

SUPLIMENT – REVISTA CATEDRA

SUPLIMENT ELECTRONIC AL REVISTEI CATEDRA – DECEMBRIE 2025

LECȚIA DE GEOGRAFIE – ATRACTIVĂ ȘI INTERACTIVĂ CU PLATFORMA GENIAL.LY

Prof. Orzan Claudia-Elena
Liceul Tehnologic Bălteni, Gorj
Continuare în pagina 2

Integrarea tehnologiei digitale în procesul educațional a devenit o necesitate în contextul actual al generației de elevi nativi digital, în care aceștia sunt tot mai familiarizați cu mediul online și cu instrumentele multimedia. În acest sens, platforma genial.ly se remarcă drept un instrument modern și versatil, capabil să transforme lecțiile tradiționale în experiențe interactive, care stimulează curiozitatea și implicarea elevilor. În predarea geografiei, genial.ly deschide noi oportunități de vizualizare și explorare a fenomenelor naturale și umane.

Genial.ly – o resursă educațională inovatoare

Genial.ly este o platformă digitală care permite crearea de prezentări interactive, hărți animate, infografice, activități de gamificare și materiale vizuale dinamice. Prin îmbinarea conținutului informativ cu elemente grafice atractive, aceasta facilitează transmiterea cunoștințelor într-o manieră accesibilă și motivantă.

În contextul lecțiilor de geografie, platforma oferă multiple avantaje:

- **Interactivitate:** elevii pot explora materiale prin butoane, animații și elemente ascunse, descoperind informația treptat.
- **Eficiență vizuală:** fenomenele geografice pot fi înțelese mai bine atunci când sunt prezentate prin ilustrații, hărți dinamice sau procese animate.
- **Accesibilitate și adaptabilitate:** materialele create pot fi personalizate în funcție de vârstă, nivel de dificultate și obiective didactice, pot fi accesate de oriunde și oricând, eliminându-se astfel barierele legate de locație și timp.
- **Flexibilitate în utilizare:** pot fi integrate în lecții frontale, în activități individuale sau în sarcini colaborative.
- **Creșterea motivației pentru învățare** prin oferirea unui feedback imediat în cazul jocurilor educaționale.

Aplicabilitatea platformei genial.ly în lecțiile de geografie

- Prezentări interactive pentru teme complexe

În locul prezentărilor statice, profesorii de geografie pot realiza materiale interactive care permit elevilor să exploreze fenomenele geografice în ritmul lor. De exemplu, o prezentare despre clima Europei poate include hărți interactive ce dezvăluie treptat informații despre temperaturi, precipitații, vânturi și subtipurile de climă specifice.

- Hărți animate și procese vizualizate dinamic

Geografia cuprinde numeroase concepte și procese ce pot fi dificil de înțeles în absența suportului vizual. Genial.ly permite: prezentarea mișcărilor plăcilor tectonice prin animații; simularea ciclurilor naturale (circuitul apei în natură, dinamica scoarței terestre și formarea reliefului, fenomene de vulcanism și cutremure, etc.); ilustrarea distribuției resurselor naturale sau a densității populației; evidențierea modificărilor în timp ale frontierelor politice.

Aceste reprezentări dinamice contribuie la o înțelegere mai profundă și mai intuitivă a realităților geografice.

- Quiz-uri și jocuri educative pentru consolidarea cunoștințelor

Platforma oferă șabloane pentru realizarea unor activități ludice precum quiz-uri, jocuri de tip escape room, „vrei să fii miliardar”, rebusuri sau hărți cu provocări. Ele pot fi folosite: la finalul unei lecții, pentru verificarea rapidă a înțelegerii; în cadrul evaluărilor formative și/sau sumative; în activități de grup, pentru stimularea colaborării. Astfel, evaluarea devine o experiență plăcută și motivantă.

- Infografice clare și atractive

Pentru teme teoretice sau bogate în informații, cum ar fi evoluția numerică a populației, structura populației, structura atmosferei ori biodiversitatea, profesorii pot crea infografice care sintetizează conținutul în mod logic și accesibil. Prin asocierea imaginilor cu texte scurte și relevante, elevii rețin mai ușor informațiile esențiale.

LECȚIA DE GEOGRAFIE – ATRACTIVĂ ȘI INTERACTIVĂ CU PLATFORMA GENIAL.LY

Prof. Orzan Claudia-Elena
Liceul Tehnologic Bălteni, Gorj
Urmare din pagina 1

Impactul utilizării genial.ly în învățare

Integrarea platformei genial.ly în lecțiile de geografie are numeroase efecte pozitive, elevii devenind din simpli receptori ai informației, exploratori activi ai lumii din jurul lor:

- crește motivația și interesul elevilor față de disciplină;
- stimulează gândirea critică, elevii fiind invitați să exploreze și să decidă ce informații să acceseze;
- sprijină învățarea vizuală, esențială în disciplina geografie;
- dezvoltă competențele digitale, în concordanță cu cerințele educației moderne;
- facilitează o înțelegere mai profundă a fenomenelor datorită reprezentărilor vizuale dinamice și corelația noțiunilor teoretice cu viața reală.

Platforma genial.ly reprezintă astfel o resursă modernă și eficientă pentru profesori, oferind posibilitatea de a transforma lecția de geografie într-o experiență atractivă, interactivă și relevantă pentru generația actuală de elevi nativi digital. Prin valorificarea elementelor vizuale și a interactivității, profesorul reușește să creeze contexte de învățare variate și motivante, facilitând nu doar transmiterea cunoștințelor, ci și dezvoltarea competențelor digitale, cognitive și colaborative.

Genial.ly nu este doar un instrument digital, ci un partener educațional care deschide noi perspective asupra modului în care pot fi predate și înțelese fenomenele geografice.

APLICAȚIA WORDWALL – UN INSTRUMENT UTIL ÎN CREAREA DE JOCURI EDUCAȚIONALE

Prezentare generală a aplicației Wordwall

Wordwall este o aplicație educațională digitală utilizată pe scară largă în învățământ pentru crearea de activități interactive și materiale didactice atractive. Platforma sprijină procesul de predare-învățare prin joc, facilitând implicarea activă a elevilor și oferind profesorilor instrumente moderne de evaluare și consolidare a cunoștințelor.

Wordwall este o platformă online care permite cadrelor didactice să creeze rapid jocuri educaționale, quiz-uri și exerciții interactive, dar și fișe de lucru imprimabile. Aplicația este accesibilă direct din browser, fără a necesita instalare, și poate fi utilizată pe orice dispozitiv conectat la internet.

Link-ul de acces pentru platforma Wordwall este <https://wordwall.net/ro>

Interfața Wordwall este intuitivă și ușor de utilizat, fiind concepută astfel încât să poată fi folosită inclusiv de profesori cu competențe digitale de bază.

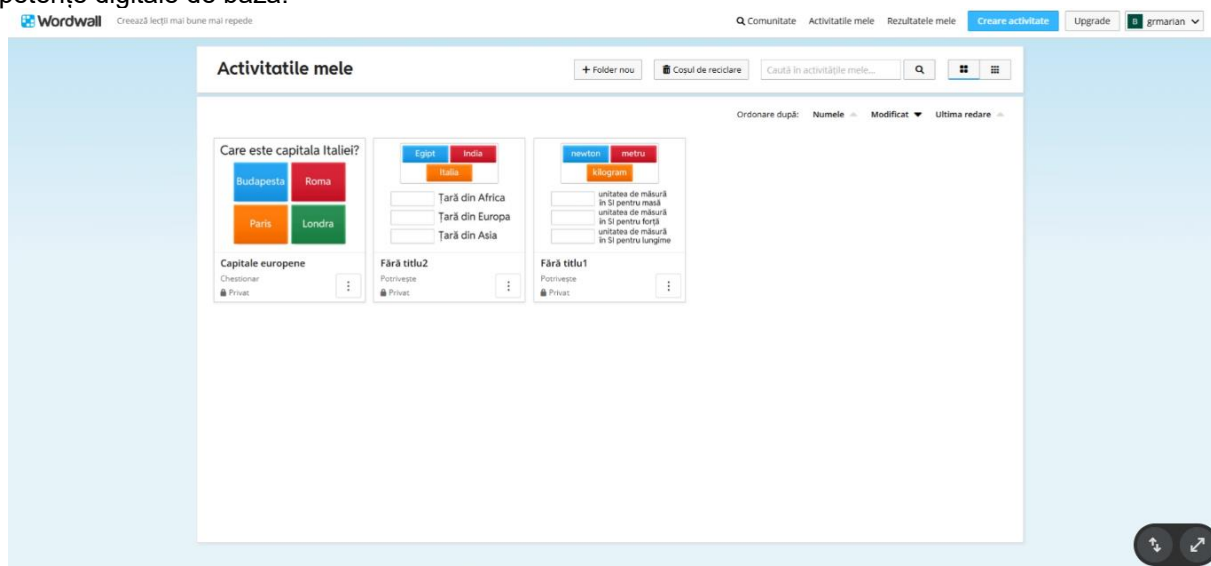
Profesor Bufnea Marian

Școala Gimnazială „Mihai Eminescu” Giurgiu

Formator în cadrul proiectului

„Pedagogia digitală pentru cadrele didactice din învățământul preuniversitar”

Continuare în pagina 3



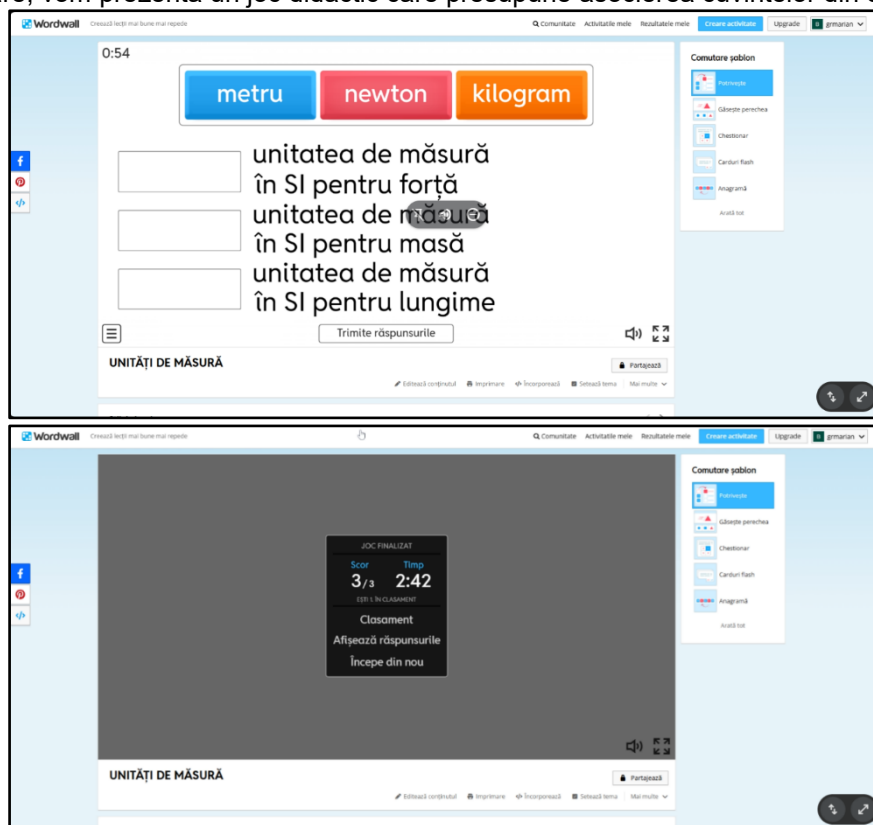
APLICAȚIA WORDWALL – UN INSTRUMENT UTIL ÎN CREAREA DE JOCURI EDUCAȚIONALE

Principalele elemente ale interfeței sunt: - Pagina principală (Acasă), unde sunt afișate șabloanele disponibile și activitățile recente; - Secțiunea „Activitățile mele”, care conține toate materialele create de utilizator; - Biblioteca comunității, unde pot fi accesate și adaptate activități realizate de alți profesori; - Butonul „Creează activitate”, care inițiază procesul de creare a unei activități noi. Aspectul vizual este aerisit, cu meniuri clare și pictograme sugestive, ceea ce facilitează navigarea și economisește timp

Funcționalitățile aplicației Wordwall

Wordwall oferă o gamă variată de funcționalități educaționale, dintre care cele mai importante sunt:

- Crearea de activități interactive - Profesorii pot crea quiz-uri cu răspunsuri multiple, exerciții de tip adevărat/fals, jocuri de potrivire, clasificare, completare, anagrame sau căutări de cuvinte.
 - Șabloane flexibile - Un avantaj important al aplicației este posibilitatea de a schimba șablonul unei activități fără a reintroduce conținutul. Aceeași listă de întrebări poate fi utilizată în mai multe formate de joc.
 - Utilizare online și offline - Activitățile pot fi desfășurate online, direct pe dispozitivele elevilor, sau pot fi transformate în fișe de lucru imprimabile, utile în situațiile în care accesul la tehnologie este limitat.
 - Distribuirea și monitorizarea rezultatelor - Profesorii pot distribui activitățile prin link și pot urmări rezultatele elevilor atunci când acestea sunt setate ca teme. Astfel, Wordwall devine un instrument eficient de evaluare formativă.
 - Compatibilitate multiplatformă - Aplicația funcționează pe calculator, tabletă, telefon mobil sau tablă interactivă.
- Pentru exemplificare, vom prezenta un joc didactic care presupune asocierea cuvintelor din două coloane:



După finalizarea jocului, care presupune asocierea cuvintelor din cele două coloane, elevi pot avea și un feedback atât cu privire la corectitudinea asocierilor realizate, cât și cu timpul necesar realizării acestor asocieri

Avantaje utilizării aplicației în activitățile educaționale

Utilizarea Wordwall în activitatea didactică contribuie la:

- creșterea motivației și implicării elevilor;
- diversificarea metodelor de predare;
- învățarea prin joc și competiție;
- adaptarea conținutului la ritmul și nivelul elevilor.

Concluzie

Wordwall este o aplicație educațională modernă, cu o interfață prietenoasă și funcționalități variate, care sprijină predarea interactivă și evaluarea eficientă. Prin flexibilitatea și ușurința în utilizare, Wordwall reprezintă un instrument valoros pentru cadrele didactice din învățământul preuniversitar.

Profesor Bufnea Marian

Școala Gimnazială „Mihai Eminescu” Giurgiu

Formator în cadrul proiectului

„Pedagogia digitală pentru cadrele didactice din învățământul preuniversitar”

Urmare din pagina 2

Titlul activității:**„Eu și lumea mea: Camera mea și obiectele mele”**

Disciplina și grupa:

Domeniul: Om și societate – Grupa mare (5–6 ani)

Obiectivele învățării:

Copilul identifică obiecte din mediul apropiat (camera proprie, casa).

Copilul descrie verbal obiecte, rolul lor și utilizarea lor.

Copilul își exprimă preferințele și își dezvoltă vocabularul personal.

Copilul utilizează resurse digitale simple (videoclipuri, aplicații interactive).

Resurse utilizate:Prezentare digitală realizată în Gamma <https://eu-si-lumea-mea-camera-m-yjyl1k0.gamma.site/>

Videoclipuri educative de pe YouTube (în limba engleză) despre casă, obiecte personale și îmbrăcăminte

Clip 1 <https://youtu.be/rL1KMebP6xo>Clip 2 <https://youtu.be/DwkVp6Fgp1A>Clip 3 <https://youtu.be/qJL3cjJKLBM>

Aplicație interactivă LearningApps – „Eu și lumea mea”

Aplicație interactivă Gamma – explorarea camerei și ordonarea obiectelor

Aplicație interactivă WordWall – numărare și adunare a obiectelor

Laptop, proiector/ monitor, conexiune internet

Linkuri:

⇒ Prezentare Gamma: <https://eu-si-lumea-mea-camera-m-yjyl1k0.gamma.site/>⇒ LearningApps: <https://learningapps.org/display?v=pmnexwjt25>⇒ WordWall <https://wordwall.net/resource/100628441>**Descrierea pas cu pas a activității (implementare):**

1. Introducerea temei:

Educatorea prezintă o fetiță (personaj digital) care își arată camera. Copiii sunt invitați să observe și să discute despre obiectele vizibile.

2. Extinderea prin resurse video:

Se vizionează 2–3 videoclipuri scurte în care sunt prezentate camere, obiecte din casă și articole vestimentare.

Scop: creșterea vocabularului și expunerea la exemple variate.

3. Tranziție către activități:

„Acum că mi-ai cunoscut prietenii, crezi că îi poți ajuta să rezolve câteva sarcini simple?”

4. Activitate digitală

Activitate digitală – Aplicația Gamma:

Copiii explorează camera, identifică obiecte, le ordonează sau le selectează după criterii.

Această parte dezvoltă gândirea logică și atenția.

Prezint aici câteva slide-uri din prezentare. ⇒

- Prezentare Gamma: <https://eu-si-lumea-mea-camera-m-yjyl1k0.gamma.site/>



Eu și lumea mea: Camera mea și obiectele mele

O aventură minunată în lumea mea specială

Prezentare creată de Chițu Florentina Adina, educatoare la Grădinița cu P.P. „Scufița Roșie” structura Grădiniței cu P.P. „Prichindeii”, Giurgiu.

Mădălin GAMA

Educatore, Chițu Florentina Adina

Unitatea de învățământ: Grădinița cu P.P. „Prichindeii”,
structura G. P.P. „Scufița Roșie”, GiurgiuUrmare din pagina 4
Continuare în pagina 6

Bună! Eu sunt ANA și vă invit în camera mea!



Aici este locul meu special, unde mă joc și învăț lucruri noi în fiecare zi. Camera mea este ca o lume magică, plină de culori și obiecte care îmi aduc bucurie.

Vreau să vă arăt ce obiecte am și ce înseamnă ele pentru mine. Fiecare lucru din camera mea are o poveste și mă ajută să fiu cine sunt. Veniți cu mine să le descoperim împreună!

Made with GRAMIA

Jucăriile mele preferate



Ursulețul de pluș

Am ursulețul meu de pluș, care mă ține de mână când sunt tristă și mă face să zâmbesc. El este cel mai bun prieten al meu și dormim împreună în fiecare noapte.

Jucăriile sunt prietenii mei cei mai buni și mă ajută să îmi imaginez povești minunate.



Păpușile mele

Păpușile mele au fiecare un nume și o poveste. Împreună organizăm petreceri cu ceai și ne jucăm de-a familia.



Mașinuțele colorate

Mașinuțele mele fac curse pe covorul din cameră. Îmi place să le conduc prin aventuri palpabile în fiecare zi.

Made with GRAMIA



Hainele mele colorate



Rochițele vesele

Am rochițe cu flori, cu buline și cu personajele mele preferate din desene animate. Fiecare rochie îmi aduce zâmbetul pe buze și mă face să mă simt ca o prințesă.



Tricourile colorate

Tricourile mele au desene cu animale drăguțe, cu inimi și cu stelute strălucitoare. Îmi place să port tricoul roșu cu ursuleț și cel galben cu soare.



Alegerea zilnică

În fiecare dimineață îmi aleg hainele cu bucurie, uitându-mă în oglindă și hotărând ce culoare simt astăzi. Hainele mă ajută să mă simt bine și să fiu eu însămi.

Made with GRAMIA

Educatoare, Chițu Florentina Adina

Unitatea de învățământ: Grădinița cu P.P. „Prichindeii”,
structura G. P.P. „Scufița Roșie”, Giurgiu

Urmare din pagina 5



Eu și camera mea: un loc al poveștilor și al viselor

Lumea mea mică

Camera mea este lumea mea mică, plină de lucruri care mă reprezintă și care îmi aduc fericire. Aici sunt eu, Ana, cu toate lucrurile pe care le iubesc.

Învăț despre mine

Aici învăț cine sunt și ce îmi place să fac. Descopăr lucruri noi despre mine în fiecare zi și mă bucur de toate aventurile mele mici.

Și voi?

Voi ce obiecte aveți în camera voastră? Ce vă face fericiți? Fiecare dintre noi avem lucruri speciale care ne fac unici și minunați!

Made with CANVA



Mulțumesc că ați fost cu mine!



V-a plăcut călătoria?

Sper că v-a plăcut să descoperiți lumea mea și să vedeți toate obiectele mele dragi din cameră. A fost minunat să împărtășesc cu voi povestea mea!



