INSPECTORATUL ȘCOLAR JUDEȚEAN GIURGIU
CASA CORPULUI DIDACTIC GIURGIU
„ÎMPREUNĂ PENTRU O ȘCOALĂ MAI BUNĂ”

CATEDRA

REVISTĂ TRIMESTRIALĂ DE EDUCAȚIE ȘCOLARĂ

SERIE NOUĂ | Nr. 65 (95) | Iulie 2026

PREȘCOLAR

IMPACTUL ACTIVITĂȚILOR LUDICE ASUPRA REGLĂRII EMOȚIONALE LA COPIII DE VÂRSTĂ TIMPURIE

Ciobanu Monica Gabriela
Grădinița cu program prelungit „Dumbrava minunată” Giurgiu
Liceul Teoretic „Nicolae Cartojan” Giurgiu

Continuare în pagina 2

Jocuri de cooperare și mișcare pentru dezvoltarea empatiei și a relațiilor pozitive

Jocurile de cooperare și mișcare au un rol important în dezvoltarea reglării emoționale, deoarece îi ajută pe copiii de vârstă timpurie să își adapteze comportamentul la ceilalți, să accepte reguli comune, să își controleze impulsurile și să manifeste grijă față de partenerii de joc. În perioada preșcolară, copilul trece treptat de la jocul centrat pe sine la jocul desfășurat împreună cu ceilalți. Această trecere nu este întotdeauna ușoară, deoarece copilul trebuie să învețe să împartă, să aștepte, să accepte refuzul, să coopereze și să țină seama de emoțiile celorlalți. Jocul oferă cadrul cel mai potrivit pentru aceste achiziții, deoarece copilul învață prin acțiune directă, prin mișcare și prin relaționare concretă cu grupul.

Cooperarea presupune participarea copiilor la o activitate comună, în care reușita nu depinde doar de performanța individuală, ci de modul în care fiecare copil contribuie la sarcina grupului. În jocurile de mișcare cu caracter cooperativ, copiii nu sunt puși doar în situația de a câștiga sau de a pierde, ci mai ales în situația de a se ajuta, de a se sincroniza, de a comunica și de a respecta ritmul celuilalt. Aceste experiențe contribuie la dezvoltarea empatiei, deoarece copilul începe să observe cum se simte colegul, dacă are nevoie de ajutor, dacă este exclus sau dacă întâmpină dificultăți. Tinca Crețu subliniază că jocul are un rol important în formarea comportamentelor sociale ale preșcolarului, deoarece îi oferă ocazii de exprimare, relaționare și adaptare la cerințele grupului (Crețu, 2016, p. 172).

Un prim exemplu de activitate este jocul „Podul prieteniei”. Copiii formează perechi sau grupuri mici și trebuie să treacă împreună printr-un traseu simplu, ținându-se de mână sau transportând un obiect comun. Scopul nu este ca un copil să ajungă primul, ci ca perechea sau grupul să finalizeze sarcina împreună. În timpul jocului, copiii învață să își adapteze mersul la ritmul celuilalt, să aștepte, să ofere sprijin și să evite comportamentele impulsive. Dacă unul dintre copii se grăbește, perechea poate pierde echilibrul sau poate scăpa obiectul. Astfel, jocul îi ajută pe copii să înțeleagă, prin experiență directă, că reușita comună presupune atenție față de partener.

Un alt joc potrivit este „Transportăm mingea împreună”. Doi copii trebuie să transporte o minge ținută între ei, fără să o scape, deplasându-se pe un traseu stabilit. Activitatea solicită coordonare, răbdare și comunicare. Copiii trebuie să se privească, să își regleze ritmul și să colaboreze. Dacă unul se mișcă prea repede sau nu ține seama de celălalt, sarcina nu poate fi dusă la capăt. Prin acest joc, copilul învață să își controleze impulsul de a acționa singur și să țină cont de nevoile partenerului. Verza și Verza arată că dezvoltarea copilului presupune formarea treptată a capacității de adaptare la mediul social și la cerințele grupului (Verza & Verza, 2017, p. 52).

Jocurile de cooperare contribuie la dezvoltarea empatiei deoarece îi pun pe copii în situația de a observa emoțiile și reacțiile celorlalți. De exemplu, în jocul „Ajută-ți colegul să ajungă la căsuță”, un copil este ghidat de un coleg pe un traseu simplu, iar partenerul trebuie să îi ofere indicații și încurajări. Copilul care ajută învață să fie atent la celălalt, să observe dacă acesta este nesigur, speriat sau confuz. Copilul care este ghidat învață să aibă încredere, să asculte și să accepte sprijinul. Astfel, jocul devine o experiență de apropiere emoțională și de construire a relațiilor pozitive.

Un rol important îl au și jocurile în cerc, deoarece acestea creează sentimentul de apartenență la grup. În jocul „Mingea prieteniei”, copiii stau în cerc și transmit mingea de la unul la altul, spunând un cuvânt frumos, o încurajare sau numele colegului căruia îi oferă mingea. Jocul poate fi adaptat nivelului de vârstă: copiii mai mici pot spune doar „poftim” și „mulțumesc”, iar copiii mai mari pot formula mesaje simple precum „îmi

Ciobanu Monica Gabriela
Grădinița cu program prelungit „Dumbrava minunată” Giurgiu
Liceul Teoretic „Nicolae Cartojan” Giurgiu

Urmare din pagina 1
Continuare în pagina 3

place să mă joc cu tine” sau „te ajut”. Această activitate contribuie la dezvoltarea comunicării pozitive și a empatiei, deoarece copilul învață să ofere atenție și apreciere colegilor. Relațiile pozitive din grup influențează adaptarea copilului și participarea sa la activitățile educative (Cosmovici & Iacob, 1998, p. 124).

Jocurile de mișcare pot fi folosite și pentru reducerea conflictelor. În activitatea zilnică a grupei apar frecvent situații în care copiii se ceartă pentru jucării, pentru locul în rând, pentru rolurile din joc sau pentru atenția educatoarei. Jocurile cooperante reduc competiția excesivă și îi ajută pe copii să înțeleagă faptul că pot reuși împreună. De exemplu, în jocul „Construim traseul împreună”, copiii primesc cercuri, jaloane, cuburi moi sau panglici și trebuie să creeze un traseu pe care apoi îl parcurg în echipă. Activitatea îi obligă să discute, să accepte ideile celorlalți și să contribuie la un rezultat comun. Prin astfel de experiențe, copiii învață să negocieze și să transforme diferențele de opinie în colaborare.

Un alt joc util este „Trenulețul cooperării”. Copiii se așază unul în spatele celuilalt și se deplasează prin sală respectând ritmul comun. Regula este ca nimeni să nu împingă, să nu se desprindă și să nu grăbească grupul. Jocul îi învață pe copii să își controleze corpul în relație cu ceilalți și să respecte spațiul personal al colegilor. În plan emoțional, activitatea dezvoltă răbdarea, atenția față de grup și acceptarea ritmului comun. Șchiopu și Verza consideră că în preșcolaritate jocul contribuie la dezvoltarea conduitei copilului și la adaptarea acestuia la cerințele mediului social (Șchiopu & Verza, 1995, p. 197).

Empatia poate fi dezvoltată și prin jocuri de mișcare cu roluri emoționale. De exemplu, în jocul „Prietenul meu are nevoie de ajutor”, un copil mimează o stare emoțională — tristețe, teamă, oboseală, supărare — iar ceilalți trebuie să aleagă o modalitate potrivită de sprijin: îl iau de mână, îi oferă o minge, îl încurajează sau îl invită în joc. Activitatea trebuie condusă cu delicatețe, fără expunerea copiilor vulnerabili. Scopul nu este imitarea exagerată a emoțiilor, ci înțelegerea faptului că un coleg poate avea nevoie de sprijin. Astfel, copiii învață să observe, să răspundă și să manifeste comportamente prosociale.

Un alt exemplu este jocul „Dansul în perechi”. Copiii dansează doi câte doi pe o melodie veselă, iar regula este să se miște împreună, fără să se tragă, fără să se împingă și fără să își abandoneze partenerul. La schimbarea melodiei, copiii pot schimba perechea. Jocul dezvoltă acceptarea celorlalți, flexibilitatea relațională și capacitatea de adaptare la parteneri diferiți. Este important ca educatoarea să evite formarea unor perechi fixe, deoarece scopul activității este integrarea tuturor copiilor și dezvoltarea relațiilor pozitive în grup.

Jocurile de cooperare și mișcare contribuie și la creșterea încrederii în sine. Copilul care primește ajutor, care este acceptat în echipă și care contribuie la reușita grupului se simte valorizat. Această stare de valorizare are efecte pozitive asupra comportamentului emoțional, deoarece copilul devine mai dispus să participe, să comunice și să respecte regulile. Dorina Sălăvăstru arată că relația educațională și climatul afectiv al grupului influențează adaptarea copilului, motivația și participarea la activități (Sălăvăstru, 2004, p. 211).

Educatoarea are un rol esențial în reușita acestor jocuri. Ea trebuie să aleagă activități în care copiii să nu fie eliminați rapid, să nu fie etichetați drept „slabi” sau „nepricepuți” și să nu fie puși în competiție excesivă. În jocurile de cooperare, accentul trebuie pus pe participare, ajutor reciproc, respectarea regulilor și bucuria de a lucra împreună. Formulări precum „ați reușit pentru că v-ați ajutat”, „ai așteptat frumos colegul”, „ai observat că prietenul tău avea nevoie de sprijin” contribuie la întărirea comportamentelor pozitive. În acest sens, cadrul didactic nu este doar organizator al jocului, ci și mediator al relațiilor emoționale dintre copii.

Un aspect important este integrarea copiilor retrași sau respinși de grup. În multe grupe există copii care participă mai greu, care nu sunt aleși de colegi sau care evită jocurile dinamice. Jocurile de cooperare pot fi folosite pentru a-i integra treptat, prin sarcini simple și prin parteneriate sigure. De exemplu, un copil timid poate primi rolul de a ține panglica, de a porni trenulețul sau de a oferi mingea unui coleg. Prin astfel de roluri, copilul capătă vizibilitate pozitivă și încredere. Ana Muntean subliniază că dezvoltarea copilului trebuie înțeleasă în raport cu experiențele sale concrete și cu mediul în care își formează comportamentele (Muntean, 2006, p. 91).

Jocurile de cooperare și mișcare pot contribui și la reglarea emoțiilor negative apărute în grup. Atunci când un copil se supără pentru că nu a fost primul sau pentru că nu a primit rolul dorit, educatoarea poate orienta situația spre cooperare: „În acest joc nu contează cine termină primul, ci cum ajunge echipa împreună”. Astfel, copilul învață să accepte că reușita nu este întotdeauna individuală și că valoarea sa nu depinde doar de câștig. Această schimbare de perspectivă este importantă pentru dezvoltarea echilibrului emoțional.

Jocurile de cooperare și mișcare au un rol semnificativ în dezvoltarea empatiei și a relațiilor pozitive la copiii de vârstă timpurie. Prin activități precum „Podul prieteniei”, „Transportăm mingea împreună”, „Mingea prieteniei”, „Trenulețul cooperării”, „Dansul în perechi” sau „Prietenul meu are nevoie de ajutor”, copiii învață să se ajute, să comunice, să își adapteze comportamentul la ceilalți și să respecte regulile grupului. Aceste jocuri sprijină reglarea emoțională deoarece reduc impulsivitatea, dezvoltă

Ciobanu Monica Gabriela
Grădinița cu program prelungit „Dumbrava minunată” Giurgiu
Liceul Teoretic „Nicolae Cartojan” Giurgiu

Urmare din pagina 2
Continuare în pagina 4

răbdarea, favorizează empatia și construiesc un climat pozitiv în grupă.

3.4. Exemple de activități aplicabile la grupa de preșcolari

Activitățile ludice de mișcare aplicabile la grupa de preșcolari trebuie să fie simple, atractive, adaptate nivelului de vârstă și orientate spre formarea unor comportamente emoționale pozitive. Scopul acestor activități nu este doar dezvoltarea motrică, ci și sprijinirea copilului în procesul de recunoaștere, exprimare și reglare a emoțiilor. În grădiniță, copilul învață mai ușor prin acțiune directă, joc, imitație și participare, iar mișcarea devine un mijloc firesc prin care acesta își consumă energia, își exprimă stările afective și își formează conduite sociale adecvate. Jocul are un rol esențial în dezvoltarea preșcolarului, deoarece favorizează exprimarea trăirilor, dezvoltarea imaginației și formarea comportamentelor sociale (Crețu, 2016, p. 172).

Activitățile prezentate în continuare pot fi aplicate în cadrul programului zilnic al grădiniței, fie ca activități de sine stătătoare, fie integrate în rutine, tranziții, activități de educație fizică, jocuri liber alese sau activități de dezvoltare personală. Ele urmăresc descărcarea tensiunilor, calmarea, autocontrolul, cooperarea, empatia și respectarea regulilor. În organizarea lor, educatoarea are rolul de a crea un climat securizant, de a explica regulile pe înțelesul copiilor și de a valorifica fiecare activitate ca moment de învățare emoțională. Relația educațională și climatul afectiv al grupei influențează adaptarea copilului, participarea și formarea conduitei sociale (Sălăvăstru, 2004, p. 211).

Activitatea 1. „Semaforul emoțiilor”

Această activitate are ca scop dezvoltarea autocontrolului și a capacității copilului de a-și adapta comportamentul la reguli. Educatoarea pregătește trei cartonașe colorate: verde, galben și roșu. La culoarea verde, copiii se deplasează liber prin sală; la galben, merg încet; la roșu, se opresc și rămân nemișcați. După câteva repetări, educatoarea poate introduce și semnificații emoționale: verde – „mă simt liniștit și pot merge mai departe”, galben – „mă opresc puțin și mă gândesc”, roșu – „mă opresc înainte să reacționez impulsiv”.

Activitatea este utilă deoarece îi ajută pe copii să exerseze oprirea voluntară, atenția la semnal și controlul impulsului de a continua mișcarea. În plan emoțional, jocul îi învață că, atunci când sunt furioși sau agitați, pot face o pauză înainte de a reacționa. În perioada preșcolară, copilul își formează treptat capacitatea de adaptare la regulile grupului, iar jocul contribuie la dezvoltarea conduitei și a autocontrolului (Șchiopu & Verza, 1995, p. 197).

Activitatea 2. „Mingea supărării”

Această activitate este recomandată pentru descărcarea tensiunilor emoționale și pentru verbalizarea trăirilor. Copiii stau în cerc, iar educatoarea le oferă o minge moale. Fiecare copil care primește mingea poate spune, dacă dorește, o situație în care s-a simțit supărat, furios sau trist. Apoi rostogolește mingea către un coleg sau o aruncă ușor într-un coș, ca simbol al eliberării emoției.

Activitatea poate fi adaptată și pentru copiii mai mici, care nu reușesc să verbalizeze clar emoția. Aceștia pot spune doar „sunt supărat”, „nu mi-a plăcut” sau pot alege o imagine cu emoția corespunzătoare. Jocul îi ajută pe copii să înțeleagă că emoțiile pot fi exprimate fără lovire, țipete sau agresivitate. Dezvoltarea limbajului are un rol important în organizarea conduitei copilului, deoarece îl ajută să comunice ceea ce simte și să reducă reacțiile impulsive (Șchiopu & Verza, 1995, p. 203).

Activitatea 3. „Dansul emoțiilor”

„Dansul emoțiilor” este o activitate de exprimare corporală, prin care copiii învață să asocieze emoțiile cu mișcări, posturi și expresii. Educatoarea alege mai multe fragmente muzicale: unul vesel, unul lent, unul alert, unul liniștitor. Copiii sunt invitați să se miște așa cum simt muzica: să danseze ca un copil bucuros, să meargă ca un copil trist, să sară ca un copil entuziasmat sau să se miște încet ca un copil obosit.

După fiecare moment, educatoarea poate adresa întrebări simple: „Cum v-ați simțit?”, „Ce emoție ați arătat?”, „Cum se vede bucuria în corp?”, „Cum se vede tristețea?”. Activitatea dezvoltă exprimarea emoțională și capacitatea copiilor de a recunoaște emoțiile la ceilalți. Dezvoltarea copilului se realizează prin experiențe concrete și prin interacțiune cu mediul, fiecare copil având un ritm propriu de exprimare și adaptare (Golu, 2010, p. 44).

Activitatea 4. „Podul prieteniei”

Această activitate urmărește dezvoltarea cooperării, empatiei și relațiilor pozitive. Copiii sunt organizați în perechi. Fiecare pereche trebuie să treacă printr-un traseu simplu, ținându-se de mână sau transportând împreună un obiect ușor, cum ar fi o minge, o eșarfă sau un cub moale. Regula principală este ca perechea să ajungă împreună la final, fără ca unul dintre copii să îl grăbească sau să îl tragă pe celălalt.

Activitatea îi ajută pe copii să își adapteze ritmul la partener, să manifeste răbdare și să ofere sprijin. În loc să fie accentuată competiția, se pune accent pe reușita comună. Copilul învață că succesul activității depinde de colaborare și de atenția față de celălalt. Comportamentele sociale ale preșcolarului se formează prin relaționare, joc și adaptare la cerințele grupului (Crețu, 2016, p. 172). De asemenea, relațiile din grupul educațional influențează adaptarea copilului și participarea sa la activități (Cosmovici & Iacob, 1998, p. 124).

Ciobanu Monica Gabriela
Grădinița cu program prelungit „Dumbrava minunată” Giurgiu
Liceul Teoretic „Nicolae Cartojan” Giurgiu

Urmare din pagina 3
Continuare în pagina 5

Activitatea 5. „Balonul care se umflă și se dezumflă”

Această activitate este potrivită pentru calmare și relaxare. Copiii stau în picioare sau așezați în cerc. Educatoarea le spune că fiecare copil este un balon care se umflă încet atunci când inspiră și se dezumflă atunci când expiră. La inspirație, copiii ridică brațele ușor, iar la expirație le coboară lent. Mișcarea se repetă de câteva ori, într-un ritm calm.

Activitatea poate fi folosită după jocuri dinamice, după conflicte sau înaintea unor activități care necesită atenție. Ea îi ajută pe copii să își reducă agitația, să își controleze respirația și să își concentreze atenția asupra corpului. Din perspectivă educativă, activitatea dezvoltă autocontrolul și capacitatea de revenire la calm. Intervenția cadrului didactic și organizarea mediului educațional au un rol important în formarea conduitelor echilibrate ale copilului (Sălăvăstru, 2004, p. 211).

Activitatea 6. „Trenulețul regulilor”

„Trenulețul regulilor” este o activitate de mișcare prin care copiii învață să respecte spațiul personal, ritmul grupului și reguli simple de deplasare. Copiii se așază unul în spatele celuilalt și formează un trenuleț. Educatoarea stabilește traseul și regulile: nu împingem, nu alergăm, păstrăm distanța, mergem în ritmul grupului și ne oprim la semnal.

Jocul este util pentru copiii impulsivi, care au tendința de a se grăbi, de a împinge sau de a ieși din rând. Prin repetare, copilul învață că libertatea de mișcare se desfășoară în limite clare și că siguranța grupului depinde de comportamentul fiecăruia. Verza și Verza arată că dezvoltarea copilului presupune formarea treptată a capacității de adaptare la mediul social și la cerințele grupului (Verza & Verza, 2017, p. 52).

Activitatea 7. „Ajută-ți colegul”

Această activitate are ca scop dezvoltarea empatiei și a comportamentelor prosociale. Copiii sunt organizați în perechi. Un copil parcurge un traseu simplu, iar celălalt îl încurajează, îl așteaptă și îl ajută, fără să îl tragă sau să îl critice. Traseul poate include mers printre jaloane, pășirea peste cercuri sau transportarea unui obiect. După finalizarea traseului, copiii schimbă rolurile.

Activitatea îi învață pe copii să observe nevoile celuilalt, să ofere sprijin și să accepte ajutor. Ea este utilă mai ales pentru dezvoltarea relațiilor pozitive în grupă, deoarece copiii învață să coopereze fără competiție. Empatia este o dimensiune importantă a dezvoltării sociale, iar Stroe Marcus subliniază că aceasta presupune capacitatea de a înțelege trăirile celuilalt și de a răspunde adecvat la ele (Marcus, 1997, p. 38). În context preșcolar, această capacitate se formează prin experiențe simple, concrete și repetate.

