, ci și un instrument de echitate pentru mediul rural, reducând decalajele

istorice dintre elevii din orașe și cei din sate. Condiția esențială este ca infrastructura de bază – internet, dispozitive și formare pentru profesori – să fie asigurată.

Deși AI-ul aduce oportunități majore, există și provocări semnificative. Una dintre cele mai importante este confidențialitatea datelor, deoarece platformele colectează informații sensibile despre elevi. În plus, accesul inegal la infrastructură digitală creează o prăpastie între elevii din mediul urban și cei din rural. Dacă primii beneficiază de laboratoare și internet de mare viteză, ceilalți se confruntă adesea cu lipsa echipamentelor sau a conexiunilor stabile. Dependența de tehnologie și riscul ca AI-ul să reducă rolul gândirii critice sunt alte probleme care trebuie gestionate prin politici educaționale responsabile.

Întrebarea fundamentală este dacă AI-ul devine un factor de echitate sau, dimpotrivă, de inegalitate. În mediile urbane, AI-ul oferă acces la instrumente avansate și resurse bogate. În mediile rurale, lipsa infrastructurii poate transforma AI-ul într-un privilegiu rezervat doar unor categorii sociale. Totuși, soluțiile mobile și aplicațiile offline pot contribui la reducerea acestui decalaj.

Programele guvernamentale și parteneriatele internaționale pot sprijini dezvoltarea competențelor digitale ale cadrelor didactice din rural, transformând AI-ul într-un catalizator al incluziunii educaționale.

Inteligența artificială reprezintă un instrument cu potențial imens pentru educația contemporană. Cu toate acestea, succesul său depinde de contextul implementării și de modul responsabil în care este utilizată. În România, diferențele urban–rural rămân o provocare majoră.

Dacă AI-ul va fi implementat prin politici publice coerente, investiții în infrastructură și programe de formare pentru profesori, atunci poate deveni o resursă care nu doar eficientizează procesul educațional, ci îl face și mai echitabil. În final, AI-ul nu este și nu trebuie văzut ca un înlocuitor al profesorului, ci ca un partener, sprijinind elevii în dobândirea competențelor necesare pentru epoca în care trăim.

Bibliografie

1. Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial Intelligence in Education: Promises and Implications for Teaching and Learning*, Boston: Center for Curriculum Redesign.
2. UNESCO. (2021). *AI and Education: Guidance for Policy-Makers.*, Paris: UNESCO Publishing.
3. OECD. (2021). *Artificial Intelligence in Education: Promise and Implications.*, Paris: OECD Publishing.
4. Luckin, R. (2018). *Machine Learning and Human Intelligence.*, London: UCL Institute of Education Press.
5. Stanford Graduate School of Education. (2020). *Gamification in Education: Evidence from Rural Communities*, Stanford University.

Abordări interactive în educația specială

profesor-educator Creangă Simona-Mariana
Școala Gimnazială Specială Pașcani

În contextul actual, marcat de o digitalizare accelerată, creativitatea didactică nu mai este doar o opțiune, ci o necesitate pedagogică. Elevii manifestă un interes sporit pentru activitățile de învățare atunci când materialele și metodele utilizate sunt variate, dinamice și moderne. Această nevoie de stimulare este și mai pronunțată în cazul copiilor cu nevoi speciale, unde metodele tradiționale pot deveni uneori limitative.

Inovația tehnologică, prin combinarea componentelor software și hardware, a permis crearea unor instrumente care nu doar facilitează accesul la informație, ci stimulează paliere profunde ale dezvoltării psihomotrice și cognitive.

Tabla interactivă, cunoscută popular sub numele de „tablă inteligentă”, a reprezentat primul pas major în modernizarea sălii de clasă. Deși inițial utilizarea ei a fost îngreunată de complexitatea conectării hardware (computer, videoproiector, tablă), progresele recente au transformat-o într-un instrument accesibil și intuitiv.

În prezent, există posibilitatea dezvoltării unor soluții educaționale avansate, care oferă utilizatorilor multiple opțiuni de interacțiune pentru a răspunde la nevoile lor specifice. O inovație în domeniul tehnologic o reprezintă dispozitivele de interacțiune prin mișcare, care facilitează crearea de medii virtuale în care se pot desfășura activități educaționale. Elevul poate fi implicat în aceste medii virtuale ca protagonist al activităților, având posibilitatea să-și urmărească acțiunile ca și cum ar fi un observator extern.

Folosirea tehnologiilor interactive integrate bazate pe mișcare, cum ar fi Wii, Kinect și Leap Motion, este considerată una dintre cele mai inovatoare abordări pentru a ajuta copiii cu deficiențe mintale și psihomotrice pentru a-și îmbunătăți percepția vizuală, planificarea motorie și execuția.

Pentru dispozitivul Kinect, a apărut o nouă abordare - „Kinems” care utilizează învățare personalizată, bazată pe jocuri video, pentru a îmbunătăți abilitățile copiilor cu deficiențe motorii și dificultăți de învățare. Acestea sunt jocuri educative inovatoare folosite ca metodă terapeutică pentru copiii care întâmpină diverse dificultăți în procesul de învățare, inclusiv dispraxia, autismul, ADHD-ul, dislexia și discalculia.

Jocurile au fost dezvoltate în colaborare cu profesioniști din domeniul educației și terapiei, având ca scop să reproducă activitățile pe care copiii trebuie deja să le îndeplinească în cadrul procesului lor educativ sau terapeutic. Conceptul presupune că, prin includerea lor în activități de jocuri pe calculator, exercițiile vor stimula atenția, motivarea și plăcerea copiilor în timpul ședințelor de terapie, ceea ce va conduce la o îmbunătățire a ritmului de dezvoltare a abilităților lor.

În conformitate cu protocoalele terapeutice actuale, scopul jocurilor este să dezvolte mai multe abilități, precum coordonarea mână-ochi, să îmbunătățească memoria pe termen scurt, să crească durată atenției și să ajute la urmărirea direcțiilor, secvențierea și rezolvarea problemelor.

Esența inovației în era digitală, în special în educația specială, rezidă în valorificarea învățării kinestezice. Acest stil de învățare postulează faptul că elevii adoptă idei noi mult mai ușor atunci când sunt implicați fizic în procesul de studiu.

Integrarea jocurilor educaționale bazate pe mișcare transformă terapia și învățarea într-o experiență ludică, stimulând atenția și plăcerea copilului. Astfel, tehnologia încetează să mai fie un simplu suport de curs și devine un partener activ în recuperarea și dezvoltarea abilităților fundamentale ale elevilor cu nevoi speciale.



Surse de referință online:

<http://www.jumpido.com/en/education/kinect/school>

<https://www.kinems.com>

Utilizarea resurselor vizuale și a aplicației Canva în predarea limbii engleze

Prof. Crișan Diana
Liceul Teologic Penticostal, Baia Mare

Educația contemporană se află într-un proces continuu de transformare, determinat de dezvoltarea tehnologiilor digitale și de nevoia de a adapta metodele didactice la profilul elevilor din generațiile actuale. Integrarea instrumentelor digitale în procesul de predare-învățare nu reprezintă doar o tendință modernă, ci o necesitate care contribuie la creșterea motivației elevilor și la dezvoltarea unor competențe esențiale pentru societatea actuală.

În predarea limbilor străine, utilizarea resurselor digitale facilitează crearea unor contexte autentice de comunicare și oferă profesorilor posibilitatea de a realiza activități interactive și atractive. Platforme precum Canva permit realizarea rapidă a unor materiale vizuale sugestive, care pot sprijini procesul de învățare și pot stimula creativitatea elevilor.

Activitatea didactică prezentată în acest articol ilustrează modul în care metodele interactive pot fi îmbinate cu utilizarea instrumentelor digitale în predarea limbii engleze, având ca scop dezvoltarea competențelor de comunicare orală și utilizarea structurii modale *should/shouldn't* în contexte legate de sănătate, la clasa a IV-a.

Obiectivele activității

- Demersul didactic a urmărit:
- dezvoltarea vocabularului referitor la simptome și probleme de sănătate;
- utilizarea corectă a structurii *should/shouldn't* pentru exprimarea sfaturilor;
- stimularea comunicării orale în limba engleză;
- implicarea elevilor în activități interactive și colaborative;
- dezvoltarea creativității și a competențelor digitale prin utilizarea aplicației Canva.

Desfășurarea activității

Pentru captarea atenției elevilor, activitatea a început prin prezentarea unor imagini sugestive care ilustrau diferite simptome, precum tusea, durerea de cap sau durerea de stomac. Materialele vizuale au fost realizate cu ajutorul aplicației Canva, ceea ce a permis crearea unor slide-uri clare și atractive. Elevii au fost invitați să identifice problema de sănătate ilustrată, răspunzând la întrebarea *“What’s wrong?”*.

Pentru a crea o atmosferă dinamică, activitatea a continuat sub forma unui joc de mimă. Elevii au lucrat în perechi: unul dintre ei mima un simptom, iar celălalt încerca să ghicească problema de sănătate. Acest tip de activitate a contribuit la activarea vocabularului tematic și la implicarea tuturor elevilor în procesul de învățare.

În etapa următoare, profesorul a scris pe tablă două exemple de propoziții:

You should drink a lot of water when you have a fever. You shouldn't eat too much candy if you have a toothache.

Elevii au analizat aceste enunțuri și au identificat rolul formelor *should* și *shouldn't*, observând că acestea sunt utilizate pentru a oferi recomandări sau sfaturi. Pentru consolidarea noțiunii, au fost prezentate imagini care ilustrau diverse situații legate de sănătate, iar elevii au fost invitați să formuleze sfaturi. Întrebările adresate au fost de tipul: *What should he do?* sau *What shouldn't he do?*.

Elevii au continuat activitatea prin rezolvarea unor exerciții pe baza unei fișe de lucru. Aceasta conținea o imagine reprezentând pacienți aflați în sala de așteptare a unui medic. Pe baza imaginii, elevii au completat propozițiile și au descris situațiile prezentate. Activitatea a fost monitorizată de profesor, care a oferit explicații și feedback acolo unde a fost necesar.

O altă etapă importantă a lecției a fost jocul de rol, prin care elevii au simulat o vizită la medic. Pentru a facilita dialogul, profesorul a notat pe tablă câteva expresii utile: *What's the matter?*, *How do you feel?*, *I have a...*, *I feel...*, *You should....*. În cadrul activității, elevul care interpreta rolul pacientului descria simptomele, iar cel care juca rolul medicului oferea recomandări utilizând structurile *should* și *shouldn't*. După prima rundă, elevii au schimbat rolurile și au reluat dialogul.

Pentru a introduce o componentă creativă și digitală, elevii au realizat scurte postere în aplicația Canva cu tema **“Health Tips”**. În cadrul acestor postere, elevii au prezentat câteva probleme de sănătate și au oferit recomandări utilizând structurile învățate. Activitatea a permis combinarea învățării limbii engleze cu dezvoltarea competențelor digitale și a creativității.

La finalul lecției, elevii au formulat oral câte un sfat legat de sănătate înainte de a părăsi sala de clasă, de exemplu: *You should drink more water when you have a fever*. Profesorul a oferit feedback rapid și a apreciat participarea activă a elevilor pe parcursul întregii activități.

Integrarea tehnologiei în activitățile didactice poate transforma procesul de învățare într-o experiență mai atractivă și mai relevantă pentru elevi. Utilizarea aplicației Canva în realizarea materialelor vizuale și a produselor create de elevi contribuie la dezvoltarea creativității, dar și la consolidarea competențelor digitale.

Activitățile interactive, precum jocurile de mimă sau jocurile de rol, stimulează comunicarea și implicarea elevilor, iar utilizarea instrumentelor digitale completează aceste metode prin oferirea unor modalități moderne de prezentare și exprimare. Astfel, combinarea strategiilor tradiționale cu resursele digitale poate contribui la crearea unui proces educațional adaptat cerințelor actuale și orientat spre formarea unor elevi activi și creativi.

Bibliografie

1. Cucos, C. (2014). *Pedagogie*. Iași: Editura Polirom.
2. Păun, E., & Potolea, D. (coord.) (2017). *Pedagogie. Fundamentări teoretice și demersuri aplicative*. Iași: Editura Polirom.

Creativitate și inovație în era digitală – repere teoretice și aplicații educaționale

Prof. Cucos Andreia-Lenuța

Școala Gimnazială „Garabet Ibrăileanu”- Târgu Frumos

Era digitală a generat transformări profunde în toate domeniile societății, iar educația nu face excepție. Digitalizarea accelerată, accesul extins la informație și integrarea tehnologiilor emergente în procesele de predare-învățare au redefinit semnificativ modul în care sunt cultivate competențele elevilor. În acest context, creativitatea și inovația devin competențe-cheie ale secolului XXI, esențiale pentru adaptabilitate, reziliență și performanță profesională.

Creativitatea poate fi definită drept capacitatea de a genera idei originale, relevante și valoroase într-un anumit context. În mediul educațional, aceasta presupune stimularea gândirii divergente, a imaginației și a capacității de a realiza conexiuni între concepte aparent disparate. Inovația reprezintă procesul prin care ideile creative sunt transformate în soluții aplicabile, produse sau strategii eficiente.

Integrarea tehnologiei digitale în educație oferă un cadru favorabil dezvoltării acestor competențe. Platformele educaționale, aplicațiile interactive, realitatea augmentată și instrumentele colaborative online creează oportunități pentru învățare personalizată și experiențe educaționale autentice. Elevii devin creatori de conținut și rezolvitori activi de probleme.

Un model de bune practici realizat sub denumirea „Roboțelul care aduce Cartea Magică” în platforma Scratch. Scopul activității a fost ca elevii să creeze o succesiune logică de pași (un algoritm) prin care un roboțel ajunge la o carte magică, folosind platforma Scratch și principiile gândirii computaționale.

Activitatea desfășurată a avut un caracter interdisciplinar (Educație Fizică – TIC – AVAP) și poate fi accesată pe link-ul proiectului demonstrativ:

<https://scratch.mit.edu/projects/1232539462>.

Elevii au fost informați despre semnificația evenimentului EU Code Week și importanța participării la o comunitate europeană dedicată programării și creativității digitale. În prima parte, s-a realizat o discuție introductivă despre algoritmi, prin analogii cu acțiuni din viața cotidiană (exemplu: „Cum ajungem de la bancă la tablă?”). Elevii au oferit exemple de pași logici. În etapa de planificare, elevii au desenat pe hârtie o grilă 4x4 cu un roboțel în colțul

stânga-jos și o carte în colțul dreapta-sus. Aceștia au adăugat obstacole și au trasat drumul corect folosind săgeți ($\uparrow$ $\downarrow$ $\leftarrow$ $\rightarrow$). În etapa de programare, elevii au accesat platforma Scratch (<https://scratch.mit.edu>) de pe telefoane sau tablete. Folosind blocurile de mișcare, control și evenimente, au creat un program prin care roboțelul se deplasează până la cartea magică.

Proiectele au fost realizate individual sau în perechi. Elevii au colaborat, au testat diferite soluții și au exersat gândirea logică.

În final, fiecare elev și-a prezentat proiectul, explicând algoritmul creat. Au fost realizate fotografii și scurte înregistrări pentru portofoliul școlii și pentru publicarea activității pe site-ul EU Code Week- <https://codeweek.eu/my>.

Elevii au răspuns entuziasmați, arătând o bună înțelegere a conceptului de algoritm și o atitudine pozitivă față de învățarea digitală. Didactice moderne susțin dezvoltarea creativității prin abordări centrate pe elev, precum învățarea bazată pe proiecte, învățarea prin descoperire sau design thinking. În cadrul proiectelor interdisciplinare, elevii identifică probleme reale, propun soluții inovatoare și utilizează instrumente digitale pentru a-și susține ideile.

Personalizarea învățării, facilitată de tehnologiile digitale, permite adaptarea conținutului la ritmul și stilul fiecărui elev.

Evaluarea formativă digitală oferă feedback rapid și relevant, sprijinind autoreglarea învățării și dezvoltarea autonomiei.

În concluzie, creativitatea și inovația reprezintă piloni fundamentali ai educației în era digitală. Tehnologia, utilizată strategic și responsabil, poate deveni un catalizator al transformării pedagogice, contribuind la formarea unor cetățeni activi, autonomi și adaptați realităților contemporane.

Utilizarea instrumentelor digitale în optimizarea procesului educațional în învățământul special

Prof. psihopedagogie specială: Damian Paula Maria
Școala Gimnazială Specială Pașcani

Rezumat

Societatea contemporană este marcată de o transformare digitală accelerată, care influențează profund și domeniul educației. În acest context, creativitatea și inovația devin competențe esențiale pentru cadrele didactice, mai ales în învățământul special, unde adaptarea permanentă a strategiilor didactice este necesară pentru a răspunde nevoilor individuale ale elevilor. Articolul evidențiază rolul instrumentelor digitale în facilitarea procesului de predare, învățare și evaluare, prezentând exemple concrete de utilizare a unor aplicații educaționale precum Canva, MagicSchool, Padlet și Quizizz în activitatea didactică. Integrarea acestor resurse contribuie la creșterea motivației elevilor, la adaptarea conținuturilor și la dezvoltarea unui mediu educațional interactiv și accesibil.

Digitalizarea a devenit una dintre cele mai puternice forțe de transformare ale societății contemporane, influențând modul în care comunicăm, lucrăm și învățăm. Educația, ca spațiu fundamental al formării umane, resimte profund această schimbare, fiind nevoită să se adapteze la ritmul accelerat al evoluției tehnologice. Profesorul nu mai poate rămâne ancorat în paradigma tradițională a predării, în care rolul său era acela de furnizor unic al informației. În era digitală, el devine facilitator al învățării, arhitect al experiențelor educaționale și mediator între elev și resursele digitale. A fi profesor astăzi înseamnă a inspira, a ghida, a crea contexte de explorare și a rămâne conectat la noile tehnologii, dar și la nevoile unei generații care trăiește într-un univers digitalizat.

Elevii de astăzi sunt nativi digitali, obișnuiți să interacționeze cu informația prin intermediul dispozitivelor mobile, aplicațiilor interactive și platformelor online. Ei învață diferit, gândesc diferit și se raportează altfel la cunoaștere. În acest context, profesorul are responsabilitatea de a transforma tehnologia într-un instrument pedagogic valoros, capabil să stimuleze implicarea, curiozitatea și autonomia. Învățarea digitală devine un proces activ, captivant și accesibil, în care elevii descoperă conținuturile într-un mod natural, intuitiv și motivant. Comparativ cu metodele tradiționale, resursele

digitale facilitează o învățare mai rapidă, mai vizuală și mai adaptată ritmului fiecărui elev, oferind un cadru modern care consolidează relația dintre elev și conținutul de studiu.

Predarea istoriei reprezintă un domeniu în care digitalizarea aduce beneficii evidente. Noile cerințe ale demersului educațional impun restructurarea lecției în direcția utilizării metodelor interactive, care transformă elevul din receptor pasiv în participant activ. Profesorul devine moderator al dezbaterilor, ghid al explorării și susținător al motivației elevilor. Metodele moderne îi ajută pe elevi să înțeleagă logica fenomenelor istorice, să își formeze opinii argumentate, să lucreze individual sau în echipă și să își dezvolte competențe durabile. Istoria, disciplină bogată în date, nume și locuri, devine mai accesibilă atunci când este prezentată prin resurse vizuale, animații, hărți interactive și materiale multimedia.

Platforma LIVRESQ este un exemplu relevant de resursă digitală care poate transforma lecția de istorie într-o experiență interactivă și captivantă. Aceasta permite crearea de lecții moderne, adaptate nevoilor elevilor, integrând imagini, texte, animații și elemente interactive. Lecția „Dacii și romanii. Întemeierea poporului român” demonstrează modul în care o resursă digitală bine construită poate facilita învățarea prin explorare, oferind elevilor posibilitatea de a interacționa cu hărți, artefacte, materiale video și itemi de verificare. Feedback-ul imediat îi ajută pe elevi să corecteze confuziile, să își consolideze cunoștințele și să își dezvolte încrederea în sine. Tehnologia transformă conținuturile istorice în experiențe vizuale și narrative care stimulează curiozitatea, creativitatea și dorința de a înțelege mai profund trecutul.

În acest context, profesorul devine un mentor digital, un arhitect al învățării și un model de echilibru între inovație și valorile educației clasice. A fi profesor în era digitală înseamnă a înțelege noile generații, a răspunde nevoilor lor, a continua să înveți și să te adaptezi, dar și a păstra esența umană a actului educațional. Tehnologia nu înlocuiește profesorul, ci îi amplifică rolul, oferindu-i instrumente noi pentru a crea experiențe educaționale relevante, accesibile și transformatoare. Într-o lume în continuă schimbare, profesorul rămâne reperul care îmbină tradiția cu inovația, formând elevi capabili să gândească critic, să creeze și să se adapteze responsabil la provocările viitorului. În acest peisaj educațional aflat într-o continuă transformare, devine tot mai evident că digitalizarea nu este doar un instrument tehnologic, ci un catalizator al schimbării culturii școlare. Ea influențează modul în care elevii se raportează la cunoaștere, modul în care profesorii proiectează experiențele de învățare și modul în care comunitatea educațională își redefinesc valorile. Lecțiile interactive, resursele multimedia și platformele digitale nu sunt simple accesorii ale predării, ci componente care reconfigurează dinamica clasei, stimulând autonomia, colaborarea și gândirea critică. În acest context, profesorul devine un profesionist reflexiv, capabil să îmbine tradiția cu inovația, să valorifice resursele digitale fără a pierde dimensiunea umană a actului educațional și să creeze un mediu în care fiecare elev, indiferent de ritmul sau stilul său de învățare, poate evolua, explora și descoperi. Astfel, educația digitală nu reprezintă doar o adaptare la prezent, ci o investiție în viitorul unei generații care are nevoie de competențe flexibile, de creativitate și de capacitatea de a se adapta responsabil într-o lume în permanentă schimbare.

Bibliografie

1. Cucuș, C. (2014). *Pedagogie*. Iași: Editura Polirom.
2. Ionescu, M., Radu, I. (2011). *Didactica modernă*. Cluj-Napoca: Editura Dacia.
3. Păun, E., Potolea, D. (coord.) (2002). *Pedagogie. Fundamentări teoretice și demersuri aplicative*. Iași: Editura Polirom.
4. Voiculescu, E. (2001). *Pedagogia învățământului special*. București: Editura Didactică și Pedagogică.

Tehnologia digitală în studiul pianului – resurse și perspective educaționale moderne

Prof. Damian Petronela
Palatul Copiilor Iași, județul Iași

Integrarea aplicațiilor digitale în procesul de predare-învățare-evaluare la disciplina educație muzicală – pian reprezintă una dintre cele mai semnificative transformări ale actului educațional contemporan. Evoluția rapidă a tehnologiei a influențat profund modul în care elevii învață, se raportează la informație și își construiesc competențele, iar educația muzicală nu face excepție de la această dinamică. Pianul, instrument cu o tradiție pedagogică solidă, se regăsește astăzi într-un dialog fertil cu mediul digital, care nu înlocuiește profesorul sau studiul clasic, ci le completează și le potențează.

Aplicațiile digitale oferă profesorului de pian instrumente variate pentru adaptarea demersului didactic la nevoile și particularitățile fiecărui elev. Prin intermediul acestora, procesul de predare devine mai atractiv, mai interactiv și mai flexibil. De exemplu, aplicații precum Simply Piano sau Flowkey permit elevilor să învețe într-un ritm propriu, să exerseze fragmentele dificile în mod repetat și să primească feedback imediat privind corectitudinea execuției. Acest tip de feedback, bazat pe recunoașterea sunetelor sau a notelor interpretate, contribuie la formarea autonomiei în studiu și la creșterea motivației pentru exersare.

În procesul de învățare, aplicațiile digitale sprijină dezvoltarea competențelor muzicale prin abordări multisenzoriale. Elevul nu mai percepe sunetul izolat, ci îl corelează cu reprezentarea vizuală a partiturii, cu mișcarea degetelor pe claviatură și cu feedback-ul auditiv oferit de aplicație. Platforme precum MuseScore facilitează accesul la un repertoriu vast, permit adaptarea tempo-ului, transpunerea pieselor și analiza structurii muzicale, aspecte esențiale în formarea gândirii muzicale și a citirii la prima vedere. Astfel, tehnologia devine un sprijin real în consolidarea deprinderilor tehnice și interpretative.

Un alt avantaj major al aplicațiilor digitale este posibilitatea personalizării actului educațional. Profesorul poate selecta exerciții, piese sau metode de lucru adaptate nivelului elevului, iar acesta poate relua materialul de câte ori este necesar, fără presiunea timpului. În plus, utilizarea resurselor video disponibile pe platforme precum YouTube oferă acces la interpretări de referință, lecții demonstrative și masterclass-uri susținute de pianiști consacrați, contribuind la formarea gustului estetic și a capacității de autoevaluare.

În procesul de evaluare, aplicațiile digitale aduc un plus de obiectivitate și transparență. Înregistrările audio și video realizate cu ajutorul dispozitivelor digitale permit monitorizarea progresului elevului în timp, compararea interpretărilor și identificarea punctelor forte și a dificultăților. Evaluarea nu mai este percepută exclusiv ca un moment punctual, ci ca un proces continuu, bazat pe observație, reflecție și feedback constructiv. De asemenea, unele aplicații permit evaluarea parametrilor tehnici precum ritmul, acuratețea intonației sau fluența, oferind date concrete care completează aprecierea calitativă a profesorului.

Componenta creativă a educației muzicale este, de asemenea, stimulată prin utilizarea aplicațiilor digitale. Programe precum GarageBand încurajează elevii să improvizeze, să creeze acompaniamente sau să experimenteze cu timbruri diferite, dezvoltându-le imaginația muzicală și capacitatea de exprimare personală. Astfel, pianul nu mai este perceput doar ca instrument de reproducere a unui repertoriu prestabilit, ci ca mijloc de creație și explorare artistică.

Rolul profesorului rămâne esențial în acest context digitalizat. Tehnologia nu substituie relația pedagogică, ci o completează, profesorul având responsabilitatea de a selecta aplicațiile potrivite, de a le integra coerent în demersul didactic și de a ghida elevul în utilizarea lor conștientă. Echilibrul dintre metodele tradiționale și cele digitale este cheia unui proces educațional eficient, în care rigoarea studiului pianistic se îmbină armonios cu inovația tehnologică.

În activitatea la clasă, aplicațiile digitale sunt utilizate ca instrumente complementare studiului pianistic tradițional. Un prim exemplu concret îl reprezintă folosirea aplicației Simply Piano în etapa de consolidare a deprinderilor tehnice de bază. După explicarea și demonstrarea

exercițiilor de poziție a mâinii și a succesiunii degetelor, elevii exersează individual fragmentele propuse, aplicația oferindu-le feedback imediat privind corectitudinea notelor și a ritmului. Această metodă se dovedește eficientă mai ales pentru elevii începători, care capătă siguranță și autonomie în studiul individual.

Un alt exemplu este utilizarea platformei Flowkey în predarea repertoriului. În cadrul lecției, profesorul selectează o piesă adaptată nivelului elevului și parcurge împreună cu acesta structura muzicală, tempo-ul și articulația. Ulterior, elevul poate relua acasă studiul piesei, având posibilitatea de a reduce tempo-ul sau de a repeta fragmentele dificile. Această abordare sprijină diferențierea învățării și permite respectarea ritmului individual de progres.

În activitatea de citire la prima vedere și analiză muzicală, se utilizează frecvent programul MuseScore. Profesorul proiectează partitura pe ecran, evidențiază structura formală, motivele melodice și relațiile armonice, iar elevii sunt invitați să identifice elementele discutate și să le interpreteze la pian. Posibilitatea de a asculta redarea audio a partiturii facilitează înțelegerea globală a piesei și corelarea dintre scriitura muzicală și sunet.

Pentru dezvoltarea capacității de autoevaluare, se folosesc înregistrările audio-video realizate cu dispozitive digitale. Elevii își înregistrează interpretările, apoi, împreună cu profesorul, analizează aspecte precum postura, claritatea execuției, expresivitatea și coerența discursului muzical. Această practică contribuie la formarea spiritului critic și la conștientizarea propriului progres.

Componenta creativă este stimulată prin activități de improvizație și creație muzicală, utilizând aplicația GarageBand. Elevii sunt încurajați să creeze acompaniamente simple sau să improvizeze melodii pornind de la un motiv dat, experimentând diferite timbruri și structuri ritmice. Astfel, pianul devine un instrument de exprimare liberă, nu doar de reproducere a repertoriului. De asemenea, în scop motivațional și formativ, profesorul valorifică resursele video disponibile pe YouTube, prezentând elevilor interpretări de referință sau fragmente din recitaluri celebre. Discuțiile care urmează vizionării dezvoltă gustul estetic, capacitatea de analiză interpretativă și dorința de autodepășire.

Aceste exemple demonstrează că utilizarea aplicațiilor digitale în activitatea la clasă nu înlocuiește metodele tradiționale, ci le completează eficient, contribuind la diversificarea strategiilor didactice, la creșterea motivației elevilor și la optimizarea procesului de predare–învățare–evaluare în studiul pianului.

Aplicațiile digitale utilizate în predarea–învățarea–evaluarea pianului reprezintă un instrument valoros al educației muzicale contemporane. Ele contribuie la creșterea motivației, la dezvoltarea autonomiei în studiu, la diversificarea metodelor didactice și la eficientizarea evaluării. Integrate judicios, aceste aplicații pot transforma studiul pianului într-o experiență modernă, atractivă și profund formativă, adaptată cerințelor și sensibilităților noilor generații de elevi.

Bibliografie

1. Bauer, W. I. – *Music Learning Today: Digital Pedagogy for Creating, Performing, and Responding to Music*, Oxford University Press
2. Cucos, C. – *Pedagogie*, Editura Polirom
3. Ionescu, M. – *Instrucție și educație*, Editura Presa Universitară Clujeană
4. Oprea, C.-L. – *Strategii didactice interactive*, Editura Didactică și Pedagogică
5. Savage, J. – *Music Education and Digital Technology*, Routledge
6. Webster, P. – *Technology and Music Teaching*, Oxford University Press

Articole

1. Dammers, R. – „Technology-Based Music Classes in Secondary Schools”, *Journal of Research in Music Education*
2. Ruthmann, S. A. – „Music Learning and New Media Literacies”, *Journal of Music, Technology & Education*

Creație și inovație în era digitală

Prof. înv. primar Danțuș Raluca- Elena
Școala Profesională Tătăruși

Secolul al XXI-lea este marcat de o transformare profundă a modului în care oamenii gândesc, creează și inovează. Dezvoltarea tehnologiilor digitale, extinderea internetului și apariția unor instrumente avansate de procesare a informației au schimbat radical mediul cultural, social și economic. În acest context, creația și inovația au devenit procese dinamice, accelerate de accesul rapid la informație și de posibilitatea colaborării globale. Era digitală nu reprezintă doar o evoluție tehnologică, ci și o schimbare de paradigmă în modul în care ideile sunt generate, dezvoltate și distribuite.

În primul rând, mediul digital a extins considerabil spațiul creativității. Dacă în trecut procesul de creație era limitat de resurse materiale, de accesul la instrumente sau de bariere geografice, astăzi tehnologia oferă oricui posibilitatea de a experimenta și de a produce conținut original. Programele de editare, platformele multimedia și aplicațiile de design permit realizarea de proiecte artistice, științifice sau tehnice într-un mod mult mai accesibil. De exemplu, artiștii pot combina sunetul, imaginea și animația într-o formă de expresie interdisciplinară, iar scriitorii pot publica instantaneu lucrările lor pentru un public global. Astfel, creația devine un proces mai deschis și mai participativ.

În al doilea rând, inovația este stimulată de conectivitatea globală. Internetul facilitează colaborarea între cercetători, ingineri, artiști și antreprenori din diferite părți ale lumii. Prin intermediul platformelor digitale, ideile pot fi discutate, îmbunătățite și implementate într-un timp mult mai scurt decât în trecut. De asemenea, accesul la baze de date vaste și la resurse educaționale online contribuie la dezvoltarea cunoașterii și la apariția unor soluții inovatoare pentru probleme complexe. Domenii precum medicina, educația, inteligența artificială sau ingineria beneficiază enorm de pe urma acestei colaborări globale.

Un alt aspect important al erei digitale este intersecția dintre creativitatea umană și tehnologie. Instrumentele bazate pe algoritmi, analiza datelor și inteligența artificială pot sprijini procesul creativ, oferind sugestii, modele sau noi perspective asupra informațiilor existente. În acest sens, tehnologia nu înlocuiește creativitatea umană, ci o completează și o amplifică. Oamenii rămân sursa ideilor originale, însă instrumentele digitale facilitează transformarea acestor idei în produse, servicii sau opere culturale.

Totuși, era digitală aduce și o serie de provocări. Cantitatea uriașă de informații poate genera confuzie sau superficialitate, iar accesul rapid la conținut ridică probleme legate de originalitate, drepturi de autor și etică. De asemenea, dependența excesivă de tehnologie poate reduce capacitatea de concentrare și reflecție profundă. Din acest motiv, este esențial ca utilizatorii să dezvolte competențe digitale, gândire critică și responsabilitate în utilizarea informației.

În același timp, educația joacă un rol fundamental în formarea unei generații capabile să valorifice potențialul erei digitale. Școlile și universitățile trebuie să încurajeze nu doar acumularea de informații, ci și dezvoltarea creativității, a spiritului inovator și a capacității de a colabora. Într-o lume în continuă schimbare, abilitatea de a genera idei noi și de a găsi soluții originale devine una dintre cele mai valoroase competențe.

În concluzie, creația și inovația în era digitală reprezintă două forțe esențiale care modelează societatea contemporană. Tehnologia oferă instrumente puternice pentru dezvoltarea ideilor, pentru comunicare și pentru colaborare globală. Cu toate acestea, adevăratul progres depinde de modul în care oamenii folosesc aceste instrumente: cu responsabilitate, imaginație și spirit critic. Astfel, combinația dintre creativitatea umană și posibilitățile tehnologice poate contribui la construirea unei societăți mai dinamice, mai inovatoare și mai orientate spre viitor.

Metamorfozele mitului - valențe formative în educația contemporană

Prof. Dina Oana

Colegiul Național „Constantin Brâncoveanu” București

În era digitală, mitologia poate deveni un context didactic privilegiat pentru dezvoltarea creativității și a competențelor transversale, atunci când este abordată interdisciplinar și aplicativ. Într-un proiect desfășurat la clasa a XII-a, miturile lui Narcis, Sisif și Orfeu au constituit nucleul unei activități care a îmbinat literatura, arta plastică și instrumentele digitale. Demersul a urmărit nu doar consolidarea cunoștințelor despre mit, ci și dezvoltarea competențelor de analiză comparativă, interpretare simbolică, gândire critică, comunicare și colaborare.

Activitatea a debutat cu o etapă de explorare mitologică: elevii au identificat structura narativă a fiecărui mit, conflictele centrale și semnificațiile arhetipale. Narcis a fost analizat ca mit al identității și al autoreflexivității, Sisif - ca expresie a condiției umane și a efortului repetitiv, iar Orfeu - ca simbol al forței artei și al limitei dintre viață și moarte. Ulterior, elevii au realizat asocieri cu opere literare studiate, identificând teme comune: introspecția și alienarea, absurdul existențial, puterea salvatoare sau iluzorie a creației. Această etapă a consolidat competența de a realiza conexiuni între texte și contexte culturale diferite.

Dimensiunea artistică a proiectului a presupus analiza unor reprezentări plastice ale miturilor, urmărindu-se modul în care pictura transpune vizual simbolurile mitologice: oglindirea și lumina în cazul lui Narcis, tensiunea corporală și dinamica ascensională la Sisif, lirismul și dramatismul compozițional în reprezentările lui Orfeu. Elevii au fost provocați să compare limbajul literar cu limbajul plastic, identificând corespondențe între metaforă și culoare, între conflict narativ și expresivitate vizuală. Mitul lui Narcis a prilejuit un studiu al autoreflexivității și al fascinației pentru imagine, iar analiza tabloului *Metamorphosis of Narcissus* a oferit un cadru substanțial pentru explorarea reinterpretării moderne a mitului. Dali dublează figura tânărului cu imaginea mâinii pietrificate în jurul unui ou din care răsare o floare, sugerând simultan moartea, transformarea și renașterea. Elevii au putut observa *metoda paranoic-critică*, specifică artistului, și au discutat despre fragmentarea identității în modernitate, realizând conexiuni cu texte literare care tematizează criza sinelui. Prin comparație, analiza tabloului *Narcissus* al lui Caravaggio a permis observarea unei perspective diferite: clarobscurul baroc accentuează tensiunea dintre lumină și umbră, dintre real și reflecție, consolidând ideea dublului. Mitul lui Narcis, receptat prin filtrul literaturii moderne și prin analiza celor două tablouri, a deschis discuția despre identitate, reflecție și iluzia imaginii - pretext pentru analiza dualității sinelui, iar asocierea cu texte literare care tematizează introspecția a întărit competența de interpretare comparativă. Mitul lui Sisif, pus în dialog cu literatura existențialistă și cu reprezentarea dramatică din *Sisyphus* al lui Titian, a facilitat reflecția asupra efortului repetitiv și a asumării destinului. Analiza corporalității tensionate și a dinamismului compozițional a condus la discuții despre absurd și rezistență, elevii putând formula interpretări argumentative privind actualitatea simbolului. În cazul lui Orfeu, dimensiunea artei ca forță salvatoare sau iluzorie a fost aprofundată prin analiza simbolistă din *Orpheus* al lui Gustave Moreau, în care capul poetului devine obiect de contemplație, sugerând supraviețuirea artei dincolo de moarte. Asocierea cu texte literare care valorifică figura artistului a susținut competența de contextualizare culturală. De altfel, mitul orfic este frecvent adus în discuție la orele de literatură, mai ales la cele dedicate studiului poeziei, povestea Orfeu-Euridice fiind reiterată adesea în argumentarea caracterului de *ars poetica* al unui text literar.

Activitatea practică a presupus sarcini creative precum realizarea unor eseuri grafice comparative (Narcis la Dali vs Caravaggio; Orfeu la Moreau vs Frederic Leighton; Sisif la Titian vs Franz von Stuck), hărți simbolice digitale sau reinterpretări contemporane ale mitului prin colaje argumentate, scenarii de actualizare a mitului în societatea contemporană și mini-proiecte argumentative care susțineau relevanța actuală a fiecărui mit. Sarcinile au fost formulate astfel încât să stimuleze originalitatea, capacitatea de sinteză și asumarea unui punct de vedere personal. Evaluarea s-a realizat prin grile clare la nivelul criteriilor, forme de autoevaluare și feedback colegial, accentul fiind pus pe coerență, creativitate, argumentare, capacitate de sinteză și originalitate.

Rezultatele au evidențiat o înțelegere sporită a mitului ca structură culturală vie și o mai bună capacitate de a realiza asocieri între mit, literatură și artă. Activitatea a demonstrat, de asemenea, că mitologia, integrată într-un cadru didactic inovativ, devine un instrument eficient pentru dezvoltarea competențelor analitice și creative, oferind elevilor posibilitatea de a construi sensuri relevante într-un context educațional adaptat erei digitale.

Bibliografie

1. Liliana Vos, *Miturile și literatura. Dimensiuni arhetipale ale creației în dramaturgia contemporană românească*, Editura Eikon, Cluj-Napoca, 2018

Educația digitală ca spațiu al creativității și inovației pedagogice

Prof. Dragomir Cristian
Școala Gimnazială Dragomirești

Trăim într-o perioadă în care tehnologia redefineste aproape fiecare aspect al vieții cotidiene, iar educația nu face excepție. În acest context, creativitatea și inovația nu mai sunt simple calități dorite, ci competențe esențiale, atât pentru elevi, cât și pentru cadrele didactice. Profesorii se află într-o poziție privilegiată și, totodată, provocatoare: ei pot transforma procesul de învățare într-o experiență activă, captivantă și adaptată nevoilor secolului XXI. În loc să transmită pur și simplu informații, cadrele didactice devin facilitatori ai învățării, ghidând elevii să exploreze, să experimenteze și să creeze.

Integrând tehnologia în activitățile educaționale, profesorii pot stimula gândirea critică și capacitatea elevilor de a genera idei originale. Proiectele digitale, cum ar fi prezentările interactive, portofoliile electronice sau blogurile educaționale, permit elevilor să exprime concepte complexe într-o manieră vizuală și interactivă. De asemenea, colaborarea online între elevi din clase sau chiar din județe diferite oferă oportunități de schimb de idei și dezvoltare a competențelor sociale și digitale. Astfel, tehnologia nu mai este doar un instrument de prezentare, ci un catalizator al creativității și al inovației.

Pentru cadrele didactice, utilizarea inovativă a tehnologiei poate lua diverse forme. Gamificarea lecțiilor, prin integrarea unor elemente de joc în activitățile școlare, motivează elevii și le menține atenția. Atelierele practice de robotică sau activitățile de programare îi ajută să aplice cunoștințele teoretice în contexte reale, consolidând astfel înțelegerea conceptelor. De asemenea, instrumentele de realitate augmentată sau virtuală permit explorarea unor scenarii care ar fi dificil de realizat în sala de clasă tradițională, cum ar fi experiențe științifice complexe sau vizite virtuale în locuri istorice și culturale.

Creativitatea și inovația nu se manifestă doar la nivelul elevilor, ci și în practica cadrelor didactice. Profesorii care adoptă metode didactice moderne, cum ar fi învățarea prin proiecte sau evaluarea prin portofolii digitale, încurajează implicarea activă a elevilor și le oferă autonomie în procesul de învățare. Aceasta implică o schimbare de paradigmă: profesorul nu mai este doar sursa de informație, ci un mentor care sprijină dezvoltarea competențelor și exprimarea ideilor originale. În același timp, astfel de metode permit adaptarea la diversitatea ritmurilor de învățare și stilurilor cognitive ale elevilor, asigurând un mediu educațional incluziv și motivant.

Importanța creativității și a inovației în era digitală se reflectă și în impactul pe termen lung asupra elevilor. Experiențele educaționale interactive și personalizate contribuie la formarea unor indivizi adaptabili, capabili să se confrunte cu probleme complexe și să inoveze în contexte diverse. Elevii învață nu doar cunoștințe, ci și cum să gândească critic, să colaboreze eficient și să transforme ideile în soluții practice. În plus, implicarea în proiecte digitale și activități extracurriculare inovative dezvoltă competențele de comunicare și leadership, esențiale în societatea contemporană.

Pe de altă parte, integrarea tehnologiei și a creativității în școală nu este lipsită de provocări. Profesorii trebuie să gestioneze resursele disponibile, să se perfecționeze continuu în domeniul digital și să creeze contexte de învățare care să stimuleze curiozitatea fără a

suprasolicita elevii. Totuși, beneficiile depășesc aceste provocări: un cadru didactic inovativ poate inspira și motiva generații întregi de elevi, pregătindu-i pentru viitor și contribuind la o educație de calitate.

În concluzie, creativitatea și inovația în era digitală nu mai sunt opționale, ci constituie elemente fundamentale ale educației moderne. Profesorii care adoptă strategii inovative și integrează tehnologia în mod creativ transformă lecțiile în experiențe captivante și relevante, dezvoltând competențe esențiale pentru viitorul elevilor. Tehnologia devine astfel un instrument care amplifică potențialul uman și oferă noi orizonturi pentru educație, iar profesorii devin arhitecții unei pedagogii care pregătește elevii să fie creativi, autonomi și responsabili într-o lume digitală în continuă schimbare.

Bibliografie

1. Prensky, M. *Digital Natives, Digital Immigrants*. 2001.
2. Robinson, K. *The Element: How Finding Your Passion Changes Everything*. 2009.
3. European Commission. *Digital Education Action Plan 2021-2027*.
4. Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., Freeman, A. *The NMC Horizon Report: 2016 Higher Education Edition*. 2016.
5. OECD. *The Future of Education and Skills 2030*. 2020.
6. Fullan, M., Langworthy, M. *A Rich Seam: How New Pedagogies Find Deep Learning*. 2014.

Perspective educaționale, sociale și organizaționale în era digitală

Duchin Cristina-Elena

Școala Gimnazială “Mircea Ghițulescu” Cuca, Argeș

Rezumat

Transformarea digitală a societății contemporane a determinat modificări semnificative în modul în care creativitatea este exprimată, susținută și valorificată prin inovație. Tehnologiile emergente, platformele colaborative și inteligența artificială facilitează procese creative accelerate, interdisciplinare și distribuite global. Totodată, mediul digital generează provocări legate de autenticitate, etică, supraîncărcare informațională și standardizarea produselor creative. Lucrarea analizează relația dintre creativitate și inovație în context digital și evidențiază implicațiile pentru educație, organizații și dezvoltarea competențelor secolului XXI.

Cuvinte-cheie: creativitate digitală, inovație, transformare digitală, inteligență artificială, educație, competențe digitale

Societatea actuală este caracterizată de o digitalizare accelerată, care influențează toate domeniile vieții sociale, economice și educaționale. Accesul rapid la informație, comunicarea instantanee și dezvoltarea tehnologiilor inteligente au redefinit procesele de creare și implementare a ideilor. În acest context, creativitatea nu mai este doar o abilitate individuală, ci devine un proces colaborativ, susținut de tehnologii digitale.

Inovația reprezintă aplicarea creativității într-un mod care produce valoare economică, socială sau culturală. Era digitală accelerează ciclurile inovării, facilitând testarea rapidă a ideilor și adaptarea lor continuă.

Creativitatea presupune generarea de idei originale și relevante pentru un anumit context. Mediul digital amplifică această capacitate prin acces la resurse variate, colaborare online și instrumente interactive. Platformele digitale permit co-creația în timp real, iar aplicațiile specializate facilitează proiectarea, modelarea și simularea ideilor.

Un aspect definitoriu al creativității digitale este caracterul său colaborativ. Comunitățile virtuale permit schimbul de idei între persoane din culturi și domenii diferite, generând soluții inovatoare prin interdisciplinaritate.

Înțelegerea creativității necesită analiza etapelor prin care trece o idee de la concepție la realizare. Modelul clasic propus de Graham Wallas evidențiază faptul că mintea umană nu generează soluții instantanee, ci parcurge un ciclu care începe cu o pregătire intensă, urmată de o etapă de incubare. În acest stadiu de aparentă pasivitate, subconștientul continuă să proceseze

informațiile, realizând conexiuni pe care logica liniară le-ar omite. Momentul iluminării, acel „Eureka!” celebru, este de fapt rezultatul acestor procesări subterane, fiind urmat obligatoriu de etapa verificării, unde ideea brută este supusă rigorilor critice pentru a deveni utilă.

Era digitală a redefinit fundamental parametrii educației, transformând creativitatea dintr-un talent periferic într-o competență de bază. În acest nou peisaj, procesul de învățământ nu se mai poate limita la transmiterea liniară de cunoștințe, ci trebuie să devină un spațiu de experimentare unde uneltele digitale funcționează ca extensii ale imaginației elevului.

Tehnologia a democratizat accesul la creație în școli. Programele moderne permit cursanților să testeze ipoteze în timp real, transformând greșeala dintr-un eșec penalizat într-o etapă necesară a procesului de învățare. Pentru a structura acest proces, pedagogia modernă apelează la metode active, precum Metoda Cubului, care forțează elevii să analizeze o problemă din șase perspective diferite (descriere, comparație, asociere, analiză, aplicare, argumentare), sau Tehnica Ciorchinelui, care vizualizează conexiunile dintre idei. În era digitală, aceste metode sunt amplificate de platforme precum MindMeister sau Miro, unde elevii pot construi hărți mentale colaborative, vizualizându-și procesul de gândire într-un spațiu virtual infinit.

În acest ecosistem, profesorul devine un arhitect al experiențelor de învățare. Acesta nu mai cere doar un eseu pe hârtie, ci provoacă elevii să utilizeze platforme precum Canva pentru design vizual sau StoryJumper pentru a crea cărți digitale interactive. Pentru a stimula gândirea laterală și rezolvarea de probleme, se utilizează adesea Metoda Frisco, care presupune interpretarea unor roluri (conservatorul, exuberantul, pesimistul, optimistul) pentru a analiza o situație. Acest exercițiu de empatie și perspectivă este completat excelent de instrumente de tip „sandbox”, precum Minecraft: Education Edition, unde elevii pot reconstrui situri istorice sau pot vizualiza concepte moleculare complexe, învățând prin construcție și joacă.

Transformarea digitală a organizațiilor presupune integrarea tehnologiilor pentru optimizarea proceselor și dezvoltarea de produse sau servicii noi. Cultura organizațională orientată spre învățare continuă și experimentare stimulează inovația sustenabilă.

Digitalizarea reduce costurile de prototipare și permite analiza datelor în timp real, contribuind la luarea unor decizii fundamentate. Astfel, inovația devine un proces iterativ, bazat pe feedback și adaptare rapidă.

Inteligența artificială generativă sprijină procesul creativ prin oferirea de sugestii, variante și modele preliminare. Aceasta poate accelera brainstorming-ul și poate facilita explorarea unor perspective alternative. Totuși, utilizarea excesivă a tehnologiilor automate poate conduce la uniformizarea produselor creative și la diminuarea efortului cognitiv profund.

Integrarea responsabilă a inteligenței artificiale presupune menținerea rolului central al gândirii critice și al reflecției etice. Introducerea Inteligenței Artificiale (IA) în mediul școlar marchează trecerea de la creativitatea asistată de calculator la creativitatea augmentată. IA nu mai este doar un instrument pasiv, ci devine un „partener de brainstorming” capabil să genereze structuri, să sintetizeze volume uriașe de date și să ofere perspective noi. În procesul de învățământ, rolul IA este de a prelua sarcinile repetitive, permițând elevului să se concentreze pe conceptualizare și pe rafinarea ideilor complexe.

Platforme precum ChatGPT, Claude sau Perplexity pot fi utilizate în clasă pentru a simula dialoguri cu personaje istorice sau pentru a genera contra-argumente la o teză susținută de elevi, stimulând astfel gândirea critică. În zona vizuală și tehnică, instrumente precum Midjourney (pentru design) sau GitHub Copilot (pentru programare) permit elevilor să treacă rapid de la concept la prototip. Astfel, bariera „paginii albe” dispare; elevul nu mai pornește de la zero, ci devine un editor și un curator al soluțiilor propuse de mașină, exersându-și capacitatea de selecție și adaptare valorică.

Un rol crucial al IA în era digitală este personalizarea procesului didactic. Algoritmii pot adapta nivelul de dificultate al sarcinilor creative în funcție de ritmul fiecărui elev, oferind un feedback instantaneu pe care un singur profesor nu l-ar putea asigura unei clase întregi. Totuși, integrarea IA impune o nouă formă de alfabetizare: **educația etică**.

Elevii trebuie învățați să verifice validitatea informațiilor generate și să înțeleagă diferența dintre „producția automată” și „creația asumată”, menținându-și integritatea intelectuală și vocea personală în fața algoritmilor.

Departe de a anula necesitatea creativității umane, Inteligența Artificială o forțează să evolueze. În contextul școlar, IA acționează ca un catalizator care accelerează trecerea de la simpla execuție tehnică la viziunea strategică. Elevul viitorului nu va fi cel care deține toate răspunsurile, ci cel care știe să pună întrebările potrivite (prompt engineering) și să folosească IA pentru a materializa viziuni care, până ieri, păreau imposibil de realizat în timpul limitat al unei ore de curs.

Educația are un rol esențial în dezvoltarea creativității digitale. Profesorii trebuie să creeze contexte de învățare care încurajează explorarea, autonomia și colaborarea. Integrarea tehnologiei în activitatea didactică trebuie să susțină procese cognitive de nivel superior, precum analiza, sinteza și evaluarea.

Proiectele interdisciplinare, utilizarea portofoliilor digitale și învățarea bazată pe probleme reprezintă strategii eficiente pentru stimularea creativității și inovării.

Deși mediul digital oferă numeroase oportunități, acesta aduce și provocări precum supraîncărcarea informațională, dependența de tehnologie și dificultăți legate de etica utilizării conținutului generat automat. Este necesară dezvoltarea competențelor metacognitive și a responsabilității digitale.

Un aspect esențial este evitarea „pasivității digitale”. Există pericolul ca abundența de aplicații să ofere soluții de-a gata, inhibând efortul cognitiv. De aceea, procesul de învățământ trebuie să integreze tehnologia nu ca pe un simplu ecran, ci ca pe o unealtă de producție. Platforme precum Padlet permit colectarea ideilor într-un format de avizier digital, încurajând feedback-ul colegial și rafinarea ideilor, în timp ce instrumente de evaluare creativă precum Kahoot! sau Quizizz transformă verificarea cunoștințelor într-o experiență ludică, stimulând motivația intrinsecă.

Creativitatea și inovația în era digitală sunt procese interdependente, profund influențate de tehnologie. Valorificarea potențialului digital presupune echilibru între utilizarea instrumentelor tehnologice și dezvoltarea competențelor cognitive, sociale și etice. Educația și organizațiile trebuie să promoveze o cultură a învățării continue și a co-creației responsabile.

Creativitatea în era digitală, integrată în procesul de învățământ, reprezintă puntea de legătură între acumularea de date și inovația reală. Școala are datoria de a nu ignora tehnologia, ci de a o folosi pentru a amplifica trăsăturile pur umane: curiozitatea, colaborarea și originalitatea. Succesul educațional depinde de capacitatea noastră de a crește o generație de „creatori digitali” care posedă atât stăpânirea tehnică, cât și profunzimea de gândire necesară pentru a utiliza aceste unelte în scopuri constructive.

Bibliografie

1. OECD. (2018). *The future of education and skills: Education 2030*. OECD Publishing.
2. Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). *The standard definition of creativity*. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92–96.
3. Sawyer, R. K. (2017). *Group genius: The creative power of collaboration*. Basic Books.
4. UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. UNESCO Publishing.

Metode moderne în predarea matematicii

Prof. Dumitrache Iulia
Școala Gimnazială Nr.1 Moreni

Formarea competențelor matematice în ciclul gimnazial presupune un demers didactic adaptat nivelului de dezvoltare cognitivă al elevilor, particularităților de vârstă și intereselor lor. În contextul actual, în care accentul cade pe dezvoltarea competențelor-cheie europene și pe învățarea activă, activitățile de informare și formare trebuie să depășească modelul tradițional centrat pe predare și să promoveze participarea activă a elevului, colaborarea, explorarea și conexiunea cu realitatea.

În clasele V–VIII, elevii traversează o etapă de dezvoltare marcată de:

- creșterea capacității de abstractizare,

- formarea structurată a raționamentului logic,
- consolidarea reprezentărilor matematice,
- apariția intereselor academice specifice,
- nevoia de autonomie, apreciere și relevanță a conținuturilor.

Din aceste motive, activitățile de informare și formare trebuie:

- să faciliteze accesul elevilor la noțiuni matematice prin metode intuitive și interactive,
- să creeze contexte reale sau realiste de aplicare a cunoștințelor,
- să dezvolte competențe transversale (gândire critică, comunicare, colaborare),
- să integreze tehnologia, resursele vizuale și instrumentele moderne,
- să susțină elevii cu dificultăți, dar și pe cei cu aptitudini înalte.

Activități de explorare și descoperire

Se bazează pe principiile predării moderne centrate pe elev. Sunt recomandate:

- investigația matematică (observare → ipoteză → verificare → concluzie),
- problematizarea,
- jocurile matematice (Tangram, Sudoku educațional, jocuri logice),
- modele și materiale manipulative (pentru fracții, arii, volum, simetrie).

Aceste activități sprijină înțelegerea profundă, dezvoltarea intuiției și formarea unui mod de gândire analitic.

Activități interdisciplinare în domeniul Matematică și Științe ale naturii

Cooperarea între discipline (matematică–fizică, matematică–biologie, matematică–informatică) permite:

- înțelegerea fenomenelor naturale prin modele matematice,
- aplicarea conceptelor matematice în situații concrete,
- stimularea interesului pentru domeniile STEM.

Exemple:

- măsurarea vitezei și reprezentarea grafică în cadrul unui proiect fizică–matematică;
- studierea proporțiilor în biologie (secțiunea de aur în natură);
- utilizarea senzoriilor digitali (temperatură, distanță) și prelucrarea datelor prin grafice.

Activități cu suport digital

Tehnologia facilitează învățarea vizuală și interactivă. Sunt recomandate:

- aplicații de geometrie dinamică (GeoGebra),
- platforme de exersare (Kahoot, Quizizz, Socrative),
- simulări digitale,
- portofolii electronice,
- proiecte multimedia ale elevilor.

Integrarea tehnologiei crește motivația, susține învățarea diferențiată și oferă feedback imediat.

Activități colaborative și de comunicare matematică

Matematica nu trebuie privită ca o disciplină izolată, ci ca limbaj de comunicare.

Activități utile:

- lucrul în echipă pe sarcini de investigare,
- dezbateri matematice („Cum argumentăm corect o demonstrație?”),
- prezentări ale unor mini-proiecte,
- crearea de afișe, hărți conceptuale, postere matematice.

Acestea dezvoltă competențele de comunicare, argumentare și socializare.

Complementare orelor de curs, ele au rol motivațional:

- cercuri de matematică (performanță sau remediere),
- concursuri tematice,
- „Săptămâna Științei”, expoziții de proiecte,
- vizite la Planetariu, Observatorul Astronomic, muzee tehnice,
- ateliere STEM (robotică, programare, modelare 3D).

Participarea elevilor crește încrederea în sine, dezvoltă curiozitatea și formarea continuă.

Exemple de activități de informare–formare

Atelier: „Geometria în lumea reală”

- Observarea formelor geometrice în arhitectură.
- Realizarea de fotografii și clasificarea lor.
- Construcții 2D/3D în GeoGebra.
- Prezentarea unui colaj digital.

Proiect 60terdisciplinary: „Matematica datelor”

- Colectarea datelor (temperatură, timp, distanță).
- Crearea de tabele și grafice.
- Interpretarea variațiilor.
- Realizarea unui raport.

Activitate de învățare prin joc: „Escape Room mathematic”

- Echipe de elevi rezolvă probleme pentru a „evada”.
- Conținuturi adaptate: proporții, arii, operații.
- Evaluare prin puncte, timp și colaborare.