Fiecare este special

Fiecare dintre noi are o lume specială, plină de lucruri dragi care ne fac să zămbim. Obiectele noastre ne ajută să ne cunoaștem și să înțelegem cine suntem.



Hai să ne bucurăm!

Hai să ne bucurăm de cine suntem și de lumea noastră minunată! Fiecare copil este unic și special, cu visele și bucuriile lui. Și asta este magic! ✨💖

Made with CANVA



Supliment electronic editat de:
CASA CORPULUI DIDACTIC GIURGIU
Adresa: Str. Dr. Ion Munteanu, Nr. 3
Giurgiu, România, Tel. / fax. 0246212638
Web: www.ccdgiurgiu.ro
E-mail: ccdgr2002@yahoo.com



Grupa: Mare (5-6 ani)
 Categoria de activitate: Domeniul Științe (DȘ)
 Disciplina: Cunoașterea mediului
 Tema activității: „Prietenii din pădure și din ogradă”
 (Animale sălbatice și domestice)
 Tipul activității: Predare-învățare (Dobândire de noi cunoștințe)
 Durata: 30-35 minute

Profesor pentru educația timpurie: Bătrînache Nunica Ionela
 Unitatea de învățământ: Liceul Teoretic „Nicolae Cartojan” -
 Structură: Grădinița cu P.P. „Dumbrava minunată”, Giurgiu

Continuare în pagina 8

I. Competențe specifice:

- Recunoașterea unor elemente ale lumii înconjurătoare (animale).
- Utilizarea unor surse simple de informare pentru a explora mediul.

II. Obiective operaționale: La sfârșitul activității, copiii vor fi capabili:

1. Să denumească animalele prezentate pe ecranul interactiv.
2. Să asocieze sunetul auzit (onomatopeea) cu imaginea animalului corespunzător.
3. Să clasifice animalele în două categorii: sălbatice și domestice, pe baza locului unde trăiesc (prezentat digital).
4. Să plaseze corect imaginile cu animale pe fișa de lucru, conform clasificării învățate.

III. Strategii didactice:

- Metode și procedee: Conversația, explicația, demonstrația, jocul didactic, învățarea prin descoperire digitală.
- Mijloace de învățământ: Laptop conectat la videoproiector/TV, resursă digitală interactivă (imagini și sunete), fișe de lucru individuale (Anexa 1), lipici.

IV. Desfășurarea activității (Etapile lecției)

1. Moment organizatoric (2 min) Asigurarea climatului educațional favorabil, pregătirea materialelor și deschiderea suportului digital.
2. Captarea atenției (3 min) Educatoarea le spune copiilor că Zâna Pădurii a trimis un mesaj urgent: „Animalele s-au jucat și s-au rătăcit! Nu mai știu care trebuie să meargă în pădure și care la fermă. Mă ajutați să le trimit acasă?”.
3. Anunțarea temei și a obiectivelor (2 min) Copiii află că astăzi vor fi „Mici exploratori” și vor folosi *Ecranul Magic* pentru a asculta glasul animalelor și a le arăta drumul spre casă.
4. Dirijarea învățării (15 min) – INTEGRARE RESURSĂ DIGITALĂ
https://www.canva.com/design/DAG7aZxxdgo/UGn07behRVvTZ4mJNMmf1w/edit?utm_content=DAG7aZxxdgo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Activitate frontală cu suport digital: Educatoarea accesează resursa digitală proiectată pe ecran.

- Pasul 1 - Identificare auditivă: Din aplicație se redă un sunet specific unui animal. Copiii trebuie să asculte cu atenție și să ghicească despre ce animal este vorba.
- Pasul 2 - Confirmare vizuală: Educatoarea afișează imaginea animalului pe ecran pentru a valida răspunsul copiilor.
- Pasul 3 - Clasificare interactivă: Se adresează întrebarea: „Unde este casa acestui animal? Lângă oameni sau în pădure?”. Un copil este numit să indice pe ecran mediul corect de viață.
- Explicația: Pe baza imaginilor și a interacțiunii digitale, se explică diferența dintre animalele sălbatice (care își caută singure hrana) și cele domestice (îngrijite de om).
- Se repetă jocul pentru mai multe animale, alternând mediile de viață.

5. Fixarea cunoștințelor (10 min)

- Activitate individuală: Copiii se așază la mese și primesc Fișa de lucru (vezi Anexa 1).
- Sarcina: Copiii trebuie să sorteze imaginile primite și să le lipească în mediul potrivit:
 - Animalele sălbatice în zona marcată cu simbolul Copac.
 - Animalele domestice în zona marcată cu simbolul Casă.

6. Încheierea activității și Evaluarea (3 min) Se verifică fișele prin sondaj. Zâna Pădurii „apare” pe ecran (imagine finală) mulțumind copiilor pentru ajutor. Se fac aprecieri verbale asupra implicării celor mici.

V. Resurse folosite:

1. Curriculum pentru educația timpurie.
2. Resursă digitală: Aplicație/Joc interactiv cu imagini și sunete din lumea animală
<https://www.youtube.com/watch?v=9RTxpSy83ww>
3. Echipament IT: Laptop, Videoproiector / Tablă interactivă.

VI. Observație pedagogică: Integrarea resursei digitale în etapa de predare a facilitat o învățare multisenzorială (vizual și auditiv). Interactivitatea și feedback-ul imediat au menținut interesul copiilor ridicat și au sprijinit înțelegerea rapidă a noțiunilor de „sălbatic” și „domestic”.

VII. Link catre resursele folosite:

https://www.canva.com/design/DAG7aZxxdgo/UGn07behRVvTZ4mJNMmf1w/edit?utm_content=DAG7aZxxdgo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

ANEXA 1 - DETALII PENTRU FIȘA DE LUCRU

Titlu: Ajută animalele să ajungă acasă!

Instrucțiune: Privește imaginile. Lipește animalele sălbatice lângă Copac și animalele domestice lângă Casă.

Elemente grafice necesare:

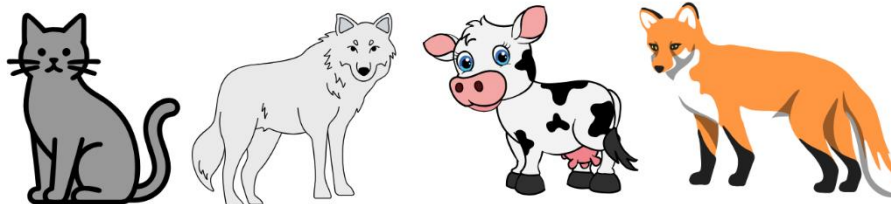
1. O zonă delimitată cu un Copac (Pădure).
2. O zonă delimitată cu o Casă (Ogradă).
3. Imagini mici cu animale pentru decupat/lipit (ex: lup, vacă, vulpe, pisică).

Profesor pentru educația timpurie: Bătrînache Nunica Ionela

Unitatea de învățământ: Liceul Teoretic „Nicolae Cartojan” -

Structură: Grădinița cu P.P. „Dumbrava minunată”, Giurgiu

Urmare din pagina 7



Prof. educație timpurie: Iordache Maria Daniela
Școala Gimnazială „Pan M. Viziurescu” Braneț, județul Olt

Continuare în pagina 10

Titlul resursei: „Călătoria lui Pufu printre emoții”

Autor: prof. educație timpurie Iordache Maria Daniela

Link resursă:

https://www.canva.com/design/DAG2bpr0E7E/r63gHGPWt_i5Xi-2h6udHg/edit?utm_content=DAG2bpr0E7E&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Descriere generală a resursei

„Călătoria lui Pufu printre emoții” este o resursă educațională digitală interactivă, destinată copiilor din **grupa mare**, care sprijină dezvoltarea **inteligenței emoționale** prin poveste, joc și activități practice. Personajul principal, **Pufu – iepurașul curios și prietenos**, devine un ghid emoțional pentru copii, ajutându-i să exploreze, să recunoască și să gestioneze emoțiile de bază într-un mod accesibil și atractiv.

Resursa este concepută într-o manieră ludică și empatică, adaptată nivelului de înțelegere al preșcolarilor, facilitând învățarea prin identificare cu personajul și prin experiențe apropiate de realitatea lor cotidiană.

Scopul resursei

Scopul principal al resursei este **dezvoltarea competențelor socio-emoționale** ale copiilor, prin:

- conștientizarea și recunoașterea emoțiilor proprii;
- înțelegerea relației dintre emoții, comportamente și relațiile cu ceilalți;
- exprimarea adecvată a emoțiilor, verbal și non-verbal;
- formarea empatiei și a capacității de a recunoaște emoțiile altor persoane.

Obiective educaționale

Prin utilizarea resursei, copiii vor putea:

- să **identifice emoții de bază**: bucurie, tristețe, frică, furie, rușine și iubire;
- să **numească emoțiile** trăite de ei și de personajele din poveste;
- să **înțeleagă cauzele emoțiilor** și modul în care acestea influențează comportamentul;
- să **exerseze exprimarea emoțiilor** prin mimică, gesturi, desen și limbaj verbal;
- să manifeste **empatie**, înțelegând cum se simt ceilalți în diverse situații;
- să participe activ la jocuri de rol și scenarii inspirate din viața de zi cu zi.

Conținutul resursei

Resursa este structurată sub forma unei **povești digitale**, în care Pufu trece prin diferite situații ce declanșează emoții distincte:

- 😊 **Bucurie** – Pufu simte că „inima îi râde” atunci când se joacă și se simte apreciat;
- ☹️ **Tristețe** – când prietenul său, Ursu, nu apare la joacă;
- 😨 **Frică** – când aude un zgomot neașteptat;
- 😡 **Furie** – când turnul de cuburi se dărâmă;
- 😳 **Rușine** – când uită poezia la serbare;
- 😍 **Iubire** – când mama îl îmbrățișează și îl liniștește.

Fiecare emoție este prezentată prin:

- imagini sugestive și expresive;
- ilustrații animate cu Pufu;
- texte scurte, clare, adaptate vârstei;
- voce narativă care ghidează copiii;
- muzică de fundal care susține starea emoțională.

Platforma și tehnologia utilizată

Resursa a fost realizată în **Canva**, utilizând:

- ilustrații animate și elemente grafice atractive;
- simboluri vizuale specifice fiecărei emoții;
- text simplu, lizibil și prietenos;
- melodie de fundal și voce înregistrată pentru nararea poveștii.

Poate fi utilizată:

- pe **tablete, laptopuri, tablă digitală sau videoproiector**;
- în activități **frontale, pe grupe sau individuale**;
- atât în mediul educațional, cât și acasă, cu sprijinul adultului.

RESURSĂ DIGITALĂ „CĂLĂTORIA LUI PUFI PRINTRE EMOȚII”

Exemple de utilizare la clasă

1. Educatorul prezintă povestea copiilor, proiectând-o sau distribuind-o pe tablete.
2. Copiii urmăresc aventurile lui Pufi și discută despre emoțiile trăite de personaj.
3. Se realizează **activități de consolidare**, precum:
 - o jocuri de mimă și recunoaștere a emoțiilor;
 - o conversații ghidate („Cum te-ai simțit când...?”);
 - o desenarea sau modelarea emoțiilor lui Pufi;
 - o jocuri de rol inspirate din situații reale.
4. Activitatea se finalizează prin reflecție și feedback emoțional.

Prof. educație timpurie: Iordache Maria Daniela
Școala Gimnazială „Pan M. Viziurescu” Braneț, județul Olt

Urmare din pagina 9

Valoarea educațională a resursei

Resursa contribuie semnificativ la:

- dezvoltarea **inteligenței emoționale**;
- îmbunătățirea comunicării și a relațiilor sociale;
- creșterea încrederii în sine;
- dezvoltarea empatiei și a comportamentelor prosoziale;
- stimularea exprimării creative și a limbajului.

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ „ANOTIMPURILE ANULUI”

Titlul activității: „Anotimpurile anului” Grupa: mare
Activitate integrată: Domenii de activitate: Domeniul științe-
Cunoașterea mediului, Domeniul estetic și creativ-Educație
muzicală, Domeniul om și societate-Activitate practică

Prof. învă. preșcolar: Iordache Maria Daniela
Școala Gimnazială „Pan M. Viziurescu” Braneț, județul Olt

Continuare în pagina 11

1. Concept inovativ al activității

Activitatea este construită pe un model **blended learning** pentru preșcolari:

- **demonstrație vizuală**,
- **explorare prin joc digital**,
- **învățare colaborativă**,
- **gamificare** (misiuni, provocări, feedback pozitiv),
- **learning by doing** printr-o sarcină creativă finală.

Acest tip de structură crește motivația, atenția și implicarea copiilor, valorificând resursele digitale într-un mod echilibrat și educativ.

2. Obiective ale activității

Copiii vor fi capabili:

- O1. Să recunoască și denumească cele patru anotimpuri ale anului;
- O2. Să identifice imaginile și cântecele specifice fiecărui anotimp și apoi să le ordoneze prin intermediul jocului digital „Anotimpuri- ordonare” din platforma LearningApps;
- O3. Să utilizeze instrumente digitale (tablă interactivă) pentru a rezolva sarcini vizuale;
- O4. Să colaboreze pentru a finaliza provocările din activitate;
- O5. Să creeze un produs final (mini-colaj) care să reprezinte anotimpul preferat.

3. Resurse utilizate

Resurse digitale

- **Jocul interactiv Anotimpurile – RED creație proprie în Platforma LearningApps, link resursă**
<https://learningapps.org/42533906>
- Tablă interactivă.
- Prezentare vizuală cu imagini (din Canva).

Resurse tradiționale

- Cartonaje animate cu simboluri ale anotimpurilor.
- Coșuri tematice (iarnă – fulgi, vară – soare, primăvară – flori, toamna – frunze).
- Lipici, hârtie colorată, autocolante.

4. Desfășurarea activității

I. Moment organizatoric

Copiii se așază în semicerc. Educatoarea introduce activitatea spunând:

„Astăzi începem o călătorie digitală prin anotimpurile anului. Sunteți pregătiți să deveniți Exploratori ai Naturii?”

II. Captarea atenției – Metoda „Mystery Box”

Educatoarea aduce o cutie misterioasă (Mystery Box).

În interior – obiecte reprezentative:

- fulg de zăpadă,
- floare,
- frunză,
- mini-soare.

Copiii extrag pe rând un obiect.

Provocare: „Spune ce anotimp crezi că reprezintă obiectul tău.”

Cutia misterioasă stimulează curiozitatea și învățarea prin descoperire.

III. Reactualizarea cunoștințelor – Metoda „Roata norocoasă”

Educatoarea folosește o roată digitală (Wordwall).

Roata conține:

- Iarnă, Primăvară, Vară, Toamnă.

Copilul rotind roata, educatorul afișează rapid imagini corespunzătoare anotimpului extras.

IV. Momentul inovativ principal – utilizarea RED-ului

JOC DIGITAL LEARNINGAPPS: „Anotimpurile!-ordonare”

Copiii sunt împărțiți în 3 echipe:

- **Echipa Florilor**
- **Echipa Frunzelor**
- **Echipa Fulgușorilor**

Educatoarea proiectează jocul LearningApps.

Regulile „Misiunii Digitale”

- Fiecare echipă vine pe rând la tablă.
- Copiii trebuie să identifice anotimpurile anului în imaginile date, să le ordoneze începând cu anotimpul primăvara, apoi să asculte cântecele și să le asocieze cu anotimpul corespunzător.
- Unde vor lucra corect, elementele jocului se vor contura cu culoarea verde, iar unde va fi greșit, se vor contura cu culoarea roșie; la final, dacă jocul a fost realizat corect, copiii vor primi un mesaj de felicitare.

Scopul jocului:

„Finalizați toate misiunile pentru a completa Pașaportul Exploratorilor Naturii!”

Rolul educatoarei:

- oferă indicii vizuale,
- încurajează verbal,
- sprijină copiii mai timizi,
- celebrează reușitele („Bravo, ai identificat corect primăvara!”).

Jocul aduce **feedback imediat**, element cheie în învățarea digitală timpurie.

V. Activitate complementară – „Mini-colajul anotimpului preferat”

Copiii aleg un anotimp preferat.

Primesc materiale specifice (autocolante, bucăți de hârtie colorată, forme decupate) și realizează un **mini-colaj**.

Această etapă:

- stimulează creativitatea,
- fixează conținuturile,
- permite individualizarea actului didactic.

VI. Încălzirea finală – „Semaforul anotimpurilor”

Educatoarea arată rapid imagini pe ecran.

Copiii răspund prin gesturi:

- **roșu** = iarnă (mimăm frigul)
- **verde** = primăvara (creștem ca florile)
- **galben** = vara (mimăm căldura)
- **portocaliu** = toamna (cădem ca frunzele)

Acest joc de mișcare asociază vizual, auditiv și motric informațiile.

Prof. învă. preșcolar: Iordache Maria Daniela

Școala Gimnazială „Pan M. Viziurescu” Braneț, județul Olt

Urmare din pagina 10
Continuare în pagina 12

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ „ANOTIMPURILE ANULUI”

ÎNV. PREȘCOLAR

VII. Reflecția și încheierea activității

Dialog dirijat:

- „Ce anotimp ți-a plăcut cel mai mult?”
- „Cum te-a ajutat jocul digital?”
- „Cu ce ai rămas după activitatea de astăzi?”

Copiii primesc „Pașaportul Exploratorilor Naturii” completat cu autocolantele obținute.

5. Evaluarea impactului asupra copiilor

Feedback

- Copiii s-au arătat extrem de entuziasmați de integrarea elementelor digitale.
- Cel mai apreciat moment a fost jocul LearningApps, datorită animațiilor și răspunsului imediat.

Rezultate

- 90% dintre copii au identificat corect anotimpurile în joc.
- Copiii au reținut spontan: frunzele → toamna, zăpada → iarna, pomi înfloriți → primăvara, câmpul cu maci → vara și au identificat ușor cântecele specifice fiecărui anotimp, fredonându-le și ei cu drag.
- Implicare crescută în sarcinile de grup și colaborare vizibil îmbunătățită.

Dificultăți observate

- Unii copii au avut dificultăți la adaptarea la utilizarea touch-screenului.
→ *Soluție*: demonstrație prealabilă + ghidare.
- Copiii mai timizi au avut nevoie de timp pentru a interacționa cu resursa digitală.
→ *Soluție*: activități în perechi.

Concluzie

Activitatea a generat **un nivel ridicat de motivație**, a susținut învățarea vizuală, auditivă și kinestezică, iar integrarea jocului digital a permis o învățare modernă, atractivă și eficientă pentru copiii de vârstă preșcolară.

Prof. învă. preșcolar: Iordache Maria Daniela
Școala Gimnazială „Pan M. Viziurescu” Braneț, județul Olt

Urmare din pagina 11

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ „EXPLORĂM PLANETELE”

ÎNV. PREȘCOLAR

Titlul activității: „Explorăm Planetele” Grupa: mare

Activitate integrată: Domeniul științe-Cunoașterea mediului,
Domeniul estetic și creativ, Domeniul psihomotric

Obiectivele învățării:

Copiii vor fi capabili:

- Să înțeleagă noțiunea de planetă – corp ceresc și să-și însușească caracteristicile esențiale ale planetelor din sistemul nostru solar cu ajutorul poveștii digitale „Călătorie printre planete” – RED creat în aplicația Canva.
- Să realizeze, prin modelarea plastilinei, propria planetă imaginară sau o planetă cunoscută.
- Să participe la un joc de rol pentru a reprezenta mișcarea planetelor în jurul Soarelui.
- Să exprime ce le-a plăcut cel mai mult și ce au învățat (prin reflecție simplă).

Resurse utilizate

- RED-ul, creație proprie în platforma digitală Canva, proiectat pe tabla interactivă, link resursă: https://www.canva.com/design/DAG5CWP2cvY/4SmkoqJzWcJhJYeae7Fq2g/edit?utm_content=DAG5CWP2cvY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton
- Cartonașe cu planete (printuri ale planetelor din Canva).
- Plastilină, planșete
- Hârtie, culori (creioane, carioci), markere.
- Post-it-uri sau fișe mici pentru reflecție.

Metode și strategii didactice

- Învățare prin explorare: copiii învață observând și discutând imaginile poveștii din Canva.
- Joc de rol: „Planetele orbitează Soarele”.
- Învățare vizuală și tactilă prin activitate artistico-plastică - modelarea plastilinei pentru a crea planete.
- Reflecție: discuție ghidată la final.