Activitatea 8. „Cercul liniștit”

„Cercul liniștit” este o activitate utilă pentru copiii care au nevoie să își controleze mișcările și să respecte limitele spațiului personal. Pe podea sunt așezate cercuri, iar fiecare copil primește propriul spațiu. Educatoarea propune diferite mișcări: sărituri ușoare, rotiri lente, ridicarea brațelor, mers pe loc, balans. Regula este ca fiecare copil să rămână în cercul său și să nu atingă colegii.

Jocul oferă copilului libertate de mișcare, dar în interiorul unor limite clare. Din punct de vedere emoțional, această activitate sprijină autocontrolul, atenția și respectarea spațiului celuilalt. Este importantă mai ales pentru copiii care se mișcă impulsiv sau invadează spațiul colegilor. Managementul grupei presupune organizarea unui cadru educațional în care regulile sunt clare, iar copiii învață să își adapteze comportamentul la cerințele colectivității (Iucu, 2006, p. 89).

Activitatea 9. „Emoțiile animalelor”

Această activitate combină mișcarea, exprimarea emoțională și imaginația. Educatoarea propune copiilor să imite animale aflate în diferite stări: iepurașul speriat, ursulețul furios, pisica liniștită, cățelul bucuros, broasca energică. Copiii se deplasează și se exprimă corporal în funcție de emoția indicată.

După fiecare secvență, educatoarea discută scurt cu grupa: „Cum merge un iepuraș speriat?”, „Ce poate face ursulețul când este furios?”, „Cum se liniștește pisica?”. Activitatea îi ajută pe copii să recunoască emoțiile și să le exprime într-o formă simbolică, fără a fi expuși direct. Jocul simbolic și imitativ are un rol important în dezvoltarea copilului, deoarece îi permite să prelucreze experiențe, să exprime trăiri și să înțeleagă comportamente sociale (Bonchiș, 2004, p. 89).

Activitatea 10. „Mergem împreună spre soare”

Această activitate este recomandată pentru consolidarea relațiilor pozitive și pentru încheierea unei secvențe educative. Copiii formează un cerc sau un șir și se deplasează încet spre un punct simbolic numit „soarele liniștii” sau „soarele prieteniei”. Pe parcurs, educatoarea le cere să facă gesturi simple: să zâmbească unui coleg, să ofere mâna, să spună „te ajut”, să respire adânc sau să meargă în același ritm cu grupa.

Activitatea are valoare de calmare și de coeziune. Copiii învață că starea de bine se construiește împreună și că fiecare poate contribui la atmosfera pozitivă a grupei. Educația preșcolară urmărește dezvoltarea globală a copilului, iar activitățile integrate trebuie să sprijine atât dimensiunea cognitivă, cât și pe cea afectivă, socială și comportamentală (Cucoș, 2006, p. 132).

În aplicarea acestor activități, educatoarea trebuie să țină seama de câteva condiții pedagogice. În primul rând, jocurile trebuie adaptate nivelului de vârstă și

PREȘCOLAR

IMPACTUL ACTIVITĂȚILOR LUDICE ASUPRA REGLĂRII EMOȚIONALE LA COPIII DE VÂRSTĂ TIMPURIE

particularităților copiilor. În al doilea rând, regulile trebuie formulate clar, pozitiv și pe înțelesul preșcolarilor. În al treilea rând, activitățile trebuie urmate de scurte discuții, în care copiii sunt ajutați să exprime cum s-au simțit, ce au învățat și cum pot folosi acel comportament în viața de zi cu zi. Învățarea este mai eficientă atunci când copilul este implicat activ și când experiența este legată de situații concrete (Ausubel & Robinson, 1981, p. 67).

De asemenea, este important ca activitățile să nu fie folosite doar ocazional, ci integrate constant în programul grupei. Repetarea lor contribuie la formarea unor deprinderi emoționale și sociale stabile. Copilul învață treptat că poate să se oprească, să respire, să ceară ajutor, să coopereze, să aștepte și să respecte regulile. Aceste achiziții nu se formează printr-o singură activitate, ci prin experiențe repetate, coerente și sprijinite de adult. Din această perspectivă, activitățile ludice de mișcare devin o modalitate practică de educare a emoțiilor și de dezvoltare a autoreglării.

Ciobanu Monica Gabriela
Grădinița cu program prelungit „Dumbrava minunată” Giurgiu
Liceul Teoretic „Nicolae Cartojan” Giurgiu

Urmare din pagina 4

Aceste exemple de activități prezentate demonstrează că jocurile de mișcare pot fi utilizate eficient în grădiniță pentru dezvoltarea reglării emoționale. Prin activități precum „Semaforul emoțiilor”, „Mingea supărării”, „Dansul emoțiilor”, „Podul prieteniei”, „Balonul care se umflă și se dezumflă”, „Trenulețul regulilor”, „Ajută-ți colegul”, „Cercul liniștit” sau „Animalele emoțiilor”, copiii învață să își exprime emoțiile, să își controleze impulsurile, să coopereze și să construiască relații pozitive. Astfel, mișcarea devine nu doar o activitate motrică, ci și un instrument educativ de formare emoțională și socială.

PREȘCOLAR

SOLUȚII, INSTRUMENTE ȘI PLATFORME UTILE ÎN ÎNVĂȚAREA MIXTĂ, ONLINE SAU HIBRIDĂ

Contextul și nevoia învățării mixte în educația preșcolară

Cerere în creștere

Părinții și educatorii caută tot mai mult metode flexibile de predare care să răspundă nevoilor moderne ale familiilor. Programele hibride oferă soluții pentru familiile cu program încărcat, permițând copiilor să învețe atât în grădiniță cât și acasă, într-un mediu familiar și confortabil.

Impact digital

Tehnologia digitală influențează profund dezvoltarea cognitivă a copiilor mici, stimulând gândirea critică, creativitatea și abilitățile de rezolvare a problemelor. Expunerea controlată și ghidată la mediul digital poate îmbunătăți coordonarea ochi-mână, memoria vizuală și capacitatea de concentrare.

Provocări specifice

Învățarea online și hibridă la vârste fragede necesită adaptări speciale: atenția limitată a copiilor, nevoia de interacțiune tactilă, importanța socializării directe și rolul crucial al părinților ca facilitatori. Aceste provocări impun dezvoltarea unor soluții creative și bine gândite.

Transformarea digitală a educației preșcolare nu este doar o tendință, ci o necesitate a timpurilor moderne. Copiii de astăzi cresc într-o lume

Sandu-Guriță Mădălina
Cernica Denisa Mihaela
Grădinița cu program prelungit „Căsuța Fermecată”,Giurgiu

Continuare în pagina 6

digitalizată, iar educația trebuie să reflecte această realitate, pregătindu-i pentru viitorul care îi așteaptă. Învățarea mixtă oferă echilibrul perfect între tradițional și inovație, menținând căldura interacțiunii umane în timp ce deschide porți către noi forme de explorare și descoperire.

Învățarea mixtă: definiție și avantaje

Învățarea mixtă reprezintă o abordare educațională inovatoare care combină armonios metodele tradiționale de predare față-în-față cu resursele și tehnologiile digitale moderne. Acest model pedagogic nu înlocuiește interacțiunea umană, ci o îmbogățește prin dimensiuni noi de explorare și descoperire.Pentru copiii de grădiniță, aceasta înseamnă o zi în care pot desena cu creioane colorate dimineața, apoi explora o poveste interactivă pe tabletă după-amiază, totul sub îndrumarea atentă a educatorului.

Beneficii esențiale

- Flexibilitate maximă: Adaptarea conținutului la ritmul natural de învățare al fiecărui copil, respectând personalitatea și nevoile individuale

Sandu-Guriță Mădălina
Cernica Denisa Mihaela
Grădinița cu program prelungit „Căsuța Fermecată”,Giurgiu

Urmare din pagina 5
Continuare în pagina 7

• Dezvoltare holistică: Stimularea simultană a abilităților motorii, cognitive, sociale și digitale

• Personalizare: Posibilitatea de a ajusta dificultatea și tipul activităților în funcție de progresul individual

• Conectivitate: Facilitarea comunicării continue între educatori, părinți și copii

Echilibrul perfect între lumea digitală și cea fizică creează experiențe educaționale complete care stimulează toate simțurile și toate formele de inteligență ale copiilor preșcolari.

Selecția instrumentelor digitale potrivite poate transforma experiența educațională a copiilor preșcolari, oferind oportunități nelimitate de explorare, creativitate și dezvoltare. Este esențial să alegem platforme și aplicații care sunt nu doar educaționale, ci și sigure, intuitive și captivante pentru cei mici.

Platforme intuitive cu interfețe prietenoase

Seesaw este o platformă extraordinară care permite copiilor să-și documenteze învățarea prin fotografii, videoclipuri, desene și înregistrări audio. Interfața simplă cu icoane mari și colorate face ca navigarea să fie ușoară chiar și pentru cei mai mici utilizatori.

ClassDojo creează o comunitate digitală pozitivă unde copiii primesc feedback instant prin avatare amuzante și sunet. Sistemul de recompense vizuale motivează comportamentul pozitiv și implicarea activă în activități.

Ambele platforme permit părinților să fie conectați în timp real la progresul copiilor lor, vizualizând activități, realizări și momente speciale din ziua la grădiniță.

Aplicații educaționale interactive

Dezvoltarea limbajului este susținută de aplicații ca Endless Alphabet și ABCmouse, care transformă învățarea literelor și cuvintelor într-o aventură captivantă cu animații și personaje colorate.

Pentru motricitate fină, aplicații precum Drawing Pad și Lipa Theatre permit copiilor să exploreze arta digitală, să creeze povești interactive și să-și dezvolte coordonarea ochi-mână prin activități ludice.

Aplicațiile de tip puzzle digital, jocuri de potrivire și activități de sortare dezvoltă gândirea logică și abilitățile de rezolvare a problemelor într-un mod natural și plăcut.

Software de creare conținut multimedia

Book Creator permite copiilor să devină autori, creând propriile cărți digitale cu text, imagini, desene și înregistrări audio. Această experiență dezvoltă alfabetizarea digitală și încrederea în sine.

Puppetry apps transformă desenele copiilor în personaje animate care pot vorbi și interacționa, stimulând imaginația și narațiunea.Instrumentele de editare foto simplificată permit copiilor să aplice filtre, stickere și efecte pe fotografiile lor, învățând concepte de bază despre manipularea imaginilor digitale într-un mod creativ și controlat.

Platforme recomandate pentru învățarea online și hibridă

Gamma reprezintă o platformă românească inovatoare, concepută special pentru proiecte creative și colaborative. Interfața sa intuitivă și versatilă permite educatorilor să creeze prezentări interactive, documente multimedia și experiențe de învățare captivante care îmbină text, imagini, video și elemente interactive. Pentru grădinițe, Gamma oferă posibilitatea de a dezvolta proiecte tematice complexe, cum ar fi „Totul despre animalele de la fermă", unde copiii pot explora conținut multimedia, pot contribui cu propriile creații și pot învăța prin interacțiune. Platforma suportă colaborarea în timp real între educatori, copii și părinți, creând o comunitate de învățare activă și conectată.

MLearn este platforma educațională guvernamentală care oferă acces gratuit la cursuri și resurse educaționale digitale de calitate pentru toate nivelurile de învățământ, inclusiv pentru educația preșcolară. Platforma pune la dispoziție materiale didactice verificate, ghiduri pentru educatori, videoclipuri educaționale și activități interactive care respectă curriculumul național. Educatorii pot găsi resurse structurate pe teme și competențe, adaptate specificului vârstei preșcolare, precum și instrumente pentru evaluarea progresului copiilor. MLearn facilitează, de asemenea, formarea profesională continuă a cadrelor didactice prin cursuri online și webinarii dedicate utilizării tehnologiei în educație.

E-UVT este o platformă academică robustă care oferă cursuri specializate și comunități de învățare pentru cadrele didactice din învățământul preșcolar. Aceasta include module de formare în pedagogie digitală, utilizarea tehnologiei educaționale și strategii de implementare a învățării mixte. Platforma facilitează schimbul de

Sandu-Guriță Mădălina
Cernica Denisa Mihaela
Grădinița cu program prelungit „Căsuța Fermecată",Giurgiu

Urmare din pagina 6
Continuare în pagina 8

experiențe între educatori prin forumuri de discuții, grupuri tematice și proiecte colaborative. Educatorii pot accesa cercetări academice recente, studii de caz și exemple de bune practici din domeniul educației digitale pentru preșcolari. E-UVT oferă, de asemenea, certificări și credite profesionale pentru cursurile completate, contribuind la dezvoltarea profesională continuă.

Avantajele utilizării platformei Gamma în grădiniță :

Interfață simplă și intuitivă

Gamma a fost concepută cu gândul la ușurința în utilizare, având o interfață prietenoasă care poate fi navigată chiar și de copiii mici cu îndrumarea minimă. Butoanele mari, iconițele colorate și feedbackul vizual instant fac ca explorarea platformei să fie o experiență plăcută și lipsită de frustrări. Educatorii nu necesită cunoștințe tehnice avansate pentru a crea conținut captivant, iar copiii pot interacționa natural cu materialele prezentate.

Creativitate și multimedia nelimitate

Platforma permite crearea unor proiecte multimedia complexe care combină desene digitale, fotografii, povești înregistrate audio, videoclipuri și jocuri interactive. Copiii pot deveni creatori de conținut, nu doar consumatori, dezvoltându-și astfel abilitățile de exprimare și gândirea creativă. Fiecare proiect poate fi personalizat cu teme colorate, animații și elemente interactive care captează atenția și stimulează curiozitatea naturală a copiilor.

Colaborare și implicare parentală

Gamma facilitează colaborarea autentică între copii, educatori și părinți, creând un triunghi educațional solid. Părinții pot vizualiza în timp real activitățile copiilor, pot contribui cu resurse și pot participa activ la procesul de învățare chiar și când sunt la serviciu. Proiectele comune încurajează discuțiile în familie despre ceea ce copiii învață la grădiniță, extinzând învățarea dincolo de orele programului și consolidând legătura dintre casa și grădiniță.

Exemplu practic: Proiectul „Totul despre animalele de la fermă" în Gamma

https://gamma.app/docs/Totul-despre-animalele-de-la-ferma-nkw3f1puykjgfme

Pentru a ilustra concret puterea învățării mixte și a platformei Gamma, prezentăm un proiect realizat cu succes în grădinițe românești. Acest proiect demonstrează cum tehnologia poate amplifica experiențele de învățare tradiționale și poate crea momente educaționale memorabile pentru copiii preșcolari.

Proiectul își propune dezvoltarea cunoștințelor despre animalele domestice și habitatul lor natural, extinderea vocabularului specific (nume de animale, sunete, caracteristici), stimularea empatiei și grijii față de ființele vii, dezvoltarea abilităților de observare și clasificare.

Copiii participă la jocuri de clasificare (animale cu blană/pene, mari/mici), ascultă și imită sunetele animalelor prin înregistrări audio, vizionează videoclipuri cu animale reale la fermă, creează povești digitale despre aventurile animalelor, desenează și pictează animale pe tabletă.

Utilizând avatare digitale și scenarii interactive, copiii pot interpreta roluri de fermier, veterinar sau chiar ale animalelor, dezvoltându-și imaginația și abilitățile sociale prin simulări creative.

Părinții primesc acces la proiectul Gamma, pot vizualiza progresul copiilor, contribuie cu fotografii de la vizite la fermă sau grădini zoologice, continuă activitățile acasă prin jocuri și discuții ghidate de platforma digitală.

Rezultate observate: Copiii au demonstrat o creștere semnificativă a vocabularului legat de animale, au dezvoltat empatie și curiozitate față de lumea vie, au îmbunătățit abilitățile de colaborare și comunicare, iar părinții au fost mai implicați în procesul educațional decât în proiectele tradiționale.

Proiectul „Totul despre animalele de la fermă" demonstrează cum tehnologia devine un pod de conexiune între copii, natură și familie, transformând învățarea într-o aventură captivantă și memorabilă.

Instrumente digitale complementare pentru grădiniță

Pe lângă platformele principale de învățare, există o gamă vastă de instrumente digitale complementare care pot îmbogăți experiența educațională a copiilor preșcolari. Aceste resurse adaugă varietate, interactivitate și oportunități de personalizare în procesul de învățare.

Jocurile digitale concepute educațional stimulează creativitatea și gândirea critică prin provocări progresive. Kodable introduce concepte

de bază ale programării prin puzzle-uri amuzante, Toca Boca oferă universuri virtuale unde copiii pot experimenta liber fără presiunea câștigului sau pierderii, iar ThinkRolls dezvoltă logica și rezolvarea problemelor prin provocări fizice amuzante. Aceste jocuri nu doar distrag, ci construiesc fundații cognitive solide pentru învățarea viitoare.

Tehnologiile de recunoaștere vocală permit copiilor să interacționeze natural cu conținutul digital prin vorbire. Aplicații precum Speech Blubs ajută la dezvoltarea pronunției corecte prin jocuri interactive cu feedback audio instant. Copiii pot înregistra propriile povești, pot primi validare imediată a pronunției și pot repeta exercițiile într-un mediu sigur și încurajator. Această tehnologie este deosebit de valoroasă pentru copiii cu dificultăți de vorbire sau pentru cei care învață o limbă străină.

Integrarea video-urilor educaționale, imaginilor de înaltă calitate, poveștilor animate și muzicii interactive transformă lecțiile simple în experiențe multisenzoriale captivante. Platforme precum Epic! oferă o bibliotecă vastă de cărți ilustrate cu narațiune audio, Khan Academy Kids include mii de activități multimedia gratuite, iar YouTube Kids (cu supervizare) oferă acces la conținut educațional verificat. Combinarea acestor resurse permite educatorilor să creeze lecții bogate care apelează la toate stilurile de învățare.

În mediul învățării mixte, educatorul nu mai este doar sursa principală de informație, ci devine

Sandu-Guriță Mădălina
Cernica Denisa Mihaela
Grădinița cu program prelungit „Căsuța Fermecată”,Giurgiu

Urmare din pagina 7

un facilitator care ghidează copiii în explorarea conținutului digital.

Educatorul observă cum copiii interacționează cu tehnologia și intervine strategic pentru a optimiza experiența de învățare, transformând momentele de dificultate în oportunități de dezvoltare a rezilienței și a abilităților de rezolvare a problemelor.

Tehnologia oferă educatorilor instrumente puternice pentru a adapta învățarea la nevoile individuale ale fiecărui copil:

- Ajustarea dificultății activităților în funcție de progresul individual
- Oferirea de căi alternative de exprimare pentru copiii cu stiluri diferite de învățare
- Extinderea provocărilor pentru copiii care progresează rapid
- Suport suplimentar pentru copiii care au nevoie de mai mult timp sau practică

Concluzie: Învățarea mixtă, online și hibridă – cheia educației moderne în grădiniță

"Educația nu este pregătirea pentru viață; educația este viața însăși." - John Dewey

Să facem ca învățarea mixtă să devină o parte vibrantă, captivantă și îmbogățitoare a vieții copiilor noștri preșcolari. Viitorul începe astăzi, în grădinițele noastre.

CATEDRA
Revistă editată de Casa Corpului Didactic Giurgiu

Adresa redacţiei : Giurgiu, Str. Dr. Ion Munteanu, nr. 3; Tel./Fax. 0246/212638

Colegiul de redacţie:
prof. Meclea Alina - inspector școlar general; prof. Olteanu Tehodora-Mirela - director CCD Giurgiu; prof. Sitaru Cătălina, prof. Ciobanu Dana-Mihaela, prof. Burcea Nicoleta, prof. Grigore Manuela, bibliotecar Androne Ioana-Simona, informatician Dăncescu Mihai-Marius

Întrunirea Colegiului de redacţie se desfăşoară în ultima zi de vineri a fiecărei luni, la orele 10.00.