Activitățile prezentate contribuie la:

- formarea competențelor digitale și transversale;
- creșterea creativității și flexibilității în gândire;
- stimularea participării active și responsabilității;
- îmbunătățirea relațiilor dintre elevi și profesor;
- creșterea motivației intrinseci pentru învățare.

Concluzii

Cadrele didactice au responsabilitatea de a adapta strategiile la nivelul clasei, de a promova învățarea activă și de a crea contexte reale de aplicare a cunoștințelor, contribuind astfel la formarea unei culturi a învățării durabile și semnificative.

**Utilizarea instrumentelor digitale la orele de limbă franceză –
Proiect de activitate didactică**

Prof. Epure Oana
Școala Profesională Tătăruși, Iași

Thème: *France – Invitation au voyage*

Niveau / Classe: *A1+, VIII-ème classe*

Objectifs pédagogiques:

1. Manifester de l'intérêt pour la connaissance de destinations touristiques de la France.
2. Retenir et organiser le vocabulaire des lieux et émotions de base.
3. S'exprimer en groupe et créer un produit final
4. Relier les apprentissages à leur vie réelle
5. Développer l'auto-évaluation.

Les résultats:

Les élèves doivent créer un mini- guide touristique numérique contenant des attractions touristiques en France, en utilisant la plateforme StoryJumper. Ils y doivent inclure le vocabulaire lié au voyage.

La durée: 100 minutes

Les ressources:

Fiches illustrées, tablettes/Smartphones, PC, tableau blanc interactif, cahiers, des plateformes interactives et collaboratives (YouTube, tour virtuel Google Arts & Culture (https://artsandculture.google.com/story/RgVxdaFixks_4Q), Wordwall

(<https://wordwall.net/fr/resource/27122737/vocabulary/questions-with-jaime-ou-je-naime-pas>), Canva (<https://www.canva.com>), QRGenerator (<https://online-qr-generator.com>), StoryJumper (<https://www.storyjumper.com>).

Les moments de l'activité:

L'exploitation active du contenu: *Découverte des paysages français:*

- Brainstorming: les élèves écoutent un document sonore et identifient le thème de la leçon.
 - https://www.google.com/search?client=opera&hs=c30&sca_esv=219388647f983b16&udm=7&q=chansons+sur+le+thème+du+voyages&sa=X&ved=2ahUKEwjH6Ybts6PAxXPgv0HHXRqLKMQ8ccDKAJ6BAgbEAQ&biw=1482&bih=704&dpr=1.25#fpstate=ive&ip=1&vld=cid:c497326c,vid:I2gzX7jWS6M,st:0
- Discussion guidée : « Et vous? Où aimerez-vous voyager?»
Le renforcement des acquisitions: Vocabulaire du voyage:
- Vocabulaire des émotions de base en utilisant un jeu en ligne: *J'aime, je préfère, je n'aime pas...*
 - (<https://wordwall.net/fr/resource/27122737/vocabulary/questions-with-jaime-ou-je-naime-pas>)
- Vocabulaire des lieux: Visionnage d'une courte vidéo + tour virtuel de Paris (Google Arts & Culture : Tour Eiffel, Louvre, Cathédrale Notre-Dame
https://artsandculture.google.com/story/RgVxdaFixks_4Q).
- Jeu d'association image-mot: on utilise la plateforme Wordwall pour associer les images avec les noms des objectifs touristiques de la France: *Les attractions touristiques de la France*
 - (<https://wordwall.net>)
- Mise en pratique: Les élèves doivent créer une carte mentale numérique avec les lieux touristiques en France, en utilisant la plateforme Canva. (<https://www.canva.com>) .
L'application active: Projet de voyage en France:
- « Préparons un voyage en France ! » : en groupes, les élèves choisissent une destination. La recherche sera guidée avec des tours virtuels (ex. visiter virtuellement la Cathédrale Notre-Dame , Le musée de Louvre ou le Château de Versailles).
- Ils vont créer un mini- guide touristique numérique contenant des attractions touristiques en France, en utilisant la plateforme StoryJumper (<https://www.storyjumper.com>). Ils y doivent inclure le vocabulaire lié au voyage, les moyens de transports, les activités, les visites, etc.
Le transfert: Projet personnel de voyage:
 - Les élèves seront encouragés à exprimer un souhait personnel à partir d'une questionne:
 - « Si vous voyagez en France un jour, que voulez-vous voir? » + phrase sur mur collaboratif (Je voudrais visiter... parce que...).**La réflexion / l'auto-évaluation:**
- Quiz rapide
- Auto-évaluation avec smileys.

Creativitate și inovație în educația școlarului mic

Prof. înv. primar Eremia Madica
Școala Gimnazială Dumitra, Bistrița-Năsăud

Educația a depășit de multă vreme limitele claselor tradiționale și s-a mutat într-un spațiu dinamic unde creativitatea și inovația joacă un rol esențial. Creativitatea și inovația sunt două aspecte esențiale în procesul educațional, care pot contribui la dezvoltarea abilităților de gândire critică, rezolvare de probleme și adaptabilitate la schimbări. Inovația se referă la introducerea de noi idei, metode și tehnologii în procesul de învățare, în timp ce creativitatea este capacitatea de a genera idei noi și de a le implementa într-un mod original și valoros.

Inovația și creativitatea pot fi cultivate în clasă prin utilizarea unor strategii practice. Pentru a dezvolta creativitatea în clasă, profesorii pot utiliza o serie de metode eficiente. Ei pot folosi metode interactive, precum jocurile de rol, dezbaterile sau proiectele de grup. Profesorii pot crea un mediu în care elevii se simt confortabil. Acesta include atât aspectele fizice ale sălilor de clasă, cât și abordările pedagogice utilizate. Un spațiu de învățare care favorizează creativitatea trebuie să fie deschis, flexibil și plin de resurse care să inspire gândirea

inovativă. Așadar, sălile de clasă trebuie să fie organizate într-un mod care încurajează interacțiunea și colaborarea între elevi. Mobilierul ar trebui să fie adaptabil, permițând diverse configurații pentru grupuri mici sau discuții în echipe.

De asemenea, profesorii pot utiliza tehnologia pentru a stimula gândirea inovatoare la elevi. În contextul transformărilor rapide determinate de avântul tehnologic, instituțiile educaționale se confruntă cu necesitatea de a răspunde cerințelor unei societăți în continuă schimbare. Tehnologiile digitale transformă profund modul în care copiii învață, comunică și își exprimă gândurile și emoțiile. Aplicațiile interactive, platformele de generare vizuală și instrumentele bazate pe inteligență artificială pot sprijini educatorii în crearea unor experiențe de învățare captivante, adaptate nevoilor fiecărui copil. Utilizarea instrumentelor digitale, precum tabletele sau telefoanele, pot oferi oportunități de a explora noi moduri de învățare și de a dezvolta abilități tehnologice. Profesorii pot utiliza platforme online sau aplicații interactive pentru a încuraja colaborarea și schimbul de idei între elevi. Este important ca profesorii să utilizeze tehnologii educaționale moderne, care să susțină și să stimuleze creativitatea prin aplicații, platforme și software-uri interactive. Tehnologia oferă oportunități nelimitate pentru proiecte educaționale creative. O idee interesantă este crearea de povești digitale, în care elevii să își dezvolte atât abilitățile narative, cât și competențele digitale. Folosind programe simple de editare video sau aplicații pentru crearea de benzi desenate, elevii pot crea propriile lor povești interactive. Un exemplu de activitate care integrează tehnologia cu dezvoltarea socio-emoțională ar putea fi: „Cum văd eu emoția?”. Copiii sunt invitați să exploreze emoțiile printr-o abordare creativă și personalizată. Se începe cu o discuție despre emoții, însoțită de fișe ilustrate, cartonașe sau emoticoane. Eu am folosit „cubul emoțiilor”, Este un cub care are lipită câte o emoție pe fiecare față a cubului. Fiecare copil rostogolește cubul, recunoaște emoția care este pe cub și creează o scurtă poveste care o reflectă (ex.: „Astăzi ursulețul meu s-a simțit surprins pentru că...”; „Azi ursulețul meu s-a simțit speriat pentru că...”). Am introdus descrierea copilului într-o aplicație de generare de imagini bazată pe inteligență artificială (Bing Image Creator, Microsoft Designer etc): „Un ursuleț cu blana maro, cu ochii mari, surprins, este singur într-o pădure.” Imaginea generată este afișată pe ecran, iar copilul își povestește emoția pornind de la această reprezentare. Se discută despre cum a fost recunoscută emoția în imagine, se stimulează exprimarea verbală și empatia: „Cum crezi că s-a simțit ursulețul?”. Activitatea urmărește dezvoltarea competențelor socio-emoționale (recunoașterea și exprimarea emoțiilor, empatia, autoreglarea), a limbajului oral (formularea de propoziții, povestirea coerentă), precum și familiarizarea cu instrumente digitale într-un mod educativ și creativ. Se stimulează gândirea simbolică, capacitatea de reflecție și exprimarea identitară. Această activitate valorifică potențialul inteligenței artificiale pentru a sprijini exprimarea emoțiilor, empatia și dezvoltarea limbajului la copiii de vârstă școlară mică. Prin generarea de imagini personalizate pe baza descrierilor oferite de copii, aceștia își pot vizualiza trăirile, pot construi povești autentice și pot reflecta asupra propriilor stări emoționale într-un mod ludic, accesibil și profund conectat cu realitatea lor interioară. Aceste activități permit elevilor să își exprime ideile într-un mod liber și inovativ, contribuind la dezvoltarea gândirii critice și la stimularea imaginației.

Activitatea demonstrează cum tehnologia, utilizată cu responsabilitate pedagogică, poate deveni un instrument valoros în sprijinul unei educații incluzive, expresive și centrate pe copil. Pentru a stimula gândirea inovatoare la elevi, este important ca profesorii să fie deschiși la ideile și perspectivele elevilor. Ei ar trebui să încurajeze elevii să-și exprime ideile și să le asculte cu atenție, fără a le critica sau judeca. Atunci când sunt integrate cu discernământ și în complementaritate cu relația umană, tehnologiile digitale devin catalizatori ai unei educații incluzive, expresive și relevante.

Crearea unui mediu stimulat, utilizarea unor metode de predare inovative, cultivarea unei mentalități de creștere și implicarea părinților și a comunității sunt factori esențiali în dezvoltarea creativității tinerelor generații. Într-o lume în care schimbările sunt rapide și provocările sunt complexe, educația creativă devine o abilitate cheie pentru succesul în viață.

Încurajând creativitatea și inovația în educație, pregătim generațiile viitoare să fie nu doar bine informate, dar și capabile să gândească inovator și să se adapteze într-o lume în continuă schimbare.

Bibliografie

1. Crețu, T. (2016). *Psihologia vârștelor*. Iași: Editura Polirom
2. Ekman, P. (2003). *Emotions revealed: recognizing faces and feelings to improve communication and emotional life*. United States of America: Times Books.
3. Elias, M.J., Tobias, S.E., Friedlander, B.S. (2019). *Inteligența emoțională în educația copiilor*. București: Editura Curtea Veche Publishing.
4. Cosnier, J. (2007). *Introducere în psihologia emoțiilor și a sentimentelor*. Iași: Editura Polirom.
5. Adler, A. (1996). *Cunoașterea omului*. București: Editura IRI.

„Minte sănătoasă în corp sănătos”

Prof. înv. primar Fuiorea Novac Simona
Școala Gimnazială „Alexandru Ioan Cuza” Ruginoasa

Păstrarea sănătății și lupta cu bolile constituie preocupări ale omului încă din cele mai vechi timpuri. Însă, ținând cont că în ultima vreme ne confruntăm cu creșterea frecvenței unor boli grave (cancerul, bolile de nutriție, tabagismul, alcoolismul, bolile cardiovasculare etc.), se impune apariția unei medicini moderne, care este tot mai mult preventivă și se adresează omului sănătos.

Pornind de la faptul că relațiile dintre cunoștințele și conștiinta elevului sunt cu totul diferite de relațiile induse de competențele disciplinelor din actualul curriculum al învățământului românesc, ne propunem ca prin acest proiect educativ să informăm la nivel elementar pe toți acei elevi care vor să știe ce trebuie făcut pentru prevenirea și combaterea bolilor, pentru o viață îndelungată și activă și, totodată, să trezim interesul general pentru această problematică. Dorim să reușim să formăm la elevi atitudini pe care aceștia să le concretizeze într-un stil de viață sănătos.

Dreptul la sănătate este unul din drepturile fundamentale ale omului. Conform Organizației Mondiale a Sănătății (OMS), sănătatea individului este definită drept „o stare de bine fizică, mentală și socială, și nu doar absența bolii sau a infirmității”. Din perspectivă publică, sănătatea constituie, datorită imenselor sale implicații individuale, dar și sociale și demografice, unul dintre elementele cele mai vizate de politicile și strategiile guvernamentale din întreaga lume.

Educația pentru sănătate la nivelul școlii reprezintă una din principalele căi de promovare a cunoștințelor corecte privind diferite aspecte ale sănătății și totodată de formare a atitudinilor și deprinderilor indispensabile unui comportament responsabil și sănătos.

Activitățile din cadrul acestui proiect dau posibilitatea cadrului didactic să utilizeze informația în funcție de nivelul clasei, de dezvoltarea psihosomatică a elevilor și de particularitățile locale. Activitățile vin în întâmpinarea nevoilor fundamentale de educație ale oricărui copil și adolescent, iar formarea unui stil de viață sănătos devine o condiție esențială pentru dezvoltarea armonioasă a personalității elevului.

Educația pentru sănătate se află într-o strânsă interdependență cu:

- educația pentru mediu, care își propune dezvoltarea conștiinței, a simțului responsabilității finite umane în raport cu mediul și problemele sale;
- educația nutrițională, întâlnită ca disciplină de învățământ sau ca activitate extrașcolară vizând cunoașterea alimentelor sau a substanțelor nutritive, producerea și conservarea acestora;
- educația pentru timpul liber, care include componente axiologice de natură culturală, artistică, turistică, socială, sportive, care ținesc un mod util și formativ de petrecere a timpului liber. Educatorul poate asigura o bună relaționare între discursul teoretic din planul noilor educații și transpunerea acestora în practica educativă prin implicarea elevilor, profesorilor, părinților, în activități care să răspundă intereselor elevilor și să stimuleze participarea la acțiuni variate în contexte nonformale.

Prin desfășurarea activităților din cadrul acestui proiect, școala poate aduce o contribuție substanțială în transmiterea acestor cunoștințe de educație pentru sănătatea elevilor și are abilitatea și capacitatea de a cuprinde și de a se adresa, în timp, unui procent ridicat de populație.

Scopul proiectului constă în promovarea unui stil de viață sănătos, a respectului față de viața personală, sănătatea proprie și a celorlalți.

Obiectivele generale ale proiectului:

1. apărarea și întărirea sănătății personale și colective a elevilor;
2. însușirea de cunoștințe cu privire la igiena individuală și de grup;
3. însușirea de cunoștințe cu privire la mediul ambiant în care trăiesc;
4. formarea unor deprinderi de alimentație rațională și sănătoasă;
5. formarea unor deprinderi elementare cu privire la prevenirea bolilor;
6. identificarea și completarea setului de valori personale;
7. conștientizarea importanței autocunoașterii în adoptarea unui stil de viață responsabil;
8. promovarea comportamentelor responsabile în școală și în afara școlii,

Evaluarea proiectului: Chestionare ,Fișe de lucru ,Portofolii ;

Activități practice ;

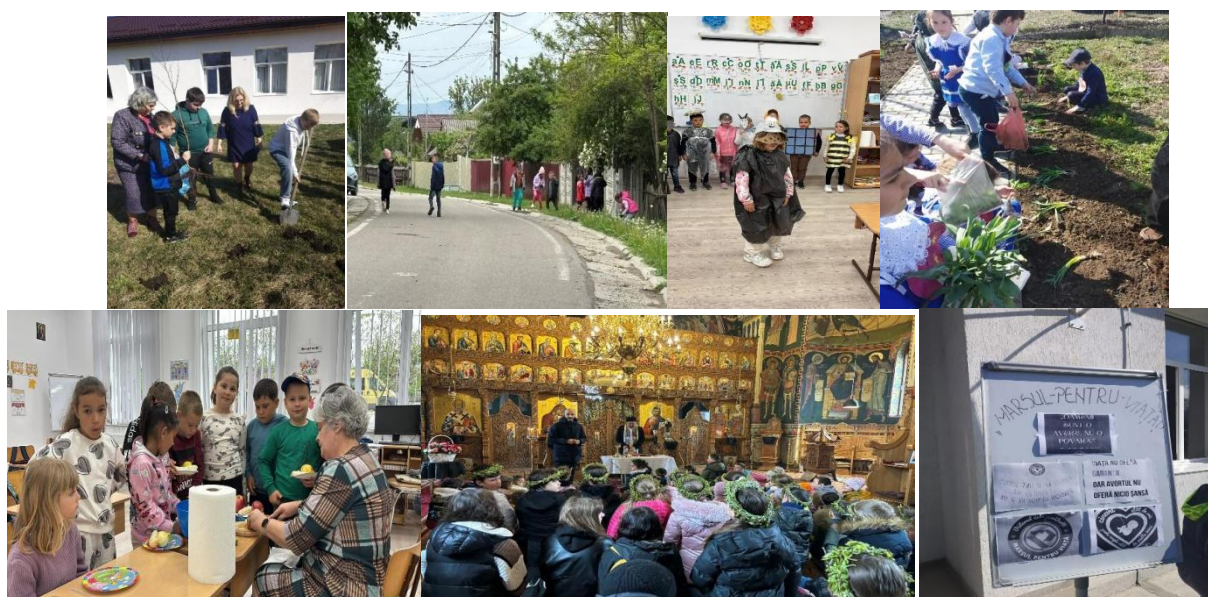
1. Reguli de igienă (a corpului , a îmbrăcămintei, a locuinței) Medicul te sfătuiește...
- 2 . S.O.S – Natura !-Mediul și viața,,Toamna de aur!,,
3. Ne hrănim sănătos, suntem sănătoși - Educația nutrițională - parte integrantă a unui stil de viață sănătos „Sptămâna legumelor și a fructelor donate,,
- 4.Trup și suflet-Rugăciunea, hrana sufletului,Conferința semestrială „În așteptarea Nașterii Domnului,,
5. Sportul și sănătatea-Lupta împotriva sedentarismului
- 6.In loc de concluzii , Prietenii Naturii - Micul Ecologel,Micul sanitar, Iubim sportul, Planeta lui Dumnezeu,,
7. Crosul pentru viață !
8. Să ne rugăm pentru sănătate !
9. Conferința semestrială- „Urcuș spre Înviere”
10. Programul Național „Săptămâna verde”
11. Ziua Internațională a copilului.

Rezultate așteptate:

- Formarea de atitudini și deprinderi indispensabile unui comportament responsabil și sănătos;
- Dezvoltarea unor comportamente de protejare a sănătății personale;
- Educarea copiilor și sensibilizarea părinților pentru a susține și promova comportamentele sănătoase;
- Motivarea elevilor din liceu pentru participarea la activități culturale, ducative și de voluntariat (peer - education).

Diseminarea rezultatelor:

- Amenajarea în școală, a unui spațiu ce va conține un panou cu rezultatele proiectului, imagini elevii din timpul sesiunilor de formare, desene, postere;
- Albume foto pe pagina școlii.



Lapbook-ul, metodă de învățare interactivă și creativă

Prof Gîrbu Adriana
Școala Gimnazială Specială Pașcani

Trăim într-o societate în care viteza cu care circulă informația, viteza cu care au loc schimbările la nivel economic, social, științific crește exponențial. Într-o astfel de societate, școala are o misiune dificilă, aceea de a educa și forma indivizi bine dezvoltați socio- emoțional, dificilă deoarece aceștia sunt supuși permanent unor stimuli veniți din toate planurile.

În acest context, vechea idee de educație nu se mai leagă de același cadru formal, instituțional. Acum învățarea are loc în diferite spații, a părăsit cadrul școlii, utilizează diverse surse de învățare, sau modalități uneori surprinzătoare de achiziționare de competențe, pentru contextul actual, totdeauna în medii propice, în care elevii se simt în siguranță și sprijiniți.

Accentul a trecut de la cunoștințe, la abilități, pe autoeducare, pe creativitate și nu pe reproducere/ disciplină, pe oferirea de oportunități și pe o flexibilizare a parcursului educațional. Dacă ne imaginăm învățarea ca pe o înlanțuire de cunoștințe, priceperi, deprinderi, abilități, competențe, acest lanț nu este nici pe departe liniar, pentru că există conexiuni atât de variate , cu multiple interacțiuni și cu participanți atât de diferiți din punct de vedere intelectual, social, emoțional. Dacă societatea este mereu în schimbare , atunci și învățământul trebuie să se schimbe și să determine o schimbare.

Competențele esențiale ale secolului pe care îl parcurgem se construiesc pe o bază solidă de cunoștințe pe care le utilizăm în situații practice, complexe, dar și pe un caracter dobândit din interacțiunea cu mediul social. Pentru ca toate acestea să se realizeze, trecem prin procesul complex de învățare ale cărei dimensiuni/ proprietăți sunt: dinamismul, reconstruirea progresivă pe experiențele trecute, internalizarea unor credințe, conectivitatea cu noul, un context mai larg de realizare pentru adaptarea la ritmul societății. Pentru atingerea la cote maxime a acestor dimensiuni sunt necesare transformări în domenii chei : redimensionarea abilităților cuprinse în programele școlare, o regândire a pedagogiei secolului XXI, utilizarea tehnologiei actuale, responsabilitatea pentru rezultate. Vom avea astfel absolvenți responsabili, cu viziune și creativitate, perseverenți și determinați, independenți, cu gândire pozitivă, adaptabili, capabili să-și evalueze responsabil opțiunile, cu o gândire critică.

Toate acestea determină noi abordări ale actului de învățare : nu mai suntem sclavii unui traseu imuabil, cu garanția unui succes deplin, nu mai suntem captivi într-o unică matrice educațională, nu putem ignora diversitatea abordărilor psiho- pedagogice. Suntem conștienți că nu mai există un singur mod în care elevii învață, cum nu mai există un singur mod în care aceștia să fie învățați. În acest context putem prefigura portretul dascălului sec. XXI : este garantul educației de calitate, este un profesionist în domeniul său, competent în disciplina predată , pedagog și psihopedagog. Analizează critic, constant, competențele personale și-și modifică practicile prin adoptarea celor mai relevante metode prin care facilitează învățarea.

Personalizează educația, creează contexte noi de învățare, adaptate fiecărui elev astfel încât acesta își dezvoltă la nivel optim competențele. Utilizează metode inovative de stimulare a învățării. Metodele alese trebuie să faciliteze comunicarea, colaborarea, să provoace, să permită o confruntare de idei, opinii, argumente, de a stimula influențe reciproce.

Lapbook-ul, acest instrument eficient de învățare, începe să fie privit cu interes și la noi, datorită valențelor sale formativ- educative și a aprecierilor din partea elevilor și părinților. Pornind de la termenul de lapbook- care denumește o carte de pus pe genunchi- constatăm că acesta este de fapt, un portofoliu original, o colecție de mini- cărți, desene, diagrame, jocuri, rebusuri, curiozități, toate grupate, lipite, expuse într-un mod creativ, original, de către elevi. Produsele diferă de la creator la creator, nu există variantă greșită, este individual și adaptabil la orice segment de curriculum și nivel de vârstă.

Această broșură folosește materiale relativ ieftine, ușor de găsit : dosare colorate, hârtie, carton, postit-uri, foarfece, lipici, creioane colorate, panglici, materiale din natură, șabloane. Dincolo de aspectele materiale evidențiem pe cele referitoare la valoarea lor formativă.

Creșterea capacității de învățare nu înseamnă creșterea volumului de cunoștințe ci o extindere a perspectivei de observare și dezvoltare a competenței de **a face**. Fără o situație într-un context de viață, o informație asimilată rămâne superficială și inefficientă. A învăța făcând este unul din principiile de bază ale învățământului contemporan. “Ceea ce urmează să facem după ce am învățat, învățăm numai făcând.” (Aristotel) Lapbook-ul răspunde în mod ingenios acestui deziderat.

Prin conceperea și realizarea unui lapbook, tema dată elevului trece de la stadiul de idee la cel de **activitate practică, cu finalitate** reală, în care se îmbină culegerea/ **reactualizarea** unor informații, **selectarea în mod critic** a relevanței lor, **ordonarea** în plan logic a ideilor, **aplicarea**, crearea contextului vizual. Sunt activate și valorificate elemente ale **inteligențelor multiple** și puse în valoare **abilități, capacități, înclinații** ale elevilor. Sunt utilizate și alte surse de documentare, elevul fiind pus în situația de a prelua critic informația, de a o trece prin filtrul propriu de relevanță, de a o achiziționa cu efort redus și un timp mai scurt. Forma nouă de prezentare a conținutului stimulează procesele afectiv- volitive, iar învățarea nu mai pare dificilă și plicticoasă. În acest demers, cadrul didactic este un **ghid al elevului**, între cei doi realizându-se punți afective și o cunoaștere mai profundă, realistă. În ritm propriu, cu pași mărunți, elevul selectează informațiile în funcție de subiectul dat, alege forma de prezentare, personalizează conținutul, alege materialele, acționează. La realizarea lapbook-ului nu mai este important cât și ce cunoști, ci **cum cunoști și ce faci cu ce cunoști**. Elevul își folosește atât capacitățile intelectuale cât și simțurile. Toate produc **o schimbare** în elev, ceea ce este garanția unei schimbări viitoare la nivelul societății.

Iată cum, un instrument simplu, la îndemâna tuturor, contribuie la realizarea celor 4 **dimensiuni ale educației** și la conturarea profilului elevului sec. XXI.

- **A învăța să înveți:** elevul se implică în noi situații de învățare, înțelege mai profund conținuturile, depune efort intelectual, îmbină în mod fericit conținuturi din diferite arii curriculare.
- **A învăța să faci:** elevul rezolvă situații problematice, colaborează, adună date, le organizează, le prezintă.
- **A învăța să devii:** elevul participă, colaborează, își asumă responsabilități, acumulează experiențe, învață să fie respins, acceptă diversitatea, diferențele, abilități necesare adultului de mâine. Transformăm cele exterioare în achiziții, avantaje interioare, cu efect în dezvoltarea personalității.
- **A învăța să evaluezi /autoevaluezi :** elevul își apreciază munca proprie și a celorlalți, critic și constructiv, observă progresele individuale comparând realizările din diferite etape, învață să aprecieze munca dincolo de note și calificative. Orice produs propriu este valoros pentru că implică creativitate, efort, perseverență, voință.

Acest instrument- **lapbook-ul**- dă rezultate superioare în procesul de învățare, încurajează relaționările pozitive, naște motivații intrinseci, crește respectul față de sine, dezvoltă abilități sociale deosebite.



Bibliografie

1. Cherciu, R.D. , Șoitu L.- *Strategii educative centrate pe elev*, Ed. Alpha, Buzău, 2006
2. Cristea ,S. – *Psihologie și pedagogie școlară*, Ed. Ovidius, Constanța, suport de curs
3. Guvernul României, Min. Educației Naționale - *Educația ne unește- viziune asupra viitorului educației în România*
4. *Practici educaționale optime de creștere a motivației pentru activitatea didactică în rândul elevilor și al cadrelor didactice- ghid de bune practici*, Erasmus+, Școala Hadâmbu, Iași
5. *Revista Națională de profil psihopedagogic pentru cadrele didactice*, martie , 2020

The Di-Gi-Tal Heroes - proiect eTwinning

prof. Golumbeanu Luminița
Colegiul Național „Spiru Haret” Tg-Jiu

Colaborarea prin intermediul proiectelor eTwinning încurajează utilizarea instrumentelor digitale pentru comunicare și creare de conținut. Elevii învață să folosească platforme online, aplicații educaționale și metode moderne de prezentare a informației.

Proiectele eTwinning aduc împreună elevi din culturi diferite, promovând respectul, toleranța și înțelegerea diversității. Participanții descoperă tradiții, obiceiuri și perspective variate, dezvoltându-și competențe interculturale și o mentalitate deschisă.

În anul școlar 2024-2025, alături de elevi ai Colegiului Național „Spiru Haret Tg Jiu, m-am implicat în proiectul eTwinning The Di-Gi-Tal Heroes, obținând atât Certificatul Național de Calitate cât și Certificat European de Calitate.



În cadrul proiectului The Di-Gi-Tal Heroes, ne-am propus să le permită elevilor să învețe principiile cetățeniei digitale și să dezvolte soluții practice prin povestiri bazate pe trei eroi pe care îi creează folosind inteligența artificială. De asemenea, elevii și-au îmbunătățit abilitățile de limbi străine și au învățat cum să folosească instrumentele web 2.0.

La proiect au participat 13 membrii: 10 din Turcia, 3 din România. Intervalul de vârstă al elevilor participanți a fost cuprins între 10 și 15 ani. Subiectele abordate în cadrul proiectului au fost: Cetățenie, Etică, Limbi străine, Informatică/TIC, Tehnologie.

În cadrul proiectului, am realizat, împreună cu partenerii sau individual, următoarele activități:

- prezentarea școlilor, profesorilor, elevilor (Padlet, Avatars/Chatterpix)
- realizarea logo-ului proiectului (crearea în Canva, prezentarea în twinspace/ Padlet și votarea logo-ului câștigător prin sondaj)
- realizarea Poveștii noastre despre The Di-Gi-Tal Heroes
- expoziția virtuală a proiectului cu Genially
- The Di-Gi-Tal Heroes Acrostic Poem
- Cetățenie digitală prin WordArt
- Scrierea de povești în echipele mixte
- eTwinning Day

Cooperarea dintre școlile partenere, în scopul desfășurării în condiții optime a proiectului The Di-Gi-Tal Heroes, s-a realizat foarte bine, utilizându-se: grupul de Whatsapp, paginile TwinSpace, secțiunea de forum, întâlniri online ESEP (meetings și camera de chat) și Zoom.

Au fost aplicate sondaje asupra proiectului utilizând suita Google (Formulare Google): pre-teste pentru elevi, post-teste pentru elevi și profesori, evaluări ale elevilor asupra proiectului desfășurat.

Instrumente web 2.0. utilizate în cadrul proiectului au fost: Google Form, Padlet, Canva, WordArt, Voki Avatars, Genially etc.

Proiectul „The Di-Gi-Tal Heroes” i-a ajutat pe elevi să își îmbunătățească abilitățile digitale, exersând în același timp abilități importante de limba engleză, în contextul unor situații din viața reală. Elevii au învățat să se comporte în siguranță în lumea digitală, s-au familiarizat cu tehnologia prin intermediul științelor, și-au îmbunătățit abilitățile sociale și de comunicare.

Educație pentru valori în cadrul orei de limba și literatura română

Prof. Gorcioaia Petronela

Școala Gimnazială „Iordache Cantacuzino” Pașcani

Într-o școală în care elevii sunt conectați permanent la tehnologie, ora de limba și literatura română are nevoie de strategii didactice care să valorifice creativitatea și să transforme lectura într-o experiență relevantă. Ca profesor de limba și literatura română, consider că integrarea resurselor digitale nu reprezintă doar o adaptare la contextul actual, ci o oportunitate reală de a cultiva gândirea critică, empatia și colaborarea.

Un exemplu de bună practică este valorificarea textului dramatic *Take, Ianke și Cadâr* de Victor Ion Popa prin intermediul unei resurse educaționale deschise realizate pe platforma Padlet (www.padlet.com). Activitatea a fost concepută pentru elevii de clasa a VIII-a și a vizat atât formarea competențelor specifice de analiză a textului dramatic, cât și dezvoltarea creativității și a sensibilității interculturale.

Demersul didactic a pornit de la obiective clare: identificarea structurii textului dramatic (dialogul – structura textuală predominantă, didascalii, împărțirea în acte și scene), recunoașterea conflictului și a personajelor, precum și înțelegerea temelor centrale – toleranța, conviețuirea interetnică, solidaritatea socială. Însă analiza nu s-a limitat la explicarea teoretică a conceptelor. Elevii au fost implicați activ în sarcini creative: realizarea unor desene inspirate din indicațiile scenice; elaborarea fișei de identitate a personajelor; formularea de opinii argumentate despre mesajul piesei de teatru etc.

Platforma digitală a permis postarea produselor realizate, comentarea ideilor colegilor și construirea unui spațiu colaborativ de reflecție. Astfel, ora de literatură s-a transformat într-un atelier interactiv.

Piesa lui Victor Ion Popa oferă un cadru generos pentru explorarea unor teme actuale. Conflictul dintre familiile aparținând unor etnii diferite și soluția bazată pe înțelegere și sprijin uman au generat dezbateri autentice în clasă. Elevii au reflectat asupra prejudecăților, au discutat despre diversitate și au identificat situații similare din societatea contemporană. În acest mod, literatura a devenit un instrument de educație pentru valori. Elevii au înțeles că teatrul nu este doar o formă artistică, ci și un spațiu al dialogului social.

Utilizarea Padlet-ului a facilitat implicarea tuturor elevilor, inclusiv a celor mai timizi; dezvoltarea competențelor digitale; feedback rapid și constructiv; posibilitatea extinderii activităților și în afara orei de curs.

Resursa este accesibilă pe laptop, tabletă sau telefon, iar activitățile pot fi adaptate pentru lucru individual sau pe grupe de 3–4 elevi. În plus, inserarea materialelor audio-video a îmbogățit experiența de învățare și a stimulat interesul pentru text.

Evaluarea a fost realizată prin metode variate: quiz-uri interactive, eseuri argumentative, prezentări de grup și produse creative (afișe, adaptări moderne). Această diversificare a permis valorizarea stilurilor diferite de învățare și a încurajat exprimarea originală. Elevii au devenit nu doar receptori ai informației, ci creatori de conținut, asumându-și un rol activ în procesul de învățare.

Integrarea resurselor digitale în studiul textului dramatic *Take, Ianke și Cadâr* de Victor Ion Popa demonstrează că tradiția și inovația pot coexista armonios în spațiul educațional.

Creativitatea nu înseamnă renunțarea la rigoarea analizei literare, ci aprofundarea ei prin metode interactive și colaborative. În era digitală, profesorul de limba și literatura română devine un facilitator al dialogului și al reflecției, iar literatura își păstrează rolul fundamental: formarea unor oameni capabili de empatie, toleranță și gândire critică.



Creativitate și inovație în era digitală - perspective în predarea limbilor moderne

Prof. Gordin Iuliana

Colegiul Tehnic de Căi Ferate « Unirea » Pașcani

În ultimele decenii, dezvoltarea rapidă a tehnologiilor digitale a transformat profund modul în care oamenii comunică, învață și creează. Societatea contemporană este caracterizată de acces rapid la informație, de instrumente digitale variate și de oportunități nelimitate de colaborare. În acest context, creativitatea și inovația au devenit competențe esențiale pentru adaptarea la realitățile unei lumi aflate într-o permanentă schimbare. Educația are un rol fundamental în cultivarea acestor competențe, iar domeniul predării limbilor moderne oferă numeroase oportunități pentru integrarea tehnologiei și pentru stimularea gândirii creative.

Era digitală a schimbat modul în care elevii interacționează cu informația și cu limbajul. Dacă în trecut procesul de învățare era centrat în mare măsură pe manual și pe activități tradiționale, astăzi elevii au acces la o multitudine de resurse online: platforme educaționale, aplicații interactive, materiale multimedia și comunități virtuale de învățare. Aceste instrumente permit o abordare mai dinamică și mai personalizată a procesului educațional. În predarea limbilor străine, utilizarea tehnologiei digitale poate facilita dezvoltarea competențelor de comunicare, încurajând elevii să participe activ la procesul de învățare.

Creativitatea, în acest context, nu se referă doar la capacitatea de a produce idei originale, ci și la abilitatea de a utiliza resursele digitale într-un mod inovator. Elevii pot crea prezentări multimedia, podcasturi, bloguri sau videoclipuri în limba studiată, transformând procesul de

învățare într-o experiență interactivă și motivantă. Astfel, tehnologia nu este doar un instrument auxiliar, ci devine un mediu în care limbajul este practicat într-un mod autentic și relevant pentru viața cotidiană.

Pentru un profesor de limbi moderne, integrarea creativității și a inovației digitale în activitatea didactică reprezintă atât o provocare, cât și o oportunitate. În cadrul liceului, predarea limbilor străine poate beneficia semnificativ de pe urma acestor transformări. Elevii de liceu sunt deja familiarizați cu mediul digital, folosind zilnic telefoane mobile, rețele sociale și diverse aplicații. Prin valorificarea acestor instrumente în scop educațional, profesorul poate crea un mediu de învățare mai apropiat de interesele și nevoile generației actuale.

De exemplu, activitățile bazate pe proiecte digitale pot stimula atât creativitatea, cât și competențele lingvistice ale elevilor. Aceștia pot realiza prezentări despre culturile țărilor în care se vorbește limba studiată, pot crea scurte videoclipuri sau pot participa la discuții online cu elevi din alte țări. Astfel de activități contribuie la dezvoltarea competențelor de comunicare interculturală, care sunt esențiale într-o societate globalizată.

În plus, platformele educaționale digitale oferă posibilitatea de a diversifica metodele de evaluare. Testele interactive, jocurile educaționale sau aplicațiile de tip quiz pot transforma evaluarea într-un proces mai atractiv și mai motivant pentru elevi. În același timp, profesorul poate monitoriza progresul elevilor într-un mod mai eficient, având acces la date și statistici care reflectă evoluția acestora.

Un alt aspect important al inovației digitale în predarea limbilor moderne este colaborarea. Mediul online facilitează schimbul de idei și de resurse între profesori, dar și între elevi. Proiectele colaborative, realizate prin intermediul platformelor digitale, pot încuraja lucrul în echipă și pot dezvolta abilități esențiale pentru viitorul profesional al elevilor, precum comunicarea, gândirea critică și rezolvarea de probleme.

Cu toate acestea, integrarea tehnologiei în educație trebuie realizată într-un mod echilibrat. Rolul profesorului rămâne esențial în ghidarea procesului de învățare și în selectarea resurselor potrivite. Tehnologia nu poate înlocui interacțiunea umană și relația pedagogică dintre profesor și elev, dar poate îmbogăți experiența educațională atunci când este utilizată în mod strategic.

Creativitatea și inovația în era digitală reprezintă elemente cheie pentru modernizarea educației și pentru pregătirea elevilor în vederea integrării într-o societate din ce în ce mai tehnologizată. În domeniul predării limbilor moderne, aceste concepte pot transforma procesul de învățare într-o experiență dinamică, interactivă și relevantă pentru elevii de liceu. Prin integrarea instrumentelor digitale și prin promovarea activităților creative, profesorii pot contribui la dezvoltarea competențelor lingvistice și digitale ale elevilor, pregătindu-i pentru provocările și oportunitățile lumii contemporane. Pentru un profesor de limbi moderne, valorificarea inovației digitale nu reprezintă doar o tendință educațională actuală, ci și o modalitate eficientă de a motiva elevii și de a transforma învățarea limbilor străine într-un proces relevant și atractiv.

Bibliografie

1. Cucoș, Constantin - *Pedagogie*, Editura Polirom, Iași.
2. Trilling, Bernie & Fadel, Charles - *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*, Jossey-Bass.

Creativitatea în era digitală: oportunități și provocări pentru tineri

Prof. Gurzun Mariana
Liceul Tehnologic Economic „Nicolae Iorga” Pașcani

Dezvoltarea tehnologiilor digitale a influențat profund modul în care tinerii se raportează la lectură, limbaj și creativitate. Mediul digital oferă numeroase oportunități pentru stimularea creativității, facilitând accesul la opere literare, resurse educaționale și forme variate de exprimare artistică. În același timp, această transformare aduce și provocări legate de superficialitatea lecturii, transformarea limbajului și diminuarea interesului pentru literatura

clasică. Articolul analizează impactul mediului digital asupra creativității elevilor din perspectiva disciplinei Limba și literatura română, evidențiind rolul profesorului în cultivarea interesului pentru lectură și în dezvoltarea exprimării creative. Literatura a reprezentat întotdeauna un spațiu privilegiat al imaginației și al creativității. Prin intermediul textului literar, cititorul descoperă universuri simbolice, idei și emoții care contribuie la formarea sensibilității estetice și a gândirii critice. În societatea contemporană, marcată de dezvoltarea accelerată a tehnologiilor digitale, relația dintre tineri și literatură cunoaște transformări semnificative. Internetul, platformele digitale și rețelele sociale influențează modul în care elevii accesează informația, comunică și își exprimă ideile.

Pentru profesorul de Limba și literatura română, această realitate reprezintă atât o provocare, cât și o oportunitate. Pe de o parte, este necesară adaptarea strategiilor didactice la noile forme de comunicare; pe de altă parte, mediul digital poate deveni un instrument eficient pentru stimularea creativității și pentru apropierea elevilor de literatură.

Creativitatea reprezintă o componentă fundamentală a formării culturale și lingvistice a elevilor. În cadrul orelor de Limba și literatura română, aceasta se manifestă prin interpretarea textelor literare, redactarea compunerilor și exprimarea originală a ideilor. Mediul digital oferă numeroase resurse care pot sprijini dezvoltarea acestor competențe. Bibliotecile virtuale, platformele educaționale sau revistele literare online permit accesul la o varietate de texte și perspective critice. De asemenea, platformele digitale pot deveni spații de exprimare creativă pentru elevi. Realizarea unor bloguri literare, redactarea unor texte inspirate din opere studiate sau realizarea unor prezentări multimedia pot stimula imaginația și interesul pentru literatură.

Lectura reprezintă unul dintre pilonii fundamentali ai educației literare. În contextul digital, accesul la opere literare este mai facil decât în trecut, datorită existenței bibliotecilor online și a platformelor educaționale. Cu toate acestea, lectura în mediul digital este adesea caracterizată de fragmentare și rapiditate. Tinerii sunt obișnuiți cu texte scurte și cu informații sintetice, ceea ce poate reduce disponibilitatea pentru lectura aprofundată a operelor literare.

În acest context, rolul profesorului devine esențial în cultivarea gustului pentru lectură și în dezvoltarea capacității de interpretare a textului literar. Prin activități didactice atractive și prin valorificarea resurselor digitale, profesorul poate contribui la dezvoltarea unei relații autentice între elev și literatură. Un alt aspect important îl reprezintă transformările limbajului în mediul online. Comunicarea digitală se caracterizează frecvent prin prescurtări, emoticoane și expresii informale, care pot influența modul în care tinerii utilizează limba în contexte academice.

Este important ca elevii să conștientizeze diferența dintre limbajul colocvial utilizat în mediul online și limbajul literar sau academic. În cadrul orelor de Limba și literatura română, profesorul are rolul de a dezvolta competențele de comunicare corectă și nuanțată, stimulând sensibilitatea față de expresivitatea limbajului.

Prin activități de analiză a textului literar și prin exerciții de redactare, elevii pot învăța să valorifice bogăția limbii române și să își dezvolte stilul personal de exprimare.

Activitățile de scriere creativă, dezbaterile literare sau proiectele interdisciplinare pot contribui la dezvoltarea gândirii critice și a sensibilității estetice. În același timp, utilizarea resurselor digitale poate facilita accesul elevilor la texte literare și la interpretări critice diverse.

Astfel, tehnologia nu trebuie privită ca un obstacol în calea lecturii, ci ca un instrument care poate sprijini procesul educațional și poate apropia tinerii de universul literaturii.

În cadrul orelor de Limba și literatura română, utilizarea mediului digital poate contribui la dezvoltarea creativității elevilor și la aprofundarea înțelegerii textului literar. După lectura unui text literar, elevii pot fi invitați să creeze un jurnal imaginar al unui personaj. Activitatea poate fi realizată colaborativ pe platforma Padlet, unde fiecare elev postează propriul text și poate comenta contribuțiile colegilor. În etapa de evaluare, profesorul poate utiliza aplicația Kahoot pentru a realiza un quiz interactiv despre elementele de caracterizare a personajelor sau despre momentele importante ale acțiunii. De asemenea, elevii pot realiza, cu ajutorul aplicației Canva, un poster digital care să ilustreze temele și simbolurile textului literar studiat. Astfel de activități contribuie la dezvoltarea imaginației și la consolidarea competențelor de analiză literară.

Prin astfel de activități, tehnologia devine un instrument pedagogic care sprijină dezvoltarea competențelor literare și creative.

Era digitală oferă atât oportunități, cât și provocări pentru dezvoltarea creativității tinerilor. Totuși, este necesară o abordare echilibrată, care să valorifice avantajele mediului digital fără a diminua importanța lecturii aprofundate și a exprimării corecte. Prin activități didactice adecvate și prin cultivarea interesului pentru literatură, profesorul poate contribui la formarea unor tineri capabili să gândească critic și să se exprime autentic.

Bibliografie

1. Pamfil, Alina. *Didactica limbii și literaturii române*. Cluj-Napoca: Editura Dacia.
2. Cristea, Sorin. *Fundamentele pedagogiei*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
3. Manolescu, Nicolae. *Istoria critică a literaturii române*. București: Editura Paralela 45.

Rolul tehnologiei în cultivarea creativității și inovației în educație

Prof. înv. primar Ichim Ana – Maria
Școala Gimnazială „Ion Creangă” Gâștești

Era digitală a remodelat modul în care oamenii comunică, lucrează, învață și creează. Printre domeniile cele mai transformate se numără creativitatea și inovația, care au evoluat din procese individuale și liniare în fenomene dinamice, colaborative și mediate tehnologic. Așa cum afirmă autorul Muchith (2023), **„creativitatea nu mai este privită doar ca o abilitate cognitivă individuală, ci ca un fenomen dinamic, în rețea și mediat tehnologic”**.

În același timp, cercetările educaționale contemporane pun accent pe creativitate, care a devenit o competență fundamentală a secolului XXI, necesară pentru a naviga într-un mediu digital în continuă schimbare. Aceste perspective teoretice vorbesc despre creativitatea în era digitală, despre tehnologia care transformă expresia creativă, procesele de inovare și practicile pedagogice. Totodată, se evidențiază rolul în schimbare al educatorilor și competențele necesare pentru a prospera într-o lume digitalizată.

Tehnologiile digitale au extins posibilitățile de exprimare creativă, permițând apariția unor forme noi de creativitate colectivă și hibridă. Platformele online (precum comunitățile open-source, rețelele sociale și instrumentele colaborative de design) permit indivizilor să creeze împreună în timp real, indiferent de distanță. Această schimbare reflectă ascensiunea *creativității distribuite*, în care ideile apar prin interacțiune, remixare și medii digitale comune.

Democratizarea instrumentelor creative este una dintre cele mai importante evoluții ale erei digitale. Software-uri avansate pentru editare video, producție muzicală sau modelare 3D sunt accesibile acum publicului larg, reducând barierele de intrare și încurajând experimentarea. Articolul *„Education in the digital age: Opportunities, challenges, and innovations. International Journal of Education and Digital Learning”* subliniază că **„software-ul de înaltă calitate... este acum accesibil non-expertiilor”**, ceea ce înseamnă că actul creativ nu mai este rezervat profesioniștilor. Platformele precum YouTube, TikTok sau Instagram au transformat milioane de utilizatori obișnuiți în creatori, influenceri și inovatori.

Inteligența artificială introduce o nouă dimensiune: *creativitatea hibridă*. Sistemele AI pot genera imagini, muzică, texte sau designuri complexe, extinzând limitele imaginației umane. Deși ridică întrebări privind originalitatea și autoratul, AI-ul amplifică potențialul creativ, oferind noi instrumente și perspective.

Inovația în era digitală se caracterizează prin viteză, conectivitate și interdisciplinaritate, anume că **„prototipurile pot fi dezvoltate rapid, testate virtual și iterate pe baza feedback-ului în timp real”** (Muchith, 2023). Tehnologiile digitale scurtează ciclul de la idee la implementare, permițând prototiparea rapidă, testarea virtuală și îmbunătățirea iterativă.

Inovația are loc tot mai mult în ecosisteme digitale, nu în organizații izolate. Companiile se bazează pe platforme, servicii cloud și comunități de utilizatori pentru a genera valoare. Dezvoltatorii de aplicații inovează în ecosistemele Apple sau Google, iar companiile folosesc AI și analiza datelor pentru a-și optimiza procesele.

Cercetările educaționale afirmă că, creativitatea este indispensabilă în era digitală. Articolul IJEDL subliniază că mediile digitale cer flexibilitate, rezolvarea problemelor și generarea de idei noi. Creativitatea în educație este definită prin interactivitate, multimodalitate și colaborare.

Instrumentele digitale permit elevilor să interacționeze cu informația în moduri dinamice—prin simulări, vizualizări și medii interactive. Această interactivitate stimulează experimentarea, esențială pentru gândirea creativă. Multimodalitatea extinde posibilitățile de exprimare, iar platformele digitale facilitează colaborarea globală, redefinind creativitatea ca proces social și tehnologic.

Inovația în educație este strâns legată de integrarea pedagogiilor digitale. Tehnologia devine un catalizator pentru forme noi de învățare, precum: învățarea bazată pe proiecte asistată digital, gamificarea proceselor educaționale, instruirea personalizată prin AI, realitatea virtuală și augmentată sau spații colaborative online.

De asemenea, autorul Wingström R, subliniază necesitatea trecerii de la un model centrat pe profesor la unul centrat pe elev. În mediile digitale, elevii construiesc activ cunoașterea prin explorare și colaborare, dezvoltând soluții inovatoare la probleme reale.

Ce oportunități sunt întâlnite în era digitală?

- **Democratizarea instrumentelor creative** (oricine poate crea conținut de calitate, reducând barierele de acces).

- **Colaborare globală** (platformele digitale conectează creatori și elevi din culturi diferite).

- **Prototipare și experimentare rapidă** (tehnologii precum VR, AI și imprimarea 3D reduc costurile eșecului).

- **Apariția unor industrii creative noi** (designul UX/UI, marketingul digital, influencerii virtuali și gamingul sunt exemple relevante).

- **Personalizare și inovație centrată pe utilizator** (analiza datelor permite adaptarea experiențelor la nevoile fiecărui individ).

- **Oportunități de învățare pe tot parcursul vieții** (platformele digitale facilitează dezvoltarea continuă).

Totuși, în ciuda beneficiilor, **era digitală aduce provocări semnificative**, precum:

- **Suprasolicitare informațională** (abundența de conținut poate afecta concentrarea și gândirea profundă).

- **Uniformizarea creativității** (algoritmii favorizează conținutul similar, reducând diversitatea).

- **Probleme etice și juridice** (conținutul generat de AI ridică întrebări privind proprietatea intelectuală).

- **Inegalitate digitală** (accesul inegal la tehnologie creează noi forme de excludere).

- **Pregătirea insuficientă a profesorilor** (mulți educatori nu au formarea necesară pentru integrarea eficientă a tehnologiei).

- **Suprasolicitare cognitive** (elevii pot fi copleșiți de volumul de informații).

- **Dependența excesivă de tehnologie** (creativitatea autentică necesită imaginație și gândire critică).

Pentru a reuși în era digitală, indivizii trebuie să dezvolte o serie de competențe care pun accent și inovație. Acestea se axează în mod deosebit pe alfabetizare digitală, gândire critică, colaborare, adaptabilitate, conștiință etică, creativitate și rezolvarea problemelor și comunicare eficientă în medii digitale. Se afirmă că „**aceste competențe reflectă o trecere de la cunoașterea statică la învățarea dinamică, pe tot parcursul vieții**”.

Creativitatea și inovația în era digitală sunt modelate de forțe tehnologice puternice care extind potențialul uman, dar introduc și noi complexități. Instrumentele digitale democratizează expresia creativă, facilitează colaborarea globală și accelerează inovația. În educație, acestea transformă mediile de învățare și redefinesc creativitatea ca proces interactiv, multimodal și colaborativ.

Totuși, aceste oportunități vin legate de anumite provocări - probleme etice, inegalitate digitală, suprasolicitare cognitivă și necesitatea unei transformări pedagogice profunde. Astfel, era digitală nu diminuează creativitatea umană, ci o transformă. Cei mai de succes creatori, elevi

și inovatori în educație și științe vor fi cei care combină imaginația cu competențe tehnologice, gândire critică și o înțelegere profundă a implicațiilor sociale ale inovației digitale.

Bibliografie

1. Craft, A. (2012). Childhood in a digital age: Creative challenges for educational futures. *London review of education*, 10(2), 173-190.â
2. Isabirye, A. K., Moloi, K. C., Lebelo, R. S., & Khan, S. (2025). Cultivating creativity and innovation in the school curriculum for the 21st century: Opportunities and challenges. *Journal of Ecohumanism*, 4(3), 334-348.
3. Muchith, M. S. (2023). Education in the digital age: Opportunities, challenges, and innovations. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 2(1), 10-20.
4. Wingström, R. CREATIVITY IN THE DIGITAL AGE.

Creativitate și inovație în societatea digitală

prof. înv. primar Iftimia Cristina
Școala Gimnazială „I. Gervescu” Săvinești, jud. Neamț

Într-o lume în rapidă schimbare, educația trebuie să se concentreze nu doar pe satisfacerea cerințelor pieței muncii, ci și pe dezvoltarea abilităților necesare pentru a conduce viitorul.

În era transformării digitale, educația se află la o răscruce istorică. Conceptul de pedagogie digitală nu mai reprezintă o simplă tendință, ci a devenit o necesitate fundamentală pentru sistemele educaționale moderne. Această abordare inovatoare redefinește complet modul în care se desfășoară procesul de predare-învățare-evaluare, integrând tehnologiile digitale nu doar ca instrumente auxiliare, ci ca elemente centrale ale unei noi filozofii educaționale. Tranziția de la metodele tradiționale la pedagogia digitală marchează o revoluție care transcende simpla utilizare a tehnologiei, vizând o transformare profundă a modului în care concepem învățarea și dezvoltarea competențelor în secolul XXI.

Indiferent de unghiul din care privim sau de definiția pe care o folosim pentru a o înțelege, transformarea digitală este demult pe cale să modifice lumea așa cum o știam noi. De la modalități noi de conectare și de schimb de informații la bunăstare îmbunătățită și oportunități fără precedent de afaceri într-o epocă de conectivitate constantă, sunt în curs unele schimbări socio-culturale majore. În contextul actual, în care am fost puși în situația de a apela la toată creativitatea de care dispunem noi, cadrele didactice, am observat că învățarea a devenit din ce în ce mai digitalizată.

Chiar dacă suntem creativi, și suntem cu toții conștienți că în învățământ creativitatea este la ea acasă, trebuie să recunoaștem că ne luptăm de multe ori cu morile de vânt. Uneori părinți sunt mai greu de abordat atunci când vine vorba de tehnologie, o văd ca pe un aspect negativ al educației, nu văd și partea pozitivă a educației.

Creativitatea este o caracteristică importantă a gândirii umane și se manifestă prin capacitatea de a găsi soluții noi la probleme sau de a combina idei într-un mod original. Specialiștii consideră că procesul creativ implică imaginația, curiozitatea, flexibilitatea gândirii și dorința de a explora noi perspective.

În mediul educațional, dezvoltarea creativității este esențială pentru formarea elevilor capabili să gândească independent și să rezolve probleme complexe. Activitățile care încurajează exprimarea liberă a ideilor, experimentarea și colaborarea contribuie la stimularea gândirii creative.

Tehnologia digitală oferă numeroase instrumente care pot sprijini acest proces. Aplicațiile de editare multimedia, platformele educaționale interactive sau resursele online permit elevilor și profesorilor să creeze prezentări, proiecte sau materiale educaționale într-un mod inovator. Astfel, procesul de învățare devine mai atractiv și mai interactiv.

Inovația reprezintă procesul prin care ideile creative sunt transformate în produse, servicii sau metode noi care aduc valoare societății. În era digitală, inovația este accelerată de accesul rapid la informație și de posibilitatea colaborării globale. Multe dintre schimbările majore din

societatea modernă sunt rezultatul inovării tehnologice. Dezvoltarea aplicațiilor mobile, a platformelor de comunicare online sau a sistemelor bazate pe inteligență artificială a modificat modul în care lucrăm, învățăm și interacționăm.

În mediul educațional, inovația digitală se manifestă prin utilizarea platformelor de învățare online, a resurselor interactive și a metodelor moderne de predare. Profesorii pot crea conținut educațional digital, pot utiliza jocuri educaționale sau simulări virtuale pentru a facilita înțelegerea conceptelor. Aceste instrumente contribuie la dezvoltarea competențelor digitale și creative ale elevilor.

Tehnologia digitală joacă un rol important în stimularea creativității, deoarece oferă acces la o varietate mare de resurse și instrumente. Internetul permite explorarea rapidă a informațiilor, descoperirea unor idei noi și colaborarea cu persoane din medii diferite. Platformele digitale oferă posibilitatea de a crea conținut multimedia, cum ar fi videoclipuri, prezentări interactive, podcasturi sau materiale grafice. Aceste forme de exprimare permit utilizatorilor să își dezvolte imaginația și să comunice ideile într-un mod original.

De asemenea, tehnologia facilitează colaborarea. Elevii și profesorii pot lucra împreună la proiecte online, pot împărtăși idei și pot primi feedback în timp real. Acest tip de colaborare contribuie la dezvoltarea gândirii critice și creative.

Totuși, utilizarea tehnologiei trebuie realizată în mod responsabil. Este important ca utilizatorii să dezvolte competențe de analiză a informațiilor și să folosească resursele digitale într-un mod etic și constructiv.

Creativitatea și inovația reprezintă elemente esențiale ale societății digitale. Tehnologia oferă instrumente care pot amplifica potențialul creativ al oamenilor și pot facilita transformarea ideilor în soluții inovatoare. În educație, integrarea tehnologiei în procesul de învățare poate contribui la dezvoltarea unor competențe importante pentru viitor, precum gândirea critică, creativitatea și capacitatea de adaptare. Profesorii au un rol esențial în ghidarea elevilor pentru utilizarea eficientă și responsabilă a resurselor digitale.

În era digitală nu doar schimbă modul în care trăim și lucrăm, ci oferă și oportunități valoroase pentru dezvoltarea creativității și a inovării. Prin utilizarea inteligenței a tehnologiei, societatea poate progresa și poate găsi soluții creative la provocările contemporane.