Descrierea pas cu pas a activității:

1. Introducere

- Întâmpin copiii și anunț tema: „Astăzi mergem într-o călătorie spațială!”
- Pun întrebări pentru a stimula curiozitatea: „Ați văzut vreodată stele noaptea?”, „Știați că există planete în spațiu, alături de Pământ?”

Prof. educație timpurie: Iordache Maria Daniela
Școala Gimnazială „Pan M. Viziurescu” Braneț, județul Olt

Continuare în pagina 13

2. Dirijarea învățării utilizând resursa creată de mine în platforma Canva

- Prezint RED-ul „Călătorie printre planete” pe tabla interactivă.
- Menționez pentru fiecare planetă: numele, câteva detalii specifice simple
- Folosesc întrebări: „Ce planetă vă place cel mai mult?”, „De ce credeți că unele planete sunt mai aproape de Soare?”

Prof. educație timpurie: Iordache Maria Daniela
Școala Gimnazială „Pan M. Viziurescu” Branș, județul Olt

Urmare din pagina 12

3. Joc de mișcare – „Planetele orbitează Soarele”.

- Aleg un copil să fie „Soarele” (stă în mijloc).
- Alți copii sunt planete: li se înmânează cartonașe cu imaginile unor planete și li se explică pe ce orbită ar sta, mai aproape și mai departe de Soare.
- Copiii „orbitează” corect în jurul Soarelui: planetelor mai apropiate li se cere să facă pași mai rapizi, iar celor mai îndepărtate pași mai lenți (într-o formă simplificată)
- Explic conceptul de rotație (rotația planetei) cu un copil care se rotește ușor pe loc, precizând că planetele se rotesc și ele pe loc.

4. Activitate practică – Modelare planete

- Ofer fiecărui copil plastilină.
- Propun să modeleze una din planetele văzute în Canva sau să-și imagineze o planetă proprie.
- În timpul modelării, discutăm: „Ce culoare are planeta ta?”, „Are inele ca Saturn?”, „Este mică sau mare?”
- Încurajez creativitatea și ofer sprijin la formă și culoare.

5. Reflecție și prezentare

- Solicit copiilor să prezinte planeta lor: să spună numele, ce au ales să facă și de ce.
- Folosesc post-it-uri sau fișe mici: „Astăzi am învățat despre ...”(copiii desenează planeta aleasă), „Mi-a plăcut ...” (copiii colorează emoticonul).

6. Încheiere

- Recapitulez ce am aflat despre planete: există mai multe planete, ele au forme diferite, orbitează în jurul Soarelui.
- Întreb: „Vrem să facem și altă dată o călătorie în spațiu pentru a cunoaște restul planetelor?”
- Cântăm împreună un cântec despre planete

Evaluarea impactului asupra copiilor (feedback, rezultate, dificultăți întâmpinate)

Feedback observat (calitativ)

- **Entuziasm și implicare:** Majoritatea copiilor au arătat entuziasm în timpul prezentării Canva (puncte de interes: inelele lui Saturn, culoarea roșie a lui Marte).
- **Participare verbală:** Mulți copii au răspuns la întrebări simple și au dat nume de planete sau culori.
- **Feedback expresiv:** Post-it-urile/făptuirea fețelor au arătat în proporție mare reacții pozitive (😊) — semn că activitatea a fost plăcută și accesibilă.

Rezultate (concrete, observate)

- **Reținere minimă:** ~70–80% din copii au reușit să numească cel puțin două planete (observat imediat după activitate).
- **Înțelegerea conceptului de orbită:** Majoritatea copiilor au reprodus corect activitatea de mișcare (mers în jurul Soarelui) și au înțeles ideea simplificată că planetele „se mișcă în jurul Soarelui”.
- **Produse creative:** Toți copiii au realizat o planetă din plastilină; cele mai multe creații mi-au permis să identific dacă copilul recunoaște culoarea/atributul planetei alese.

Dificultăți întâmpinate

- Confuzie între planete asemănătoare:** Unii copii au confundat Marte/Pământ sau alte planete care au culori apropiate; explicarea vizuală suplimentară a fost necesară.
 - *Soluție aplicată:* Repetare scurtă + arătare de imagini mărite din Canva; folosirea unei rime sau cântecel pentru diferențiere („Marte e roșu, Pământ e albastru”).
- Timp de atenție limitat:** Unii copii au avut nevoie de pauze scurte sau mișcare suplimentară pentru a rămâne concentrați.
 - *Soluție aplicată:* Alternarea între activitate pasivă (vizionare) și activă (joc/mânuierea plastilinei).
- Dificultăți motorii fine la modelare:** Câțiva copii mai timizi sau cu abilități motorii în dezvoltare au avut nevoie de suport.
 - *Soluție aplicată:* Ajutor individualizat și demonstrații pas cu pas; oferirea opțiunii de desen în loc de modelare.

Concluzii privind impactul

- RED-ul creat în Canva a avut un **impact pozitiv clar**: a stimulat curiozitatea, a facilitat învățarea vizuală și a crescut motivația copiilor pentru subiect.
- Combinația dintre resursa digitală și activitățile practice (joc, modelare) a consolidat înțelegerea și a permis accesul copiilor cu stiluri de învățare diferite (vizual, kinestezic, auditiv).
- Dificultățile au fost minime și ușor de remediat prin adaptări simple (repetiție vizuală, activități scurte, asistență individuală).

Într-o lume în care tehnologia influențează profund modul în care comunicăm, lucrăm și învățăm, cursul de Pedagogie Digitală devine esențial pentru cadrele didactice și pentru toți cei implicați în procesul educațional. Digitalizarea educației nu mai reprezintă o opțiune, ci o necesitate, iar acest curs răspunde nevoii de adaptare a școlii la realitățile secolului XXI, oferind instrumente și strategii moderne pentru predare, evaluare și învățare.

Profesor ed. timpurie, Sanda Mariana Simona
Școala Gimnazială „Ion Conea”, Coteana, jud. Olt

În contextul actual, în care tehnologia face parte din viața de zi cu zi a copiilor, cursul de Pedagogie Digitală are un rol important și în învățământul preșcolar. Acest curs îi sprijină pe educatori să integreze resursele digitale într-un mod echilibrat, adecvat vârstei copiilor, astfel încât procesul educațional să devină mai atractiv, mai interactiv și mai eficient.

Pedagogia digitală în grădiniță nu presupune utilizarea excesivă a tehnologiei, ci folosirea ei ca instrument de sprijin pentru activitățile tradiționale. De exemplu, educatorii pot utiliza povești animate, cântece educative sau jocuri interactive pentru a capta atenția copiilor și pentru a facilita înțelegerea noțiunilor. Vizionarea unor scurte materiale video sau utilizarea tablei interactive poate sprijini activitățile de cunoaștere a mediului, dezvoltarea limbajului sau învățarea regulilor de comportament.

Un aspect important al cursului este dezvoltarea competențelor digitale ale educatorilor. Aceștia învață cum să selecteze aplicații și resurse digitale potrivite pentru vârsta preșcolarilor, cum să creeze activități simple și atractive și cum să îmbine jocul clasic cu jocul digital. De exemplu, copiii pot sorta imagini pe tablă interactivă, pot identifica culori și forme sau pot participa la jocuri de recunoaștere a sunetelor.

Cursul abordează și teme legate de siguranța copiilor în mediul digital. Educatorii sunt îndrumați să promoveze utilizarea responsabilă a tehnologiei, să limiteze timpul petrecut în fața ecranelor și să aleagă conținut educațional sigur. De asemenea, se pune accent pe colaborarea cu familia, astfel încât părinții să fie informați și implicați în utilizarea echilibrată a tehnologiei acasă.

Pedagogia digitală susține învățarea prin joc, specifică învățământului preșcolar. Activitățile digitale pot fi integrate în centrele de interes, sub forma unor jocuri educative, povești ilustrate sau activități interactive de grup. Acestea contribuie la dezvoltarea atenției, a creativității, a limbajului și a abilităților sociale ale copiilor.

În concluzie, cursul de Pedagogie Digitală adaptat învățământului preșcolar oferă educatorilor instrumente moderne pentru a sprijini dezvoltarea armonioasă a copiilor. Prin utilizarea echilibrată și creativă a tehnologiei, activitățile din grădiniță devin mai atractive, mai dinamice și mai apropiate de universul copiilor.

PROIECT DIDACTIC CE INCLUDE RESURSĂ SUPORT VIZUAL DIGITAL CARE SPRIJINĂ MOMENTUL DE PREDARE

ÎNV. PREȘCOLAR

Prof. educație timpurie Degeratu Georgiana
Grădinița Program Normal Nr. 7, Giurgiu

Tema anuală: Nivel I: Cu ce și cum exprimăm ceea ce simțim?

Continuare în pagina 15

Subtema: Insecte

Tema zilei: „Buburuza și prietenii”

Mijloc de realizare: Activitate integrată: ADP+ ALA1+ADE (DLC+DEC) +ALA2

Forma: Frontal, individual, pe grupuri mici

Durata: O zi

Scopul: Sistematizarea și consolidarea cunoștințelor despre insecte;

Consolidarea deprinderii de exprimare corectă în propoziții și fraze;

Formarea deprinderii de a lucra în echipă.

ADP: „Bună dimineața” (I.D.)

Rutina: Gustarea

Tranziții:

„Alunelu”; Noi suntem piticii/ Piticii voinicii/ Mergem la baie după săpunel / și apoi repede după pachețel; „10 degețele”

OO₁- Să utilizeze formulele de salut adecvate momentelor zilei;

OO₂- Să completeze corect datele din calendarul naturii cu ajutorul educatoarei;

OO₃- Să participe la discuțiile pe tema dată;

OO₄- Să interpreteze cântecele propuse pe parcursul activității.

ALA 1: 1. Joc de masă - „Puzzle cu insecte”

OO₁- Să îmbine corect piesele;

OO₂- Să coopereze cu colegi.

PROIECT DIDACTIC CE INCLUDE RESURSĂ SUPORT VIZUAL DIGITAL CARE SPRIJINĂ MOMENTUL DE PREDARE

ÎNV. PREȘCOLAR

2. Artă - „Colorăm insecte”

- OO₁- Să mânuiască corect creioanele colorate;
OO₂- Să coloreze corect respectând conturul;
OO₃- Să coloreze folosind culorile adecvate.

Prof. educație timpurie Degeratu Georgiana
Grădinița Program Normal Nr. 7, Giurgiu

Urmare din pagina 14
Continuare în pagina 16

ADE: Activitate integrată: „Buburuza și prietenii”

1. DLC – Lectura educatoarei „Legenda buburuzei” cu ajutorul prezentării PPT
2. DEC – Pictăm buburuze

- O1. Să-și îmbogățească vocabularul cu cuvintele noi din text;
O2 Să respecte poziția corectă a corpului pe tot parcursul activității.

ALA 2: Se așază/ zboară buburuza – joc de atenție

„Bobița și buburuza” – vizionare desen animat

OO₁ – Să găsească o buburuză, ghidându-se după cuvintele se așază/zboară.

(„se așază” reprezintă apropierea, „zboară” înseamnă depărtarea.)

OO₂ – Să vizioneze desenul animat

STRATEGII DIDACTICE:

- metode și procedee: conversația, lectura educatoarei, explicația, exercițiul, demonstrația, jocul didactic, descrierea.
- material didactic: imagini, fișe de lucru, acuarele, pensule, păhăruțe, panou polistiren, prezentare PPT, creioane, lucrări model, calculator, buburuza.

BIBLIOGRAFIE:

Jocuri didactice pentru preșcolari, Ed, Aramis 2004

Tradițional și modern în învățământul preșcolar, Ed. Omfal Esential 2007

ETAPELE ACTIVITĂȚII	CONȚINUTUL INSTRUCTIV- EDUCATIV	STRATEGII DIDACTICE
1. Moment organizatoric	Se asigură condițiile necesare pentru buna desfășurare a activității (aerisirea sălii de grupă, aranjarea mobilierului pentru activitate, pregătirea materialelor necesare desfășurării activității), introducerea organizată a copiilor în sala de grupă.	conversația introdactivă frontală
2. Captarea atenției	În cadrul „Întâlnirii de dimineața” îi salut pe copii: „Dimineața a sosit/ La grădinița am venit. La măsute ne-așezăm,/ Cu toți să ne salutăm. A-nceput o noua zi,/ Bună dimineața, copii!” Îi întreb pe preșcolarii cum a fost drumul spre grădiniță. Fac prezența copiilor, apoi copiii completează calendarul naturii. Cu ajutorul imaginilor ne reamintim insectele, apoi răspundem la ghicitori. Descoperim scrisoarea primită de la Buburuza prin intermediul prietenului fluturaș.	conversația euristica explicația scrisoare imagini calendarul naturii frontal
3. Anunțarea temei	Se anunță copiilor subiectul activității: Astăzi vom colora insecte, vom rezolva un puzzle apoi vă voi citi o poveste foarte frumoasă, numită „Legenda buburuzei” folosind tehnologia digitală (prezentare PPT) și o vom ajuta pe buburuza să-și recapete bulinele, pictând-o. Trebuie să ascultați cu mare atenție indicațiile mele iar la sfârșit vă voi învăța un joc.	conversația introdactivă scrisoare frontal
4. Dirijarea activității	Se realizează tranziția – cântecul Alunelu și se împarte materialul la cele două centre. Merg la fiecare centru și explic modul corect de realizare a sarcinii. La centru Artă copiii vor colora insecte. Pentru a fi o lucrare frumoasă întreaga suprafață trebuie colorată, să se respecte conturul și să se folosească culorile adecvate. Le prezint un model. La centrul Joc de masă se realizează un puzzle dintr-o imagine cu insecte, le prezint copiilor modelul și le explic modul de îmbinare.	conversația euristica exercițiul explicația descrierea demonstrarea model lectura educatoarei prezentare PPT

PROIECT DIDACTIC CE INCLUDE RESURSA SUPTOR VIZUAL DIGITAL CARE SPRIJINĂ MOMENTUL DE PREDARE

ÎNV. PREȘCOLAR

	Dacă sarcinile se realizează rapid copiii vor primi încă o imagine și alt puzzle. La final toate lucrările se expun pentru a fi văzute de întreaga grupă și se fac comentarii asupra lor. La final toate lucrările se expun pentru a fi văzute de întreaga grupa și se fac comentarii asupra lor. Are loc un moment de înviorare. Tranziție: „Noi suntem piticii/ Piticii voinicii/ Mergem la baie după săpunel / Și apoi repede după pachetel” Rutina Se poartă o scurtă discuție referitoare la anotimpuri: numărul lor, succesiunea în timpul anului, locul primăverii în șirul anotimpurilor. Voi lectura povestea clar, accesibil și expresiv pentru a putea trezi emoții și pentru a asigura motivația învățării, folosindu-mă de prezentarea PPT. Expresivitatea expunerii o voi realiza prin modelarea vocii, schimbarea ritmului vorbirii pe parcursul expunerii, pauze logice, accentuări și scăderi ale intensității vocii, repetiții, mimică și gestică. Cu ajutorul întrebărilor copiii vor înțelege mai bine conținutul poveștii. Se va insista pe mesajul educativ al poveștii. Se va desfășura tranziția prin cântecul 10 degetele.	creioane colorate fișe de lucru lucrare model calculator puzzle carton suport poliester frontală grupală individuală
5. Obținerea performanței și asigurarea conexiunii inverse	Copiii se așază la măsuțe, le împart acuarele, pensule, pahare pentru apa și explic sarcina de lucru: „Acum vom picta buburuza, trebuie să folosiți culorile adecvate negru/roșu, să respectați conturul, să adăugați mai multă culoare și mai puțină apă.” Le prezint un model, orientativ. Le explic că trebuie să fie atenți, să mănuiască cu grijă pensula, le demonstrez modul de realizare corect.	explicația exercițiul demonstrația pensule acuarele lucrare model coli păhăruțe frontală individuală
6. Evaluare performanțelor	Expun lucrările și fac aprecieri solicitând și părerea lor în privința propriei lucrări și a celorlalți. Fac aprecieri asupra întregii activități.	conversația de evaluare suport poliester frontala
7. Încheierea activității	Se realizează jocul „se așază/ zboară buburuza”. Un copil trebuie să găsească buburuza, ghidându-se după cuvintele se așază/ zboară. Explic regulile („se așază” semnifică apropierea, „zboară” înseamnă depărtarea). Se vizionează desenul animat „Bobița și buburuză”.	explicația demonstrația joc didactic calculator frontală

Prof. educație timpurie Degeratu Georgiana
Grădinița Program Normal Nr. 7, Giurgiu

Urmare din pagina 15

1. Introducere: Resursele digitale în educație

În contextul actual al învățământului modern, resursele digitale au devenit instrumente esențiale în procesul educațional. Ele reprezintă materiale sau aplicații interactive care susțin învățarea, motivarea și implicarea elevilor în activități semnificative. Resursele digitale pot include fișe interactive, jocuri educaționale, teste, aplicații LMS (Learning Management System), video-lecții, platforme de colaborare și multe altele.

Beneficiile resurselor digitale sunt multiple:

- Personalizarea învățării prin ajustarea ritmului și nivelului fiecărui copil;
- Activarea interesului și motivației prin elemente ludice;
- Dezvoltarea competențelor digitale timpurii;
- Sprijinirea învățării vizuale și tactile, esențială la vârste mici.

În ceea ce privește educația timpurie, și în special învățământul preșcolar, utilizarea tehnologiei este un subiect intens dezbătut, aflat la intersecția dintre inovație și prudență pedagogică. La această vârstă, resursele digitale nu trebuie să înlocuiască manipularea obiectelor reale sau interacțiunea umană, ci să le completeze prin experiențe multisenzoriale. Tabletele interactive, roboții educaționali simpli sau jocurile de asociere pe ecrane tactile pot deveni „jucării inteligente” care stimulează curiozitatea naturală a copilului, oferind un feedback vizual și auditiv imediat, imposibil de obținut prin metodele tradiționale.

Utilizarea acestor resurse la grupa mică, mijlocie sau mare aduce o serie de **avantaje** semnificative:

- **Creșterea motivației:** Elementele de gamificare (sunete, culori, recompense virtuale) captează atenția copiilor și transformă învățarea într-o aventură captivantă.
- **Dezvoltarea autonomiei:** Copiii învață să exploreze singuri, să ia decizii și să rezolve probleme simple prin încercare și eroare într-un mediu sigur.
- **Incluziunea:** Resursele digitale pot fi adaptate ușor pentru copii cu cerințe educaționale speciale, oferind modalități alternative de comunicare și exprimare.

Pe de altă parte, există și **dezavantaje** sau riscuri ce trebuie gestionate cu rigoare de către cadrul didactic:

- **Sedentarismul și izolarea:** Utilizarea excesivă poate reduce timpul alocat activităților fizice și poate limita interacțiunile sociale directe între copii.
- **Suprasolicitarea senzorială:** Un conținut digital prea agresiv vizual sau auditiv poate duce la oboseală, irascibilitate și scăderea capacității de concentrare pe termen lung.
- **Accesul la conținut inadecvat:** Fără o supraveghere strictă și o selecție riguroasă a aplicațiilor, preșcolarii pot fi expuși unor stimuli care nu sunt potriviți nivelului lor de dezvoltare psiho-emoțională.

2. Platforma LearningApps.org și aplicabilitatea sa la preșcolari

LearningApps.org este o platformă digitală gratuită ce oferă posibilitatea creării de aplicații interactive: jocuri, potriviri, quiz-uri, exerciții de asociere și de completare. Un avantaj important pentru educatori este capacitatea de a personaliza conținutul în funcție de nivelul de vârstă și obiectivele educaționale urmărite.

La nivel preșcolar, LearningApps permite:

- realizarea unor jocuri de recunoaștere vizuală;
- introducerea conceptelor matematice simple (numărare, forme);
- consolidarea vocabularului și a asocierii între imagine și concept;
- dezvoltarea atenției, memoriei și motricității fine (în interacțiunea cu ecranul).

Jocurile create pot fi utilizate în grup mic, individual sau pe videoproector, însoțite de interacțiune și discuție ghidată de educator.

3. Analiza jocurilor create

Pentru fiecare aplicație creată pe LearningApps.org, voi prezenta următoarele elemente:

- Link
- Denumirea jocului
- Sarcina jocului
- Avantajele/beneficiile desfășurării jocului
- Descrierea derulării activității

3.1. Jocul 1

Link: <https://learningapps.org/44327217>

Denumirea jocului: Potrivește obiectul cu forma

Sarcina jocului:

Copiii trebuie să potrivească imaginea unui obiect cu forma corespunzătoare.