Condiţiile de publicare a articolelor sunt publicate pe site la adresa: https://ccdgiurgiu.ro , secțiunea ***documente***

Editura: **CATEDRA**
ISSN: 1582-3091

PROVOCĂRI ȘI OPORTUNITĂȚI ÎN UTILIZAREA RESURSELOR DIGITALE LA CLASA A III-A

Prof. Tehodora–Mirela OLTEANU
Director Casa Corpului Didactic Giurgiu

Continuare în pagina 10

Societatea contemporană este caracterizată de o dezvoltare accelerată a tehnologiei informației și comunicațiilor, iar școala are responsabilitatea de a pregăti elevii pentru integrarea într-un mediu tot mai digitalizat. În acest context, utilizarea resurselor digitale în procesul educațional devine o necesitate și o oportunitate pentru modernizarea actului didactic. La clasa a III-a, integrarea tehnologiei în activitățile de predare, învățare și evaluare poate contribui la creșterea interesului elevilor pentru școală și la dezvoltarea unor competențe esențiale pentru viitor.

Resursele digitale includ aplicații educaționale, platforme de învățare online, materiale multimedia, jocuri didactice interactive, biblioteci virtuale și instrumente de colaborare. Acestea oferă profesorilor posibilitatea de a crea experiențe de învățare atractive și adaptate nevoilor elevilor. Totuși, utilizarea lor implică și anumite provocări care trebuie gestionate eficient pentru a asigura succesul procesului educativ.

➢ Oportunități oferite de resursele digitale

Creșterea motivației pentru învățare

Elevii din ciclul primar sunt atrași de elementele vizuale,

interactive și dinamice. Resursele digitale transformă lecțiile

tradiționale în experiențe captivante, stimulând curiozitatea și participarea activă. Jocurile educaționale, animațiile și aplicațiile interactive contribuie la menținerea atenției și la consolidarea cunoștințelor într-un mod plăcut.

Învățare personalizată

Un avantaj important al tehnologiei este posibilitatea adaptării activităților la ritmul și nivelul fiecărui elev. Profesorul poate selecta exerciții diferențiate, poate oferi sarcini suplimentare elevilor performanți și poate sprijini elevii care întâmpină dificultăți prin materiale remediale adaptate.

Dezvoltarea competențelor digitale

Utilizarea frecventă și responsabilă a instrumentelor digitale contribuie la formarea competențelor digitale încă din clasele primare. Elevii învață să utilizeze aplicații educaționale, să caute informații relevante, să creeze materiale simple și să comunice eficient în mediul online.

Diversificarea metodelor de evaluare

Platformele digitale permit realizarea unor evaluări interactive și oferă feedback imediat. Testele online, chestionarele și jocurile de verificare facilitează monitorizarea progresului elevilor și identificarea rapidă a aspectelor care necesită consolidare.

Dezvoltarea colaborării și creativității

Prin utilizarea resurselor digitale, elevii pot realiza proiecte individuale și de grup, prezentări multimedia, afișe digitale sau povești ilustrate. Astfel, sunt dezvoltate atât competențele de colaborare, cât și creativitatea și spiritul de inițiativă.

➢ Provocări în utilizarea resurselor digitale

Accesul inegal la tehnologie



Nu toți elevii beneficiază de aceleași condiții tehnologice. Lipsa dispozitivelor adecvate sau a unei conexiuni stabile la internet poate limita participarea unor copii la activitățile digitale și poate crea diferențe între elevi.

Niveluri diferite de competență digitală

Elevii vin la școală cu experiențe diferite în utilizarea tehnologiei. Unii sunt familiarizați cu dispozitivele digitale, în timp ce alții au nevoie de sprijin suplimentar pentru a utiliza eficient resursele educaționale.

Necesitatea formării continue a cadrelor didactice

Tehnologia evoluează rapid, iar profesorii trebuie să își actualizeze permanent cunoștințele și competențele digitale. Participarea la cursuri de formare și explorarea noilor instrumente educaționale presupun timp și implicare suplimentară.

Gestionarea timpului și a atenției elevilor

Folosirea excesivă a dispozitivelor poate conduce la scăderea concentrării și la apariția distragerilor. Din acest motiv, utilizarea tehnologiei trebuie realizată echilibrat și integrată armonios în activitățile didactice.

Siguranța în mediul online

Elevii din ciclul primar au nevoie de îndrumare permanentă pentru utilizarea responsabilă și sigură a internetului. Profesorii și părinții trebuie să colaboreze pentru dezvoltarea unor comportamente adecvate și pentru prevenirea riscurilor asociate mediului digital.

Strategii pentru valorificarea eficientă a resurselor digitale

Pentru a transforma provocările în oportunități, am adoptat la clasă mai multe măsuri, precum:

- selectarea atentă a resurselor digitale în funcție de obiectivele lecției;
- utilizarea tehnologiei ca suport al învățării, nu ca scop în sine;
- combinarea metodelor tradiționale cu cele digitale;
- organizarea unor activități care să dezvolte gândirea critică și creativitatea;
- colaborarea cu părinții pentru monitorizarea activităților online;
- participarea la programe de formare și schimburi de bune practici.

Exemple de activități digitale la clasa a III-a

La clasa a III-a, în cadrul lecțiilor de matematică, elevii au rezolvat exerciții interactive și jocuri de calcul pe platforme educaționale, cum ar fi: Google Classroom, Wordwall, Kahoot, LearningApps;

La limba română au realizat povești digitale, au participa la concursuri de vocabular și au utilizat aplicații pentru dezvoltarea competențelor de lectură. În cadrul disciplinelor din aria „Om și societate” și „Științe ale naturii”, materialele video și tururile virtuale au facilitat înțelegerea fenomenelor și a conceptelor noi.

Proiectele interdisciplinare realizate cu ajutorul tehnologiei i-a ajutat pe elevi să colaboreze, să cerceteze și să prezinte informațiile într-o manieră creativă și atractivă.

Activitatea 1 – Științe ale naturii

Tema: Circuitul apei în natură

Obiective operaționale:

O_1: Să identifice cele trei stări de agregare ale apei (solidă, lichidă, gazoasă) în contextul fenomenelor din natură;

O_2: să definească, în cuvinte proprii, procesele de bază ale circuitului apei: evaporarea, condensarea

Prof. Tehodora–Mirela OLTEANU
Director Casa Corpului Didactic Giurgiu

Urmare din pagina 9
Continuare în pagina 11

și precipitațiile, utilizând un limbaj științific adecvat.

O_3: să enumere etapele circuitului apei în natură în ordine cronologică.

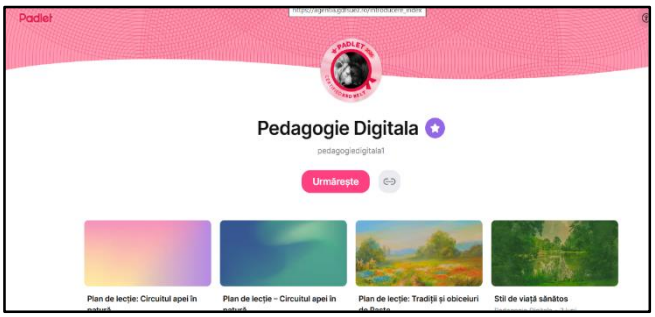
O_4: să explice rolul Soarelui în inițierea și menținerea procesului de evaporare.

O_5: să reprezinte schematic (printr-un desen sau diagramă) circuitul apei în natură, etichetând corect etapele (evaporare, nori/condensare, precipitații).

Resurse digitale:

- animație video;
- imagini interactive;
- Padlet:

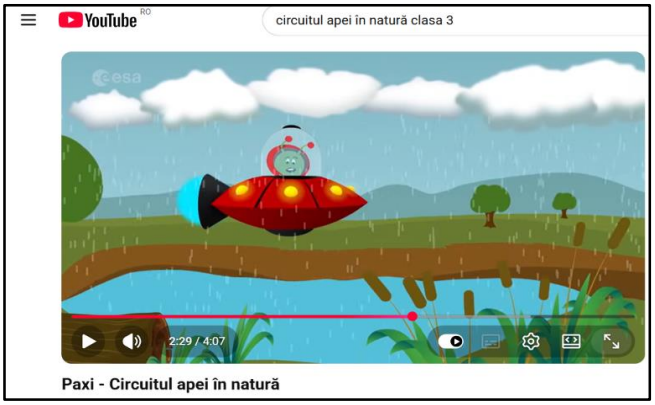
https://padlet.com/pedagogiedigitala1



Desfășurarea activității:

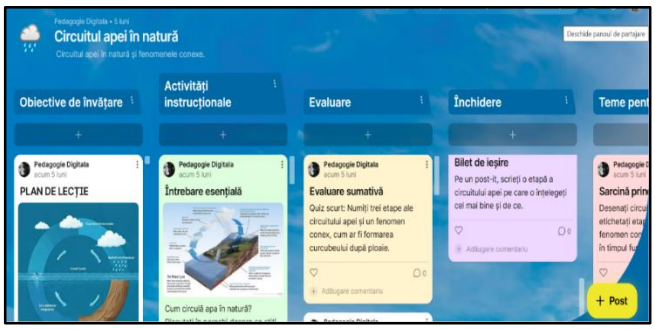
1. Elevii urmăresc o animație despre circuitul apei:

https://www.youtube.com/watch?v=mylCQjryPiU



2. Am explicat etapele fenomenului.

3. Elevii completează pe Padlet imagini și explicații.



Avantajele utilizării tehnologiilor digitale:

Utilizarea tehnologiilor digitale oferă numeroase avantaje:

- ✓ creșterea motivației elevilor;
- ✓ accesibilizarea informației;
- ✓ adaptarea învățării la ritmul fiecărui copil;
- ✓ dezvoltarea colaborării;
- ✓ stimularea creativității;
- ✓ feedback rapid;
- ✓ participare activă;
- ✓ reducerea anxietății școlare.

Elevii cu dificultăți de învățare beneficiază de suport vizual și auditiv, iar cei timizi pot participa mai ușor la activități interactive.

Limite și provocări

Deși tehnologia oferă multiple beneficii, există și anumite dificultăți:

- acces limitat la internet;
- timpul excesiv petrecut în fața ecranelor;
- pregătirea insuficientă a unor cadre didactice;
- dificultăți tehnice;
- riscul distragerii atenției.

Pentru utilizarea eficientă a tehnologiei este necesară:

- ➢ formarea continuă a profesorilor;
- ➢ selectarea atentă a resurselor;

Prof. Tehodora–Mirela OLTEANU
Director Casa Corpului Didactic Giurgiu

Urmare din pagina 10

- ➢ combinarea activităților digitale cu metode tradiționale;
- ➢ implicarea familiei.

Concluzii:

Utilizarea resurselor digitale la clasa a III-a reprezintă o direcție importantă pentru modernizarea educației și pentru adaptarea acesteia la cerințele societății actuale. Tehnologia oferă numeroase oportunități de diversificare a procesului instructiv-educativ, contribuind la creșterea motivației pentru învățare, la dezvoltarea competențelor digitale și la personalizarea demersului didactic.

În același timp, succesul integrării resurselor digitale depinde de gestionarea eficientă a provocărilor legate de infrastructură, formarea cadrelor didactice și utilizarea responsabilă a tehnologiei. Printr-o abordare echilibrată și bine planificată, resursele digitale pot deveni un sprijin valoros în formarea elevilor și în construirea unei educații moderne, incluzive și de calitate.

Bibliografie

1. Ezechil, L. , *Managementul clasei de elevi, (lucrare scrisă în colaborare cu R.B. Iucu și R. Chivu),* Editura Didactică și Pedagogică, 2008.
2. Cucoș, C. (2014). Pedagogie. Iași: Editura Polirom.
3. Pânișoară, I.-O. (2015). Profesorul de succes. 59 de principii de pedagogie practică. Iași: Editura Polirom.
4. Voiculescu, E. (2007). Pedagogie preșcolară și școlară. București: Editura Aramis.
5. Platformele educaționale: Google Classroom, LearningApps, Padlet, LearningApps.

Revista editată de:

Adresa: Str. Dr. Ion Munteanu, Nr. 3 Giurgiu, RomâniaTel. / fax. 0246212638
Web: https://ccdgiurgiu.ro
E-mail: ccdgr2002@yahoo.com

COMPETENȚELE DIGITALE – O NECESITATE A ȘCOLII CONTEMPORANE

Prof. Mădălina OPRIȘAN
Școala Gimnazială nr. 1 Oinacu

Continuare în pagina 13



Secolul XXI este caracterizat de o dezvoltare fără precedent a tehnologiei informației și comunicațiilor. Internetul, dispozitivele inteligente, platformele educaționale și inteligența artificială au devenit parte integrantă a vieții cotidiene.

În acest context, educația trebuie să răspundă noilor provocări și să pregătească elevii pentru o societate aflată într-o continuă transformare. Școala contemporană nu mai are doar rolul de a transmite informații, ci și de a forma competențe care să permită adaptarea la cerințele unei lumi digitalizate.

Competențele digitale reprezintă una dintre cele opt competențe-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții, promovate la nivel european. Acestea includ utilizarea sigură, critică și responsabilă a tehnologiilor digitale pentru învățare, muncă și participare socială. În prezent, dezvoltarea competențelor digitale nu mai constituie o opțiune, ci o necesitate, deoarece succesul profesional și integrarea socială depind în mare măsură de capacitatea indivizilor de a utiliza eficient tehnologia.

Lucrarea de față își propune să evidențieze importanța competențelor digitale în educație, rolul acestora în procesul de formare a elevilor, beneficiile și provocările asociate, precum și modalitățile prin care școala contemporană poate contribui la dezvoltarea lor.

1. Conceptul de competențe digitale

Competențele digitale reprezintă ansamblul cunoștințelor, abilităților și atitudinilor necesare pentru utilizarea tehnologiilor digitale într-un mod eficient și responsabil. Aceste competențe depășesc simpla capacitate de a folosi un calculator sau un telefon mobil și includ o serie de dimensiuni esențiale.



În primul rând, este vorba despre *competența informațională*,

care presupune identificarea, căutarea, evaluarea și utilizarea

informațiilor din mediul online. Într-o epocă în care informația

este disponibilă în cantități uriașe, capacitatea de a selecta sursele

credibile devine esențială.

În al doilea rând, competențele digitale includ *comunicarea și colaborarea online.* Platformele educaționale, rețelele sociale și aplicațiile de videoconferință permit colaborarea între persoane aflate la distanțe mari, facilitând schimbul de idei și lucrul în echipă.

O altă dimensiune importantă este crearea de *conținut digital.* Elevii și studenții trebuie să fie capabili să redacteze documente, să realizeze prezentări, materiale multimedia, proiecte digitale și să utilizeze diverse aplicații pentru exprimarea creativă.

De asemenea, competențele digitale presupun cunoașterea *normelor de securitate cibernetică și protecția datelor personale.* În contextul creșterii amenințărilor online, educația digitală trebuie să îi învețe pe tineri să utilizeze tehnologia în condiții de siguranță.

Nu în ultimul rând, competențele digitale implică *rezolvarea problemelor* prin intermediul tehnologiei și adaptarea la noile instrumente digitale care apar constant.

2. Rolul competențelor digitale în procesul educațional

Transformările tehnologice au schimbat profund modul în care se desfășoară activitățile educaționale. Dacă în trecut manualul și tabla reprezentau principalele instrumente de predare, astăzi profesorii au la dispoziție platforme digitale, aplicații educaționale și resurse multimedia care pot îmbunătăți semnificativ procesul de învățare.

Competențele digitale facilitează accesul la informație. Elevii pot consulta biblioteci virtuale, enciclopedii online, articole științifice și materiale video educaționale. Astfel, procesul de învățare devine mai flexibil și mai adaptat nevoilor individuale.

COMPETENȚELE DIGITALE – O NECESITATE A ȘCOLII CONTEMPORANE

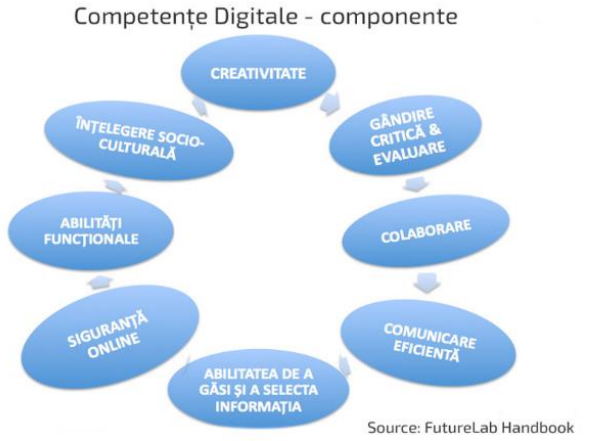
Prof. Mădălina OPRIȘAN
Școala Gimnazială nr. 1 Oinacu

Urmare din pagina 12
Continuare în pagina 13

Un argument important în favoarea dezvoltării competențelor digitale îl reprezintă creșterea motivației pentru învățare. Utilizarea aplicațiilor interactive, a simulărilor și a jocurilor educaționale transformă activitatea didactică într-o experiență mai atractivă. Cercetările din domeniul pedagogiei arată că elevii sunt mai implicați atunci când folosesc instrumente digitale care permit învățarea activă și participativă.

În plus, tehnologia facilitează personalizarea educației. Fiecare elev poate învăța în ritmul propriu, poate reveni asupra materialelor și poate beneficia de resurse suplimentare în funcție de nivelul său de pregătire.

Competențele digitale contribuie și la dezvoltarea gândirii critice. În mediul online există numeroase informații false sau incomplete. Prin educație digitală, elevii învață să verifice sursele, să compare informațiile și să formuleze concluzii argumentate.



3. Competențele digitale și pregătirea pentru piața muncii

Una dintre cele mai importante funcții ale școlii este pregătirea tinerilor pentru integrarea profesională. În prezent, aproape toate domeniile de activitate implică utilizarea tehnologiei digitale.

Profesiile din domeniul IT reprezintă doar o parte a pieței muncii digitale. Competențele digitale sunt necesare și în educație, medicină, administrație, comerț, industrie, jurnalism, agricultură și multe alte domenii. Utilizarea programelor informatice, gestionarea bazelor de date, comunicarea online și lucrul colaborativ au devenit cerințe frecvente pentru angajați.

Un exemplu concret îl reprezintă domeniul medical. Medicii utilizează sisteme informatice pentru evidența pacienților, telemedicină și accesarea informațiilor științifice. În domeniul economic, majoritatea activităților de contabilitate și management sunt realizate cu ajutorul aplicațiilor digitale.

Potrivit numeroaselor studii realizate la nivel european, competențele digitale sunt printre cele mai solicitate de angajatori. Astfel, școala are responsabilitatea de a pregăti elevii pentru cerințele actuale și viitoare ale pieței muncii.

Dezvoltarea acestor competențe contribuie și la creșterea șanselor de angajare, la adaptabilitate profesională și la învățarea continuă, elemente esențiale într-o economie bazată pe cunoaștere.

4. Exemple concrete ale utilizării competențelor digitale în școală

Importanța competențelor digitale poate fi observată prin numeroase exemple practice.

Un prim exemplu este utilizarea *platformelor educaționale* precum *Google Classroom, Microsoft Teams* sau *Moodle.* Aceste platforme permit distribuirea materialelor, realizarea temelor, evaluarea elevilor și comunicarea dintre profesori și elevi.



Al doilea exemplu îl constituie folosirea *prezentărilor multimedia*. În locul referatelor clasice, elevii pot crea prezentări interactive care dezvoltă atât competențele digitale, cât și capacitatea de comunicare.

Un alt exemplu este *utilizarea laboratoarelor virtuale* pentru discipline precum fizica, chimia sau biologia. Simulările permit realizarea unor experimente care, în anumite situații, ar fi costisitoare sau imposibil de efectuat în laboratorul școlii.

Perioada pandemiei COVID-19 a demonstrat în mod clar necesitatea competențelor digitale. Închiderea școlilor a determinat mutarea procesului educațional în mediul online. Elevii și profesorii care dețineau competențe digitale au reușit să se adapteze mai ușor la noua realitate educațională.