Bibliografie

1. Neacșu, M. *Tehnologii educaționale: Învățarea în era digitală*. Editura Polirom, 2016
2. Ștefan, R., & Ilie, M. (2018). *Tehnologia educației în secolul XXI: Noi paradigme în învățământul românesc*. Editura Didactică și Pedagogică.
3. Țepelea, M., & Popa, M. (2020). *Formarea competențelor digitale în școlile din România*. Editura didactică.

Stimularea învățării limbii franceze prin utilizarea resurselor autentice

Prof. Isachi Elena-Iustina

Școala Gimnazială „Iordache Cantacuzino” Pașcani

Noi, cadrele didactice suntem într-o permanentă căutare de activități interactive pentru a capta atenția elevilor, fie pentru recapitulare, exersare sau consolidare, fie pentru crearea de teste creative pentru evaluarea formativă și sumativă sau jocuri distractive.

Integrarea resurselor digitale oferite de internet în procesul educațional reclamă o abordare pedagogică riguroasă, fundamentată pe principii didactice care să asigure dezvoltarea integrată a competențelor lingvistice ale elevilor. Profesorul trebuie să urmărească formarea celor patru competențe fundamentale ale limbii — lectura, scrierea, ascultarea și vorbirea — prin activități incluse într-un demers curricular coerent, orientat spre dezvoltarea competențelor lingvistice, socio-lingvistice și socio-culturale necesare comunicării autentice. Activitățile selectate trebuie să fie interactive, stimulative și creative, să favorizeze implicarea activă a elevilor și să promoveze comunicarea și colaborarea, consolidând capacitatea de lucru în echipă

și negocierea sensului. Adaptarea sarcinilor la nivelul de competență al elevilor este esențială pentru progresul individual, iar utilizarea materialelor vizuale — fotografii, imagini, ilustrații, videoclipuri sau animații — contribuie la diversificarea strategiilor de învățare și la facilitarea înțelegerii conținuturilor. În același timp, profesorul trebuie să ofere sarcini suplimentare elevilor avansați, să verifice cu rigurozitate veridicitatea informațiilor utilizate, apelând la surse oficiale și de încredere, și să cultive o atitudine pozitivă față de predare, valorificând internetul ca resursă educațională contemporană. Implicarea elevilor în toate etapele activităților — de la explorarea resurselor până la reflecția asupra rezultatelor — contribuie la formarea autonomiei în învățare și la consolidarea competențelor transversale necesare în societatea actuală.

Alegerea materialelor este o etapă foarte importantă. Prin urmare, trebuie să alegem resursa potrivită în urma unei analize pedagogice riguroase. Ar trebui să ne punem o serie de întrebări: „Tema prezentată interesează elevii?; Imaginile și sunetul facilitează înțelegerea?; Documentul nu este prea lung?...”

Adesea utilizez la clasă resurse didactice puse la dispoziție de TV5 Monde. TV5 Monde este un canal de televiziune francofon internațional și una dintre marile rețele mondiale de televiziune. Secțiunea <https://langue-francaise.tv5monde.com/> este o adevărată platformă ce oferă iubitorilor limbii franceze două opțiuni: „À la découverte du français” (articole și materiale video pentru dezvoltarea culturii generale, activități ludice și dictări amuzante) și „L'offre éducative de TV5MONDE” (cu exerciții pentru învățacei și fișe pedagogice pentru profesori). Fiecare resursă este adaptată nivelului de competență A1, A2, B1, sau B2.

Secțiunea „Apprendre le Français” (Învăță Franceza) conține teste, exerciții, jocuri, toate cu suport audio și video, structurate pe nivele și pe tematici. Urmărind emisiunile franțuzești, videoclipuri și articole te îmbogățesc cultural, citind știrile cotidiene din țările francofone și din lume și, mai ales, accesând secțiunea de „Apprendre le Français” (Învăță Franceza), poți rezolva teste, exerciții, jocuri, toate cu suport audio și video, structurate pe nivele și pe tematici. Aceasta aplicație poate fi instalată gratuit pe un dispozitiv, având acces la diferite tematici precum: cinema, comunicare, sănătate, bucătărie, familie și multe alte subiecte aplicate în contexte familiare. Conținuturile existente aici nu se limitează doar la Franța, ci se extind către lumea francofonă în ansamblul său. Accesul la informații și materiale din diferite țări francofone permite elevilor să descopere diversitatea culturală și lingvistică a spațiului francofon.

Mass-media este principalul furnizor de documente autentice, ceea ce favorizează accesul la actualitate. Suporturile media își găsesc cu succes locul în predarea și învățarea limbii franceze, ajutându-i pe elevi să-și dezvolte competențele necesare pentru a vorbi această limbă. Cu TV5 putem învăța, preda, dar mai ales să descoperim și să ne jucăm în limba franceză.

Bibliografie/ Sitografie:

1. *Cadre Européen Commun de Référence pour les langues : apprendre, enseigner, évaluer*, Division des langues vivantes, Strasbourg, 2000, Editions Didier, 2001
2. *Usages pédagogiques du site de TV5MONDE*, Revue de la Fédération internationale des professeurs de français (http://fipf.org/sites/fipf.org/files/dialogues_et_cultures_n-59.pdf)
3. Cazade, Alain, *Le multimédia au service des langues*, article disponible sur le site https://www.persee.fr/doc/apliu_0248-9430_1998_num_17_3_1156
4. Kenning, Marie-Madeleine, *Médias et pédagogie dans l'apprentissage des langues*, article disponible sur le https://www.persee.fr/doc/apliu_0248-9430_1998_num_17_3_1155
<https://www.youtube.com/watch?v=qkBf1pshW8E>
<https://ifprofs.org/ressource/apprendre-enseigner-support-audiovisuel/10917>
<https://enseigner.tv5monde.com/formations/apprendre-enseigner-mais-aussi-decouvrir-et-jouer-avec-le-francais-sur-tv5monde>

Creativitate și inovație în predarea limbii engleze în era digitală

Profesor limba engleză Jitariu Alina-Elena
Școala Gimnazială "Iordache Cantacuzino" Pașcani

Educația contemporană se află într-un proces continuu de transformare, influențat puternic de dezvoltarea tehnologiei și de schimbările din societate. În acest context, creativitatea și inovația devin elemente esențiale în procesul de predare-învățare, mai ales în cadrul orelor de limbi străine. Predarea limbii engleze la nivel gimnazial presupune nu doar transmiterea unor cunoștințe lingvistice, ci și crearea unor contexte autentice de comunicare, care să stimuleze implicarea elevilor și dezvoltarea competențelor de secol XXI. Utilizarea instrumentelor digitale și a activităților creative poate transforma ora de limba engleză într-un spațiu dinamic, interactiv și motivant pentru elevi.

În societatea actuală, dominată de tehnologie și de fluxuri rapide de informație, profesorii sunt provocați să adapteze metodele de predare la nevoile și interesele elevilor. Generațiile actuale de elevi sunt obișnuite cu mediul digital, iar integrarea tehnologiei în procesul educațional contribuie la crearea unor experiențe de învățare relevante și atractive.

Creativitatea în educație se referă la capacitatea de a concepe activități originale, care încurajează gândirea critică, explorarea și exprimarea personală. În același timp, inovația presupune utilizarea unor metode și instrumente noi pentru a îmbunătăți eficiența procesului didactic. În predarea limbii engleze, aceste două dimensiuni se completează reciproc și contribuie la dezvoltarea competențelor de comunicare într-un mod autentic și motivant.

Creativitatea reprezintă un factor esențial în învățarea limbii engleze. Activitățile creative îi ajută pe elevi să utilizeze limba în contexte variate, să își exprime ideile și să își dezvolte încrederea în propriile abilități de comunicare.

În cadrul orelor de limba engleză, profesorul poate integra activități precum storytelling, jocuri de rol, proiecte colaborative sau prezentări multimedia. Aceste metode stimulează participarea activă a elevilor și transformă procesul de învățare într-o experiență atractivă.

Activitățile creative contribuie, de asemenea, la dezvoltarea imaginației și a gândirii critice. Elevii sunt încurajați să formuleze idei, să creeze povești sau să rezolve situații problemă, utilizând limba engleză ca instrument de comunicare. Dintre acestea putem aminti următoarele:

- **Storytelling digital** – Elevii creează povești ilustrate folosind aplicația **Book Creator**, combinând text, imagini și sunete. Această activitate dezvoltă exprimarea scrisă și orală într-un mod creativ.
- **Panou colaborativ online** – Folosind **Padlet**, elevii postează imagini și texte în limba engleză pe o temă comună, de exemplu „My Favourite Place” sau „My Dream Holiday”. Această activitate încurajează colaborarea și schimbul de idei.
- **Mini-prezentări video** – Aplicația **Flip** permite elevilor să înregistreze mesaje scurte sau prezentări despre teme studiate, consolidând fluența orală și încrederea în exprimare.
- **Postere digitale** – Cu ajutorul aplicației **Canva**, elevii pot realiza postere tematice despre animale, hobby-uri sau locuri preferate, dezvoltând vocabularul și competențele digitale.
- **Gamificarea lecției** – Platforma **Blooket** transformă exercițiile de vocabular sau gramatică în jocuri interactive, crescând motivația elevilor și consolidând cunoștințele.

- <https://dashboard.blooket.com/set/69b14f23f54efd7ead7169f7>

Integrarea tehnologiei permite profesorului să diversifice metodele de predare și să ofere lecții interactive. Platformele digitale sprijină învățarea colaborativă, facilitează feedback-ul rapid și permit monitorizarea progresului fiecărui elev.

Proiectele digitale, prezentările multimedia și activitățile interactive transformă ora de limba engleză într-un spațiu dinamic, stimulând interesul elevilor și creând contexte autentice de comunicare.

Activitățile creative și tehnologice cresc motivația și implicarea elevilor. Aceștia își dezvoltă competențe transversale esențiale, cum ar fi: lucrul în echipă, autonomia, gândirea critică și adaptabilitatea. În același timp, feedback-ul rapid și personalizat oferit de aplicațiile digitale contribuie la progresul individual al fiecărui elev.

Creativitatea și inovația sunt elemente fundamentale în predarea limbii engleze în era digitală. Integrarea tehnologiei și a metodologiilor interactive transformă ora de limba engleză într-un mediu atractiv și eficient, adaptat nevoilor elevilor. Prin proiecte digitale, activități colaborative și folosirea aplicațiilor inovatoare, elevii dobândesc competențe lingvistice și digitale, dezvoltându-și în același timp imaginația și încrederea în exprimarea proprie.

Integrarea tehnologiei digitale în procesul educațional contribuie la creșterea motivației elevilor și la diversificarea metodelor de predare-învățare. În acest context, platforma **Blooket** reprezintă un instrument educațional interactiv care îmbină evaluarea prin itemi de tip quiz cu elemente de joc, facilitând consolidarea cunoștințelor într-un mod atractiv și eficient.

Prin combinarea elementelor de evaluare cu mecanisme ludice, Blooket susține **învățarea activă**, implicarea elevilor și consolidarea cunoștințelor dobândite în cadrul lecțiilor.

Blooket reprezintă o platformă digitală educațională care poate fi utilizată cu succes în procesul de predare-învățare a limbii engleze. Aceasta îmbină elemente de evaluare prin întrebări de tip quiz cu mecanisme de joc, contribuind la crearea unui mediu de învățare interactiv și motivant pentru elevi. Prin intermediul acestei aplicații, profesorul poate crea seturi de întrebări sau poate utiliza materiale deja existente, iar elevii participă la activitate accesând jocul printr-un cod generat de profesor. Răspunsurile corecte le permit să avanseze în diferite moduri de joc, ceea ce transformă procesul de învățare într-o experiență dinamică și atractivă.

În cadrul orelor de limba engleză, aplicația poate fi utilizată atât pentru consolidarea vocabularului, cât și pentru exersarea structurilor gramaticale sau pentru recapitularea noțiunilor studiate. De exemplu, profesorul poate crea un set de întrebări care verifică înțelegerea vocabularului de bază, solicitând elevilor să identifice sensul unor cuvinte sau să aleagă traducerea corectă. Astfel, elevii pot întâlni itemi precum „What is the meaning of the word *teacher*?”, „Choose the correct translation for *house*” sau „Which word is a synonym for *happy*?”. Prin participarea la joc, elevii repetă și consolidează vocabularul într-un mod activ, iar caracterul competitiv al activității contribuie la menținerea interesului pentru învățare.

De asemenea, aplicația poate fi utilizată pentru exersarea unor structuri gramaticale specifice limbii engleze. Profesorul poate include întrebări prin care elevii aleg forma corectă a verbului sau completează propoziții simple, precum „She ___ to school every day”, cu variantele de răspuns „go”, „goes” sau „going”, sau „They ___ playing in the park”, cu variantele „is”, „are” sau „am”. Acest tip de activitate permite verificarea rapidă a nivelului de înțelegere a unor structuri gramaticale precum Present Simple sau Present Continuous și oferă feedback imediat atât elevilor, cât și profesorului.

Aplicația poate fi folosită și în activități de recapitulare, de exemplu înaintea unui test sau la finalul unei unități de învățare, pentru a verifica modul în care elevii au înțeles conținuturile studiate. În acest context, profesorul poate include întrebări referitoare la vocabularul tematic, la structuri de bază ale propoziției sau la expresii uzuale. În același timp, activitatea poate fi organizată sub formă de competiție individuală sau pe echipe, fapt care stimulează implicarea elevilor și dezvoltă spiritul de colaborare.

Prin utilizarea acestei aplicații, procesul de învățare devine mai dinamic și mai atractiv, iar elevii sunt încurajați să participe activ la activitate. În plus, profesorul poate observa rapid nivelul de performanță al clasei și poate identifica eventualele dificultăți întâmpinate de elevi. Astfel, integrarea aplicației Blooket în predarea limbii engleze contribuie atât la consolidarea competențelor lingvistice, cât și la dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor, oferind un cadru modern și interactiv pentru desfășurarea activităților didactice.

Bibliografie

1. Anna Craft (2005). *Creativity in Schools: Tensions and Dilemmas*. London: Routledge.
2. Jeremy Harmer (2015). *How to Teach English*. Harlow: Pearson Education.
3. Jack C. Richards & Theodore S. Rodgers (2014). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
4. Ken Robinson (2011). *Out of Our Minds: Learning to be Creative*. Oxford: Capstone Publishing.
5. Neil Selwyn (2016). *Education and Technology: Key Issues and Debates*. London: Bloomsbury Academic.
6. European Commission (2019). *Digital Education Action Plan*. Brussels.

Educația în era digitală

Prof. înv. primar Lișman Liliana
Școala Gimnazială Valea Seacă

Transformările accelerate produse de revoluția tehnologică actuală, ne determină să ne readaptăm continuu pentru a dobândi competențe noi, fundamentale pentru viitor. Astfel, tehnologia devine motorul creativității în educație, transformând elevii din receptori pasivi în creatori activi, oferindu-le instrumente pentru a-și exprima ideile în moduri inedite. Creativitatea este definită drept capacitatea cognitivă de a genera idei originale și utile prin procese precum gândirea divergentă, flexibilitatea cognitivă și asocierea inedită a informațiilor. Transpunerea practică a ideilor în produse, procese sau servicii se realizează prin inovație, care transformă modul în care trăim, învățăm și lucrăm.

Instrumentele digitale nu înlocuiesc profesorul, ci îi amplifică rolul. Creează un spațiu nou de învățare, un mijloc de a forma oameni pentru un viitor pe care, încă nu ni-l putem imagina. De aceea provocarea începe cu formarea continuă a profesorilor pentru a utiliza eficient tehnologia în procesul didactic.

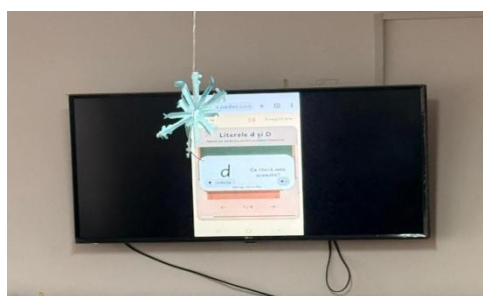
Accesibilizarea și utilizarea în siguranță a tehnologiei în mediul școlar reprezintă o condiție esențială pentru valorificarea potențialului educațional al instrumentelor digitale. Platformele de e-learning și resursele educaționale deschise contribuie la dezvoltarea autonomiei cognitive și a metacogniției, oferind elevilor posibilitatea de a-și adapta ritmul de studiu la propriile nevoi și stiluri de învățare. Tehnologia trebuie integrată ca instrument pedagogic, nu ca scop în sine, iar utilizarea inteligenței artificiale în procesul educațional poate facilita analiza datelor privind performanța elevilor și optimizarea strategiilor didactice. Un avantaj semnificativ îl constituie generarea feedback-ului în timp real, care permite ajustarea imediată a sarcinilor, sprijinirea progresului individual și consolidarea unui mediu de învățare dinamic, predictibil și orientat spre nevoile fiecărui elev.

Studiile de specialitate evidențiază și *limite* referitoare la utilizarea excesivă a dispozitivelor și la protecția datelor-provocări reale pentru elevi și instituții. Adevărul este că intuiția, empatia, gândirea critică, rămân proprii naturii umane, fiind ireductibile. De aici rezultă importanța responsabilă a instrumentelor digitale.

La clasele mici profesorii utilizează tehnologia controlat, ca un instrument de învățare, în situații precum: pregătirea fișelor de lucru pe niveluri diferite; crearea de texte scurte pentru citire diferențiată; realizarea de povești educative, colaborative, pentru citit-scris sau evidențierea valorilor morale; crearea de jocuri didactice de exersare, consolidare, evaluare, pentru formarea gândirii independente.

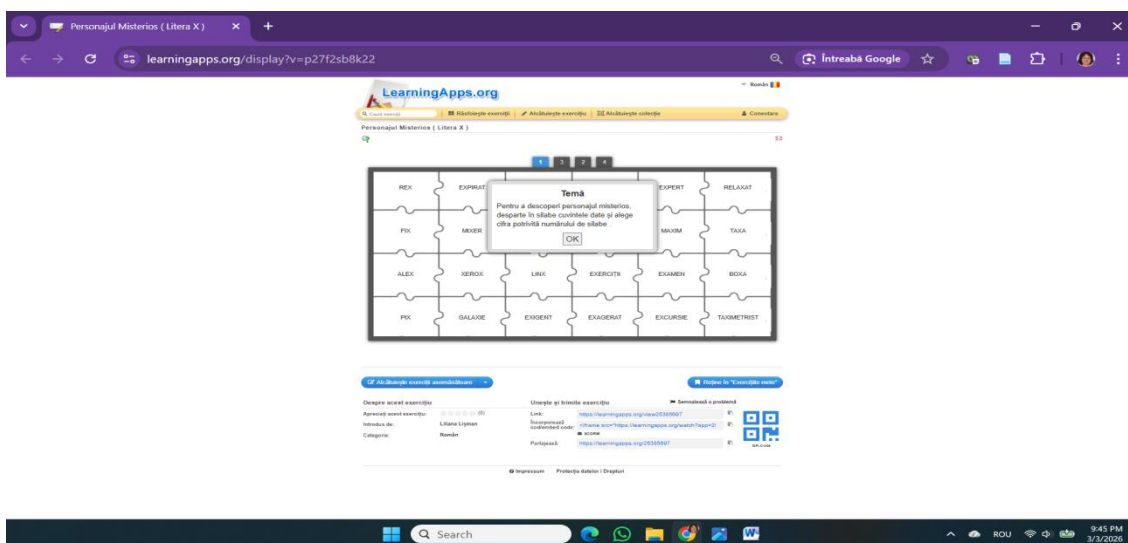
Există o plajă largă de aplicații și platforme care susțin profesorii în utilizarea creativă și inovatoare a acestor tehnologii digitale: Google, Canva, Padlet.Ta, Wordwall, LearningApps, Book Creator, Word Art, etc. Utilizarea (responsabilă) a acestor aplicații la clasele mele, au condus la transformarea lecțiilor în experiențe de neuitat, aducând implicare și bucurie elevilor.

Una din aplicațiile utilizate cu succes la clasele primare este **Padlet.Ta**. Aplicația oferă posibilitatea de a combina textul, imaginile, materialele video și înregistrările audio într-un spațiu virtual atractiv și ușor de utilizat. Caracterul său vizual și interactiv răspunde nevoilor specifice elevilor din ciclul primar. Copiii învață mai eficient atunci când informația este prezentată într-o formă accesibilă și stimulativă.. De asemenea, aplicația încurajează participarea activă a tuturor elevilor, inclusiv a celor mai timizi, oferindu-le oportunitatea de a se exprima prin diverse modalități. La lecția *Sunetul si literele d și D* am utilizat flash carduri pentru exersarea noilor achiziții:



În plus, aplicația **Padlet** facilitează colaborarea și dezvoltarea competențelor digitale de bază. Elevii pot lucra împreună la proiecte, își pot împărtăși ideile și pot primi feedback rapid din partea cadrului didactic. Astfel, procesul educațional devine mai dinamic, centrat pe elev și adaptat cerințelor actuale.

Am realizat o resursă educațională interactivă în aplicația digitală LearningApps.org, destinată disciplinei Comunicare în limba română pentru clasele I–II. Activitatea constă într-un joc digital în care elevii trebuie să despartă în silabe cuvintele afișate și să selecteze cifra corespunzătoare numărului de silabe, exersând astfel o deprindere fonologică esențială pentru formarea competențelor de literație. Parcurgerea corectă a tuturor itemilor conduce la dezvoltarea unui personaj misterios – extraterestru prietenos Paxi – reprezentat vizual într-o imagine finală care trimite la filmul de prezentare a planetelor din Sistemul Solar. Resursa poate fi utilizată ca joc didactic în cadrul unei lecții de consolidare, având o durată aproximativă de 15 minute, și este accesibilă la adresa: <https://learningapps.org/display?v=p27f2sb8k22>. Datorită caracterului său interdisciplinar, aplicația poate fi valorificată și în alte arii curriculare: la Matematică, prin activități de numărare și asociere cifră–cantitate; la Dezvoltare personală, prin exersarea autocontrolului, a răbdării și a respectării regulilor jocului; la Arte vizuale, prin desenarea propriului „personaj misterios”; la Joc și mișcare, prin transformarea cuvintelor în ritmuri sau mișcări corespunzătoare numărului de silabe; iar la TIC, prin utilizarea responsabilă a aplicațiilor educaționale. Aplicația combină învățarea fonetică cu elemente ludice, stimulând atenția, motivația și ritmul individual de lucru, putând fi folosită frontal, în perechi sau individual, pe tabletă, laptop sau tablă interactivă. Prin intermediul acestei resurse, elevii își consolidează deprinderile de despărțire în silabe, recunosc și exersează pronunția corectă a cuvintelor care conțin litera X, își dezvoltă atenția, gândirea fonologică și viteza de reacție, își sporesc motivația prin joc și descoperire, își formează competențe digitale de bază și își exersează autonomia și responsabilitatea în îndeplinirea sarcinilor de lucru.



Integrarea tehnologiei digitale în activitățile didactice la clasele mici contribuie la crearea unui mediu de învățare modern, interactiv și eficient, sprijinind atât dezvoltarea competențelor academice, cât și a celor digitale. Învățătorul modern nu mai poate ignora realitatea digitalizării educației. Mai mult, el trebuie să devină creator de conținut digital, explorator de soluții tehnologice, și ghid al elevului într-un univers informațional complex. Se conturează astfel necesitatea ca noi, profesorii –educatori și inovatori deopotrivă –să transformăm provocările digitale în oportunități reale de a construi viitorul împreună.

Bibliografie și sitografie

1. Ceobanu, Ciprian; Cucos, Constantin; Istrate, Olimpiu; Pânișoară, Ion-Ovidiu (2020), *Educația digitală*, Editura Polirom, Iași,
2. Cucos, Constantin (2006), *Informatizarea în educație. Aspecte ale virtualizării formării*, Editura Polirom, Iași, 2006.
3. Făt, Silvia & Adrian Labăr (2009), Eficiența utilizării noilor tehnologii în educație. EduTIC 2009. Raport de cercetare evaluativă. București, Centrul pentru Inovare în Educație.
http://www.elearning.ro/resurse/EduTIC2009_Raport.pdf
4. <https://wordwall.net/ro/resource/106568987/sunetul-si-litera-dd>
5. <https://learningapps.org/display?v=p27f2sb8k22>
6. <https://ta.padlet.com/flashcards/AXpGmEYArw/play>
7. Studii și articole pe tema pedagogiei digitale: <https://pedagogie-digitala.ro/>

Creativitatea elevilor din ciclul primar prin activități ecologice și artistice

Lucuț Laurențiu Beniamin Alex
Liceul Tehnologic Tarna Mare

În contextul transformărilor rapide ale societății contemporane, educația este chemată să răspundă unor provocări tot mai complexe, printre care dezvoltarea creativității, formarea gândirii flexibile și cultivarea responsabilității față de mediul înconjurător. Școala nu mai poate fi privită exclusiv ca un spațiu al transmiterii informațiilor, ci ca un mediu dinamic în care elevii își dezvoltă capacitatea de a explora, de a crea și de a găsi soluții originale la situațiile cu care se confruntă.

În ciclul primar, aceste obiective pot fi atinse cu succes prin activități interdisciplinare care îmbină elemente din domenii diferite ale cunoașterii. Activitățile artistice și practice oferă copiilor oportunitatea de a învăța prin experiență directă, de a experimenta materiale și tehnici diverse și de a-și exprima ideile într-un mod personal și creativ. În același timp, astfel de activități contribuie la dezvoltarea competențelor sociale, la consolidarea spiritului de cooperare și la formarea unor atitudini pozitive față de mediul înconjurător.

În acest context, valorificarea tradițiilor culturale în activitățile școlare reprezintă o oportunitate importantă pentru dezvoltarea creativității elevilor. Tradiția mărtișorului, profund înrădăcinată în cultura românească, poate deveni un punct de plecare pentru activități educaționale interdisciplinare care îmbină educația artistică, educația ecologică și dezvoltarea gândirii creative.

Pornind de la aceste premise, lucrarea de față își propune să evidențieze modul în care activitatea „Mărtișorul ecologic”, realizată cu elevii din ciclul primar, contribuie la stimularea creativității și la dezvoltarea unor atitudini responsabile față de mediul înconjurător. Prin implicarea elevilor în realizarea unor produse artistice utilizând materiale reciclabile, activitatea devine un cadru educațional în care se îmbină tradiția, creativitatea și educația pentru protecția mediului.

De asemenea, demersul educațional prezentat urmărește să evidențieze rolul activităților practice în dezvoltarea competențelor cheie ale elevilor, precum inițiativa, imaginația, colaborarea și capacitatea de a valorifica resursele disponibile într-un mod inovator.

Activitățile artistice au un rol esențial în dezvoltarea cognitivă și emoțională a copiilor, deoarece prin desen, modelaj, colaj sau realizarea unor obiecte decorative, elevii își pot exprima ideile și emoțiile într-un mod liber, autentic și profund personal. Aceste demersuri creative contribuie la formarea unor competențe fundamentale pentru evoluția lor școlară și personală, stimulând gândirea creativă și imaginația, dezvoltând îndemânarea practică și capacitatea de a manipula materiale diverse, consolidând spiritul de colaborare prin activități realizate în grup și favorizând rezolvarea problemelor prin explorarea unor soluții originale. Totodată, activitățile artistice cultivă sensibilitatea estetică, ajutând elevii să își formeze gustul artistic, să aprecieze frumosul și să își dezvolte capacitatea de a interpreta și valorifica expresii vizuale variate. În

cazul activităților realizate din materiale reciclabile, elevii învață și importanța protejării mediului, dezvoltând comportamente ecologice responsabile.

Pentru a stimula creativitatea elevilor, în cadrul clasei a fost organizată o activitate practică intitulată „Mărțișorul ecologic”. Scopul activității a fost dezvoltarea creativității elevilor prin realizarea unor mărțișoare utilizând materiale reciclabile.

Activitatea a fost realizată în perioada premergătoare sărbătorii de 1 Martie și a implicat mai multe etape. În prima etapă, elevii au discutat despre semnificația tradiției mărțișorului și despre modul în care această tradiție poate fi valorificată într-un mod creativ. Profesorul a prezentat câteva exemple de mărțișoare realizate din materiale reciclabile, precum hârtie colorată, carton, capace de plastic, bucăți de material textil sau sfoară.

În etapa următoare, elevii au fost invitați să aducă de acasă materiale care pot fi refolosite în realizarea mărțișoarelor. Această activitate a avut rolul de a implica și familia în procesul educativ și de a dezvolta responsabilitatea față de mediul înconjurător.

Elevii au lucrat individual sau în grupuri mici pentru realizarea mărțișoarelor, fiecare fiind încurajat să își folosească imaginația și să creeze un model original.

Au combinat materiale pentru a crea flori, inimioare, fluturi sau simboluri ale primăverii. Pe parcursul activității, profesorul a oferit sprijin și sugestii, dar a încurajat elevii să își exprime ideile personale. Activitatea a avut un impact pozitiv asupra elevilor, atât din punct de vedere educațional, cât și emoțional.

Elevii au manifestat interes și entuziasm în realizarea mărțișoarelor și au demonstrat un nivel ridicat de creativitate. De asemenea, activitatea a contribuit la dezvoltarea spiritului de cooperare, deoarece elevii s-au ajutat reciproc și au împărtășit idei.

În același timp, elevii au înțeles importanța reutilizării materialelor și a protejării mediului înconjurător.

Activitățile educaționale care valorifică tradițiile și creativitatea elevilor reprezintă un instrument pedagogic valoros în procesul de formare a competențelor specifice ciclului primar. Proiectele interdisciplinare, precum activitatea „Mărțișorul ecologic”, demonstrează că învățarea devine mult mai eficientă atunci când elevii sunt implicați activ în realizarea unor produse concrete, care îmbină cunoștințele teoretice cu experiența practică.

Prin realizarea mărțișoarelor din materiale reciclabile, elevii nu doar că își dezvoltă imaginația și abilitățile artistice, ci dobândesc și o mai bună înțelegere a importanței protejării mediului. Activitățile de acest tip contribuie la formarea unei atitudini responsabile față de resursele naturale și stimulează interesul elevilor pentru reutilizarea materialelor și reducerea risipei.

De asemenea, aceste activități favorizează dezvoltarea unor competențe esențiale pentru societatea actuală, precum colaborarea, comunicarea și capacitatea de a lucra în echipă. În timpul realizării lucrărilor, elevii au avut ocazia să își împărtășească ideile, să își ofere sprijin reciproc și să învețe unii de la alții, ceea ce a contribuit la consolidarea relațiilor dintre colegi și la crearea unui climat pozitiv în clasă.

Un alt aspect important este legătura dintre tradiție și educație. Prin valorificarea simbolului mărțișorului, elevii au descoperit semnificația acestei tradiții și au înțeles că obiceiurile populare pot fi integrate într-un mod creativ în activitățile școlare. Astfel, tradiția nu este percepută ca un element static al trecutului, ci ca o sursă de inspirație pentru activități educative moderne și inovatoare. Rezultatele activității au evidențiat faptul că elevii manifestă un interes crescut pentru activitățile practice și creative. Implicarea lor activă în procesul de realizare a mărțișoarelor a generat entuziasm, curiozitate și dorința de a experimenta diferite tehnici de lucru. Aceste experiențe contribuie la dezvoltarea încrederii în propriile capacități și la stimularea inițiativei personale.

Integrarea activităților artistice și ecologice în procesul didactic reprezintă o strategie eficientă pentru dezvoltarea creativității elevilor și pentru formarea unor valori importante, precum respectul pentru natură, aprecierea tradițiilor și colaborarea în cadrul grupului. Prin astfel de demersuri educaționale, școala devine un spațiu al explorării și al creației, în care elevii își pot descoperi și valorifica potențialul într-un mod autentic.

Pe termen lung, aceste activități contribuie la formarea unor viitori adulți responsabili, capabili să aprecieze patrimoniul cultural și să adopte comportamente sustenabile în relația cu mediul înconjurător.

Bibliografie

1. Bocoș, M. – *Instruirea interactivă*, Polirom, Iași, 2013
2. Cucos, C. – *Pedagogie*, Polirom, Iași, 2020
3. Oprea, C. – *Strategii didactice interactive*, Didactică și Pedagogică, București, 2016

Creativitate și inovație în predarea la ciclul primar

Prof. înv. primar Manolii Daniela
Liceul Teoretic "Danti Alighieri" București

Trăim într-o lume marcată de schimbări profunde și rapide care ne uimește, dar și contrariază în urma apariției inteligenței artificiale în viața de zi cu zi. Și în educație se vorbește tot mai mult de competențele cheie legate de digitalizare, de inginerie tehnologică sau de utilitatea AI, însă dincolo de structura abstractă și descriptivă a acestor concepte ar fi greșit să nu considerăm chiar subiectul care trebuie să fie participant la cunoaștere, elevul.

Este elevul același copil atent și binevoitor în a cunoaște, cel care fixează noi cunoștințe sau deprinderi la fel ca acum 10 ani sau 20 de ani? Sigur că progresul tehnologic și digital este imens, că vastitatea informațiilor este "la un click distanță" și ar trebui să ajute, dar paradoxal evoluția elevilor odată trecuți prin școală ne-a dovedit că nu se întâmplă așa, rata alfabetismului funcțional este într-o continuă creștere, iar școala nu pregătește întotdeauna cetățeni abili care își vor găsi un loc în societate. Această provocare a devenit deosebit de evidentă în timpul Pandemiei COVID-19, care a perturbat profund societatea umană, în general, dar și sistemele educaționale la nivel global, evidențiind și mai mult limitele modelului tradițional de predare.

Perioada pandemică a accelerat digitalizarea educației și a generat transformări profunde în profilul cognitiv, emoțional și comportamental al elevilor, schimbări care reclamă o reevaluare critică a metodelor tradiționale de predare. Copiii din generațiile actuale, obișnuiți cu interactivitatea mediilor digitale, manifestă o respingere evidentă a stilului frontal transmisiv, în care profesorul expune conținutul, iar elevul receptează pasiv. Ei preferă experiențe de învățare dinamice, participative, multisenzoriale și contextualizate în realitatea lor cotidiană, ceea ce indică necesitatea unor strategii didactice centrate pe explorare, colaborare și implicare activă. În același timp, se observă deficite motorii semnificative, mai ales la ciclul primar, ca urmare a reducerii activităților fizice în perioada pandemiei și a expunerii prelungite la ecrane. Aceste deficite se manifestă prin dificultăți în scrierea de mână, reticență în realizarea unor sarcini grafice elementare, coordonare motrică deficitară și performanțe scăzute la activitățile practice sau la orele de educație fizică, aspecte care influențează direct capacitatea elevilor de a se angaja în activități școlare tradiționale. Totodată, se remarcă un deficit accentuat de concentrare și atenție, determinat de supraîncărcarea informațională și de stimularea constantă generată de dispozitivele digitale. Elevii întâmpină dificultăți în menținerea atenției voluntare, iar metodele clasice de citire, memorare și exersare repetitivă își pierd eficiența în fața unui ritm cognitiv fragmentat și al unei nevoi crescute de stimulare imediată. În plus, modul de asimilare a informației s-a modificat considerabil: elevii procesează conținutul predominant vizual și interactiv, învață mai eficient prin experimentare, manipulare și descoperire, preferă sarcinile scurte, variate și ludice și au nevoie de feedback imediat pentru a-și menține angajamentul și motivația. Toate aceste caracteristici conturează un profil educațional nou, în care elevul nu mai este receptor pasiv, ci participant activ, iar procesul de învățare trebuie regândit în termeni de accesibilitate, relevanță, flexibilitate și adaptare la particularitățile cognitive ale generației digitale. În acest context, rolul profesorului se transformă din furnizor de informații în facilitator al învățării, designer de experiențe educaționale și mediator între resursele digitale și nevoile

reale ale elevilor, ceea ce impune o reconstrucție profundă a practicilor didactice și a paradigmatelor educaționale tradiționale.

În acest caz, cu atât mai mult creativitatea devine una dintre premisele esențiale ale inovării și performanței în sistemul de educație. Ea pare a fi un posibil răspuns valid la cea mai actuală întrebare: "vor înlocui inteligența artificială/ roboții, munca realizată de către oameni?". Și este tocmai creativitatea cea care folosește într-un mod inventiv, experiența și cunoștințele acumulate de către oameni, oferind soluții unice și originale pe care roboții nu sunt capabili să le ofere.

Această realitate devine cu atât mai complexă în contextul claselor cu predare în limba italiană din România, unde provocările specifice lingvistice și culturale dintre cele două țări, România și Italia, se suprapun cu transformările contemporane ale profilului elevului.

În acest articol, îmi propun să vă relatez modalitățile prin care tehnologia a devenit un catalizator al creativității și inovației în predarea la ciclul primar, analizând atât fundamentele teoretice, cât și aplicațiile practice concrete prin utilizarea platformelor educaționale moderne, în contextul specific al predării la clasele de limbă maternă italiană.

În context educațional, creativitatea transcende viziunea tradițională care o asociază exclusiv cu domeniile artistice. Sir Ken Robinson, unul dintre cei mai influenți gânditori în educație, definește creativitatea ca fiind "procesul de generare a unor idei originale care au valoare" (Robinson, 2011). În ciclul primar, această capacitate se manifestă prin flexibilitatea cognitivă (capacitatea elevilor de a aborda o problemă din multiple perspective), originalitatea (generarea de răspunsuri neconvenționale la situații familiare), elaborarea (dezvoltarea și rafinarea ideilor inițiale), fluiditatea (producerea unui număr mare de idei într-un timp limitat).

Din perspectiva constructivistă, creativitatea nu este o caracteristică înnăscută, ci o competență care poate fi dezvoltată prin experiențe de învățare adecvate. Vygotsky subliniază importanța "zonei proximei dezvoltări" (ZPD) în stimularea gândirii creative, susținând că învățarea optimă are loc atunci când elevul este susținut să depășească nivelul actual de competență, dar fără a fi copleșit de dificultate.

În timp ce inovația în educație nu înseamnă doar utilizarea de instrumente noi, ci mai ales o reconfigurare a procesului didactic pentru a răspunde mai eficient nevoilor elevilor.

Fullan (2007) definește inovația educațională ca fiind "implementarea intenționată a unor idei, procese sau produse care sunt noi pentru unitatea de adoptare și care sunt concepute să aducă beneficii".

În contextul ciclului primar, inovația se poate manifesta prin: personalizarea învățării (adaptarea conținuturilor și metodelor la ritmul și stilul de învățare al fiecărui elev), învățarea activă (prin explorare și experimentare), colaborarea (dezvoltarea competențelor sociale prin activități de grup susținute tehnologic), conexiunea cu realitatea (adică ceea ce înveți te va ajuta în viața de zi cu zi).

Și totuși, în ciuda tuturor transformărilor pe care le-a adus progresul tehnologic în profilul elevului, există o constantă care rămâne neschimbată: *dorința copiilor de a se juca*. Jocul reprezintă modalitatea naturală prin care copiii explorează lumea, învață și se dezvoltă.

Johan Huizinga, în lucrarea sa "Homo Ludens" (1938), sublinia că jocul nu este doar o activitate recreativă, ci o dimensiune esențială a existenței umane, prin care individul învață, se dezvoltă și înțelege lumea.

Lev Vygotsky sublinia că "în joc, copilul este întotdeauna deasupra vârstei sale medii, deasupra comportamentului său zilnic; în joc, este ca și cum ar fi cu un cap mai înalt decât este în realitate". Această observație fundamentală ne arată că jocul creează o zonă proximală de dezvoltare naturală, în care copilul învață fără să simtă presiunea formală a educației.

Marea provocare pentru profesorii contemporani este de a-și adapta stilul de predare în așa fel încât să integreze această constantă, jocul, în procesul didactic formal, prin creativitate și inovație, dar în același timp să îi determine pe elevii, ca prin joc, să își utilizeze capacitățile creative naturale. Iar în acest sens, tehnologia educațională oferă instrumente sofisticate pentru transformarea conținuturilor curriculare în experiențe ludice captivante, punând la dispoziția profesorilor o gamă largă de instrumente care permit transformarea lecțiilor tradiționale în experiențe interactive și atractive, fie ca sunt platforme educaționale sau aplicații, site-uri web

ale unor muzee sau locuri de interes științific, toate acestea constituie resurse valoroase pentru integrarea creativității și inovației în predarea la ciclul primar.

Ajutorul primordial al tehnologiei, în predarea online, s-au dovedit la începutul pandemiei, conexiunea la internet, un dispozitiv (de tipul telefon, tabletă sau PC/laptop), dar mai ales platformele de comunicare video Zoom și Google Meet. Acestea permiteau să scriem pe o tablă interactivă sau să vizionăm fișiere de formate diferite. Și totuși nu era îndeajuns, vârsta mică a elevilor (6 ani) care erau nevoiți să-și urmărească noul învățător, din fața unui ecran, povestindu-le ceva, s-a dovedit un adevărat impas care trebuia depășit. Predam unei clase pregătitoare, iar la început m-am bazat mai mult pe site-uri care permiteau vizionarea unor filme online sau lectii care integrau foarte bine imagini simple cu muzica veselă.

De mare ajutor s-a dovedit însă, Wordwall, o platformă versatilă care permite profesorilor să creeze jocuri și activități interactive personalizate pentru orice disciplină și subiect. Caracteristicile care fac din Wordwall un instrument esențial în predarea creativă includ diverse tipuri de activități: quiz-uri interactive, jocuri de sortare și categorizare, ruletă aleatoare pentru selecție sau recapitulare, anagrame și cuvinte încrucișate, jocuri de memorie și jocuri competitive. Paradoxal, dar esențial, a fost să descopăr că majoritatea copiilor avuseseră acces la internet, iar unii chiar erau obisnuiți cu jocuri online, astfel ca interfața prietenoasă, dar și competitivă a jocurilor de memorie bazate pe cartonase cu imagini a făcut posibilă învățarea prin joc.

Bineînțeles, cea care a avut de suferit era competența cheie socială, de a se simți bine ca și grup, de a se ajuta între ei sau a crea ideea de clasă de elevi. Până într-o zi, când pe neașteptate, motanul meu Botic a pășit pe neașteptate pe tastatura laptopului meu și ceva magic s-a întâmplat: elevii au devenit mai atenți, ba chiar cineva a spus ei toți sunt subordonații lui Botic, ca el este șeful lor direct și astfel s-au identificat ca un grup care avea ceva în comun. Am folosit pozele lui Botic în toate jocurile create pe Wordwall, cu întrebări de genul "Câți cârnați are Botic în imagine?", "Este Botic un animal sălbatic?" sau "Trăiește Botic în junglă?"

Wordwall a devenit un instrument constant în procesul instructiv -educativ chiar și atunci când ne-am întors în sala de clasă. Iată câteva exemple de utilizare a acestui instrument digital:

La matematică (operațiuni aritmetice), am creat jocul "Scoppio il palloncino/ sparg balonul" în care fiecare balon conține o operație aritmetică (ex: "3 x 4" tre per quattro). Elevul trebuie să spargă balonul și să selecteze răspunsul corect dintre mai multe opțiuni. Instrucțiunile sunt în italiană: "Scoppia il palloncino e trova il risultato giusto!" (Sparg balonul și găsește rezultatul corect!). Jocul poate fi adaptat pentru diferite nivele de dificultate, iar elevii pot juca individual sau în echipe, dezvoltând atât competențele matematice, cât și vocabularul matematic în limba italiană.

La limba italiană (la parti del discorso -părți de vorbire), am utilizat funcția "Group sort" pentru a crea un joc în care elevii trebuiau să împartă cuvintele în categorii: nomi (substantive), verbi (verbe), aggettivi (adjective), avverbi (adverbe). De exemplu, cuvintele "rapidamente", "correre", "veloce", "atleta" trebuie sortate corect. Această activitate i-a ajutat să-și fixeze mult mai ușor structura morfologică într-un mod ludic, mult mai eficient decât exercițiile tradiționale din manual.

La științele naturii (il ciclo dell'acqua-ciclul apei), am folosit o diagramă interactivă a ciclului apei cu etichete în italiană: "evaporazione", "condensazione", "precipitazione", "deflusso". Elevii trebuiau să tragă etichetele în locurile corecte pe diagramă. Acest tip de activitate integrează învățarea vizuală cu cea kinestezică (mișcarea de drag-and-drop), fiind ideal pentru elevii cu deficit de atenție care au nevoie de stimulare multi-sensorială.

La geografie, prin jocul "Abbina/Potrivește", elevii conectează regiunile cu resedințele de județ sau cu produsele tradiționale specifice. De exemplu: "Toscana - Firenze", "Campania - Napoli", "Sicilia - Palermo". Acest joc poate fi cronometrat, adăugând un element de competiție care stimulează atenția și viteza de reacție.

Avantajele pedagogice ale Wordwall:

- Personalizare completă, adică profesorul controlează conținutul, nivelul de dificultate și limba utilizată;
- Versatilitate, aceeași activitate poate fi transformată în formate diferite cu un singur click;

- Feedback imediat, elevii primesc răspunsuri instantanee, esențiale pentru menținerea atenției;
- Accesibilitate, funcționează pe orice dispozitiv (computer, tabletă, telefon) și poate fi utilizat în clasă sau acasă;
- Grad ridicat de implicare, deoarece are elementele specifice jocurilor online (puncte, clasamente, efecte sonore) mențin motivația elevilor.

Un alt instrument de predare extrem de util și inovativ s-a dovedit Canva, o platformă de design grafic intuitivă care permite atât profesorilor, cât și elevilor să creeze materiale vizuale de calitate profesională fără a avea cunoștințe avansate de grafică.

Tipurile de proiecte realizabile includ: postere și infografice educaționale, prezentări interactive, cărți și reviste digitale, fișe de lucru personalizate, benzi desenate, certificări și diplome pentru elevi, postere sau afișe pentru sărbători și evenimente culturale.

De exemplu, pentru a îi implica în scrierea creativă, în loc să le cer elevilor să scrie o compunere în format tradițional, le-am cerut să creeze o bandă desenată în Canva pentru poveștile "La mia famiglia" (Familia mea) sau "Una giornata a scuola" (O zi la școală). Elevii selectează template-uri de benzi desenate, adaugă personaje, baloane de dialog și scriu textul în italiană. Această abordare stimulează creativitatea vizuală, reduce presiunea paginii albe pentru copiii cu dificultăți în scris, dezvoltă abilități digitale alături de cele lingvistice, permite exprimarea pentru elevi cu inteligențe multiple și poate fi imprimat sau prezentat digital. Sau în loc să deseneze pe caiet (ceea ce i-ar fi pus pe mulți în impas), elevii au creat infografice despre "Il sistema digestivo" (Sistemul digestiv) sau "Il sistema respiratorio" (Sistemul respirator), utilizând diagramele și ilustrațiile disponibile în Canva. Aceștia au adăugat etichete în italiană, explicații scurte și imagini relevante. Acest tip de proiect a transformat informația abstractă în reprezentări vizuale concrete, le-a dezvoltat gândirea sintetică și capacitatea de organizare a informației, a răspuns nevoii de stimulare vizuală a generației actuale și a putut fi utilizat ca material de studiu pentru întreaga clasă.

La matematică, elevii au creat propriile probleme de matematică sub formă de poster sau carte ilustrată, de exemplu despre "Spesa al mercato" (Cumpărături la piață) sau "La fattoria del nonno" (Ferma bunicului). Aceștia au desenat sau adăugat imagini, au scris textul problemei în italiană și inclus rezolvarea. Această activitate a inversat rolurile, transformându-i pe elevi din simpli receptori ai conținuturilor în creatori de conținut. Rezolvarea de probleme la ciclul primar este esențială pentru dezvoltarea gândirii logice, se bazează pe înțelegerea relațiilor, pe planificare, pe verificarea și aplicarea operațiilor aritmetice învățate.

Canva este un instrument care ajută la dezvoltarea creativității vizuale, la o diferențiere naturală pentru că fiecare elev crează un produs unic care-i reflectă propriul stil de învățare și ajută profesorul să înțeleagă nivelul la care este elevul. Mai mult, Canva permite lucrul în echipă pe același proiect în timp real, iar lucrările pot fi salvate și organizate, creând un portofoliu al progresului elevului, în același timp compensând dificultățile scrisului de mână.

O altă resursă digitală este Twinkl, o bibliotecă cu resurse și materiale educaționale, una dintre cele mai mari platforme de resurse educaționale din lume, oferind materiale pentru toate disciplinele și vârstele. Ceea ce face Twinkl deosebit de valoros pentru predarea în limba italiană este disponibilitatea materialelor în multiple limbi, inclusiv italiană.

Categoriile de resurse disponibile includ: fișe de lucru interactive și printabile, PowerPoint-uri și prezentări animate, jocuri educaționale printabile, planificări de lecții și scheme didactice, activități practice și experimente, decorațiuni pentru clasă și afișe tematice, resurse digitale interactive.

Exemple concrete de utilizare:

Pentru limbă și comunicare în limba italiană, Twinkl oferă diverse jocuri printabile pentru învățarea alfabetului italian, inclusiv "Bingo dell'alfabeto" (Bingo cu alfabetul), "Caccia alla lettera" (Vânătoarea de litere). Aceste jocuri practice răspund nevoii de activitate fizică și de manipulare a obiectelor concrete, esențială pentru elevii cu deficite motorii.

Pentru matematică, oferă template-uri de jocuri de masă personalizabile în limba italiană, precum "Gioco dell'oca" (Jocul găștei) și "Scala matematica" (Scara matematică). Aceste jocuri

combină mișcarea fizică cu învățarea matematică și utilizarea limbii italiene pentru comunicare între jucători.

Twinkl are și fișe interactive despre plante și animale în "Activități digitale" care pot fi completate direct pe tabletă sau computer, cu animații și exerciții interactive.

Avantajele pedagogice ale Twinkl:

- Economie de timp, profesorul nu trebuie să creeze materialele de la zero;
- Resursele sunt de calitate, ele fiind create de educatori și testate în clase reale;
- Create pentru nivele diferite de dificultate, majoritatea resurselor există în variante pentru diferite nivele;
- Mix între digital și activități practice, are resurse atât pentru activități fizice cât și pentru cele digitale.

O altă platformă digitală educațională este Eduboom, o platforma de învățare personalizată asemănătoare jocurilor video. Ea este interactivă, adică transformă învățarea într-o aventură de tip joc video, cu personaje, misiuni, recompense și progres vizibil. Această platformă răspunde perfect nevoilor generației actuale care este obișnuită cu mecanismele de joc online și recompensare imediată.

Caracteristicile principale includ: lecții video captivante cu explicații scurte, animate și cu exemple practice, pentru toate materiile din programa școlară și adaptate pentru diferite niveluri de învățare. Oferă și teste interactive, sesiunile de testare sunt scurte pentru a nu deveni plictisitoare, astfel verificând cunoștințele și consolidând informațiile prin joc, în acest fel ajută la recapitularea materiei pentru lucrări, teste și examene. Astfel, elevii pot învăța în ritmul propriu, oricând, de oriunde, depășind dificultățile învățării online.

Principalul beneficiu al platformei Eduboom este că fiind în format video este mai ușor de urmărit de către elevi care preferă mediul online, lecțiile se desfășoară într-un format prietenos și acceptat de către tineri, ei trec peste bariera dificultății materiei mai ușor și mai rapid, iar asta duce la sporirea încrederii în ei înșiși și indirect va crește încrederea lor școlară și vor avea rezultate mai bune.

Observăm cum în modelul tradițional, profesorul controla întregul proces, în timp ce modelul actual, bazat pe tehnologie și joc, elevii dobândesc mai multă autonomie, iar profesorul doar structurează opțiunile și oferă suport personalizat atunci când este necesar.

Marea transformare pe care inovația tehnologică împreună cu includerea jocului în procesul didactic este că aduce o schimbare majoră în privința rolului profesorului, dintr-un simplu transmițător de informații, într-un facilitator al experienței de învățare.

Acest lucru este posibil și pentru că tehnologia permite personalizarea, fapt imposibil în modelul tradițional, ca aceeași lecție să fie prezentată la multiple nivele de dificultate simultan, trecându-se astfel de la uniformitate la diferențiere.

Mai mult, platformele digitale oferă date în timp real despre progresul fiecărui elev, profesorul nu mai așteaptă testul final pentru a descoperi lacunele, ci intervine prompt când observă dificultăți.

Însă trebuie menționat ca integrarea efectivă a jocului și tehnologiei în predare necesită aplicarea unor principii în planificarea didactică precum:

- Tehnologia și jocul sunt mijloace, nu scopuri. Pentru fiecare activitate ludică folosită, profesorul trebuie să stabilească obiective clare de învățare, precum și modul de evaluare, jocul servește învățarea, nu o înlocuiește.
- Trebuie să existe un echilibru între digital și concret, deși tehnologia este esențială, copiii au nevoie și de experiențe fizice, tangibile, mai ales având în vedere deficitul motorii actuale.
- Elevii nu trebuie să fie doar consumatori de jocuri create de alții, ci și creatori de conținut. De exemplu, elevii împărțiți pe echipe, pot crea în Wordwall jocuri pentru celelalte echipe, dezvoltând astfel metacogniția, creativitatea și responsabilitatea.

Nu doar activitățile individuale pot fi transformate într-un joc, ci întreaga experiență școlară a unui an școlar poate împrumuta mecanisme de joc pentru a le menține atenția și a implica elevii într-o competiție de tip joc, cu extra-puteri, credite de câștigat, puncte pentru realizări speciale și misiuni săptămânale.

Există însă și puncte slabe sau provocări în implementarea acestor practici inovatoare, ca de exemplu accesul inegal la tehnologie (nu toți elevii dispun de aceleași resurse materiale necesare includerii tehnologiei în procesul de învățare; accesul la diferitele platforme sau aplicații implică costuri suportate deseori de către profesor; rezistența la schimbare (atât din partea sistemului educațional, cât și a părinților obișnuiți cu metode tradiționale de predare sau care-și doresc o competiție acerbă între elevi); supraîncărcarea curriculară (prea multe conținuturi de predat poate determina profesorul să recurgă la tradiționalul manual); formarea digitală a profesorilor care nu au fost instruiți cum să folosească tehnologia online sau noile conținuturi digitale.

De asemenea, utilizarea tehnologiei cu copiii necesită vigilență constantă: protecția datelor personale (platforme conforme GDPR), monitorizarea timpului de ecran, filtrare a conținutului.

Pandemia COVID-19 a reprezentat un moment de ruptură în educație, forțându-ne să recunoaștem că modelul tradițional nu mai răspunde nevoilor generațiilor actuale. Elevii de azi manifestă caracteristici cognitive și comportamentale fundamental diferite: resping transmisia pasivă a conținuturilor, au deficite motorii și de atenție voluntară, procesează informația altfel decât generațiile anterioare.

Cu toate aceste transformări, o constantă rămâne neschimbată: copiii vor să se joace, iar această realitate fundamentală trebuie să devină cheia reconfigurării procesului educațional. Jocul nu este opusul învățării serioase, el este forma sa cea mai naturală și mai eficientă, mai ales la ciclul primar.

Tehnologia educațională modernă, nu înlocuiește profesorul, ci îi amplifică capacitatea de a personaliza, diferenția și transforma experiența educațională într-un proces captivant, dar și eficient. Profesorii care reușesc să integreze jocul și tehnologia în practicile lor didactice nu doar că răspund mai bine nevoilor elevilor de azi, dar îi pregătesc pentru o lume în continuă schimbare, în care adaptabilitatea, creativitatea și competențele digitale sunt esențiale.

În contextul specific al predării în limba italiană în România, aceste provocări sunt amplificate de complexitatea lingvistică și culturală, iar tocmai aceste dificultăți fac inovația și creativitatea cu atât mai necesare. Tehnologia permite crearea de punți între două culturi, facilitează învățarea multimodală și oferă acces la resurse autentice italiene imposibil de accesat altfel.

Drumul către o educație creativă și inovatoare este un proces continuu, nu o destinație finală. Fiecare lecție transformată într-un joc, fiecare material creat digital, fiecare elev care redescoperă bucuria învățării reprezintă un pas către o școală care răspunde cu adevărat nevoilor copiilor din secolul XXI.

În final, provocarea pentru noi, educatorii, nu este de a abandona valorile educației tradiționale, ci de a le reactualiza prin prisma progresului tehnologic și a nevoilor diferite ale elevilor. Ca dascăl al unor elevi care si-au început primii pași la școală în fața unui ecran, pot confirma că însoțindu-i în această călătorie diferită, cu toate greutățile și provocările, m-a determinat să mă adaptez și să învăț lucruri noi, să fiu uimită și atrasă de ceea ce descopăr nou și inedit ca inovație tehnologică, să descopăr cum creativitatea prin joc devine o legătură puternică între generații.

Bibliografie

1. Fullan, M. (2015), *The New Meaning of Educational Change*, Teachers College Press, New York
2. Huizinga, J. (2023), *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*, Humanitas, București
3. Robinson, K. (2011), *O lume ieșită din minți. Revoluția creativă a educației*, Publica, București
4. Mihăilă-Popa, V. (2023), *Dezvoltarea în copilăria timpurie: Influența tehnologiilor digitale asupra proceselor și mecanismelor psihice*, Revista de Pedagogie Digitală, Vol. 2, Nr. 1, pg. 33-34, <https://doi.org/10.61071/RPD.2391>
5. Vygotsky, L. S. (1980). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*, Harvard University Press, Cambridge

Toamna printre mici și mari

Prof. Mărincean Paula Maria
Școala Gimnazială Dumitra

Festivalul Toamnei reprezintă una dintre cele mai așteptate activități din viața școlară, fiind un prilej de bucurie, creativitate și colaborare între elevi, cadre didactice și părinți. Dincolo de decorurile bogate în culori arămii, de standurile pline cu produse de sezon și de momentele artistice pregătite cu emoție, acest eveniment scoate în evidență rolul esențial pe care părinții îl au în formarea și susținerea copiilor lor. Implicarea părinților în viața elevilor, mai ales în cadrul unor activități extracurriculare precum Festivalul Toamnei, contribuie semnificativ la dezvoltarea armonioasă a copiilor și la consolidarea relației familie–școală.

Așa a fost și festivalul organizat de școala noastră, eveniment la care a contribuit toată comunitatea, atât la organizarea, pregătirea, aranjarea standurilor, cât și la comercializarea produselor, ajutând micuții să-și gestioneze propriii bani.