Avantajele/beneficiile desfășurării jocului:

1. Copilul identifică corect imaginea obiectului care corespunde formei afișate.

2. Copilul dezvoltă abilități de discriminare vizuală.

3. Copilul colaborează cu colegii în timpul activității.

Descrierea derulării:

Jocul este afișat pe videoproiector/tablă digitală sau pe dispozitive individuale. Educatorul explică sarcina: „care formă aparține obiectului?”. Copiii răspund pe rând sau în grupuri mici, iar profesorul oferă feedback imediat. Activitatea stimulează atenția vizuală și vocabularul (denumirea obiectelor).

3.2. Jocul 2

Link: <https://learningapps.org/44195044>

Denumirea jocului: Raportarea cantității la număr

Sarcina jocului:

Copiii trebuie să asocieze jetoanele care reprezintă cifre cu jetoanele care reprezintă mulțimile corespunzătoare.

Avantajele/beneficiile desfășurării jocului:

- Să observe și să numere corect obiectele dintr-o imagine.
- Să recunoască și să asocieze cifra cu numărul de obiecte.
- Să exerseze raportarea cantității la număr.
- Să utilizeze resurse digitale simple pentru exersarea abilităților matematice.

Descrierea modalității de desfășurare:

Activitatea se desfășoară individual, la calculator sau proiector. Pe ecran apare o imagine cu un anumit număr de obiecte, iar copilul trebuie să aleagă din opțiuni cifra corectă. Educatoarea poate ghida verbal: „Hai să numărăm împreună! Câte mașini vezi? Ce cifră trebuie să alegem?” Jocul sprijină învățarea prin imagini, stimulând recunoașterea vizuală a cantităților și asocierea logică cu cifra corespunzătoare.

3.3. Jocul 3

Link: <https://learningapps.org/44156869>

Denumirea jocului: Sortare de mulțimi

Sarcina jocului:

Copiii numără elementele fiecărei mulțimi, apoi plasează mulțimea pe axa numerelor în ordine crescătoare.

Obiective operaționale:

1. Să determine cardinalul fiecărei mulțimi prin numărarea corectă a elementelor prezentate vizual pe ecran.
2. Să ordoneze mulțimile pe axa numerelor, utilizând algoritmul numărării crescătoare (de la cel mai mic la cel mai mare).
3. Să asocieze corect cantitatea de elemente numărată cu poziția corespunzătoare pe axa numerică, validând rezultatul prin interacțiunea cu interfața jocului.

Descrierea derulării:

Prezentarea se face în clasă pe videoproiector sau prin tablete, iar copiii sunt invitați să ridice mâna pentru a răspunde sau să încerce direct asocierea/dublarea pe ecran. Educatorul explică contextul – „câte elemente are această mulțime”, „Unde plasăm mulțimea pe axa numerelor?”

În concluzie, integrarea resurselor digitale în educația timpurie nu reprezintă un scop în sine, ci un mijloc modern de a îmbogăți universul cunoașterii pentru „nativii digitali”. Succesul acestui demers depinde în totalitate de măiestria cadrului didactic de a armoniza tehnologia cu metodele tradiționale, asigurându-se că ecranul rămâne o fereastră către explorare și nu o barieră în calea socializării. Utilizate cu moderație, discernământ și responsabilitate, instrumentele digitale pot transforma procesul de învățare într-o experiență fascinantă, pregătindu-i pe preșcolari pentru o lume în continuă schimbare, fără a le priva însă copilăria de farmecul jocului concret și al interacțiunii umane autentice.



Supliment electronic editat de:
CASA CORPULUI DIDACTIC GIURGIU
Adresa: Str. Dr. Ion Munteanu, Nr. 3
Giurgiu, România, Tel. / fax. 0246212638
Web: www.ccdgiurgiu.ro
E-mail: ccdgr2002@yahoo.com



Autor: Scarlat Andreea

Instituție: G.P.N Brebeni-Români

Grupă: Mică/Mijlocie/Mare

Continuare în pagina 20

Introducere

În contextul transformării digitale a educației timpurii, prezentul document reunește două resurse interactive create în cadrul cursului de formare „Pedagogie digitală”, concepute pentru a sprijini învățarea prin joc la nivel preșcolar. Având ca temă Crăciunul, resursele propuse (un joc Wordwall de memorie vizuală și un joc LearningApps de asociere imagine-cuvânt) valorifică interesul natural al copiilor pentru imagini, ritm și repetiție, oferind o experiență de învățare atractivă, structurată și accesibilă.

Scopul principal este dezvoltarea memoriei vizuale și a atenției, îmbogățirea vocabularului tematic (ex.: mașină, minge, dulciuri, ciocolată, păpușă, Moș Crăciun, trenuleț, fulg de nea, cadou, lumânare), precum și inițierea în prealfabetizare prin recunoașterea globală a cuvintelor tipărite. Concomitent, sunt exersate abilități digitale de bază (navigare, selectare, interacțiune cu dispozitive), competențe socio-emoționale (cooperare, respectarea regulilor) și abilități de comunicare (denumire, pronunție, dialog scurt).

Documentul oferă descrierea resurselor, obiectivele, pașii de creare, modalitățile de utilizare la grupă, criteriile de evaluare și recomandări de accesibilitate/ incluziune. Activitățile sunt gândite pentru organizare frontală și pe centre, pot fi adaptate pentru grupele mică/mijlocie/mare și respectă principiile siguranței digitale și ale protecției datelor (GDPR). În ansamblu, portofoliul ilustrează modul în care instrumentele digitale (Wordwall și LearningApps) pot susține, într-un mod ludic și eficient, atingerea obiectivelor curriculare în grădiniță.

Resursa 1: joc Wordwall de memorie vizuală – „Cadouri de Crăciun: memorează și selectează”.

Resursa 2: joc LearningApps de asociere imagine-cuvânt – „Asociază imaginea cu scrisul”.

Ambele resurse folosesc imagini familiare copiilor (ex.: mașină, minge, dulciuri, ciocolată, cadou) și interacțiuni simple (click/tap), susținând atenția, memoria și dezvoltarea limbajului.

Resursa 1 – Wordwall: „Cadouri de Crăciun – memorează și selectează”

Tema: cadouri/obiecte specifice Crăciunului.

Public-țintă: preșcolari (3–6 ani).

Scop educațional: antrenarea memoriei vizuale și a atenției selective; consolidarea vocabularului tematic.

Conținut (imagini recomandate):

Mașină, minge, dulciuri, ciocolată, păpușă, trenuleț, Moș Crăciun.

Mecanica jocului (pentru copii):

Pas 1: apar pe rând 5 imagini (ex.: mașină, minge, dulciuri, ciocolată, tren) – copiii le memorează.

Pas 2: apare o grilă cu mai multe imagini (10), iar copiii selectează exact cele 5 văzute anterior.

Utilizare la grupă:

Format: frontal (pe videoproiector/tabla interactivă) sau pe perechi (tabletă).

Rute: 2–3 runde cu seturi diferite de 5 imagini pentru varietate.

Interacțiune: se discută strategiile de memorare (culoare, formă, categorie).

Durată: 8–12 minute. □

Resurse tehnice:

Laptop/PC + videoproiector/tabla interactivă sau tabletă; internet; sunet opțional.

Indicatori de reușită:

Reține și selectează corect cel puțin 3/5 imagini în prima rundă; 5/5 după exersare.

Denumeste corect imaginile identificate.

Linkuri (de completat după publicare) ➡:

Wordwall – „Memorizează/Selectează”: [<https://wordwall.net/ro/resource/104176650>]

Resursa 2 – LearningApps: „Asociază imaginea cu cuvântul (scrisul)”

Tema: vocabular tematic de Crăciun.

Public-țintă: preșcolari (3–6 ani).

Scop educațional: asociere imagine-cuvânt (majuscule), dezvoltarea prealfabetizării și a recunoașterii globale a cuvintelor.

Perechi:

LUMÂNARE – [imagine]

STEA – [imagine]

GLOBULEȚ – [imagine]

BRAD – [imagine]

FULG – [imagine]

Potrivire prin drag & drop sau click între fiecare imagine și cuvântul corespunzător.

Utilizare la grupă:

Format: individual sau pe perechi (cooperare, verbalizare).
 Sprijin: se pronunță cuvintele cu diacritice; se cere denumirea cu propoziții scurte.
 Durată: 8–10 minute.

Resurse tehnice:

Dispozitiv cu ecran (PC/tabletă), internet, opțional audio pentru pronunție.

Indicatori de reușită:

Potrivire corectă pentru minimum 7/10 perechi (nivel inițial), progres spre 10–12/12 după exersare.
 Pronunție clară și denumire corectă a imaginilor.

Linkuri (de completat după publicare) ➡: <https://learningapps.org/44237529>

Concluzie:

Resursele digitale prezentate demonstrează că instrumentele simple și bine calibrate (Wordwall și LearningApps) pot crește semnificativ motivația, calitatea învățării și gradul de participare în grădiniță. Ele sunt replicabile, ușor de actualizat și oferă un cadru modern și sigur pentru dezvoltarea competențelor-cheie ale copiilor, susținând demersul educațional în spiritul pedagogiei digitale.

Autor: Scarlat Andreea

Instituție: G.P.N Brebeni-Români

Grupă: Mică/Mijlocie/Mare

Urmare din pagina 19

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

Sandu-Guriță Mădălina

Cernica Denisa Mihaela

Grădiniță cu program prelungit „Căsuța Fermecată”, Giurgiu

Continuare în pagina 21

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 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

- **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 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.

Sandu-Guriță Mădălina

Cernica Denisa Mihaela

Grădinița cu program prelungit „Căsuța Fermecată”, Giurgiu

Urmare din pagina 20

Continuare în pagina 22

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.

Sandu-Guriță Mădălina
Cernica Denisa Mihaela

Grădinița cu program prelungit „Căsuța Fermecată”, Giurgiu
Urmare din pagina 21

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

<https://gamma.app/docs/Totul-despre-animalele-de-la-ferma-nkw3f1puykjgfm>

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 narațiuni 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 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.

Integrarea tehnologiei în educația timpurie a devenit o prioritate esențială în formarea cadrelor didactice moderne. În cadrul programelor de formare continuă, accentul a fost pus tot mai mult pe identificarea și utilizarea unor resurse digitale interactive, care să sprijine procesul de predare-învățare în mod eficient, motivant și adaptat nevoilor copilului de vârstă preșcolară. Una dintre aceste resurse digitale, pe care am avut oportunitatea să o explorez și să o aplic în activitatea mea, este Wordwall – o platformă educațională online care oferă posibilitatea de a crea jocuri interactive personalizate.

Prof. educație timpurie Neacșu Felicia Denisa
Școala Gimnazială „Mihai Eminescu”
Structură – Grădinița cu P.N. Nr. 8, Giurgiu

Aplicația Wordwall este apreciată pentru interfața sa intuitivă, posibilitatea de adaptare la diverse teme din curriculum și varietatea mare de formate de jocuri (potriviri, anagrame, roată aleatorie, labirinturi etc.). Resursa pe care am creat-o în cadrul programului de formare este destinată copiilor de 4–5 ani și are ca temă animalele domestice. Jocul este disponibil online la adresa:

<https://wordwall.net/ro/resource/104454909>(<https://wordwall.net/ro/resource/104454909>)

Prin integrarea Wordwall în activitățile zilnice, am realizat cât de important este să diversific metodele de predare și să ofer copiilor ocazii de a învăța prin joc și explorare digitală. În plus, această experiență mi-a demonstrat că alfabetizarea digitală nu este un proces rezervat doar ciclurilor superioare de învățământ, ci poate fi inițiat cu succes încă din grădiniță, cu instrumente potrivite vârstei.

Această resursă digitală nu înlocuiește interacțiunea directă cu copilul sau activitățile senzoriale, dar completează procesul educațional, oferindu-i copilului oportunități suplimentare de învățare, într-un limbaj pe care el îl înțelege: cel al jocului interactiv.

Concluzie:

Wordwall este o platformă digitală utilă și eficientă, cu un potențial educațional semnificativ în contextul actual. Utilizarea sa în activitatea cu preșcolari susține dezvoltarea competențelor digitale timpurii, stimulează învățarea activă și contribuie la modernizarea demersului didactic. Prin participarea la programul de formare, mi-am îmbogățit repertoriul profesional și am dobândit încrederea de a utiliza în mod creativ și conștient resurse digitale adaptate copiilor din grădiniță.

Scopul acestui joc este consolidarea vocabularului legat de animalele domestice, dezvoltarea atenției și stimularea memoriei vizual-auditive. Activitatea constă în rezolvarea de sarcini, într-un format interactiv și accesibil.

Beneficiile observate în utilizarea Wordwall:

1. Creșterea motivației pentru învățare – Copiii s-au arătat entuziasmați și implicați în activitate, fiind atrași de dinamica jocului și de recompensele vizuale.
2. Învățare activă și diferențiată – Platforma permite adaptarea conținutului în funcție de nivelul fiecărui copil, fiind ideală pentru activități individuale sau pe grupe mici.
3. Feedback imediat – Corectarea automată îi ajută pe copii să își autoregleze învățarea, iar repetiția interactivă sprijină fixarea noțiunilor.
4. Sprijin pentru educatoarea modernă – Platforma este un instrument eficient în planificarea activităților moderne, oferind economisirea timpului și posibilitatea reutilizării resurselor.

Avantajele/ beneficiile jocului:

- Dezvoltarea capacității de recunoaștere și denumire a animalelor domestice.
- Dezvoltarea interesului pentru învățare prin activități digitale interactive.
- Copilul va identifica corect imaginea unui animal domestic și o va asocia cu denumirea corespunzătoare.
- Copilul va utiliza limbajul verbal pentru a denumi animalele prezentate.
- Copilul va manifesta curiozitate și implicare în activitate, lucrând individual.
- Copilul își va dezvolta atenția și concentrarea în rezolvarea sarcinii propuse.



Supliment electronic editat de:
CASA CORPULUI DIDACTIC GIURGIU
Adresa: Str. Dr. Ion Munteanu, Nr. 3
Giurgiu, România, Tel. / fax. 0246212638
Web: www.ccdgiurgiu.ro
E-mail: ccdgr2002@yahoo.com



PROIECT DIDACTIC ÎN SISTEM BLENDED LEARNING

MODEL ALES: FLIPPED CLASSROOM

ÎNV. PRIMAR

1. **Informații generale:**
2. Disciplina: arte vizuale și abilități practice
3. Nivel primar
4. Clasa: a IV-a
5. Tema lecției: Peisaj de toamnă
6. Tema plastică: Expresivitate și armonie cromatică
7. Durata: 45 minute
8. Model blended-learning ales: clasa inversată (Flipped classroom)

Profesor învățământ primar, Antonie Ioneta

Școala Școala Gimnazială Oboga, jud. Olt

Continuare în pagina 25

Justificarea alegerii:

Modelul clasei inversate permite transferul conținutului teoretic în mediul online, oferind elevilor posibilitatea de a explora exemple vizuale în ritm propriu. Activitățile față-în-față sunt dedicate creației artistice și interacțiunii directe, aspect esențial pentru disciplina „Arte vizuale și abilități practice.”

9. Resurse materiale: coli desen A4/bloc de desen, acuarele/tempera, pensule, recipiente apă, creioane colorate, tablă interactivă, șevalet
10. Resurse digitale-Platforme digitale utilizate: MS Teams/Google Classroom, Padlet, Youtube

2. Competențe specifice urmărite:

- Utilizarea limbajului plastic în realizarea unor lucrări artistice.
- Aplicarea tehnicilor de desen și pictură în compoziții simple.
- Manifestarea interesului pentru creația artistică proprie și a celorlalți.

Obiective operaționale:

- să identifice elementele componente ale unui peisaj (cer, copaci, sol, apă);
- să utilizeze corect culori calde în realizarea unui peisaj de toamnă;
- să realizeze o compoziție plastică respectând proporțiile și spațiul;
- să exprime verbal opinii despre lucrarea proprie și cea a colegilor.

3. Organizarea lecției:

Etapă	Tip activitate	Descriere activitate	Resurse /platforme	Modalitate de lucru
Pregătire (pre activitate)	Online/asincron	Elevii urmăresc acasă un videoclip despre: realizarea pas cu pas a unui peisaj de toamnă, observând culorile toamnei, tehnica de lucru, instrumentele și materialele necesare	Youtube https://youtu.be/qyvdYnTtBfE?si=aGRyPMu1MZFZ1F47	Individual (acasă, în Google Classroom/ MS Teams)
Activitate în clasă	Față în față	1. Moment introductiv – conversație dirijată (5 minute) - Discuție despre anotimpul toamna; - Identificarea culorilor specifice; - Observarea unor imagini digitale cu peisaje. 2. Activitate practică principală (25 minute) Sarcina de lucru: Realizarea unui peisaj de toamnă prin desen sau pictură, folosind culori calde. 3. Activitate de valorizare și comunicare (5 minute) • Elevii prezintă lucrarea; • Oferă un titlu; • Explică ce elemente și culori au ales.	Platforma Google Arts & Culture (căutare pe platformă-Autumn painting-Expoziție online, 12 scene frumoase de toamnă: https://artsandculture.google.com/story/dgWBbZB1XcM8Lg)	Frontal Individual
Activități online de consolidare și reflecție (asincron)	Online/asincron	Descriere activitate Elevii fotografiază lucrarea realizată și o încarcă pe un panou Padlet, completând propoziția: Cel mai mult îmi place la lucrarea mea...	Padlet, MS Teams/Classroom	Individual (acasă)

PROIECT DIDACTIC ÎN SISTEM BLENDED LEARNING

MODEL ALES: FLIPPED CLASSROOM

ÎNV. PRIMAR

Evaluarea activităților

4. **Evaluare formativă:** observarea implicării elevilor în realizarea produsului artistic/digital
5. **Evaluare prin produs:** lucrarea plastică realizată;
6. **Autoevaluare:** exprimarea verbală a satisfacției față de propria lucrare-reflecția scrisă pe Padlet
7. **Feedback verbal** din partea profesorului și a colegilor.

Profesor învățământ primar, Antonie Ioneta

Școala Școala Gimnazială Oboga, jud. Olt

Urmare din pagina 24

Concluzie:

Proiectul de lecție realizat în format blended-learning valorifică în mod echilibrat activitățile online și cele față-în-față, oferind elevilor oportunitatea de a dobândi cunoștințe teoretice în mediul digital și de a le aplica practic în cadrul activităților desfășurate în clasă. Modelul clasei inversate facilitează învățarea în ritm propriu, stimulează autonomia elevilor și optimizează timpul de lucru direct cu cadrul didactic.

Prin îmbinarea resurselor digitale cu activitățile practice specifice disciplinei „Arte vizuale și abilități practice”, lecția contribuie la dezvoltarea creativității, a exprimării artistice și a capacității de reflecție asupra propriei activități. Utilizarea instrumentelor digitale moderne favorizează implicarea activă a elevilor și oferă contexte variate de evaluare și autoevaluare.

În concluzie, lecția propusă demonstrează eficiența abordării blended-learning în învățământul primar, susținând un proces educațional centrat pe elev, adaptat nevoilor actuale de învățare și în concordanță cu cerințele programei școlare.

ÎNVĂȚARE PRIN PROIECTE (PROJECT-BASED LEARNING – PBL)

INTEGRAREA TEHNOLOGIILOR DIGITALE

ÎNV. PRIMAR

1. Contextul didactic

Nivel educațional: Primar

Clasa: Clasa a III-a

Disciplina: Științe ale naturii / Educație civică (abordare interdisciplinară)

Model didactic ales: Învățare prin proiecte (PBL)

Profesor învățământ primar, Antonie Ioneta

Școala Școala Gimnazială Oboga, jud. Olt

Continuare în pagina 26

2. Tema proiectului didactic

„Salvăm planeta! – Micii ecologiști în acțiune”

Tema îi implică pe elevi în identificarea problemelor de mediu și în găsirea de soluții concrete pentru remedierea acestora, utilizând resurse digitale moderne.

3. Obiectivele de învățare

La finalul activității, elevii vor fi capabili să:

- identifice principalele forme de poluare (aer, apă, sol);
- explice efectele poluării asupra mediului și vieții oamenilor;
- colaboreze în echipă pentru realizarea unui produs digital;
- creeze un poster digital cu mesaje ecologice clare;
- utilizeze responsabil aplicații digitale simple (Canva, Google Docs).