De asemenea, proiectele internaționale desfășurate prin intermediul platformelor digitale

Prof. Mădălina OPRIȘAN
Școala Gimnazială nr. 1 Oinacu

Urmare din pagina 13
Continuare în pagina 15

permit colaborarea elevilor din diferite țări, contribuind la dezvoltarea competențelor interculturale și lingvistice.

5. Provocări și riscuri asociate utilizării tehnologiei

Deși avantajele sunt numeroase, integrarea tehnologiei în educație presupune și anumite provocări.

O problemă importantă este inegalitatea accesului la tehnologie. Nu toți elevii dispun de dispozitive performante sau de conexiuni stabile la internet. Această situație poate genera diferențe în procesul de învățare.

O altă provocare este reprezentată de nivelul diferit de pregătire al cadrelor didactice. Pentru utilizarea eficientă a instrumentelor digitale este necesară formarea continuă a profesorilor.

Există și riscuri legate de securitatea online. Fenomene precum furtul de identitate, cyberbullying-ul, fraudele informatice și dezinformarea afectează tot mai frecvent utilizatorii internetului. Din acest motiv, educația digitală trebuie să includă elemente de siguranță cibernetică și educație media.

În plus, utilizarea excesivă a dispozitivelor poate avea efecte negative asupra sănătății fizice și psihice, cum ar fi sedentarismul, oboseala oculară sau dependența de tehnologie. Prin urmare, școala trebuie să promoveze un echilibru între activitățile digitale și cele tradiționale.





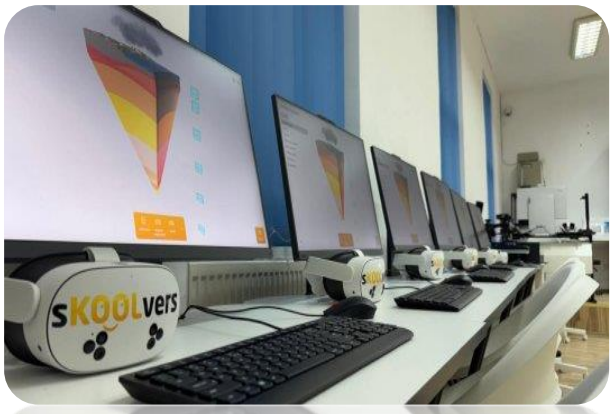
6. Direcții de dezvoltare pentru școala viitorului

Pentru a răspunde cerințelor societății moderne, școala trebuie să continue procesul de transformare digitală. Acest proces presupune investiții în infrastructură, acces la echipamente moderne și conectivitate de calitate.

De asemenea, este necesară integrarea competențelor digitale în toate disciplinele de studiu, nu doar în cadrul orelor de informatică. Elevii trebuie să învețe să utilizeze tehnologia în contexte diverse și relevante pentru viața reală.

Formarea continuă a profesorilor reprezintă o altă condiție esențială. Cadrele didactice trebuie să fie pregătite să utilizeze instrumentele digitale și să adopte metode moderne de predare.

Totodată, școala viitorului trebuie să promoveze utilizarea responsabilă a tehnologiei și dezvoltarea competențelor de gândire critică, creativitate și colaborare. Aceste competențe vor permite elevilor să valorifice oportunitățile oferite de digitalizare și să gestioneze provocările asociate.





PRIMAR

COMPETENȚELE DIGITALE – O NECESITATE A ȘCOLII CONTEMPORANE

Prof. Mădălina OPRIȘAN
Școala Gimnazială nr. 1 Oinacu

Urmare din pagina 14

Concluzii

Competențele digitale reprezintă una dintre cele mai importante cerințe ale educației contemporane. Într-o societate în care tehnologia influențează toate domeniile vieții, școala are misiunea de a forma cetățeni capabili să utilizeze eficient, critic și responsabil instrumentele digitale.

Dezvoltarea competențelor digitale contribuie la îmbunătățirea procesului educațional, la creșterea șanselor de integrare profesională și la participarea activă în societatea modernă. Exemplele din practică, precum utilizarea platformelor educaționale și experiența învățării online, demonstrează importanța acestor competențe.

În același timp, provocările legate de accesul la tehnologie, securitatea online și pregătirea cadrelor didactice necesită soluții adecvate și investiții constante. Numai printr-o abordare echilibrată și strategică școala contemporană poate valorifica pe deplin potențialul tehnologiilor digitale.

În concluzie, competențele digitale nu mai reprezintă o opțiune, ci o condiție fundamentală pentru succesul educațional, profesional și social al generațiilor actuale și viitoare.

Bibliografie

1. Comisia Europeană, *Recomandarea Consiliului privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții*, Bruxelles, 2018.
2. UNESCO, *Digital Skills Critical for Jobs and Social Inclusion*, Paris, 2023.
3. Ministerul Educației din România, *Strategia privind digitalizarea educației din România (SMART-Edu)*, București.
4. OECD, *Education at a Glance*, edițiile recente.
5. Cerghit, Ioan, *Sisteme de instruire alternative și complementare*, Editura Aramis, București.
6. Cucoș, Constantin, *Pedagogie*, Editura Polirom, Iași.
7. Articole și resurse academice privind educația digitală și competențele secolului XXI.

PRIMAR

EFECTELE PSIHOLOGICE ALE TIMPULUI ÎNDELUNGAT PETRECUT PE JOCURI ȘI PLATFORME SOCIALE ASUPRA ELEVILOR

Prof. Udrea Cornelia
Școala Gimnazială „Sfinții Martiri Brâncoveni” - Giurgiu

Continuare în pagina 16

În ultimii ani, utilizarea jocurilor video și a rețelelor sociale a crescut alarmant în rândul copiilor. Expunerea constantă la mediile digitale a generat preocupări legate de efectele pe termen lung asupra dezvoltării emoționale, sociale și cognitive ale acestora. De aceea mi-am propus să realizez un studiu de caz cu tema: „Ce efecte psihologice are timpul îndelungat petrecut pe jocuri și platforme sociale asupra elevilor?” Importanța acestui studiu reiese din impactul pe care utilizarea excesivă a acestor platforme îl poate avea asupra atenției, emoțiilor, relațiilor sociale și stimei de sine și, mai cu seamă, asupra motivației de învățare și rezultatelor școlare. Concepute ca o formă modernă de relaxare și socializare, aceste medii pot genera, de asemenea, dependență digitală, afectând serios stilul de viață al copiilor.

Obiectivele pe care mi le-am propus spre cercetare sunt:

- Să identific modul în care timpul petrecut online influențează starea emoțională a elevilor.
- Să observ legătura dintre durata utilizării platformelor și nivelul de concentrare.
- Să analizez efectele asupra relațiilor interumane și performanței școlare.

În efectuarea studiului de caz am pornit de la două ipoteze.

1. Elevii care petrec mai mult de 3 h/zi online au un nivel mai ridicat de anxietate.
2. Timpul îndelungat petrecut pe jocuri video este asociat cu scăderea interesului pentru activitățile offline.

Prof. Udrea Cornelia
Școala Gimnazială „Sfinții Martiri Brâncoveni” – Giurgiu

Urmare din pagina 15
Continuare în pagina 17

Eșantionul folosit a fost reprezentat chiar de clasa la care predau: 20 de elevi de clasa a III-a, cu vârste de 9/10 ani, provenind din mediul urban.

Ca instrumente de lucru am utilizat:

- Un chestionar privind timpul petrecut online, tipurile de activități și motivația utilizării.
- Scale psihologice (pentru evaluarea stresului, anxietății și stimei de sine).
- Interviuri semi-structurate pentru a surprinde experiențele subiective.

Am distribuit chestionarele și am colectat datele pe parcursul a două săptămâni, utilizând orele de educație civică și o ședință cu părinții la școală.

Datele obținute au fost sintetizate în grafice, evidențiind rezultatele principale:

- Distribuția timpului online: 60% dintre elevi petrec zilnic peste 4 ore online.
- Dificultăți de concentrare: Dintre aceștia, majoritatea (70%) raportează dificultăți de concentrare în timpul orelor de curs.

Analiza datelor a implicat compararea rezultatelor obținute prin chestionare, scale psihologice și interviuri cu ipotezele formulate la începutul studiului.

Datele din scalele de anxietate arată o tendință crescătoare a scorurilor de anxietate pe măsură ce crește numărul de ore petrecute online. 80% dintre elevii care au raportat că petrec mai mult de 3 ore online au obținut scoruri medii de anxietate peste limita normală, lucru care susține ipoteza.

Prin analiza răspunsurilor la întrebările despre activitățile offline s-a constatat că majoritatea elevilor care petrec mult timp online au raportat o reducere a activităților fizice sau sociale (de exemplu, un număr semnificativ declarând că nu au timp pentru sport sau întâlniri cu prietenii).

Analiza datelor a dezvăluit diferențe între băieți și fete în ceea ce privește tipurile de activități online preferate și efectele acestora. De exemplu, băieții petrec mai mult timp cu jocuri video, iar fetele cu rețele sociale.

Elevii cu un sprijin familial constant (părinți ce discută despre utilizarea tehnologiei) au raportat un scor mai scăzut al anxietății și o mai mare implicare în activități offline.

Analizând răspunsurile despre activitățile extracurriculare, am observat că elevii care participă regulat la sport sau activități sociale prezintă un echilibru mai bun în utilizarea timpului online și reducerea riscurilor emoționale.

Concluzii

Studiul a relevat o corelație puternică între timpul îndelungat petrecut pe platformele online și creșterea nivelurilor de anxietate în rândul elevilor de clasa a III-a. Majoritatea elevilor care petrec peste 3 ore pe zi online au raportat dificultăți de concentrare și o scădere a interesului pentru activitățile offline.

Există diferențe semnificative între preferințele online ale băieților și fetelor, ceea ce sugerează că abordările de educație digitală și intervențiile ar trebui să fie adaptate în funcție de gen.

Recomandări

1. Introducerea de programe de educație digitală în școli, care să ajute elevii să înțeleagă impactul utilizării excesive a tehnologiei asupra sănătății lor emoționale.
2. Recomandarea limitării timpului de utilizare a dispozitivelor digitale la maximum 1-2 ore pe zi, integrând activități sănătoase și offline în rutina zilnică.
3. Încurajarea colaborării între părinți și profesori pentru a discuta despre strategiile de gestionare a timpului petrecut online și pentru a sprijini elevii în activitățile extracurriculare.

Având în vedere, însă, că utilizarea platformelor de învățare și a instrumentelor digitale joacă un rol tot mai important în sistemul de învățământ românesc, trebuie luate în seamă și aceste aspecte în realizarea analizei.

1. Evaluarea rolului platformelor de învățare.

- Platformele de învățare online oferă acces la resurse educaționale variate, facilitează învățarea personalizată și îmbunătățesc interacțiunea între elevi și profesori. De exemplu, elevii participă la cursuri interactive, discută cu colegii în grupuri de studiu virtuale și accesează materiale didactice suplimentare.
- Utilizarea excesivă a acestor platforme, fără un echilibru adecvat, poate duce la probleme, cum ar fi oboseala digitală, diminuarea atenției și impactul asupra sănătății emoționale. În pofida beneficiilor, este necesară o gestionare atentă a timpului petrecut online.

Prof. Udrea Cornelia
Școala Gimnazială „Sfinții Martiri Brâncoveni” – Giurgiu

Urmare din pagina 16
Continuare în pagina 18

2. Integrarea educației digitale în curriculum

- Educația digitală trebuie inclusă în curriculumul școlar, astfel încât elevii să fie pregătiți să utilizeze tehnologia în mod responsabil și să își dezvolte abilități critice de utilizare a acesteia. Educația digitală trebuie să încurajeze atât competențe tehnice, cât și conștientizarea posibilelor efecte ale utilizării excesive.
- Formarea continuă a cadrelor didactice în folosirea eficientă a instrumentelor digitale va maximiza beneficiile învățării online și va minimiza riscurile asociate.

3. Stabilirea limitelor și a regulilor

- Trebuie stabilite limite clare în ceea ce privește utilizarea platformelor de învățare, astfel încât elevii să nu fie suprasolicitați. De exemplu, instituția ar putea implementa reguli privind timpul maxim petrecut săptămânal pe platforme, care să fie echilibrate cu activitățile offline.
- Instituțiile de învățământ ar trebui să ceară feedback de la elevi și părinți cu privire la utilizarea platformelor de învățare pentru a adapta conținutul și metodele de predare la nevoile și ritmul elevilor.

4. Promovarea activităților extracurriculare

- În concluzie, recomand instituțiilor să promoveze activitățile extracurriculare care să contrabalanseze timpul petrecut online. Acestea pot include sporturi, arte, cluburi de lectură sau activități de voluntariat, care să ajute la dezvoltarea relațiilor sociale și la îmbunătățirea stării de bine a elevilor.
- Propun, de asemenea, sesiuni de formare pentru elevi, în care să învețe despre compunerea unei rutine echilibrate care să includă atât activități online, cât și offline.

5. Concluzie generală

Subliniez importanța găsirii unui echilibru sănătos între utilizarea platformelor de învățare digitale și activitățile offline. Chiar dacă instrumentele digitale sunt esențiale pentru educația modernă, este crucial ca elevii să dezvolte abilități de gestionare a timpului și să fie conștienți de impactul pe termen lung al utilizării acestora.

Rezultatele sugerează o corelație între timpul petrecut online și nivelul de anxietate, susținând ipoteza 1, având în vedere că 80% dintre elevii cu un consum online excesiv suferă de stres sau anxietate moderată. De asemenea, elevii care petrec mai puțin timp pe jocuri și rețele sociale par să fie mai implicați în activități extracurriculare, iar analiza a arătat diferențe notabile între băieți și fete în ceea ce privește preferințele pentru tipurile de jocuri și activități sociale. Sprijinul familial și activitățile offline corespunzătoare pot diminua efectele negative.

Concluzii și recomandări finale

Studiul a arătat că timpul îndelungat petrecut pe jocuri și rețele sociale are un impact semnificativ asupra stării emoționale a elevilor, activând necesitatea unei educații digitale responsabile. Recomandările includ:

- Promovarea educației digitale în școli.
- Limitarea timpului de ecran

Chestionar: *Timpul petrecut pe jocuri și rețele sociale*

1. Vârsta: _____
2. Clasa: _____
3. Mediul de proveniență (urban/rural): _____
4. Câte ore petreci pe zi pe platforme online (jocuri, rețele sociale, etc.)?
   a) 0-1 ore
   b) 1-2 ore
   c) 2-3 ore
   d) 3-4 ore
   e) Peste 4 ore
5. Care sunt activitățile tale principale online? (bifează toate care se aplică)
   a) Jocuri video
   b) Socializare pe rețele sociale
   c) Vizionare de videoclipuri (YouTube, TikTok, etc.)
   d) Alte activități (te rog să specifici): _____
6. Ce te motivează să petreci timp online? (bifează toate care se aplică)
   a) Distracție
   b) Interacțiune cu prietenii
   c) Învățare și dezvoltare de abilități
   d) Altele (te rog să specifici): _____
7. Cum te simți în general după ce petreci timp online? (alege o opțiune)
   a) Foarte bine
   b) Bine
   c) Neutru
   d) Rău
   e) Foarte rău

Prof. Udrea Cornelia
Școala Gimnazială „Sfinții Martiri Brâncoveni” – Giurgiu

Urmare din pagina 17
Continuare în pagina 19

8. Ai observat că ai dificultăți de concentrare la școală din cauza timpului petrecut online?
a) Da
b) Nu
9. Te simți mai stresat sau anxios atunci când petreci mult timp online?
a) Da
b) Nu
10. Cum îți afectează prieteniile timpul petrecut pe rețele sociale? (scrie un răspuns scurt)
11. Ce activități offline (fără ecran) practici regulat? (bifează toate care se aplică)
a) Sport
b) Citit
c) Activități creative (desen, muzică, etc.)
d) Întâlniri cu prietenii
e) Altele (te rog să specifici): _____
12. Simți că timpul petrecut pe activitățile offline este afectat de timpul petrecut online?
a) Da
b) Nu

Îți mulțumim pentru că ai completat acest chestionar! Răspunsurile tale vor ajuta la o mai bună înțelegere a impactului timpului petrecut online asupra elevilor. Dacă ai orice comentariu suplimentar pe care ai dori să-l împărtășești, te rog să scrii aici: _____

Scala de stres pentru copii

Te rog să gândești la ultimele săptămâni și să bifezi fiecare item în funcție de cât de des ai simțit asta. Utilizează următoarele opțiuni:

- 0 - Nu am simțit niciodată
- 1 - Foarte rar (1-2 zile)
- 2 - Uneori (3-5 zile)
- 3 - Frecvent (6-10 zile)
- 4 - Foarte des (peste 10 zile)

1. M-am simțit supărat sau trist. [0] [1] [2] [3] [4]
2. Am avut dificultăți în a adormi sau a rămâne adormit. [0] [1] [2] [3] [4]
3. Am fost ușor iritat sau supărat. [0] [1] [2] [3] [4]
4. Mi-a fost greu să mă concentrez la școală. [0] [1] [2] [3] [4]
5. M-am simțit copleșit de problemele mele. [0] [1] [2] [3] [4]

Scala de anxietate pentru copii

Te rog să răspunzi la următoarele întrebări cu o notă de la 1 la 5:

1 = Deloc, 2 = Puțin, 3 = Moderat, 4 = Mult, 5 = Foarte mult

1. Mă simt nervos atunci când trebuie să vorbesc în public. [1] [2] [3] [4] [5]
2. Mă îngrijorez frecvent de lucruri care nu se întâmplă. [1] [2] [3] [4] [5]
3. Am o senzație de neliniște când mă gândesc la lucruri importante. [1] [2] [3] [4] [5]
4. Mă simt presat atunci când timpul este limitat. [1] [2] [3] [4] [5]
5. Mi-e frică de feedbackul negativ de la colegi sau profesori. [1] [2] [3] [4] [5]

Scala stimei de sine pentru copii

Răspunde la întrebările de mai jos cu o notă de la 1 la 4:

1 = Nu mă reprezintă deloc, 2 = Parțial, 3 = Mă reprezintă, 4 = Mă reprezintă total.

1. Îmi place cine sunt eu. [1] [2] [3] [4]
2. Cred că mă descurc bine la școală. [1] [2] [3] [4]
3. Am mulți prieteni care mă susțin. [1] [2] [3] [4]
4. Mă simt confortabil cu abilitățile mele. [1] [2] [3] [4]
5. Cred că pot face față provocărilor din viața mea. [1] [2] [3] [4]

Întrebări pentru interviuri semi-structurate

1. Cât timp petreci zilnic pe jocuri sau rețele sociale?
   - Poți descrie cum îți organizezi timpul entre activitățile online și cele offline?
2. Ce tipuri de jocuri sau platforme sociale folosești cel mai des?
   - De ce preferi aceste activități în detrimentul altora?
3. Ce te atrage cel mai mult la aceste jocuri sau platforme sociale?
4. Cum te simți după ce petreci timp pe aceste platforme?
   - Poți descrie o experiență specifică care să ilustreze acest sentiment?
5. Ai observat vreo schimbare în starea ta emoțională când petreci mult timp online?
   - (Exemplu: te simți mai fericit, mai trist, mai anxios etc.)
6. Cum îți afectează timpul petrecut online relațiile cu colegii și prietenii?

PRIMAR

EFECTELE PSIHOLOGICE ALE TIMPULUI ÎNDELUNGAT PETRECUT PE JOCURI ȘI PLATFORME SOCIALE ASUPRA ELEVILOR

7. Ai avut vreodată dificultăți la școală din cauza timpului petrecut online?
   - Poți să oferi exemple?
8. Există momente în care ai simțit că timpul petrecut pe internet interferează cu alte activități importante (de exemplu, teme, sport, întâlniri cu prietenii)?
   - Cum te face să te simți asta?
9. Ce activități offline îți plac cel mai mult?
   - Crezi că petreci suficient timp în aceste activități? De ce sau de ce nu?

Prof. Udrea Cornelia
Școala Gimnazială „Sfinții Martiri Brâncoveni” - Giurgiu

Urmare din pagina 18

10. Ce sugestii ai pentru colegii tăi în ceea ce privește gestionarea timpului petrecut online?
    - Există ceva ce ai învățat care te-ar ajuta pe tine sau pe ei să se simtă mai bine?
11. Este ceva ce ai dori să adaugi sau să ne împărtășești despre experiențele tale online?