În primul rând, participarea părinților la organizarea festivalului oferă copiilor un exemplu concret de responsabilitate și spirit de echipă. Pregătirile au început, de regulă, cu mult înaintea evenimentului propriu-zis: confecționarea decorațiunilor, colectarea produselor de toamnă, amenajarea standurilor sau pregătirea costumelor tematice. În toate aceste etape, părinții au lucrat cot la cot cu cei mici, transformând activitatea într-o experiență educativă valoroasă. Copiii au învățat astfel importanța muncii, a răbdării și a colaborării, observând direct implicarea adulților din viața lor.

Un alt aspect important este dezvoltarea creativității elevilor. Atunci când părinții se implică în realizarea aranjamentelor de toamnă, coșuri cu fructe, dovleci sculptați, colaje din frunze sau machete inspirate din natură, procesul devine unul colaborativ. Ideile copiilor sunt ascultate și puse în practică, iar rezultatul final reflectă imaginația și efortul comun. Această validare din partea părinților crește stima de sine a elevilor și îi motivează să se implice activ în proiecte viitoare. Festivalul Toamnei a fost, totodată, un excelent prilej de socializare. Părinții au avut ocazia să interacționeze nu doar cu propriii copii, ci și cu colegii acestora, cu alți părinți și cu profesorii. S-a creat astfel o comunitate unită, în care comunicarea a devenit mai deschisă, iar



relațiile, mai apropiate. Copiii simt această conexiune și capătă un sentiment de siguranță și apartenență, știind că mediul școlar este susținut activ de familie.

Totodată, implicarea părinților a contribuit la îmbunătățirea performanțelor școlare. Putem spune că elevii ai căror părinți participă la activități școlare au rezultate la învățătură mai bune și o atitudine pozitivă față de învățare. Festivalul Toamnei, deși are un caracter festiv, transmite valori educative importante: respectul pentru natură, aprecierea tradițiilor, spiritul antreprenorial și responsabilitatea față de comunitate. Prin participare, părinții întăresc aceste mesaje și le transformă în lecții de viață.

Nu trebuie neglijat nici rolul emoțional al acestor momente. Pentru copii, prezența părinților la școală, implicarea lor în activități și aprecierea muncii depuse reprezintă surse puternice de încredere și motivație. Un zâmbet, o fotografie făcută împreună la stand sau o laudă primită în public pot rămâne amintiri prețioase pentru întreaga viață. Festivalul devine astfel nu doar un eveniment școlar, ci și o experiență de familie.

În plus, părinții au contribuit cu resurse financiare, idei și competențe diverse. Unii au ajutat la organizarea logistică, alții la promovarea evenimentului, iar alții la pregătirea produselor tradiționale sau a atelierelor demonstrative. Această diversitate îmbogățește festivalul și oferă elevilor ocazia de a descoperi talente și meserii diferite. În același timp, cadrele didactice beneficiază de sprijin real, ceea ce face posibilă organizarea unor activități mai complexe și mai atractive.

Un element definitoriu al Festivalului Toamnei este promovarea tradițiilor și a valorilor culturale. Costumele create pentru sceneta de toamnă, preparatele specifice, muzica și dansurile tradiționale au capătat o semnificație aparte atunci când au fost susținute și de familie. Părinții au devenit purtători de tradiție, transmitând copiilor respectul pentru rădăcini și identitate culturală.

În concluzie, implicarea părinților în viața elevilor la Festivalul Toamnei a depășit cu mult simpla participare la un eveniment festiv. Ea a reprezentat o investiție în educație, în relații și în dezvoltarea emoțională și socială a copiilor. Prin colaborare, sprijin și prezență activă, părinții au contribuit la crearea unui mediu educațional cald, motivant și plin de semnificație. Festivalul a devenit astfel o sărbătoare a comunității școlare, în care fiecare participant, elev, părinte sau profesor, a avut un rol esențial.

Astfel de inițiative merită încurajate și continuate, deoarece ele consolidează parteneriatul școală-familie și creează amintiri de neuitat pentru copii. Într-o lume în continuă schimbare, timpul petrecut împreună, implicarea și susținerea reciprocă rămân repere fundamentale pentru formarea unor adulți echilibrați și responsabili.

De la „Eu pot” la implicare activă în comunitate

Prof. înv. primar Meteleanu Irina
Școala Gimnazială ”Sfântul Apostol Andrei” Buzău

În contextul transformărilor accelerate generate de era digitală, școala are responsabilitatea de a dezvolta competențe-cheie precum gândirea critică, colaborarea, creativitatea și inițiativa civică. În acest articol îmi propun să evidențiez modalități concrete prin care creativitatea și inovația pot fi cultivate în învățământul primar, în contextul provocărilor specifice erei digitale. Demersul pedagogic prezentat valorifică proiecte educaționale cu impact comunitar, activități interdisciplinare și experiențe de învățare autentică, prin care elevii sunt încurajați să gândească critic, să colaboreze și să își asume inițiative.

Prin analiza unor exemple precum implementarea metodologiei *Design for Change*, participarea la *Global Education Week* și desfășurarea unor activități de educație media în colaborare cu o instituție locală de presă, evidențiez faptul că inovația educațională nu se reduce la utilizarea tehnologiei, ci presupune crearea unor contexte reale de implicare, în care copilul devine actor activ al propriei formări și al schimbării în comunitate.

Participarea autentică, învățarea experiențială și integrarea competențelor digitale în activități cu sens contribuie la formarea unor elevi autonomi, responsabili și creativi.

Era digitală nu presupune doar integrarea tehnologiei în procesul didactic, ci transformarea paradigmei educaționale. Elevul nu mai este receptor pasiv de informații, ci creator de conținut, rezolvator de probleme și participant activ la viața comunității.

În învățământul primar, creativitatea și inovația se construiesc prin experiențe relevante, interdisciplinare și prin valorificarea intereselor reale ale copiilor. Revista clasei „Fluturașii în acțiune” reflectă un demers pedagogic centrat pe participare, autonomie și responsabilitate.

Creativitatea este considerată una dintre competențele esențiale ale secolului XXI. În era digitală, aceasta implică:

- capacitatea de a genera idei originale;
- utilizarea tehnologiei pentru exprimare și comunicare;
- colaborarea în medii fizice și virtuale;
- rezolvarea creativă a problemelor reale.

Inovația educațională apare atunci când profesorul creează contexte autentice de aplicare a cunoștințelor, transformând conținutul curricular în experiență de viață.

Implementarea metodologiei Design for Change (DFC) a constituit un element central în stimularea creativității, inițiativei și responsabilității elevilor, oferindu-le oportunitatea de a se implica activ în transformarea comunității școlare. Pe parcursul unei luni, a fost aplicat modelul FIDS (Feel – Imagine – Do – Share), care a presupus identificarea unei probleme reale din mediul școlar, analiza impactului acesteia asupra elevilor și cadrelor didactice, elaborarea unui plan de acțiune adaptat resurselor disponibile, desfășurarea unor activități creative de strângere de fonduri – precum reciclarea materialelor, realizarea de brățări și semne de carte – și, în final, amenajarea foisorului școlii ca spațiu de relaxare, socializare și învățare informală. Procesul a generat o serie de rezultate observabile, relevante pentru dezvoltarea socio-emoțională și cognitivă a elevilor: îmbunătățirea competențelor de comunicare, creșterea stimei de sine prin asumarea unor sarcini reale, consolidarea responsabilității individuale și colective, precum și dezvoltarea gândirii critice și a capacității de planificare strategică. Metodologia DFC a demonstrat că implicarea elevilor în proiecte autentice, cu finalitate concretă, contribuie la formarea unei atitudini proactive, la cultivarea spiritului civic și la dezvoltarea competențelor transversale necesare în societatea contemporană. Proiectul a demonstrat că elevii de vârstă mică pot gestiona inițiative complexe atunci când li se oferă încredere și structură.



Participarea elevilor la activitatea „Conștientizarea responsabilității față de mediu prin muzică și desen”, organizată în cadrul Global Education Week, a oferit un cadru interdisciplinar în care arta a devenit instrument de reflecție civică și de sensibilizare ecologică. Activitatea a integrat elemente inovative, precum îmbinarea expresiei artistice cu educația civică, utilizarea limbajului vizual pentru transmiterea unor mesaje ecologice relevante și colaborarea elevilor în realizarea unei reprezentări colective a planetei, simbol al responsabilității comune față de mediul înconjurător. Prin această abordare, copiii au înțeles că exprimarea creativă nu este doar o formă de manifestare artistică, ci poate deveni un mijloc autentic de influențare a comunității și de promovare a schimbării sociale, contribuind la formarea unei atitudini responsabile, empatică și orientată spre protejarea mediului.

Educația media și formarea competențelor digitale au reprezentat o direcție esențială în dezvoltarea responsabilității informaționale a elevilor, iar vizita la TV Buzău le-a oferit oportunitatea de a înțelege în mod direct procesul de realizare a unei știri, de la selecția informației până la prezentarea ei în spațiul public. Elevii au descoperit importanța verificării riguroase a informațiilor, au exersat exprimarea verbală în contexte formale și au experimentat asumarea unor roluri specifice mediului jurnalistic, precum moderator, invitat sau tehnician, ceea ce le-a permis să înțeleagă dinamica colaborării într-un cadru profesional real. Activitatea a contribuit la dezvoltarea gândirii critice, în special în raport cu veridicitatea știrilor și cu modul în care informația circulă în spațiul mediatic contemporan. Într-o epocă marcată de suprasaturație informațională, de circulația rapidă a conținutului digital și de dificultatea filtrării surselor, alfabetizarea media devine o dimensiune fundamentală a creativității responsabile, oferind elevilor instrumentele necesare pentru a naviga conștient, etic și critic în mediul informațional actual.

Participarea activă a elevilor în proiecte de voluntariat, acțiuni de ecologizare, activități interinstituționale și inițiative de organizare a spațiului școlar reprezintă o premisă fundamentală a inovației autentice, contribuind la formarea unui profil de elev autonom, responsabil și implicat în viața comunității. Inovația educațională nu se reduce la utilizarea tehnologiei, ci presupune o schimbare profundă a raportului dintre profesor și elev, trecând de la modelul tradițional de transmitere a informației la unul de co-creare, în care elevul devine partener activ în procesul de învățare. Experiențele derulate demonstrează că creativitatea poate fi cultivată încă din ciclul primar atunci când copiii sunt implicați în contexte autentice de învățare, care le permit să exploreze, să decidă, să acționeze și să reflecteze asupra propriilor demersuri. Inovația nu se rezumă la digitalizare, ci implică o schimbare de paradigmă: de la predare la co-creare, de la conformare la inițiativă, de la receptare pasivă la implicare activă.

Modelul implementat la Școala Gimnazială „Sfântul Apostol Andrei” Buzău confirmă faptul că, atunci când copilului i se oferă încredere, responsabilitate și un cadru structurat de acțiune, mesajul „Eu pot” se transformă dintr-un slogan inspirațional într-o realitate educațională cu impact durabil, capabilă să modeleze atitudini, comportamente și competențe esențiale pentru formarea viitorului adult.

Bibliografie

1. Creativity: *Flow and the Psychology of Discovery and Invention* – Mihaly Csikszentmihalyi, HarperCollins, 1996.
2. Creative Schools: *The Grassroots Revolution That's Transforming Education* – Ken Robinson & Lou Aronica, Viking, 2015.

Între tradiție, natură și tehnologie-reflecții pedagogice din tabăra Păltiniș, 2025

Prof. învă. primar Mititelu Georgeana Cristina
Școala Gimnazială „Ion Creangă” Târgu Frumos

Motto

„Tradiția nu înseamnă păstrarea cenușii, ci transmiterea focului.”

Gustav Mahler

Trăim într-o epocă în care ecranul a devenit fereastra principală către lume. Copiii comunică, învață, creează și visează prin intermediul tehnologiei. Totuși, adevărata provocare a educației contemporane nu este digitalizarea în sine, ci găsirea echilibrului dintre experiența directă și valorificarea tehnologiei ca instrument creativ.

Tabăra organizată în iulie 2025 la Păltiniș, cu elevii clasei a II-a A, a fost mai mult decât o activitate extracurriculară. A fost o experiență de formare, o lecție vie despre cum tradiția, natura și patrimoniul cultural pot deveni surse autentice de creativitate, ulterior valorificate prin mijloace digitale.

În mijlocul muntelui, departe de zgomotul cotidian, am descoperit că inovația nu începe cu tehnologia, ci cu emoția.

1. Păltiniș – spațiul regăsirii și al conexiunii

Cazarea într-o pensiune primitoare, cu restaurant, piscină și loc de joacă, a creat cadrul ideal pentru siguranță și confort. Dar adevărata magie a venit din aerul tare al muntelui, din liniștea pădurii și din cerul limpede.

Drumețiile montane au fost primele lecții de creativitate autentică. Copiii au învățat să își deschidă simțurile către detalii – să privească forma unei frunze, să asculte murmurul vântului prin pădure, liniile și să contemple liniile blânde ale orizontului. Fără să își dea seama, exersau atenția, răbdarea, colaborarea.

În era digitală, aceste competențe devin fundamentale. Un copil care știe să observe lumea reală va ști să creeze și în mediul virtual.

Seara, în locul timpului petrecut pe telefoane, au existat conversații, jocuri, reflecții. Am înțeles încă o dată că inovația educațională începe prin reconectarea la experiența umană.

2. Lutul și sufletul – lecția de la Horezu

Un moment de o profunzime aparte a fost atelierul de olărit susținut de un meșter popular din Horezu. În tăcerea concentrată a copiilor care modelau lutul s-a produs o formă de magie pedagogică. Măinile murdare de pământ, privirile atente, emoția primei forme reușite – toate acestea au fost lecții despre răbdare și creație.

Am văzut copii care, de obicei, își exprimau ideile prin tastatură, descoperind bucuria modelării tactile. Lutul i-a învățat că greșeala poate fi remodelată, că procesul este la fel de important ca produsul final.

Ulterior, experiența a fost transformată în:

- jurnale digitale ilustrate;
- filmări explicative;
- prezentări multimedia despre ceramica tradițională.

Tradiția a devenit astfel conținut digital creativ. Inovația nu a înlocuit meșteșugul, ci l-a amplificat.

3. Sibiu – lecții de istorie și geometrie vie

Vizita în Sibiu a fost o incursiune într-o lume unde trecutul și prezentul coexistă armonios.

În Piața Mare, Piața Mică, Turnul Sfatului copiii au descoperit arhitectura ca pe o lecție vie de istorie și geometrie, analizând proporțiile clădirilor, simetria fațadelor și detaliile medievale. La Grădina Zoologică, experiența s-a transformat într-o lecție despre biodiversitate, responsabilitate și respect față de natură.

Fotografiile realizate au devenit ulterior colaje digitale și prezentări interactive. Elevii au descoperit că tehnologia poate spune povestea unei clădiri, poate transforma un detaliu arhitectural într-o lecție interdisciplinară.

4. Curtea de Argeș – emoția identității naționale

Vizita la Mănăstirea Curtea de Argeș a fost un moment de liniște și solemnitate. În fața mormintelor regilor României, copiii au înțeles că istoria nu este doar lecție din manual, ci memorie vie. Racla Sfintei Filofteia și Fântâna Meșterului Manole au deschis dialoguri despre credință, sacrificiu și creație.

Legenda Meșterului Manole a fost reinterpretată prin:

- benzi desenate digitale;
- povești colaborative.

Astfel, mitul a devenit punte între generații.

5. Transfăgărășan – lecția curajului și a măreției naturii

Experiența taberei a fost îmbogățită de parcurgerea spectaculosului Transfăgărășan, un drum care nu este doar o realizare inginerescă impresionantă, ci și o adevărată lecție despre voință, perseverență și relația om–natură.

Ascensiunea către Cetatea Poenari a devenit pentru copii o provocare fizică și simbolică. Fiecare treaptă urcată a însemnat depășirea propriilor limite. Am vorbit despre istorie, despre curaj și despre legenda lui Vlad Țepeș, iar ruinele cetății au devenit prilej de reflecție asupra trecutului care modelează identitatea unui popor.

La impunătorul Baraj Vidraru, copiii au descoperit forța creatoare a omului. În fața statuii simbolice a „Zeului Electricității”, am discutat despre energie, progres și responsabilitate. A fost un moment potrivit pentru a explica, pe înțelesul lor, cum inovația tehnologică poate transforma natura fără a-i anula frumusețea. Drumul ne-a purtat apoi către frumusețile naturale ale zonei: Cascada Capra, Lacul Bâlea, Cascada Bâlea.

În fața apei care cade neobosită peste stânci, copiii au învățat despre forța naturii și despre echilibru. Lacul Bâlea, cu liniștea și claritatea lui, a devenit un spațiu al contemplării. Acolo, tehnologia a fost folosită pentru a surprinde imagini și a crea ulterior materiale digitale, dar momentul trăit a rămas mai important decât fotografia.

Transfăgărășanul a fost, în esență, o lecție despre măreție – despre cum natura și ingeniozitatea umană pot coexista. A fost o experiență care a îmbinat geografia, istoria, știința și educația pentru mediu într-un mod viu și memorabil.

6. Valea Zânelor – imaginația ca resursă educațională

În Valea Zânelor, natura a devenit poveste. Copiii au scris texte creative inspirate de peisaj, apoi le-au ilustrat digital.

Imaginația, hrănită de realitate, a fost transpusă în produse multimedia. În acest proces, am observat cum elevii capătă încredere în propria voce.

7. Călimănești-Căciulata – echilibrul dintre relaxare și cultură

Bălăceala în apele termale din Călimănești-Căciulata a fost un moment de bucurie autentică. Însă experiența a fost completată de vizitele la Mănăstirea Cozia și Schitul Ostrov.

Discuțiile despre Mircea cel Bătrân, despre stilul arhitectural și despre rolul mănăstirilor au fost ulterior sintetizate în prezentări digitale realizate de elevi.

8. Cetățî, castele și lecții de curaj

În zona Hunedoarei, vizitele la Cetatea Deva și Castelul Corvinilor au stârnit imaginația copiilor. Au recreat scene medievale, au realizat tururi virtuale și au înregistrat prezentări narative.

Istoria a devenit experiență trăită.

9. Prislop – liniștea care educă

La Mănăstirea Prislop, în apropierea mormântului părintelui Arsenie Boca, copiii au experimentat tăcerea.

A fost o lecție despre respect, interiorizare și sens. Într-o lume dominată de notificări și stimuli permanenți, liniștea devine formă de inovație educațională.

10. Tehnologia – instrument al reflecției

Pe parcursul taberei, tehnologia a fost utilizată pentru:

- realizarea unui jurnal digital;
- editarea fotografiilor;
- realizarea unui blog de tabără;
- crearea de prezentări interactive.

Elevii au învățat că dispozitivul digital nu este doar sursă de divertisment, ci instrument de creație și reflecție.

Creativitatea în era digitală înseamnă transformarea experienței reale în produs educațional valoros.

Tabăra de la Păltiniș a demonstrat că inovația autentică în educație nu presupune înlocuirea tradiției cu tehnologia, ci armonizarea lor. Copiii au creat pentru că: au simțit, au explorat, au trăit, au reflectat. Tehnologia a venit apoi, ca o prelungire firească a experienței.

În era digitală, educația nu trebuie să fie doar conectată la internet, ci conectată la inimă. Creativitatea nu se programează – se cultivă. Iar când natura, tradiția și patrimoniul cultural se întâlnesc cu instrumentele digitale, rezultatul este o învățare profundă, autentică și memorabilă.



Matematica aplicată în contextul actual

Prof. Morteci Genoveva Lucia
Colegiul de I. A. "Elena Doamna" Galați

Matematica stă la baza organizării gândirii abstracte și de aceea este stimulul perfect pentru mințile în formare ale copiilor, un ajutor neprețuit în dezvoltarea acestora.

În contextul actual al transformărilor ce au loc în învățământul românesc, se pune tot mai tot mai des întrebarea câți dintre profesori reușesc să facă față actualului sistem de învățământ cu efectuarea orelor în sistem online, câți sunt dăruïți cu adevărat meseriei, câți au talentul pedagogic, ușurința de a-și captiva elevii de a-i face să învețe din plăcere. Această trăsătură înnăscută, care se poate perfecționa, cu timpul, dacă există interes și se depun eforturi, trebuie să fie piatra de temelie,

măsura principală a evaluării, judecării și aprecierii profesorilor într-un sistem de învățământ. Rolul profesorului poate să fie analizat și din perspectiva relației profesor-elev.

Având în vedere valorile societății contemporane (libertate, responsabilitate, toleranță, cooperare), se impune o nouă abordare a relației profesor-elev: asumarea de către profesor și elevi a unei responsabilități morale comune în cadrul relației educaționale, conducând la angajarea afectivă și efectivă în procesul educațional cu predarea, evaluarea în sistem onlinele orele de matematică.

Acest interes pentru știința numerelor se regăsește și în activitățile cotidiene, deschiderea a copiilor spre a dobândi cunoștințe matematice fiind o oportunitate grozavă pentru a exersa noțiunile de matematică și a observa că în realitate matematica face parte din viața noastră de zi cu zi, nu este un concept abstract pe care îl utilizează doar în cadrul perioadelor de curs.

Participarea activă a elevilor în proiecte de voluntariat, acțiuni de ecologizare, activități interinstituționale și inițiative de organizare a spațiului școlar reprezintă o premisă fundamentală a inovației autentice, contribuind la formarea unui profil de elev autonom, responsabil și implicat în viața comunității. Inovația educațională nu se reduce la utilizarea tehnologiei, ci presupune o schimbare profundă a raportului dintre profesor și elev, trecând de la modelul tradițional de transmitere a informației la unul de co-creare, în care elevul devine partener activ în procesul de învățare. Experiențele derulate demonstrează că creativitatea poate fi cultivată încă din ciclul primar atunci când copiii sunt implicați în contexte autentice de învățare, care le permit să exploreze, să decidă, să acționeze și să reflecteze asupra propriilor demersuri. Inovația nu se rezumă la digitalizare, ci implică o schimbare de paradigmă: de la predare la co-creare, de la conformare la inițiativă, de la receptare pasivă la implicare activă. Modelul implementat la Școala Gimnazială „Sfântul Apostol Andrei” Buzău confirmă faptul că, atunci când copilului i se oferă încredere, responsabilitate și un cadru structurat de acțiune, mesajul „Eu pot” se transformă dintr-un slogan inspirațional într-o realitate educațională cu impact durabil, capabilă să modeleze atitudini, comportamente și competențe esențiale pentru formarea viitorului adult. În predarea online **este nevoie ca lecțiile să fie structurate într-un mod diferit față de cele din clasă.** Acestea trebuie să fie mai scurte, însemnând maxim 20 de minute în care să se prezinte informațiile noi legate de subiectul predat, iar timpul rămas ar trebui dedicat activităților care să-i ajute pe elevi să asimileze mai ușor informațiile prezentate anterior. Cu cât se adăuga mai multe activități pe parcursul fiecărei lecții predate, cu cât timpul va fi mai eficient pentru elevii.

Predarea lecțiilor exclusiv online necesită mult timp pentru crearea resurselor, realizarea materialelor dar și a testelor de evaluare.

Gândirea matematică se manifestă printr-o mare varietate de activități intelectuale legate de memorie și imaginație și anume: judecare, raționare, înțelegere, explicare, invenție, deducție, inducție, analogie, abstractizare, generalizare, comparație, concretizare, clasificare, diviziune, rezolvare de situații-problemă.

Raționamentul matematic și gândirea riguros științifică creează elevului posibilitatea de înțelegere a celorlalte discipline cât și de pătrundere a problemelor privitoare la natură, viață, societate. De asemenea, se contribuie la formarea și dezvoltarea capacității de a munci organizat și ritmic.

Învățământul matematic are ca rezultat formarea unor deprinderi și capacități necesare în activitatea matematică și care devin utile în activitatea practică a omului în viața cotidiană a viitorului adult.

Profesorul de matematică are un rol esențial în formarea deprinderilor de calcul dar și de raționament, este o sarcină fundamentală a învățământului matematic. Ele reprezintă „instrumente” operaționale utile pe întregul parcurs al învățământului, stând la baza întregului sistem al deprinderilor matematice. Deprinderile de calcul (mental și scris) constituie deprinderi de bază pentru rezolvarea problemelor.

În gimnaziu, elevii dobândesc cunoștințe elementare de calcul numeric precum și noțiuni de geometrie sintetică, accentul principal se pune pe formarea conștientă a deprinderilor de calcul oral și scris corect și rapid cu utilizarea procedeelor raționale de calcul, dar și raționamente matematice, în problemele de demonstrat.

Calculul mental are o importantă contribuție la dezvoltarea gândirii, obiectivul final al învățării calculului este dezvoltarea gândirii logice a elevilor. Supusă la un antrenament continuu

prin efectuarea unor calcule exacte și rapide, judicios gradate, gândirea elevului se dezvoltă și se disciplinează, ceea ce reprezintă esențialul în perspectiva schimbărilor în educație.

Sistemul cunoștințelor matematice formează în mintea elevilor o construcție după modelul riguros logic al științei matematice. Acest model este caracterizat prin continuitate și legătura logică, prin utilizarea raționamentului deductiv și inductiv în formarea conceptelor matematice.

Astfel în contextul schimbărilor actuale profesorul este chemat să se implice în luarea deciziilor de politică educațională la diferite niveluri, precum și în procesul complex, dificil de inserție profesională și socială corespunzătoare noilor condiții.

Pentru a detalia și exemplifica din experiența mea la clasă trebuie pornit de la noțiunile teoretice care vizează faptul că programa școlară reprezintă documentul curricular care reglează activitatea didactică, fiind considerat instrumental de lucru al unui profesor.

Din experiența la clasă, trebuie respectată succesiunea lecțiilor, și a temelor în care sunt grupate, dar fiind o unitate flexibilă m-am putut adapta în funcție de nivelul clasei și al al gradului de asimilare al cunoștințelor.

Eu am prezentat la clasă de fiecare dată elevilor structura de ansamblu a unei unități de învățare și le-am vorbit elevilor despre ce o să învățăm în următoarele ore, cum se vor desfășura orele, când va urma evaluarea și ce va trebui să știm la finalul acesteia. Rolul profesorului este esențial și în alegerea activităților de învățare. Activitățile de învățare au rol de a valorifica experiența concretă a elevilor, reprezintă o ofertă flexibilă care poate fi adaptată și completată, vizează în mod special activitatea elevului, nu a profesorului, definesc contexte de învățare variate și diversificate.

Acestea oferă posibilitatea de a realiza un demers didactic personalizat în funcție de particularitățile clasei, a nivelului elevilor, cu scopul de a asigura formarea și dezvoltarea competențelor prevăzute în programa școlară, în contextual specific fiecărei clase de gimnaziu.

Profesorul are libertatea contextualizării programei și proiectării unor parcursuri personalizate ca exemple de activități de învățare pentru a realiza un demers didactic adecvat nivelului concret de la clasă. Profesorul este cel care proiectează forma de organizare a lecției și alege metodele de predare-învățare adaptate nivelului clasei de elevi.

Folosirea metodelor de predare-învățare au o influență pozitivă asupra activității intelectuale, activând memoria logică, atenția, imaginația, gândirea creatoare. Strategiile active la orele de matematică pun în valoare anumite valențe formatoare de cultivare a capacității de muncă a elevilor cu scopul realizării competențelor specifice în corelație cu activitățile de învățare.

Metodele active în contrast cu metodele tradiționale care au în vedere dezvoltarea intelectuală, dezvoltarea unor operații logice cum ar fi capacitățile de a compara, de a organiza, de a calcula și a verifica, a unor operații științifice a capacității de a strânge, organiza, asocia și organiza informații.

Ca profesor dar mai ales ca diriginte trebuie să ghidezi un elev dar și să prezintăm părinților ce profil de formare ar trebui să aibă elevii, ce parcurs în viață poate avea un elev. Matematica are o contribuție deosebită la dezvoltarea competențelor cheie.

Un absolvent de învățământ gimnazial/ liceal ar trebui să demonstreze competențele cheie și anume: comunicarea în limba maternă, comunicarea în limbi străine, competențe în matematică și competențe în științe și tehnologie, competențe digitale și de utilizare TIC, competența de a învăța să înveți, competența de relaționare interpersonală și competențe civice, spirit de inițiativă și antreprenoriat, sensibilizare culturală și exprimare artistică, acestea permit adaptarea absolventului la nevoile societății.

Bibliografie:

1. Bruner J. *Procesul educației intelectuale*, Editura științifică, București, 1970.
2. Cerghit I. *Metode de învățământ*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1997.
3. Cerghit I., Neacșu I., Negreț-Dobridor I., Pânișoară O. *Prelegeri pedagogice*. Editura Polirom, Iași, 2001.
4. Cucoș C. *Pedagogie*, ediția a II a, Editura Polirom Iași, 2006
5. Davitz J., Ball S. *Psihologia procesului educațional*. E.D.P., București, 1978. 5. Mânzat I. Dezvoltarea gândirii științifice la elevi. In: *Psihologia educației și dezvoltării*, coord. I. Radu. Editura Academiei, București, 1983.

6. Joița E. *Pedagogie-educație și curriculum*, Editura Universitaria, Craiova, 2003
7. Sorin C. *Curriculum pedagogic*, Volumul I. Editura Didactică și Pedagogică, 2008.
8. Victoria Voicu “Optimizarea învățământului în contextul societății bazate pe cunoaștere” Conferința Internațională 2012
<https://aicicrescmontessori.ro/blog/matematica-de-zi-cu-zi/>

Mirajul copilăriei – tradiție, creativitate și educație digitală în formarea elevilor

Prof. Neacșu Maria Nicoleta
Școala Gimnazială nr 1, sat Stoilești, comuna Stoilești

Motto:

„Primăvara începe în sufletul copiilor, acolo unde fiecare mărțișor spune o poveste.”

Educația contemporană se află la intersecția dintre tradiție și inovație, dintre patrimoniul cultural și noile tehnologii, dintre expresivitatea artistică și competențele digitale. În acest context, proiectul „Mirajul copilăriei – Mărțișorul, vestitorul primăverii” demonstrează că tradițiile românești pot fi integrate în mod creativ în activități educaționale moderne, contribuind la formarea unor elevi sensibili, implicați și deschiși spre frumos. Conceput ca un amplu schimb de experiență între nouă unități școlare, proiectul urmărește stimularea creativității, colaborării și expresivității artistice prin activități interdisciplinare, culturale și digitale, valorificând simbolistica mărțișorului ca element identitar și pedagogic.

Pornind de la semnificația mărțișorului – simbol al renașterii, al speranței și al bucuriei – elevii au fost implicați în activități care îmbină tradiția cu metode moderne de predare-învățare. Scopul proiectului a vizat stimularea creativității și a expresivității artistice prin valorificarea tradițiilor românești și prin realizarea unor produse practice în cadrul unui parteneriat educațional interșcolar. Obiectivele au inclus dezvoltarea imaginației și a sensibilității estetice, cunoașterea semnificației culturale a mărțișorului, realizarea unor creații originale folosind tehnici variate, cultivarea colaborării între elevi și cadre didactice din școli diferite, formarea abilităților practice și a spiritului de inițiativă, precum și integrarea artelor vizuale, literaturii și activităților practice într-un demers interdisciplinar.

Activitățile desfășurate au acoperit o paletă largă de experiențe educaționale. Schimbul de bune practici între cele nouă școli partenere a oferit cadrelor didactice ocazia de a prezenta metode inovative și modalități de integrare a tradițiilor în activitățile educative, iar elevilor posibilitatea de a interacționa prin prezentări, expoziții și activități colaborative. Atelierele de creație „Mărțișorul în mâinile copiilor” au permis realizarea unor colaje tematice inspirate de primăvară, felicitări personalizate, ornamente și mărțișoare din materiale variate, precum hârtie, textile sau materiale reciclabile, precum și lucrări decorative realizate prin tehnici mixte. Activitatea cultural-educativă „Povestea mărțișorului” a facilitat descoperirea legendei mărțișorului și discuții interactive despre tradiții, simboluri și obiceiuri românești, consolidând legătura dintre trecut și prezent. Atelierul artistic interdisciplinar a integrat pictura, desenul și compoziția plastică, iar activitatea de creație literară „Primăvara în cuvinte” a stimulat redactarea de poezii, texte în proză și mesaje inspirate de simbolul mărțișorului, dezvoltând sensibilitatea artistică și încrederea în exprimarea personală. Toate produsele realizate au fost reunite într-o expoziție interșcolară, oferind elevilor ocazia de a-și prezenta creațiile și de a aprecia diversitatea artistică a colegilor.

O dimensiune esențială a proiectului a fost integrarea educației digitale, care a extins experiențele de învățare dincolo de spațiul fizic al școlii. Elevii au utilizat instrumente digitale pentru documentare, comunicare și prezentare, au creat materiale vizuale și literare în format electronic, au participat la întâlniri online între școlile partenere și au explorat resurse multimedia despre tradițiile românești. Utilizarea responsabilă a tehnologiei a contribuit la formarea competențelor digitale de bază, la dezvoltarea alfabetizării media și la consolidarea abilităților de comunicare în medii digitale. În acest fel, tradiția a fost reinterpretată prin mijloace moderne, iar

mărțișorul a devenit un pretext pentru integrarea creativității artistice cu competențele digitale, într-un demers educațional adaptat generației actuale de elevi.

Strategiile didactice utilizate – metoda proiectului, învățarea prin cooperare, atelierele creative, brainstormingul, turul galeriei, învățarea experiențială și integrarea artelor în educație – au contribuit la formarea unei abordări moderne și flexibile. Caracterul inovativ al proiectului a fost evidențiat prin colaborarea între mai multe unități școlare, prin accentul pus pe activități practice și creație personală, prin integrarea tradițiilor în contexte educaționale actuale, prin dezvoltarea competențelor transversale și prin utilizarea materialelor variate, inclusiv reciclabile, în spirit ecologic.

Impactul proiectului s-a reflectat în creșterea motivației elevilor pentru activități artistice și culturale, în dezvoltarea creativității și a exprimării personale, în consolidarea relațiilor de parteneriat între școli, în formarea unei atitudini de respect față de tradiții și în realizarea unor produse educative cu valoare afectivă și culturală. Proiectul demonstrează că tradiția poate deveni un instrument educativ modern, capabil să stimuleze creativitatea, colaborarea și identitatea culturală, integrând în același timp competențele digitale necesare elevilor din societatea contemporană. Prin astfel de inițiative, școala se transformă într-un spațiu al bucuriei de a crea, de a împărtăși și de a păstra vie memoria culturală, contribuind la formarea unor elevi sensibili, implicați, competenți digital și deschiși spre frumos.

Bibliografie

1. **Cucoș, C.** (2006). *Educația estetică*. Iași: Polirom.
2. **Cerghit, I.** (2002). *Metode de învățământ*. Iași: Polirom.
3. **Bocoș, M.** (2013). *Didactica modernă*. Cluj-Napoca: Editura Paralela 45.
4. **Oprea, C. L.** (2007). *Strategii didactice interactive*. București: Editura Didactică și Pedagogică.

Metamorfoza creativității în era digital

Prof. Neacșu Simona

Școala Gimnazială "C. Negreanu", Drobeta-Turnu Severin

Transformările accelerate ale societății contemporane, marcate de digitalizare, globalizare și schimbări profunde în profilul cognitiv al elevilor, impun o reconstrucție a paradigmatelor educaționale. În acest context, adaptarea creativității și inovației digitale la sistemul de învățământ devine nu doar o necesitate, ci o condiție esențială pentru relevanța și eficiența procesului de învățare. Disciplina Limba și literatura română, tradițional asociată cu lectura, interpretarea și reflecția asupra textului, se află astăzi în fața unei provocări majore: aceea de a integra tehnologia într-un mod care să amplifice experiența literară, fără a o substitui sau simplifica.

Digitalizarea educației nu trebuie înțeleasă ca o simplă înlocuire a instrumentelor tradiționale cu echipamente moderne, ci ca o transformare structurală a modului în care elevul se raportează la cunoaștere. Tehnologia are potențialul de a transforma elevul din receptor pasiv într-un creator de conținut, capabil să exploreze, să interpreteze și să producă sens prin mijloace variate. Platformele educaționale permit personalizarea învățării, adaptarea ritmului de studiu la nevoile individuale și oferirea unui feedback imediat, contribuind la dezvoltarea autonomiei și responsabilității în învățare. În același timp, mecanismele de gamificare introduc dinamica jocului în activitățile didactice, stimulând implicarea, motivația și gândirea creativă. Elevii sunt provocați să exploreze conținutul, să rezolve probleme și să colaboreze, într-un mediu care valorifică mecanismele ludice ca instrumente pedagogice.

Limba și literatura română oferă un cadru privilegiat pentru ceea ce poate fi numit „umanism digital”, în care tehnologia devine un mediu de interpretare și creație. Studiul textelor clasice poate fi revitalizat prin storytelling digital, prin realizarea de booktrailer care sintetizează mesajul operei și îl traduc în limbaj cinematografic, sau prin crearea unor profiluri fictive de social media pentru personaje literare, exercițiu care presupune înțelegerea psihologiei

personajului și transpunerea acesteia în forme contemporane de comunicare. Maparea mentală și vizualizarea datelor permit structurarea relațiilor complexe dintre personaje sau curente literare, iar hărțile literare digitale oferă o perspectivă imersivă asupra spațiului ficțional, conectând literatura cu geografia și istoria. Scrierea creativă augmentată digital, prin dialoguri simulate cu autori sau prin rescrierea finalurilor unor opere, stimulează reflecția critică și expresivitatea elevilor, transformând lectura într-un proces activ de interpretare.

Integrarea tehnologiei în studiul limbii române schimbă profund rolul cadrului didactic. Profesorul nu mai este doar un furnizor de informații, ci devine curator de resurse, responsabil de formarea alfabetizării informaționale și de ghidarea elevilor în selecția surselor valide. În același timp, profesorul devine mentor creativ, facilitând utilizarea tehnologiei pentru interpretarea textului, nu pentru reproducerea mecanică a conținutului. În acest nou model educațional, profesorul și elevul devin parteneri într-un proces de explorare digitală a patrimoniului cultural, în care lectura, analiza și creația se împletesc într-un demers colaborativ.

Digitalizarea studiului limbii române aduce însă și provocări. Apariția instrumentelor generative și accesul facil la materiale prelucrate pot conduce la externalizarea gândirii critice și la evitarea reflecției personale. Evaluarea trebuie regândită pentru a privilegia activitățile care solicită prezența fizică, argumentarea spontană și creația originală. Lectura pe suport digital favorizează fragmentarea atenției, ceea ce poate afecta capacitatea elevilor de a urmări fraze complexe și de a aprofunda analiza stilistică. Edițiile digitale adnotate colectiv pot transforma lectura într-un proces colaborativ, stimulând reflecția și dialogul. În plus, fractura digitală dintre mediul urban și rural poate genera inegalități în formarea competențelor digitale, ceea ce impune măsuri de echitate și acces.

Viitorul creativității în școală nu presupune abandonarea valorilor fundamentale ale educației, ci recontextualizarea lor. Tehnologia trebuie să servească textul, să faciliteze înțelegerea metaforei, a contextului istoric și a sensurilor profunde ale operei. Creativitatea trebuie evaluată prin originalitatea perspectivei, nu prin capacitatea de a reproduce comentarii literare. Literatura poate fi scoasă din rigiditatea manualelor și redată elevilor sub forme vii, interactive și relevante pentru experiența lor de viață. Tehnologia nu trebuie să înlocuiască lectura, ci să deschidă o fereastră nouă prin care textul clasic să poată fi privit și înțeles de o generație nouă.

În acest sens, inovația digitală devine un instrument de reconstrucție a relației elevului cu literatura. Textul literar, departe de a fi un obiect static, se transformă într-un spațiu de explorare, dialog și creație. Elevul poate vizualiza traseul personajelor, poate reconstrui universul operei prin mijloace multimedia, poate crea interpretări vizuale sau narrative, poate analiza critic răspunsurile generate de un model digital și poate compara perspective. Literatura devine un spațiu de experimentare, iar tehnologia un mediu de amplificare a sensului.

Creativitatea și inovația digitală în predarea limbii și literaturii române nu reprezintă o ruptură față de tradiție, ci o recontextualizare a acesteia. Tehnologia oferă oportunitatea de a redescoperi textul literar, de a-l interpreta prin mijloace variate și de a-l integra în experiența de viață a elevilor. Inovația reală în educație va avea loc atunci când tehnologia va sprijini interpretarea, creativitatea va fi evaluată prin originalitatea perspectivei, iar profesorul și elevul vor deveni parteneri într-un proces de explorare digitală a patrimoniului cultural. Literatura poate fi scoasă din rigiditatea manualelor și redată elevilor sub forme vii, interactive și relevante pentru experiența lor de viață. Tehnologia nu trebuie să înlocuiască lectura, ci să deschidă o fereastră nouă prin care textul clasic să poată fi privit și înțeles de o generație nouă.

Bibliografie

1. Adăscăliței, A., *Instruire asistată de calculator: didactică informatică*, Editura Polirom, 2007.
2. Cucoș, C., *Educația. Reîntemeieri, dinamici, prefigurări*, Editura Polirom, 2017.
3. Livingstone, S., *Children and the Internet: Great Expectations, Complex Realities*, Polity Press, 2009.
4. Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. Lucrare fundamentală care explică diferența de procesare a informației între generații și necesitatea adaptării metodelor pedagogice.

De la joacă la inovație-creativitatea digitală la micii școlari

Prof. înv. primar Nestor Elena

Școala Gimnazială "Iordache Cantacuzino" structura Lunca Pașcani

Motto

„Copiii sunt învățători ai adulților, prin felul lor pur și neîntinat de a privi lumea.”

Carl Jung

La vârsta de 6-11 ani, joaca reprezintă modul natural prin care copiii învață și explorează lumea înconjurătoare. Prin intermediul jocului, micii școlari experimentează idei, testează soluții și își dezvoltă gândirea divergentă, beneficiind de libertatea de a încerca fără teama de greșeală. Acest proces este esențial pentru cultivarea creativității și pentru formarea abilităților inovative încă de la cele mai fragede vârste.

Tehnologia devine un instrument valoros în acest proces, oferind posibilitatea de a transforma ideile abstracte în produse concrete, cum ar fi povești digitale, animații sau invenții simple. Aplicarea strategiilor de învățare prin proiecte permite elevilor să lucreze colaborativ, să rezolve probleme reale și să creeze produse vizibile care reflectă propria imaginație, dezvoltând astfel competențe interdisciplinare încă din clasele primare.

Gamificarea, prin puncte, medalii sau niveluri de dificultate, crește motivația și implicarea elevilor, încurajând asumarea riscurilor creative și explorarea mai multor soluții la aceeași problemă. În paralel, storytelling-ul digital le oferă copiilor oportunitatea de a-și exprima ideile și emoțiile, dezvoltând gândirea narativă și capacitatea de a comunica eficient.

În plus, colaborarea în cadrul proiectelor digitale și al jocurilor interactive stimulează învățarea socială, schimbul de idei și creativitatea colectivă. Astfel, procesul creativ la micii școlari poate fi privit ca un traseu ce începe cu explorarea liberă prin joacă, continuă cu experimentarea prin activități digitale și ateliere practice și se finalizează cu produse inovative, capabile să reflecte imaginația și inventivitatea fiecărui copil. Prin acest parcurs, elevii dezvoltă nu doar competențe digitale, ci și gândire critică, flexibilitate și abilitatea de a transforma ideile în acțiuni concrete.

În continuare voi da exemple concrete de activități digitale pe care le putem aplica la clasă:

1. Un exemplu relevant îl constituie *realizarea de povești digitale*, în care elevii creează narațiuni folosind imagini, text și sunet. Această activitate dezvoltă imaginația, competențele lingvistice și abilitățile digitale.

Instrumente utile: Canva, Book Creator sau alte aplicații educaționale listate în baza de resurse Digitaledu.

Link: <https://digitaledu.ro/aplicatii-educationale>

1a. Aventura animalelor din pădure- poveste digitală

- Elevii aleg unul sau mai multe animale și inventează o scurtă aventură.
- Creează pagini digitale cu imagini, text și efecte sonore pentru fiecare etapă a poveștii.
- La final, povestea poate fi prezentată colegilor sub formă de slideshow animat sau carte digitală.

Rezultat: O poveste digitală interactivă, în care elevii își dezvoltă creativitatea și abilitățile de utilizare a instrumentelor digitale

1b. O zi de școală-poveste ilustrată

- Elevii își imaginează sau descriu o zi specială la școală și creează o poveste digitală.
- Aduăgă imagini, pictograme, text și înregistrează sunete (de exemplu, dialoguri sau efecte ambientale).
- Activitatea poate fi finalizată prin prezentarea poveștii în fața clasei sau prin publicarea pe platformă

Rezultat: O poveste digitală personalizată, care consolidează exprimarea orală și scrisă, dar și competențele digitale ale elevilor

2. *Proiectele educaționale colaborative*, desfășurate în echipe, stimulează schimbul de idei și responsabilitatea comună. Elevii pot crea o „hartă a ideilor” .

Link: <https://padlet.com>

Elevii explorează subiectul propus „Ce înseamnă prietenia?”, și își exprimă ideile prin text, imagini, desene sau clipuri video. Fiecare elev adaugă contribuția sa pe tablă, iar toate ideile se organizează vizual sub formă de hartă a ideilor. Profesorul poate facilita discuția, grupând conceptele similare și evidențiind relațiile dintre ele.

Rezultat: Această activitate stimulează participarea activă, colaborarea, dezvoltă abilitățile digitale și oferă o imagine clară asupra modului în care elevii gândesc despre un subiect, încurajând exprimarea liberă și creativă. La final, harta poate fi folosită pentru aprofundarea temei sau pentru crearea unor proiecte colective

3. Elevii creează *animații, joculețe sau povești interactive*, folosind ca instrument: Scratch – limbaj de programare vizuală potrivit pentru copiii de 7–11 ani; permite realizarea de povești animate și jocuri.

Link: <https://scratch.mit.edu>

3a. Ziua mea preferată- poveste animată

- Elevii aleg o zi sau o întâmplare preferată și o transformă într-o poveste animată.

-Creează personaje (sprite-uri), fundaluri și scenarii folosind blocurile vizuale de programare.

-Adaugă mișcare, dialoguri și sunete pentru a-și anima povestea.

Rezultat: O scurtă poveste animată prezentată colegilor, care combină text, imagine și mișcare.

3b. Prindem fructele-joc simplu

-Elevii creează un joc în care un personaj trebuie să prindă fructe care cad de sus.

-Folosesc blocuri pentru a controla mișcarea personajului, pentru a detecta coliziuni și pentru a acorda puncte.

-Pot adăuga niveluri de dificultate și efecte sonore pentru a face jocul mai captivant.

Rezultat: Un joc interactiv, distractiv și educativ, în care elevii învață programare vizuală prin experimentare

4. Exemple activități de gamificare

Quiz-uri cu puncte și medalii.

Teste simple de Matematică sau Limba Română, realizate pe platforme precum Kahoot! sau Quizziz, pentru a transforma învățarea într-un joc

Link: <https://kahoot.com>

Link: <https://quizizz.com>

4a. Adunări și scăderi cu numere până la 100- Quiz interactiv

-Profesorul creează un quiz cu întrebări despre adunări și scăderi simple, potrivite clasei I–II.

-Fiecare întrebare are 3–4 variante de răspuns, iar elevii primesc puncte pentru răspunsurile corecte și pentru rapiditate.

-La final, elevii pot vedea clasamentul și primesc medalii virtuale pentru performanța lor.

Rezultat: Elevii își consolidează cunoștințele prin joc, se motivează și exersează gândirea rapidă.

4b. Cuvinte și propoziții- Quiz interactiv

-Profesorul pregătește un quiz cu întrebări despre sinonime, antonime, formarea propozițiilor sau identificarea substantivelor și adjectivelor.

-Elevii răspund online, primesc puncte pentru răspunsurile corecte și medalii virtuale pentru progres.

-Quiz-ul poate fi realizat ca o competiție prietenoasă între echipe sau individual.

Rezultat: Elevii învață prin joc, dezvoltă vocabularul și competențele lingvistice într-un mod interactiv și motivant

Pentru o implementare eficientă a activităților digitale la clasele primare, este important să acordăm atenție mai multor aspecte. În primul rând, **motivația și feedback-ul** joacă un rol esențial. Este recomandat să folosim platforme care permit elevilor să își urmărească progresul și să primească comentarii sau sugestii constructive, astfel încât să fie încurajați să continue explorarea și învățarea. <https://www.intuitext.ro>, <https://123edu.ro>, <https://asq.eu>, etc.

În al doilea rând, **siguranța digitală** trebuie să fie prioritară: elevii trebuie să utilizeze resurse sigure, supravegheate de cadrele didactice, pentru a evita expunerea la conținut nepotrivit

sau riscuri online. Nu în ultimul rând, este utilă **combinarea activităților digitale cu cele offline**; chiar dacă elevii lucrează pe dispozitive, discuțiile și consolidarea rezultatelor în clasă ajută la fixarea cunoștințelor și dezvoltarea gândirii critice.

Bibliografie

1. Istrate, Elena, și Ioana Șerban (2019). *Resurse educaționale digitale în contextul învățământului modern*. Editura ALL, București.
2. Gheorghiu, Rodica (2016). *Metode și tehnici moderne de predare-învățare*. Editura Didactică și Pedagogică, București
3. Holone, H. (2019). *Educația digitală. Ce, cum și de ce să predăm*. București: Editura Trei.

Dezvoltarea competențelor de comunicare în limba română cu ajutorul aplicațiilor digitale, la clasa pregătitoare

Prof. înv. primar Niculiță Ionela
Școala Gimnazială Hărmănești Vechi

În societatea actuală, tehnologia digitală devine un instrument tot mai important în procesul educațional. Utilizarea aplicațiilor interactive în activitatea didactică contribuie la crearea unui mediu de învățare atractiv și motivant pentru elevi.

Una dintre aplicațiile frecvent utilizate în educație este **LearningApps**, o platformă care permite realizarea unor exerciții interactive adaptate diferitelor discipline și niveluri de vârstă. În învățământul primar, în special la clasa pregătitoare, această aplicație poate contribui semnificativ la dezvoltarea competențelor de comunicare în limba română.

Acum, elevii se află la începutul procesului de formare a competențelor de comunicare orală și de familiarizare cu literele, sunetele și primele elemente ale citirii și scrierii. Prin intermediul platformei *LearningApps*, profesorul poate crea activități interactive precum *potrivirea imaginilor cu cuvintele corespunzătoare*, *ordonarea silabelor pentru formarea cuvintelor* sau *completarea unor propoziții simple*. Aceste exerciții contribuie la dezvoltarea vocabularului, la recunoașterea literelor și la înțelegerea relației dintre imagine și cuvânt, după cum putem observa accesând link-ul de mai jos.

<https://learningapps.org/display?v=pidgpcyik26>

<https://learningapps.org/display?v=pmf0ndg6a26>

Un alt avantaj al utilizării aplicației este caracterul său interactiv și ludic. Copiii învață mai ușor atunci când activitatea are forma unui joc. Prin *rezolvarea exercițiilor digitale*, elevii își dezvoltă atenția, memoria și capacitatea de concentrare. În același timp, feedbackul imediat oferit de aplicație îi ajută să își corecteze greșelile și să învețe într-un ritm propriu, ceea ce contribuie la *consolidarea competențelor lingvistice*.

La clasa pregătitoare, elevii se află la începutul procesului de formare a competențelor de comunicare în limba română. Aceștia învață să asculte, să înțeleagă mesaje simple și să își exprime ideile în propoziții scurte. Utilizarea platformei **Padlet.TA** facilitează realizarea unor activități interactive prin care elevii pot asocia imagini cu cuvinte, pot descrie obiecte sau situații și pot construi propoziții simple. Astfel, vocabularul copiilor se îmbogățește treptat, iar capacitatea lor de exprimare se dezvoltă.

<https://ta-legacy.padlet.com/matching/zVKZN0A2Km>

<https://ta-legacy.padlet.com/flashcards/aBKQv45ErZ>

<https://ta-legacy.padlet.com/memory-tiles/YkK45w7Wrl>

Un alt avantaj al utilizării acestei aplicații este *stimularea exprimării orale*. Elevii pot înregistra mesaje audio sau pot răspunde la diferite sarcini propuse de cadrul didactic. De exemplu, profesorul poate crea un panou virtual cu imagini reprezentând animale, obiecte sau activități cotidiene, iar elevii pot spune câteva propoziții despre acestea. În acest mod, copiii își dezvoltă *fluența în vorbire, pronunția corectă și încrederea în propriile capacități de comunicare*.

O platformă educațională care sprijină dezvoltarea competențelor de comunicare în limba română este **Edpuzzle**, care permite profesorilor să transforme videoclipurile în lecții interactive prin adăugarea de întrebări, explicații sau comentarii audio.

La clasa pregătitoare copiii învață să asculte cu atenție, să înțeleagă mesaje simple și să își exprime ideile în propoziții scurte. Utilizarea platformei Edpuzzle oferă cadrului didactic posibilitatea de a utiliza materiale video adaptate vârstei elevilor, cum ar fi povești, cântece sau scurte animații educative. Acestea captează atenția copiilor și îi ajută să înțeleagă mai ușor mesajul transmis.

<https://edpuzzle.com/media/698f83768ca7a0c9451fe7ee>

<https://edpuzzle.com/media/69a1fc6fc7f1bae66fba2bae>

Un avantaj important al aplicației este faptul că profesorul poate introduce întrebări pe parcursul videoclipului. Elevii sunt astfel încurajați să fie atenți și să reflecteze asupra conținutului vizionat. Întrebările pot viza identificarea personajelor, înțelegerea acțiunii sau exprimarea unor opinii simple despre povești. Prin aceste activități, copiii își dezvoltă capacitatea de ascultare activă, înțelegerea mesajului oral și exprimarea ideilor în limba română.

De asemenea, utilizarea videoclipurilor interactive contribuie la îmbogățirea vocabularului. Elevii intră în contact cu cuvinte noi, expresii și structuri lingvistice pe care le pot utiliza ulterior în comunicarea orală. Profesorul poate relua anumite secvențe din materialul video pentru a explica sensul unor cuvinte sau pentru a solicita elevilor să descrie imaginile observate.

O aplicație digitală frecvent utilizată în mediul educațional este **Wordwall**, o platformă care permite realizarea unor jocuri și exerciții interactive, oferind profesorului posibilitatea de a crea activități atractive, precum potrivirea imaginilor cu cuvintele corespunzătoare, ordonarea literelor pentru formarea unor cuvinte sau completarea unor propoziții simple. Aceste exerciții contribuie la dezvoltarea vocabularului și la consolidarea relației dintre imagine și cuvânt.

Pe lângă avantajul caracterului său ludic, platforma oferă feedback imediat, ceea ce îi ajută pe elevi să își corecteze greșelile și să înțeleagă mai bine cerințele activităților. Profesorul poate adapta exercițiile în funcție de nivelul și ritmul de învățare al fiecărui elev, ceea ce contribuie la o învățare diferențiată și eficientă.

<https://wordwall.net/resource/7366100/sunetul-%C8%99i-litera-r>

O altă aplicație utilizată cu succes la clasa pregătitoare este **ChatterPix**, care permite elevilor să animeze imagini și să le facă „să vorbească”, înregistrând mesaje vocale scurte.

În cadrul activităților de comunicare în limba română poate fi utilizată pentru a stimula exprimarea orală a elevilor. De exemplu, copiii pot realiza fotografii cu personaje din povești, desene realizate de ei sau imagini din manual, după care trasează o linie care va reprezenta gura personajului. Apoi, fiecare elev înregistrează un mesaj scurt, imaginându-și ce ar putea spune personajul respectiv. În acest mod, elevii sunt încurajați să formuleze propoziții simple, să utilizeze vocabularul învățat și să își exerseze pronunția.

De asemenea, aplicația poate fi folosită în activități de povestire sau de descriere. De exemplu, elevii pot anima un animal, un obiect sau un personaj și pot spune câteva informații despre acesta: cum se numește, unde se află, ce face sau cum se simte. Prin aceste exerciții, copiii își dezvoltă capacitatea de a construi enunțuri, de a transmite idei și de a participa activ la activități de comunicare.

Utilizarea aplicațiilor digitale în procesul de învățare la clasa pregătitoare reprezintă un sprijin valoros în dezvoltarea competențelor de comunicare în limba română. Aceste instrumente oferă un mediu interactiv, atractiv și adaptat nivelului de vârstă al elevilor, stimulând interesul pentru învățare și facilitând înțelegerea și exprimarea corectă a mesajelor orale și scrise. Prin activități vizuale, audio și interactive, aplicațiile digitale contribuie la îmbogățirea vocabularului, la dezvoltarea pronunției și la consolidarea capacității de a formula enunțuri simple. Astfel, integrarea lor în activitățile didactice nu doar modernizează procesul educațional, ci și susține formarea timpurie a unor competențe de comunicare esențiale pentru parcursul școlar al elevilor.

Bibliografie

1. Cucoș, C. (2014). *Pedagogie*. Iași: Editura Polirom.
2. Cerghit, I. (2008). *Metode de învățământ*. Iași: Editura Polirom.
3. Crăciun, C. (2017). *Metodica predării limbii române la clasele I–IV*. Deva: Editura Emia.

4. Ministerul Educației (2013). *Programa școlară pentru disciplina Comunicare în limba română – clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a*. București.
5. Redecker, C. (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators (DigCompEdu)*. Luxembourg: Publications Office of the European Union

Integrarea tehnologiei digitale în predarea operațiilor cu fracții zecimale – abordări didactice inovatoare în învățământul gimnazial

Oprea Corneliu Vasile
Școala Gimnazială Oniceni, Suceava

Rezumat

Articolul de față explorează modalități moderne de predare a operațiilor cu fracții zecimale prin integrarea tehnologiei digitale în procesul instructiv-educativ. Se evidențiază rolul platformelor educaționale, al aplicațiilor interactive și al resurselor digitale în facilitarea înțelegerii conceptelor matematice, precum și impactul acestora asupra motivației și performanței elevilor. Abordarea este una narativă, bazată pe exemple concrete de bune practici didactice.