4. Produsul final

Poster digital ecologic, realizat în aplicația **Canva**, care să conțină:

- imagini sugestive;
- mesaje scurte de tip „Protejează natura!”;
- soluții concrete pentru protejarea mediului.

Produsele vor fi expuse într-o **galerie digitală** (Padlet).

5. Etapele activității

a) Explorare / Lansarea provocării

1. Vizionarea unui **clip video educativ** despre poluare (**YouTube**).

<https://youtu.be/fHLvh4KL1Yc?si=FgGgyol76maJVCiV> (Licență de atribuire Creative Commons-reutilizare permisă)

2. Brainstorming colaborativ pe **Padlet**: „Cum este afectată planeta?”

După vizionarea materialului video introductiv, cadrul didactic lansează provocarea:

„Ce probleme de mediu ați observat în jurul vostru? Cum este afectată planeta?”

Profesorul explică elevilor că vor lucra într-un **spațiu digital comun – Padlet**, unde fiecare va putea contribui cu idei proprii. Elevii accesează linkul Padlet, creat anterior de către profesor, de pe tabletă, laptop sau tablă interactivă. Fiecare elev sau echipă primește instrucțiuni clare:

- să posteze minimum **o idee**;
 - să respecte regulile de comunicare (mesaje scurte, limbaj adecvat).
- Elevii adaugă pe Padlet: -
- **cuvinte-cheie** (ex. „gunoaie”, „fum”, „ape murdare”);
 - **propoziții scurte** (ex. „Mașinile poluează aerul”);
 - **imagini** sau pictograme sugestive;
 - **emoji** pentru a-și exprima reacțiile.

Profesor învățământ primar, Antonie Ioneta
Școala Școala Gimnazială Oboga, jud. Olt
Urmare din pagina 25

3. Lansarea misiunii:

„Devino ECO-EROU și ajută planeta să fie mai curată!”

b) Activitate de cercetare și colaborare

Elevii sunt organizați în **echipe de 3–4 membri**. Fiecare echipă primește o subtemă:

- poluarea aerului;
- poluarea apei;
- poluarea solului.

Se realizează documentare ghidată folosind: fișe digitale; imagini și texte scurte selectate de profesor; notițe realizate în **Google Docs**, în mod colaborativ.

c) Crearea produsului

Realizarea posterului digital în **Canva**: alegerea unui șablon; inserarea de imagini, titluri și mesaje; formularea de soluții ecologice.

Profesorul oferă sprijin tehnic și feedback pe parcurs.

d) Prezentare și reflecție

Prezentarea posterelor în fața clasei (prin proiector).

Publicarea produselor pe **Padlet** – „Galeria micilor ecologiști”.

Feedback colegial: „Ce mi-a plăcut la posterul tău?”

Chestionar de reflecție realizat în **Google Forms**.

6. Modul în care activitatea stimulează dezvoltarea elevilor

1. Implicarea activă: elevii iau decizii, colaborează și contribuie direct la realizarea proiectului;
2. primesc roluri în echipă: lider, designer, documentarist.
3. Motivația: activitatea este prezentată ca o **misiune**. La finalul activității se dau recompense simbolice: diplome digitale „ECO-EROU”.
4. Atenția: alternarea activităților (material video, discuții, lucru digital, prezentări) și utilizarea aplicațiilor interactive menține interesul elevilor.
5. Creativitatea și imaginația: sarcini deschise, fără un singur răspuns corect; exprimare vizuală prin imagini, culori, sloganuri; libertate în designul produsului final.

Concluzie

Acest proiect didactic transformă învățarea într-o experiență activă, relevantă și atractivă, în care tehnologia devine un instrument de explorare, colaborare și creație, nu doar un mijloc de transmitere a informației. Utilizarea instrumentelor digitale precum **Padlet, Canva și Google Docs, Youtube, Google Forms**, favorizează colaborarea, comunicarea și exprimarea creativă, înlocuind metodele tradiționale de predare cu strategii interactive care stimulează motivația și atenția elevilor. Elevii nu mai sunt simpli receptori de informații, ci devin participanți activi la propria învățare, capabili să ia decizii, să formuleze idei și să propună soluții. De asemenea, proiectul promovează învățarea interdisciplinară și dezvoltarea spiritului civic, responsabilizând elevii în raport cu protejarea mediului înconjurător. Prin reflecția finală și feedbackul oferit, se consolidează atât achizițiile de conținut, cât și competențele de autoevaluare și colaborare.

Titlul resursei:

„PEISAJUL DE TOAMNĂ – CULORI ȘI EMOȚII”

Profesor învățământ primar, **Antonie Ioneta**
Școala Școala Gimnazială Oboga, jud. Olt

Link resursă:

https://www.canva.com/design/DAG6M3zICRY/tSKEOxLhHlaZ9Gsr_g57QQ/edit

Descriere generală a resursei

„Peisajul de toamnă – culori și emoții” este o resursă educațională digitală tip **infografic**, creată pentru elevii clasei a IV-a în cadrul disciplinei **Arte vizuale și abilități practice**. Resursa prezintă elementele caracteristice ale peisajului de toamnă și paleta cromatică specifică acestui anotimp, însoțită de explicații vizuale clare. Structurarea grafică atractivă și utilizarea simbolurilor vizuale fac informațiile accesibile, stimulând orientarea vizuală și înțelegerea relației dintre culoare și emoție.

Infograficul facilitează procesul de învățare și servește ca punct de pornire pentru activități artistice practice, oferind elevilor un suport vizual în diferite momente ale lecției: introducere, consolidare și recapitulare.

Scopul resursei

Scopul principal al resursei este **dezvoltarea competențelor vizuale și artistice** ale elevilor prin:

- înțelegerea elementelor specifice ale peisajului natural de toamnă;
- recunoașterea și utilizarea culorilor calde (roșu, galben, portocaliu, maro);
- dezvoltarea sensibilității estetice și expresivității prin culoare;
- îmbunătățirea capacității de observare și comunicare vizuală.

Obiective educaționale

Prin utilizarea resursei, elevii vor putea:

1. să identifice elementele componente ale unui peisaj de toamnă;
2. să recunoască și să denumească culorile calde și gradarea acestora;
3. să înțeleagă modul în care culoarea transmite emoție și stare;
4. să utilizeze informațiile infograficului ca suport pentru realizarea unei lucrări plastice;
5. să argumenteze alegerea culorilor într-o compoziție personală.

Conținutul resursei

Infograficul este împărțit în zone tematice, fiecare punând accent pe un element cheie:

- **Elemente ale peisajului de toamnă:** copaci, frunze, cer, pajiște.
- **Culori specifice toamnei:** roșu, galben, portocaliu, maro și nuanțe intermediare.
- **Emoții asociate culorilor:** liniște, bucurie, nostalgie.
- **Sugestii pentru activități artistice:** combinarea culorilor, observație vizuală, realizarea de compoziții proprii.

Fiecare secțiune este ilustrată prin simboluri, pictograme și imagini sugestive, însoțite de texte scurte și informative, adaptate nivelului de înțelegere al elevilor.

Platforma și tehnologia utilizată

Resursa a fost creată în **Canva**, folosind:

- ilustrații și elemente grafice atractive;
- spațiu vizual organizat armonios;
- text scurt, lizibil și bine structurat.

Poate fi utilizată:

- pe tablă interactivă sau videoproiector în clasă;
- pe dispozitive personale (tablete, laptopuri);
- atât în activități **față-în-față**, cât și **online** (sincron sau asincron).

Exemple de utilizare la clasă

1. Profesorul proiectează infograficul pe tablă și inițiază o discuție despre anotimpul toamna.
2. Elevii urmăresc elementele și culorile, iar apoi descriu impresiile lor despre peisaj.
3. Infograficul este folosit ca referință pentru o activitate practică: realizarea unui peisaj de toamnă prin desen sau pictură.
4. Elevii prezintă lucrările și explică alegerea culorilor și motivul acesteia.
5. Activitatea poate continua cu reflecție și feedback în grup.

Valoarea educațională a resursei

Resursa contribuie la:

- dezvoltarea simțului estetic și a creativității;
- înțelegerea limbajului vizual și artistic;
- consolidarea abilității de recunoaștere și utilizare a culorilor;
- stimularea comunicării vizuale și expresive;
- integrarea eficientă a tehnologiei în procesul de predare-învățare.

Titlul resursei: POVESTEA CULORILOR (PREZENTARE)

link resursă:

Profesor învățământ primar, Antonie Ioneta

Școala Școala Gimnazială Oboga, jud. Olt

https://prezi.com/view/DiajnwX2YPHDfMw5aKO6/?referral_token=wm4v3mInB3FN**Descriere generală a resursei**

„Povestea culorilor” este o resursă educațională digitală realizată în aplicația **Prezi**, destinată elevilor din ciclul primar, care facilitează înțelegerea noțiunilor de bază din domeniul educației plastice. Prezentarea îmbină elemente vizuale dinamice cu explicații clare despre culori, într-o formă atractivă și ușor de urmărit.

Prin structura sa interactivă și prin modul de prezentare nonliniar, resursa captează atenția elevilor și susține învățarea vizuală, oferind un cadru narativ care transformă noțiunile teoretice despre culoare într-o poveste accesibilă și memorabilă.

Scopul resursei

Scopul principal al resursei este **formarea și consolidarea competențelor de recunoaștere și utilizare a culorilor**, prin:

1. înțelegerea noțiunilor de culori primare și secundare;
2. diferențierea culorilor calde și reci;
3. familiarizarea cu nonculorile și rolul acestora;
4. dezvoltarea capacității de observare și exprimare artistică.

Obiective educaționale

Prin utilizarea resursei Prezi, elevii vor putea:

1. să identifice și să denumească culorile primare și secundare;
2. să recunoască și să clasifice culorile în calde și reci;
3. să înțeleagă rolul nonculorilor (alb, negru, gri) în realizarea nuanțelor;
4. să explice noțiuni simple despre amestecuri de culori;
5. să utilizeze corect informațiile în activități practice de desen și pictură.

Conținutul resursei

Prezentarea Prezi este organizată sub forma unei povești vizuale, care include:

1. **Culorile primare** – baza tuturor culorilor;
2. **Culorile secundare** – obținute prin amestecuri;
3. **Culori calde** – semnificație și utilizare;
4. **Culori reci** – efecte vizuale și emoționale;
5. **Nonculori** – rolul albului, negrului și griului;
6. **Nuanțe și amestecuri** – variații cromatice.

Informațiile sunt prezentate prin:

- imagini sugestive;
- scheme cromatice;
- texte scurte și clare;
- tranziții dinamice specifice platformei Prezi.

Platforma și tehnologia utilizată

Resursa a fost realizată cu ajutorul platformei Prezi, care permite:

1. prezentare dinamică și interactivă;
2. evidențierea relațiilor dintre concepte;
3. navigare vizuală intuitivă.

Poate fi utilizată:

- pe tablă interactivă sau videoproiector;
- pe laptopuri sau tablete;
- atât în activități față în față, cât și în mediul online.

Exemple de utilizare la clasă

1. Profesorul utilizează prezentarea Prezi pentru introducerea lecției despre culori.
2. Elevii urmăresc „povestea” culorilor și identifică tipurile de culori prezentate.
3. Se realizează discuții ghidate pe baza imaginilor și explicațiilor.
4. Resursa este folosită ca suport pentru activități practice (amestecuri de culori, realizarea de desene).
5. Activitatea se finalizează prin recapitulare și feedback.

Valoarea educațională a resursei

Resursa contribuie la:

1. înțelegerea limbajului plastic;
2. dezvoltarea gândirii vizuale;
3. stimularea interesului pentru activitățile artistice;
4. consolidarea noțiunilor teoretice prin suport vizual;
5. integrarea eficientă a tehnologiei digitale în procesul de predare-învățare.

Pedagogia digitală reprezintă ansamblul de teorii, metode și strategii didactice care utilizează tehnologia digitală pentru a sprijini procesul educațional. Aceasta nu se limitează la folosirea unor instrumente digitale, ci presupune o abordare pedagogică centrată pe elev, adaptată nevoilor actuale de învățare, colaborare și dezvoltare a competențelor-cheie.

Pedagogia digitală contribuie semnificativ la:

- creșterea motivației și a implicării elevilor;
- personalizarea învățării în funcție de ritmul și stilul fiecărui elev;
- dezvoltarea competențelor digitale, critice și creative;
- facilitarea învățării colaborative și interactive;
- acces egal la resurse educaționale variate.

Profesorul devine un facilitator al învățării, ghidând elevii în explorarea informației și în construirea propriilor cunoștințe. Printre cele mai frecvent utilizate instrumente se numără:

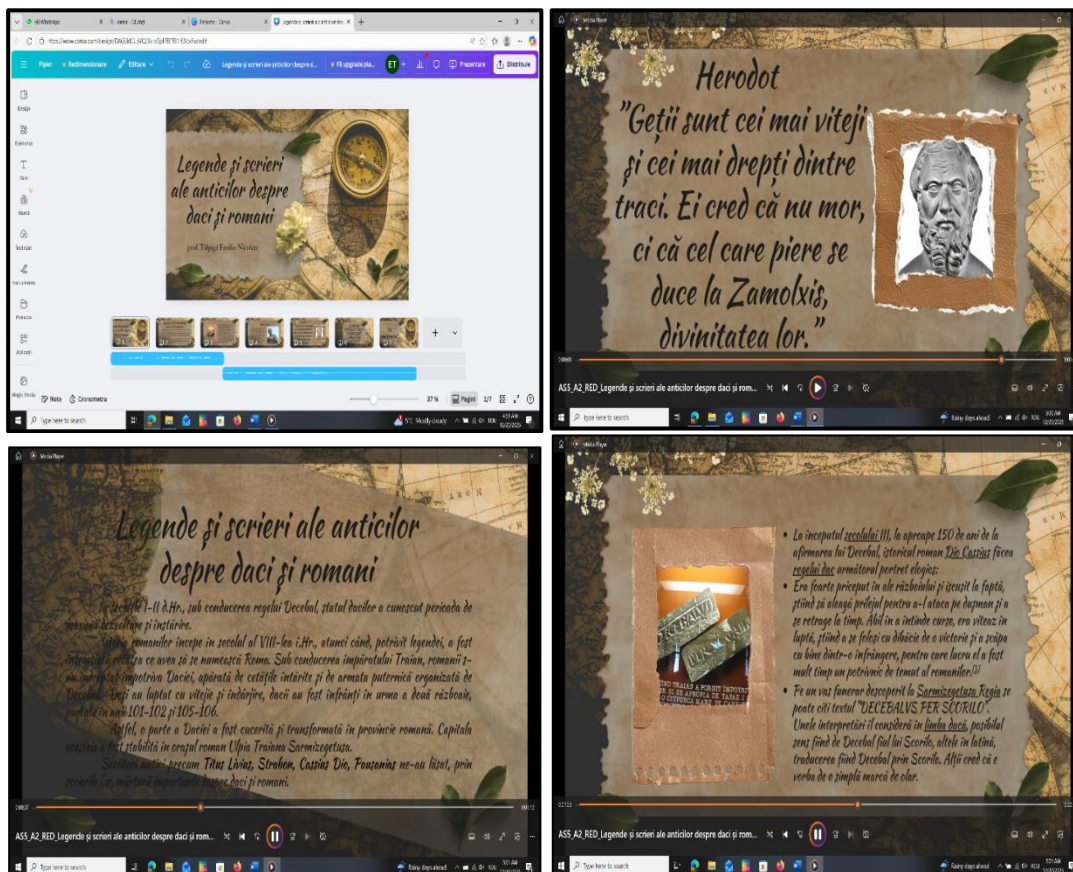
- platforme educaționale (Google Classroom, Microsoft Teams);
- aplicații interactive (Wordwall, Kahoot, LearningApps);
- resurse multimedia (prezentări, videoclipuri educaționale, simulări);
- instrumente de evaluare digitală și feedback instant.

Avantajele utilizării instrumentelor digitale pot fi flexibilitatea în timp și spațiu, accesul rapid la informație; diversificarea strategiilor didactice; feedback rapid și obiectiv. Provocările, însă, nu sunt de neglijat: diferențe de acces la tehnologie, suprasolicitarea digitală, necesitatea formării continue a cadrelor didactice, menținerea echilibrului între învățarea tradițională și cea digitală.

În cadrul cursului „Pedagogia în lumea digitală”, la care am participat, am învățat, atât să folosesc mai multe aplicații, programe online, cât și să creez prezentări, jocuri interactive, fiindu-mi utile în atragerea și implicarea sporită a elevilor în activitățile școlare.

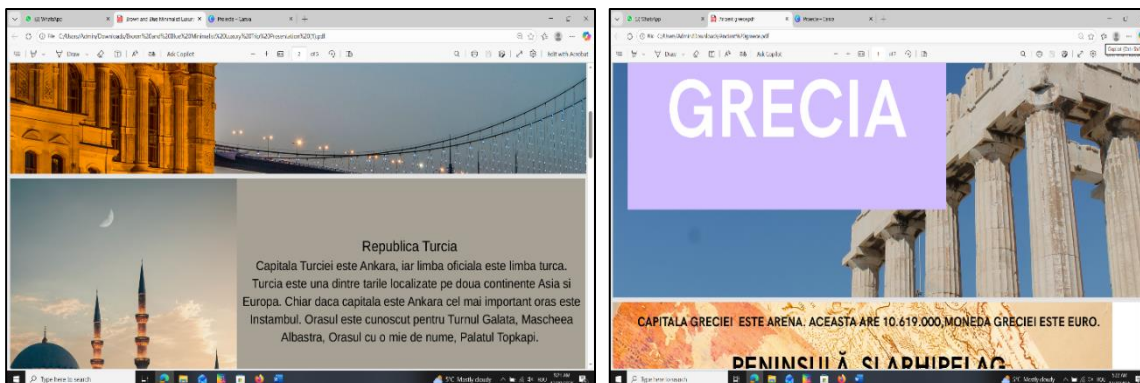
Astfel, în cadrul unei lecții de predare la clasa a IV-a, am creat și utilizat o prezentare în Canva cu titlul „Legende și scrieri ale anticilor despre daci și romani” <https://www.canva.com/design/DAG6kICLpVQ/3k-o5pIPEITf81rfjXcvFw/edit>

În cadrul Școlii Altfel, elevii au fost îndrumați în realizarea unor prezentări în Canva pentru țări - destinații de vacanță din Europa. Copiii au studiat diverse cărți, și-au întocmit structura prezentării, apoi au lucrat în aplicație, pe echipe de doi elevi. Au reușit să realizeze prezentări bune, care le-au stârnit atât de mult entuziasmul și curiozitatea încât au continuat lucrul și acasă sau au încercat prezentări cu alte teme, la alegere.