PRIMAR

IMPORTANȚA APLICAȚIILOR DIGITALE ÎN PROCESUL DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR

Prof. înv. primar Grigore Manuela
Școala Gimnazială „Sfinții Martiri Brâncoveni” Giurgiu

Continuare în pagina 20

Rolul resurselor educaționale în învățământul primar este fundamental, transformând procesul de învățare dintr-o simplă transmitere de informații într-o experiență interactivă și personalizată. Aceste resurse, fie ele tradiționale (manuale, fișe) sau digitale (aplicații, videoclipuri), joacă un rol crucial în dezvoltarea armonioasă a elevilor.

Cu tehnologia digitală care avansează rapid și cu tot mai mulți elevi care sunt conectați la inter-net, este important să integrăm aceste instrumente în procesul educațional pentru a spori eficiența și calitatea acestuia.

Lecțiile pentru învățământul primar pot fi transformate în experiențe interactive și captivante prin utilizarea resurselor educaționale deschise Acestea permit educatorilor să personalizeze materialele, să stârnească curiozitatea copiilor și să faciliteze învățarea prin joc și descoperire.

De asemenea, integrarea resurselor digitale poate oferi elevilor posibilitatea de a se implica mai mult în procesul de învățare, ceea ce poate crește nivelul de motivație și angajament.

În învățământul primar, copiii învață cel mai bine prin joc și explorare. Resursele educaționale, în special cele digitale și interactive, transformă conceptele abstracte în activități concrete și distrac-tive. O simulare interactivă despre ciclul apei este mult mai captivantă decât o descriere din manual. Jocurile de matematică ajută la înțelegerea numerelor și operațiilor într-un mod relaxante.

Suntem unici, deci fiecare copil are un *ritm de învățare* diferit. Resursele educaționale ne permit să adaptăm materialele la nevoile individuale ale elevilor, sprijinind atât copiii care au un ritm lent de învățare, cât și pe cei care învață foarte repede.

Fiecare copil are un *stil de învățare* diferit. Elevii care învață vizual vor reține foarte ușor detalii din videoclipurile educative, în timp ce elevii care preferă învățarea practică se vor implica mai mult în activități cu fișe de lucru sau proiecte creative.

Utilizarea R.E.D.- urilor ajută la dezvoltarea gândirii critice și a creativității. Resursele variate încurajează copiii să devină mici cercetători. Aceștia învață să caute informații din surse multiple, să le compare și să-și formeze propriile opinii. Pentru un proiect la Științe, copiii pot folosi imagini, videoclipuri și articole de pe internet, învățând să distingă între sursele credibile și cele mai puțin sigure, cu sprijinul profesorului.

Resursele digitale aduc lumea reală în clasă. Filmulețele, tururile virtuale, imaginile îi ajută pe elevi să înțeleagă mai bine cum se aplică informațiile învățate în viața de zi cu zi. O lecție despre Delta Dunării poate fi mai atractivă cu un filmuleț sau o lecție despre plante poate fi completată cu un tur virtual într-o grădină botanică, oferind o experiență de învățare mai bogată decât o simplă poză într-un manual.

Elevii vor învăța prin interacțiune, creativitate și joc, făcând informațiile mai ușor de reținut și mai interesante.

Prof. înv. primar Grigore Manuela
Școala Gimnazială „Sfinții Martiri Brâncoveni” Giurgiu

Urmare din pagina 19

Voi enumera câteva exemple de modalități de utilizare a R.E.D.-urilor utilizate de mine în activitatea didactică, pe discipline:

- **Limba și literatura română**:

- vizionarea unor secvențe scurte de desene animate/film, cerându-le elevilor să povestească oral;

- proiectarea unor texte scrise sau/și audio - pot fi folosite ca punct de plecare pentru discuții, pentru a exersa cititul sau pentru a îmbunătăți vocabularul;

- jocuri interactive pe Wordwall cu o temă dată;

- la clasele pregătitoare și I - ascultarea un fragment, cerându-le apoi elevilor să deseneze ce își imagi-nează;

- rezolvarea unor fișe de lucru descărcate de pe Digitaledu, Didactic.ro etc. (exerciții de identificare a părților de vorbire, de formare a propozițiilor sau de scriere creativă);

- la clasele a III-a și a IV-a- pe o temă dată (prietenia, excursia sau animalele) voi crea o poveste simplă, dar incompletă. Copiii vor avea de completat povestea și să o ilustreze. Cu ajutorul meu, utilizând Canva, fiecare elev va realiza o pagină pentru poveste.

- **Matematică**:

- am realizat și folosit jocuri online care fac învățarea mai dinamică, precum Quizizz sau Kahoot, jocuri și exerciții interactive în Wordwall: adunări, scăderi, înmulțiri simple, figuri geometrice, unități de măsură etc.;

- o lecție despre figuri geometrice poate fi transformată într-un joc: copiii vor urmări scurte filmulețe educative care explică figurile geometrice de bază: cerc, pătrat, triunghi, dreptunghi. Apoi, împărțiți în patru echipe (*Triunghi, Pătrat*, *Cerc, Dreptunghi*) vor avea de notat pe foaie cât mai multe obiecte din jur de formă asemănătoare cu figura geometrică corespunzătoare echipei;

- se pot folosi imagini, aplicații diferite pentru a crea fișe de lucru ilustrate cu obiecte din viața de zi cu zi (o pizza pentru cerc, o carte pentru dreptunghi etc.).

- **Științe:**

- ca temă pentru acasă, le-am propus elevilor să-și aleagă un animal sau un fenomen meteo și să creeze un poster sau o prezentare scurtă, folosind imagini și informații din surse deschise;

- am utilizat în lecțiile mele videoclipuri scurte și educative de pe platforme precum YouTube Kids sau YouTube EDU (o secțiune a YouTube dedicată resurselor educaționale) sau National Geographic Kids (oferă videoclipuri scurte despre animale, plante sau fenomene ale naturii);

- cercetarea unui animal. Prezint un filmuleț introductiv și voi adresa întrebări simple: "Ce mănâncă acest animal?" sau "Unde trăiește?";

Copiii, împărțiți în echipe, vor realiza o mică prezentare a animalului, cu informații descoperite și cu desene.

- după prezentarea unui scurt videoclip care arată cum crește o sămânță sau cum se transformă o floare pe YouTube EDU sau pe alte site-uri, am ieșit cu elevii în curtea școlii. Cerința a fost să identifice și , ulterior, în clasă, să deseneze diferite plante, flori sau copaci.

Acest tip de activitate dezvoltă capacitatea de observație, gândirea critică și leagă informația de experiența vizuală, stimulând astfel curiozitatea și dorința de a învăța a elevilor.

- **Dezvoltare personală:**

- povești interactive despre emoții- povești scurte pe teme precum prietenia, empatia sau rezolvarea conflictelor (există astfel de materiale pe site-uri de cărți digitale pentru copii);

- le-am citit copiilor o poveste și, la final, le-am cerut să o termine ei (am utilizat imagini pentru a crea o prezentare vizuală a personajelor și a scenelor principale);

- am făcut cu elevii jocuțe pentru exprimarea emoțiilor:

- de exemplu: *Redă un sunet vesel, apoi unul trist, apoi unul înfricoșător!*;

- copiii au avut de desenat un desen/simbol sau să scrie ce simt atunci când aud fiecare sunet;

- jocuri de rol interactive.

a final, am discutat împreună despre emoții și cum le putem gestiona. Aceste idei îi ajută pe elevi să-și dezvolte inteligența emoțională și abilitățile sociale, pregătindu-i pentru a fi mai empatici și mai conștienți de propriile sentimente.

Resursele educaționale nu sunt simple anexe la manuale, ci instrumente esențiale care contribuie la un învățământ mai flexibil, mai interactiv și mai relevant, pregătind copiii pentru provocările viito-rului.

În concluzie, integrarea resurselor digitale în activitatea didactică poate fi un element-cheie pen-tru îmbunătățirea procesului de învățare și pregătirea elevilor pentru lumea digitală în continuă evolu-ție.

Prof. Dana – Mihaela Ciobanu
Școala Gimnazială „Sfântul Gheorghe” Giurgiu

Continuare în pagina 22

În contextul actual al educației centrate pe elev, utilizarea strategiilor interactive reprezintă o necesitate pentru stimularea participării active și a motivației școlare. Elevii din clasa I se află într-o etapă de dezvoltare în care jocul, colaborarea și descoperirea constituie principalele modalități de învățare. Lucrarea evidențiază rolul strategiilor interactive în creșterea implicării elevilor și prezintă exemple de metode și activități aplicabile la nivelul învățământului primar.

Debutul școlar reprezintă o etapă importantă în viața copilului, caracterizată prin adaptarea la noi cerințe și responsabilități. Pentru a facilita integrarea elevilor în mediul școlar și pentru a susține dezvoltarea competențelor-cheie, cadrele didactice trebuie să utilizeze strategii didactice care să valorifice particularitățile de vârstă ale copiilor.

Metodele interactive contribuie la transformarea elevului din simplu receptor de informații în participant activ la procesul de învățare. Acestea stimulează curiozitatea, creativitatea, comunicarea și cooperarea, favorizând în același timp dezvoltarea autonomiei și a încrederii în sine.

Importanța strategiilor interactive în activitatea didactică

Strategiile interactive presupun implicarea directă a elevilor în construirea cunoștințelor prin dialog, colaborare, explorare și rezolvare de probleme. La clasa I, acestea răspund nevoii naturale de mișcare și joc, contribuind la menținerea atenției și la creșterea interesului pentru învățare.

Printre beneficiile utilizării strategiilor interactive se numără:

- creșterea motivației pentru învățare;
- dezvoltarea competențelor de comunicare;
- stimularea gândirii critice și creative;
- consolidarea relațiilor de colaborare între elevi;
- facilitarea învățării prin experiență directă;
- îmbunătățirea rezultatelor școlare.

Strategii interactive utilizate la clasa I

1. Învățarea prin joc

Jocul didactic reprezintă una dintre cele mai eficiente modalități de implicare a elevilor mici. Prin intermediul jocului, conținuturile curriculare sunt prezentate într-o manieră atractivă și accesibilă.

Exemple:

„Vânătoarea literelor” pentru recunoașterea sunetelor și literelor;

„Roata numerelor” pentru consolidarea numerației;

„Ghicește obiectul” pentru dezvoltarea vocabularului.

2. Învățarea prin cooperare

Activitățile desfășurate în perechi sau în grupuri mici stimulează comunicarea și responsabilitatea individuală.

Metode interactive utilizate la clasa I:

Conversația euristică

Conversația euristică este o metodă bazată pe întrebări și răspunsuri, prin care elevii sunt încurajați să descopere informații și să participe activ la lecție.

De exemplu la disciplina Comunicare în limba română, la clasa I am citit o povestea ,,Fata babei și fata moșneagului” de Ion Creangă și am adresat întrebări de gândire și exprimare, precum:

- Care dintre fete ți-a plăcut mai mult? De ce?
- Ce învățătură transmite povestea?
- Cum trebuie să ne purtăm cu cei din jur?
- Ce s-ar fi întâmplat dacă fata babei era harnică și bună?
- Tu ai ajuta persoane necunoscute aflate în nevoie? De ce?
-



Prin această metodă elevii își exprimă opiniile, își dezvoltă empatia și învață să respecte punctele de vedere diferite.

Prof. Dana – Mihaela Ciobanu
Școala Gimnazială „Sfântul Gheorghe” Giurgiu

Urmare din pagina 21
Continuare în pagina 23

Învățarea prin cooperare

Învățarea prin cooperare presupune realizarea sarcinilor în grupuri mici, în care fiecare elev are un rol important.



La disciplina *Matematică și explorarea mediului,* elevii au primit sarcina de a realiza desene și colaje despre anotimpuri și animale. Rolurile au fost de: desenator; cititor; organizator; prezentator.



Această metodă dezvoltă spiritul de echipă, stimulează comunicarea, facilitează integrarea elevilor timizi sau cu dificultăți.

Brainstormingul

Brainstormingul este o metodă prin care elevii formulează idei libere pe o anumită temă.





De exemplu la disciplina dezvoltare personală cu tema: „Cum putem avea o clasă prietenoasă?” elevii au propus idei, care au fost notate pe tablă, precum:

- ne ajutăm între noi;
- nu râdem de colegi;
- folosim cuvinte frumoase;
- ascultăm atunci când cineva vorbește.

Această metodă dezvoltă creativitatea, încurajează participarea tuturor, stimulează exprimarea liberă.

Metoda cubului

Am utilizat un cub din carton pe ale cărui fețe au fost scrise sarcini diferite:

- descrie;
- compară;
- explică;
- analizează;
- imaginează;
- argumentează.

La lecția despre „Prietenie”, elevii aruncă cubul și răspund în funcție de cerință.

Exemplu: „Descrie un coleg bun.” „Compară comportamentul politicos cu cel nepoliticos.”

Metoda dezvoltă gândirea critică, exprimarea orală, colaborarea.

Turul galeriei

Elevii au lucrat în grupuri și realizează afișe sau desene pe o anumită temă.



De exemplu: „Să spunem NU poluării!”.

Fiecare grup realizează un poster/desen, apoi elevii circulă prin clasă și observă lucrările colegilor.

Această metodă dezvoltă cooperarea, stimulează respectul pentru munca altora, crește implicarea tuturor elevilor.

Jocuri didactice pentru dezvoltarea incluziunii școlare



Jocul „Cercul prieteniei”

Scopul: dezvoltarea relațiilor pozitive dintre elevi.

Desfășurare: Elevii se așază în cerc. Învățătorul oferă o minge unui elev, care trebuie să spună o calitate a colegului căruia îi pasează mingea.

Exemple:

- „Îmi place că ești amabil.”
- „Mă ajuți când nu înțeleg.”
- „Ești vesel și prietenos.”

Această metodă dezvoltă stima de sine, încurajează comunicarea pozitivă și reduce conflictele.

Prof. Dana – Mihaela Ciobanu
Școala Gimnazială „Sfântul Gheorghe” Giurgiu

Urmare din pagina 22

Jocul „Detectivii emoțiilor”

Scopul: recunoașterea și exprimarea emoțiilor.

Materiale: imagini cu expresii faciale, emoticoane, cartonașe colorate.

Desfășurare: învățătorul arată imagini cu diferite emoții, iar elevii trebuie să identifice emoția, să povestească o situație în care au simțit la fel, să spună cum putem ajuta un coleg care se simte astfel.

Avantajele acestei metode: dezvoltă empatia, îmbunătățește comunicarea, reduce comportamentele agresive.

Jocul „Podul echipei”

Scopul: dezvoltarea cooperării și a spiritului de echipă.

Materiale: hârtie, paie, lipici, cuburi.

Desfășurare: elevii trebuie să construiască un pod care să susțină o carte sau un obiect ușor.

Fiecare elev primește un rol: constructor, organizator, decorator, prezentator.

Avantajele metodei: stimulează colaborarea, dezvoltă responsabilitatea, facilitează integrarea elevilor retrași.

Jocul „Semaforul comportamentelor”

Scopul: înțelegerea regulilor și autoreglarea comportamentului.

Materiale: cartonașe cu culori: verde – comportament corect, galben – atenție, roșu – comportament nepotrivit.

Desfășurare: învățătorul prezintă diverse situații:

- „Un coleg își ajută prietenul.”
- „Un elev vorbește peste alt coleg.”
- „Doi copii se împacă după o ceartă.”

Elevii aleg culoarea potrivită și explică răspunsul.

Avantaje: clarifică regulile clasei, dezvoltă responsabilitatea, stimulează autocontrolul.

3.5 Jocul „Misiunea secretă”

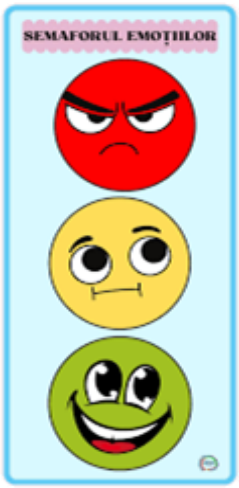
Scopul: dezvoltarea comportamentelor pozitive.

Desfășurare: fiecare elev extrage un bilețel cu o misiune:

- ajută un coleg;
- spune ceva frumos;
- lucrează cu un coleg nou;
- oferă sprijin unui copil trist.

La final, elevii discută experiența. Avantajele acestei metode sunt următoarele: stimulează empatia, dezvoltă relațiile pozitive, reduce izolarea socială.

Jocul „Povestea continuă”



Scopul: dezvoltarea comunicării și a creativității. Desfășurare: Învățătorul începe o poveste: „Într-o zi, în clasă a venit un coleg nou…” Fiecare elev adaugă câte o propoziție. Această metodă încurajează participarea tuturor, dezvoltă ascultarea activă, stimulează imaginația.

Concluzii

Metodele interactive și jocurile didactice au un rol esențial în dezvoltarea incluziunii școlare la ciclul primar.

Prin utilizarea acestora, profesorul poate crea un mediu educațional pozitiv, în care fiecare elev se simte acceptat, valorizat și implicat.

Activitățile interactive stimulează comunicarea, colaborarea și respectul reciproc, contribuind la formarea unui colectiv unit și echilibrat. De asemenea, jocurile didactice facilitează integrarea elevilor cu dificultăți de învățare sau de relaționare și reduc riscul apariției conflictelor și al marginalizării.

Bibliografie:

1. Cerghit, Ioan, *,,Metode de învățământ”,* Editura Didactică și Pedagogică, Editura Polirom, 2006
2. Cucoș, Constantin, *,, Pedagogie”,* Editura Polirom, Iași, 2024
3. Iucu, Romiță, *,,Managementul clasei de elevi”,* Editura Polirom, 2000.
4. Joița, Elena, *,,Strategii didactice interactive”,* Editura Polirom, 2000.
5. Pânișoară, Ion-Ovidiu, *,,Comunicarea eficientă în educație”,* Editura Polirom, 2015.

Prof. Alina Gheorghe
Școala Gimnazială ,,Acad. Marin Voiculescu”, Giurgiu

Continuare în pagina 25

Cărțile aduc bunăstare, iar biblioteca este farmacia sufletului. Pentru orice afecțiune, deficiență sau nevoie, cărțile vindecă, hrănesc și consolează. Cartea lui Miro Silvera, Libroterapia. Un viaggio nel mondo infinito dei libri, perché i libri curano l'anima (trad. Libroterapia. O călătorie în lumea infinită a cărților, deoarece cărțile vindecă sufletul), devine ispirațională. Păstrând mereu un fir întins de ironie, Miro Silvera îi conduce pe cititori printre rafturi și pe lângă noptiere, se plimbă printre fotoliile lor preferate și le oferă perna perfectă. Și apoi sugerează cărți, cărți, cărți. Libroterapia este o formă de "biblioterapie umanistă" care pune accent pe puterea transformatoare a poveștilor și a cuvintelor. Contribuie la bunăstarea psihologică, ajută la rezolvarea dificultăților emoționale și stimulează dezvoltarea personală.

Lectura în viața elevilor de gimnaziu este primordială, deoarece îi formează așa cum nimic altceva nu cred că reușește. Din păcate, tot mai puțini preadolescenți și adolescenți citesc în timpul lor liber: unii din lipsa timpului, alții pentru că nu le place această activitate, iar alții sunt atrași de calculator și nu de cărți.

Dacă un tânăr nu citește, acest aspect își găsește rădăcina în familie, din fragedă copilărie. Copiii trebuie învățați încă de mici cu acest obicei, pentru că un copil neîndrumat foarte rar va face o astfel de activitate din propria inițiativă, de aceea este bine să le insuflăm de mici copiilor noștri iubirea pentru lectură.

Un copil neîndrumat de părinți foarte târziu își va cunoaște vocația și pasiunea pentru ceva, de aceea este bine să facem tot ce ne stă în putință pentru a călăuzi copilul către activități care să îl formeze frumos ca om. Dacă sportul și dansul mențin sănătatea fizică și îi fac disciplinați, lectura însă are mult mai multe beneficii.