Cuvinte-cheie: fracții zecimale, tehnologie digitală, predarea matematicii, inovație didactică, învățare interactivă

Transformările generate de era digitală au influențat profund modul în care se desfășoară procesul educațional. În predarea matematicii, utilizarea tehnologiei digitale reprezintă o oportunitate de a depăși dificultățile tradiționale asociate înțelegerii conceptelor abstracte. Un exemplu relevant îl constituie capitolul „Operații cu fracții zecimale”, care adesea creează dificultăți elevilor din cauza necesității de a înțelege poziționarea corectă a virgulei și relațiile dintre numere.

Integrarea instrumentelor digitale în predare contribuie la dezvoltarea unei învățări interactive, vizuale și aplicate, facilitând înțelegerea și consolidarea cunoștințelor.

Fracțiile zecimale reprezintă o etapă esențială în formarea competențelor matematice de bază. Elevii întâmpină frecvent dificultăți în realizarea operațiilor de adunare, scădere, înmulțire și împărțire cu astfel de numere.

Printre dificultățile identificate se numără:

- alinierea incorectă a zecimalelor;
- confuzia între regulile de calcul pentru numere întregi și cele pentru fracții zecimale;
- lipsa unei reprezentări vizuale a valorilor numerice.

În acest context, utilizarea tehnologiei digitale devine un instrument esențial pentru depășirea acestor obstacole.

În activitatea didactică, utilizarea platformelor educaționale și a aplicațiilor interactive contribuie la creșterea interesului elevilor și la îmbunătățirea rezultatelor școlare.

Un exemplu relevant este utilizarea platformei **GeoGebra**, care permite reprezentarea vizuală a fracțiilor zecimale pe axa numerelor. Elevii pot observa astfel relațiile dintre valori și pot înțelege mai ușor operațiile matematice.

De asemenea, platforma **Khan Academy** oferă lecții interactive și exerciții adaptate nivelului elevilor, permițând învățarea în ritm propriu. Feedback-ul imediat contribuie la corectarea erorilor și la consolidarea cunoștințelor.

Aplicația **Wordwall** este utilizată pentru realizarea de jocuri didactice, precum potrivirea valorilor sau completarea operațiilor. Aceste activități stimulează participarea activă și transformă învățarea într-un proces atractiv. În cadrul unei lecții despre adunarea și scăderea fracțiilor zecimale, profesorul poate utiliza tabla interactivă pentru a demonstra alinierea corectă a zecimalelor. Elevii pot participa activ, completând exerciții direct pe ecran.

Un alt exemplu este utilizarea platformei **Liveworksheets**, unde elevii rezolvă fișe interactive. Corectarea automată le oferă posibilitatea de a-și verifica răspunsurile și de a învăța din greșeli. Pentru înmulțirea fracțiilor zecimale, profesorul poate utiliza animații sau videoclipuri educaționale care explică pașii de calcul. Elevii pot vizualiza procesul și îl pot

reproduce ulterior în exerciții practice. În cazul împărțirii, aplicațiile digitale permit simularea pașilor și evidențierea poziționării virgulei, aspect esențial pentru înțelegerea corectă a algoritmului. Utilizarea tehnologiei digitale în predarea fracțiilor zecimale are un impact pozitiv asupra elevilor. Aceștia devin mai implicați, mai motivați și mai încrezători în propriile capacități. Învățarea interactivă facilitează înțelegerea conceptelor abstracte și permite adaptarea ritmului de lucru la nevoile fiecărui elev. De asemenea, dezvoltă competențele digitale, esențiale în societatea contemporană. Elevii își dezvoltă gândirea logică și capacitatea de rezolvare a problemelor, iar erorile sunt percepute ca oportunități de învățare.

În contextul integrării tehnologiei digitale în predarea operațiilor cu fracții zecimale, rolul profesorului se extinde semnificativ, depășind funcția tradițională de transmitere a informației. Profesorul devine proiectant al experiențelor de învățare, facilitator, mentor și evaluator reflexiv, capabil să creeze situații didactice relevante, adaptate diversității elevilor.

În primul rând, profesorul are responsabilitatea de a proiecta lecții didactice care integrează în mod coerent tehnologia. Aceasta presupune selectarea atentă a resurselor digitale (de exemplu, GeoGebra pentru reprezentări vizuale sau Wordwall pentru exerciții interactive) în funcție de obiectivele lecției. Nu orice utilizare a tehnologiei este eficientă; aceasta trebuie să fie justificată pedagogic și să contribuie la clarificarea conceptelor, cum ar fi poziționarea virgulei sau compararea fracțiilor zecimale.

În al doilea rând, profesorul are rolul de facilitator al învățării active. În locul unei predări frontale, acesta creează contexte în care elevii explorează, experimentează și descoperă. De exemplu, în cadrul unei activități digitale, elevii pot manipula valori pe axa numerelor sau pot verifica rezultatele unor calcule, dezvoltând astfel înțelegerea conceptuală.

Un alt aspect esențial este diferențierea instruirii. Platformele digitale permit adaptarea sarcinilor în funcție de nivelul elevilor. Profesorul poate oferi exerciții cu grad diferit de dificultate, poate monitoriza progresul individual și poate interveni punctual pentru sprijin. Astfel, fiecare elev beneficiază de un parcurs de învățare personalizat. Profesorul are, de asemenea, rolul de mediator al utilizării tehnologiei. Elevii trebuie ghidați în utilizarea corectă și responsabilă a resurselor digitale. Aceasta implică dezvoltarea competențelor digitale, dar și a unei atitudini critice față de informație. Evaluarea reprezintă un alt domeniu în care rolul profesorului se transformă. Instrumentele digitale oferă feedback imediat, însă interpretarea rezultatelor și formularea unor concluzii relevante rămân responsabilitatea cadrului didactic. Profesorul analizează erorile frecvente (de exemplu, alinierea greșită a zecimalelor) și adaptează strategiile de predare în consecință. În plus, profesorul are un rol motivațional important. Utilizarea tehnologiei poate crește interesul elevilor, însă implicarea acestora depinde de modul în care activitățile sunt concepute. Profesorul trebuie să creeze un climat pozitiv, să încurajeze participarea și să valorizeze progresul fiecărui elev.

Nu în ultimul rând, profesorul este un profesionist reflexiv, preocupat de dezvoltarea continuă. Integrarea tehnologiei presupune actualizarea constantă a competențelor și adaptarea la noile resurse educaționale. Participarea la cursuri de formare, schimbul de bune practici și colaborarea cu alți profesori contribuie la îmbunătățirea actului didactic.

Rolul profesorului în context digital este unul complex și dinamic, implicând competențe pedagogice, digitale și sociale. Printr-o utilizare adecvată a tehnologiei, acesta poate transforma predarea fracțiilor zecimale într-o experiență de învățare eficientă, interactivă și adaptată nevoilor elevilor. Integrarea tehnologiei digitale în predarea operațiilor cu fracții zecimale reprezintă o strategie eficientă pentru îmbunătățirea procesului educațional. Prin utilizarea platformelor interactive și a aplicațiilor educaționale, elevii pot înțelege mai ușor conceptele și își pot dezvolta competențele matematice, iar exemplele prezentate demonstrează că tehnologia nu înlocuiește profesorul, ci îl sprijină în crearea unui mediu de învățare modern, adaptat nevoilor elevilor.

Bibliografie

1. Cucuș, C. (2017). *Pedagogie*. Iași: Editura Polirom.
2. Iucu, R. (2015). *Managementul clasei de elevi*. Iași: Editura Polirom.
3. GeoGebra. (2026). *GeoGebra Learning Resources*. Retrieved March 17, 2026, from <https://www.geogebra.org>

4. Khan Academy. (2026). *Mathematics Exercises and Lessons*. Retrieved March 17, 2026, from <https://www.khanacademy.org>
5. Wordwall. (2026). *Interactive Teaching Tools*. Retrieved March 17, 2026, from <https://www.wordwall.net>

Creativitate și inovare în predarea chimiei – strategii moderne pentru eficientizarea procesului didactic

Prof. Oprea Oana Miruna
Școala Gimnazială Oniceni, Suceava

Chimia, ca disciplină științifică fundamentală, contribuie la formarea gândirii logice și la înțelegerea fenomenelor din viața cotidiană. Cu toate acestea, predarea acestei discipline se confruntă frecvent cu dificultăți generate de caracterul abstract al noțiunilor și de percepția elevilor asupra complexității conținuturilor.

În acest context, creativitatea și inovația devin elemente esențiale în proiectarea și desfășurarea activităților didactice. Integrarea unor metode moderne, interactive și centrate pe elev poate transforma procesul de învățare într-o experiență atractivă și eficientă. Creativitatea în educație presupune capacitatea profesorului de a adapta conținuturile, metodele și strategiile didactice la nevoile și particularitățile elevilor. În predarea chimiei, aceasta se manifestă prin utilizarea unor abordări variate, care facilitează înțelegerea conceptelor și stimulează curiozitatea.

Un exemplu relevant îl constituie utilizarea analogiilor și a exemplelor din viața reală pentru explicarea fenomenelor chimice. De asemenea, profesorul poate recurge la experimente demonstrative sau la activități practice care implică participarea activă a elevilor.

Creativitatea nu se limitează la profesor, ci trebuie cultivată și la nivelul elevilor. Aceștia pot fi încurajați să formuleze ipoteze, să observe fenomene și să tragă concluzii, dezvoltându-și astfel gândirea critică și spiritul investigativ.

Inovația în educație presupune introducerea unor metode, tehnici și instrumente noi, care îmbunătățesc procesul de învățare. În chimie, aceasta se realizează prin integrarea tehnologiei digitale, utilizarea metodelor interactive și promovarea învățării prin descoperire.

Platformele educaționale, simulările virtuale și aplicațiile interactive permit vizualizarea proceselor chimice la nivel microscopic, ceea ce contribuie la o mai bună înțelegere a conceptelor. De exemplu, reacțiile chimice pot fi simulate, iar elevii pot observa transformările fără a fi expuși riscurilor. În plus, metodele moderne precum învățarea bazată pe proiecte sau învățarea colaborativă stimulează implicarea elevilor și dezvoltarea competențelor sociale și cognitive.

Chimia este o știință experimentală, iar laboratorul reprezintă un spațiu esențial pentru învățare. Activitățile experimentale permit elevilor să observe direct fenomenele chimice și să verifice ipotezele formulate. Experimentele simple, realizate cu materiale accesibile, pot avea un impact semnificativ asupra înțelegerii conceptelor. De exemplu, reacțiile acido-bazice, obținerea gazelor sau separarea amestecurilor sunt activități care pot fi realizate în laboratorul școlar.

Creativitatea se manifestă în modul în care elevii interpretează rezultatele și în capacitatea acestora de a propune variante alternative de experimentare. Profesorul are rolul de a ghida acest proces și de a încuraja explorarea. Tehnologia digitală reprezintă un instrument valoros în predarea chimiei. Utilizarea simulărilor, a videoclipurilor educaționale și a platformelor interactive contribuie la crearea unui mediu de învățare atractiv și eficient.

Simulările virtuale permit realizarea unor experimente care nu pot fi efectuate în laborator din motive de siguranță sau lipsă de resurse. De asemenea, aplicațiile digitale oferă posibilitatea repetării experimentelor și observării detaliate a fenomenelor. În plus, tehnologia facilitează evaluarea și monitorizarea progresului elevilor, oferind feedback rapid și relevant.

Profesorul joacă un rol esențial în implementarea strategiilor inovatoare, fiind principalul agent al schimbării în procesul educațional. În contextul actual, caracterizat de dinamica accelerată a cunoașterii și de dezvoltarea tehnologică, cadrul didactic trebuie să manifeste deschidere față de nou, flexibilitate și capacitate de adaptare. Actualizarea continuă a competențelor profesionale, în special a celor digitale și pedagogice, devine o condiție fundamentală pentru realizarea unui demers didactic

eficient. Profesorul nu mai este doar un transmițător de informații, ci un proiectant al situațiilor de învățare, capabil să selecteze și să integreze resurse relevante în funcție de obiectivele lecției și de particularitățile elevilor.

În acest context, rolul profesorului se redefineste în direcția facilitării învățării. Acesta creează contexte educaționale în care elevii sunt încurajați să exploreze, să investigheze și să construiască sensuri proprii. Prin ghidarea procesului de descoperire și prin utilizarea resurselor digitale, profesorul sprijină dezvoltarea unei învățări active și participative. De exemplu, utilizarea simulărilor sau a experimentelor virtuale permite elevilor să observe procese chimice complexe, dificil de realizat în laboratorul școlar, contribuind astfel la o înțelegere mai profundă a conținuturilor.

Un alt aspect definitoriu al rolului profesorului este crearea unui climat educațional favorabil învățării. Relațiile bazate pe încredere, respect și colaborare stimulează implicarea elevilor și reduc anxietatea asociată disciplinelor percepute ca dificile, precum chimia. Profesorul are responsabilitatea de a încuraja exprimarea liberă a ideilor, de a valoriza contribuțiile elevilor și de a promova învățarea prin cooperare. Astfel, clasa devine un spațiu al dialogului și al construcției colective de cunoaștere. Motivarea elevilor reprezintă, de asemenea, o dimensiune esențială a activității didactice. Prin utilizarea metodelor interactive, a experimentelor și a aplicațiilor practice, profesorul poate transforma lecțiile de chimie în experiențe relevante și atractive. Corelarea conținuturilor cu situații din viața reală contribuie la creșterea interesului și la dezvoltarea unei atitudini pozitive față de învățare. În același timp, feedback-ul constructiv și recunoașterea progresului individual au un rol important în consolidarea motivației intrinseci a elevilor. Profesorul contemporan este un facilitator al învățării, un mediator al cunoașterii și un promotor al inovației educaționale. Prin competențele sale profesionale și prin atitudinea deschisă față de schimbare, acesta contribuie decisiv la crearea unui mediu educațional adaptat cerințelor societății actuale.

Implementarea strategiilor creative și inovatoare în predarea chimiei generează un impact semnificativ asupra elevilor, atât la nivel cognitiv, cât și la nivel motivațional. Implicarea activă în procesul de învățare crește vizibil, întrucât metodele interactive, experimentale și digitale transformă lecția dintr-un demers pasiv într-o experiență participativă. Elevii nu mai sunt simpli receptori ai informației, ci devin actori ai propriului proces de formare, implicați în explorare, descoperire și analiză.

În acest context, se dezvoltă competențe cognitive superioare, precum capacitatea de analiză, sinteză și transfer al cunoștințelor în situații noi. Prin activități precum experimentul, rezolvarea de probleme sau utilizarea simulărilor digitale, elevii învață să stabilească relații cauză-efect, să formuleze ipoteze și să argumenteze concluzii, ceea ce contribuie la consolidarea unei gândiri științifice riguroase. Totodată, performanțele școlare sunt îmbunătățite, deoarece învățarea devine mai clară, mai logică și mai ancorată în experiențe concrete.

Pe lângă achizițiile cognitive, elevii dobândesc competențe esențiale pentru integrarea în societatea contemporană. Gândirea critică este stimulată prin analiza informațiilor și evaluarea rezultatelor experimentale, în timp ce capacitatea de rezolvare a problemelor este dezvoltată prin sarcini aplicative și situații reale de învățare. Utilizarea tehnologiei digitale contribuie la formarea competențelor digitale, indispensabile în contextul actual, în care accesul la informație și adaptabilitatea la noile tehnologii reprezintă condiții ale succesului.

În plus, aceste abordări educaționale favorizează dezvoltarea autonomiei elevilor, aceștia învățând să își gestioneze propriul proces de învățare, să își asume responsabilitatea pentru rezultate și să își dezvolte încrederea în propriile capacități. Astfel, elevii devin mai bine pregătiți pentru a face față provocărilor unei societăți dinamice, caracterizate prin schimbare continuă și necesitatea adaptării rapide la noi contexte.

Profesorul are un rol central în acest proces, fiind responsabil de crearea unui mediu de învățare stimulat și adaptat nevoilor elevilor. Prin promovarea creativității și a inovației, predarea chimiei poate deveni mai accesibilă și mai atractivă, contribuind la formarea unor generații capabile să răspundă provocărilor viitorului.

Bibliografie

1. Cucos, C. (2017). *Pedagogie*. Iași: Editura Polirom.
2. Iucu, R. (2015). *Managementul clasei de elevi*. Iași: Editura Polirom.

3. Cerghit, I. (2006). *Metode de învățământ*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
4. Joița, E. (2008). *Pedagogie și elemente de psihologia educației*. Craiova: Editura Universitaria.
5. Resurse educaționale digitale și platforme interactive utilizate în predarea chimiei.

Matematica generației digitale

Prof. Obreja Anca

Școala Gimnazială "Iordache Cantacuzino" Pașcani

Societatea din zilele noastre s-a schimbat mult în toate aspectele, în toate domeniile, la toate nivelurile. Și în zilele noastre copiii au o perspectivă diferită în ceea ce privește viața, sunt stimulați și motivați de diferite activități și toate aceste activități îi fac să gândească digital. Quinn și Iverson au susținut că „elevii trebuie să fie angajați mai mult și să fie puși în centrul experienței de învățare pentru a trece de la „vas pasiv” la „participant activ”. McLester afirmă că „aproape șaptezeci la sută dintre elevi învață cel mai bine în mod activ și vizual”. În consecință, această lume digitală trebuie adusă în clasă. Profesorii ar trebui să digitalizeze clasa pentru a motiva și pentru a implica elevii.

„*La ce îmi folosesc aceste lucruri în viață?*” sau „*Sunt plictisit.*” sunt cele mai des folosite propoziții în rândul elevilor. Ei consideră că școala este lipsită de provocări și motivație, deoarece școala nu se încadrează în lumea lor, nu îi implică și nu își dezvoltă abilitățile; creează noi abilități care sunt paralele cu nevoile lor, ei nu văd utilitatea lucrurilor învățate în școală. De cele mai multe ori, din cauza volumului mare de noțiuni noi care trebuie învățate la clasă, a programelor care trebuie parcurse, profesorii nu au timp suficient în cadrul orelor pentru aplicații practice. Ca răspuns la plictiseala lor și la câștigarea timpului alocat problemelor practice și a aplicațiilor, cercetătorii și oamenii de știință au găsit o alternativă, învățarea inversată/ învățarea răsturnată sau pe dos, care este încă la început, dar se dezvoltă treptat. Conceptul de *flipped classroom* a fost popularizat în anii 2000 de doi profesori americani, Jonathan Bergmann și Aaron Sams. Cei doi profesori de chimie s-au cunoscut la școala din Colorado unde predau și au început să-și planifice lecțiile împreună. Pentru că mulți elevi absentau de la ore, profesorii au început să înregistreze prezentări PowerPoint cu audio pe care le-au trimis online elevilor. În scurt timp și-au dat seama că, de fapt, momentele când elevii au cea mai mare nevoie de profesor este când se împotmolesc și au nevoie de ajutor individual. „*N-au nevoie de mine să le dau tot conținutul în clasă, ei îl pot primi de unii singuri, anterior*”, scriu profesorii în povestea lor. Așa a căpătat popularitate învățarea inversată care s-a transformat și într-o adevărată mișcare globală, Flipped Learning Global Initiative, care funcționează sub motto-ul „întâi pedagogia, apoi tehnologia”.

Învățarea răsturnată este o metodă de instruire și un tip de învățare mixtă care oferă conținut de instruire, adesea online, în afara sălii de clasă și mută activitățile, inclusiv cele care ar fi fost considerate în mod tradițional teme pentru acasă, în sala de clasă. Astfel, profesorii se pot concentra pe nevoile individuale ale elevilor, iar ei pot învăța în ritmul lor din discuțiile la clasă. În plus, modelul facilitează dezvoltarea autonomiei și gândirii critice, promovează acceptarea celorlalți și descoperirea punctelor slabe și forte care îi fac unici pe elevi.

Etapele „învățării răsturnate” sunt următoarele:

1. Explicația teoretică

Elevii au un prim contact cu teoria acasă datorită materialului pregătit și oferit de profesor. Ei învață fiecare în ritmul lor.

2. Teme practice

Elevii fixează/ învață teoria prin activități practice în clasă unde profesorul ghidează activitatea elevilor.

Teoria este simplă, dar cum aplicăm această metodă? Pentru învățarea teoriei există mai multe aplicații și instrumente online, printre care sunt Screencast-o-Matic și Edpuzzle.

Screencast-O-Matic este o platformă de învățare și partajare a capturii de ecran video care duce colaborarea vizuală la nivelul următor. Se găsește atât în versiune gratuită, cât și în versiune premium, permite persoanelor și companiilor să creeze soluții video

convingătoare și autentice pentru învățare și colaborare. Cu ajutorul înregistratorului de ecran ușor de utilizat pentru Windows și Mac, se poate captura orice zonă a ecranului dvs. cu opțiunea de a adăuga narațiune de la microfon și video de la camera web. Se poate înregistra sunetul sistemului computerului, adăuga suprapuneri și text în timpul înregistrării și crea un script de citit pentru înregistrări perfect sincronizate. Se poate înregistra și partaja cu ușurință prelegeri, seminarii web, demonstrații, jocuri, bilete de asistență, apeluri Skype etc. și partaja gratuit pe Screencast-O-Matic.com, YouTube, Google Drive, Vimeo, Dropbox sau salva direct într-un fișier video.

Edpuzzle este o platformă care permite crearea sau reutilizarea de conținut video. Pe parcursul unei secvențe video aleasă de profesor, pot fi inserate întrebări și sarcini de lucru. Platforma permite accesul cu un cont google. În general, Edpuzzle este o modalitate de a face un videoclip interactiv și centrat pe elev. Mai degrabă decât un profesor care redă un videoclip, dă clic pe pauză și apoi încearcă să-i determine pe elevi să discute sau să ia notițe sau să interogheze filmul pe baza a ceea ce profesorul consideră rezonabil, Edpuzzle pune elevul în control. Ei pot revedea. Ei pot răspunde la întrebări sau chestionare scrise. Ei pot face clic pe hyperlink-urile introduse de un profesor. Ei pot revizui comentariile scrise sau notele audio lăsate de un profesor. Edpuzzle preia experiența de vizionare și o încetinește pentru elevi și le permite să se implice. Le permite studenților să vizualizeze videoclipuri, să reflecte asupra acestuia și să învețe din el. Partea frumoasă este că profesorii pot să îi monitorizeze pe elevi, ei văd dacă aceștia au urmărit integral filmulețul acasă și primesc răspunsurile elevilor la întrebările interactive pe baza materialului respectiv.

Activitățile din clasă sunt pentru consolidarea și fixarea noțiunilor, profesorul ghidează și monitorizează activitățile practice din clasă. În funcție de temele abordate, elevii sunt împărțiți în grupe sau individual, fiecare cum consideră că este mai eficient pentru clasa respectivă. Pentru clarificarea anumitor noțiuni orele pot începe cu revizualizarea filmulețului care era temă pentru acasă, cu explicarea conținutului, cu întrebări adresate profesorului elevilor sau invers. Cea mai mare parte a orei este alocată activităților practice, astfel elevii sunt mai motivați, ei sunt implicați și provocați pe tot parcursul orei să rezolve diferite situații practice.

Din păcate, nu există o garanție că această metodă este eficientă la toate clasele sau la toți elevii, totul ține de testare și încercare. Din experiența mea la clasă și din perioada când procesul de învățare era într-un procent mare on-line, datorită restricțiilor, consider că învățarea răsturnată este o metodă care crește motivația elevilor pentru școală. Datorită timpului mare alocat problemelor practice, profesorii pot aborda la clasă diferite situații practice indiferent de materie astfel elevii văd utilitatea noțiunilor întâlnite în școală. Elevii învață nu numai pentru o diplomă sau pentru promovarea unui examen, ei învață din dorința pentru cunoaștere și pentru dezvoltarea lor personală și profesională.

Liceenii în era digitală: între inovație, creativitate și alegerea unei cariere

**Pătru Constantin Marius
Colegiul Național „Nicolae Titulescu” Pucioasa**

Trăim într-o epocă definită de tehnologie, viteză și transformare continuă. Era digitală nu înseamnă doar utilizarea internetului sau a telefoanelor inteligente, ci o schimbare profundă a modului în care gândim, învățăm, comunicăm și muncim. În acest context, creativitatea și inovația devin competențe esențiale, iar elevii de liceu sunt direct influențați de aceste transformări atunci când își aleg o profesie și când se pregătesc pentru a o practica în viitor.

Creativitatea reprezintă capacitatea de a genera idei noi, originale și utile, iar inovația presupune aplicarea acestor idei în practică pentru a produce schimbări sau îmbunătățiri. În trecut, aceste calități erau asociate mai ales cu domeniile artistice. Astăzi, însă, ele sunt fundamentale în aproape orice domeniu: tehnologie, medicină, educație, economie sau comunicare. Dezvoltarea rapidă a tehnologiilor digitale – inteligență artificială, realitate virtuală, automatizare – schimbă permanent piața muncii. Companii globale precum Google sau Apple investesc constant în inovație și caută angajați capabili să gândească diferit, să rezolve probleme complexe și să se adapteze

rapid. Astfel, accentul nu mai cade doar pe acumularea de informații, ci pe capacitatea de a le utiliza creativ. Pentru elevii de liceu, acest lucru înseamnă că succesul profesional nu va depinde exclusiv de notele obținute sau de memorarea unor cunoștințe, ci de dezvoltarea unor competențe precum gândirea critică, colaborarea, comunicarea și adaptabilitatea. Elevii de astăzi sunt considerați „nativi digitali”. Ei cresc într-un mediu dominat de rețele sociale, platforme educaționale online, videoclipuri explicative și aplicații interactive. Accesul rapid la informație le oferă oportunități uriașe de învățare și explorare a diferitelor domenii profesionale.

Platforme precum YouTube sau TikTok nu sunt doar surse de divertisment, ci și medii în care tinerii pot descoperi pasiuni, pot învăța programare, design grafic, editare video sau chiar antreprenariat. În același timp, cursuri online oferite de universități sau organizații internaționale le permit să dobândească abilități practice încă din perioada liceului. Această expunere timpurie la diverse domenii le influențează direct alegerea profesiei. Dacă în trecut opțiunile erau limitate la câteva meserii tradiționale (medic, profesor, inginer, avocat), astăzi apar profesii noi: specialist în marketing digital, dezvoltator de aplicații mobile, creator de conținut, expert în securitate cibernetică sau designer de experiențe virtuale. Totuși, mediul digital aduce și provocări. Abundența informației poate crea confuzie, iar presiunea succesului rapid, promovată intens pe rețelele sociale, poate determina alegeri superficiale. De aceea, este esențial ca elevii să fie ghidați în mod echilibrat de profesori și părinți. În era digitală, alegerea unei profesii nu mai este un proces rigid, stabilit o dată pentru totdeauna. Mulți tineri vor schimba mai multe domenii de activitate pe parcursul vieții. În acest context, creativitatea devine un instrument care le permite să se reinventeze constant.

De exemplu, un elev pasionat de desen poate combina talentul artistic cu tehnologia și poate deveni designer grafic sau animator digital. Un tânăr interesat de jocuri video poate transforma pasiunea într-o carieră în programare sau design de jocuri. Industria jocurilor, reprezentată de companii precum Ubisoft, oferă oportunități în domenii care îmbină arta, tehnologia și povestirea. Mai mult, inovația încurajează spiritul antreprenorial. Mulți liceeni visează să își creeze propriul start-up, inspirați de povești de succes din mediul online. Modele precum Elon Musk demonstrează că ideile îndrăznețe pot transforma industrii întregi. Astfel de exemple îi motivează pe tineri să gândească ambițios și să își asume riscuri calculate.

Odată aleasă profesia, provocările nu se opresc. Ritmul accelerat al schimbărilor tehnologice impune învățarea continuă. Multe meserii existente astăzi vor suferi transformări majore sau chiar vor dispărea, în timp ce altele noi vor apărea. De exemplu, automatizarea și inteligența artificială pot prelua sarcini repetitive, dar nu pot înlocui complet creativitatea umană, empatia sau gândirea strategică. Elevii de liceu trebuie să înțeleagă că viitorul aparține celor care pot colabora cu tehnologia, nu celor care se tem de ea. În acest sens, școala are un rol fundamental. Introducerea cursurilor de programare, robotică, educație media și antreprenariat contribuie la formarea unor tineri pregătiți pentru realitățile viitorului. Totodată, activitățile extracurriculare, proiectele de echipă și voluntariatul dezvoltă competențe sociale și creative indispensabile. Pentru ca elevii să valorifice pe deplin oportunitățile erei digitale, sistemul educațional trebuie să încurajeze gândirea independentă și experimentarea. Metodele tradiționale, bazate exclusiv pe memorare, nu mai sunt suficiente.

Profesorii pot stimula creativitatea prin proiecte interdisciplinare, utilizarea tehnologiei în clasă și promovarea dezbaterilor. De asemenea, este important ca elevii să fie încurajați să greșească și să învețe din propriile erori, deoarece inovația presupune încercare și ajustare continuă.

În concluzie, creativitatea și inovația reprezintă pilonii fundamentali ai erei digitale. Pentru elevii de liceu, acestea nu sunt doar concepte teoretice, ci realități care le influențează direct viitorul profesional. Accesul la tehnologie le oferă oportunități nelimitate de explorare și dezvoltare, dar și responsabilitatea de a face alegeri informate și echilibrate. Într-o lume în continuă schimbare, succesul nu va aparține neapărat celor care știu cel mai mult, ci celor care pot crea, adapta și transforma ideile în soluții concrete. Astfel, elevii de astăzi trebuie să își dezvolte nu doar cunoștințele, ci și imaginația, curajul și dorința de a învăța permanent. Numai astfel vor putea nu doar să își aleagă o profesie potrivită, ci să o practice cu succes și să contribuie activ la inovarea societății viitorului.

Bibliografie

1. Cucos, C. (Coord.). (2020). *Educația digitală*. Iași, Polirom.

2. Voiculescu, E. (2019). *Psihologia creativității*. București.
3. Ministerul Educației. (2018). *Repere pentru proiectarea și actualizarea curriculumului național*. București.

De la literă la joc digital: utilizarea pedagogiei digitale în dezvoltarea competențelor de la clasa pregătitoare

Prof. Penu Iuliana

Liceul Universității „Alexandru Ioan Cuza” din Iași

Transformările tehnologice din ultimele decenii au influențat semnificativ sistemul educațional, determinând integrarea instrumentelor digitale în procesul de predare-învățare. În acest context, domeniul cunoscut sub numele de „Pedagogia digitală” analizează modalitățile prin care tehnologia poate sprijini activitățile educaționale și poate facilita dezvoltarea competențelor elevilor.

În învățământul primar, și în special la clasa pregătitoare, integrarea resurselor digitale trebuie realizată într-o manieră echilibrată, adaptată particularităților de vârstă ale copiilor. Elevii aflați la începutul parcursului școlar au nevoie de experiențe concrete de învățare, de interacțiune directă cu materialele didactice și de activități ludice. În acest sens, instrumentele digitale nu trebuie să înlocuiască metodele tradiționale, ci să le completeze, contribuind la creșterea motivației și la diversificarea strategiilor didactice.

În activitatea didactică pot fi utilizate numeroase platforme educaționale online care permit crearea sau utilizarea unor activități interactive adaptate nivelului de vârstă al elevilor. Dintre acestea pot fi menționate: Wordwall, LearningApps, Liveworksheets, Kahoot!, Twinkl, Genially, Plikers. Aceste platforme pot fi utilizate pe calculator sau pe tablă interactivă și oferă posibilitatea realizării unor activități atractive pentru elevi, în special prin intermediul jocurilor didactice.

Procesul de alfabetizare reprezintă una dintre principalele finalități educaționale ale clasei pregătitoare. Elevii își formează treptat competențe precum recunoașterea literelor, asocierea sunet-literă, formarea silabelor și citirea cuvintelor simple. Platformele digitale pot sprijini aceste procese prin activități interactive. De exemplu, platforma Wordwall permite crearea unor jocuri didactice precum potrivirea literelor cu imagini, completarea cuvintelor sau ordonarea silabelor. În cadrul unei activități de consolidare a literei „M”, profesorul poate proiecta pe tablă un exercițiu în care elevii trebuie să asocieze litera cu imagini reprezentând cuvinte. Prin această activitate se consolidează relația dintre sunet și literă și se dezvoltă vocabularul elevilor.

O altă platformă utilă este LearningApps, care oferă exerciții interactive precum ordonarea silabelor pentru formarea cuvintelor sau completarea cu litera lipsă. După realizarea exercițiului digital, profesorul poate solicita elevilor să scrie cuvântul în caiet, consolidând astfel legătura dintre activitatea digitală și exercițiul de scriere. Se pot construi puzzle-uri. Se pot completa rebusuri utilizând literele studiate, pe rând.

În mod similar, platforma Liveworksheets permite transformarea fișelor de lucru tradiționale în exerciții interactive. Elevii pot completa litera lipsă dintr-un cuvânt sau pot selecta cuvântul corespunzător imaginii afișate. Astfel de activități contribuie la dezvoltarea competențelor de citire și scriere într-un mod atractiv și motivant.

Resurse utile pentru activități de citire ghidată, fișe de lucru sau materiale vizuale pot fi găsite și pe platforma educațională Twinkl, care oferă materiale didactice adaptate învățământului primar.

În domeniul matematicii, elevii de clasa pregătitoare își dezvoltă competențele de recunoaștere a numerelor, comparare a cantităților și efectuare a unor operații simple de adunare și scădere. Instrumentele digitale pot facilita înțelegerea acestor concepte prin utilizarea reprezentărilor vizuale și a jocurilor interactive.

Platforma LearningApps permite realizarea unor exerciții precum asocierea numărului cu cantitatea corespunzătoare sau ordonarea numerelor de la 0 la 10, permite construirea de

În mod similar, platforma Wordwall oferă jocuri interactive pentru exersarea operațiilor de adunare și scădere. Profesorul poate crea un exercițiu de tip quiz în care elevii trebuie să identifice rezultatul corect al unor operații sau pot rezolva probleme simple.

Un instrument util pentru evaluarea rapidă a cunoștințelor este Kahoot!, care permite realizarea unor quiz-uri interactive. Elevii răspund la întrebări matematice simple, iar rezultatele sunt afișate instantaneu, ceea ce contribuie la creșterea interesului și a implicării în activitate.

Plikers permite „scanarea” cu ajutorul telefonului a tuturor răspunsurilor și a rezultatelor oferite de copii la calculele orale.

De asemenea, platforma Baamboozle poate transforma exercițiile matematice în jocuri de echipă. Elevii pot rezolva exerciții de adunare sau pot identifica numărul corespunzător unei cantități de obiecte, dezvoltând astfel competențe matematice într-un cadru ludic.

Integrarea tehnologiei în activitatea didactică presupune proiectarea unor secvențe de învățare care combină metodele digitale cu cele tradiționale.

De exemplu, în cadrul unei lecții de comunicare în limba română, profesorul poate introduce litera nouă printr-o conversație euristică și prin observarea unor imagini reprezentative. Ulterior, elevii pot participa la un joc interactiv realizat pe platforma Wordwall, în care trebuie să identifice cuvinte care conțin litera studiată. Activitatea poate continua cu exerciții de scriere în caiet și cu citirea unor cuvinte sau propoziții scurte.

În domeniul matematicii, o activitate de învățare poate începe cu manipularea unor obiecte concrete, precum jetoane sau bețișoare pentru numărare. După realizarea exercițiilor practice, elevii pot rezolva un joc interactiv pe platforma LearningApps, în care trebuie să identifice rezultatul corect al unor adunări simple.

Un element inovator al pedagogiei digitale îl reprezintă utilizarea principiilor de Gamification în activitatea didactică. Gamificarea presupune integrarea elementelor specifice jocurilor – puncte, niveluri, recompense sau provocări – în procesul de învățare.

În contextul clasei pregătitoare, aceste elemente pot fi integrate în mod creativ în activitățile digitale. De exemplu, profesorul poate organiza o „vânătoare de cuvinte”, în care elevii trebuie să identifice pe platforma Wordwall cuvinte care conțin o anumită literă. Fiecare răspuns corect poate aduce puncte echipei din care face parte elevul.

În mod similar, la matematică se poate realiza un „parcurs al numerelor”, în care elevii avansează pe diferite niveluri de dificultate pe măsură ce rezolvă exerciții de adunare și scădere. Activitatea poate fi realizată prin exerciții interactive pe platforma LearningApps.

Un alt exemplu de activitate creativă este „povestea digitală a literelor”. Profesorul prezintă o poveste ilustrată în care fiecare personaj reprezintă o literă. Elevii participă la activități interactive pentru a descoperi cuvintele asociate fiecărei litere, combinând astfel lectura, jocul și tehnologia. Deși cea din urmă oferă numeroase oportunități pedagogice, utilizarea ei în activitatea didactică trebuie realizată într-un mod echilibrat. În cazul elevilor mici, experiențele concrete, jocul, interacțiunea socială și activitățile practice sunt esențiale pentru dezvoltarea cognitivă și emoțională.

Prin urmare, rolul cadrului didactic este de a integra tehnologia ca instrument complementar în procesul educațional. Activitățile digitale pot fi utilizate pentru consolidarea cunoștințelor, pentru evaluare formativă sau pentru stimularea motivației elevilor, în timp ce metodele tradiționale contribuie la formarea deprinderilor fundamentale de citire, scriere și calcul. Integrarea pedagogiei digitale în activitatea didactică de la clasa pregătitoare poate contribui la crearea unui mediu educațional interactiv și motivant. Platformele digitale permit realizarea unor activități variate pentru învățarea citirii, scrierii și a conceptelor matematice de bază, facilitând participarea activă a elevilor.

Cu toate acestea, eficiența pedagogiei digitale depinde de modul în care tehnologia este integrată în demersul didactic. Un echilibru între metodele tradiționale și cele moderne permite valorificarea avantajelor ambelor abordări și contribuie la formarea competențelor fundamentale ale elevilor din ciclul primar

Bibliografie

1. Cucos, C. (2014). *Pedagogie*. Iași: Editura Polirom.

2. Ionescu, M., Radu, I. (2001). *Didactica modernă*. Cluj-Napoca: Editura Dacia.
3. Pânișoară, I. O. (2015). *Profesorul de succes*. Iași: Editura Polirom.

Strategii moderne de abordare în ciclul primar

Prof. înv. primar Petrică Loredana Elena
Școala Gimnazială Nr.1 „George Uscătescu”

Funcția principală a ciclului primar este aceea instrumentală de a forma elevilor capacități intelectuale, de “a-i învăța să învețe”. Se impune deci reconsiderarea dimensiunii valorice a cuplului operațional “informativ-formativ” și implicit reconsiderarea întregului proces de proiectare a activităților didactice. Se vor folosi cu precădere metode moderne, activ-participative cu un pronunțat caracter formativ, dar nu se va renunța nici la metodele tradiționale, schimbându-se, însă, accentul pe funcția formativă.

Se mai impun considerații în legătură cu:

- relația învățător-elev, care trebuie să devină cu adevărat de cooperare;
- gradul de activizare al elevilor să se aprecieze în funcție de timpul ce revine activității directe a acestora și nu după numărul de răspunsuri;
- tratarea diferențiată a elevilor să devină o preocupare permanentă;
- evaluarea trebuie să devină parte integrantă în procesul de predare-învățare.

Pornind de la ipoteza că experiența de viață a copilului, îmbogățită de la cea mai fragedă vârstă, contribuie la dezvoltarea lui psihică în mod armonios, îi permite găsirea unor soluții de orientare, de adaptare rapidă la transformările din mediul social, este necesar să se studieze condițiile și mijloacele care duc la însușirea corectă a unor noțiuni științifice. Pentru a funcționa cu eficiență în lumea viitorului, va fi adesea nevoie de cunoștințe și de perspective complet noi, care să-i pregătească pe tinerii absolvenți pentru situații cât mai diverse.

În prezent, informația apare într-un ritm atât de alert, încât specialiștii estimează că, în următorii zece ani, tot ce știm astăzi va deveni inexact sau depășit.

În paralel cu această explozie informațională, se desfășoară și o explozie tehnologică în domeniul transmiterii informației. Cu ajutorul tehnologiei, toate bibliotecile din lume devin accesibile de acasă cu ajutorul unui telefon și al unui computer. Volumul enorm de informații disponibile face să devină imposibil, dacă nu chiar ridicol, să credem că volumul de cunoștințe acumulat în școală ar putea fi semnificativ în comparație cu totalul. Informațiile directe pe care le învață elevii noștri nu vor reprezenta decât o fracțiune din tot ceea ce știu într-un domeniu și o cantitate foarte mică din ceea ce va trebui ca ei să știe în cursul vieții lor.

În aceste condiții, dascălului îi revine o misiune mai grea ca oricând: aceea de a găsi calea prin care elevii săi să fie pregătiți să folosească multitudinea de informații din jur bazându-se pe o gândire critică formată în școală, dar care să nu-i îndepărteze de izvoarele de înțelepciune ale înaintașilor lor, de lectura văzută ca un „eveniment al cunoașterii”, chiar dacă obiectivele ce le au de atins se pot obține și prin mijloace mult mai facile.

Într-o lume a roboților și a informatizării, trebuie să nu uităm că literatura este, în fond, o artă (ca și muzica, pictura, sculptura, arhitectura etc.), că arta este o formă specifică a conștiinței umane și că, oricât de multe informații se pot obține printr-o simplă apăsare de taste, nimic nu se poate egala parfumul desuet și prietenos ce se ridică dintre filele adevărate ale unei cărți adevărate.

Calculatorul este foarte util atât elevului cât și învățătorului însă folosirea acestuia trebuie realizată astfel încât să îmbunătățească calitativ procesul instructiv-educativ, nu să-l îngreuneze. Calculatorul este extrem de util deoarece nu le poate pune atât de bine în evidență. Astfel, prin intermediul lui se oferă elevilor modelări, justificări și ilustrări ale proceselor și fenomenelor neobservate sau greu observabile din diferite motive.

Permite realizarea unor experimente imposibil de realizat practic datorită lipsei materialului didactic, a dotării necorespunzătoare a laboratoarelor școlare sau a pericolului la care erau expuși elevii și învățătorul. Elevii au posibilitatea să modifice foarte ușor condițiile în care se desfășoară

experimentul virtual, îl pot repeta de un număr suficient de ori astfel să poată urmări modul în care se desfășoară fenomenele studiate, pot extrage singuri concluziile, pot emite legi.

Deși efectuarea experimentelor reale este extrem de utilă deoarece, așa cum spunea un proverb chinezesc, „o imagine înlocuiește 1000 de cuvinte”, pregătirea și realizarea acestora consumă timp și material didactic. În același timp, calculatorul construiește contexte pentru aplicații ale contextelor studiate, permite verificarea soluțiilor unor probleme sau identificarea condițiilor optime de desfășurare a unui nou experiment. De asemenea, calculatorul este folosit pentru dezvoltarea capacităților de comunicare, pentru colectarea, selectarea, sintetizarea și prezentarea informațiilor, pentru tehnoredactarea unor referate. Astfel, elevii își dezvoltă capacitatea de a aprecia critic acuratețea și corectitudinea informațiilor dobândite din diverse surse.

Calculatorul permite crearea de situații problemă cu valoare stimulativă și motivațională pentru elevi, îmbunătățirea procesului de conexiune inversă, grație posibilităților de menținere sub control a activităților elevilor. Tehnica modernă și învățământul centrat pe nevoile, dorințele și posibilitățile elevului impune desfășurarea de activități diferențiate pe grupe de nivel.

Elevul poate parcurge materialul avut la dispoziție în ritmul propriu și nu mai este nevoit să rețină cantități uriase de informație. Trebuie să știe doar să gândească logic și să localizeze informația de care are nevoie. În cazul evaluării se elimină subiectivitatea umană, elevul fiind protejat de capriciile profesorului. Poate chiar să se evalueze singur. Este redusă starea de stres și emotivitatea elevului. Există posibilitatea evaluării simultane a mai multor elevi cu nivele de dificultate diferite. Se pot realiza recapitulări, sinteze, scheme atractive, animate, care să ducă la reținerea mai rapidă a informațiilor esențiale. Se pot realiza jocuri didactice în scopul aprofundării cunoștințelor și dezvoltării abilităților practice sau îmbogățirii acestora, proiecte, portofolii.

Dacă acceptăm ideea celei de-a doua alfabetizări, adică învățarea calculatorului și celei de-a treia alfabetizări, adică a modernizării determinate de didactica intelectului (creativitate, problematizare) școala nu trebuie să se angajeze într-un proces de transformări radicale în planul finalităților, al obiectivelor și în cel al metodelor.

Bibliografie

1. Aebli, H. – *Didactica psihologică*, Editura Didactică și Pedagogică, București-1973;
2. Cerghit, I. – *Metode de învățare*, Editura Didactică și Pedagogică, București – 2002;
3. Cucoș, C. – *Pedagogia*, Editura Polirom, Iași -2006.

Creativitate și inovație în predarea limbii și literaturii române în era digitală – strategii didactice și exemple de bună practică la gimnaziu

Prof. Pinghireac Simina-Elena

Școala Gimnazială Nr.1 Răchiți, comuna Răchiți, jud. Botoșani

Societatea actuală se află într-un proces de transformare accelerată, determinat de evoluția tehnologică, de globalizarea comunicării și de schimbările profunde în modul în care oamenii accesează, procesează și valorifică informația. Elevii generațiilor contemporane cresc într-un mediu digitalizat, în care dispozitivele inteligente, platformele online și resursele multimedia fac parte din viața lor cotidiană. Ei sunt obișnuiți să navigheze rapid între surse de informație, să interacționeze în spațiul virtual și să își exprime ideile prin mijloace vizuale, audio sau interactive. În acest context, educația nu mai poate rămâne ancorată exclusiv în modele tradiționale, ci trebuie să se adapteze noilor realități, integrând tehnologia într-un mod creativ, responsabil și eficient. Profesorul devine mediator între universul cultural al disciplinei și instrumentele digitale, având rolul de a transforma experiența de învățare într-un proces dinamic, interactiv și relevant pentru elevii generației digitale.

Această transformare nu este doar una tehnologică, ci și una culturală și cognitivă. Elevii de astăzi au un mod diferit de a percepe informația, de a construi sensuri și de a se raporta la text. Ritmul alert al mediului digital, expunerea constantă la stimuli vizuali și interactivi și accesul instantaneu la resurse variate influențează capacitatea lor de concentrare, preferințele de lectură

și modul de procesare a mesajelor. Literatura, pentru a rămâne relevantă, trebuie să fie prezentată într-o formă care să rezoneze cu modul lor actual de a explora lumea. Integrarea tehnologiei nu diminuează valoarea textului, ci creează punți de acces către acesta, prin medii care stimulează curiozitatea, implicarea și interpretarea personală.

În același timp, elevii manifestă o nevoie crescută de autonomie, de participare activă și de exprimare personală. Tehnologia le oferă spații de afirmare, de creație și de colaborare, iar școala are responsabilitatea de a valorifica aceste oportunități într-un mod pedagogic structurat. În locul unei educații centrate exclusiv pe reproducerea informației, se conturează un model în care elevul este încurajat să devină autor al propriilor interpretări, să își construiască perspective originale și să își dezvolte competențe transversale esențiale pentru societatea contemporană. Literatura devine astfel un teren de experimentare, iar instrumentele digitale – mijloace prin care elevii pot explora sensuri, pot crea conexiuni și pot transforma lectura într-o experiență personală.

Predarea limbii și literaturii române oferă un teren fertil pentru valorificarea instrumentelor digitale, deoarece literatura stimulează imaginația, reflecția, sensibilitatea estetică și exprimarea personală. Utilizarea resurselor digitale poate transforma ora de literatură într-un spațiu de explorare, în care elevii nu sunt doar receptori ai informației, ci creatori de conținut, interpreți ai textului și autori ai propriilor perspective. În activitatea didactică desfășurată la clasele V–VIII, integrarea tehnologiei a avut ca obiectiv principal stimularea creativității elevilor și dezvoltarea interesului pentru lectură și scriere. Prin proiecte educaționale, activități colaborative și utilizarea unor aplicații digitale interactive, elevii sunt încurajați să exploreze literatura într-un mod personal, inovator și adaptat propriului ritm de învățare.

Creativitatea reprezintă una dintre competențele fundamentale ale educației moderne, fiind esențială pentru dezvoltarea personală și intelectuală a elevilor. În context școlar, creativitatea presupune capacitatea de a genera idei originale, de a interpreta informațiile în mod personal și de a găsi soluții inovatoare la situații de învățare. La disciplina Limba și literatura română, creativitatea se manifestă prin redactarea unor compuneri originale, interpretarea personală a textelor literare, realizarea unor proiecte creative, participarea la activități de dramatizare sau utilizarea mediului digital pentru exprimarea ideilor. Profesorul are responsabilitatea de a crea situații de învățare care să stimuleze imaginația și să încurajeze exprimarea liberă, iar metodele interactive și instrumentele digitale contribuie semnificativ la creșterea motivației pentru lectură și analiză.

Strategiile moderne centrate pe elev au facilitat înțelegerea textelor literare și au stimulat creativitatea. Învățarea prin proiect a permis elevilor să se implice în activități de cercetare, analiză și creație, dezvoltând atât competențe literare, cât și abilități digitale. Proiectul „Personajul literar în mediul digital” a oferit elevilor ocazia de a realiza prezentări creative despre personaje studiate, selectând citate, imagini și elemente vizuale care să reflecte personalitatea acestora. Storytelling-ul digital a permis combinarea textului literar cu imagini, sunete și elemente vizuale, transformând lectura într-un proces de creație multimodală. Activitatea „Continuarea poveștii” a stimulat imaginația elevilor, care au imaginat continuări ale unor opere literare și le-au transpus în prezentări digitale ilustrate, dezvoltând competențe de exprimare scrisă și vizuală.

Integrarea aplicațiilor digitale în procesul educațional a facilitat participarea activă a elevilor și a transformat învățarea într-o experiență atractivă. Utilizarea platformei Canva a permis realizarea unor afișe digitale inspirate din operele studiate, în care elevii au sintetizat tema, mesajul și atmosfera textului. Padlet a fost utilizat pentru realizarea unei „hărți a personajelor”, spațiu colaborativ în care elevii au postat descrieri, citate și imagini sugestive, construind împreună o reprezentare vizuală a universului operei. Aplicația Wordwall a facilitat consolidarea cunoștințelor prin jocuri interactive, transformând exercițiile de vocabular, identificarea personajelor sau completarea citatelor în activități ludice, motivante și accesibile.

Activitățile originale au contribuit la stimularea creativității elevilor și la dezvoltarea competențelor digitale. „Instagramul personajului” a îmbinat literatura cu mediul digital, elevii creând profiluri imaginare pentru personaje literare, cu fotografii, descrieri, postări și comentarii fictive. Această activitate a demonstrat înțelegerea textului și capacitatea elevilor de a utiliza

creativ mediul digital. „Podcastul literar – Vocea personajelor” a oferit elevilor ocazia de a interpreta roluri, de a redacta dialoguri și de a realiza înregistrări audio, dezvoltând competențele de comunicare orală și expresivitate.

Impactul acestor activități asupra elevilor a fost semnificativ. S-a observat creșterea interesului pentru lectură, participarea activă la activitățile didactice, dezvoltarea competențelor de exprimare orală și scrisă, precum și stimularea creativității și imaginației. Elevii au perceput activitățile digitale ca fiind atractive și motivante, iar procesul de învățare a devenit mai dinamic, mai interactiv și mai conectat la realitatea lor cotidiană.

Creativitatea și inovația reprezintă elemente esențiale ale educației contemporane. Integrarea instrumentelor digitale în predarea limbii și literaturii române contribuie la dezvoltarea competențelor necesare elevilor în societatea actuală, în care flexibilitatea, gândirea critică, capacitatea de sinteză și competențele digitale sunt indispensabile. Prin utilizarea unor metode interactive și prin valorificarea tehnologiei, profesorul poate transforma ora de literatură într-un spațiu al explorării, al reflecției și al exprimării personale. Activitățile creative și proiectele digitale stimulează interesul elevilor pentru lectură, contribuie la dezvoltarea gândirii critice și a imaginației și creează premisele unei educații moderne, adaptate nevoilor și așteptărilor generației actuale.

Bibliografie

1. Cerghit, Ioan – *Metode de învățământ*. Iași: Editura Polirom, 2006.
2. Cucoș, Constantin – *Pedagogie*. Iași: Editura Polirom, 2014.
3. Oprea, Crenguța – *Strategii didactice interactive*. București: Editura Didactică și Pedagogică, 2008.
4. Pânișoară, Ion-Ovidiu – *Comunicarea eficientă*. Iași: Editura Polirom, 2015.
5. Ionescu, Miron; Radu, Ioan – *Didactica modernă*. Cluj-Napoca: Editura Dacia, 2001.
6. Ministerul Educației – *Programa școlară pentru disciplina Limba și literatura română – clasele V–VIII*.

Integrarea platformelor educaționale în predare

Prof. Pînzaru Gina-Mihaela

Școala Gimnazială „Mihail Armencea” Adjud

Circuitul apei în natură - Clasa a II-a

Detalii generale

Disciplina: Științe ale naturii

Unitatea de învățare: Apa

Subiectul lecției: Circuitul apei în natură

Tipul lecției: Predare-învățare-evaluare

Durata: 45 minute

Obiective: Elevii vor înțelege și explica etapele circuitului apei (evaporare, condensare, precipitații, colectare), vor folosi corect terminologia specifică și vor realiza un proiect digital simplu.

Etapele lecției

1. Momentul organizatoric (5 minute)

Pregătește sala de clasă și asigură-te că echipamentele digitale (videoproiector, laptop, tabletă) sunt funcționale.

Salută elevii și creează o atmosferă pozitivă.

Întrebare-cheie: "Ce știm deja despre apă?" (Se pornește o discuție scurtă, informală, pentru a reactiva cunoștințele anterioare).

2. Captarea atenției (5 minute)

Metoda: Vizionarea unui scurt filmuleț sau o animație interactivă despre călătoria unei picături de apă. Poți folosi **YouTube Kids** sau o platformă educațională precum **Khan Academy Kids**.

Sarcina digitală: Elevii vor urmări videoclipul, iar la final se va lansa o întrebare de tip "Cum crezi că se mișcă apa în natură?". Această abordare le va stârni curiozitatea.

<https://youtu.be/mylCQjryPiU?si=NjM4eZ8e2Pdzapl0>

3. Anunțarea subiectului și a obiectivelor (2 minute)

Spune-le elevilor că azi vom descoperi **călătoria magică a apei pe Pământ**, numită **circuitul apei în natură**.

Explică-le că la finalul lecției vor putea să deseneze sau să explice cu cuvintele lor cum se mișcă apa.

4. Dirijarea învățării (20 minute)

Explorare digitală: Proiectează pe ecran o imagine mare și interactivă a circuitului apei. Poți folosi o **prezentare Google Slides** sau **Genially** unde fiecare etapă este un element clicabil.

Etapele explicației:

- **Evaporarea:** Utilizează un pahar cu apă pe calorifer sau o oală cu apă caldă pentru o demonstrație practică. . Explică procesul de transformare a apei lichide în vapori de apă, care urcă spre cer.
- **Condensarea:** Folosește o oglindă rece sau un capac de sticlă deasupra apei calde pentru a arăta cum se formează picături de apă. Explică faptul că vaporii de apă se răcesc și se transformă în nori.
- **Precipitațiile:** Când norii devin "grei", apa cade înapoi pe Pământ sub formă de ploaie, zăpadă, grindină.
- **Colectarea:** Apa ajunge înapoi în râuri, lacuri și oceane, iar apoi ciclul se reia.

Activitate interactivă: Creează un **joc de tip puzzle online** pe o platformă cum ar fi **Jigsaw Planet** sau **LearningApps**. Elevii vor trebui să așeze etapele circuitului apei în ordinea corectă.

<https://wordwall.net/ro/resource/17416554>

5. Obținerea performanței (8 minute)

Proiect digital "Picătura de apă": Fiecare elev va primi o tabletă sau va lucra în perechi. Sarcina este să folosească o aplicație de desen, cum ar fi **Toca Boca: Toca Lab** sau o simplă aplicație de desen, pentru a crea un desen cu un peisaj (soare, nori, râu) și a desena o săgeată care arată drumul apei, etichetând fiecare etapă.

Ghidare: Elevii sunt încurajați să fie creativi, iar tu le oferi sprijin și feedback în timp ce lucrează.

6. Evaluarea (5 minute)

Prezentare și discuții: Câțiva elevi își vor prezenta rapid desenele digitale.

Chestionar scurt: Poți folosi un **sondaj rapid Kahoot!** sau **Mentimeter** cu 3-4 întrebări simple de verificare a cunoștințelor, cum ar fi: "Cum se numește procesul prin care apa se transformă în vapori?".

7. Încheierea lecției (2 minute)

Reflecție: Întreabă-i pe elevi ce le-a plăcut cel mai mult la lecție și ce au învățat nou.

Temă (opțional): O singură sarcină scurtă, cum ar fi: "Desenează acasă o ploaie și un râu și arată cu săgeți cum ar circula apa".

Felicită-i pentru participare și pentru efort.

<https://docs.google.com/document/d/16M5SzGSVDBiQFg3AWCZugynDiGmrV8AhjuY-ypB3Zg8/edit?usp=sharing>

Circuitul apei în natură este un cântecel potrivit pentru a-i ajuta pe copiii de clasa a II-a să înțeleagă acest proces fascinant. <https://suno.com/s/82c5oF2TVPDaDE4E>

<https://docs.google.com/document/d/17SA8vwe4OdvdvVigJJmfV5o40mfH4w4V-F-sLgqEo00/edit?usp=sharing>

Comunicarea alternativă și augmentativă – între necesitate, creativitate și inovație digitală

Plaiu Oana Monica
Școala Gimnazială Specială Pașcani

Tema simpozionului „Creativitate și inovație în era digitală” ne provoacă să reflectăm asupra modului în care tehnologia poate deveni un instrument real de sprijin pentru elevii cu cerințe educaționale speciale. În învățământul special, inovația nu înseamnă doar utilizarea unor dispozitive moderne, ci găsirea acelor soluții prin care fiecare copil să aibă acces la comunicare, autonomie și participare activă la viața școlii.