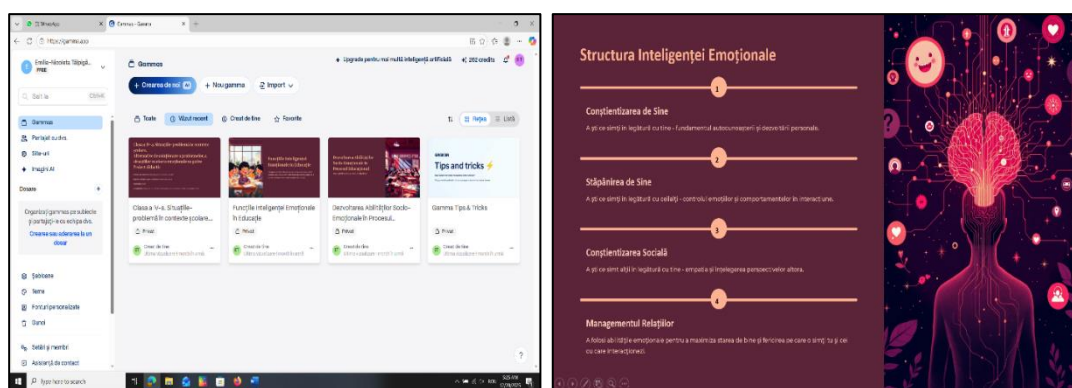
PEDAGOGIA DIGITALĂ – EXEMPLE DE BUNE PRACTICI

Prof. Înv. Primar Tălpigă Emilia Nicoleta
Școala Gimnazială Nr. 3 Slatina, jud. Olt
Urmare din pagina 29

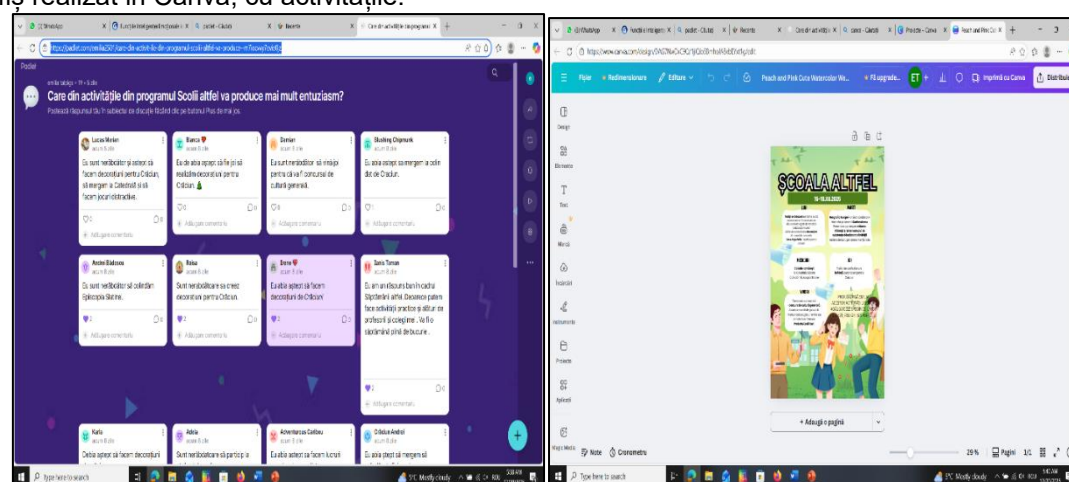


Tema cercului pedagogic al învățătorilor din zona Slatina, „Dezvoltarea abilităților socio-emoționale în procesul educațional”, am realizat-o cu aplicația Gamma, care mi-a permis să lucrez gratuit câte 10 slideuri. Le-am unit, ulterior, într-o prezentare Powerpoint mai stufoasă, dar cu un design calitativ datorat aplicației Gamma.

<https://gamma.app/docs/Functiile-Inteligentei-Emotionale-in-Educatie-z87pspwkx04w2me?mode=doc>



Elevii au fost provocați să răspundă într-un Padlet la o întrebare referitoare la Școala Altfel <https://padlet.com/emilia2501/care-din-activit-ile-din-programul-scolii-altfel-va-produce--m7iocvvy7evie0jz>, după ce le-am prezentat un afiș realizat în Canva, cu activitățile.



Pedagogia digitală reprezintă un pilon fundamental al educației moderne. Utilizată eficient, aceasta poate transforma procesul educațional într-o experiență relevantă, atractivă și adaptată realităților actuale. Însă, succesul implementării pedagogiei digitale depinde de competențele profesorilor, de infrastructura educațională și de capacitatea de a îmbina armonios metodele tradiționale cu cele inovatoare.

IMPACTUL APLICAȚIILOR EDUCAȚIONALE DIGITALE ASUPRA ELEVILOR DE CLASA PREGĂTITOARE. ÎNTRE ENTUZIASM ȘI RESPONSABILITATE PEDAGOGICĂ

Prof. Înv. Primar, Mărgelatu Elena
Școala Primară Nr. 5 Poiana Lui Stângă

În ultimii ani, întrebarea nu mai este dacă folosim tehnologia în educație, ci cum o facem astfel încât să sprijinim, și nu să înlocuim, relația vie dintre copil și învățător. Elevii de clasa pregătitoare vin în școală cu o familiaritate evidentă față de telefoane, tablete, jocuri și aplicații. Pentru ei, mediul digital nu este „ceva special”, ci parte firească din viața de zi cu zi. În acest context, aplicațiile educaționale digitale par soluția ideală pentru a face învățarea mai atractivă și pentru a crește motivația școlarului mic.

În același timp, experiența de la clasă și literatura de specialitate ne atenționează asupra unor riscuri: supra-stimulare, dificultăți de concentrare, dependență de ecran, comunicare tot mai mult mediată de tehnologie și tot mai puțin față în față. Rolul nostru, ca profesori, nu este să „îmbrăcăm” orice conținut în digital, ci să cântărim cu grijă când, cât și pentru ce folosim aplicațiile educaționale.

Articolul Marianeî Elena Doman, „Impactul utilizării aplicațiilor educaționale digitale asupra elevilor de clasa pregătitoare” (2024), aduce date importante în această discuție. Autoarea a aplicat un chestionar online unui număr de 91 de cadre didactice care au predat la clasa pregătitoare, din medii diferite (urban/rural, stat/privat), urmărind modul în care acestea percep efectele aplicațiilor digitale asupra motivației și performanței elevilor.

Rezultatele sunt clare: aproximativ 87% dintre respondenți consideră că motivația de învățare crește „în mare măsură” atunci când, la clasă, se utilizează aplicații educaționale digitale. Aproximativ 78% apreciază că performanța școlară a elevilor s-a îmbunătățit acolo unde tehnologia a fost integrată consecvent în lecții (Doman, 2024). Profesorii observă copii mai implicați, mai curioși, mai dispuși să încerce, să revină asupra sarcinii și să lucreze în echipă.

Interesant este și faptul că diferențele de progres se văd mai ales între disciplinele unde se folosesc frecvent aplicații digitale și cele abordate aproape exclusiv prin metode tradiționale. Nu înseamnă că metodele clasice și-au pierdut valoarea, ci că, acolo unde tehnologia este bine aleasă, ea devine un accelerator al învățării. Pentru elevul de 6–7 ani, elementul ludic, interactivitatea, feedbackul imediat contează enorm.

Dincolo de note și rezultate la teste, cadrele didactice intervievate remarcă formarea unor abilități de învățare pe termen lung: organizarea, perseverența, încrederea în propriile forțe, capacitatea de a primi feedback și de a încerca din nou. Aceste efecte sunt în linie cu cercetările internaționale privind învățarea bazată pe joc digital, care arată că jocurile educative bine concepute pot crește motivația și pot reduce anxietatea legată de evaluare.

Totuși, studiul ne invită să fim lucizi. Aplicațiile educaționale pot fi un aliat, nu un scop în sine. Alegerea unei aplicații ar trebui să pornească de la obiectivele lecției: „Ce anume vreau să învețe elevii?” și abia apoi „Ce instrument digital mă ajută cel mai bine să ajung acolo?”. Un joc digital potrivit poate fi excelent pentru recapitularea literelor sau a numerelor, dar nu poate înlocui exersarea scrisului de mână, lucrul cu material concret, dialogul direct cu învățătorul.

Un scenariu echilibrat pentru clasa pregătitoare poate arăta astfel: pornim de la o discuție frontală și de la materiale reale (imagini mari, obiecte, jetoane), introducem o secvență scurtă digitală (poveste interactivă, joc de asociere, quiz), apoi revenim la activități practice individuale sau pe grupuri și încheiem cu un moment de reflecție, în care copiii spun, cu cuvintele lor, ce au învățat. În acest fel, aplicația este o piesă într-un ansamblu coerent, nu întreaga lecție.

Studiul subliniază și rolul esențial al părinților. Chiar dacă la școală aplicațiile sunt atent selectate și utilizate cu moderație, rutina zilnică de acasă poate amplifica sau diminua efectele pozitive. De aceea, mesajul către familie trebuie să fie echilibrat: tehnologia poate susține învățarea, dar are nevoie de limite clare – timp de ecran adaptat vârstei, conținut adecvat, alternanță între activități digitale și joc liber în aer liber.

Nu în ultimul rând, rezultatele cercetării trimit la nevoia de formare continuă a cadrelor didactice în domeniul pedagogiei digitale. A ști „butonul” nu este suficient. Profesorul are nevoie de competențe de proiectare a scenariilor de învățare, de evaluare digitală, de creare de resurse și de gestionare a siguranței online. Așa cum arată Ceobanu, Cucoș, Istrate și Pânișoară (2022), profesorul competent digital este cel care reușește să îmbine cunoașterea conținutului, cunoașterea pedagogică și cunoașterea tehnologică, transformând tehnologia în mediu și resursă, nu în spectacol.

În concluzie, datele prezentate de Doman (2024) confirmă ceea ce mulți profesori simt deja la clasă: aplicațiile educaționale digitale, folosite cu măsură și cu sens pedagogic, pot crește motivația și pot susține performanța elevilor de clasa pregătitoare. Tehnologia nu ne scutește de gândire, ci ne obligă să fim și mai atenți la nevoile copilului. Nu orice aplicație e potrivită, nu oricând și nu oricum. Dar o aplicație bine aleasă, așezată în locul potrivit al lecției, poate transforma o oră obișnuită într-o experiență de învățare pe care copilul o ține minte cu bucurie.

Bibliografie

- Doman, M.E. (2024). Impactul utilizării aplicațiilor educaționale digitale asupra elevilor de clasa pregătitoare. *Revista de Pedagogie Digitală*, 3(1) 15-23. București: Institutul pentru Educație. <https://doi.org/10.61071/RPD.2493>
- Ceobanu, C., Cucoș, C., Istrate, O., & Pânișoară, I.-O. (2022). Educația digitală. Iași: Polirom

1. Introducere

Transformările profunde generate de digitalizare în domeniul educației au impus reconsiderarea paradigmei tradiționale de predare și învățare. Instrumentele digitale nu mai reprezintă un accesoriu opțional, ci devin componente organice ale procesului educațional, facilitând accesul la conținut, sprijinind creativitatea și contribuind la personalizarea învățării. În acest context, platforma **Canva**, www.canva.ro, s-a afirmat ca un instrument versatil și accesibil, utilizat inițial în domeniul designului grafic, dar valorificat tot mai mult în mediul didactic pentru crearea de resurse vizuale, materiale interactive și produse creative realizate de elevi.

Integrarea platformei Canva în activitățile didactice se aliniază direcțiilor curriculare care promovează învățarea activă, abordările centrate pe elev și dezvoltarea competențelor digitale. Canva pune la dispoziția utilizatorilor materiale prestabilite, șabloane, resurse grafice, instrumente multimedia și posibilitatea colaborării în timp real, contribuind astfel la dezvoltarea unei pedagogii vizuale adaptată nevoilor generației digitale.

Scopul prezentului referat este de a analiza modalitățile prin care platforma Canva poate fi integrată în activitățile didactice, de a prezenta modele pedagogice relevante, de a evidenția principalele resurse puse la dispoziție de platformă și de a discuta impactul asupra procesului de predare-învățare, cu accent pe beneficiile pentru elevi și profesori.

2. Rolul resurselor vizuale în procesul de învățare

Numeroase studii privind psihologia educației arată că integrarea elementelor vizuale contribuie la îmbunătățirea proceselor cognitive implicate în învățare, în special prin facilitarea proceselor de codificare duală, creșterea gradului de reținere și stimularea creativității. Resursele vizuale permit organizarea informației într-o manieră coerentă, ușor de parcurs și de interpretat, reducând încărcarea cognitivă în procesul de asimilare.

Platforma Canva oferă un cadru optim pentru realizarea de materiale vizuale elaborate, deoarece permite combinarea textului cu elemente grafice, animații și componente multimedia. Prin urmare, Canva devine nu doar un instrument tehnologic, ci o resursă pedagogică ce poate transforma modul în care profesorii concep și transmit cunoștințele.

3. Funcționalitățile platformei Canva relevante pentru educație**3.1. Șabloane educaționale**

Canva oferă o gamă extinsă de șabloane create special pentru mediul educațional: prezentări, fișe de lucru, postere informative, infografice, diagrame conceptuale, rubrici de evaluare, planuri de lecție, diplome, storyboard-uri sau secvențe narative vizuale. Acestea pot fi adaptate rapid la diferite niveluri de învățare și discipline.

3.2. Colaborarea în timp real

Funcționalitatea de colaborare permite lucrul simultan al elevilor sau profesorilor pe același document, facilitând proiectele de grup, feedbackul rapid și dinamica colaborativă specifică învățării bazate pe proiect.

3.3. Utilizarea elementelor multimedia

Canva integrează imagini, clipuri video, animații, grafice, muzică și înregistrări audio, oferind posibilitatea construirii unor materiale interactive care pot fi utilizate atât în predare, cât și în evaluare.

3.4. Canva for Education

Versiunea destinată instituțiilor școlare presupune acces gratuit la resurse premium, crearea de clase virtuale și integrarea cu platforme deja utilizate (Google Classroom, Microsoft Teams), simplificând gestionarea portofoliilor elevilor.

3.5. Export și integrare multiplă

Materialele create pot fi exportate în formate diverse (PDF, MP4, GIF, PNG), putând fi incluse în prezentări, manuale digitale, platforme de e-learning sau portofolii electronice.

4. Modele pedagogice de integrare a platformei Canva**4.1. Modelul predării explicite**

Profesorul utilizează Canva pentru a realiza:

- prezentări structurate cu vizualuri clare;
- diagrame conceptuale;
- materiale explicative pentru introducerea noilor conținuturi;
- resurse de consolidare.

Aceste resurse sporesc claritatea mesajului didactic și susțin organizarea logică a conținutului.

4.2. Învățarea bazată pe proiect (Project-Based Learning)

Canva este un instrument ideal pentru proiectele complexe, în care elevii pot crea:

- reviste școlare digitale;
- afișe tematice;
- campanii educaționale vizuale;
- portofolii multimedia;
- prezentări interactive.

Prof. Înv. Primar, Bănică Roxana Mihaela

Școala Gimnazială „Nicolae Lahovary”- Structura Școala Gimnazială Nr. 1 Poenari

Urmare din pagina 32
Continuare în pagina 34

Platforma favorizează responsabilizarea elevilor, asumarea rolurilor și dezvoltarea competențelor transversale.

4.3. Modelul Flipped Classroom

Într-o clasă inversată, profesorul poate crea clipuri video, prezentări animate sau materiale sintetizate în Canva, pe care elevii le parcurg acasă, urmând ca timpul de la clasă să fie utilizat pentru aplicare și discuții.

4.4. Evaluarea creativă

Canva oferă un cadru flexibil pentru evaluări alternative:

- hărți mentale digitale;
- postere argumentative;
- broșuri informative;
- infografice demonstrative;
- prezentări ce ilustrează înțelegerea unui concept.

Aceste forme de evaluare valorifică expresivitatea, gândirea critică și competențele digitale.

4.5. Designul universal pentru învățare (UDL)

Prin accesibilitatea resurselor și posibilitatea de personalizare, Canva sprijină adaptarea materialelor la ritmuri de învățare diferite, stiluri cognitive variate și nevoile elevilor cu dificultăți de învățare.

5. Resurse educaționale generate cu Canva

5.1. Materiale informative

Posterele, fișele de lucru, schemele și infograficele pot sintetiza conținuturi complexe într-o formă accesibilă și atractivă.

5.2. Resurse pentru predarea online

Prezentările video, lecțiile animate și graficele interactive pot fi integrate în platformele de videoconferință sau clasele virtuale.

5.3. Materiale pentru comunicare instituțională

Școlile pot utiliza Canva pentru crearea de:

- afișe pentru evenimente;
- invitații și diplome;
- buletine informative școlare.

5.4. Portofolii digitale ale elevilor

Elevii pot realiza prezentări care evidențiază progresul lor, îmbinând texte, imagini, rezultate ale proiectelor și reflecții personale.

6. Impactul pedagogic al integrării platformei Canva

6.1. Beneficii pentru elevi

- **Creșterea implicării și motivației**

Resursele vizuale atractive stimulează interesul elevilor, în special al celor cu stil de învățare vizual sau kinestezic.

- **Dezvoltarea competențelor digitale**

Canva contribuie la formarea competențelor prevăzute în profilul absolventului, precum utilizarea responsabilă a tehnologiei, colaborarea online și creativitatea digitală.

- **Învățarea activă**

Elevii devin producători de conținut, nu doar consumatori, ceea ce crește autonomia și responsabilitatea.

- **Stimularea gândirii critice și a sintezei**

Crearea de infografice sau prezentări obligă elevul să sintetizeze informația și să o organizeze logic.

- **Incluziune și accesibilitate**

Materialele pot fi adaptate cu ușurință pentru a sprijini elevii cu dificultăți de învățare sau cu niveluri diferite de competență.

6.2. Beneficii pentru profesori

- **Eficiențizarea pregătirii materialelor**

Șabloanele presetate reduc timpul de creare a resurselor.

- **Profesionalizarea actului didactic**

Materialele vizuale bine realizate contribuie la creșterea calității prezentării conținutului.

- **Flexibilitate curriculară**

Canva se adaptează la orice disciplină: limba română, istorie, științe, matematică, arte, limbi străine etc.

- **Sprijin în evaluare și feedback**

Profesorii pot crea rubrici vizuale sau instrumente de autoevaluare.

Prof. Înv. Primar, Bănică Roxana Mihaela

Școala Gimnazială „Nicolae Lahovary” - Structura Școala Gimnazială Nr. 1 Poenari

Urmare din pagina 33

6.3. Provocări și limite

- Necesitatea dezvoltării competențelor digitale ale profesorilor.
- Riscul supraîncărcării vizuale dacă materialele nu sunt concepute adecvat.
- Dependența de accesul la internet și la dispozitive compatibile.
- Necesitatea unei gândiri pedagogice solide pentru valorificarea realistă a instrumentului.

7. Concluzii

Integrarea platformei Canva în activitățile didactice reprezintă un demers coerent cu direcțiile actuale ale pedagogiei digitale și cu necesitatea de a adapta școala la profilul elevului contemporan. Canva nu este doar o aplicație de design grafic, ci o resursă pedagogică capabilă să restructureze modul în care informația este transmisă, înțeleasă și valorificată. Prin combinarea elementelor vizuale cu instrumentele de colaborare, platforma stimulează creativitatea, implicarea activă și dezvoltarea competențelor digitale.

Pentru profesori, Canva oferă oportunitatea de a crea resurse moderne, eficiente și adaptabile, contribuind la creșterea calității actului educativ. În același timp, pentru elevi, utilizarea platformei constituie o experiență de învățare stimulativă, orientată spre producerea de conținut, colaborare și dezvoltarea responsabilității academice.

Integrarea Canva în educație se dovedește a fi nu doar utilă, ci și necesară într-o societate în care competențele digitale și capacitatea de a comunica vizual devin esențiale pentru reușita personală și profesională.

Bibliografie:

1. **Canva. (2023). Ghidul Canva pentru Educație.** Disponibil pe platforma Canva for Education.
2. **UNICEF România. (2021). Educația în era digitală.** Raport disponibil online.
3. **Istrate, O., & Ancuța, C. (2019). Utilizarea resurselor vizuale în procesul de predare-învățare.** Editura Universității din București.
4. **Pintea, E. (2022). Metode moderne de predare și utilizarea platformelor digitale.** Editura Polirom.

Profesor învățământ primar, Niculescu Steliana,

Școala Gimnazială „Academician Marin Voiculescu”, Giurgiu

Continuare în pagina 35

Pedagogia digitală reprezintă un domeniu în continuă evoluție, care îmbină tehnologia cu educația pentru a crea experiențe de învățare mai interactive și accesibile. Aceasta utilizează resurse digitale, cum ar fi platformele de e-learning, aplicațiile educaționale și instrumentele online de colaborare, pentru a îmbunătăți procesul educațional. Pedagogia digitală oferă oportunități de personalizare a învățării, permițând elevilor să progreseze în propriul ritm și să acceseze materiale educaționale variate. De asemenea, facilitează comunicarea și colaborarea între profesori și elevi, indiferent de locul în care se află aceștia. Totuși, implementarea eficientă a pedagogiei digitale necesită un echilibru atent între tehnologie și metodele tradiționale de predare, precum și formarea adecvată a cadrelor didactice pentru utilizarea acestor noi instrumente.

Urmând acest curs, cadrele didactice au dobândit încredere în utilizarea platformelor digitale, și-au îmbogățit repertoriul metodic și au descoperit că pedagogia digitală nu înseamnă doar folosirea tehnologiei, ci și crearea unor experiențe de învățare autentice, captivante și centrate pe elev.