Cititul este cea mai frumoasă și mai înălțătoare îndeletnicire și poate transforma un om la 360 de grade. Adevărat, în bine sau în rău, depinde ce citești și cum folosești informațiile pe care le asimilezi, dar în general, cartea nu aduce decât lucruri bune și frumoase, pentru minte și pentru suflet.



(https://www.librarie.net/p/351529/care-i-faza-cu-cititul)

Iată câteva beneficii pe care lectura le insuflă elevilor de gimnaziu (copii, preadolescenți sau adolescenți):

- *Cititul ne îmbogățește vocabularul.* Nu de puține ori am întâlnit cu toții adolescenți care au dificultăți în exprimare și nu cunosc sensul multor cuvinte. Lectura îl va ajuta pe adolescent/preadolescent să se exprime, învățând cuvinte noi, noi sensuri și noi informații.
- *Lectura ne lărgește orizonturile.* În momentul în care citești mai multe cărți, afli lucruri nebănuite, lucruri pe care ai vrea să le trăiești, întâmplări și locuri pe care ai vrea să le cunoști. Și astfel, adolescentul devine mai ambițios, își va dori să reușească în viață. Va învăța să privească lucrurile din mai multe unghiuri și nu va mai fi închistat.
- *Cititul este hrană pentru minte și balsam pentru suflet.* Lectura unei cărți aduce liniște interioară, aduce odihnă, deconectarea de la gândurile de zi cu zi și este, de asemenea, o terapie pentru adolescent. Dacă acesta suferă, să spunem, cititul îl va ajuta să se sustragă de la zbuciumul său, va descoperi noi posibilități. Pentru că eliberându-și creierul de stres, va găsi soluții. Cititul vindecă. Cartea înseamnă relaxare și plăcere.
- *Lectura ne îmbogățește cultura generală*. Foarte mulți dintre cei care citesc au o cultură generală demnă de invidiat. Școala nu reușește să acopere tot ceea ce noi ar trebui să știm, ea nu va putea niciodată să ne învețe tot, în consecință, este esențial să citim cărți. Întotdeauna autodidacții sunt de cele mai multe ori mult mai deștepți decât cei care au mers pe un singur fir al educației. Citește orice, este bine să știi din toate câte ceva.
- *Cititul ne face viața mai frumoasă și mai ușoară.* Un adolescent care citește va lua din cărți tot ceea ce îl interesează și va folosi acele informații în viața de zi cu zi. Acele detalii te pot scăpa dintr-o încurcătură sau din contră te va face să fii și mai apreciat.
- *Lectura ne educă și disciplinează.* În toate cărțile sunt personaje bune și personaje negative. Și aproape în orice carte vedem că oamenii răi, cu multe defecte sau apucături nefaste, sfârșesc rău. Pe principiul binele învinge

Prof. Alina Gheorghe
Școala Gimnazială ,,Acad. Marin Voiculescu", Giurgiu

Urmare din pagina 24

răul, tânărul va învăța că prin tertipuri și răutate nu va ajunge nicăieri. Și datorită cărților își va dori să fie bun, drept, muncitor.

- *Cititul evidențiază omul.* Un tânăr care citește se va putea integra oriunde și în orice grup. Datorită cunoștințelor sale va putea să poarte orice discuție și va reuși să se facă plăcut și apreciat. Cartea oferă tânărului o strălucire aparte.
- *Cărțile, fereastră către înțelegerea iubirii.* Cred că pentru prima dată în viață adolescentul descoperă iubirea din cărți și astfel el va descoperi toate fețele ei. Cititul este într-adevăr o fereastră către înțelegerea complexității iubirii, oferind perspective emoționale, spirituale și psihologice care ne ajută să definim acest sentiment profund. Prin literatură, explorăm iubirea nu doar ca o emoție, ci ca o experiență multidimensională, capabilă să ne transforme și să ne zdruncine din temelii.
- *Cititul este una dintre cele mai eficiente metode de a cunoaște viața.* În cărți sunt dezbătute toate problemele omului, toate riscurile, eșecurile, împlinirile și reușitele. Citind, adolescentul va învăța să le înfrunte cu optimism și curaj. Nu va claca la prima piedică. Cititul funcționează ca o oglindă, ajutându-te să te cunoști mai bine, să-ți analizezi viața și să înțelegi emoțiile. Descoperi aspecte multidimensionale ale eului, reevaluând sentimente și idei uitate. Lectura, în special ficțiunea, te pune în pielea altor personaje, îmbunătățindu-ți capacitatea de a înțelege emoțiile și perspectivele altora, ceea ce este crucial pentru a naviga în relațiile sociale. Cărțile îți permit să trăiești mii de vieți într-una singură. Înveți din greșelile și succesele personajelor sau autorilor, acumulând cunoștințe de viață fără a fi nevoie să treci personal prin acele situații.

Cărțile formează. Lectura formează un om fără doar și poate. Face dintr-un tânăr cu multe temeri, un matur de toată isprava. Face omul inteligent, romantic, respectuos, tandru, luptător, încrezător, curajos, bun, milos și așa mai departe. Practic îi arată care sunt adevăratele valori ale vieții.

Lectura înseamnă bogăție. Un tânăr care citește mult va fi un om împlinit sufletește și va dobândi o spiritualitate ieșită din comun. Cărțile sunt cele mai de preț avuții, din ele afli secretul reușitei.

Ne dorim ca mai mulți părinți să îndemne tinerii spre dragostea de lectură, astfel vom avea o lume mai bună, un viitor deosebit și niște oameni adevărați pe care să ne putem baza. Generația de astăzi este cea care ne va face cinste, generație care fără lectură nu va cunoaște ambiția, dreptatea și importanța adevărului.

- *MODALITĂȚI DE STIMULARE A INTERESULUI ELEVILOR PENTRU LECTURĂ*

Recenzia constituie un important mijloc pentru dezvoltarea interesului copiilor față de lectură, este vorba, de fapt, de a cere elevilor să-și formuleze oral propriile păreri despre creațiile citite. În practica școlară, această activitate poate începe din clasa a V-a, asupra unor cărți nu prea mari, citite acasa. Elevii pot să alcătuiască recenzii după un plan, acesta poate fi diferit, dar important este ca prin această activitate să se cultive interesul pentru citit și capacitatea de a comenta, într-o manieră originală. De asemenea, modul acesta de a promova o carte este valoros și pentru că în acest fel cărțile sunt recomandate nu numai de profesor, ci și de elevi. Astfel, din notațiile scrise ale elevilor se desprind o serie de învățăminte pentru activitatea cadrelor didactice, în legătură cu cărțile preferate de elevi, părerile lor asupra diferitelor probleme din conținutul cărților, varietatea și profunzimea interesului pentru lectură. Toate acestea exercită o influență pozitivă în alcătuirea justă a planului de muncă privind îndrumarea elevilor spre lectură.

Lecțiile de popularizare a cărților constituie, de asemenea, un mijloc de îndrumare a lecturii particulare. În cadrul acestora, se analizează o anume creație a unui scriitor cunoscut. Elevii își reamintesc fragmente din operele lui cunoscute fie din manual, fie din alte surse, se prezintă cartea care este expusă pentru a fi văzută de elevi, în final, se poartă o discuție generalizatoare despre scriitorul și operele respective, iar elevii notează în caiete pentru a le procura de la bibliotecă. Prin astfel de lecții, un scriitor devine mai cunoscut elevilor din întreaga clasă, nu numai celor care îl consideră ca autor preferat pentru lectura lor în particular.

Expoziția de carte, jocurile literare și șezătorile literare sunt alte modalități interesante de stimulare a interesului elevilor pentru lectură.

O carte citită pentru o inteligență aparte!!

GIMNAZIAL

PREDAREA LIMBII FRANCEZE ÎN CONTEXTUL EDUCAȚIEI MODERNE: METODE ȘI STRATEGII PENTRU DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR DE COMUNICARE

Prof. Iulia Stănescu
Școala Gimnazială nr. 7 - Școala Gimnazială Sfântul Gheorghe (structură), Giurgiu

Continuare în pagina 27

Predarea limbii franceze presupune adaptarea permanentă la nevoile elevilor și la cerințele unei societăți aflate într-o continuă schimbare. Accentul se deplasează de la acumularea de cunoștințe teoretice către **formarea competențelor de comunicare** și utilizarea limbii în contexte autentice.

În contextul mobilității internaționale, cunoașterea limbilor străine reprezintă o competență esențială pentru integrarea socială și profesională a tinerilor.

Limba franceză continuă să ocupe un loc important în sistemul educațional românesc, fiind una dintre cele mai studiate limbi străine și un instrument valoros pentru accesul la cultura francofonă și la oportunitățile educaționale europene.

Predarea limbii franceze nu mai urmărește exclusiv însușirea regulilor gramaticale și a vocabularului, ci dezvoltarea capacității elevilor de a comunica eficient în situații reale de viață.

Învățarea limbii franceze contribuie la dezvoltarea personală și intelectuală a elevilor prin

dezvoltarea competențelor de comunicare orală și scrisă, îmbogățirea culturii generale, stimularea gândirii logice și analitice, formarea competențelor interculturale, facilitarea accesului la spațiul educațional european.

Limba franceză este vorbită pe mai multe continente și reprezintă una dintre limbile oficiale ale unor importante organizații internaționale, fapt care îi conferă o valoare educațională și profesională deosebită.

Prin studiul acestei limbi, elevii intră în contact cu literatura, istoria și civilizația francofonă, dezvoltând o perspectivă mai largă asupra lumii contemporane.

În ultimii ani, didactica limbilor străine a fost marcată de adoptarea abordării comunicative, care pune accent pe utilizarea limbii în situații autentice de comunicare și pe dezvoltarea competenței de comunicare.

Această abordare urmărește înțelegerea mesajelor orale și scrise, exprimarea opiniilor și a sentimentelor, participarea la dialoguri și conversații, utilizarea limbii în contexte reale.

Elevul devine participant activ la procesul de învățare, iar profesorul îndeplinește rolul de facilitator și ghid.

În cadrul lecțiilor, activitățile de comunicare trebuie să fie variate și adaptate nivelului de vârstă și intereselor elevilor.

Metode interactive utilizate în predarea limbii franceze:

- **Jocul didactic - r**eprezintă una dintre cele mai eficiente metode de stimulare a interesului pentru învățare. În cadrul orelor de limba franceză pot fi utilizate: jocuri de vocabular, jocuri de asociere, concursuri lingvistice, jocuri de rol.

Aceste activități contribuie la fixarea cunoștințelor și reduc teama elevilor de a comunica într-o limbă străină.

- **Jocul de rol.** Prin simularea unor situații reale, elevii exersează utilizarea limbii în contexte autentice: la restaurant, la magazin, la gară, într-o călătorie, la medic.

Această metodă dezvoltă spontaneitatea și încrederea în exprimare.

- **Învățarea prin proiecte.** Proiectele oferă elevilor posibilitatea de a utiliza limba franceză în scopuri concrete: prezentarea unui oraș francez, realizarea unei reviste școlare în limba franceză, elaborarea unui ghid turistic, promovarea unui obiectiv cultural francofon.

Prin proiecte sunt dezvoltate atât competențele lingvistice, cât și cele digitale și sociale.

- **Dezbaterea.** Elevii sunt încurajați să își exprime punctele de vedere și să argumenteze folosind limba franceză.

Dezbaterile contribuie la dezvoltarea gândirii critice și a fluenței în comunicare.

- **Utilizarea tehnologiei digitale în predarea limbii franceze.** Tehnologia oferă numeroase resurse care pot transforma procesul educațional într-o experiență atractivă și eficientă. Profesorii pot utiliza: platforme educaționale, aplicații interactive, materiale audio și video, jocuri digitale, prezentări multimedia.

Integrarea tehnologiei permite diversificarea activităților și adaptarea procesului de învățare la stilurile individuale ale elevilor.

De asemenea, accesul la documente autentice facilitează contactul direct cu limba și cultura franceză.

Dezvoltarea competențelor de comunicare orală

Comunicarea orală reprezintă una dintre cele mai importante componente ale învățării unei limbi străine. Pentru dezvoltarea acesteia, profesorul trebuie să creeze un climat favorabil exprimării și să încurajeze participarea tuturor elevilor. Activitățile recomandate includ: *conversația dirijată, dialogul în perechi, prezentările orale, interviurile, descrierea imaginilor, povestirea experiențelor personale.*

Corectarea greșelilor trebuie realizată într-o manieră constructivă, care să nu inhibe dorința elevului de a comunica.

Dezvoltarea competențelor de receptare și producere a mesajelor scrise

Citirea și scrierea constituie competențe esențiale în procesul de învățare a limbii franceze.

Textele utilizate trebuie să fie: accesibile nivelului de înțelegere al elevilor, atractive și relevante, variate din punct de vedere tematic. Pentru dezvoltarea competențelor de scriere pot fi utilizate: redactarea de e-mailuri, realizarea de afișe, completarea jurnalelor de lectură, scrierea unor texte descriptive sau narative, realizarea unor recenzii.

Prof. Iulia Stănescu
Școala Gimnazială nr. 7 -
Școala Gimnazială Sfântul Gheorghe (structură), Giurgiu

Urmare din pagina 26

Aceste activități favorizează **utilizarea creativă a limbii** și **dezvoltarea autonomiei în învățare.**

Evaluarea trebuie să aibă un caracter formativ și să contribuie la creșterea motivației pentru învățare.

Crearea unui mediu de învățare atractiv și colaborativ reprezintă o condiție esențială pentru succesul procesului educațional.

Predarea limbii franceze în contextul educației moderne presupune utilizarea unor metode centrate pe elev și orientate spre dezvoltarea competențelor de comunicare. **Abordarea comunicativă, integrarea tehnologiei** și **utilizarea strategiilor interactive** contribuie la creșterea motivației și la îmbunătățirea performanțelor școlare.

Profesorul de limba franceză are misiunea de a transforma procesul de învățare într-o experiență semnificativă, care să pregătească elevii pentru comunicarea într-o societate multiculturală și multilingvă. Astfel, studiul limbii franceze devine nu doar un obiect de învățământ, ci și o cale de dezvoltare personală și culturală.

CATEDRA
Revistă editată de Casa Corpului Didactic Giurgiu

Adresa redacţiei : Giurgiu, Str. Dr. Ion Munteanu, nr. 3; Tel./Fax. 0246/212638

Colegiul de redacţie:
prof. Meclea Alina - inspector școlar general; prof. Olteanu Tehodora-Mirela - director CCD Giurgiu; prof. Sitaru Cătălina, prof. Ciobanu Dana-Mihaela, prof. Burcea Nicoleta, prof. Grigore Manuela, bibliotecar Androne Ioana-Simona, informatician Dăncescu Mihai-Marius

Întrunirea Colegiului de redacţie se desfăşoară în ultima zi de vineri a fiecărei luni, la orele 10.00.

Condiţiile de publicare a articolelor sunt publicate pe site la adresa: https://ccdgiurgiu.ro , secțiunea ***documente***

Editura: **CATEDRA**
ISSN: 1582-3091

Prof. Gigi Oprișan
Liceul Teoretic „Tudor Vianu” Giurgiu

Continuare în pagina 29

Educația fizică reprezintă o componentă esențială a procesului educațional, contribuind la dezvoltarea armonioasă a elevilor din punct de vedere fizic, psihic și social. În contextul educației moderne, accentul se pune tot mai mult pe implicarea activă a elevului în procesul de învățare, iar metodele tradiționale sunt completate de tehnici interactive și motivaționale care stimulează participarea, colaborarea și dezvoltarea autonomiei.



Învățarea activă presupune participarea directă a elevilor la activitățile de instruire, aceștia devenind parteneri în procesul educațional. În cadrul orelor de educație fizică, utilizarea metodelor interactive contribuie la creșterea interesului pentru mișcare, la dezvoltarea spiritului de echipă și la formarea unor atitudini pozitive față de activitatea fizică.

1. Conceptul de învățare activă în educația fizică

Învățarea activă reprezintă un proces prin care elevii sunt implicați în mod direct în activități practice, de rezolvare a problemelor, de cooperare și reflecție asupra propriilor acțiuni. În educația fizică, aceasta presupune participarea elevilor la exerciții, jocuri, competiții și activități care solicită atât efort fizic, cât și gândire strategică.

Principalele caracteristici ale învățării active sunt:

- participarea activă a elevului;
- colaborarea între colegi;
- dezvoltarea gândirii critice și creative;
- asumarea responsabilității pentru propria învățare;
- feedback permanent.

2. Importanța tehnicilor interactive în educația fizică

Metodele interactive contribuie la:

- creșterea motivației pentru participarea la ore;
- dezvoltarea competențelor sociale și de comunicare;
- îmbunătățirea relațiilor dintre elevi;
- dezvoltarea capacității de rezolvare a problemelor;
- consolidarea deprinderilor motrice.

Elevii învață mai eficient atunci când sunt implicați activ și când activitățile sunt adaptate intereselor și nevoilor lor.

3. Tehnici interactive utilizate în educația fizică

3.1. Învățarea prin cooperare

Această metodă presupune organizarea elevilor în echipe care colaborează pentru atingerea unui obiectiv comun.

Exemplu concret: la o lecție de baschet, elevii sunt împărțiți în grupe de câte cinci. Fiecare grup trebuie să realizeze un traseu care include:

- conducerea mingii printre jaloane;
- pase între colegi;
- aruncare la coș.

Succesul echipei depinde de contribuția fiecărui membru. Elevii își oferă sprijin reciproc și își corectează greșelile.

Rezultat: dezvoltarea spiritului de echipă și creșterea încrederii în sine.

3.2. Jocul didactic



Jocul reprezintă una dintre cele mai eficiente metode interactive în educația fizică.

Exemplu concret: „Vânătoarea de comori sportive”

Profesorul amplasează în sala de sport cartonașe cu sarcini motrice:

- 10 genuflexiuni;
- 15 sărituri pe loc;
- alergare de viteză pe 20 m;
- exerciții de echilibru.

Elevii trebuie să găsească și să rezolve sarcinile pentru a obține indicii care conduc la „comoară”.

Rezultat: participare activă, dezvoltarea condiției fizice și a cooperării.

Prof. Gigi Oprișan
Liceul Teoretic „Tudor Vianu” Giurgiu

Urmare din pagina 28
Continuare în pagina 30

3.3. Învățarea prin descoperire

Profesorul oferă situații-problemă, iar elevii găsesc soluțiile.

Exemplu concret: a o lecție de volei, profesorul întreabă:

„Cum putem trimite mingea peste fileu fără să o prindem?”

Elevii experimentează diferite modalități și descoperă singuri procedeele de lovire.

Rezultat: dezvoltarea creativității și a capacității de analiză.



3.4. Circuitul pe stații

Elevii parcurg succesiv mai multe ateliere de lucru.



Exemplu concret: Circuit format din șase stații:

1. sărituri peste obstacole;
2. exerciții cu mingea medicinală;
3. alergare printre jaloane;
4. flotări;
5. exerciții de echilibru;
6. ștafetă de viteză.

La fiecare două minute elevii schimbă stația.

Rezultat: diversificarea activității și menținerea interesului elevilor.



4. Tehnici motivaționale în educația fizică

Motivația influențează semnificativ participarea elevilor la activitățile sportive. Profesorul are rolul de a crea un climat pozitiv și stimulativ.

4.1. Stabilirea obiectivelor personale

Elevii sunt încurajați să își stabilească obiective realiste.

Exemplu concret: Un elev își propune:

- să alerge 800 m fără oprire;
- să îmbunătățească timpul la alergarea de 50 m;
- să realizeze 15 flotări consecutive.

Profesorul monitorizează progresul și oferă feedback.

Rezultat: dezvoltarea motivației intrinseci.

4.2. Feedback pozitiv

Aprecierea efortului este la fel de importantă ca aprecierea performanței.

Exemplu concret: În loc de: „Ai greșit exercițiul.” Profesorul spune:

„Execuția este mai bună decât data trecută. Dacă ridici puțin mai sus brațele, va fi și mai reușită.”

Rezultat: creșterea încrederii și a dorinței de participare.

4.3. Gamificarea activităților

Integrarea elementelor de joc în procesul de învățare.