În activitatea psihopedagogică, una dintre cele mai mari provocări este reprezentată de dificultățile severe de limbaj. Pentru unii elevi, limbajul verbal este limitat sau absent, iar această situație generează frustrare, anxietate și comportamente dezadaptative. De multe ori, comportamentul devine singura formă de comunicare disponibilă, însă el este interpretat greșit, fiind perceput ca opoziție sau lipsă de cooperare.

În acest context, obiectivul intervenției nu este dezvoltarea unei exprimări „corecte” sau elaborate, ci dezvoltarea comunicării funcționale. Comunicarea funcțională este acea formă de exprimare pe care copilul o utilizează în mod real, în viața de zi cu zi: pentru a cere ceva, pentru a alege, pentru a refuza, pentru a arăta ce simte, pentru a întreba, pentru a chema o persoană, pentru a semnaliza durerea ori disconfortul, etc.

Scopul nu este ca elevul „să vorbească frumos”, ci să poată comunica eficient. Un copil care poate selecta un simbol pentru „apă” sau „pauză” face un pas esențial spre autonomie și autoreglare emoțională.

Lipsa unui sistem clar de comunicare creează bariere majore în dezvoltarea copilului: izolare socială, opoziționism, retragere sau episoade frecvente de frustrare. În astfel de situații, Comunicarea Alternativă și Augmentativă (CAA) devine un instrument esențial. CAA include totalitatea metodelor și instrumentelor care susțin sau înlocuiesc limbajul verbal: gesturi, pictograme, tabele de comunicare, dispozitive electronice și softuri specializate, etc.

Un aspect important, care trebuie subliniat, este faptul că CAA nu împiedică dezvoltarea vorbirii, ci o poate stimula. Atunci când simbolurile sunt asociate constant cu verbalizarea din partea adultului, copilul realizează conexiuni între imagine, sens și sunet. Reducerea presiunii și a frustrării poate facilita apariția limbajului verbal sau consolidarea formelor incipiente de exprimare.

În prezent, la Școala Gimnazială Specială Pașcani, în colaborare cu Fundația Ancora Salvării, dezvoltăm un set de pictograme pentru crearea unui suport personalizat de comunicare. Procesul începe în mediul digital, unde pictogramele relevante sunt extrase și create, apoi organizate pe categorii funcționale, cum ar fi nevoi de bază, emoții, activități, personae, acțiuni etc.

Ulterior, aceste pictograme digitale sunt grupate și în format fizic, sub forma caietelor personalizate, organizate tot pe categorii funcționale. Structura suportului este adaptată nevoilor fiecărui copil, iar pictogramele sunt testate în activitățile de terapie, ajustându-le în funcție de reacțiile și inițiativa comunicativă a elevului.

Aceste caiete nu reprezintă simple colecții de simboluri, ci sunt construite structurat, în funcție de nevoile reale de comunicare ale copilului. Astfel, varianta digitală și cea fizică nu sunt demersuri separate, ci două etape complementare ale aceluiași proces de construcție a comunicării, menite să sprijine exprimarea funcțională și participarea activă a elevilor.

Pe parcurs, ajustăm constant conținutul în funcție de reacțiile copilului și completăm cu nevoi noi identificate în situații reale. Este un proces de descoperire și pentru noi, ca specialiști; copilul ne arată ce funcționează, ce simboluri sunt relevante și în ce contexte apare inițiativa comunicativă.

Ele permit solicitarea obiectelor, exprimarea emoțiilor și participarea la activități zilnice. Cu toate acestea, metoda fizică prezintă limite evidente: comunicarea presupune răsfoirea a zeci de file, căutarea unui simbol printre sute de pictograme și reorganizarea constantă a materialelor. Ritmul interacțiunii este mai lent, iar spontaneitatea poate fi afectată.

Tranziția către varianta digitală a suportului de comunicare reprezintă un pas firesc și necesar. Utilizarea unei tablete oferă avantaje semnificative. Copilul are asupra lui un dispozitiv compact, care conține toate pictogramele organizate logic și clasificate pe categorii clare.

Navigarea este mult mai rapidă și mai intuitivă decât într-un caiet voluminos, iar accesul la vocabular este eficient și structurat.

Aplicațiile specializate permit organizarea paginilor interconectate, crearea de subcategorii și extinderea progresivă a vocabularului. Timpul de răspuns scade, iar comunicarea devine mai fluidă și mai apropiată de ritmul natural al conversației.

Un avantaj major al versiunii digitale este feedbackul auditiv imediat. Atunci când copilul selectează un simbol, mesajul este redat vocal prin sintetizator. Această funcție consolidează asocierea dintre imagine și cuvânt și poate stimula dezvoltarea limbajului verbal. În cazul suportului fizic, adultul trebuie să interpreteze și să verbalizeze simbolul, ceea ce introduce un timp de întârziere.

Varianta digitală permite și extinderea rapidă a vocabularului. Adăugarea de pictograme noi nu mai presupune imprimare și reorganizare fizică, ci actualizare directă în aplicație. Flexibilitatea sistemului digital favorizează personalizarea continuă, în funcție de progresul copilului și de apariția unor nevoi noi.

Un alt argument important este reducerea stigmatizării. În prezent, utilizarea unei tablete este un comportament obișnuit pentru copii. Dispozitivul digital este perceput ca un instrument modern, integrat firesc în mediul școlar, contribuind la incluziune.

Desigur, una dintre provocările majore rămâne achiziționarea tabletelor digitale de către beneficiari, întrucât resursele financiare ale familiilor sunt adesea limitate. Pentru a răspunde acestei nevoi, am inițiat proiectul PEO – Incluziune prin educație, care urmărește și dezvoltarea suporturilor personalizate și pregătirea treptată pentru integrarea tehnologiei.

Nu există un timp standard pentru învățarea unui sistem CAA. Procesul depinde de nivelul copilului, de motivația lui de a comunica, de consecvența adulților, de gradul de personalizare a suportului și de frecvența utilizării în contexte reale. Poate dura săptămâni, luni ani. Important este progresul, nu viteza.

Comunicarea nu înseamnă doar vorbire. Este privire. Este gest. Este alegere. Este simbol. Este comportament. Este cuvânt.

Orice copil comunică. Rolul nostru este să îl înțelegem și să-i oferim modalități mai clare și mai eficiente de exprimare.

În educația specială, creativitatea și inovația înseamnă a construi punți între copil și lume. Fie că folosim un caiet de pictograme sau un suport digital, scopul rămâne același: oferirea unei voci fiecărui copil, pentru că dreptul de a comunica este, înainte de toate, dreptul de a fi auzit.

Bibliografie

1. Beukelman, D., & Mirenda, P. (2020). *Augmentative and Alternative Communication: Supporting Children and Adults with Complex Communication Needs*. Paul H. Brookes Publishing.
2. Light, J., & McNaughton, D. (2012). *Communicative Competence for Individuals Who Use AAC: From Research to Practice*. Brookes Publishing.

Valențe creative și inovație digitală în studiul textului narativ literar în versuri, „Uleul și găinile” de Grigore Alexandrescu

prof. Pop Ana Mihaela

Școala Gimnazială „Alexandru Ioan Cuza” Baia Mare

Transformarea educației în era digitală a anului 2026 a redefinit fundamental modul în care elevii de gimnaziu receptează textul narativ în versuri, impunând o trecere de la lectura liniară, pasivă, la o explorare multidimensională a semnificațiilor. Inovația pedagogică actuală se bazează pe fuziunea dintre rigoarea analizei literare clasice și interactivitatea mediilor virtuale, transformând studiul unor opere canonice într-o experiență de învățare imersivă. În acest nou ecosistem, textul literar încetează să mai fie o entitate statică, devenind un sistem viu de semnificații ce pot fi decodate prin resurse multimedia și platforme de *learning design* de ultimă generație, precum Livresq (linkul lecției este exemplificat în bibliografie). Această abordare

valorifică resursele educaționale deschise pentru a facilita o înțelegere profundă a limbii române, văzută ca un organism ce se adaptează constant noilor canale de comunicare, transformând rigoarea filologică într-un domeniu dinamic și atractiv pentru noile generații.

Creativitatea în acest context digital se manifestă printr-o sinteză hibridă între intuiția umană și procesarea computațională, unde elevul devine un creator capabil să vizualizeze și să manipuleze structurile textuale. Fabula „Uleul și găinile” de Grigore Alexandrescu oferă un material didactic ideal pentru o astfel de învățare augmentată. Prin intermediul lecțiilor digitale interactive, elevii pot vizualiza „măștile” animaliere și pot descoperi mecanismele fine ale ironiei, facilitând o înțelegere profundă a temelor abuzului de putere și a naivității. Tehnologia permite segmentarea textului în unități de sens explorabile independent, oferind definiții contextuale și sinonime pentru vocabularul arhaic (precum termenul „uleu”) la un singur clic distanță. Această inovație elimină barierele lingvistice care adesea descurajează tinerii cititori în fața textelor clasice, încurajând în schimb o curiozitate intelectuală activă.

Un pilon central al acestui model didactic este implementarea instruirii diferențiate, care transformă ora de literatură dintr-un parcurs uniform într-un spațiu de creștere individualizat. Flexibilitatea tehnologică permite adaptarea sarcinilor de lucru la nevoile și ritmurile variate de învățare ale elevilor de gimnaziu. Astfel, în timp ce un nivel de lucru poate viza consolidarea elementelor structurale ale fabulei prin exerciții de corespondență pe platforme precum LearningApps, Wordwall, un alt nivel poate antrena elevii în sarcini de analiză critică superioară, utilizând și platformele Coogle, YouTube, Calameo, Canva. Această abordare permite explorarea profundă a mecanismelor de manipulare prezente în operă, adaptând conținutul astfel încât fiecare elev să fie provocat în conformitate cu propriul potențial.

Eficiența procesului este potențată de integrarea elementelor de *gamification* și a instrumentelor de colaborare online. Analiza literară este transpusă într-o provocare intelectuală prin teste interactive și scenarii ramificate, unde elevii pot previziona reacțiile găinilor în fața falselor promisiuni ale uliului, exersându-și empatia și gândirea logică. Creativitatea este ulterior canalizată spre activități de tip „role-play” virtual sau spre rescrierea moralei din perspectiva omului modern. Metodele și procedeele precum conversația, explicația, jocul didactic, exercițiile de asociere și cu texte lacunare, harta personajului literar, diagrama Venn, chestionarul, eBook, rebusul literar facilitează colaborarea, permițându-le elevilor să vizualizeze conexiunile dintre personajele antropomorfizate și realitățile sociale contemporane. Prin aceste tehnici, fabula încetează să mai fie o simplă lectură istorică, devenind un studiu de caz relevant pentru comportamentul uman universal, decodabil prin instrumente ce permit vizualizarea rețelelor narative.

Inovația în studiul limbii și literaturii române rezidă în capacitatea tehnologiei de a servi drept pod între sensibilitatea secolului al XIX-lea și competențele digitale ale secolului al XXI-lea. Resursele digitale interactive nu doar facilitează înțelegerea tehnică a textului în versuri, ci stimulează o creativitate aplicată, permițând fiecărui elev să devină un interpret activ al operei. Prin transformarea orei de curs într-un laborator de cercetare, fabula „Uleul și găinile” rămâne o oglindă actuală a societății, demonstrând că studiul literaturii este un proces dinamic, esențial pentru formarea unui spirit critic, reflexiv și creativ în era informației.

Bibliografie

1. Alexandrescu, G. (2025). *Fabule și satire (Ediție critică digitală)*. București: Editura Humanitas.
2. Chiriac, L. (2025). *Didactica modernă a limbii române: Strategii de utilizare a instrumentelor digitale la nivel gimnazial*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
3. Ionescu, A. M. (2026). *Instruirea diferențiată în mediul digital: Metode și aplicații pentru limba și literatura română*. Revista de Pedagogie Digitală, Vol. 12(1).
4. LIVRESQ (2026). *Analiza textului literar: Uleul și găinile de Grigore Alexandrescu (Lecție digitală interactivă)*. [Online] Disponibil la: <https://library.livresq.com/details/688c5844017749000957b3f3>.
5. Ministerul Educației (2025). *Ghid metodologic: Resurse Educaționale Deschise (RED) pentru studiul textului literar în gimnaziu*. București.
6. Popescu, V. (2024). *De la caietul de teme la portofoliul digital: Transformări ale procesului de scriere în școala românească*. Iași: Editura Polirom.

7. Stan, M. & Dumitru, G. (2025). *Analiza textului literar prin hărți conceptuale și storytelling digital*. Cluj-Napoca: Casa Cărții de Știință.

Educația creativă – cheia viitorului

Prof. dr. Popa Teodora-Ramona
Colegiul Național “Mihail Sadoveanu” Pașcani

În contextul transformărilor accelerate generate de digitalizare și automatizare, educația creativă devine un pilon esențial al dezvoltării individuale și sociale. Lucrarea de față analizează fundamentele teoretice ale creativității, relevanța acesteia în societatea cunoașterii și modalitățile prin care sistemul de învățământ poate integra practici pedagogice orientate spre inovație. Studiul evidențiază rolul gândirii critice, al interdisciplinarității și al tehnologiilor emergente în dezvoltarea competențelor necesare secolului XXI.

Societatea contemporană este caracterizată de complexitate, incertitudine și schimbare rapidă. Automatizarea proceselor și dezvoltarea inteligenței artificiale transformă piața muncii și solicită competențe care depășesc reproducerea mecanică a informației. Conform rapoartelor publicate de World Economic Forum, competențe precum creativitatea, rezolvarea problemelor complexe și gândirea critică se află printre cele mai importante abilități ale viitorului.

În acest context, educația creativă nu reprezintă un domeniu marginal, ci o direcție strategică pentru reformarea sistemelor educaționale.

Conceptul de creativitate a fost analizat din perspective multiple – psihologică, pedagogică și sociologică. Cercetările lui E. Paul Torrance au evidențiat dimensiuni precum fluenta, flexibilitatea, originalitatea și elaborarea ideilor. Ulterior, Howard Gardner a integrat creativitatea în teoria inteligențelor multiple, susținând diversitatea formelor de exprimare cognitivă. Mai recent, Ken Robinson a argumentat că sistemele educaționale tradiționale tind să inhibe creativitatea prin accentul excesiv pe standardizare și evaluare uniformă. Din perspectivă cognitivă, creativitatea implică procese de gândire divergentă și convergentă, capacitatea de a realiza conexiuni neobișnuite între concepte și deschiderea către experimentare.

Integrarea tehnologiilor digitale în educație creează oportunități pentru personalizare și învățare colaborativă. Platformele bazate pe inteligență artificială, inclusiv cele dezvoltate de OpenAI, pot sprijini generarea de idei, simulări interactive și feedback adaptiv. Totuși, tehnologia este un facilitator, nu un substitut al procesului pedagogic. Eficiența sa depinde de competența cadrelor didactice și de designul curricular. Modelul pedagogic centrat pe proiect (Project-Based Learning) și abordările STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) sunt exemple de integrare a creativității în curriculum.

Pentru a susține implementarea educației creative în învățământ, literatura de specialitate evidențiază câteva direcții esențiale care pot transforma profund procesul didactic. Învățarea bazată pe probleme este considerată un cadru privilegiat pentru stimularea investigației, a formulării de ipoteze și a găsirii unor soluții originale, oferind elevilor ocazia de a se confrunta cu situații autentice și de a dezvolta gândirea critică. Interdisciplinaritatea contribuie la extinderea orizontului cognitiv, conectând domenii diferite și generând perspective inovatoare asupra conținuturilor studiate, ceea ce favorizează flexibilitatea intelectuală și capacitatea de transfer a cunoștințelor.

În același timp, evaluarea formativă este privită ca un instrument indispensabil în cultivarea creativității, deoarece pune accent pe procesul de învățare, pe reflecția elevului și pe progresul individual, nu doar pe rezultatul final. Un climat educațional deschis, în care exprimarea liberă a ideilor este încurajată fără teama de eșec, devine premisa fundamentală pentru dezvoltarea inițiativei și a curajului intelectual. Metodele reflexive, precum jurnalul de învățare, autoevaluarea și metacogniția, completează acest cadru, oferind elevilor oportunitatea

de a reflecta asupra propriilor demersuri, de a-și analiza strategiile cognitive și de a-și dezvolta capacitatea de autoreglare, element definitoriu al creativității autentice.

Cercetările indică faptul că mediile educaționale care promovează autonomia și colaborarea cresc semnificativ nivelul implicării și al performanței elevilor.

Implementarea educației creative în învățământ se confruntă cu o serie de obstacole structurale și funcționale, evidențiate frecvent în literatura de specialitate. Curricula rigidă, construită adesea pe modele tradiționale și pe o succesiune strictă de conținuturi, limitează inițiativa didactică și spațiul necesar pentru activități exploratorii sau proiecte interdisciplinare. La aceasta se adaugă presiunea evaluărilor standardizate, care privilegiază reproducerea informației și performanța imediată, în detrimentul proceselor creative, reflexive și colaborative. Un alt impediment major îl constituie insuficienta formare a cadrelor didactice în domeniul competențelor digitale, aspect care reduce capacitatea profesorilor de a integra tehnologia într-un mod pedagogic coerent și inovator. Pentru a depăși aceste limite, reformele educaționale trebuie să includă actualizarea programelor școlare, astfel încât acestea să reflecte nevoile reale ale elevilor și să permită flexibilitate metodologică; formarea continuă a profesorilor, orientată spre dezvoltarea competențelor digitale și creative; investiții consistente în infrastructura tehnologică, care să asigure acces egal la resurse moderne; precum și parteneriate între școală, universitate și mediul economic, menite să creeze punți între educație, cercetare și practică profesională. În același timp, politicile educaționale trebuie să promoveze echitatea și incluziunea, pentru a preveni accentuarea decalajelor digitale și pentru a garanta că toți elevii, indiferent de mediul socio-economic, beneficiază de oportunități reale de dezvoltare creativă.

În final, creativitatea și inovația în era digitală nu reprezintă o competiție între om și mașină, ci o colaborare. Tehnologia oferă instrumentele, însă viziunea, valorile și sensul sunt generate de oameni. Viitorul aparține celor care reușesc să îmbine competența tehnologică cu imaginația, empatia și curajul de a experimenta. Educația creativă reprezintă o necesitate strategică pentru dezvoltarea capitalului uman în societatea cunoașterii. Dincolo de integrarea tehnologiei, esențială rămâne cultivarea unui climat educațional care valorizează curiozitatea, experimentarea și reflecția critică.

Viitorul învățământului depinde de capacitatea sa de a forma indivizi adaptabili, inovatori și responsabili, capabili să transforme informația în cunoaștere și cunoașterea în progres social.

Bibliografie

1. Cucos, C. (2006). *Pedagogie*. Polirom.
2. Cucos, C. (2014). *Informatizarea în educație: Aspecte ale virtualizării formării*. Polirom.
3. Cristea, S. (2010). *Fundamentele pedagogiei*. Didactică și Pedagogică.
4. Joita, E. (2008). *Pedagogia constructivistă: O abordare psihopedagogică*. Institutul European.
5. Neacșu, I. (2010). *Instruire și învățare: Teorii, modele, strategii*. Aramis.
6. Păun, E., & Potolea, D. (coord.). (2002). *Pedagogie: Fundamentări teoretice și demersuri aplicative*. Polirom.
7. Potolea, D., & Toma, S. (2010). *Evaluarea competențelor*. Editura Universității din București.
8. Stan, E. (2016). *Didactica postmodernă*. Institutul European.
9. Voiculescu, F. (2001). *Educația și creativitatea*. Ardealul.
10. Ministerul Educației Naționale. (2017). *Repere pentru proiectarea și actualizarea curriculumului național*. Ministerul Educației.
11. OECD. (2019). *OECD Future of Education and Skills 2030: OECD Learning Compass 2030*. OECD Publishing.
12. OECD. (2021). *Beyond academic learning: First results from the survey of social and emotional skills*. OECD Publishing.

Stimularea creativității și a inovației digitale la clasa a II-a

Popescu Iulia – Elena
Școala Gimnazială Nr. 3 Doicești

Elevii de clasa a II-a se află într-o etapă de dezvoltare caracterizată prin curiozitate accentuată, dorință de explorare și nevoie de feedback imediat. În acest context, tehnologia poate deveni un instrument valoros pentru stimularea exprimării creative, dacă este utilizată cu scop pedagogic clar.

Digitalizarea la acest nivel nu înseamnă înlocuirea metodelor tradiționale, ci completarea lor prin activități interactive, care transformă elevul din receptor pasiv în creator de conținut.

Exemple aplicative la disciplinele de bază:

Limba și literatura română

Activitate: Final alternativ pentru o poveste

După lectura unui text narativ din manual, elevii sunt invitați să imagineze un alt final. În prima etapă, ideile sunt discutate oral, apoi sunt redactate individual.

Ulterior, elevii pot utiliza aplicații intuitive precum Canva pentru a realiza o pagină ilustrată cu finalul creat de ei. Activitatea dezvoltă: exprimarea scrisă, imaginația, organizarea ideilor, competențe digitale de bază.

Profesorul are rolul de a ghida procesul, oferind modele și sprijin diferențiat.

Matematică

Activitate: Creează propria problemă

Elevii primesc o imagine sugestivă (de exemplu, un magazin cu jucării). În perechi, formulează o problemă matematică pe baza imaginii. În etapa digitală, problema poate fi transformată într-un mic poster sau într-o prezentare simplă. Se pot genera imagini suport cu ajutorul unor instrumente educaționale dezvoltate de organizații precum OpenAI, adaptate vârstei elevilor și utilizate sub supravegherea cadrului didactic.

Această activitate stimulează: transferul cunoștințelor, creativitatea matematică, gândirea logică.

Științe ale naturii

Activitate: Mini-proiect digital „Planta mea preferată”

Elevii observă o plantă reală sau imagini din manual. După completarea unei fișe de observație pe suport fizic, realizează un mini-proiect digital cu: denumirea plantei, părțile componente, condiții de creștere.

Produsul final poate fi o prezentare simplă sau o pagină ilustrată. Accentul cade pe claritatea informației și exprimarea personală.

Arte vizuale și abilități practice

Activitate: Poveste ilustrată digital

Pornind de la o temă dată (Prietenia, Anotimpurile, Grija față de natură), elevii creează o scurtă poveste în 3–4 cadre ilustrate digital.

Această activitate combină: desenul tradițional (schița pe hârtie), digitizarea lucrării, adăugarea de text explicativ.

Se dezvoltă astfel capacitatea de integrare a mai multor forme de exprimare.

La clasa a II-a, inovația nu înseamnă produse complexe, ci: găsirea unei soluții originale, formularea unei întrebări interesante, prezentarea unei idei într-un mod personal

Pentru a susține aceste procese, cadrul didactic poate utiliza învățarea prin proiect, încuraja întrebările deschise, oferi feedback constructiv sau alterna activitățile digitale cu cele experiențiale

În contextul digitalizării educației, rolul profesorului la clasa a II-a se transformă semnificativ, acesta devenind nu doar transmițător de informație, ci facilitator al învățării și mentor digital. La această vârstă, elevii au nevoie de ghidaj constant, de structură și de modele clare de comportament, iar cadrul didactic este cel care orientează experiențele digitale astfel încât acestea să aibă valoare formativă. Profesorul selectează cu atenție resursele adecvate nivelului de dezvoltare cognitivă și emoțională al copiilor, evitând supraîncărcarea

informațională și asigurând accesul la conținuturi sigure, relevante și atractive. Alegerea aplicațiilor, a platformelor sau a materialelor digitale nu se face aleatoriu, ci în funcție de obiectivele lecției și de competențele urmărite.

Stabilirea unor reguli clare privind utilizarea dispozitivelor este esențială pentru buna desfășurare a activităților. Elevii trebuie să înțeleagă când și cum folosesc tableta sau calculatorul, cât timp este alocat unei sarcini digitale și care sunt responsabilitățile lor în mediul online. Crearea unui mediu sigur presupune atât protecția datelor personale, cât și cultivarea unui climat de respect și cooperare în spațiul virtual. Profesorul explică pe înțelesul copiilor ce înseamnă comportamentul adecvat online, cum se formulează un mesaj politicos și de ce este important să respecte munca colegilor.

În același timp, cadrul didactic modelează utilizarea responsabilă a tehnologiei prin propriul exemplu. El demonstrează că dispozitivele digitale sunt instrumente de lucru și de învățare, nu doar surse de divertisment. Atunci când prezintă o informație, explică modul în care a selectat sursa și evidențiază importanța verificării acesteia. Astfel, elevii încep să dezvolte spirit critic, învățând să nu accepte automat orice informație întâlnită în mediul online, ci să pună întrebări și să caute explicații.

Autonomia se formează treptat prin sarcini bine structurate, care oferă libertate de exprimare în limite clare. Elevii pot alege modul de prezentare a unei idei, pot selecta imagini potrivite sau pot formula propriile concluzii, însă sub îndrumarea profesorului. Această combinație între libertate și ghidaj îi ajută să capete încredere în propriile capacități și să își asume responsabilitatea pentru produsul realizat.

Colaborarea reprezintă o altă dimensiune esențială. Activitățile digitale pot fi organizate în perechi sau în grupuri mici, încurajând comunicarea, împărțirea sarcinilor și luarea deciziilor comune. Profesorul sprijină dialogul constructiv și intervine atunci când este necesar pentru a media eventualele dificultăți. Prin aceste experiențe, elevii învață să asculte opiniile colegilor, să negocieze soluții și să contribuie activ la realizarea unui obiectiv comun.

Astfel, profesorul facilitator și mentor digital nu se limitează la utilizarea tehnologiei, ci creează contexte de învățare în care aceasta devine un mijloc de dezvoltare a competențelor esențiale pentru formarea elevilor. Prin echilibru, claritate și exemplu personal, cadrul didactic contribuie la formarea unor copii responsabili, critici, autonomi și capabili să colaboreze eficient într-o societate din ce în ce mai digitalizată.

Integrarea creativă a tehnologiei la clasa a II-a generează o serie de beneficii observabile atât la nivel cognitiv, cât și la nivel motivațional și socio-emoțional. Atunci când instrumentele digitale sunt utilizate cu sens pedagogic clar și sunt integrate firesc în activitățile propuse de cadrul didactic, ele contribuie la transformarea procesului de învățare într-o experiență mai atractivă și mai apropiată de universul copiilor.

Un prim efect vizibil este creșterea motivației pentru învățare. Elevii de această vârstă manifestă un interes natural pentru tehnologie, iar utilizarea controlată și orientată educativ a dispozitivelor le captează atenția și îi determină să participe cu entuziasm la activități. Lecțiile care includ elemente interactive sau sarcini de creare a unui produs digital devin mai dinamice, iar copiii așteaptă cu interes momentul în care își pot valorifica ideile într-un format diferit de cel tradițional. Motivația nu se bazează doar pe noutatea instrumentului, ci pe sentimentul de implicare directă în realizarea unui produs personal.

În strânsă legătură cu motivația se află implicarea activă în sarcină. Atunci când elevii sunt provocați să creeze o poveste ilustrată, un afiș sau o scurtă prezentare, ei nu mai sunt simpli executanți ai unei cerințe, ci participanți activi la procesul de învățare. Activitatea capătă un caracter aplicativ, iar copilul înțelege scopul demersului său. Implicarea activă se reflectă în atenția susținută, în dorința de a îmbunătăți produsul realizat și în perseverența manifestată în finalizarea sarcinii.

Un alt beneficiu important îl reprezintă îmbunătățirea exprimării scrise și orale. Tehnologia oferă contexte variate pentru formularea ideilor, pentru organizarea logică a informației și pentru prezentarea acesteia într-o manieră coerentă. Atunci când știu că produsul lor va fi prezentat în fața colegilor sau va fi afișat într-un spațiu digital al clasei, elevii acordă o atenție sporită clarității mesajului. Exersarea repetată a redactării și a prezentării orale conduce la

dezvoltarea vocabularului, la structurarea mai bună a enunțurilor și la creșterea fluentei în exprimare.

Dezvoltarea încrederii în sine este un efect semnificativ al acestor demersuri. Realizarea unui produs digital, chiar simplu, oferă copilului satisfacția reușitei și sentimentul că poate crea ceva valoros. Feedbackul pozitiv din partea profesorului și a colegilor consolidează imaginea de sine și încurajează asumarea de noi provocări. Elevii devin mai dornici să își prezinte produsele, să își explice ideile și să accepte sugestii de îmbunătățire, percepând evaluarea ca pe un sprijin, nu ca pe o critică.

În concluzie, integrarea creativității și a inovației digitale în activitățile educaționale la clasa a II-a oferă elevilor oportunități reale de a explora, experimenta și se exprima într-un mod activ și semnificativ. Utilizarea tehnologiei cu scop pedagogic clar permite transformarea elevului din receptor pasiv într-un participant implicat, care își asumă responsabilitatea pentru propriul proces de învățare și își dezvoltă autonomia. Activitățile digitale stimulează motivația, implicarea activă, gândirea critică și exprimarea coerentă, oferind contexte în care copilul poate observa rezultatele muncii sale și poate primi feedback constructiv. În plus, aceste experiențe contribuie la dezvoltarea încrederii în sine, la consolidarea abilităților de colaborare și la formarea unor competențe transversale esențiale pentru viața cotidiană și viitorul elevilor într-o societate digitalizată. Prin echilibrarea activităților tradiționale cu cele digitale și prin rolul activ al profesorului ca facilitator și model, procesul de învățare devine mai atractiv, relevant și autentic, pregătind elevii să utilizeze responsabil resursele tehnologice și să devină creatori în propriul parcurs educațional.

Bibliografie

1. Amabile, T. M. (2016). *Creativitatea în context educațional*. Editura Polirom.
2. Gavriluță, A., & Radu, M. (2019). *Inovație și tehnologie în educația primară*. Editura Didactică și Pedagogică.
3. Ministerul Educației Naționale. (2018). *Curriculum pentru învățământul primar*. <https://www.edu.ro>
4. UNESCO. (2019). *Recomandarea privind resursele educaționale deschise (OER)*. <https://unesdoc.unesco.org>
5. Munteanu, V. (2020). *Tehnologii digitale în predarea și învățarea elevilor din ciclul primar*. Editura Universitară.

Învățăm prin aplicații digitale în educația timpurie

Prof. ed. timpurie Preduca Simona
Grădinița cu Program Prelungit nr. 2 Pașcani

În societatea actuală, tehnologia face parte din viața de zi cu zi, iar educația timpurie nu face excepție. Chiar și la grădiniță, aplicațiile digitale pot deveni instrumente utile pentru stimularea creativității, a curiozității și a dorinței de a învăța. Folosite în mod echilibrat și adaptate vârstei copiilor, aceste aplicații contribuie la dezvoltarea armonioasă a preșcolarilor. Perioada preșcolară este una dintre cele mai importante etape în dezvoltarea copilului. În această etapă, copiii învață prin joc, explorare și experimentare. Creativitatea îi ajută să își exprime ideile, emoțiile și imaginația. Activitățile creative stimulează gândirea liberă și îi încurajează pe copii să descopere lumea din jurul lor.

Integrarea tehnologiei în activitățile de la grădiniță poate sprijini acest proces. Aplicațiile digitale educative pot transforma activitățile obișnuite în experiențe interactive și atractive pentru copii.

Aplicațiile digitale oferă numeroase posibilități de învățare prin joc. Copiii pot învăța culori, forme, litere sau numere prin activități interactive, animații și jocuri educative. De asemenea, unele aplicații permit desenul digital, realizarea de puzzle-uri sau ascultarea de povești animate. Prin aceste activități, copiii își dezvoltă nu doar cunoștințele de bază, ci și abilități precum coordonarea mână-ochi, atenția și memoria. În același timp, interacțiunea cu

aplicațiile digitale le oferă oportunitatea de a experimenta și de a crea în mod liber. Tehnologia nu înlocuiește activitățile tradiționale, ci le completează. Rolul educatoarei este esențial în selectarea aplicațiilor potrivite și în integrarea acestora în activitățile educative. Aplicațiile digitale trebuie folosite pentru perioade scurte de timp și combinate cu jocuri, activități artistice, mișcare și interacțiune directă între copii. Educatoarea poate folosi tableta sau tabla interactivă pentru a prezenta povești, pentru a realiza jocuri de grup sau pentru a implica copiii în activități creative.

Utilizarea aplicațiilor digitale în grădiniță poate aduce mai multe beneficii: crește interesul și motivația copiilor pentru învățare; stimulează creativitatea și imaginația; dezvoltă abilități cognitive și digitale de bază; încurajează colaborarea și comunicarea între copii. Creativitatea și inovația pot fi cultivate încă din primii ani de viață. Prin utilizarea responsabilă a aplicațiilor digitale, grădinița poate oferi copiilor experiențe de învățare moderne, atractive și adaptate nevoilor lor. Tehnologia, combinată cu jocul și activitățile practice, devine astfel un sprijin important în dezvoltarea armonioasă a copiilor.

În acest sens,, propun un Proiect Educațional pentru grupa mijlocie:

Nivel: Grupa mijlocie (4–5 ani)

Durata: 1 săptămână

Locul desfășurării: Sala de grupă

Parteneri: părinți, grădinița

1. Argument

Societatea contemporană este puternic influențată de evoluția tehnologiei digitale. Copiii intră în contact cu dispozitivele tehnologice încă de la vârste fragede, iar utilizarea lor în mod educativ poate deveni un instrument valoros pentru dezvoltarea intelectuală și creativă.

În educația timpurie, integrarea tehnologiei trebuie realizată într-un mod echilibrat, prin activități interactive și adaptate nivelului de vârstă. Prin intermediul aplicațiilor educative, al desenului digital și al jocurilor interactive, copiii pot explora lumea digitală într-un mod atractiv și sigur.

Proiectul „Creativitate și inovație în era digital- învățăm prin aplicații digitale” urmărește să dezvolte imaginația, gândirea creativă și competențele digitale de bază ale copiilor, oferindu-le oportunitatea de a descoperi tehnologia ca instrument de învățare și expresie artistică.

2. Scopul proiectului

Dezvoltarea creativității și a competențelor digitale de bază prin utilizarea aplicațiilor educative adaptate vârstei preșcolare

Categorie	Conținut
Obiective generale	dezvoltarea imaginației și a creativității; familiarizarea copiilor cu aplicațiile educative; dezvoltarea gândirii logice și a atenției; stimularea colaborării între copii
Obiective specifice	Copiii vor fi capabili să utilizeze aplicații simple de desen și joc; să recunoască litere, numere și culori în aplicații interactive; să creeze imagini și povești digitale; să participe activ la activități digitale de grup
Domenii de dezvoltare vizate	dezvoltarea limbajului și comunicării; dezvoltarea cognitivă; dezvoltarea socio-emoțională; dezvoltarea creativității
Resurse materiale	tabletă / calculator; tablă interactivă; internet; aplicații educative; fișe de lucru; materiale pentru desen
Aplicații digitale utilizate	ABC Kids – învățarea literelor; Kids Doodle – desen digital; Endless Alphabet – dezvoltarea vocabularului; PBS Kids Games – jocuri educative interactive
Activitățile proiectului	Activitatea 1 – „Descoperim aplicațiile digitale” (PBS Kids Games): copiii descoperă jocuri educative și regulile de utilizare a tabletei; obiective:

	familiarizarea cu aplicațiile educative, dezvoltarea atenției. Activitatea 2 – „Învățăm literele prin joc” (ABC Kids): recunoașterea și trasarea literelor; obiective: recunoașterea literelor, coordonare mână–ochi. Activitatea 3 – „Desenăm pe tabletă” (Kids Doodle): realizarea de desene digitale; obiective: dezvoltarea creativității, exprimarea emoțiilor. Activitatea 4 – „Povestea animată” (Endless Alphabet): descoperirea cuvintelor noi și crearea unei povești; obiective: dezvoltarea vocabularului, stimularea imaginației. Activitatea 5 – „Micii inventatori digitali” : realizarea unui desen digital cu o invenție imaginară; obiective: stimularea gândirii creative, exprimarea ideilor originale
Metode didactice	conversația; demonstrația; jocul didactic; învățarea prin descoperire; activități practice
Forme de organizare	frontal; pe grupuri mici; individual
Evaluare	observarea comportamentului copiilor; analiza desenelor digitale; discuții cu copiii despre activități
Rezultate așteptate	dezvoltarea creativității; dezvoltarea competențelor digitale de bază; creșterea interesului pentru activități educative; dezvoltarea colaborării între copii

Abordări inovative pentru dezvoltarea creativității – proiectul

prof. Purcaru Maria Alexandra
Liceul Teoretic „Bogdan Vodă” Hălăucești

1. Contextul educațional

Activitatea s-a desfășurat la clasa a III-a, în cadrul disciplinei Științe ale naturii, la unitatea de învățare *Științe ale vieții – Caracteristici ale lumii vii*.

Am constatat că elevii rețineau informațiile teoretice (definiții, caracteristici), însă întâmpinau dificultăți în realizarea conexiunilor între informații, exprimarea liberă și creative și sintetizarea conținutului în forme vizuale.

Pornind de la aceste observații, am propus un proiect educațional cu caracter practic-aplicativ, centrat pe realizarea unor afișe tematice despre trei categorii: insecte, păsări și mamifere.

2. Scop și obiective

Scop: Dezvoltarea creativității și a capacității de sinteză prin valorificarea cunoștințelor despre viețuitoare într-un produs vizual original.

Obiective:

- să identifice caracteristicile specifice fiecărei categorii;
- să selecteze informațiile esențiale;
- să colaboreze eficient în echipă;
- să realizeze un produs creativ (afiș tematic);
- să prezinte oral rezultatul muncii lor.

3. Desfășurarea proiectului

Etapa 1 – Organizarea echipelor

Elevii au fost împărțiți în trei echipe: echipa „Insecte”, echipa „Păsări” și echipa „Mamifere”.

Fiecare echipă a primit sarcina de a realiza un afiș care să conțină: clasificarea viețuitoarei în una din cele trei categorii, caracteristici principale (mediu de viață, mod de respirație, înmulțire, acoperirea corpului); 3–5 exemple de animale; imagini/desene realizate de elevi; elemente creative (titlu atractiv, slogan, culori sugestive).

Etapă 2 – Documentarea

Elevii au utilizat: manualul, fișe de lucru, enciclopedii pentru copii, atlase zoologice, discuții dirijate. Am insistat asupra selectării informațiilor esențiale, nu a copierii integrale.

Etapă 3 – Realizarea afișului

Afișele au fost realizate pe foi A3. Elevii au desenat ființele, au organizat informația în scheme sau casete, au folosit culori potrivite, au creat titluri originale. În această etapă s-au evidențiat creativitatea vizuală, capacitatea de organizare a spațiului și spiritul de echipă.

Etapă 4 – Prezentarea și reflecția

Fiecare echipă și-a prezentat afișul în fața clasei. Elevii au explicat: de ce au ales anumite imagini, cum au organizat informația, ce au descoperit nou.

La final, am organizat o mini-expoziție în clasă, transformând spațiul într-un „colț al cercetătorilor”.

4. Elemente inovative ale activității

- învățare prin proiect (produs final concret);
- interdisciplinaritate (Științe + Arte vizuale);
- accent pe creativitate și exprimare personală;
- evaluare alternativă (prin produs și prezentare);
- dezvoltarea competențelor de colaborare.

5. Impact asupra elevilor

Activitatea a condus la o implicare crescută a elevilor și la o înțelegere mai profundă a conținutului studiat. Prin realizarea sarcinii, copiii și-au dezvoltat gândirea sintetică, au căpătat mai multă încredere în propriile forțe și și-au stimulat creativitatea. Elevii au demonstrat că pot transforma informația teoretică într-un produs original și atractiv, iar procesul de învățare s-a transformat într-unul activ, motivant și centrat pe elev.

6. Modalități de evaluare:

Evaluarea s-a realizat prin observarea sistematică a implicării elevilor pe parcursul documentării și realizării afișului, urmărindu-se capacitatea de selectare a informațiilor relevante, organizarea logică a conținutului și colaborarea în echipă.

Produsul final (afișul) a fost evaluat pe baza unor criterii clare: corectitudinea informațiilor, claritatea și coerența prezentării, respectarea cerinței, creativitatea și aspectul estetic.

De asemenea, s-a utilizat autoevaluarea și evaluarea între colegi, elevii fiind încurajați să reflecteze asupra propriei munci și să ofere feedback constructiv. Activitatea s-a încheiat cu o discuție de tip reflecție, prin care copiii au exprimat ce au învățat, ce le-a plăcut și ce ar putea îmbunătăți pe viitor.

7. Fotografii



Pictura cuvintelor

Prof. Radu Cătălina Geanina
Liceul Tehnologic "Paul Dimo" Galați

Motto

„Pictura este poezie mută, poezia este ca o pictură oarbă.” (Leonardo da Vinci)

Receptarea unei poezii și a unui tablou implică sensibilitate, timp de reflecție, imaginație. Am observat dificultățile elevilor în ceea ce privește decodificarea mesajului unui text poetic, analiza relației dintre ideea poetică și mijloacele artistice. Poate mai mult ca oricând, e important să-i sensibilizăm pe copii față de frumos.

Avem toți aceeași ochi, dar nu aceeași sensibilitate. Nu același suflet. Astfel, se întâmplă să privim aceleași lucruri, dar să vedem altceva, să simțim emoții diferite, pentru că trăim ceea ce suntem. (Edgar Degas)

Cu toții am observat cum se petrec vizitele la muzeele de la noi. Nu același comportament îl au elevii pe alte meleaguri, unde stau pe jos în fața exponatului, analizând, desenând, scriind. De aceea, le-am pregătit un material cu reproduceri artistice din marile muzee ale lumii și i-am îndemnat să simtă cu toți analizatorii acele tablouri, să descrie ceea ce văd, ceea ce aud, ceea ce înregistrează simțurile lor. Sarcina de învățare stabilită de profesor creează competența, nu conținutul stabilit de programă sau, metaforic spus, culorile contează mai mult decât ceea ce e pictat iar noi, profesorii, avem o paletă bogată de culori. Romanul *Ochii Monei* de Thomas Schlosser m-a inspirat în conceperea acestui exercițiu. Din fericire, limba și literatura română este o disciplină care permite abordarea transversală.

Prin *Frumoasa grădinăreasă* a lui Rafael, am pregătit receptarea poeziei *În Grădina Ghetsimani* de Vasile Voiculescu.

Rafael,
Frumoasa grădinăreasă

Ce văd?

Care e mesajul?



V. Voiculescu, *În Grădina Ghetsimani*

Ce văd?	Care e mesajul?
- o femeie cu o rochie de un roșu puternic, cu o manta albastră, părul strâns în coadă la spate, privește un băiețel gol și blond; - un băiețel întinde mâna spre cartea pe care mama o ține pe picior;	- personaje sacre (Fecioara Maria, Iisus, Ioan Botezătorul); -aluzie la crucea pe care a fost răstignit Iisus; - Evanghelia anunță atât mântuirea lumii prin sacrificiul lui Cristos, cât și

Ce văd?	Care e mesajul?
- alt băiețel, îngenuncheat, cu o cruce improvizată, îl privește pe cel din fața lui; - un lac, munți mici, verzi, cenușii, nori (planul naturii); -o așezare umană în plan îndepărtat.	- crucificarea; - micul Iisus își întâmpină simbolic soarta; - roșul- sângele, latura umană a suferinței; - albastrul- cerul, latura divină, detașarea;

Poezia *În Grădina Ghetsimani* de Vasile Voiculescu dezvăluie lupta dintre latura umană și cea divină, după treizeci de ani de la scena zugrăvită prin culoare, o imagine iconografică prezentă în aproape toate bisericile. Iisus, fiul omului, se teme, nu vrea să accepte de bunăvoie paharul, în timp ce Iisus, Fiul lui Dumnezeu, își asumă conștient suferința de a lua asupra Sa păcatele omenirii, mântuite prin jertfă.

Prin *Gara-Saint Lazare* de Claude Monet, am ajuns la poezii pe tema condiției umane și a iubirii.



Ce văd?

Mesaj

Arghezi, *Despărțire*

Claude Monet, Gara Saint Lazare

Ce văd?	Care e mesajul?
- o rețea sinuoasă de șine, trei trenuri, cel din stânga staționează; - două locomotive fumegânde se apropie, una e neagră; -o figură umană, siluete nedesluite; -o clădire din piatră în stânga; - un geamlâc - triunghi isoscel; - doi stâlpi subțiri, grilaj;	- totul curge, nimic nu rămâne neschimbat; - totul e o succesiune de impresii; -progresul industrial, lumea urbană fascinează, siluetele mici subliniază că individul devine parte dintr-un mecanism urban mai mare; -context neartistic (sfidarea normelor);

Poezia *Despărțire* de Tudor Arghezi abordează tema iubirii, *gara cenușie* fiind simbolul apăsării sufletești, al dorului, al așteptării, al rupturii dintre trecut și prezent.

Prin Francisco de Goya cu *Natură moartă cu căpățână de miel*, am intuit estetica urâtului de la Arghezi.



Francisco de Goya, *Natură moartă cu căpățână de miel*

Testament,
T.Arghezi

Din bube, mucegaiuri și noroi
Iscaț-am frumuseți și prețuri noi.
Biciul răbdat se-ntoarce în cuvinte
Si izbăveste-ncet pedesitor
Odrasla vie-a crimei tuturor.

T. ARGHEZI

Ce văd?

Mesaj

Ce văd?	Care e mesajul?
-fundal negru; -un miel tranșat pe un blat de lemn; -trei dinți vizibili; -urme de sânge; - coaste, ochi deschis;	- tradiția artei este de a exprima frumosul, dar aici se răstoarnă canoanele; - violență, furie; -mielul- sacrificiul lui Iisus (profanat prin ciopârțire), credinciosul; - iluminismul - ieșirea de sub tutela bisericii, zdrobirea dogmelor <i>Somnul rațiunii naște monștri.</i>

Arghezi valorifică urâtul din viața socială, **tehnică** preluată din poezia lui Baudelaire (*Florile răului*), numită **estetica urâtului**. Categoriile negative, aspectele mizere ale lumii sunt transfigurate în expresie poetică. Poetul ară printre “*buruienile limbajului*” pentru a găsi *cuvintele potrivite*. Este asemenea unui alchimist care dă strălucire, șlefuid un material lexical brut, nepoetic.

Persistența memoriei de Salvador Dali ne-a condus la poeziile pe tema timpului, precum *Aci sosi pe vremuri...* de Ion Pillat.

Ion Pillat, Aci sosi pe vremuri

Privind cu ea sub luna câmpia ca un lac,
Bunicul meu desigur i-a recitat Le lac.

Iar când deasupra casei ca umbre berze cad,
Îi spuse Sburătorul de-un tânăr Eliad.

Ea-l asculta tăcută cu ochi de peruzea...
Și totul ce romantic, ca-n basme, se urzea.

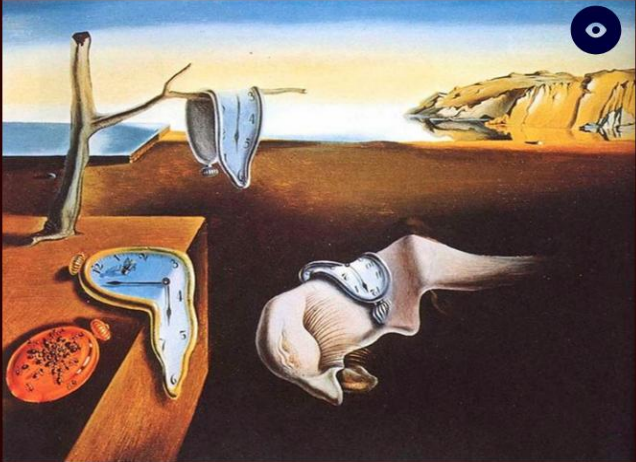
Și cum ședeau... departe, un clopot a sunat,
De nuntă sau de moarte, în turnul vechi din sat.

Dar ei, în clipa asta simțeau că o să rămână...
De mult e mort bunicul, bunica e bătrână...

Ce straniu lucru: vremea! Deodată pe perete
Te vezi aieva numai în ștersele portrete.

Te recunoști în ele, dar nu și-n fața ta,
Căci trupul tău te uită, dar tu nu-l poți uita....

SALVADOR DALI, PERSISTENȚA MEMORIEI



Ce văd?	Care e mesajul?
-trei ceasuri de buzunar lipsite de consistență lasă impresia că se topesc; -unul dintre ele atârână de creanga unui măslin; -un al patrulea ceas, metalic, este invadat de furnici; -în fundal, se vede un deșert, iar în centrul imaginii este profilul unei persoane care doarme.	-Timpul este relativ, se deformează în funcție de stare; -Tensiune între lumea rațională și subconștient; -Memoria rămâne chiar dacă este distorsionată de trecerea timpului; -Timpul nu este ceea ce pare, curge, se dilată, se contractă în mintea noastră, chiar și când realitatea se destramă.

Poezia lui Pillat este o meditație pe tema timpului, a iubirii, a repetabilității destinului. Legătura între secvențe este realizată printr-o reflecție asupra trecerii timpului. (*Ce straniu lucru, vremea!*), asupra contradicției dintre iluzie și realitate, între trupul ce poartă amprenta vremii, ștersele portrete și sufletul neerodat de timp. (*Căci trupul tău te uită, dar tu nu-l poți uita.*)

Picturile lui Degas (*Steaua*) au fost asociate cu poezia lui Bacovia (*Balet/Plumb*) prin atmosfera apăsătoare, prin elementele repetitive.

Ce văd?	Care este mesajul?
- o balerină în alb, bustul înclinat, un picior îndoit - pe cap are o tiară argintie, la gât o panglică neagră -publicul e presupus -vedere de sus, din lojă - în culise- un bărbat în negru, siluete statice	- contrast static/ dinamic, negru/alb - viață trebuie dansată - succesul este fragil, contrast dintre aparență și realitate - succesul este intens, dar efemer -poziția balerinei- echilibru precar -singurătatea artistului -munca invizibilă din spatele eleganței

Degas, **Steaua**

Ce văd?

Mesaj

Previous



Lunecau baletistele albe...
Degajări de puternice forme -
Albe, în fața lumii enorme,
Lunecau baletistele albe.

Bacovia transmite ideea de singurătate și izolare într-o lume rece și apăsătoare, așa cum balerinele lui Degas apar solitare, vulnerabile, parcă prinse într-o existență ciclică.

Culorile folosite de pictori au pregătit interpretarea imaginilor artistice din poeziile date, au reușit să elibereze îngerul din piatră, precum spunea Michelangelo. Parafrazându-l, aș putea spune că în fiecare elev (bloc de marmură) este o statuie și e treaba profesorului (sculptorului) să o descopere.

Proiectele eTwinning, noi abordări educaționale

Prof. învă. primar Răuță Lenuța
Școala Gimnazială Explorator Teodor Gheorghe Negoită Sascut

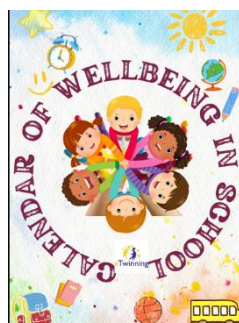
Într-o societate aflată într-o continuă schimbare, educația nu mai poate fi privită doar prin prisma transferului de informații, ci ca un proces complex ce urmărește formarea unor cetățeni capabili să relaționeze sănătos și să se adapteze eficient la provocările cotidiene. În acest context, proiectele internaționale de tip eTwinning capătă o valoare educațională aparte, facilitând colaborarea transnațională, promovarea bunelor practici și utilizarea creativă a resurselor digitale, constituind o benefică oportunitate pentru lărgirea și îmbogățirea viziunii asupra procesului instructiv-educativ.

În anul școlar 2024-2025, împreună cu elevii clasei pregătitoare A de la Școala Gimnazială “Explorator Teodor Gheorghe Negoită” Sascut, am implementat proiectul „*Calendar of Wellbeing in School*”, o oportunitate de învățare profundă, cu impact vizibil asupra relațiilor din clasă, a motivației elevilor și a implicării părinților.

Promovarea stării de bine în școală reprezintă o premisă a învățării autentice și echilibrate, conduce la formarea unor atitudini sănătoase, dezvoltare personală și relații armonioase cu cei din jur. Proiectul a cuprins 7 activități, desfășurate în perioada octombrie 2024-mai 2025:

Activitatea 1: Bunăstarea în natură - #CodeWeek s-a axat pe promovarea unei conexiuni între tehnologie, natură și bunăstare, învățându-i pe elevi să aprecieze atât lumea naturală, cât și instrumentele digitale care îi pot ajuta să o înțeleagă și să o protejeze.

Activitatea 2: Bunăstarea clasei mele: sala de clasă trebuie amenajată în așa fel încât să fie percepută de școlari ca un mediu deschis, prietenos și stimulant, să-i provoace să exploreze, să se implice activ și să învețe într-un mediu vizual și relaxant creat de ei.



Activitatea 3: Fii schimbarea din școala ta!: Elevii au desfășurat activități menite să îi învețe cum pot deveni agenți ai schimbării pozitive în mediul lor școlar, contribuind semnificativ la construirea și întărirea relațiilor de prietenie, promovând empatia, incluziunea și respectul reciproc. Cu ocazia Zilei Internaționale a Nonviolenței în Școli, a fost elaborată o publicație colaborativă (ISBN 978-973-0-41836-1), rezultatul unei ample colaborări internaționale, reunind exemple de bune practici oferite de cele 40 de cadre didactice din 8 state europene, participante la proiect.

Activitatea 4: Bunăstarea prin discipline: muzică, dans, poezie și pictură a presupus integrarea cântecului, dansului, picturii și a poeziei în materii poate ajuta elevii să-și dezvolte competența emoțională, sporind astfel învățarea interdisciplinară. Arta contribuie la dezvoltarea cognitivă și emoțională a elevilor și este o componentă esențială a experienței educaționale.



Activitatea 5: Bunăstarea prin Discipline: Matematică, Științe ale Naturii, TIC: Învățarea bazată pe joc este o abordare de învățare centrată pe elev, în care jocurile educaționale digitale reprezintă o modalitate plăcută pentru elevi de a obține informații sau de a dezvolta abilități, fiind interesante, provocatoare, dezvoltând abilități de colaborare și negociere. Elevii sunt angajați în provocări de rezolvare a problemelor, experimente și activități de codificare care necesită muncă în echipă, gândire critică, care stimulează creativitatea.

Activitatea 6: Bunăstare prin Educație pentru Cetățenie: Educația pentru cetățenie este considerată, la nivel european, o prioritate a reformelor educaționale, îndreptând sistemul de învățământ către un set de valori comune, precum: diversitatea, pluralismul, drepturile omului, justiția, dezvoltarea durabilă, pacea, egalitatea. Activitățile au vizat dezvoltarea abilităților sociale, morale și civice ale copiilor, încurajând comportamente responsabile și participative în comunitate.

Activitatea 7: Bunăstarea - Ziua eTwinning: Pentru a sărbători Ziua eTwinning, toți participanții la proiect, profesori și elevi, s-au reunit virtual pentru a-și împărtăși experiențele, pentru a discuta impactul proiectului asupra învățării și dezvoltării personale. S-a realizat un album foto cu toți participanții, marcând importanța fiecăruia în marea echipă eTwinning.



Acest tip de parteneriat poate aduce contribuții majore în învățământul european, mai ales în domeniul lingvistic și cultural. Platforma ETwinning asigură caracterul interactiv și facilitează colaborarea între participanții proiectelor. Experiența culturală și interculturală are o valoare imensă în schimbarea mentalității, toleranță, cunoașterea și acceptarea valorilor și tradițiilor diferitelor țări și promovarea culturii române.

Bibliografie

1. Centrul Național eTwinning România. Ghiduri eTwinning. Online: etwinning.ro/idei-si-resurse-pentru-proiecte/
2. Inovație și performanță în educație, nr. 15, 2023

Erasmus+ și eTwinning – punți ale creativității și ale conexiunii în spațiul European

Prof. înv. primar Rotaru Angela
Școala Gimnazială „Iordache Cantacuzino” Pașcani, jud. Iași

Într-o societate bazată pe cunoaștere și colaborare, programele europene Erasmus+ și eTwinning oferă oportunități valoroase pentru dezvoltarea educațională și personală a elevilor și cadrelor didactice. Aceste inițiative sprijină cooperarea internațională, schimbul de bune practici și integrarea metodelor moderne de predare în procesul instructiv-educativ.

Programul Erasmus+ promovează mobilitatea și parteneriatele strategice între instituții de învățământ din diferite țări europene. Participarea la activități de formare, schimburi de experiență și proiecte comune contribuie la dezvoltarea competențelor lingvistice, interculturale și profesionale. Elevii și profesorii au ocazia să descopere sisteme educaționale diferite, să colaboreze în echipe internaționale și să își lărgescă orizonturile culturale.

Platforma eTwinning facilitează colaborarea online între școli din Europa, oferind un spațiu sigur pentru desfășurarea de proiecte educaționale comune. Prin utilizarea tehnologiei digitale, elevii

crează materiale multimedia, participă la activități interactive și comunică în limbi străine. Proiectele eTwinning stimulează creativitatea, gândirea critică și spiritul de echipă.

La Școala Gimnazială „Iordache Cantacuzino” Pașcani, experiențele Erasmus și eTwinning au avut un impact semnificativ asupra comunității școlare. Cadrele didactice au participat la cursuri de formare internaționale, au asistat la activități de job shadowing, unde au descoperit metode inovatoare de predare și strategii moderne de integrare a tehnologiei în educație. Aceste cunoștințe au fost ulterior aplicate la clasă, contribuind la creșterea calității actului educațional.

Elevii implicați în proiecte eTwinning au colaborat cu parteneri din alte țări europene, realizând prezentări, reviste digitale, materiale video și activități tematice interdisciplinare. Comunicarea constantă cu elevi din alte culturi le-a dezvoltat competențele lingvistice și încrederea în sine.

Un moment deosebit în parcursul instituției îl reprezintă obținerea titlului de Școală eTwinning 2025-2026. Această distincție recunoaște implicarea activă a școlii în proiecte internaționale de calitate, utilizarea eficientă a tehnologiilor digitale, colaborarea constantă între profesori și promovarea valorilor europene. Titlul confirmă angajamentul Școlii Gimnaziale „Iordache Cantacuzino” Pașcani pentru excelență, inovație și deschidere către comunitatea educațională europeană.