Astfel, s-a pus accent pe:

- Utilizarea eficientă a platformelor educaționale (Google Classroom, Microsoft Teams, Moodle etc.);
- Crearea de conținut digital interactiv (prezentări, quiz-uri, jocuri educaționale);
- Evaluarea online și feedback personalizat;
- Promovarea învățării colaborative și a gândirii critice prin mijloace digitale;

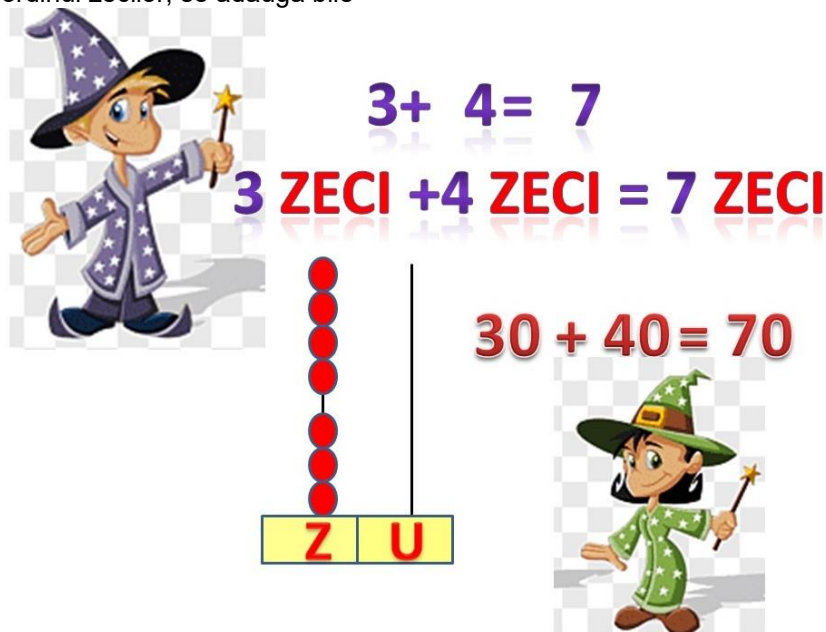
Cursanții au explorat multiple instrumente educaționale online precum Wordwall, Canva (pentru materiale vizuale atractive), Padlet (pentru colaborare și brainstorming), Kahoot! (pentru quiz-uri interactive), Edpuzzle (pentru lecții video cu întrebări integrate), Google Forms, Livresq, Miro, sau Quizizz.

Resursele educaționale digitale create cu aceste aplicații au fost integrate în diferite etape ale lecțiilor și postate pe platforma MS Teams, constituind un repertoriu bogat, inspirațional.

https://prezi.com/view/kz8wLvxBjpX7bSWIlk04/?referral_token=VSsoiYInB3FN

Profesor învățământ primar, Niculescu Steliana,
Școala Gimnazială „Academician Marin Voiculescu”, Giurgiu
Urmare din pagina 34

1. Disciplina: **MEM**
2. An de studiu: **Clasa I**
3. Scopul educațional al resursei:
 - să efectueze oral și scris operații de adunare în concentrul 0 – 100, fără trecere peste ordin, de forma Z+Z
4. Titlul resursei educaționale:
Adunarea numerelor naturale de la 0 la 100 (Z+Z)
5. Descrierea resursei educaționale:
Pornind de la exerciții de adunare a nr formate din unități, se extinde algoritmul la adunarea Z+Z. Pe numărătoare, la ordinul zecilor, se adaugă bile



6. Calea către resursa educațională:
<https://docs.google.com/presentation/d/1F1g0yST-00XwNcmLMUsPBzGg6qAZ-0Fz/edit?usp=sharing&ouid=103195920252873612889&rtpof=true&sd=true>
7. Formatul resursei reutilizate:

Prezentare Power Point

8. Formatul resursei reutilizate
Microsoft Office PowerPoint 97-2003 Presentation (.ppt)

Alte câteva resurse digitale create în cadrul cursului:

- Cuvinte cu același înțeles <https://learningapps.org/11186289>
- Citesc și scriu corect! <https://learningapps.org/44209388>
- Adunarea numerelor formate numai din zeci <https://wordwall.net/resource/36997940>
- Numere naturale 0-100 <https://create.kahoot.it/share/numere-naturale-0-100/65f14de0-458c-4730-8c8c-7e9e5e1d727e>

În **concluzie**, acest curs oferă oportunitatea de a ne îmbogăți repertoriul metodic, contribuind la modernizarea practicilor didactice și la consolidarea unei culturi educaționale digitale sustenabile, la crearea unor experiențe de învățare autentice, captivante și centrate pe elev.



Supliment electronic editat de:
CASA CORPULUI DIDACTIC GIURGIU
Adresa: Str. Dr. Ion Munteanu, Nr. 3
Giurgiu, România, Tel. / fax. 0246212638
Web: www.ccdgiurgiu.ro
E-mail: ccdgr2002@yahoo.com



INTEGRAREA RESURSELOR DIGITALE INTERACTIVE ÎN PREDAREA DIFERENȚIATĂ LA CLASA A IV-A - CONTEXT EXTINS ȘI EXEMPLE DE BUNE PRACTICI

Autor: Lica Scripcariu,

Unitatea de învățământ: Școala Gimnazială nr. 181, București

Continuare în pagina 35

Rezumat

Articolul prezintă modalități actuale de integrare a resurselor digitale interactive în activitatea didactică la clasa a IV-a, cu accent pe predarea diferențiată și sprijinirea elevilor cu cerințe educaționale speciale (CES). Sunt valorificate experiențele dobândite în urma participării la cursuri de formare în domeniul pedagogiei digitale, inclusiv cele oferite de Universitatea „Constantin Brâncuși” din Târgu Jiu, și sunt oferite exemple concrete de activități, instrumente și resurse utilizate la clasă, în vederea creșterii motivației pentru învățare și a participării active a tuturor elevilor.

1. Context educațional și motivația alegerii temei

Transformările digitale din educație au devenit tot mai vizibile în ultimii ani, iar cadrele didactice sunt provocate să identifice soluții eficiente pentru a răspunde diversității elevilor din clasă. În clasa a IV-a, pe care o coordonez, procesul instructiv-educativ include trei elevi cu certificat CES, cu nevoi diferite de învățare și ritm de lucru adaptat.

Participarea la cursuri de formare în domeniul pedagogiei digitale a facilitat dobândirea unor competențe esențiale privind utilizarea instrumentelor digitale ca suport pentru predarea diferențiată. Oportunitatea de a participa la activități de gamificare și de a învăța să creez resurse interactive, oferită de Universitatea „Constantin Brâncuși” din Târgu Jiu, a fost esențială în acest proces. Integrarea tehnologiei nu a avut ca scop înlocuirea metodelor tradiționale, ci completarea acestora, astfel încât fiecare elev să poată progresa conform potențialului propriu.

2. Rolul resurselor digitale în predarea diferențiată

Predarea diferențiată presupune adaptarea conținuturilor, metodelor și instrumentelor de evaluare în funcție de particularitățile elevilor. Resursele digitale oferă multiple avantaje în acest sens:

- permit accesul la informație într-un mod vizual, auditiv și interactiv;
- facilitează individualizarea sarcinilor de lucru;
- oferă feedback imediat;
- cresc gradul de motivație și implicare a elevilor.

Pentru elevii cu CES, aceste resurse contribuie la reducerea anxietății școlare și la consolidarea încrederii în sine prin posibilitatea de a lucra în ritm propriu și de a relua conținuturile ori de câte ori este necesar.

3. Exemple de activități didactice asistate de tehnologie la clasa a IV-a

3.1. Consolidarea competențelor de citire și înțelegere a textului

În cadrul orelor de Limba și literatura română, au fost utilizate prezentări interactive și exerciții digitale create cu ajutorul aplicațiilor educaționale online. Textele au fost însoțite de imagini sugestive și de întrebări cu grad progresiv de dificultate.

Un exemplu de resursă utilizată pentru exersarea vocabularului este: <https://wordwall.net/resource/103182625>

Elevii cu CES au primit sarcini adaptate, precum: selectarea răspunsului corect din variante multiple, asocierea imaginilor cu fragmente de text sau exerciții de tip adevărat/fals. Această abordare a permis participarea activă a tuturor elevilor, reducând diferențele de performanță și favorizând învățarea colaborativă.

3.2. Învățarea matematicii prin aplicații interactive

La Matematică, au fost utilizate platforme educaționale care oferă exerciții interactive pentru consolidarea operațiilor cu numere naturale, rezolvarea problemelor și dezvoltarea gândirii logice.

Exemple de resurse de Matematică includ:

- <https://wordwall.net/resource/104176235>
- <https://wordwall.net/resource/104176430>

Pentru elevii cu CES, exercițiile au fost structurate pe pași simpli, cu suport vizual și explicații suplimentare. Feedback-ul imediat oferit de aplicații a contribuit la corectarea rapidă a erorilor și la menținerea interesului pentru sarcinile propuse.

3.3. Colaborarea și Conștientizarea Civică (Utilizarea Padlet)

Platforma Padlet a fost folosită ca o tablă digitală colaborativă, permițând elevilor să lucreze împreună la proiecte și să își exprime ideile într-un mediu structurat, dar creativ:

Proiecte de mediu/educație civică: Elevii au contribuit cu idei și soluții pentru reducerea risipei și au explorat Comorile Naturale ale României (ex. Delta Dunării), combinând astfel disciplinele și promovând responsabilitatea socială.

- <https://padlet.com/licascripcariu59/salv-m-planeta-idei-i-solu-ii-pentru-reducerea-risipei-mcmikd73wfg8kllk>
- <https://padlet.com/licascripcariu59/comorile-naturale-ale-rom-niei-delta-dun-rii-5jgrx518fadmbl7>

INTEGRAREA RESURSELOR DIGITALE INTERACTIVE ÎN PREDAREA DIFERENȚIATĂ LA CLASA A IV-A - CONTEXT EXTINS ȘI EXEMPLE DE BUNE PRACTICI

Autor: Lica Scripcariu,

Unitatea de învățământ: Școala Gimnazială nr. 181, București
Urmare din pagina 36

3.4. Evaluarea formativă digitală

Instrumentele digitale de evaluare au fost utilizate pentru a realiza evaluări formative, sub formă de teste interactive sau jocuri educaționale. Acestea au permis monitorizarea progresului individual și adaptarea activităților viitoare în funcție de rezultatele obținute.

Elevii au perceput evaluarea ca pe o activitate atractivă, iar stresul asociat testării tradiționale a fost considerabil diminuat.

4. Impactul utilizării resurselor digitale asupra elevilor cu CES

Implementarea resurselor digitale în activitatea didactică a avut un impact pozitiv asupra elevilor cu CES, observându-se:

- creșterea nivelului de implicare în activitățile de la clasă;
- îmbunătățirea autonomiei în învățare;
- dezvoltarea competențelor digitale de bază;
- mai bună integrare în colectivul clasei.

De asemenea, utilizarea tehnologiei a facilitat colaborarea între elevi și a promovat un climat educațional incluziv, bazat pe respectarea diversității.

5. Concluzii

Experiența integrării resurselor digitale în predarea la clasa a IV-a demonstrează că tehnologia poate deveni un instrument valoros pentru sprijinirea elevilor cu cerințe educaționale speciale. Pedagogia digitală oferă cadrelor didactice posibilitatea de a adapta demersul educațional, de a diversifica strategiile de predare și de a răspunde mai eficient nevoilor tuturor elevilor.

Formarea continuă în domeniul digital, susținută de instituții precum Universitatea „Constantin Brâncuși” din Târgu Jiu, rămâne esențială pentru valorificarea optimă a acestor resurse, iar schimbul de bune practici contribuie la îmbunătățirea calității actului educațional.

Bibliografie (selectivă)

1. <https://wordwall.net/resource/103182625>
2. <https://wordwall.net/resource/104176235>
3. <https://wordwall.net/resource/104176430>
4. <https://padlet.com/licascripcariu59/salv-m-planeta-idei-i-solu-ii-pentru-reducerea-risipei-mcmikd73wfg8klk>
5. <https://padlet.com/licascripcariu59/comorile-naturale-ale-rom-niei-delta-dun-rii-5jgrx518fadmbl7>

CATEDRA

Revistă editată de Casa Corpului Didactic Giurgiu

Adresa redacției : Giurgiu,

Str. Dr. Ion Munteanu, nr. 3;

Tel./Fax. 0246/212638

Colegiul de redacție:

**prof. Alina MECLEA - inspector școlar general; prof. Leontina-Letiția IANCU - director CCD Giurgiu;
prof. Adriana COSCAI, prof. Cătălina SITARU, prof. Nicoleta BURCEA, prof. Manuela GRIGORE
bibliotecar Ioana-Simona ANDRONE, informatician Mihai-Marius DĂNCESCU**

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

Condițiile de publicare a articolelor sunt publicate pe site la adresa: www.ccggiurgiu.ro/documente

Editura: **CATEDRA**

ISSN: 1582-3091

RESURSE DIGITALE DEZVOLTATE ÎN CADRUL PROGRAMULUI DE FORMARE „PEDAGOGIA ÎN LUMEA DIGITALĂ”

Prof. înv. primar Părpălea Carmen,
Școala Gimnazială „Sfinții Martiri Brâncoveni” Giurgiu
Continuare în pagina 39

Utilizarea tehnologiilor informatice și a resurselor digitale sunt esențiale în desfășurarea procesului de predare-învățare-evaluare la clasele primare, promovând un învățământ interactiv, adaptat nevoilor elevilor, pe care este necesar să îi pregătim pentru provocările viitoare.

Cursul de formare continuă „Pedagogia în lumea digitală”, derulat de Universitatea „Constantin Brâncuși” din Târgu Jiu, prin Departamentul pentru Pregătirea Personalului Didactic, finanțat prin Planul Național de Redresare și Reziliență (PNRR), mi-a oferit oportunitatea de a-mi dezvolta competențele digitale și de pedagogie digitală, în acord cu standardele europene DigCompEdu.

„DigCompEdu este un ghid modern pentru profesorii care doresc să-și dezvolte competențele digitale și să utilizeze tehnologia pentru a îmbunătăți învățarea și predarea” („Pedagogie în lumea digitală – Suport de curs”, pagina 8). Cele 22 de abilități digitale necesare profesorilor sunt grupate în șase domenii de competență: Implicarea profesională, Resurse digitale, Predare și învățare, Evaluare, Capacitatea cursanților, Facilitarea dobândirii de către cursanți a competenței digitale.

Integrarea tehnologiilor informatice la clasa pregătitoare presupune o atentă selectare a platformelor, a aplicațiilor și a resurselor digitale utilizate, adaptarea conținuturilor acestora, crearea altora noi, pentru a fi în concordanță cu obiectivele urmărite.

De exemplu, într-o lecție de **Matematică și explorarea mediului**, la **clasa pregătitoare**, având subiectul „Numărul și cifra 8”, tipul lecției fiind de însușire de noi cunoștințe, am urmărit următoarele obiective operaționale:

- O₁: să asocieze cifra corespunzătoare mulțimilor de elemente date;
- O₂: să numere crescător și descrescător în concentrul 0-8;
- O₃: să scrie corect cifra 8 în aer, pe tăbliță și pe caietul special, respectând liniatura;
- O₄: să identifice mulțimile cu alimente sănătoase, pe baza unor imagini date;
- O₅: să rezolve cerințele unor jocuri interactive, folosind diverse aplicații digitale;

În continuare, vă voi prezenta desfășurarea întregului demers didactic și modul în care am utilizat resursele digitale create sau create:

Etapele lecției

1. Captarea atenției (5 min)

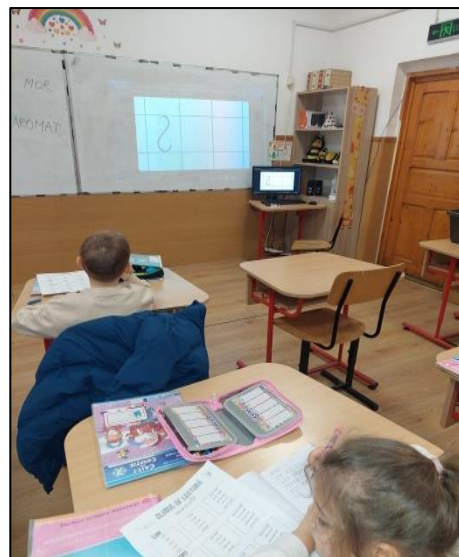
- Activitate practică: „Câte mere am în coș?” – Prezint elevilor un coș cu mere galbene și roșii și solicit unui elev să vină să numere merele galbene. Elevul numără 7 mere galbene. „Dacă am număra în continuare, al câtelea măr este cel roșu?”. Elevii constată că mărul roșu este al optulea măr.
- Introducerea temei: „Astăzi vom învăța **Numărul și cifra 8**”.

2. Anunțare obiective (2 min)

- Elevii sunt informați despre ce vor învăța: scrierea corectă a cifrei 8, asocierea cifrei 8 cu mulțimi cu câte 8 elemente, numărarea în ordine crescătoare și descrescătoare, în concentrul 0-8. De asemenea, vor afla câteva lucruri despre alimentația sănătoasă.

3. Predarea noilor cunoștințe (18 min)

- Pentru început, solicit elevilor să deseneze mulțimi cu câte 8 elemente (mingi, flori, nasturi, baloane), apoi le cer să le numere crescător și descrescător.
- Le prezint o planșă cu cifra 8. Le arăt la tablă cum se scrie cifra 8, de unde începem și care este sensul trasării acesteia.
- **Integrarea resursei digitale:** Accesez aplicația Youtube, folosind calculatorul și videoproiectorul și arăt elevilor modul de scriere a acestei cifre, pe liniatura caietului: <https://www.youtube.com/watch?v=45VkvYfgqP8>
- Trasez cu degetul, în aer și pe bancă, cifra 8, împreună cu elevii, respectând modelul, apoi elevii trasează cu instrumentul de scris, pe liniatura caietului special, această cifră, unind mai întâi punctele, apoi liber, străduindu-se să nu depășească spațiul dat.
- Le prezint elevilor un film despre alimentația sănătoasă, accesând aplicația Youtube cu ajutorul calculatorului și al videoproiectorului:
- <https://www.youtube.com/watch?v=omRSETbaJ70>



RESURSE DIGITALE DEZVOLTATE ÎN CADRUL PROGRAMULUI DE FORMARE „PEDAGOGIA ÎN LUMEA DIGITALĂ”

Prof. înv. primar Părpălea Carmen,
Școala Gimnazială „Sfinții Martiri Brâncoveni” Giurgiu
Urmare din pagina 38
Continuare în pagina 40



După o scurtă discuție despre importanța alimentației sănătoase, elevii dau exemple de astfel de alimente.

- Elevii rezolvă o sarcină de lucru, pe caietul special, care constă în identificarea mulțimilor cu alimente sănătoase, colorarea acestora și scrierea numărului de elemente corespunzător fiecărei mulțimi.

4. Fixarea și exersarea (20 min)

- Invit elevii să afle „Povestea cifrei 8”. Accesez aplicația **Edpuzzle** cu ajutorul calculatorului conectat la internet și al videoproectorului. <https://edpuzzle.com/media/692dbf00affb853c16a88869> Acesta este linkul care ne conduce la materialul adaptat de mine, prin „tăierea” poveștii originale (<https://www.youtube.com/watch?v=yDjKYlm9d0s&t=31s>) în anumite momente și formularea, apoi inserarea unor întrebări (7) la care să răspundă elevii, pentru o mai mare interactivitate. Răspunsul este evaluat pe loc, elevii primind feedback de fiecare dată.

- Le cer elevilor să enumere și să numere membrii familiei celor doi copii din poveste, împreună cu bunicii. Aceștia constată că membrii familiei

sunt în număr de 8: mama, tata, Olivia, Ovidiu, bunica, bunicul, bunica, bunicul.

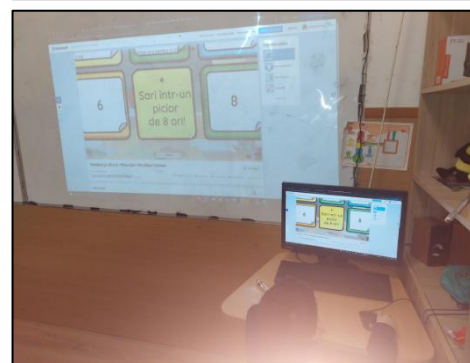
5. Evaluare (5 min)

- Accesez, în aplicația **WordWall**, jocul pe care l-am creat special pentru această lecție, „Numărul și cifra 8 – provocări” și solicit elevii, pe rând, să întoarcă un număr, la alegere, apoi să rezolve sarcina care a fost atribuită aleator, prin acest joc interactiv. Pentru că încă nu au învățat toate literele, am creat sarcina audio: cu un simplu click, odată cu întoarcerea casetei, se aude și sarcina de lucru:

<https://wordwall.net/ro/resource/103673856>

- Elevii continuă cu exercițiul-joc tot din aplicația **WordWall**, „Numărul și cifra 8”, având sarcina de a glisa fiecare mulțime peste cadranul care arată numărul corespunzător.