Exemplu concret: Elevii acumulează puncte pentru:

- participare activă;
- colaborare;
- respectarea regulilor;
- progres individual.



La finalul lunii se acordă diplome simbolice:

- „Cel mai bun coechipier”;
- „Campionul perseverenței”;
- „Model de fair-play”.

Rezultat: implicare crescută și competiție pozitivă.

4.4. Alegerea activităților de către elevi

Participarea la luarea deciziilor crește interesul pentru activitate.

Prof. Gigi Oprișan
Liceul Teoretic „Tudor Vianu” Giurgiu

Urmare din pagina 29

Exemplu concret: Profesorul oferă trei variante pentru partea aplicativă a lecției:

- handbal;
- baschet;
- badminton.

Elevii votează activitatea preferată.

Rezultat: responsabilizare și creșterea gradului de implicare.

5. Beneficiile utilizării metodelor interactive și motivaționale

Aplicarea acestor metode conduce la:

- creșterea participării active la lecții;
- dezvoltarea capacităților motrice;
- îmbunătățirea relațiilor interpersonale;
- dezvoltarea spiritului de cooperare;
- reducerea absenteismului;
- formarea unor obiceiuri sănătoase de viață;
- creșterea interesului pentru practicarea sportului în timpul liber.

Studiile pedagogice demonstrează că elevii implicați în activități interactive manifestă un nivel mai ridicat de satisfacție și performanță comparativ cu cei care participă exclusiv la lecții bazate pe metode tradiționale.

Concluzii:

Învățarea activă reprezintă o direcție esențială în modernizarea educației fizice. Prin utilizarea tehnicilor interactive și motivaționale, profesorul transformă lecția într-un mediu atractiv, dinamic și centrat pe elev. Metode precum învățarea prin cooperare, jocul didactic, circuitul pe stații, feedbackul pozitiv și gamificarea contribuie la dezvoltarea competențelor motrice și sociale, precum și la creșterea motivației pentru activitatea fizică.

Într-o societate caracterizată de sedentarism și utilizarea excesivă a tehnologiei, educația fizică are misiunea de a cultiva plăcerea mișcării și un stil de viață sănătos. Aplicarea metodelor interactive și motivaționale reprezintă una dintre cele mai eficiente modalități de atingere a acestui obiectiv.

Bibliografie

1. Cerghit, I. *Metode de învățământ*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
2. Cucoș, C. *Pedagogie*. Iași: Editura Polirom.
3. Dragnea, A., Bota, A. *Teoria activităților motrice*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
4. Niculescu, M. *Didactica educației fizice și sportului*. București: Editura ANEFS.
5. Oprea, C. L. *Strategii didactice interactive*. București: Editura Didactică și Pedagogică.

CATEDRA
Revistă editată de Casa Corpului Didactic Giurgiu

Adresa redacţiei : Giurgiu, Str. Dr. Ion Munteanu, nr. 3; Tel./Fax. 0246/212638

Colegiul de redacţie:
prof. Meclea Alina - inspector școlar general; prof. Olteanu Tehodora-Mirela - director CCD Giurgiu; prof. Sitaru Cătălina, prof. Ciobanu Dana-Mihaela, prof. Burcea Nicoleta, prof. Grigore Manuela, bibliotecar Androne Ioana-Simona, informatician Dăncescu Mihai-Marius

Întrunirea Colegiului de redacţie se desfăşoară în ultima zi de vineri a fiecărei luni, la orele 10.00.

Condiţiile de publicare a articolelor sunt publicate pe site la adresa: https://ccdgiurgiu.ro , secțiunea ***documente***

Editura: **CATEDRA**
ISSN: 1582-3091

AVANTAJELE INTELIGENȚEI ARTIFICIALE ÎN ACTIVITĂȚILE REMEDIALE PENTRU ELEVII DE CLASA A X-A LA ORA DE INFORMATICĂ

LICEAL

Prof. Alexandrescu Adriana-Luminița
Seminarul Teologic „Teoctist Patriarhul” Giurgiu

Continuare în pagina 32

Introducere

În contextul transformării digitale a educației, inteligența artificială (IA) reprezintă un instrument inovator care poate sprijini procesul de învățare și recuperare școlară. La disciplina informatică, elevii de clasa a X-a întâmpină adesea dificultăți în înțelegerea conceptelor algoritmice, a structurilor de date sau a limbajelor de programare. Activitățile remediale bazate pe inteligență artificială oferă posibilitatea personalizării învățării și adaptării conținutului la nivelul fiecărui elev.

Rolul inteligenței artificiale în educație

Inteligența artificială poate fi definită ca un ansamblu de tehnologii capabile să simuleze procese cognitive umane, precum învățarea, analiza și luarea deciziilor. În educație, sistemele bazate pe IA sunt utilizate pentru evaluare automată, recomandarea resurselor educaționale, tutorat inteligent și monitorizarea progresului elevilor.

În cadrul orelor de informatică, IA poate contribui la dezvoltarea competențelor digitale și algoritmice prin aplicații interactive, platforme adaptive și asistenți virtuali care oferă feedback imediat.

Avantajele utilizării inteligenței artificiale în activitățile remediale

1. Personalizarea procesului de învățare

Unul dintre cele mai importante avantaje ale IA este capacitatea de a adapta conținuturile educaționale în funcție de ritmul și nivelul de pregătire al elevului. Platformele inteligente pot identifica lacunele de cunoștințe și pot genera exerciții suplimentare pentru consolidarea acestora.

În cazul elevilor de clasa a X-a, acest aspect este esențial deoarece nivelul de pregătire în informatică diferă semnificativ de la un elev la altul.

2. Feedback imediat și corectare automată

Aplicațiile bazate pe IA oferă feedback instantaneu asupra exercițiilor rezolvate. Elevii pot observa rapid greșelile din codul sursă și pot înțelege modul corect de rezolvare a unei probleme.

Acest tip de evaluare contribuie la:

- reducerea timpului de corectare;
- creșterea motivației elevilor;
- dezvoltarea autonomiei în învățare.

3. Creșterea motivației și a interesului pentru informatică

Instrumentele educaționale inteligente utilizează elemente interactive, jocuri educaționale și simulări care fac procesul de învățare mai atractiv. Elevii sunt mai implicați atunci când primesc recomandări personalizate și pot învăța într-un ritm propriu.

În activitățile remediale, acest lucru poate reduce anxietatea legată de dificultățile întâmpinate la disciplina informatică.

4. Acces permanent la resurse educaționale

Sistemele bazate pe IA permit accesul continuu la materiale didactice, tutoriale și exerciții interactive. Elevii pot repeta lecțiile ori de câte ori este necesar, atât în clasă, cât și acasă.

Această flexibilitate contribuie la consolidarea cunoștințelor și la recuperarea mai rapidă a noțiunilor insuficient înțelese.

5. Monitorizarea progresului școlar

Platformele inteligente pot analiza performanțele elevilor și pot genera rapoarte privind progresul acestora. Profesorul poate identifica mai ușor dificultățile individuale și poate adapta strategiile remediale.

Astfel, activitățile de recuperare devin mai eficiente și mai bine orientate către nevoile reale ale elevilor.

Limitele utilizării inteligenței artificiale

Deși avantajele sunt numeroase, utilizarea IA în educație prezintă și anumite limite:

- dependența excesivă de tehnologie;
- lipsa interacțiunii umane directe;
- necesitatea accesului la dispozitive și internet;
- riscul utilizării incorecte a informațiilor generate automat.

Din acest motiv, inteligența artificială trebuie utilizată ca instrument complementar activității profesorului, nu ca substitut al acestuia.

Concluzii

Inteligența artificială poate îmbunătăți semnificativ activitățile remediale la disciplina informatică pentru elevii de clasa a X-a. Prin personalizarea învățării, feedback rapid și acces facil la resurse educaționale, IA contribuie la creșterea performanței școlare și a motivației

AVANTAJELE INTELIGENȚEI ARTIFICIALE ÎN ACTIVITĂȚILE REMEDIALE PENTRU ELEVII DE CLASA A X-A LA ORA DE INFORMATICĂ

LICEAL

elevilor. Integrarea responsabilă a acestor tehnologii în procesul educațional poate sprijini dezvoltarea competențelor digitale necesare în societatea actuală.

Prof. Alexandrescu Adriana-Luminița
Seminarul Teologic „Teoctist Patriarhul" Giurgiu

Urmare din pagina 31

Bibliografie (stil APA 7)

- Artificial Intelligence: A Modern Approach
  Russell, S., & Norvig, P. (2021). *Artificial intelligence: A modern approach* (4th ed.). Pearson.
- UNESCO
  UNESCO. (2021). *AI and education: Guidance for policy-makers*. UNESCO Publishing.
- OECD
  OECD. (2021). *Digital education outlook 2021: Pushing the frontiers with artificial intelligence, blockchain and robots*. OECD Publishing.
- Teaching in a Digital Age
  Bates, A. W. (2022). *Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning*. BCcampus.
- Educational Technology
  Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning*. Center for Curriculum Redesign.
- UNESCO – AI and Education
- OECD Education and AI

CANALUL PLANTELOR DIN GIURGIU DE LA FORMARE ȘI AMENAJARE PÂNĂ ÎN PREZENT

LICEAL

Prof. Mantulescu Doina Veronica
Liceul Teoretic Tudor Vianu

Continuare în pagina 33

Canalul Plantelor reprezintă una dintre componentele cele mai vizibile ale relației dintre municipiul Giurgiu și Dunăre. Aflat în partea sudică a orașului, în zona istorică și portuară, canalul este cunoscut local și prin asocierea cu bazinul Sfântul Gheorghe, cu Podul Bizetz și cu vechile legături dintre oraș, portul Ramadan și zona industrială. Deși nu este un fluviu sau un râu independent, ci o amenajare hidrografică legată de sistemul Dunării, canalul a avut un rol important în circulația locală, în activitățile portuare, în pescuit, în peisajul urban și în memoria comunității giurgiuvene.

Importanța Canalului Plantelor trebuie privită în contextul mai larg al Portului Giurgiu. Orașul Giurgiu s-a dezvoltat ca port dunărean, iar accesul la apă a influențat atât economia, cât și organizarea urbană. Complexul portuar Giurgiu este amplasat pe malul stâng al Dunării, în zona kilometrilor fluviali 489-497, iar în structura lui apar mai multe sectoare: Ramadan, Canalul Plantelor, Bazinul Veriga și Cioroiu. În aceste condiții, Canalul Plantelor nu este doar un reper local, ci și o parte a infrastructurii portuare a municipiului.

Lucrarea de față urmărește evoluția Canalului Plantelor de la etapa formării și amenajării sale în legătură cu dezvoltarea portului, până la situația actuală. Sunt prezentate date despre lungime, adâncime, capacitate, utilitate, transformări în timp și probleme de mediu. Pentru că unele date diferă de la o sursă la alta, în funcție de ce anume este măsurat - canalul, bazinul, fronturile amenajate sau întregul sector portuar -, lucrarea folosește valorile ca repere aproximative și explică diferențele acolo unde este necesar.

1. Apariția și dezvoltarea istorică

Zona Canalului Plantelor este legată de vechiul bazin Sfântul Gheorghe, o componentă a sistemului de ape care făcea legătura între oraș și Dunăre. În documentele și descrierile locale apare ideea că, geometric, Canalul Cama și Canalul Sfântul Gheorghe se continuă cu Canalul Plantelor. Această observație arată că spațiul nu poate fi înțeles ca un canal izolat, ci ca parte a unui ansamblu de brațe, bazine și amenajări prin care Giurgiu a fost conectat la fluviu.

Un moment important pentru această zonă a fost construirea Podului Bizetz, între anii 1904 și 1905, peste canalul Sfântul Gheorghe. Podul a legat orașul Giurgiu de portul Ramadan și a permis circulația rutieră și feroviară. Construcția sa a fost asociată cu dezvoltarea insulei Ramadan și cu intensificarea funcțiilor economice ale orașului-port. Prin această lucrare, zona canalului

Prof. Mantulescu Doina Veronica
Liceul Teoretic Tudor Vianu

Urmare din pagina 32
Continuare în pagina 34

a devenit un spațiu de trecere, de transport și de legătură între oraș și port.



Figura 1. Canalul Plantelor, vedere panoramică spre sectorul portuar al municipiului Giurgiu. Sursa: Wikimapia / Costi.

1.1. De la canal urban la zonă portuară

La începutul secolului al XX-lea, Giurgiu era unul dintre porturile importante de la Dunăre. Portul Ramadan, podul peste bazinul Sfântul Gheorghe și legătura feroviară au contribuit la transformarea zonei în spațiu economic. Canalul Plantelor a rămas legat de această funcție portuară: vase, barje, remorchere, pontonuri, spații de depozitare și fronturi de acostare au făcut parte din imaginea locului. Pe măsură ce transporturile fluviale s-au modernizat, rolul canalului s-a mutat tot mai mult spre operarea mărfurilor și acostarea navelor de dimensiuni potrivite pentru adâncimile și lățimile existente.

În perioada comunistă și în anii de după 1990, portul Giurgiu a rămas un punct economic important, dar unele sectoare au trecut prin perioade de subutilizare. Canalul Plantelor a fost utilizat pentru operațiuni portuare, pentru staționarea unor nave și, în anumite perioade, pentru depozitarea unor ambarcațiuni scoase din uz. Astfel, canalul a avut o evoluție dublă: pe de o parte a continuat să fie o infrastructură economică, iar pe de altă parte a căpătat și o imagine de spațiu urban aflat între utilizare industrială, agrement și zone neamenajate.

2. Date geografice și hidrotehnice

Canalul Plantelor se află în municipiul Giurgiu, în apropierea Podului Bizetz și a zonei portuare. În documentele oficiale, denumirea apare adesea împreună cu Bazinul Plantelor sau cu sectorul Canalul Plantelor al Portului Giurgiu. Din acest motiv, datele de lungime pot varia. Statutul Municipiului Giurgiu menționează că pe Canalul Plantelor sunt amenajate fronturi de acostare cu lungimea totală de 1.390 ml. Planul de Mobilitate Urbană Durabilă descrie Bazinul Plantelor ca având circa 1.100 ml de fronturi amenajate cu cheu vertical și pereu, la care se adaugă aproximativ 850 m de fronturi neamenajate. Alte prezentări ale investițiilor portuare amintesc fronturi de acostare de circa 740 ml, probabil referindu-se la sectorul utilizat sau la segmentul inclus într-un proiect de modernizare.

În ceea ce privește adâncimea, sursele indică valori relativ mici, specifice unui bazin portuar interior. PMUD menționează adâncimea de acostare de 2,0 m pentru Bazinul Plantelor, iar regulamentul portuar indică pentru Portul Giurgiu - Canalul Plantelor o adâncime minimă de 2,5 m față de cota 0 mira port Giurgiu. Accesul navelor este condiționat și de lățimea gurii de acces: regulamentul portuar precizează că la cote medii gura de acces permite intrarea navelor cu gabarit maxim, lățime maximă, de 25 m.



Figura 2. Mal amenajat și ambarcațiuni acostate pe Canalul Plantelor. Sursa: Wikimapia / Costi.

Debitul Canalului Plantelor nu este prezentat în sursele publice ca o valoare constantă, așa cum se întâmplă în cazul unui râu. Explicația este că el funcționează ca o zonă legată hidraulic de Dunăre, iar nivelul și circulația apei depind de cota fluviului, de legătura cu bazinul Sfântul Gheorghe, de lucrările portuare și de condițiile locale. Prin urmare, este mai corect să vorbim despre

adâncime de acostare, cote ale apei și accesibilitate pentru nave, nu despre un debit propriu stabil.

2.1. Sinteză a datelor tehnice

Prof. Mantulescu Doina Veronica
Liceul Teoretic Tudor Vianu

Urmare din pagina 33
Continuare în pagina 35

Element	Valoare orientativă	Observații
Lungime/fronturi de acostare	cca. 740 ml; cca. 1.100 ml; până la 1.390 ml	valorile diferă după sectorul măsurat și sursa consultată
Adâncime de acostare	2,0-2,5 m	valoare dependentă de cotele Dunării și de sector
Gură de acces	nave cu lățime maximă 25 m la cote medii	conform regulamentului portuar
Capacitate trafic	aprox. 1.320 mii t/an	pentru Bazinul Plantelor, conform PMUD
Utilizări	agregate minerale, cereale, acostare, pescuit, agrement	funcții economice și urbane

3. Utilitatea economică și urbană

Prima utilitate a Canalului Plantelor este cea portuară. Sectorul este folosit pentru acostare, pentru operarea unor mărfuri și pentru legătura cu infrastructura generală a Portului Giurgiu. PMUD arată că Bazinul Plantelor este utilizat pentru operarea de agregate minerale și cereale de siloz, iar capacitatea de trafic este estimată la 1.320 mii tone pe an. În regulamentul portuar sunt menționate dotări precum două macarale de cheu, cheu vertical, cheu de așteptare, cheu pereat, cale ferată și drum de acces, posibilități de alimentare cu energie electrică și apă, comunicații și preluarea unor reziduuri de la nave.

Aceste caracteristici arată că sectorul nu este doar o apă interioară, ci un spațiu tehnic. Cheurile, macaralele, drumurile de acces și liniile ferate au permis manipularea mărfurilor. De asemenea, existența silozului și a capacității de încărcare a cerealelor arată legătura cu agricultura din Câmpia Română și cu exportul sau transportul pe Dunăre. Agregatele minerale, produse de balastieră și mărfurile generale au reprezentat alte categorii de bunuri legate de funcția economică a canalului.

A doua utilitate este cea de legătură urbană. Prin Podul Bizetz și apoi prin podul nou construit în paralel, zona canalului a făcut parte din axa nord-sud a orașului, cu punct final spre port și Dunăre. Trecerea peste canal a facilitat conectarea centrului urban cu spațiul portuar. Chiar dacă Podul Bizetz a devenit în timp mai ales un element pietonal, simbolic și istoric, el rămâne asociat cu Canalul Plantelor și cu imaginea orașului de la Dunăre.

A treia utilitate este cea de agrement și peisaj. Canalul Plantelor este cunoscut de localnici ca loc de pescuit și de plimbare, iar zona Podului Bizetz și a Plajei Vechi are potențial turistic. În planurile urbane s-a vorbit despre dezvoltarea zonei ca spațiu de agrement, port, plajă și activități specifice. Această funcție este importantă deoarece orașele dunărene încearcă să își recupereze frontul la apă, nu doar ca infrastructură industrială, ci și ca spațiu public.

4. Transformări în timp

Transformările Canalului Plantelor pot fi grupate în mai multe etape. Prima etapă este cea a amenajării și integrării în sistemul portuar de la începutul secolului al XX-lea. Construirea Podului Bizetz și dezvoltarea portului Ramadan au schimbat radical modul în care orașul comunica cu Dunărea. Canalul și bazinul au devenit spații traversate, utilizate și controlate de infrastructură.



Figura 3. Canalul Plantelor, cu malul natural și zona portuară vizibile în fundal. Sursa: Wikimapia / Costi.

A doua etapă este cea a industrializării și a folosirii portuare intense. În această perioadă, Giurgiu a devenit un centru de activități navale, cu șantier naval, zone de operare, silozuri și legături rutiere și feroviare. Canalul Plantelor a susținut această funcție, mai ales prin acostare și prin operarea unor categorii de mărfuri. Prezența utilajelor și a fronturilor de lucru a modificat aspectul natural al malurilor, care au fost consolidate prin cheuri și pereuri.

4.1. După 1990: subutilizare, reamenajări și proiecte noi

După 1990, transformările economice au afectat multe porturi dunărene. Unele activități s-au redus, iar infrastructura existentă nu a mai fost folosită la capacitate maximă. În zona Canalului Plantelor au existat perioade în care nave vechi sau retrase au staționat în apropiere, ceea ce a modificat imaginea spațiului. Totuși, funcția portuară nu a dispărut, iar documentele recente continuă să includă Canalul Plantelor în structura Portului Giurgiu.