Începând cu anul 2020 Școala Gimnazială „Iordache Cantacuzino” intră în marea familie Erasmus+. Din anul 2021, școala deține Acreditare Erasmus SCH, fapt care confirmă o strategie coerentă de dezvoltare instituțională la nivel european. Acreditarea oferă posibilitatea implementării constante a mobilităților pentru elevi și cadre didactice, pe termen lung, în cadrul unui plan de dezvoltare bine structurat. În acest context, s-au realizat mobilități de grup ale elevilor în școli europene partenere. Aceste experiențe au reprezentat oportunități autentice de învățare interculturală, schimb de bune practici și dezvoltare a competențelor sociale și lingvistice. Elevii au participat la activități educaționale comune, ateliere tematice și proiecte colaborative, consolidând relații de prietenie și cooperare cu tineri din alte țări. Prin participarea la proiecte Erasmus+, reprezentanți ai școlii au avut oportunitatea de a lua parte la mobilități internaționale, consolidând parteneriatele educaționale și promovând valorile europene. Aceste experiențe au contribuit la crearea unui climat școlar deschis, bazat pe cooperare, respect și dorința de inovare.

Astfel, Erasmus și eTwinning reprezintă pentru Școala Gimnazială „Iordache Cantacuzino” Pașcani nu doar programe educaționale, ci adevărate punți de legătură între oameni, culturi și idei, susținând creativitatea și conexiunea într-un cadru educațional modern.

În noile contexte educaționale, pedagogiile digitale oferă multiple posibilități pentru a stimula creativitatea elevilor, a le dezvolta competențele digitale și a transforma procesul de predare-învățare-evaluare într-o experiență interactivă și relevantă pentru lumea actuală.

Pedagogiile digitale se bazează pe utilizarea conștientă și creativă a tehnologiei pentru a sprijini învățarea activă, colaborativă și personalizată.

Instrumente precum platformele online, aplicațiile educaționale, resursele multimedia sau programele de programare vizuală (ex. Scratch, Code.org) permit elevilor să devină creatori de conținut, nu doar consumatori.

Profesorul își redefinesc rolul, devenind facilitator al învățării, ghidând elevii în explorarea, descoperirea și aplicarea cunoștințelor în contexte autentice.

În învățământul primar, integrarea tehnologiei poate lua forme variate:

- Predare interactivă – folosirea platformelor digitale (Kahoot, Wordwall, Nearpod) pentru introducerea și consolidarea noțiunilor prin jocuri educative;
- Învățare colaborativă – elevii lucrează în echipe internaționale, comunică online și creează produse comune digitale; Evaluare digitală – utilizarea aplicațiilor de tip quiz, formulare online sau portofolii electronice pentru a evalua progresul în mod creativ;
- Programare creativă – activități de tip „computational thinking” prin care elevii folosesc aplicații simple de programare vizuală pentru a anima personaje, a crea povești sau jocuri educative.

Un exemplu concret de aplicare a pedagogiilor digitale este proiectul eTwinning „Comori Culturale: Patrimoniu Intangibil”, la care au participat elevi din învățământul primar din Turcia, România, Polonia, Grecia, Tunisia și Ucraina.

Proiectul a avut ca scop creșterea gradului de conștientizare a elevilor privind importanța patrimoniului cultural intangibil și promovarea valorilor interculturale prin intermediul tehnologiei.

Obiective educaționale:

- Cunoașterea și valorizarea patrimoniului cultural propriu și al altor țări;
- Dezvoltarea competențelor digitale și de comunicare în contexte internaționale;
- Promovarea toleranței, respectului și colaborării între copii din diferite culturi;
- Formarea abilităților de utilizare a instrumentelor digitale în scop educativ.

Activități derulate:

- Întâlniri online prin Google Meet – elevii au comunicat direct cu colegii din alte țări, exersând limba engleză și competențele de prezentare;
- Activități comune în perechi de țări – s-au ales teme precum jocurile copilăriei și jocurile tradiționale. Fiecare școală a filmat propriile jocuri, iar elevii parteneri le-au reprodus, învățând despre tradițiile și cultura celorlalți.

Crearea de produse digitale colaborative:

- E-book colaborativ – „Proverbe ilustrate realizate de fiecare grup de elevi”, o colecție de expresii populare prezentate vizual și traduse între limbi, realizat cu Ebook Creator;
- Realizarea afișelor digitale și logo-urilor ale proiectului folosind aplicații precum Canva și PosterMyWall;
- Promovarea pe TwinSpace și Padlet, platforme care au facilitat colaborarea, reflecția și evaluarea activităților.

Participarea elevilor la acest proiect a contribuit semnificativ la:

- Dezvoltarea competențelor digitale – elevii au utilizat instrumente TIC variate pentru comunicare, creare de conținut și prezentare;
- Învățarea interculturală – prin contactul direct cu alte culturi, copiii au dobândit respect pentru diversitate și spirit de toleranță;
- Abilități de comunicare și colaborare – activitățile de echipă au încurajat exprimarea liberă, responsabilitatea și empatia;
- Dezvoltarea gândirii critice și creative – elevii au fost provocați să caute informații, să analizeze, să creeze și să prezinte produse originale.
- Proiectul a primit „Certificatul de calitate național”;
- Elevii au primit Certificat de calitate național pentru copii;

Pedagogiile digitale, aplicate prin proiecte internaționale precum Erasmus și eTwinning, transformă școala într-un spațiu deschis, interactiv și conectat la realitățile contemporane. Ele oferă profesorilor oportunitatea de a valorifica potențialul tehnologiei pentru a stimula motivația, colaborarea și învățarea autentică.

Prin proiectul „Comori Culturale: Patrimoniu Intangibil”, elevii nu doar au descoperit frumusețea propriilor tradiții, ci au devenit cetățeni digitali activi, capabili să construiască punți între culturi, respectând în același timp valorile universale promovate de Obiectivele de Dezvoltare Durabilă ale Națiunilor Unite.

Bibliografie

1. European School Education Platform (eTwinning) – <https://school-education.ec.europa.eu>
2. Ministerul Educației – Competențe digitale și pedagogii moderne în învățământul primar, București, 2023.
3. UNESCO – Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage, 2003.
4. Bîrzea, C. (2019). Educația pentru diversitate și cetățenie democratică. București: Institutul de Științe ale Educației.
4. Voiculescu, F. (2021). Didactica modernă și utilizarea tehnologiei în educație. Editura Polirom.
5. https://app.bookcreator.com/read/library/-OQSGvIB8RkyTC8olsEF/0ppySgFkpdB29wGpdGQWJOfTd8Y2/mabmlVSmTXie_8QpBSiWtQ/rFTVQSywSF26I4j1wVaBww-right
6. <https://www.storyjumper.com/book/read/180196201/untitled#page/23>

**Creativitate și inovație în era digitală – repere pentru transformarea
educației moderne. Studiu de caz: Școala Gimnazială „Constantin
Teodorescu” Războieni**

Prof. Rusu Camelia

Școala Gimnazială „Constantin Teodorescu” Războieni

Accelerarea proceselor de digitalizare a determinat schimbări majore în domeniul educației, impunând redefinirea rolului profesorului, diversificarea strategiilor didactice și dezvoltarea unor competențe adaptate societății cunoașterii. În acest context, creativitatea și inovația devin elemente fundamentale ale unui demers educațional centrat pe elev, în care tehnologia este utilizată pentru a sprijini învățarea activă, colaborativă și incluzivă. Lucrarea evidențiază modul în care digitalizarea poate transforma practicile educaționale prin valorificarea resurselor tehnologice și prin promovarea unor metode moderne de predare și evaluare. Pornind de la experiența Școlii Gimnaziale „Constantin Teodorescu” Războieni, sunt analizate principalele direcții de dezvoltare instituțională, impactul utilizării tehnologiei asupra procesului instructiv-educativ și contribuția acesteia la formarea competențelor necesare secolului XXI.

Societatea contemporană traversează un amplu proces de transformare digitală care influențează toate domeniile de activitate, iar educația este unul dintre sectoarele în care aceste schimbări se manifestă cu cea mai mare intensitate. Dezvoltarea tehnologiilor informaționale și extinderea accesului la resurse digitale au modificat profund modul în care elevii învață, comunică și relaționează cu informația. În acest context, școala are responsabilitatea de a adapta practicile educaționale astfel încât acestea să răspundă cerințelor unei societăți bazate pe cunoaștere, inovare și utilizarea inteligentă a tehnologiei.

Digitalizarea educației nu poate fi redusă la simpla introducere a calculatoarelor, tabletelor sau platformelor online în activitatea didactică. Ea presupune o schimbare de paradigmă care redefineste relația dintre profesor, elev și procesul de învățare. Profesorul își asumă rolul de facilitator, mentor și designer al experiențelor educaționale, iar elevul devine participant activ la construirea propriilor cunoștințe, implicându-se în activități de explorare, colaborare și rezolvare de probleme.

În acest nou cadru educațional, creativitatea și inovația reprezintă factori determinanți ai calității procesului instructiv-educativ. Capacitatea profesorilor de a valorifica tehnologia în mod pedagogic, de a proiecta activități autentice și de a stimula implicarea elevilor contribuie la dezvoltarea competențelor esențiale pentru integrarea acestora într-o societate aflată într-o continuă schimbare.

Experiența Școlii Gimnaziale „Constantin Teodorescu” Războieni ilustrează modul în care o strategie instituțională orientată spre digitalizare poate conduce la modernizarea procesului educațional și la crearea unui mediu de învățare flexibil, incluziv și adaptat nevoilor actuale ale elevilor. Investițiile în infrastructura digitală, dezvoltarea competențelor cadrelor didactice și integrarea tehnologiei în activitatea curentă au reprezentat premisele unei transformări educaționale sustenabile.

Digitalizarea instituției a fost susținută prin participarea la proiecte educaționale și prin dotarea școlii cu echipamente informatice moderne, capabile să răspundă exigențelor unei educații contemporane. Utilizarea laptopurilor, tabletelor, tablelor interactive și a platformelor educaționale nu a urmărit exclusiv modernizarea infrastructurii, ci valorificarea acestora în scop pedagogic. Procesul de integrare a tehnologiei s-a realizat gradual, fiind însoțit de activități de formare profesională și de dezvoltare a competențelor digitale ale cadrelor didactice.

Prin utilizarea resurselor digitale, activitatea didactică a devenit mai flexibilă și mai adaptată diversității stilurilor de învățare. Profesorii au avut posibilitatea să proiecteze lecții interactive, să utilizeze materiale multimedia, să personalizeze sarcinile de lucru și să ofere

feedback rapid, contribuind astfel la creșterea eficienței procesului instructiv-educativ. În același timp, elevii au beneficiat de oportunități variate de explorare, documentare și colaborare, dezvoltându-și autonomia și responsabilitatea în procesul de învățare.

Creativitatea dobândește în contextul digital o dimensiune complexă, depășind sfera exprimării artistice și devenind o competență transversală indispensabilă. Aceasta presupune capacitatea de a genera soluții originale, de a utiliza critic informațiile disponibile, de a crea conținut digital și de a colabora eficient în medii virtuale. Educația contemporană are misiunea de a dezvolta aceste competențe prin activități care stimulează inițiativa, gândirea critică și rezolvarea creativă a problemelor.

În cadrul activităților desfășurate la Școala Gimnazială „Constantin Teodorescu” Războieni, elevii sunt implicați în realizarea unor proiecte interdisciplinare care valorifică instrumentele digitale pentru documentare, comunicare și prezentarea rezultatelor. Elaborarea de prezentări multimedia, materiale video, postere digitale și produse educaționale interactive contribuie la dezvoltarea competențelor de comunicare, a spiritului de colaborare și a creativității. În același timp, aceste activități stimulează implicarea activă a elevilor și transformă procesul de învățare într-o experiență autentică și motivantă.

Un element definitoriu al transformării digitale îl reprezintă promovarea inovației pedagogice. Utilizarea tehnologiei nu produce rezultate semnificative în absența unei schimbări de viziune asupra actului didactic. Inovația presupune reconsiderarea strategiilor de predare și evaluare, organizarea unor contexte de învățare colaborativă și adaptarea activităților la nevoile reale ale elevilor. Accentul se deplasează de la transmiterea informațiilor către dezvoltarea competențelor, rezolvarea de probleme și participarea activă la procesul educațional.

Tehnologia facilitează aplicarea unor metode moderne de evaluare, bazate pe feedback continuu, autoevaluare și monitorizarea progresului individual. Profesorul poate adapta sarcinile de lucru în funcție de nivelul de pregătire al fiecărui elev, poate identifica rapid dificultățile întâmpinate și poate interveni prin activități remediale personalizate. Această abordare contribuie la creșterea eficienței învățării și la diminuarea diferențelor dintre elevi.

O dimensiune importantă a procesului de digitalizare este reprezentată de educația incluzivă. Accesul la echipamente digitale și la resurse educaționale diversificate creează premise favorabile pentru reducerea inegalităților și pentru asigurarea unor șanse egale de învățare tuturor elevilor. În cadrul școlii, utilizarea tabletelor și laptopurilor a permis organizarea unor activități remediale adaptate ritmului individual de învățare și sprijinirea elevilor proveniți din medii vulnerabile. Personalizarea activităților și utilizarea resurselor multimedia au contribuit la creșterea gradului de participare și la consolidarea încrederii elevilor în propriile capacități.

Beneficiile digitalizării depășesc spațiul clasei și influențează întreaga comunitate educațională. Comunicarea dintre școală și familie devine mai eficientă prin utilizarea platformelor digitale, schimbul de informații este facilitat, iar părinții sunt implicați mai activ în monitorizarea progresului școlar al copiilor. Totodată, dezvoltarea competențelor digitale ale cadrelor didactice contribuie la creșterea calității actului educațional și la consolidarea unei culturi organizaționale orientate spre inovare și învățare continuă.

Implementarea strategiilor de digitalizare a avut efecte vizibile asupra imaginii instituției în comunitate. Participarea la proiecte educaționale, utilizarea tehnologiilor moderne și promovarea unor practici didactice inovatoare au consolidat statutul școlii ca instituție preocupată de calitatea educației și de adaptarea permanentă la cerințele societății contemporane. Aceste demersuri demonstrează că transformarea digitală reprezintă un proces complex, care implică investiții în infrastructură, dezvoltarea resurselor umane și asumarea unei viziuni manageriale orientate spre progres.

Experiența acumulată evidențiază faptul că succesul digitalizării depinde în mod esențial de competențele profesionale ale cadrelor didactice și de capacitatea acestora de a utiliza tehnologia în scop educațional. Instrumentele digitale devin cu adevărat eficiente atunci când sunt integrate într-un demers pedagogic coerent, fundamentat pe principii moderne de predare și învățare. În acest sens, formarea continuă a profesorilor reprezintă o condiție indispensabilă pe

Creativitatea și inovația reprezintă componente fundamentale ale educației contemporane și constituie premise esențiale pentru dezvoltarea unui sistem de învățământ adaptat societății

digitale. Integrarea tehnologiei în activitatea didactică nu înseamnă doar modernizarea mijloacelor de predare, ci transformarea profundă a procesului educațional prin promovarea învățării active, colaborative și personalizate. Experiența Școlii Gimnaziale „Constantin Teodorescu” Războieni demonstrează că digitalizarea, susținută de o strategie instituțională coerentă și de implicarea cadrelor didactice, poate genera schimbări semnificative asupra calității educației. Dezvoltarea competențelor digitale, stimularea creativității, promovarea incluziunii și consolidarea parteneriatului dintre școală și comunitate contribuie la formarea unor elevi autonomi, responsabili și pregătiți să facă față provocărilor unei societăți aflate într-o continuă transformare.

Bibliografie

1. Comisia Europeană. (2022). *Digital Education Action Plan (2021–2027): Resetting education and training for the digital age*. Bruxelles.
2. Redecker, C. (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*. Publications Office of the European Union, Luxembourg.
3. UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education*. Paris: UNESCO.
4. Cucoș, C. (2023). *Pedagogie*. Iași: Polirom.
5. Cerghit, I. (2021). *Sisteme de instruire alternativă și complementare*. București: Polirom.
6. Istrate, O. (coord.). (2020). *Educația digitală. Repere teoretice și aplicații practice*. Iași: Editura Universității „Alexandru Ioan Cuza”.

Instrumente digitale folosite în predare-învățare

Prof. Săvulescu Manuela
Colegiul Tehnic General Gheorghe Magheru, Târgu Jiu

Instrumentele digitale folosite în procesul de predare-învățare joacă un rol tot mai important în educația modernă, contribuind la creșterea interactivității, accesibilității și eficienței actului educațional. Acestea pot fi clasificate în mai multe categorii, de la platforme educaționale la aplicații de organizare și prezentare, sau instrumente pentru crearea de conținut interactiv.

Aplicațiile, instrumentele sau platformele educaționale sunt o modalitate eficientă de a completa învățarea tradițională la clasă, oferind atât resurse și conținut digital pentru elevi și studenți, cât și spații virtuale pentru realizarea de activități educative diverse. Aceste aplicații, instrumente și platforme includ adesea caracteristici precum conținut interactiv, chestionare și jocuri, îndrumare și mentorat virtual și combinații ale acestora – parcursuri de învățare personalizate. Pot fi folosite pentru a ajuta elevii să învețe, să-și dezvolte abilități, să-și formeze atitudini – de la matematică și științe (STEM) până la arte și științe sociale. În plus, multe dintre aceste aplicații, instrumente și platforme includ funcții de consemnare a rezultatelor și analiză (comparativă), care le permit cadrelor didactice să monitorizeze progresul elevilor/ studenților și să măsoare eficacitatea intervențiilor educative.

Pentru activități de învățare la distanță **eTwinning** este platforma europeană, susținută de Comisia Europeană, cu peste 1 milion de profesori. Prin eTwinning, cadrele didactice pot proiecta și desfășura proiecte educaționale în parteneriat, între mai multe clase din școli europene. Pot fi proiecte pe discipline de studiu sau transdisciplinare. Înscrierea unui proiect se face din Desktopul eTwinning, prin accesarea platformei din contul personal (nume de utilizator și parola).

O bază de date cu resursele educaționale în format digital create de cadre didactice, organizate pe discipline și ani de studiu este DigitalEdu-resurse educaționale deschise . Această platformă conține linkuri la peste 7000 de teste, fișe de lucru, jocuri didactice, filme și simulări.

WAND.education este o platformă care permite crearea de la zero a lecțiilor sau preluarea unor lecții create de alți profesori. Simplu de folosit în crearea de conținut educațional interactiv. Lecția și/ sau testul se pot transmite instantaneu elevilor; aceștia le pot vizualiza pe

orice tip de platformă, desktop sau mobilă: iOS, Android, Mac OS, Windows, Chromebook. Are funcții de notare, evaluare și urmărire a parcursului școlar al elevilor. Conține și un curs de formare a profesorilor, acreditat și în derulare la CCD Bacău. Sunt peste 5.000 de profesori români care îl folosesc gratuit astăzi.

Pentru învățământul primar este utilă **Școala Intuitext**. Această platformă conține animații, experimente, jocuri educaționale și teste adaptate pentru ciclul primar. Accesul este gratuit pentru cadrele didactice și pentru elevi. Părinții au acces la o secțiune de rapoarte unde pot urmări progresul copilului. Peste 60% dintre învățătorii din România lucrează cu secțiunea Pagina Învățătorului și peste 50.000 de elevi din clasele I-IV au utilizat resursele existente pe platformă.

Eduboom este o platformă care oferă peste 1.200 de lecții video și mai mult de 800 de teste la Matematică și Limba și literatura română pentru elevii din clasele V-XII. Toate lecțiile și testele respectă programa școlară din România. Până în septembrie 2021, Eduboom.ro pune la dispoziția utilizatorilor din România toate lecțiile necesare pentru clasele V-XII, conform programei școlare din România la Matematică, Limba și literatura română, Chimie, Fizică, Biologie, Geografie.

Digitaliada este o platformă cu resurse educaționale digitale create de cadre didactice într-un cadru și cu proceduri bine stabilite. Conține exerciții, teste, tutoriale video și ghiduri. Secțiunea învățare și testare online este structurată pe patru niveluri de acces, fiind dedicată atât directorilor, cadrelor didactice din toată țara, indiferent de materia predată, cât și părinților și elevilor.

DigitalEdu oferă idei de activități de învățare. Platforma are o secțiune care cuprinde 1400 de idei de activități de învățare cu suport digital ce se pot filtra după: aria curriculară, disciplină, clasă, tip de activitate (activitate în clasă sau temă pentru acasă), individual/ în colaborare, instrument digital utilizat. Resursele sunt realizate de cadre didactice și de studenți, în urma parcurgerii unui curs specializat. Toate resursele sunt revizuite, filtrate și validate de specialiști în pedagogie.

Ariadna.app este o aplicație inovatoare, special dezvoltată pentru a simplifica procesul de creare, utilizare și distribuire a resurselor educaționale deschise. Are funcționalități avansate precum editare colaborativă, export SCORM și monitorizare a utilizării în clasă. Este o soluție completă și eficientă pentru profesori și instituții educaționale. Are posibilitatea de a grupa resursele în parcursuri de învățare și de a genera rapoarte automatizate.

Nearpod este o platformă interactivă de învățare care permite profesorilor să creeze prezentări multimedia captivante și să le partajeze cu elevii în timp real. Această platformă oferă numeroase beneficii pentru orele de științe: Interactivitatea: Nearpod permite profesorilor să integreze întrebări, sondaje, quiz-uri și discuții în prezentările lor. Acest lucru încurajează participarea activă a elevilor și îi ajută să își consolideze cunoștințele. Profesorii pot adapta prezentările pentru a răspunde nevoilor individuale ale elevilor. Aceștia pot oferi feedback instantaneu și resurse suplimentare pentru cei care au dificultăți în învățare. Nearpod permite profesorilor să urmărească progresul elevilor în timp real. Acest lucru ajută la identificarea punctelor slabe și la intervenția promptă pentru a corecta înțelegerea greșită a conținutului. Elevii pot accesa prezentările și materialele de învățare de pe orice dispozitiv conectat la internet, ceea ce facilitează învățarea la distanță și colaborare în timp real.

Livresq este o platformă care oferă acces la o bibliotecă digitală vastă, cu acces la cărți electronice și materiale educaționale. Acest instrument poate fi valoros pentru orele de științe în următoarele moduri: Livresq oferă acces la o gamă variată de manuale, cărți de referință și materiale didactice în format electronic, care pot fi folosite pentru a completa lecțiile de științe. Elevii pot accesa resursele de pe Livresq de pe orice dispozitiv, în orice moment. Acest lucru le permite să învețe în ritmul lor și să facă analize suplimentare asupra subiectelor care îi interesează: Anumite cărți în format electronic de pe platforma Livresq includ elemente interactive, cum ar fi simulări și experimente virtuale, care pot ajuta la înțelegerea conceptelor fizice complexe.

Instrumentele digitale sunt esențiale pentru dezvoltarea competențelor tehnologice ale elevilor. În cadrul orelor de științe, elevii învață să utilizeze software-ul pentru a crea modele,

pentru a analiza datele experimentale și pentru a simula fenomenele fizice. Aceste abilități tehnologice nu sunt doar relevante în științe, ci și în alte domenii STEM și în cariere ulterioare.

Utilizând resursele digitale adecvate, profesorii pot crea medii de învățare mai eficiente și personalizate pentru elevii lor, procesul de predare – învățare – evaluare devine mai atractiv, îi ajută pe elevi să gândească critic, să colaboreze eficient, contribuind astfel la dezvoltarea competențelor în domeniul STEM și pregătind astfel elevii pentru provocările și oportunitățile din lumea digitală.

Bibliografie

1. Harris, J., *The impact of Nearpod on student engagement and academic achievement*, Journal of Computer Assisted Learning, 2018.
2. Timotheou, S., Miliou, O., Dimitriadis, Y. et al. *Impacts of digital technologies on education and factors influencing schools' digital capacity and transformation: A literature review*. Educ Inf Technol 28, 6695–6726, 2023
<https://nearpod.com>
<https://livresq.com>
<https://ahaslides.com/ro/blog/best-digital-classroom-tools/>
<https://educatia-digitala.ro/aplicatii-instrumente-si-platforme-educationale/>

Digital în ora de matematică

Prof. înv. primar Spiridon Gabriela
Școala Gimnazială “Mihail Armencea” Adjud, jud. Vrancea

Una dintre cele opt competențe-cheie europene pentru învățarea pe tot parcursul vieții este *competența digitală* care implică utilizarea cu încredere, critică și responsabilă a tehnologiilor digitale în contexte de învățare, de muncă și participare la activități sociale. Când vorbim de competența digitală ne referim la alfabetizare digitală, comunicare și colaborare, alfabetizare media, creare de conținuturi digitale, siguranță (stare de bine/confort în mediul online și competențe de securitate cibernetică), respectarea proprietății intelectuale, rezolvare de probleme și gândire critică.

În era digitală, predarea disciplinei Matematică presupune nu doar transmiterea de cunoștințe, ci și formarea deprinderilor de calcul și dezvoltarea gândirii logice prin utilizarea mijloace moderne. Utilizarea resurselor educaționale deschise (RED) oferă elevilor, de orice vârstă, oportunități variate de învățare activă, interactivă și diferențiată.

În acest sens, am propus elevilor resursa educațională deschisă „**Repetăm! Consolidăm! Evaluăm!**”, <https://studio.frameworkconsulting.com/activity/82517/shared?type=ind>, realizată în CurrikiStudio, care cuprinde un set de itemi ce vizează terminologia matematică specifică clasei a III-a, din ciclul primar. Această resursă are la bază principiile învățării active și participative, fiind proiectată pentru a sprijini elevii în consolidarea vocabularului matematic, prin exerciții variate, contextualizate și atractive.

Resursa cuprinde diferite tipuri de itemi (de tip adevărat/fals, text lacunar și cu alegere multiplă), prin care se pot consolida noțiunile legate de terminologia matematică specifică celor patru operații și se aliniază obiectivelor curriculare stabilite de programa școlară pentru disciplina *Matematică și explorarea mediului*, contribuind la formarea competențelor matematice, respectiv la formarea competențelor specifice prevăzute în programa școlară, precum:

- Recunoașterea și utilizarea terminologiei corespunzătoare operațiilor de adunare, scădere, înmulțire și împărțire;
- Aplicarea operațiilor în contexte variate, prin exerciții adaptate nivelului de vârstă.
- Dezvoltarea gândirii logico-matematice și a exprimării corecte a raționamentelor.

Resursa este relevantă în contextul predării moderne, întrucât sprijină dezvoltarea unei înțelegeri conceptuale corecte și temeinice a terminologiei matematice, permite fixarea noțiunilor mai abstracte prin jocuri, exerciții autoevaluative și activități colaborative, poate fi integrată cu

ușurință în diferite tipuri de lecții, este accesibilă elevilor, interactivă și oferă feedback imediat, constructiv, esențial pentru a sprijini autoreglarea învățării.

Prin formularea clară a itemilor și prin caracterul său interactiv, resursa propusă permite accesul egal la învățare pentru toți elevii, încurajând învățarea diferențiată și ritmul propriu de lucru al fiecărui participant la actul educațional.

Utilitatea acestei resurse educaționale deschise este demonstrată prin posibilitatea integrării ei în diferite secvențe ale lecției: activitatea de fixare, evaluarea inițială, consolidarea cunoștințelor sau evaluarea sumativă, deoarece conține secțiuni de exersare, aplicare și autoevaluare, posibilitatea de reluare a activității pentru învățare progresivă, are elemente grafice prietenoase pentru copii/ mesaje de încurajare la fiecare item, iar la final se obține un punctaj. Profesorii pot utiliza itemii în format digital sau tipărit, individual sau în grup, adaptându-i în funcție de nivelul clasei și de nevoile individuale ale elevilor. Resursa poate fi modificată și extinsă la alte conținuturi (înmulțire, împărțire, unități de măsură).

Modalități de integrare efectivă în activitățile de predare, învățare și evaluare:

a) În activitatea de predare:

În etapa de *reactualizare a cunoștințelor* anterioare, folosirea itemilor propuși în cadrul RED-ului sunt utili pentru recapitularea noțiunilor matematice cu care vor opera în etapele viitoare ale activității.

RED-ul poate fi utilizat în etapa de *fixare a cunoștințelor*, după o lecție introductivă despre cele patru operații, pentru a consolida terminologia (sumă, diferență, produs, cât, termen, factor etc.); se poate proiecta pe tablă interactivă sau accesa pe tabletă, iar exercițiile pot fi rezolvate frontal, individual, în perechi sau pe grupe.

b) În activitatea de învățare:

Elevii pot accesa individual sau în perechi RED-ul, folosindu-se de tablete/laptopuri, în cadrul unui *centru de învățare sau ca temă de studiu suplimentar, pentru exersare* în afara orelor de curs.

Itemii de tip alegere multiplă sau text lacunar *susțin exersarea* autonomă și oferă feedback imediat, resursa digitală fiind interactivă.

Ca resursă de *învățare remedială*: pentru elevii care întâmpină dificultăți în utilizarea corectă a terminologiei matematice;

c) În activitatea de evaluare:

RED-ul poate fi utilizat ca instrument de *evaluare formativă*, la finalul unei unități de învățare, pentru a identifica gradul de înțelegere a terminologiei.

Itemii de tip adevărat/fals permit o *verificare rapidă* a înțelegerii conceptuale.

Itemii lacunari și cei cu alegere multiplă pot contribui la *evaluarea sumativă*, ca parte a unui test scris sau digital.

Valoarea adăugată constă în contribuția acestei resurse educaționale deschise la formarea limbajului matematic specific, esențial pentru gândirea logică și pentru înțelegerea noțiunilor abstracte, specifice acestei discipline de studiu. În plus, RED-ul favorizează dezvoltarea competențelor digitale (prin utilizarea platformelor online), dar și a competențelor metacognitive (prin autoevaluare și reflecție).

Resursa propusă conduce la îmbunătățirea performanțelor la disciplina matematică prin practică adaptivă, creșterea motivației și implicării elevilor, facilitează accesul deschis și gratuit la conținuturi interactive și relevante, care pot fi utilizate atât în clasă, cât și acasă, susținând învățarea activă și în ritm propriu, dar contribuie și la dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor, prin utilizarea unor instrumente moderne de lucru (tabla interactivă, tablete/laptopuri).

Prin varietatea de itemi propuși, resursa stimulează interesul elevilor pentru matematică, susține dezvoltarea gândirii matematice într-un cadru prietenos, prin feedback imediat și gamificare. Integrarea acestei resurse în procesul educațional facilitează învățarea individualizată și eficientă.

Strategii didactice moderne și inovație în era digitală

Prof. Stanciu Nicoleta
Liceul Tehnologic Dărmănești

În contextul actual al educației, marcat de digitalizare accelerată, inovație tehnologică și transformări profunde în modul în care elevii interacționează cu informația, procesul de învățare trece printr-o reconstrucție fundamentală. Modelele tradiționale, centrate pe transmiterea unilaterală a cunoștințelor, sunt treptat înlocuite de abordări active, interactive și personalizate, care pun în prim-plan participarea elevului, autonomia și capacitatea de a construi sensuri proprii. Elevii generațiilor contemporane cresc într-un mediu digital omniprezent, în care dispozitivele inteligente, platformele online și resursele multimedia sunt integrate în viața lor cotidiană. Ei sunt obișnuiți să navigheze rapid între surse de informație, să interacționeze în spațiul virtual și să își exprime ideile prin mijloace vizuale, audio sau interactive, ceea ce influențează profund modul în care percep, procesează și valorifică cunoașterea.

Această schimbare de paradigmă impune o redefinire a rolului profesorului, care nu mai poate fi privit doar ca un transmițător de informații, ci ca un facilitator al învățării, un arhitect al experiențelor educaționale și un mediator între universul cultural al disciplinei și instrumentele digitale. Profesorul devine responsabil de crearea unor contexte de învățare care să stimuleze creativitatea, gândirea critică, colaborarea și implicarea activă a elevilor. În locul unei pedagogii centrate pe memorare și reproducere, se conturează un model educațional orientat spre explorare, descoperire și construcție personală a cunoașterii, în care elevii sunt încurajați să formuleze întrebări, să investigheze, să analizeze și să creeze.

Strategiile didactice moderne se înscriu în această direcție, promovând o învățare activă, în care elevii participă direct la procesul de formare. Învățarea prin proiecte, învățarea prin descoperire și activitățile de investigare transformă elevul într-un participant activ, capabil să exploreze situații reale sau simulate, să identifice probleme și să propună soluții originale. Aceste abordări contribuie la dezvoltarea autonomiei, la consolidarea competențelor de analiză și la formarea unei atitudini reflexive față de procesul de învățare. Ele permit elevilor să își asume roluri variate – cercetători, creatori, designeri, comunicatori – și să își dezvolte competențe transversale esențiale pentru societatea contemporană.

Integrarea tehnologiilor digitale amplifică aceste procese, oferind elevilor acces la resurse variate, medii interactive și instrumente care facilitează învățarea personalizată. Platformele educaționale, aplicațiile digitale, instrumentele de realitate augmentată sau virtuală și elementele de gamificare transformă ora de curs într-un spațiu dinamic, adaptat nevoilor generației actuale. Elevii pot explora conținuturi complexe, pot participa la activități ludice cu valoare formativă și pot beneficia de feedback imediat, ceea ce crește motivația și implicarea lor. Tehnologia devine astfel un catalizator al învățării, facilitând accesul la informație, diversificând modalitățile de predare și oferind oportunități de exprimare creativă.

În paralel, învățarea colaborativă capătă o importanță tot mai mare, întrucât interacțiunea între elevi favorizează schimbul de idei, responsabilitatea comună și dezvoltarea abilităților sociale. Activitățile de brainstorming digital, colaborarea pe platforme interactive și predarea reciprocă stimulează comunicarea, cooperarea și leadershipul, contribuind la formarea unei comunități de învățare în care elevii se sprijină reciproc și construiesc împreună sensuri noi. În acest fel, clasa devine un spațiu de dialog, de negociere a sensurilor și de co-construcție a cunoașterii.

Un alt pilon al educației contemporane îl reprezintă învățarea personalizată, care adaptează ritmul, conținutul și metodele la nevoile fiecărui elev. Testele adaptive, planurile individualizate și aplicațiile educative permit o abordare diferențiată, reducând frustrările asociate ritmurilor diferite de învățare și maximizând potențialul fiecărui elev. Clasa inversată devine o strategie eficientă în acest sens, deoarece mută învățarea teoretică în spațiul personal al elevului și valorifică timpul de clasă pentru activități practice, colaborative și aplicative. Elevii au astfel ocazia de a lucra împreună, de a aplica concepte și de a primi sprijin direct din partea profesorului, ceea ce optimizează procesul de învățare.

Creativitatea și inovația se află în centrul acestor transformări. Strategiile moderne stimulează gândirea originală, capacitatea de a genera soluții noi și competențele digitale necesare în societatea actuală. Activități precum hackathoanele educaționale, prototiparea rapidă sau proiectele digitale permit elevilor să își exerseze imaginația, să rezolve probleme reale și să își dezvolte abilități relevante pentru viitor. În acest sens, educația devine un spațiu de experimentare, în care elevii sunt încurajați să exploreze, să creeze și să își exprime ideile într-un mod autentic și responsabil.

În ansamblu, strategiile didactice moderne combină activitatea directă a elevilor, colaborarea și tehnologiile digitale, transformând procesul educațional într-un mediu interactiv, flexibil și inovativ. Adaptarea profesorilor la aceste metode nu conduce doar la acumularea de cunoștințe, ci și la formarea competențelor esențiale pentru viața personală și profesională a elevilor în era digitală. Educația devine astfel un spațiu de explorare, creativitate și progres continuu, în care elevii sunt încurajați să gândească, să creeze și să se dezvolte într-un mod autentic și responsabil.

Bibliografie

1. Bocoș, M. (2013). *Didactica modernă*. Cluj-Napoca: Editura Paralela 45.
2. Cerghit, I. (2002). *Metode de învățământ*. Iași: Polirom.
3. Cucos, C. (2017). *Educația în era digitală*. Iași: Polirom.
4. Stan, E. (2014). *Educația digitală și competențele secolului XXI*. București: Editura Tritonic

Dezvoltarea creativității școlarului mic

Prof. învă. primar Străchinaru Laura Elena
Școala Gimnazială Iordache Cantacuzino, Pașcani

Școala contemporană, comparativ cu cele anterioare se caracterizează prin schimbări radicale, care se petrec în conduită, la locul de muncă, sau în familie, în educație, în știință și tehnologie, și aproape în orice aspect al vieții noastre. A trăi într-o astfel de lume presupune un înalt grad de adaptare și de curaj, care este legat în mare măsură de creativitate. Prin originea ei, natura umană este creatoare.

Epoca contemporană are nevoie de inteligența creatoare, de oameni cu gândire independentă, creativă.

Învățarea creativă este o formă specială a învățării școlare și ea este cerută de complexitatea epocii contemporane, Omul epocii actuale nu mai poate rezolva toate problemele foarte complicate care le pune viața, nu poate fi participant activ-conștient la fluxul uriaș de împingere înainte a progresului fără un echipament intelectual și afectiv-volițional care să depășească modalitățile de echilibrare ale organismului prin răspuns la stimuli la nivel dominant senzorio-perceptiv. El trebuie să folosească traiectorii complicate de ordin reflexiv, să rezolve alternativele operaționale mintal, să rezolve probleme și să ia decizii.

Învățarea creativă nu se opune învățării școlare clasice, ci este o nouă calitate a acesteia prin obiectivele pe care le urmărește. Pune accent pe învățarea prin cercetare-descoperire, pe învățarea prin efort propriu, pe dezvoltarea gândirii și imaginației creatoare.

Premisele învățării creative, precizate de Torrance sunt: „inițiativa proprie a elevului în procesul învățării, manifestată în curiozitate, uimire și punerea întrebărilor; învățarea independentă (în afara programului școlar); încrederea în sine pe baza conștientizării asupra capacităților de care dispune elevul; toleranța față de ideile noi și recunoașterea valorilor create, ca mijloc de stimulare a creativității”.

Învățarea creativă se desfășoară în două etape:

- a. Învățarea participativă în cadrul căreia elevul este angajat în redescoperirea cunoștințelor prin efort propriu de gândire. În acest proces, învățând prin problematizare, cercetare și descoperire, prin dialog euristic, dezbattere, simulare, elevul își dezvoltă spiritul de observație, gândirea logică;

- b. Învățarea anticipativă angajează elevul în procesul creației prin participarea la invenții, inovații și descoperiri, dezvoltându-i inteligența și imaginația creatoare. Această formă superioară de învățare se folosește mai ales în cercurile de creație tehnico-științifică, cercurile literare și artistice.

Prin învățarea creativă nu urmărim să facem din fiecare copil normal un geniu, dar trebuie să facem din el un participant activ la redescoperirea adevărurilor despre lucruri și fenomene, să-și pună întrebări care întrețin interesul și corespund spiritului de curiozitate al copilului.

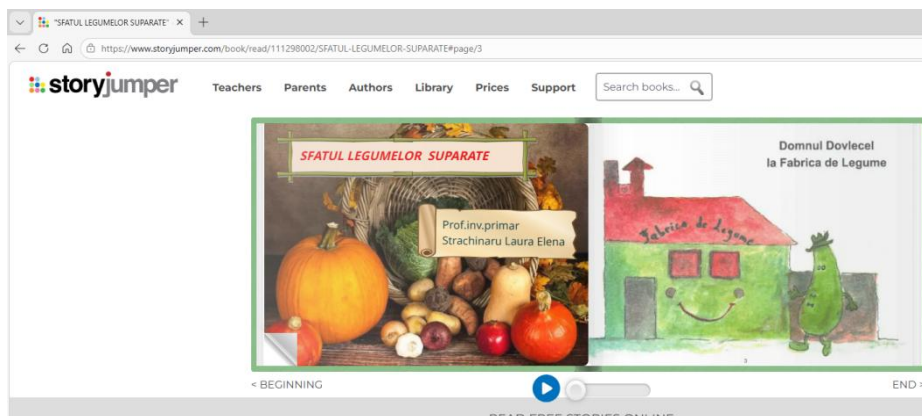
Principală cerință a unei preșcolare creative o constituie pregătirea și conduita cadrului didactic. Conduita creatoare constă în stilul educațional pe care-l promovează. Acesta trebuie să aibă o pregătire multilaterală, să nu se limiteze la metodele clasice de predare, să utilizeze mijloace și metode moderne, să pună accentul pe învățarea prin descoperire, pe efortul propriu al copilului.

Instrumentele digitale oferă un mediu interactiv care încurajează explorarea și învățarea prin descoperire. Prin aplicații de desen, editare video, animație sau programare simplificată, copiii pot transforma ideile lor în produse concrete: povești digitale, desene animate, jocuri sau prezentări multimedia. Acest proces dezvoltă gândirea divergentă, imaginația și capacitatea de rezolvare a problemelor.

Există astăzi o varietate largă de instrumente digitale care pot fi valorificate în dezvoltarea creativității copiilor, fiecare oferind oportunități distincte de explorare și expresie. Aplicațiile de desen și grafică permit realizarea de ilustrații digitale, oferind copiilor libertatea de a experimenta cu culori, forme și texturi într-un mediu flexibil, lipsit de constrângerile materialelor tradiționale. Platformele dedicate realizării de povești digitale creează un cadru în care textul, imaginea și sunetul se îmbină într-o narațiune multimodală, stimulând atât imaginația, cât și capacitatea de organizare a ideilor. Aplicațiile de animație introduc copiii în universul mișcării și al secvențialității, oferindu-le posibilitatea de a crea animații simple, care dezvoltă gândirea narativă și înțelegerea relației dintre acțiune și expresie vizuală. În același timp, instrumentele de programare pentru copii, bazate pe interfețe intuitive de tip „drag-and-drop”, deschid drumul către gândirea logică și creativă, permițând realizarea de jocuri, animații sau mici proiecte interactive.

Integrarea acestor tehnologii în procesul educațional aduce beneficii semnificative pentru dezvoltarea creativității. Mediile digitale încurajează exprimarea liberă a ideilor, oferind copiilor spații în care pot experimenta fără teama de greșeală. Ele contribuie la formarea competențelor digitale de bază, indispensabile în societatea contemporană, și stimulează colaborarea, deoarece multe aplicații permit lucrul în echipă, schimbul de idei și realizarea de proiecte comune. În plus, activitățile interactive cresc motivația pentru învățare, transformând sarcinile educative în experiențe atractive, dinamice și adaptate modului în care copiii percep lumea.

Un exemplu relevant de integrare a tehnologiei în activitățile didactice îl constituie utilizarea aplicației StoryJumper în cadrul clasei pregătitoare, unde a fost realizată cartea digitală „Sfatul legumelor supărate”. Elevii au creat desene sugestive pentru personajele poveștii, iar aceste ilustrații au fost transformate în pagini ale cărții, construind astfel un produs final care îmbină creativitatea vizuală cu expresivitatea narativă. Activitatea a stimulat imaginația copiilor, le-a oferit ocazia de a lucra colaborativ și a demonstrat modul în care instrumentele digitale pot transforma ideile simple în proiecte educaționale complexe și valoroase.



Clasa pregătitoare

Disciplina: Dezvoltare personală

<https://www.storyjumper.com/book/read/111298002/SFATUL-LEGUMELOR-SUPARATE#page/16>

Creativitate și inovație în era digitală: transformări cognitive, tehnologice și socio-culturale

Prof. Tănăsescu Cătălina

Școala "Mircea Ghițulescu" Cuca

Era digitală a generat mutații profunde în modul în care creativitatea este concepută, manifestată și valorificată, iar inovația a devenit un proces sistemic, accelerat și mediat tehnologic. Articolul analizează relația dintre creativitate și inovație în contextul digitalizării, cu accent pe transformările cognitive, pe rolul tehnologiilor emergente și pe implicațiile socio-culturale. Se argumentează că mediul digital nu doar facilitează creativitatea, ci o reconfigurează structural, influențând atât procesele individuale, cât și pe cele organizaționale.

Creativitatea și inovația reprezintă piloni fundamentali ai dezvoltării economice, culturale și educaționale în societatea contemporană. Digitalizarea, inteligența artificială, rețelele globale de comunicare și economia bazată pe cunoaștere creează un context în care creativitatea devine distribuită, colaborativă și augmentată tehnologic, iar inovația capătă un caracter accelerat și interconectat.

În sens cognitiv, creativitatea este definită ca abilitatea de a genera idei originale și relevante într-un anumit context. Mediul digital influențează direct acest proces prin accesul rapid la informație, prin posibilitatea recombinației conținuturilor și prin facilitarea experimentării. Platformele digitale, instrumentele de creație asistată și mediile virtuale extind capacitățile imaginative ale individului, reducând barierele materiale și temporale. Inovația, în accepțiunea contemporană, depășește sfera produsului sau a tehnologiei și include procese, modele organizaționale și practici sociale. Era digitală a transformat inovația într-un proces continuu, iterativ, bazat pe feedback rapid și pe colaborare interdisciplinară. Ecosistemele digitale — start-up-uri, hub-uri de inovare, comunități online — funcționează ca spații de co-creație, în care ideile sunt testate, adaptate și scalate într-un ritm fără precedent.

Creativitatea și inovația digitală au implicații profunde la nivel cultural și social. Ele redefinesc noțiuni precum autoratul, originalitatea și valoarea estetică. Practicile de remix, open-source și colaborare globală contestă modelul tradițional al creatorului individual și favorizează emergența unei creativități colective. În același timp, accesul inegal la tehnologie generează noi forme de excluziune creativă. Alfabetizarea digitală devine o condiție esențială pentru participarea activă la procesele de inovare, iar sistemele educaționale sunt provocate să dezvolte competențe precum gândirea critică, creativitatea aplicată și adaptabilitatea.

O dimensiune esențială a creativității și inovației în era digitală este cea etică. Utilizarea algoritmilor creativi ridică întrebări legate de responsabilitate, proprietate intelectuală și autenticitate. În ce măsură o creație generată sau asistată de inteligență artificială poate fi considerată originală? Cine este autorul inovării într-un sistem om-mașină?

Creativitatea și inovația în era digitală nu pot fi înțelese izolat, ci ca procese interdependente, modelate de tehnologii, contexte culturale și structuri sociale. Era digitală nu elimină creativitatea umană, ci o transformă, o extinde și o supune unor noi condiționări. Inovația devine astfel expresia unei creativități sistemice, în care competențele cognitive, infrastructura digitală și valorile culturale converg.

În acest cadru, provocarea majoră a societății contemporane nu este doar adoptarea tehnologiei, ci cultivarea unei creativități critice și responsabile, capabile să orienteze inovația în direcții sustenabile și etic justificate.

Bibliografie

1. Amabile, T. M., Conti, R., Coon, H., Lazenby, J., & Herron, M. (1996). *Assessing the work environment for creativity*. *Academy of Management Journal*, 39(5), 1154–1184. <https://doi.org/10.2307/256995>
2. Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92–96. <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.650092>

Crearea unei imagini educaționale cu ajutorul inteligenței artificiale generative – aplicație practică pentru învățământul gimnazial

Prof. Tănăsescu Gabriela-Violeta
Liceul Teoretic „Traian”, Constanța

Inteligența artificială generativă (Generative AI) reprezintă una dintre cele mai dinamice inovații tehnologice ale prezentului. Conform materialelor din programul *Google AI Essentials* și *Google Prompting Essentials*, generative AI este un tip de inteligență artificială capabil să creeze conținut nou – text, imagini, sunet sau video – pe baza unor instrucțiuni oferite de utilizator, numite *prompturi*.

În mediul educațional gimnazial, aceste instrumente pot deveni resurse valoroase pentru stimularea creativității, pentru explicarea conceptelor abstracte și pentru dezvoltarea competențelor digitale. Prezentul articol descrie o aplicație practică: crearea unei imagini educaționale folosind instrumentul *Gemini*, având ca scop realizarea unui vizual inspirațional pentru un proiect școlar interdisciplinar.

Alegerea imaginii și definirea scopului educațional constituie un demers esențial în proiectarea activităților digitale destinate elevilor de gimnaziu, deoarece imaginea nu este doar un element vizual, ci un instrument pedagogic care poate orienta învățarea, poate stimula reflecția și poate facilita înțelegerea unor concepte complexe. În cadrul activității propuse, selecția s-a îndreptat către realizarea unei imagini intitulată „Orașul viitorului – Tehnologie verde și educație digitală”, concepută pentru a servi drept suport vizual în contexte educaționale variate. Această imagine este destinată utilizării într-o prezentare PowerPoint realizată de elevii de gimnaziu, poate deveni elementul central al unui afiș pentru un proiect STEM sau poate fi integrată în promovarea unei activități interdisciplinare care îmbină informatica, geografia și educația tehnologică. Publicul vizat îl constituie elevii din clasele V–VIII, cu un nivel mediu de competență digitală, iar obiectivul principal este acela de a inspira, de a susține vizual conceptul de sustenabilitate și de a evidenția relația dintre tehnologie, responsabilitate și mediu.

Pentru generarea imaginii, a fost aplicat cadrul TCRI, prezentat în specializarea Google Prompting Essentials, un model care facilitează formularea prompturilor eficiente prin structurarea clară a sarcinii, contextului, referințelor, evaluării și iterării. Definirea sarcinii a presupus formularea unei descrieri precise, care să includă stilul semi-realist al imaginii, elementele obligatorii – clădiri inteligente, panouri solare, spații verzi, drone educaționale și elevi care învață folosind tablete – precum și atmosfera optimistă și luminoasă. Contextul a fost adăugat pentru a adapta tonul vizual la vârsta elevilor, precizând că imaginea va fi utilizată într-o prezentare școlară dedicată sustenabilității și inteligenței artificiale, cu culori vii și prietenoase. Referințele stilistice, precum ilustrația modernă, culorile pastelate, lumina naturală sau perspectiva panoramică, au contribuit la rafinarea promptului și la orientarea modelului către un rezultat adecvat mediului educațional.

Evaluarea imaginii generate reprezintă un pas obligatoriu, întrucât utilizatorul trebuie să verifice dacă aceasta respectă cerințele, dacă este potrivită pentru vârsta elevilor și dacă nu conține elemente confuze sau exagerate. În cazul în care imaginea nu corespunde intenției inițiale, promptul este ajustat prin iterare, proces esențial în prompt engineering. De exemplu, se poate solicita adăugarea unor spații verzi suplimentare, reducerea elementelor futuriste excesive sau accentuarea zonei în care elevii colaborează. Cursurile Google AI Essentials subliniază importanța multimodalității, evidențiind faptul că integrarea simultană a textului, imaginii și contextului apropie comunicarea cu AI de modul natural în care oamenii formulează cerințe. Astfel, se poate încărca o

imagine de referință, precum un parc urban, și se poate solicita integrarea stilului acesteia într-un oraș futurist, ceea ce conduce la rezultate mai precise și mai relevante.

Utilizarea platformei Gemini în activitățile educaționale aduce beneficii semnificative pentru elevii de gimnaziu. Aceștia își dezvoltă creativitatea prin formularea clară a unei idei vizuale, își exersează gândirea critică evaluând dacă rezultatul corespunde intenției inițiale, își consolidează competențele digitale prin învățarea modului de redactare a prompturilor eficiente și dobândesc o înțelegere realistă a limitelor inteligenței artificiale, conștientizând că verificarea umană este indispensabilă. Imaginea generată poate deveni punctul de plecare pentru o prezentare complexă, fiind utilizată ca slide de deschidere, ca element central al unei narațiuni educaționale sau ca suport vizual pentru explicarea relației dintre tehnologie și mediu. Elevii pot fi ghidați să realizeze un „show and tell” digital, în care imaginea este completată de date despre energia verde, explicații despre inteligența artificială și concluzii personale.

Inteligența artificială generativă, utilizată responsabil și pedagogic, are potențialul de a transforma modul în care elevii învață și creează. Aplicarea cadrului TCREI și utilizarea platformei Gemini permit generarea unor imagini relevante, atractive și adaptate contextului educațional, contribuind la formarea unei generații capabile să folosească tehnologia nu doar eficient, ci și responsabil. În acest fel, activitățile digitale devin instrumente valoroase pentru dezvoltarea creativității, a gândirii critice și a competențelor digitale, consolidând rolul educației ca spațiu de explorare, inovație și progres continuu.

În perspectivă largă, integrarea inteligenței artificiale generative în activitățile educaționale nu reprezintă doar o inovație tehnologică, ci o schimbare de paradigmă în modul în care elevii pot învăța, crea și interacționa cu informația. Prin utilizarea unor instrumente precum Gemini, elevii sunt invitați să devină co-autori ai propriilor resurse vizuale, să își asume roluri active în construcția cunoașterii și să exploreze relația dintre tehnologie, mediu și societate într-un mod profund și responsabil. Această abordare deschide drumul către o educație în care imaginația, analiza critică și competențele digitale se împletesc natural, formând o generație capabilă să navigheze cu discernământ într-o lume în continuă transformare. În acest sens, profesorul devine un ghid al explorării, iar AI un instrument de amplificare a potențialului creativ, contribuind la construirea unei culturi educaționale orientate spre inovație, sustenabilitate și responsabilitate socială.

Bibliografie

1. European Commission. (2022). *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens – With new examples of knowledge, skills and attitudes*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
2. Google. (2023). *Google AI Essentials*. Online course materials. Coursera.
3. Google. (2023). *Google Prompting Essentials*. Online course materials. Coursera.
4. Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial Intelligence in Education: Promises and Implications for Teaching and Learning*. Boston: Center for Curriculum Redesign.
5. Luckin, R. (2018). *Machine Learning and Human Intelligence: The Future of Education for the 21st Century*. London: UCL Institute of Education Press.
6. OECD. (2021). *AI and the Future of Skills*. Paris: OECD Publishing.
7. UNESCO. (2021). *AI and Education: Guidance for Policy-makers*. Paris: UNESCO.

Rolul instrumentelor digitale în învățământul primar

Prof. înv. primar Țăpîrlan Dănuța Maria
Școala Gimnazială „Nicolae Bălcescu” Drăgășani, Vâlcea

Utilizarea noilor tehnologii în cadrul activităților integrate din învățământul primar au o importanță deosebită pentru dezvoltarea performanțelor cognitive ale elevilor și cadrele didactice le pot utiliza cu succes în toate etapele unei activități: captarea atenției, reactualizarea/ fixarea cunoștințelor, dirijarea învățării, obținerea performanței, evaluarea cunoștințelor.

În contextul educației contemporane, rolul învățătorului transcende limitele tradiționale ale transmiterii de informații și se transformă într-un rol de designer educațional și facilitator al învățării asistate de tehnologie. Într-o clasă modernă, învățătorul:

- a) planifică lecții integrate digital, aliniind obiectivele de învățare cu mijloacele digitale disponibile;
- b) selectează și adaptează resursele digitale în funcție de particularitățile de vârstă, ritm și stil de învățare ale elevilor;
- c) motivează și implică elevii, stimulând interactivitatea, jocul educativ și competiția constructivă prin platforme digitale;
- d) mediatizează relația elev-tehnologie, oferind ghidare în navigarea conținutului digital și în dezvoltarea gândirii critice;
- e) asigură echilibrul între activitățile clasice și cele digitale, evitând suprasaturarea digitală și cultivând un raport sănătos cu tehnologia;
- f) evaluează progresul în mod adaptiv, utilizând platforme care oferă feedback instantaneu și analize formative.

Această transformare presupune și o redefinire a competențelor profesionale ale cadrului didactic. Învățătorul trebuie să dobândească abilități digitale funcționale (de utilizare a instrumentelor), dar și abilități pedagogice digitale (de integrare metodologică a resurselor), dezvoltând o gândire critică privind utilitatea fiecărui instrument folosit în raport cu obiectivele educaționale.

Integrarea eficientă a tehnologiei presupune și colaborare interdisciplinară, participarea la cursuri de formare continuă și o deschidere constantă spre inovație. În esență, învățătorul devine un arhitect al unui mediu educațional hibrid, dinamic și centrat pe elev.

Utilizarea resurselor digitale contribuie în mod semnificativ la diversificarea strategiilor didactice și susține o abordare constructivistă a învățării, în care elevii devin participanți activi la procesul educațional. Instrumentele digitale moderne – de la platformele educaționale online precum **Google Classroom**, Moodle sau Microsoft Teams, până la aplicațiile interactive de tip Wordwall, Quizizz, Kahoot sau Jamboard – permit crearea unor contexte de învățare dinamice, adaptate ritmului și stilului fiecărui elev. Manualele digitale și lecțiile interactive oferite de edituri precum Intuitext sau Edu completează acest cadru, facilitând accesul la conținuturi multimodale, iar instrumentele de colaborare, precum Padlet, Mentimeter sau Canva Edu, stimulează comunicarea vizuală, lucrul în echipă și co-construcția cunoașterii. În același timp, instrumentele de evaluare digitală, precum Forms, Socrative sau Educaplay, permit realizarea unor evaluări rapide, personalizate și eficiente, oferind feedback imediat atât elevilor, cât și profesorilor.

Integrarea acestor resurse nu se limitează la creșterea atractivității activităților, ci presupune o reproiectare profundă a demersului didactic, în care digitalul devine o resursă cu valoare pedagogică reală. Pentru a ilustra modul în care aceste instrumente pot fi integrate în activitățile de învățare, pot fi analizate câteva exemple practice. În cadrul unei lecții de matematică la clasa a II-a, aplicația **Wordwall** poate fi utilizată pentru exersarea adunărilor și scăderilor în concentrul 0–100, prin jocuri de tip perechi sau roata norocului, ceea ce conduce la creșterea interesului și la reducerea timpului de răspuns comparativ cu metodele tradiționale. La clasa a III-a, Padlet poate deveni un instrument eficient în cadrul unei lecții de științe dedicate organismelor acvatice, elevii realizând colaje digitale cu imagini, linkuri și comentarii, activitate care favorizează colaborarea și dezvoltarea competențelor de sinteză și comunicare vizuală.