În anii 2000-2020 s-au conturat mai multe direcții de reamenajare. Una dintre ele privește mobilitatea și traversarea: traficul auto greu a fost mutat de pe vechiul Pod Bizetz către podul nou, construit în paralel, ceea ce a protejat monumentul istoric și a păstrat o legătură funcțională peste canal. O altă direcție privește modernizarea portuară. Investițiile aprobate pentru portul Giurgiu au urmărit reabilitarea și modernizarea infrastructurii portuare, creșterea siguranței manevrelor de acostare, îmbunătățirea accesului la cheuri și creșterea capacității portului.

Prof. Mantulescu Doina Veronica
Liceul Teoretic Tudor Vianu

Urmare din pagina 34
Continuare în pagina 36

Proiectul „Portul Verde de Înaltă Performanță Giurgiu” a introdus în discuție și ideea unui port modern, eficient energetic și mai atent la mediu. Chiar dacă lucrările punctuale pot viza mai multe sectoare ale portului, Canalul Plantelor rămâne inclus în logica generală a modernizării portului Giurgiu. În viitor, zona poate îmbina funcțiile economice cu cele de agrement, dar aceasta presupune întreținerea malurilor, curățarea apei, controlul activităților neautorizate și o planificare urbană coerentă.

5. Probleme de mediu și siguranță

Canalul Plantelor are și probleme specifice unui spațiu portuar interior. Fiind o zonă cu nave, pontoane, reziduuri și activități economice, calitatea apei poate fi afectată de poluări accidentale. Un exemplu recent este incidentul din februarie 2026, când a fost semnalată o poluare cu produse petroliere, cauzată de scufundarea unui împingător în zona Plajei Vechi, pe Canalul Plantelor. Autoritățile de gospodărire a apelor au anunțat intervenția cu materiale absorbante și prelevarea de probe de apă.

Pe lângă riscul de poluare, există și riscuri legate de siguranța persoanelor. Canalul este frecventat de pescari și de oameni care se plimbă în zona podurilor, iar apropierea de apă impune măsuri de prevenire. Malurile, pontoanele și zonele de acces trebuie întreținute, semnalizate și supravegheate pentru a evita accidentele. În același timp, fiind adiacent unor obiective istorice, precum ruinele cetății Giurgiu, variațiile nivelului apei și infiltrațiile pot influența starea siturilor din apropiere.

Din punct de vedere ecologic, canalul are nevoie de o administrare care să țină cont de mai multe interese: navigație, operare portuară, protecția apei, pescuit, peisaj și recreere. Un canal neîntreținut poate deveni o sursă de mirosuri, deșeuri și risc sanitar, dar un canal bine gestionat poate deveni un element de identitate urbană. Pentru Giurgiu, recuperarea relației cu Dunărea trece și prin îngrijirea Canalului Plantelor.

6. Canalul Plantelor în prezent

În prezent, Canalul Plantelor are un statut complex. El este, în același timp, componentă a

Prof. Mantulescu Doina Veronica
Liceul Teoretic Tudor Vianu

Portului Giurgiu, spațiu de acces și acostare, reper istoric, loc de pescuit și zonă cu potențial de agrement. Datele tehnice arată o infrastructură portuară semnificativă: fronturi de acostare de ordinul sutelor de metri până la peste un kilometru, adâncimi de aproximativ 2-2,5 m și dotări care permit activități de operare. Totodată, utilizarea sa este parțială, iar unele surse menționează fronturi neamenajate și facilități reduse în comparație cu cerințele logistice moderne.



Figura 4. Proiectul Pădurii Comunitare Cama, legat de reconectarea orașului cu malurile canalului. Sursa: MaiMultVerde, 2021.

Din perspectiva orașului, canalul poate deveni un spațiu mai valoros dacă funcțiile lui sunt echilibrate. Portul are nevoie de modernizare, de siguranță și de acces la utilități; comunitatea locală are nevoie de spații publice curate și de legături pietonale; mediul are nevoie de protecție și monitorizare. Canalul Plantelor poate susține toate aceste obiective dacă este integrat într-o strategie de dezvoltare urbană și portuară, nu tratat doar ca margine a orașului.

Concluzie

Canalul Plantelor din Giurgiu este mai mult decât o apă locală. El reprezintă o parte din istoria portuară a orașului, un element de infrastructură și un reper al peisajului urban dunărean. Evoluția sa a fost strâns legată de dezvoltarea portului Ramadan, de construirea Podului Bizetz, de activitățile comerciale și industriale și de transformările economice de după 1990.

Datele disponibile arată că sectorul are fronturi de acostare importante, adâncimi potrivite pentru navigație interioară și o capacitate de trafic semnificativă, mai ales pentru cereale și agregate minerale. Debitul nu este prezentat ca valoare proprie, deoarece canalul este dependent de nivelurile și circulația apei din sistemul Dunării. Această particularitate explică de ce documentele tehnice folosesc mai ales noțiuni precum cotă, adâncime, gabarit și acces pentru nave.

Urmare din pagina 35

În timp, Canalul Plantelor a trecut de la rolul de legătură între oraș și port la roluri multiple: economic, urban, istoric și recreativ. Viitorul său depinde de capacitatea autorităților și a comunității de a-l administra ca spațiu comun: util pentru port, sigur pentru oameni, protejat din punct de vedere ecologic și integrat în identitatea orașului Giurgiu.

Bibliografie selectivă

- Planul de Mobilitate Urbană Durabilă al Municipiului Giurgiu, Primăria Municipiului Giurgiu.
- Statutul Municipiului Giurgiu, Primăria Municipiului Giurgiu, 2020.
- Regulamentul portuar al Portului Giurgiu, C.N. Administrația Porturilor Dunării Fluviale S.A. Giurgiu.
- Articole și comunicate privind modernizarea infrastructurii portuare în Portul Giurgiu.
- Administrația Bazinală de Apă Argeș-Vedea, comunicat privind poluarea accidentală din zona Canalului Plantelor, februarie 2026.
- Wikimapia, pagina „Canalul Plantelor (Giurgiu)”, fotografii realizate de utilizatorul Costi.
- Asociația MaiMultVerde, „Prima pădure comunitară din România va fi plantată la Giurgiu”, 2021.

Revista editată de:

Adresa: Str. Dr. Ion Munteanu, Nr. 3
Giurgiu, RomâniaTel. / fax. 0246212638
Web: https://ccdgiurgiu.ro
E-mail: ccdgr2002@yahoo.com

UTILIZAREA INTELIGENȚEI ARTIFICIALE ÎN PREDAREA LIMBII FRANCEZE

Minică Florentina Nicoleta
Liceul Teoretic „Tudor Vianu” Giurgiu

Continuare în pagina 38

Introducere



În ultimii ani, inteligența artificială (IA) a devenit una dintre cele mai importante inovații tehnologice, influențând numeroase domenii, inclusiv educația. Predarea limbilor străine beneficiază în mod deosebit de dezvoltarea acestor tehnologii, deoarece acestea oferă noi oportunități pentru personalizarea învățării și îmbunătățirea procesului educațional. În cazul limbii franceze, inteligența artificială poate sprijini atât profesorii, cât și elevii prin intermediul aplicațiilor educaționale, al platformelor interactive și al asistenților virtuali.



Scopul acestui material este de a evidenția modalitățile prin care inteligența artificială contribuie la predarea și învățarea limbii franceze, precum și avantajele și provocările asociate utilizării acesteia în mediul educațional.



Ce este inteligența artificială?

Inteligența artificială reprezintă capacitatea sistemelor informatice de a realiza activități care necesită în mod normal inteligență umană, precum înțelegerea limbajului, rezolvarea problemelor, luarea deciziilor și învățarea din experiență. În educație, IA este utilizată pentru a analiza progresul elevilor, a adapta conținuturile de învățare și a oferi feedback personalizat.

În predarea limbilor străine, sistemele bazate pe inteligență artificială pot evalua pronunția, pot corecta greșelile gramaticale și pot genera exerciții adaptate nivelului fiecărui elev.

Modalități de utilizare a inteligenței artificiale în predarea limbii franceze

1. Platforme și aplicații educaționale inteligente



Aplicațiile moderne de învățare a limbilor străine folosesc algoritmi de inteligență artificială pentru a adapta exercițiile la nevoile utilizatorului. Aceste platforme identifică punctele slabe ale elevilor și oferă activități suplimentare pentru consolidarea cunoștințelor.



Minică Florentina Nicoleta
Liceul Teoretic „Tudor Vianu” Giurgiu

Urmare din pagina 37
Continuare în pagina 39

Prin intermediul acestor aplicații, elevii pot exersa vocabularul, gramatica, înțelegerea textelor și pronunția limbii franceze într-un ritm propriu.



2. Asistenți virtuali și chatbot-uri educaționale

Chatbot-urile bazate pe inteligență artificială permit elevilor să poarte conversații în limba franceză în orice moment. Acestea simulează situații reale de comunicare și oferă răspunsuri instantanee.

Astfel, elevii își pot dezvolta competențele de exprimare orală și scrisă fără teama de a greși în fața colegilor. În plus, conversațiile repetate contribuie la îmbogățirea vocabularului și la creșterea fluenței în comunicare.

3. Corectarea automată a textelor

Un avantaj important al inteligenței artificiale este capacitatea de a analiza și corecta texte scrise în limba franceză. Sistemele moderne pot identifica greșeli de gramatică, ortografie și stil, oferind explicații și sugestii de îmbunătățire.

Acest tip de feedback imediat îi ajută pe elevi să își corecteze erorile și să își dezvolte competențele de redactare.

4. Exersarea pronunției

Pronunția reprezintă una dintre cele mai dificile componente ale învățării limbii franceze. Aplicațiile bazate pe inteligență artificială utilizează tehnologii de recunoaștere vocală pentru a compara pronunția elevului cu cea a unui vorbitor nativ.

În acest mod, elevii pot primi recomandări personalizate și își pot îmbunătăți treptat pronunția.

5. Crearea materialelor didactice

Profesorii de limba franceză pot utiliza instrumente bazate pe IA pentru a genera fișe de lucru, teste, exerciții de vocabular, texte adaptate nivelului clasei și activități interactive.

Aceste resurse economisesc timp și permit adaptarea conținuturilor la nevoile elevilor.

Avantajele utilizării inteligenței artificiale

Utilizarea inteligenței artificiale în predarea limbii franceze oferă numeroase beneficii:

- personalizarea procesului de învățare;
- acces rapid la resurse educaționale diverse;
- feedback imediat și constant;
- dezvoltarea autonomiei elevilor;
- creșterea motivației pentru învățare;
- posibilitatea exersării limbii în afara orelor de curs;
- îmbunătățirea competențelor de comunicare orală și scrisă.

Prin adaptarea exercițiilor la nivelul fiecărui elev, procesul de învățare devine mai eficient și mai atractiv.

Dezavantaje și provocări

În ciuda avantajelor sale, utilizarea inteligenței artificiale prezintă și anumite provocări. Nu toate școlile dispun de infrastructura tehnologică necesară pentru implementarea acestor instrumente. De asemenea, utilizarea excesivă a tehnologiei poate reduce interacțiunea directă dintre profesor și elev.

Există și riscul ca elevii să devină prea dependenți de instrumentele automate și să nu își dezvolte suficient gândirea critică. Din acest motiv, inteligența artificială trebuie privită ca un instrument complementar procesului educațional și nu ca un înlocuitor al profesorului.

Minică Florentina Nicoleta
Liceul Teoretic „Tudor Vianu” Giurgiu

Urmare din pagina 38

Concluzie

Inteligența artificială reprezintă o resursă valoroasă pentru predarea și învățarea limbii franceze. Prin intermediul aplicațiilor inteligente, al chatbot-urilor și al sistemelor automate de evaluare, elevii beneficiază de experiențe de învățare personalizate și interactive. În același timp, profesorii pot crea mai ușor materiale didactice și pot monitoriza progresul elevilor.

Deși există anumite provocări legate de utilizarea acestei tehnologii, avantajele sale sunt semnificative. Folosită în mod echilibrat și responsabil, inteligența artificială poate contribui la modernizarea educației și la creșterea eficienței procesului de predare a limbii franceze.

Bibliografie

- Cucoș, Constantin (2014), *Pedagogie*, Editura Polirom, Iași.
- Cerghit, Ioan (2006), *Metode de învățământ*, Editura Polirom, Iași.
- Luckin, Rosemary (2018), *Machine Learning and Human Intelligence: The Future of Education for the 21st Century*, UCL Institute of Education Press, London.
- Holmes, Wayne; Bialik, Maya; Fadel, Charles (2019), *Artificial Intelligence in Education*, Center for Curriculum Redesign, Boston.
- UNESCO (2023), *Guidance for Generative AI in Education and Research.*
- Commission européenne (2022), *Ethical Guidelines on the Use of Artificial Intelligence and Data in Teaching and Learning.*

BIBLIOTERAPIA ȘI STAREA EMOȚIONALĂ A ELEVILOR



Autor: Androne Ioana-Simona
Bibliotecar la Casa Corpului Didactic Giurgiu

Continuare în pagina 40

În contextul actual al educației, marcat de schimbări sociale, tehnologice și emoționale rapide, biblioteca școlară își redefinește rolul și devine un spațiu de sprijin pentru dezvoltarea armonioasă a elevilor.

Biblioterapia reprezintă o metodă educațională și formativă prin care lectura este utilizată pentru susținerea echilibrului emoțional, dezvoltarea empatiei și gestionarea dificultăților afective. Prezentul articol evidențiază importanța biblioterapiei în mediul școlar, rolul bibliotecarului în promovarea lecturii cu valoare terapeutică și impactul pozitiv al cărților asupra stării emoționale a elevilor.

Cuvinte-cheie: biblioterapie, lectură, emoții, elevi, bibliotecă școlară, dezvoltare personală, empatie

În ultimii ani, specialiștii din domeniul educației au observat o creștere a dificultăților emoționale în rândul elevilor: anxietate, lipsa motivației pentru învățare, izolare socială, dificultăți de comunicare sau gestionare a emoțiilor. În acest context, școala și biblioteca școlară pot deveni spații sigure în care elevii își dezvoltă echilibrul emoțional și încrederea în sine.

Lectura are capacitatea de a forma caractere, de a stimula imaginația și de a crea punți între experiențele personale și universul personajelor literare. Biblioterapia utilizează puterea cărților pentru a sprijini dezvoltarea emoțională și socială

BIBLIOTERAPIA ȘI STAREA EMOȚIONALĂ A ELEVILOR

Autor: Androne Ioana-Simona
Bibliotecar la Casa Corpului Didactic Giurgiu

Urmare din pagina 39
Continuare în pagina 41

a copiilor și adolescenților. Prin identificarea cu personajele, elevii își pot înțelege mai bine propriile emoții și pot găsi modalități sănătoase de exprimare și rezolvare a conflictelor interioare.

Rolul bibliotecii școlare în susținerea stării emoționale a elevilor

Biblioteca școlară nu mai este doar un spațiu destinat împrumutului de cărți, ci un centru educațional și cultural care contribuie la formarea elevilor. În acest context, bibliotecarul școlar are un rol important în alegerea resurselor potrivite și în organizarea unor activități care stimulează lectura și dialogul.

Un mediu prietenos, accesul la cărți adecvate și activitățile interactive pot transforma biblioteca într-un spațiu de relaxare și siguranță emoțională. Elevii se simt ascultați și încurajați să își exprime opiniile și trăirile.

Activitățile de biblioterapie pot include:

- lecturi tematice;
- cluburi de lectură;
- dezbateri și discuții despre personaje;
- jurnal de lectură și reflecție;
- ateliere creative;
- lectură expresivă;
- realizarea de postere sau desene inspirate din cărți.

Textele literare care abordează teme precum prietenia, curajul, pierderea, acceptarea de sine sau diversitatea îi ajută pe elevi să își înțeleagă propriile emoții și să găsească soluții pentru problemele cu care se confruntă.

Impactul lecturii asupra dezvoltării emoționale

Numeroase studii evidențiază faptul că lectura contribuie la dezvoltarea inteligenței emoționale și la reducerea stresului. Elevii care citesc frecvent își dezvoltă vocabularul emoțional și capacitatea de a interpreta comportamente și situații complexe.

Identificarea cu personajele literare facilitează procesul de empatie și îi ajută pe elevi să înțeleagă perspective diferite. În același timp, lectura oferă modele de reziliență și adaptare la situații dificile.

De asemenea, activitățile de grup desfășurate în bibliotecă stimulează cooperarea și comunicarea. Elevii învață să asculte opiniile colegilor și să își exprime propriile gânduri într-un mod civilizat și argumentat.

Biblioterapia poate avea efecte benefice în cazul:

- elevilor timizi sau retrași;
- copiilor cu dificultăți de integrare;
- elevilor afectați de stres sau anxietate;
- situațiilor de bullying;
- dificultăților de adaptare școlară.

Exemple de activități practice

În cadrul bibliotecii școlare pot fi organizate activități cu impact emoțional și educativ semnificativ. Un exemplu este activitatea intitulată „Cartea care vorbește despre mine”, în care elevii aleg un personaj cu care se identifică și explică motivele alegerii.

O altă activitate apreciată este „Cutia emoțiilor”, unde elevii notează anonim emoții sau probleme cu care se confruntă, iar apoi sunt recomandate cărți potrivite pentru temele respective.

Cluburile de lectură reprezintă, de asemenea, oportunități valoroase pentru dezvoltarea comunicării și a încrederii în sine. Discuțiile despre experiențele personajelor contribuie la dezvoltarea empatiei și la consolidarea relațiilor dintre elevi.

În cadrul activităților interdisciplinare, biblioterapia poate fi asociată cu educația civică, dezvoltarea personală sau consilierea școlară.



Biblioterapia reprezintă o modalitate eficientă de susținere a stării emoționale a elevilor și de promovare a lecturii într-un mod atractiv și util. Biblioteca școlară poate deveni un spațiu al echilibrului emoțional, al dialogului și al dezvoltării personale.

Prin intermediul cărților, elevii descoperă nu doar informații și povești, ci și resurse interioare pentru gestionarea emoțiilor și depășirea dificultăților. Într-o societate aflată în continuă schimbare, lectura rămâne un instrument esențial

BIBLIOTERAPIA ȘI STAREA EMOȚIONALĂ A ELEVILOR

Autor: Androne Ioana-Simona
Bibliotecar la Casa Corpului Didactic Giurgiu

Urmare din pagina 40

pentru formarea unor tineri echilibrați, empatici și responsabili.

Promovarea activităților de biblioterapie în școli contribuie atât la dezvoltarea competențelor de lectură, cât și la crearea unui climat educațional pozitiv și incluziv.

Bibliografie

1. Buzan, Tony, *Puterea lecturii*, Editura For You, București, 2018.
2. Ionescu, Miron, *Didactica modernă*, Editura Dacia, Cluj-Napoca, 2003.
3. Petroman, Cornelia, *Biblioteca școlară și rolul ei educativ*, Editura Eurobit, Timișoara, 2015.
4. Goleman, Daniel, *Inteligența emoțională*, Editura Curtea Veche, București, 2008.
5. Opriș, Dorin, *Educația nonformală în școală*, Editura Eikon, București, 2019.

CATEDRA
Revistă editată de Casa Corpului Didactic Giurgiu

Adresa redacţiei : Giurgiu, Str. Dr. Ion Munteanu, nr. 3; Tel./Fax. 0246/212638

Colegiul de redacţie:
prof. Meclea Alina - inspector școlar general; prof. Olteanu Tehodora-Mirela - director CCD Giurgiu; prof. Sitaru Cătălina, prof. Ciobanu Dana-Mihaela, prof. Burcea Nicoleta, prof. Grigore Manuela, bibliotecar Androne Ioana-Simona, informatician Dăncescu Mihai-Marius

Întrunirea Colegiului de redacţie se desfăşoară în ultima zi de vineri a fiecărei luni, la orele 10.00.

Condiţiile de publicare a articolelor sunt publicate pe site la adresa: https://ccdgiurgiu.ro , secțiunea ***documente***

Editura: **CATEDRA**
ISSN: 1582-3091

Revista editată de:

Adresa: Str. Dr. Ion Munteanu, Nr. 3
Giurgiu, RomâniaTel. / fax. 0246212638
Web: https://ccdgiurgiu.ro
E-mail: ccdgr2002@yahoo.com