Pentru evaluarea sumativă, Google Forms oferă un cadru modern și eficient, așa cum se poate observa într-o lecție de geometrie la clasa a IV-a, unde testele online permit elevilor să primească corecturi personalizate, iar profesorului să obțină centralizarea automată a rezultatelor. În lecțiile de comunicare de la clasa I, povestirile digitale pot deveni un instrument valoros: elevii pot viziona o poveste animată interactivă realizată cu StoryJumper și pot reconstrui apoi narațiunea prin imagini și cuvinte proprii într-un colaj digital, activitate care stimulează vocabularul, exprimarea orală și încrederea în sine.

Prin aceste exemple, devine evident că resursele digitale nu sunt simple accesorii ale lecției, ci instrumente care transformă modul în care elevii învață, comunică și creează. Ele

permit profesorului să construiască situații de învățare autentice, să personalizeze demersul didactic și să creeze un mediu educațional în care tehnologia devine un aliat al creativității, al colaborării și al dezvoltării competențelor esențiale pentru elevii secolului XXI.

Avantajele pedagogice ale utilizării resurselor digitale în învățământul primar sunt multiple și contribuie la modernizarea și eficientizarea procesului de predare-învățare. Resursele digitale permit adaptarea conținutului, ritmului și nivelului de dificultate în funcție de nevoile fiecărui elev, sprijinind incluziunea și progresul individual. Elevii devin participanți activi în lecție prin jocuri educative, simulări, animații și activități colaborative, ceea ce le sporește motivația și angajamentul cognitiv.

Platformele de evaluare digitală oferă feedback în timp real, ajutând elevii să conștientizeze rapid greșelile și să corecteze comportamentele de învățare. Elevii pot accesa materialele didactice de oriunde și oricând, facilitând învățarea asincronă și consolidarea cunoștințelor în afara orelor de curs. Folosirea resurselor digitale dezvoltă abilități precum gândirea critică, rezolvarea de probleme, colaborarea și alfabetizarea digitală.

Integrarea tehnologiei diversifică metodele și mijloacele de predare, contribuind la evitarea rutinei în activitatea didactică. Cadrul didactic are acces la statistici, rapoarte și portofolii digitale ale elevilor, facilitând o evaluare obiectivă și continuă. Elevii sunt încurajați să-și gestioneze parcursul propriu, să reflecteze asupra progresului lor și să devină mai independenți în procesul de învățare.

Utilizarea resurselor digitale în procesul educațional trebuie să țină cont de provocări care au fost identificate în practica școlară. Una dintre cele mai importante bariere în integrarea tehnologiei în școli o reprezintă accesul diferențiat la echipamente și conexiune la internet. Elevii din zone rurale sau familii cu resurse financiare limitate pot întâmpina dificultăți în utilizarea resurselor digitale, ceea ce accentuează decalajele educaționale. Lipsa tabletelor, laptopurilor sau conexiunii stabile limitează posibilitatea de învățare digitală și afectează echitatea procesului educațional.

Mulți învățători și profesori nu beneficiază de o formare continuă adecvată pentru utilizarea pedagogică a tehnologiei. Lipsa competențelor digitale avansate sau a metodologiilor moderne de integrare a instrumentelor digitale poate duce la utilizarea superficială, neeficientă sau chiar frustrantă a acestor resurse. De asemenea, ritmul rapid al dezvoltării tehnologice necesită o actualizare constantă a cunoștințelor și abilităților.

Expunerea excesivă la ecrane poate conduce la oboseală vizuală, diminuarea capacității de concentrare și probleme de sănătate (dureri de cap, tulburări de somn). Pentru elevii mici, este esențial să existe un echilibru între activitățile digitale și cele fizice, tactile sau sociale, pentru a evita dependența și efectele negative asociate cu utilizarea exagerată a tehnologiei. Utilizarea resurselor digitale interactive și rapide poate stimula un consum pasiv sau fragmentat al informațiilor, fără o înțelegere profundă și durabilă a conținutului.

Dacă nu este mediată și structurată corect, digitalizarea lecțiilor poate favoriza învățarea mecanică sau pe termen scurt, în detrimentul dezvoltării gândirii critice și analitice.

Introducerea tehnologiei nu trebuie să elimine metodele tradiționale, ci să le completeze. Învățătorul trebuie să gestioneze cu abilitate timpul și modul de integrare, astfel încât să nu se ajungă la suprasaturarea elevilor cu conținut digital sau la neglijarea competențelor fundamentale care se dezvoltă prin joc, lucru manual și interacțiune directă.

Utilizarea platformelor digitale și a aplicațiilor implică riscuri legate de confidențialitatea datelor elevilor, precum și expunerea la conținut neadecvat. Învățătorii/ profesorii trebuie să fie conștienți de normele GDPR și să asigure un mediu digital sigur și protejat, ceea ce poate necesita instruire suplimentară și o implicare mai mare a școlii și a părinților.

Nu toate resursele digitale disponibile au un conținut pedagogic valid sau sunt adaptate particularităților elevilor mici. Există riscul de a folosi materiale care nu respectă curricula școlară sau care nu sunt accesibile pentru toți copiii, ceea ce poate reduce eficiența învățării. În unele cazuri, există reticență față de utilizarea tehnologiei în procesul educațional, cauzată de obișnuința cu metodele tradiționale sau de temeri legate de impactul negativ asupra copiilor. Această rezistență poate limita inițiativele de inovare și integrare a digitalului în școală.

Învățătorul modern nu mai poate ignora realitatea digitalizării educației. Mai mult, el trebuie să devină creator de conținut digital, explorator de soluții tehnologice și ghid al elevului într-un univers informațional complex. Cu toate acestea, utilizarea resurselor digitale nu trebuie să devină un scop în sine, ci un mijloc bine calibrat de sprijin al unei pedagogii centrate pe elev.

În concluzie, instrumentele digitale nu sunt doar simple aplicații sau platforme, ci devin catalizatori ai interrelației profesionale din învățământ, contribuind la o comunicare mai deschisă, o colaborare mai strânsă și un schimb de cunoștințe mai bogat între toți actorii implicați în procesul educațional.

Bibliografie:

1. Cocos Constantin, Pedagogie, Editura Polirom, Iași, 2021
2. Gherguț Alois, Management general și strategic în educație, Editura Polirom, Iași, 2002
3. Oprea Crenguța, Strategii didactice interactive, E.D.P., București, 2009.

Inovație și creativitate în activitățile didactice formale și nonformale: Clubul de creație literară „Rara avis”

Prof. Tîrziman Angelica-Monica
Colegiul Național ”Spiru Haret” Tecuci, Galați

Paradoxal, în aceste vremuri agitate, în care „timpul nu mai are răbdare cu noi”, elevii găsesc încă, în interiorul lor, dorința de a citi și de a crea. De aceea, profesorul de limba și literatura română are un rol important, și anume, acela de a-i stimula pe copii, de a găsi în permanență noi metode care să îi incite. Desigur, totul trebuie să pară un joc, destindere și relaxare. A crea de dragul de a crea. Nimic impus. Totul se reduce la curiozitatea copiilor, la interesul pe care îl au pentru un anumit gen de creație-poezie, eseuri, pamflete etc. Provocarea acestui demers didactic a apărut din dorința de a evidenția aptitudinile elevilor și de a realiza o împletire între text, imagine, muzică pentru ca elevii să descopere și alte modalități de a învăța. Poezia poate încă cuceri foarte mult teren, dacă profesorul găsește strategia adecvată și puntea de comunicare cu elevul. Cunoașterea conceptelor operaționale, pe care o asigură programele de limba și literatura română, nu este suficientă pentru o bună aprofundare a fenomenului literar. Iar un tânăr fără disponibilitate de lectură este ca un râu fără albie, ce nu-și găsește rostul.

„Nu te îndepărta de carte! Citește și cărți bune și cărți rele, așa poți vedea și compara binele cu răul.” (George Bacovia)

Fără a minimaliza și, chiar, fără a exclude dintre sursele de creație cartea, ne-am propus o mai bună apropiere a elevului de fenomenul literar, creând o atmosferă de emulație și de competiție, dar fără „trauma” produsă de notare. Având în vedere faptul că elevii petrec foarte mult timp în fața calculatorului, vrem să îi determinăm să utilizeze internetul și în scopul de a se documenta, de a învăța. Această activitate vine în sprijinul elevilor cu spirit creativ, elevilor care manifestă aptitudini literare și elevilor cu simț critic.

Scopul principal al proiectului este acela de a-l transforma pe elev într-un adevărat „creator”, conștient de valoarea și importanța exprimării sentimentelor, în desăvârșirea personalității lui, de rolul pe care-l ocupă cartea în relaționarea cu lumea din jur, cu restul universului.

Scopul clubului: dezvoltarea creativității și a imaginației elevilor, dezvoltarea unor aptitudini actricești, formarea gustului pentru lectură al elevului; formarea unor criterii axiologice proprii prin care să distingă singur ce și când să citească; formarea unui inventar de instrumente de analiză a unei creații literare sau artistice care să-l ajute să comunice mai bine cu el însuși și cu cei din jurul lui; dezvoltarea valențelor morale, religioase, patriotice și artistice; implicarea elevilor în activități motivaționale și de prevenire și combatere a abandonului școlar și părăsire timpurie a școlii; realizarea unei reviste școlare în care elevii își regăsesc creațiile.

Obiectivele clubului: dezvoltarea creativității în realizarea unor texte literare, descoperirea universului teatral și al artei actoricești, exprimarea opiniei în fața celorlalți fără teama de a fi criticat, descoperirea, fără constrângerile “catalogului”, a plăcerii de a citi, cultivarea la elevi a lecturii de plăcere și a analizării acesteia, stimularea interesului pentru literatura română, pentru poezie în special, formarea la elevi a unei gândiri proprii de relaționare cu cei din jur și cu ei înșiși, realizarea unor activități în echipă, să manifeste interes pentru aplicarea cunoștințelor dobândite în diverse situații

Audiență (grup țintă): 14 elevi care doresc să-și manifeste aptitudinile artistice, de la clasele a X-a a Liceului Tehnologic Elena Caragiani Tecuci.

Durata: 1 An

Colaboratorii clubului: Prof. Stamate Eleonora –Profesor de limba și literatura română, scriitor, membru al U.S.R., Tănase Dănilă, ziarist, prof. Vasile Ghica, scriitor, epigramist, Biblioteca Municipală „Ștefan Petică”, Tecuci.

Etape în derularea clubului:

- Stabilirea calendarului de activități pe Modulul I- Modulul II
- Formarea echipei de proiect.
- Desfășurarea fiecărei activități.
- Realizarea unui CD cu fotografiile de la fiecare activitate.

Resursele proiectului

Resurse umane: elevii școlii; cadrele didactice implicate; invitați; colaboratori; părinți.

Resurse materiale: -cărți; mape; imagini; hârtie; invitații; texte literare; stilouri; dosare; fotografii; laptop; un videoproiector; o imprimantă; un copiator; recuzite diverse pentru jocurile de rol, un aparat foto; un calculator.

Resurse informaționale: internet; biblioteca școlară;

Activități: “Școala și poezia”

“Toamna printre frunze”

“File de carte pe aripile toamnei”

“Tradiții de crăciun”

“Să-l redescoperim pe Bacovia ”

“File de carte pe micul ecran”

”Bacovia, poetul sunetului, al culorilor și sugestiei- poetul “nevrozei”

“Marea poezie simbolistă în context european ”

”Aripi de înger”

Evaluare:

- Apreciere asupra colaborării în modul de lucru, în prezentarea produselor realizate;
- Acordarea unor diplome elevilor care s-au evidențiat;
- Realizarea expoziției cu lucrările elevilor în școală pe panoul amenajat special la parterul școlii.
- Popularizarea acțiunilor cu ajutorul mass-mediei;
- Realizarea unor procese-verbale pentru fiecare activitate;
- Distribuirea unor fișe de evaluare după fiecare activitate pentru realizarea feed-back-ului.

Rezultatul (tipuri de produse): compuneri; poezii; jurnal de proiect; album foto; diverse lucrări realizate de elevi; afișe; invitații;

Impactul:

- întărirea colaborării elevi – cadre didactice implicate – bibliotecar – parteneri, pentru descoperirea și stimularea talentelor și a elevilor cu aptitudini artistice;
- dorința elevilor de a desfășura mai multe activități literare și cultural-artistice;
- implicarea responsabilă și afectivă a elevilor în viața școlii, a comunității;
- continuitatea: dezvoltarea de parteneriate cu alte școli din zonă, elaborarea de noi proiecte în viitor, atragerea părinților, a altor membri ai comunității în strategiile educaționale ale școlii.

Activitățile de promovare/ mediatizare și de diseminare pe care intenționăm să le facem în timpul implementării proiectului și după încheierea acestuia sunt:

- promovarea prin afiș de prezentare și pliante, postarea de către elevi a unor materiale multimedia, video etc, pe diferite site-uri educaționale sau rețele de socializare (www.facebook.com), mediatizarea în revistele școlare; premierea elevilor cu aptitudini deosebite;
- acordarea diplomelor de participare pentru toți elevii și profesorii implicați în proiect, raportul de autoevaluare întocmit la finele proiectului; analiza activităților desfășurate în cadrul proiectului prin materiale de sinteză; mediatizarea proiectului în mass-media.

Bibliografie generală

1. Bote, Lidia, Simbolismul românesc, Editura Pentru Literatură, Cluj, 1966
2. Hugo, Friederich, Structura liricii moderne, Editura Univers, București, 1998
3. Mihuț, Ioan, Simbolismul, modernismul, avangardismul, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1976
4. Molcuț, Zina, Simbolismul european, Editura Albatros, București, vol. 1-2, 1983

Bibliografie metodică

5. Bennett, B. , Curriculum la decizia școlii, ghid pentru profesorii de liceu, București, Editura Atelier Didactic, 2007.
6. Ghid metodologic. Aria curriculară Limbă și comunicare. Liceu, M.E.C., C.N.C., București, Editura Aramis Print, 2002.

Sitografie

- www.1educat.ro/resurse/download/profesiadidactica.pdf
- www.edu.ro/index.php/articles/3235
- www.edu.ro/index.php/articles/7036

De la tabla cu cretă la realitatea virtuală: cum se transformă școala românească

Prof. Ungureanu Roxana
Școala Gimnazială Valea Seacă, Iași

Sistemul educațional românesc se află la o răscruce istorică, confruntându-se simultan cu multiple presiuni transformatoare: globalizarea, digitalizarea accelerată, schimbările demografice și evoluția rapidă a pieței muncii (Marga, 2021). Aceste forțe convergente necesită o reconsiderare fundamentală a paradigmei educaționale tradiționale, moștenită din perioada industrială și consolidată în deceniile post-comuniste.

România, ca stat membru al Uniunii Europene, și-a asumat prin Strategia Europa 2030 și prin propriul proiect "România Educată" obiective ambițioase de modernizare a sistemului educațional. Cu toate acestea, implementarea acestor viziuni se confruntă cu rezistențe structurale, culturale și resurse limitate (Birzea & Fartușnic, 2022).

Să ne imaginăm două clase, *clasa A - anul 1990* și *clasa B - anul 2026*. La *clasa A* profesorul scrie pe tablă cu creta albă. elevii copiază în caiete. manualul unic stă deschis la pagina 47. Toți învață același lucru, în același ritm, în același mod. Evaluarea? Test scris, notă în catalog. La *clasa B* profesorul proiectează o simulare 3D a sistemului solar, iar elevii explorează planetele folosind tablete, lucrează în echipe la un proiect despre colonizarea spațiului. Unii creează o prezentare video, alții programează o mini-aplicație, iar câțiva construiesc o machetă. Evaluarea? Portofoliu digital, prezentare în fața clasei, autoevaluare și feedback de la colegi.

Între aceste două imagini se află povestea transformării educației românești - o poveste despre provocări, oportunități și, mai ales, despre curaj de a schimba.

De ce avem nevoie de schimbare? Lumea s-a schimbat, dar școala?

Să ne gândim la părinții noștri. Când erau elevi, învățau pentru o meserie pe care o practicau toată viața. Calculatorul era science fiction, iar internetul nici nu exista în cele mai îndrăznețe vise.

Acum? 65% dintre elevi, vor lucra în meserii care încă nu au fost inventate! Inteligența artificială scrie poezii, roboții operează pacienți, iar mașinile se conduc singure. În această lume, a memora formule și date istorice nu mai e suficient.

Ce competențe contează cu adevărat azi?

Gândirea critică - să știi să pui întrebările potrivite, nu doar să repeți răspunsuri

Creativitatea - să găsești soluții noi la probleme vechi

Colaborarea - să lucrezi în echipă cu oameni din toată lumea

Competențele digitale - să navighezi inteligent în oceanul de informații

Învățarea continuă - să știi cum să înveți lucruri noi toată viața

Ce trebuie să se schimbe în școlile din România?

1. De la "*Ce trebuie să știi*" la "*Ce poți să faci*". Înainte se cerea să se învețe pe de rost toate capitalele Europei, iar acum se cere să se planifice o călătorie virtuală prin Europa, calculând bugetul, prezentând tradițiile culturale și creând un blog de călătorie.

Vedem această schimbare în noile programe școlare care pun accent pe *competențe*, nu doar pe informații. Nu mai e important doar să știi formula apei, ci să înțelegi de ce apa e esențială pentru viață și cum putem să o protejăm.

2. Profesorul a trecut de la "Sage on the Stage" la "Guide on the Side". Profesorul nu mai este singura sursă de informație (hello, Google!), el a devenit **mentorul** care te ghidează în descoperirea cunoașterii, **coach-ul** care te ajută să-ți dezvolți potențialul sau **facilitator-ul** care creează experiențe de învățare memorabile

"Nu mai predau matematică, ajut elevii să gândească matematic!" - spune prof. Maria Ionescu de la Colegiul Național din Cluj.

3. *Tehnologia* - de la dușman la aliat. Vă aduceți aminte de perioada online din pandemie? A fost greu, dar am învățat ceva important: **tehnologia poate fi un instrument extraordinar pentru predare și învățare**, dacă știm să o folosim corect.

Acum în școlile inovatoare au apărut *laboratoarele VR* unde poți explora Roma Antică sau interiorul unei celule, *imprimantele 3D* pentru a da viață ideilor din proiectele STEM, *platformele colaborative* unde elevi lucrează la proiecte cu colegi din alte țări sau *aplicațiile educaționale* care fac învățarea distractivă și personalizată

4. *Evaluarea* - dincolo de notele din catalog. Sistemul vechi urma modelul Test → Notă → Uitare, pe când sistemul nou de predare urmează modelul Proiect → Feedback → Îmbunătățire → Prezentare → Reflecție

Multe din școlile pilot experimentează *portofoliile digitale* -care arată progresul tău în timp, *evaluarea între colegi* -care dezvoltă spiritul critic, *autoevaluarea* -care te învață să-ți cunoști punctele forte și slabe sau *proiectele practice* în loc de teste teoretice

De-a lungul timpului am putut citi despre povești de succes ale unor școli din România unde noile modele de predare-învățare au dat rezultate. Am putea aminti de Liceul "Mircea Eliade" din București sau Școala Gimnazială din Ciugud, Alba.

Liceul "Mircea Eliade" din București a transformat orele de istorie în "călătorii în timp" folosind realitate virtuală. Elevii "vizitează" Egiptul Antic, participă la bătălii istorice și discută cu personaje din trecut. Rezultat? Notele au crescut cu 23%, dar mai important - elevii abia așteaptă orele de istorie!

Școala Gimnazială din Ciugud, Alba, un sat mic cu o viziune mare. Au creat prima "școală smart" rurală din România. Tablele interactive, tablete pentru fiecare elev, grădină cu senzori IoT pentru orele de științe. Abandonul școlar aici? Zero în ultimii 3 ani!

Colegiul "Unirea" din Iași a înlocuit tezele tradiționale cu "Târgul Proiectelor". Elevii lucrează în echipe interdisciplinare la probleme reale din comunitate. Anul trecut au creat o aplicație pentru reducerea risipei alimentare care a fost adoptată de 5 restaurante locale!

Să fim realiști totuși -există provocări ale transformării: rezistența la schimbare, infrastructura neuniformă, presiunea examenelor, formarea deficitară a profesorilor uneori.

"De 30 de ani predau așa și merge bine!" - este replica pe care încă o auzim. Schimbarea e grea, și pentru profesori, și pentru părinți, și chiar pentru unii elevi obișnuiți cu sistemul vechi. Dacă unele școli au laboratoare moderne, altele încă se luptă pentru toalete în interior. 40% din școlile rurale nu au acces la internet de mare viteză.

Bacalaureatul și Evaluarea Națională încă se bazează majoritar pe memorare. Cum să fii creativ când sistemul îți cere să reproduci informații? Iar mulți profesori vor să schimbe, dar nu știu cum. Cursurile de formare sunt adesea teoretice și depășite.

Ce ar putea face un ELEV în această situație?

- *Să fie curios!* – să nu se mulțumească cu "așa se face", să întreabă "de ce?" și "cum altfel?";
- *Să experimenteze!* -să folosească tehnologia pentru a crea, nu doar pentru a consuma;
- *Să colaboreze!* – învățarea e mai ușoară și mai distractivă în echipă;
- *Să dea feedback!* – să spună profesorilor ce funcționează și ce nu în orele lor;
- *Să învețe singur!* -YouTube, Khan Academy, Coursera - lumea este plină de resurse gratuite

Dar ca PROFESOR, ce am putea face pentru a putea obține rezultate? Am putea să:

- *Începem mic!* Nu trebuie să revoluționăm totul dintr-odată. O activitate nouă pe săptămână e un început;
- *Colaborăm!* Învățăm de la colegii care încearcă lucruri noi;
- *Ascultăm elevii!* Ei știu cel mai bine cum învață;
- *Nu ne temem de tehnologie!* Elevii ne vor ajuta cu bucurie;
- *Ne focusăm pe proces, nu pe rezultat!* Greșelile sunt oportunități de învățare.

Un PĂRINTE este mereu alături de copil încercând să îl ajute și să îl îndrume. Astfel, el ar trebui să susțină experimentele -chiar dacă rezultatele nu sunt perfecte imediat; să întrebe *Ce ai învățat?* și nu *Ce notă ai luat?*; să se implice constructiv oferind soluții, nu doar critici; să accepte că lumea s-a schimbat -copilul trăiește într-o altă realitate decât a lor; să învețe împreună făcând proiecte cu copilul său, descoperind lucruri noi împreună.

Să ne folosim imaginația, și să ne imaginăm *România 2030*, o Românie în care: fiecare școală e un hub de creativitate și inovație; fiecare profesor e un mentor inspirațional; fiecare elev își descoperă și dezvoltă talentele unice; învățarea nu se oprește la sonerie, ci continuă toată viața; școala pregătește nu pentru examene, ci pentru viață.

Sună prea frumos ca să fie adevărat? Poate. Dar fiecare transformare începe cu un vis. Iar visul acesta devine realitate pas cu pas, clasă cu clasă, școală cu școală.

Ca o concluzie, cred că fiecare din noi trebuie să fie parte din schimbare! Transformarea educației nu e responsabilitatea "lor" - a ministerului, a directorilor, a altcuiva. E responsabilitatea noastră, a tuturor. *Fiecare întrebare pusă diferit, fiecare proiect creativ, fiecare oră în care învățarea devine aventură - toate contează.*

Școala viitorului nu va fi construită de roboți sau de inteligența artificială. Va fi construită de oameni - profesori pasionați, elevi curioși, părinți implicați, comunități unite.

Așa că data viitoare când intrăm în clasă, să ne întrebăm: "*Cum pot face eu diferența azi?*" pentru că educația nu se schimbă prin decrete și strategii, se schimbă prin oameni care au curajul să facă lucrurile diferit, chiar dacă e mai greu la început.

Viitorul educației începe azi. Începe cu tine. Începe în clasa ta.

Bibliografie

1. Ministerul Educației (2023). *Strategia privind digitalizarea educației din România 2021-2027*. București: Ministerul Educației.
2. Comisia Europeană (2020). *Planul de acțiune pentru educația digitală 2021-2027*. Bruxelles: Publicațiile UE.
3. Birzea, C. & Fartușnic, C. (2022). *Reforma educației în România: Între deziderat și realitate*. București: Editura Universitară.
4. Marga, A. (2021). *Educația în tranziție*. Cluj-Napoca: Editura Școala Ardeleană..
5. Digitaliada - Competiția națională de competențe digitale: www.digitaliada.ro
6. Teach for Romania - Program de leadership educațional: www.teachforromania.org
7. Edupedu.ro (2023). "Transformarea digitală a școlilor românești - raport special." Disponibil la: www.edupedu

Integrarea platformelor digitale în predarea limbii franceze-perspective asupra inovării practicilor didactice

Prof. Ursu Georgiana-Alis

Școala Gimnazială Valea Seacă, structura Topile

Procesul de digitalizare a educației reprezintă una dintre cele mai importante direcții de modernizare a sistemelor de învățământ din ultimele decenii. Evoluția tehnologiei și accesul facil la resurse digitale au determinat apariția unor noi modele pedagogice, orientate către învățarea activă, colaborativă și personalizată. În acest context, profesorul este provocat să îmbine competențele didactice tradiționale cu cele digitale, astfel încât să răspundă nevoilor unei generații de elevi care utilizează tehnologia în mod firesc în activitățile cotidiene.

Predarea limbilor străine oferă un cadru deosebit de favorabil integrării tehnologiilor digitale, deoarece dezvoltarea competențelor lingvistice presupune expunerea constantă la situații autentice de comunicare, utilizarea resurselor multimedia și stimularea interacțiunii dintre elevi. Platformele digitale facilitează accesul la materiale variate, permit adaptarea activităților la nivelul fiecărui elev și contribuie la dezvoltarea competențelor de comunicare într-un mediu atractiv și motivant.

Participarea la cursul de formare „Profesorul creativ în era digitală” a constituit o experiență profesională relevantă, oferind posibilitatea explorării unor aplicații educaționale moderne și a unor metode inovatoare de integrare a tehnologiei în activitatea didactică. Dincolo de familiarizarea cu instrumentele digitale, programul de formare a încurajat dezvoltarea unei perspective pedagogice centrate pe creativitate, colaborare și învățare experiențială.

Experiența acumulată în cadrul cursului a demonstrat că utilizarea eficientă a tehnologiei nu presupune simpla digitalizare a resurselor tradiționale, ci transformarea modului în care sunt proiectate, organizate și evaluate activitățile de învățare. Platformele digitale devin astfel instrumente capabile să susțină diferențierea instruirii, dezvoltarea autonomiei elevilor și creșterea calității procesului educațional.

Aplicarea cunoștințelor dobândite în cadrul orelor de limba franceză a confirmat faptul că integrarea tehnologiei conduce la diversificarea strategiilor didactice și la crearea unui climat educațional mai dinamic, în care elevii participă activ la construirea propriilor cunoștințe.

În cadrul programului de formare au fost explorate numeroase aplicații și platforme educaționale, fiecare oferind posibilități diferite de proiectare a activităților didactice. Dintre acestea, un rol important l-au avut Livresq, Canva și Book Creator, instrumente care permit realizarea unor materiale interactive, atractive și adaptate obiectivelor curriculare.

Platforma Livresq facilitează elaborarea lecțiilor digitale integrate, reunind texte, imagini, materiale audio, videoclipuri și exerciții interactive într-un singur produs educațional. Utilizarea acestora în predarea limbii franceze a permis construirea unor secvențe didactice coerente, în care elevii au avut posibilitatea să parcurgă conținuturile într-un ritm propriu, beneficiind de feedback imediat și de activități adaptate nivelului lor de pregătire.

Canva s-a dovedit un instrument valoros pentru realizarea materialelor vizuale utilizate atât în timpul lecțiilor, cât și în cadrul activităților extracurriculare. Diversitatea șabloanelor, posibilitatea integrării imaginilor, elementelor grafice și animațiilor au contribuit la realizarea unor prezentări dinamice, postere tematice și infografice care au facilitat înțelegerea noțiunilor gramaticale și culturale.

Book Creator a oferit oportunitatea dezvoltării unor proiecte colaborative în care elevii au creat cărți digitale utilizând texte, imagini, înregistrări audio și videoclipuri. Aceste activități au stimulat exprimarea creativă în limba franceză, dezvoltarea competențelor de comunicare și asumarea responsabilității în cadrul muncii în echipă.

Integrarea acestor aplicații în activitatea didactică a fost realizată gradual, în funcție de specificul conținuturilor și de particularitățile colectivului de elevi. Scopul principal nu a fost utilizarea tehnologiei ca element de noutate, ci valorificarea potențialului acestora pentru îmbunătățirea calității procesului instructiv-educativ.

În predarea limbii franceze, platformele digitale au fost utilizate pentru consolidarea competențelor lingvistice, dezvoltarea vocabularului, exersarea structurilor gramaticale și aprofundarea elementelor de cultură și civilizație franceză. Activitățile interactive au înlocuit treptat exercițiile repetitive, oferind elevilor contexte autentice de comunicare și posibilitatea de a participa activ la propria învățare.

Exercițiile digitale au facilitat consolidarea cunoștințelor gramaticale prin activități variate, adaptate ritmului individual de învățare. Feedbackul imediat oferit de platforme a permis identificarea rapidă a dificultăților și corectarea acestora în timp real, contribuind la eficientizarea procesului de învățare.

Predarea aspectelor culturale specifice spațiului francofon a devenit mai atractivă prin utilizarea resurselor multimedia, a tururilor virtuale, a prezentărilor interactive și a proiectelor digitale. Elevii au explorat monumente reprezentative, tradiții, personalități și evenimente culturale utilizând materiale vizuale și audio autentice, ceea ce a contribuit la dezvoltarea competențelor interculturale și la creșterea interesului pentru studiul limbii franceze.

Realizarea proiectelor digitale individuale și de grup a stimulat creativitatea elevilor și dezvoltarea competențelor transversale. Elaborarea unor cărți digitale, prezentări multimedia sau afișe tematice a presupus documentare, selecția informațiilor relevante, redactarea textelor în limba franceză și colaborarea între membrii echipei, transformând procesul de învățare într-o experiență autentică și semnificativă.

Un aspect deosebit de important îl reprezintă impactul acestor instrumente asupra motivației elevilor. Experiența didactică a demonstrat că utilizarea platformelor digitale generează un nivel mai ridicat de implicare în activitățile de învățare, stimulează participarea activă și favorizează asumarea unui rol responsabil în propriul proces de formare.

Elevii manifestă un interes crescut pentru activitățile interactive, percep învățarea ca pe o experiență atractivă și își dezvoltă încrederea în utilizarea limbii franceze în contexte variate de comunicare. Diversitatea resurselor digitale permite adaptarea activităților la stilurile diferite de învățare și contribuie la reducerea anxietății specifice exprimării într-o limbă străină.

Integrarea tehnologiei favorizează totodată dezvoltarea competențelor digitale, a gândirii critice, a creativității și a capacității de colaborare, competențe esențiale pentru formarea elevilor într-o societate bazată pe cunoaștere. În acest mod, lecțiile de limba franceză depășesc dimensiunea exclusiv lingvistică și contribuie la dezvoltarea unor competențe transferabile necesare în viața personală și profesională.

Experiența implementării platformelor digitale confirmă faptul că succesul integrării tehnologiei depinde în primul rând de competențele pedagogice ale profesorului. Instrumentele digitale nu înlocuiesc actul didactic, ci îl completează și îl îmbogățesc, oferind posibilitatea proiectării unor experiențe educaționale relevante și adaptate contextului actual.

Programul de formare „Profesorul creativ în era digitală” a contribuit semnificativ la dezvoltarea competențelor profesionale necesare valorificării tehnologiei în procesul educațional. Formarea continuă a profesorilor reprezintă o condiție esențială pentru modernizarea educației și pentru dezvoltarea unor practici didactice inovatoare, capabile să răspundă provocărilor societății digitale.

Integrarea platformelor digitale în predarea limbii franceze constituie o direcție necesară de evoluție a practicilor educaționale contemporane. Experiența dobândită în cadrul programului de formare a demonstrat că utilizarea tehnologiei contribuie la diversificarea strategiilor didactice, la creșterea motivației elevilor și la îmbunătățirea rezultatelor învățării. Platformele digitale facilitează accesul la resurse variate, stimulează colaborarea, dezvoltă creativitatea și permit adaptarea procesului educațional la particularitățile fiecărui elev.

Profesorul creativ al erei digitale își asumă rolul de facilitator al învățării, proiectând contexte educaționale autentice în care tehnologia este utilizată în mod responsabil și eficient. Modernizarea predării limbii franceze nu presupune abandonarea metodelor consacrate, ci integrarea acestora într-un demers pedagogic inovator, centrat pe elev și pe dezvoltarea competențelor necesare secolului XXI. Rezultatele obținute în activitatea didactică confirmă faptul că utilizarea platformelor digitale reprezintă un factor important în creșterea calității educației și în formarea unor elevi autonomi, creativi și capabili să învețe pe tot parcursul vieții.

Bibliografie

1. Comisia Europeană. (2022). *Digital Education Action Plan (2021–2027): Resetting education and training for the digital age*. Bruxelles.
2. Redecker, C. (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*. Publications Office of the European Union, Luxembourg.
3. UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education*. Paris: UNESCO.
4. Cucos, C. (2023). *Pedagogie*. Iași: Polirom.
5. Cerghit, I. (2021). *Sisteme de instruire alternativă și complementare*. București: Polirom.
6. Istrate, O. (coord.). (2020). *Educația digitală. Repere teoretice și aplicații practice*. Iași: Editura Universității „Alexandru Ioan Cuza”.

Inovație digitală în învățământul primar: rolul aplicației Livresq în optimizarea procesului instructiv-educativ

Prof. înv. primar Zmău Cecilia-Elena
Școala Gimnazială „Veronica Micle” Iași

Digitalizarea educației reprezintă una dintre direcțiile esențiale ale învățământului contemporan. Integrarea resurselor educaționale digitale în procesul instructiv-educativ contribuie la creșterea motivației elevilor, la eficientizarea învățării și la dezvoltarea competențelor digitale. Aplicația Livresq oferă cadrelor didactice posibilitatea de a crea lecții interactive, dinamice și adaptate nivelului de vârstă al elevilor. Prezentul referat evidențiază rolul aplicației Livresq în activitatea didactică de zi cu zi, printr-o aplicație practică realizată la disciplina Comunicare în limba română, clasa a II-a, cu tema „Aventurile literei «x» – Scrierea și pronunțarea corectă a cuvintelor ce conțin litera x”.

Livresq este o platformă educațională care permite realizarea de lecții interactive prin integrarea de texte, imagini, animații, exerciții interactive și evaluări formative. În activitatea didactică zilnică, aplicația contribuie la creșterea implicării elevilor, la diversificarea metodelor de predare și la realizarea unei evaluări imediate. Prin utilizarea exercițiilor interactive (quiz-uri, rebusuri, drag & drop), elevii primesc feedback instantaneu, ceea ce favorizează corectarea greșelilor în timp real.

Lecția poate fi accesată <https://library.livresq.com/details/6972ab68ed8e990009065cd5> . Resursa oferă o experiență de învățare personalizată, în care elevii învață prin poveste, joc și explorare să pronunțe și să scrie corect cuvintele ce conțin litera x . Prin elemente de storytelling, activități interactive și mici simulări, lecția îi implică activ și le stârnește curiozitatea. Este un mod eficient de a aduce tehnologia în clasă și de a sprijini dezvoltarea competențelor și științifice digitale într-un mod prietenos, clar și atractiv pentru copii.

Disciplina: Comunicare în limba română

Clasa: a II-a

Tipul lecției: predare–învățare-evaluare

Durata: 50 de minute

Unitatea de învățare: „În timpul liber, cu prietenii”

Modulul: Modulul V

Tema lecției: Aventurile literei „x” – Scrierea și pronunțarea corectă a cuvintelor ce conțin litera x

Competențe specifice

1.1 Identificarea semnificației unui mesaj oral din texte accesibile variate

1.3 Identificarea sunetelor și silabelor în cuvinte și a cuvintelor în enunțuri rostite cu claritate - 3.1 Citirea unor mesaje scrise, întâlnire în mediul cunoscut

3.3 Identificarea semnificației semnificației, în context cunoscute

4.1.Scrierea unor mesaje, sentimente diverse, în diferite păreri. folosind limbajelor convenționale

Obiective operaționale

La finalul lecției, elevii vor fi capabili:

O1: să pronunțe corect cuvinte care conțin litera „x”, în contexte orale variate;

O2: să identifice poziția literei „x” în cuvinte (inițial, median, final);

O3: să sorteze cuvinte în funcție de pronunția literei „x” (cs / gz);

O4: să completeze enunțuri lacunare folosind corect cuvinte cu litera „x”;

O5: să utilizeze o resursă educațională digitală interactivă pentru consolidarea cunoștințelor.

Resurse didactice

Resurse materiale: tablă, caiete, fișe de lucru, proiector, tabletă/laptop

Resurse digitale (RED):

Lecție interactivă realizată în Livresq

Poveste animată „Xerxes, vulpea curioasă”

https://read.bookcreator.com/tQHNQXLH0Ecl5Yzj4m7wPmTP9xn2/4Fr_FXrUTkOSAd7LS2aSow

Quiz interactiv <https://learningapps.org/view41152493>

Ordonarea ideilor principale <https://learningapps.org/view41151020>

Rebus - <https://learningapps.org/view40705014>

puzzle, exerciții drag & drop

Fișa de lucru/tema <https://forms.gle/CjTkG15ijUsJ5omx7>

Manual: Sofia Dobra, Anca Malea – *Comunicare în limba română, clasa a II-a*, Editura Art Klett, 2023

<https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20II-a/Comunicare%20in%20limba%20romana/QXJ0IEtsZXR0/> , pag 128-129

Metode și procedee didactice: conversația euristică, explicația, brainstorming, învățarea prin descoperire, învățarea prin joc, învățarea colaborativă, experimentarea digitală

Forme de organizare: frontal, pe grupe, în perechi, individual

Desfășurarea activității

Nr. crt.	Momentele lecției	Ob.	Conținutul instructiv-educativ	STRATEGII DIDACTICE			Evaluare
				Metode si procedee	Materiale didactice	Forme de organizare	
1	Moment organizatoric		Profesorul salută elevii, verifică prezența și asigură climatul necesar desfășurării lecției	conversația	catalog, tablă	frontal, individual	observarea sistematică a comportamentului
2	Captarea atenției	O1 O2	Discuție ghidată despre timpul liber și activitățile preferate; brainstorming: „Cu ce asociați litera x?”; rezolvarea rebusului (xilofon)	conversația euristică, brainstorming, joc didactic	tablă, Mentimeter, rebus interactiv	frontal	feedback oral
3	Anunțarea temei și a obiectivelor		Profesorul anunță tema lecției și explică scopul activităților într-un limbaj accesibil	explicația	tablă, afișarea titlului lecției	frontal	evaluare frontală (întrebări)
4	Transmiterea noilor cunoștințe / Explorare	O1 O5	Vizionarea poveștii „Xerxes, vulpea curioasă”; explicarea regulilor de pronunțare și scriere a literei „x” (cs/gz)	explicația, învățarea prin observare	RED – lecție interactivă în livresq, proiector, laptop	pe grupe, în perechi	observare sistematică
5	Fixarea și consolidarea	O2 O3 O5	Elevii rezolvă exerciții interactive: sortare cuvinte, drag & drop, puzzle	exercițiul, învățarea prin joc, învățarea colaborativă	LearningApps, Livresq, fișe digitale	frontal, individual	evaluare formativă, autoevaluare
6	Aplicarea cunoștințelor	O4	Discuție colectivă asupra modului de rezolvare; exemple de cuvinte cu „x” din vocabularul uzual	conversația, problematizarea	tablă, caiete	frontal	apreciere verbală
7	Concluzii și reflecție	O4	Elevii formulează concluzii despre rolul și pronunțarea	conversația, reflecția	tablă	individual	feedback, evaluare orală

			literei „x”				
8	Tema pentru acasă		Explicarea sarcinii: fișă de lucru interactivă Identifica cinci cuvinte ce se scriu cu litera X în viața de zi cu zi	explicația	fișă de lucru / platformă digitală		verificare ulterioară

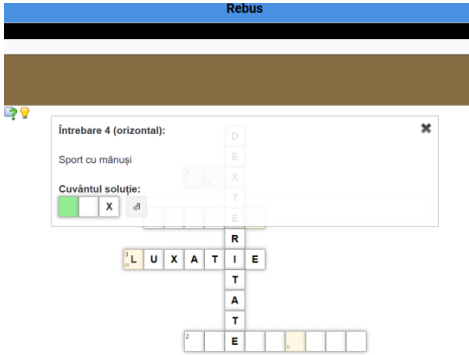
Integrarea instrumentelor TIC și a resurselor educaționale deschise în lecția „Aventurile literei «x»” a contribuit semnificativ la eficientizarea procesului de predare-învățare, stimulând interesul, motivația și participarea activă a elevilor.



Utilizarea resurselor digitale a facilitat înțelegerea corectă a regulilor de scriere și pronunțare a literei „x”, a susținut învățarea activă și colaborativă și a oferit feedback imediat, favorabil consolidării cunoștințelor. Rezultatele obținute confirmă importanța unei integrări echilibrate a metodelor tradiționale și moderne, adaptate particularităților de vârstă ale elevilor din ciclul primar, în vederea dezvoltării competențelor lingvistice și digitale.

Avantajele utilizării Livresq în activitatea zilnică

Utilizarea aplicației Livresq aduce multiple beneficii: creșterea atractivității lecțiilor, economisirea timpului de pregătire a materialelor, posibilitatea reutilizării conținutului, dezvoltarea competențelor digitale și realizarea unei evaluări eficiente. Aplicația susține învățarea activă, colaborativă și centrată pe elev.



Aplicația Livresq reprezintă un instrument modern și eficient în activitatea didactică de zi cu zi. Prin integrarea acesteia în lecția „Aventurile literei «x»”, procesul de învățare a devenit interactiv, dinamic și motivant. Tehnologia nu înlocuiește rolul profesorului, ci îl completează, oferind oportunități pentru crearea unor experiențe educaționale adaptate nevoilor elevilor.

Bibliografie

- 1. Dobra, Sofia; Malea, Anca (2023). *Comunicare în limba română, clasa a II-a*. Editura Art Klett.
- 2. Platforma educațională Livresq.- <https://forms.gle/CjTkG15ijUsJ5omx7>
LearningApps – platformă pentru exerciții interactive.
Book Creator – platformă pentru realizarea de cărți digitale.
Ministerul Educației – Manuale digitale disponibile online.

CUPRINS

1. Metoda C.R.E.A.T.I.V. – Model psihopedagogic pentru dezvoltarea creativității la școlarul mic.....	1
Prof. înv. primar Bîrgăoanu Claudia	
Școala Gimnazială „Iordache Cantacuzino” Pașcani	
2. Învățarea creativă – cheia unei educații inovatoare	4
Prof. înv. primar Novac Mirela	
Școala Gimnazială „Iordache Cantacuzino” Pașcani	
3. Dezvoltarea competențelor cheie prin creativitate și inovație în era digitală.....	6
Prof. înv. primar Nour Eugenia	
Școala Gimnazială „Iordache Cantacuzino,, Pașcani	
4. Alimentație sănătoasă - Proiect educațional desfășurat pe aplicația PADLET	9
Prof. înv. primar Ancuța Ina-Nicoleta	
Liceul Teoretic ”Miron Costin” Pașcani	
5. Taxonomia Bloom, nivelurile cognitive DOK și Matricea Hess – o perspectivă academică asupra proiectării activităților de învățare la matematică	10
Prof. Anton Adriana	
Colegiul Național „Mihail Sadoveanu” Pașcani	
6. Proiectarea didactică inovativă în învățământul primar.....	12
Prof. înv. primar Apetroaie Ioana - Gabriela	
Liceul Tehnologic Economic „Nicolae Iorga” Pașcani	
7. Magia umbrelor – joc, poveste și comunicare	14
Prof. înv. primar Apostol Adriana	
Liceul Teoretic „M. Costin” Pașcani	
8. Jocurile educaționale digitale ca instrument pentru inovare în procesul de învățare	16
Prof. Apostol Georgiana Maria	
Școala Gimnazială Valea Mare	
9. „Be up to date!”- Colaborare și parteneriat pentru secolul XXI	18
Prof. Arotăriței Monica Petruța	
Colegiul de Artă „Ciprian Porumbescu” Suceava	
10. Serbarea, o magie în viața de elev.....	19
Prof. Avram Claudia Domnica	

Școala Gimnazială Dumitra	
11. Cum transformăm ecranul în foaie de scris.....	21
Prof. învă. primar Bălhuc Tereza Evelina	
Școala Gimnazială ”Iordache Cantacuzino” Pașcani	
12. Stimularea creativității elevilor prin narațiune digitală	22
Prof. învă. primar Bădescu Marioara	
Școala Gimnazială Cosâmbescu, județul Ialomița	
13. Învățarea creativă în era digitală – provocări și oportunități pentru învățători.....	24
Prof. învă. primar Bârceanu Irina	
Școala Gimnazială „Dimitrie A. Sturdza” Iași	
14. Creativitate și inovație în era digitală – repere pentru predarea matematicii	25
Prof. Boboc Anișoara	
Liceul Tehnologic Economic „Nicolae Iorga” Pașcani	
15. Cum pregătim micii exploratori pentru viitor	27
Prof. învă. primar Boboc Laura Elena	
Școala Gimnazială ”Iordache Cantacuzino” Pașcani	
16. Exemple de bune practici în educația digitalizată	29
Prof. Boian Aurelia Cornelia	
Școala Gimnazială Vad, jud. Cluj	
17. Inovație și creativitate în predarea biologiei prin tehnologii digitale	32
Prof. Bondei Ionica	
Școala Gimnazială “Ecaterina Teodoroiu” Brăila	
18. Educația creativă în era digitală: rolul profesorului în formarea elevului inovator.	34
Prof. Buburuzanu Mirela-Carmen	
Școala Gimnazială „B. P. Hasdeu” Iași	
19. Profesorul în era digitală: de la transmițător de cunoștințe la arhitect al învățării moderne.....	35
Prof. învă. primar Camer Ramona Elena	
Școala Gimnazială „Ion Creangă” Gâștești, Pașcani	
20. Dezvoltarea creativității școlarului mic în era digitală	37
Prof. învă. primar Caras Creola	
Școala Primară ”Carol I” Iași	
21. Instrumentele digitale încurajează exprimarea creativă.....	39
Prof. învă. primar Catîru Paula	

Școala Gimnazială „Iordache Cantacuzino” Pașcani	
22. De la fișa de lucru la experiența de învățare: creativitate didactică în era digitală ..41	
Prof. Constantinescu Octavian Didi	
Liceul Tehnologic „Victor Mihăilescu Craiu” Belcești	
23. Inteligența artificială în educația contemporană: oportunități, provocări și perspective 43	
Prof. Constantinescu Octavian Didi	
Prof. inv. primar Ursache Alexandra Adnana	
Liceul Tehnologic „Victor Mihăilescu Craiu” Belcești	
24. Abordări interactive în educația specială 45	
profesor-educator Creangă Simona-Mariana	
Școala Gimnazială Specială Pașcani	
25. Utilizarea resurselor vizuale și a aplicației Canva în predarea limbii engleze 47	
Prof. Crișan Diana	
Liceul Teologic Penticostal, Baia Mare	
26. Creativitate și inovație în era digitală – repere teoretice și aplicații educaționale.....48	
Prof. Cucos Andreia-Lenuța	
Școala Gimnazială „Garabet Ibrăileanu"- Târgu Frumos	
27. Utilizarea instrumentelor digitale în optimizarea procesului educațional în învățământul special 49	
Prof. psihopedagogie specială: Damian Paula Maria Școala Gimnazială Specială Pașcani	
28. Tehnologia digitală în studiul pianului – resurse și perspective educaționale moderne.....51	
Prof. Damian Petronela	
Palatul Copiilor Iași, județul Iași	
29. Creație și inovație în era digitală 53	
Prof. inv. primar Danțuș Raluca- Elena	
Școala Profesională Tătăruși	
30. Metamorfozele mitului - valențe formative în educația contemporană.....54	
Prof. Dina Oana	
Colegiul Național „Constantin Brâncoveanu” București	
31. Educația digitală ca spațiu al creativității și inovației pedagogice 55	
Prof. Dragomir Cristian	
Școala Gimnazială Dragomirești	

32. Perspective educaționale, sociale și organizaționale în era digitală	56
Duchin Cristina-Elena	
Școala Gimnazială “Mircea Ghițulescu” Cuca, Argeș	
33. Metode moderne în predarea matematicii.....	58
Prof. Dumitrache Iulia	
Școala Gimnazială Nr.1 Moreni	
34. Utilizarea instrumentelor digitale la orele de limbă franceză –.....	60
Prof. Epure Oana	
Școala Profesională Tătăruși, Iași	
35. Creativitate și inovație în educația școlarului mic	61
Prof. înv. primar Eremia Madica	
Școala Gimnazială Dumitra, Bistrița-Năsăud	
36. „Minte sănătoasă în corp sănătos”	63
Prof. înv. primar Fuiorea Novac Simona	
Școala Gimnazială „Alexandru Ioan Cuza” Ruginoasa	
37. Lapbook-ul, metodă de învățare interactivă și creativă	65
Prof. Gîrbu Adriana	
Școala Gimnazială Specială Pașcani	
38. The Di-Gi-Tal Heroes - proiect eTwinning.....	67
prof. Golumbeanu Luminița	
Colegiul Național „Spiru Haret” Tg-Jiu	
39. Educație pentru valori în cadrul orei de limba și literatura română	68
Prof. Gorcioaia Petronela	
Școala Gimnazială „Iordache Cantacuzino” Pașcani	
40. Creativitate și inovație în era digitală - perspective în predarea limbilor moderne..	69
Prof. Gordin Iuliana	
Colegiul Tehnic de Căi Ferate « Unirea » Pașcani	
41. Creativitatea în era digitală: oportunități și provocări pentru tineri.....	70
Prof. Gurzun Mariana	
Liceul Tehnologic Economic „Nicolae Iorga” Pașcani	
42. Rolul tehnologiei în cultivarea creativității și inovației în educație.....	72
Prof. înv. primar Ichim Ana – Maria	
Școala Gimnazială „Ion Creangă” Gâștești	
43. Creativitate și inovație în societatea digitală.....	74

prof. înv. primar Iftimia Cristina	
Școala Gimnazială „I. Gervescu” Săvinești, jud. Neamț	
44. Stimularea învățării limbii franceze prin utilizarea resurselor autentice.....	75
Prof. Isachi Elena-Iustina	
Școala Gimnazială „Iordache Cantacuzino” Pașcani	
45. Creativitate și inovație în predarea limbii engleze în era digitală	77
Profesor limba engleză Jitariu Alina-Elena	
Școala Gimnazială ”Iordache Cantacuzino” Pașcani	
46. Educația în era digitală	79
Prof. înv. primar Lișman Liliana	
Școala Gimnazială Valea Seacă	
47. Creativitatea elevilor din ciclul primar prin activități ecologice și artistice	81
Lucuț Laurențiu Benjamin Alex	
Liceul Tehnologic Tarna Mare	
48. Creativitate și inovație în predarea la ciclul primar.....	83
Prof. înv. primar Manolii Daniela	
Liceul Teoretic ”Danti Alighieri” București	
49. Toamna printre mici și mari.....	89
Prof. Mărincean Paula Maria	
Școala Gimnazială Dumitra	
50. De la „Eu pot” la implicare activă în comunitate	90
Prof. înv. primar Meteleanu Irina	
Școala Gimnazială ”Sfântul Apostol Andrei” Buzău	
51. Între tradiție, natură și tehnologie-reflecții pedagogice din tabăra Păltiniș, 2025	92
Prof. înv. primar Mititelu Georgeana Cristina	
Școala Gimnazială „Ion Creangă” Târgu Frumos	
52. Matematica aplicată în contextul actual.....	94
Prof. Morteci Genoveva Lucia	
Colegiul de I. A.”Elena Doamna” Galați	
53. Mirajul copilăriei – tradiție, creativitate și educație digitală în formarea elevilor....	97
Prof. Neacșu Maria Nicoleta Școala Gimnazială nr 1, sat Stoilești, comuna Stoilești	
54. Metamorfoza creativității în era digital.....	98
Prof. Neacșu Simona	
Școala Gimnazială ”C. Negreanu”, Drobeta-Turnu Severin	

55. De la joacă la inovație-creativitatea digitală la micii școlari	100
Prof. învă. primar Nestor Elena	
Școala Gimnazială ”Iordache Cantacuzino” structura Lunca Pașcani	
56. Dezvoltarea competențelor de comunicare în limba română cu ajutorul aplicațiilor digitale, la clasa pregătitoare	102
Prof. învă. primar Niculiță Ionela	
Școala Gimnazială Hărmanăștii Vechi	
57. Integrarea tehnologiei digitale în predarea operațiilor cu fracții zecimale – abordări didactice inovatoare în învățământul gimnazial	104
Oprea Corneliu Vasile	
Școala Gimnazială Oniceni, Suceava	
58. Creativitate și inovare în predarea chimiei – strategii moderne pentru eficientizarea procesului didactic.....	106
Prof. Oprea Oana Miruna	
Școala Gimnazială Oniceni, Suceava	
59. Matematica generației digitale.....	108
Prof. Obreja Anca	
Școala Gimnazială ”Iordache Cantacuzino” Pașcani	
60. Liceenii în era digitală: între inovație, creativitate și alegerea unei cariere	109
Pătru Constantin Marius	
Colegiul Național „Nicolae Titulescu” Pucioasa	
61. De la literă la joc digital: utilizarea pedagogiei digitale în dezvoltarea competențelor de la clasa pregătitoare	111
Prof. Penu Iuliana	
Liceul Universității „Alexandru Ioan Cuza” din Iași	
62. Strategii moderne de abordare în ciclul primar	113
Prof. învă. primar Petrică Loredana Elena	
Școala Gimnazială Nr.1 „George Uscătescu”	
63. Creativitate și inovație în predarea limbii și literaturii române în era digitală – strategii didactice și exemple de bună practică la gimnaziu	114
Prof. Pinghireac Simina-Elena	
Școala Gimnazială Nr.1 Răchiți, comuna Răchiți, jud. Botoșani	
64. Integrarea platformelor educaționale în predare	116
Prof. Pînzaru Gina-Mihaela	
Școala Gimnazială „Mihail Armencea” Adjud	

65. Comunicarea alternativă și augmentativă – între necesitate, creativitate și inovație digitală	118
Plaiu Oana Monica Școala Gimnazială Specială Pașcani	
66. Valențe creative și inovație digitală în studiul textului narativ literar în versuri, „Uleul și găinile” de Grigore Alexandrescu.....	119
prof. Pop Ana Mihaela	
Școala Gimnazială „Alexandru Ioan Cuza” Baia Mare	
67. Educația creativă – cheia viitorului.....	121
Prof. dr. Popa Teodora-Ramona	
Colegiul Național “Mihail Sadoveanu” Pașcani	
68. Stimularea creativității și a inovației digitale la clasa a II-a.....	123
Popescu Iulia – Elena	
Școala Gimnazială Nr. 3 Doicești	
69. Învățăm prin aplicații digitale în educația timpurie	125
Prof. ed. timpurie Preduca Simona	
Grădinița cu Program Prelungit nr. 2 Pașcani	
70. Abordări inovative pentru dezvoltarea creativității – proiectul.....	127
prof. Purcaru Maria Alexandra	
Liceul Teoretic „Bogdan Vodă” Hălăucești	
71. Pictura cuvintelor.....	129
Prof. Radu Cătălina Geanina	
Liceul Tehnologic ”Paul Dimo” Galați	
72. Proiectele eTwinning, noi abordări educaționale.....	133
Prof. înv. primar Răuță Lenuța	
Școala Gimnazială Explorator Teodor Gheorghe Negoită Sascut	
73. Erasmus+ și eTwinning – punți ale creativității și ale conexiunii în spațiul European	134
Prof. înv. primar Rotaru Angela	
Școala Gimnazială „Iordache Cantacuzino” Pașcani, jud. Iași	
74. Creativitate și inovație în era digitală – repere pentru transformarea educației moderne. Studiu de caz: Școala Gimnazială „Constantin Teodorescu” Războieni.....	137
Prof. Rusu Camelia	
Școala Gimnazială „Constantin Teodorescu” Războieni	
75. Instrumente digitale folosite în predare-învățare	139

Prof. Săvulescu Manuela	
Colegiul Tehnic General Gheorghe Magheru, Târgu Jiu	
76. Digital în ora de matematică	141
Prof. înv. primar Spiridon Gabriela	
Școala Gimnazială “Mihail Armencea” Adjud, jud. Vrancea	
77. Strategii didactice moderne și inovație în era digitală	143
Prof. Stanciu Nicoleta	
Liceul Tehnologic Dărmănești	
78. Dezvoltarea creativității școlarului mic	144
Prof. înv. primar Străchinaru Laura Elena	
Școala Gimnazială Iordache Cantacuzino, Pașcani	
79. Creativitate și inovație în era digitală: transformări cognitive, tehnologice și socio-cultural146	
Prof. Tănăsescu Cătălina	
Școala ”Mircea Ghițulescu” Cuca	
80. Crearea unei imagini educaționale cu ajutorul inteligenței artificiale generative – aplicație practică pentru învățământul gimnazial	147
Prof. Tănăsescu Gabriela-Violeta	
Liceul Teoretic „Traian”, Constanța	
81. Rolul instrumentelor digitale în învățământul primar	148
Prof. înv. primar Țăpîrlan Dănuța Maria	
Școala Gimnazială „Nicolae Bălcescu” Drăgășani, Vâlcea	
82. Inovație și creativitate în activitățile didactice formale și nonformale: Clubul de creație literară „Rara avis”	151
Prof. Tîrziman Angelica-Monica	
Colegiul Național ”Spiru Haret” Tecuci, Galați	
83. De la tabla cu cretă la realitatea virtuală: cum se transformă școala românească .153	
Prof. Ungureanu Roxana	
Școala Gimnazială Valea Seacă, Iași	
84. Integrarea platformelor digitale în predarea limbii franceze-perspective asupra inovării practicilor didactice.....	156
Ursu Georgiana-Alis	
Școala Gimnazială Valea Seacă, structura Topile	
85. Inovație digitală în învățământul primar: rolul aplicației <i>Livresq</i> în optimizarea procesului instructiv-educativ	158

Prof. înv. primar Zmău Cecilia-Elena

Școala Gimnazială „Veronica Micle” Iași