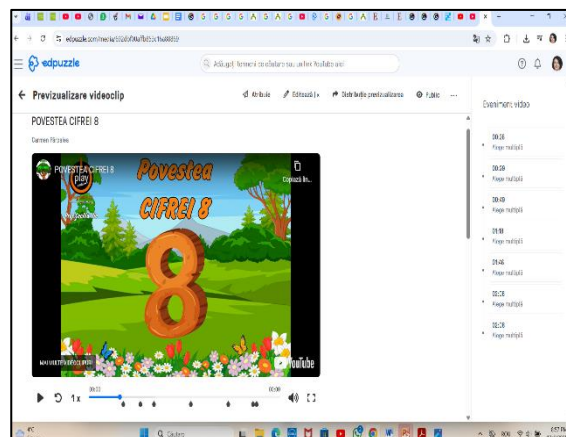
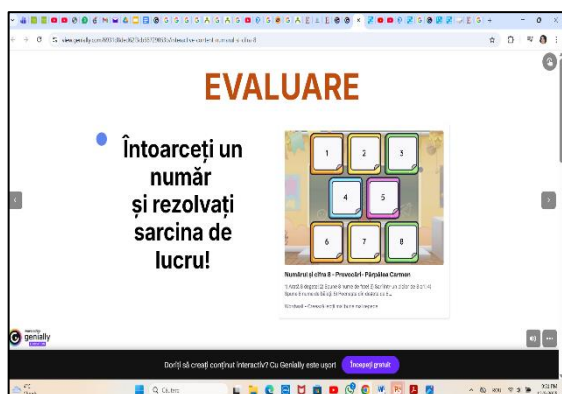
<https://wordwall.net/ro/resource/64571144/num%C4%83rul-%C8%99i-cifra-8>



RESURSE DIGITALE DEZVOLTATE ÎN CADRUL PROGRAMULUI DE FORMARE „PEDAGOGIA ÎN LUMEA DIGITALĂ”

Prof. învă. primar Părpălea Carmen,
Școala Gimnazială „Sfinții Martiri Brâncoveni” Giurgiu
Urmare din pagina 39

Pentru a accesa mai ușor toate aplicațiile necesare, am creat în Genial.ly o lecție în care am inserat toate resursele utilizate:
<https://view.genially.com/6931d8ded62f3cb56729053b/interactive-content-numarul-si-cifra-8>



Resurse folosite:

- <https://www.youtube.com/watch?v=45VkvYfgqP8>
- <https://www.youtube.com/watch?v=omRSETbaJ70>
- <https://www.youtube.com/watch?v=yDjKYIm9d0s&t=31s>
- <https://edpuzzle.com/media/692dbf00affb853c16a88869> (resursă creată cu Edpuzzle)
- <https://wordwall.net/ro/resource/103673856> (resursă creată cu Wordwall)
- <https://wordwall.net/ro/resource/64571144/num%C4%83rul-%C8%99i-cifra-8>
- <https://view.genially.com/6931d8ded62f3cb56729053b/interactive-content-numarul-si-cifra-8> (resursă creată cu Genial.ly)
- Videoproiector, calculator, coș cu mere, auxiliar de la editura EDU;

Integrarea aplicațiilor digitale (**Youtube**) și a jocurilor interactive educative create sau utilizate cu ajutorul **WordWall**, **Edpuzzle**, **Genially** a sprijinit învățarea numărului și a cifrei 8, dezvoltând gândirea logică și familiarizând elevii cu instrumente digitale interactive. Activitatea a contribuit la învățare activă, vizuală și ludică.

Bibliografie:

- Universitatea „Constantin Brâncuși” Târgu Jiu, prin Departamentul pentru Pregătirea Personalului Didactic, finanțat prin Planul Național de Redresare și Reziliență (PNRR): „Pedagogie în lumea digitală – Suport de curs”;
- Ceobanu. C., Cuceș, C., Istrate, O., Pânișoară, I.O.: „Educația digitală”, Editura Polirom, Iași, 2020.

Prof. înv. primar, Nicolae Antonica - Constanța,

Școala Gimnazială „Grigore Dimitrie Ghica”, Peretu, jud. Teleorman

Continuare în pagina 42

Într-o lume din ce în ce mai digitalizată, educația tradițională este supusă unor provocări și transformări, iar tehnologia joacă un rol fundamental în procesul de predare - învățare - evaluare. Cursul „Pedagogia în lumea digitală” furnizează profesorilor competențele necesare pentru a utiliza tehnologiile digitale în mod eficient, oferind cadrelor didactice instrumentele necesare pentru a integra tehnologia în practică. Include utilizarea platformelor de învățare online, crearea unui conținut digital și aplicarea unor metode pedagogice inovatoare la clasă, prin care să valorifice tehnologia.

Platformele care mi-au captat interesul sunt Genially, Kahoot, WordWall și Canva.

Platforma **Genially** este un instrument educațional digital care transformă procesul de învățare într-o experiență interactivă și captivantă, stimulează curiozitatea și creativitatea elevilor prin conținut digital interactiv, având un rol semnificativ în dezvoltarea armonioasă a elevilor. Acționează ca un **centru online de excelență** pentru elevii capabili de performanță, oferindu-le oportunitatea de a-și testa cunoștințele în timp real și de a intra în competiții la nivel național.

Utilizarea platformei Genialii contribuie la dezvoltarea unui set larg de competențe esențiale pentru secolul XXI:

- **competențe digitale** - elevii și profesorii învață să utilizeze eficient instrumente digitale, devenind nu doar consumatori, ci și creatori de conținut digital.

- **gândire critică și rezolvare de probleme prin utilizarea** jocurilor didactice educaționale ce solicită elevilor să gândească logic pentru a găsi soluții.

- **creativitate și inovație**, copiii fiind încurajați să exploreze și să creeze propriile proiecte, personalizând conținutul și dând viață ideilor lor.

- **colaborare și comunicare în** proiectarea activităților, dezvoltând astfel abilitățile de lucru în echipă.

- **motivație și implicare** - elementele de gamificare (jocuri, competiții) cresc interesul și motivația elevilor.

De asemenea platforma pune la dispoziția utilizatorilor o gamă variată de resurse, majoritatea sub formă de șabloane și instrumente de editare multimedia:

- **șabloane de prezentări, infografice și imagini interactive;**

- **instrumente de animație ce oferă dinamism și captează atenția;**

- **funcții pentru evaluare** - prin crearea de chestionare, teste de antrenament și evaluări;

- **jocuri educaționale și escape rooms**, resurse care transformă exercițiile tradiționale în aventuri digitale.

În ceea ce privește aplicarea la clasă, platforma Genially poate fi utilizată de profesori atât pentru predarea cu prezență fizică, cât și pentru învățământul online. Profesorii pot crea lecții interactive, pot personaliza materialele, adaptând conținutul la nevoile specifice ale elevilor și la programa școlară.

Activitățile de evaluare formativă evaluează în timp real nivelul de înțelegere al elevilor. Materialele interactive pot fi trimise elevilor acasă ca ghiduri de studiu individual, urmând ca timpul din clasă să fie dedicat discuțiilor și proiectelor practice.

În platforma Genially, am creat un material pentru clasa pregătitoare prin intermediul căruia am urmărit formarea deprinderii de a asculta o poveste, demonstrând că au înțeles-o, prin utilizarea de instrumente digitale. Copiii au urmărit „Povestea nucii lăudăroase” de Vladimir Collin, iar după discuții de înțelegere a poveștii elevii au așezat în ordine cronologică lanțul de întâmplări. Feedback-ul l-am realizat cu ajutorul unui material creat pe platforma LearningApp, jocul Milionarii, inserând linkul în materialul Genially.

Link material: <https://view.genially.com/692a92ccab2f0bac8e5e5c2a/interactive-content-povestea-nucii-laudaroase-de-vladimir-colin>

Așadar, apreciez în mod special caracteristica platformei Genially care permite centralizarea de resurse create pe diverse platforme, oferind astfel o viziune de ansamblu și toate materialele necesare pentru buna desfășurare a activității.

Tot în cadrul acestui curs, am învățat să lucrez și pe platforma Kahoot.

Platforma **Kahoot** este un instrument digital de învățare bazat pe joc care transformă evaluarea și recapitularea cunoștințelor într-o activitate dinamică, interactivă și foarte apreciată de către elevi.

Rolul principal al acestei platforme este de a crește **motivația intrinsecă** pentru învățare, prin implicarea elevilor într-o competiție amicală. Faptul că elevii percep activitatea ca pe un joc, și nu ca pe o evaluare formală, reduce anxietatea de testare și îi determină să participe cu entuziasm, platforma acționând ca o punte între metodele tradiționale de predare și exigențele educației moderne, digitale.

Utilizarea regulată a platformei contribuie la dezvoltarea competențelor **digitale**.

Participarea la competiție dezvoltă spiritul de echipă (dacă se joacă în grupuri), capacitatea de a gestiona rezultatele, fie ele victorii sau înfrângeri, **capacitatea de adaptare**.

Resursele din Kahoot sunt centrate pe crearea și partajarea de chestionare interactive: **întrebări tip grilă (quiz, trivia)**. De asemenea, aici se regăsesc **imagini și clipuri video, o bibliotecă de conținut variată din care profesorii pot utiliza și adapta** "kahoot-uri" deja create de alți utilizatori din întreaga lume, acoperind o gamă largă de discipline școlare.

Rapoartele de progres arată performanța elevilor, identificând zonele unde este necesară o recapitulare suplimentară.

Prof. înv. primar, Niculae Antonica - Constanța,
Școala Gimnazială „Grigore Dimitrie Ghica”, Peretu, jud. Teleorman
Urmare din pagina 41

Kahoot este un instrument versatil care poate fi integrat în diverse momente ale lecției, pentru orice disciplină de studiu:

- **evaluare inițială/formativă**, la începutul sau pe parcursul unei unități de învățare, pentru a verifica nivelul inițial de cunoștințe sau pentru monitorizarea progresului.

- **recapitulare și fixare**, fiind ideal pentru consolidarea cunoștințelor la finalul unei lecții sau a unui capitol, oferind feedback imediat.

- **spargerea gheții**, în special la începutul anului școlar sau după o vacanță, pentru a reintroduce elevii în atmosfera școlară.

- **temă pentru acasă**, elevii pot juca individual, în ritmul propriu, acasă, iar rezultatele sunt trimise profesorului.

Pe platforma Kahoot, am creat un test de evaluare pentru clasa pregătitoare „Numerele de la 0 la 5” care a avut drept competență specifică dezvoltarea deprinderilor de operare cu numere, link: <https://create.kahoot.it/share/test-numerele-de-la-0-la-5-clasa-pregatitoare/f1e61455-1073-4ba0-b6c1-c2b04a8df6d1>

Utilizarea platformei prezintă o serie de avantaje:

- **identificarea lacunelor** întrucât profesorul vede imediat câți elevi au răspuns corect la o întrebare, iar dacă majoritatea greșesc, acesta poate opri jocul pentru a explica conceptul pe loc;

- **feedback instantaneu**, elevii primesc confirmarea răspunsului corect imediat;

- **rapoarte de performanță**, după test, platforma generează rapoarte automate care arată exact ce întrebări au fost mai dificile și care elevi au nevoie de sprijin suplimentar.

- **urmărirea progresului**, rezultatele din diferite momente ale anului pot fi comparate pentru a vedea evoluția clasei sau a fiecărui elev în parte.

De asemenea, m-am familiarizat cu platformele WordWall și Canva.

În platforma WordWall, am realizat trei materiale utilizate la clasa pregătitoare:

- Citirea unor cuvinte cu ajutorul literelor studiate, material utilizat pentru fixarea și consolidarea unor litere mari de tipar: <https://wordwall.net/resource/103080634>

- Denumeste imaginea!, este un material utilizat în cadrul unei lecții de predare: „Sunetul și literele L, și I”: <https://wordwall.net/resource/104384205>

- Roata provocărilor am folosit-o în cadrul unei lecții de matematică și explorarea mediului: <https://wordwall.net/resource/103178344>

În Canva, am realizat un afiș pentru popularizarea Târgului de Crăciun, link:

[https://www.canva.com/design/DAG6c1BbUFY/7E4_zY3-](https://www.canva.com/design/DAG6c1BbUFY/7E4_zY3-Won_w0sM7KH6w/edit?utm_content=DAG6c1BbUFY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

[Won_w0sM7KH6w/edit?utm_content=DAG6c1BbUFY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAG6c1BbUFY/7E4_zY3-Won_w0sM7KH6w/edit?utm_content=DAG6c1BbUFY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

Cu siguranță, cursul „Pedagogia în lumea digitală” are potențialul de a transforma experiența de învățare prin intermediul interactivității, personalizării și accesibilității. În cadrul cursului am învățat cum să creez un mediu de învățare captivant care să răspundă nevoilor elevilor, realizând resurse educaționale accesibile tuturor elevilor, inclusiv celor cu dizabilități.

Participarea la formare a fost un pas esențial pentru a răspunde provocărilor școlii moderne și pentru a crea un mediu de învățare relevant, captivant și eficient. Gamificarea în cadrul lecțiilor este o strategie didactică inovatoare, capabilă să transforme procesul de predare-învățare într-o experiență motivantă și eficientă. Recomand tuturor cadrelor didactice să exploreze potențialul gamificării și să participe la astfel de programe de formare, care pot schimba fundamental modul în care predăm și învățăm.

Bibliografie:

1. *Pedagogia în lumea digitală*, suport de curs;

2. Istrate, O., *Tendințe actuale în educația digitală*, Revista eLearning, 2014;

3. Ministerul Educației, *Strategia privind digitalizarea educației din România—SMART-Edu*, 2021

Propunător – Iancu Ileana Roxana,

Unitatea de învățământ – Centrul Școlar de Educație Incluzivă Olt

Continuare în pagina 44

Clasa - a III-a, elevi cu tulburări de învățare, nivel mediu

Aria curriculară - MATEMATICĂ ȘI ȘTIINȚE

Disciplina - Matematică

Subiectul lecției: Forme geometrice de bază

Tipul lecției: Consolidarea cunoștințelor

Scopul lecției: Actualizarea caracteristicilor celor patru forme geometrice de bază (triunghi, pătrat, dreptunghi, cerc); exersarea acuității vizuale și a competențelor digitale;

Obiective generale:

Recunoașterea și utilizarea formelor geometrice în construcții.

Utilizarea aplicațiilor digitale pentru desen și prezentare.

Dezvoltarea creativității prin designul unui oraș atractiv.

Colaborare și gândire critică.

Competențe specifice:

O1 - să recunoască și să denumească cele 4 forme geometrice principale (cerc, pătrat, triunghi, dreptunghi).

O2 - să creeze un desen tematic utilizând instrumentul digital (Canva).

O3 - să descrie lucrarea proprie, utilizând corect denumirea formelor.

O4 - să participe cu interes la lecție.

Strategia didactică:

Metode și procedee didactice: conversația euristică, explicația, IAC, jocul didactic, metoda proiectului digital

Mijloace didactice: jetoane, tabla inteligentă, laptop/tabletă

Forma de organizare: frontală, în perechi, individuală

Resurse temporale: 45 minute

Resurse digitale: aplicația Canva

Evaluare: formativă, observarea comportamentului colaborativ, analizarea răspunsurilor și a produselor realizate, chestionarea orală.

Descrierea secvențelor proiectate

1. Reactualizarea cunoștințelor (3min)

Elevii manipulează jetoane corespunzătoare formelor geometrice.

Lansează câteva întrebări: „Cum se numește forma care nu are colțuri?” (Cerc).

Se caută forme geometrice în obiectele din clasă.

2. Captarea atenției (2 min)

Prezintă diapozitivul „Orașul matematic” realizat în Canva

3. Anunțarea temei și a obiectivelor (2 min)

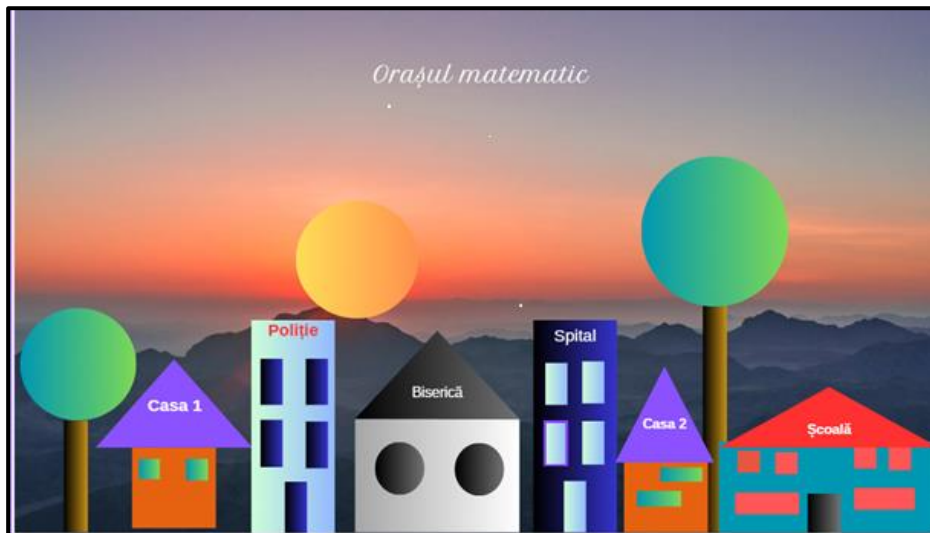
„Astăzi vom realiza un oraș din forme geometrice. Vom lucra pe tabla inteligentă respectând cerințele de utilizare.”

4. Dirijarea învățării / Creația digitală (25 min)

Explic elevilor cât mai simplu, pe nivelul lor de înțelegere ce este aplicația Canva.

Formez 3 perechi de elevi. Fiecare pereche va lucra pe câte un diapozitiv la o parte din orașul matematic. Folosind gamificarea, elevii vor edita diapozitivele și vor reconstitui clădirile orașului care s-au amestecat.

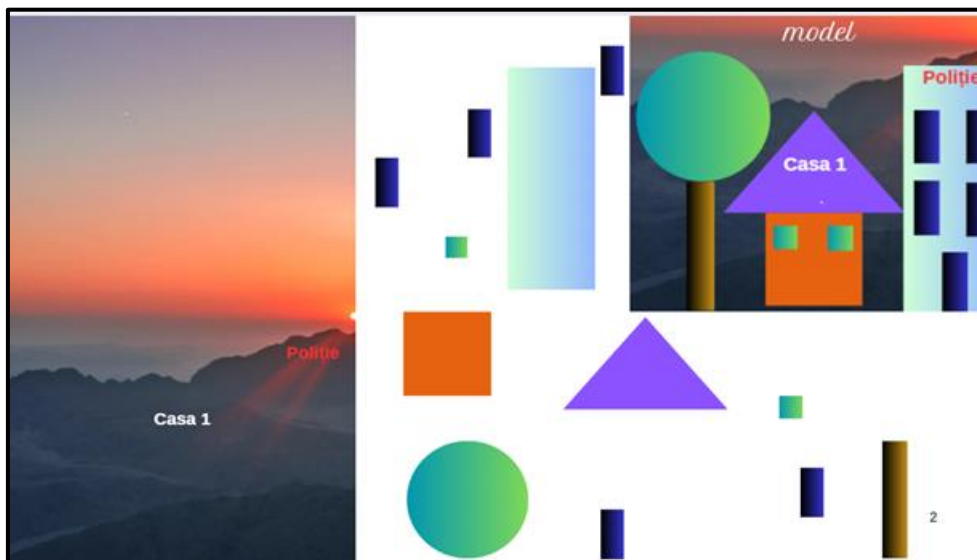
https://www.canva.com/design/DAG6dZ7iwSE/swEKEf2a29fAy651tvlqvg/view?utm_content=DAG6dZ7iwSE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniqueLinks&utm_id=h7af5e01c54



Propunător – Iancu Ileana Roxana,

Unitatea de învățământ – Centrul Școlar de Educație Incluzivă Olt

Urmare din pagina 43



Competențe digitale dezvoltate:

- Navigare și utilizare a unei platforme digitale.
- Interacțiune digitală responsabilă (comentarii, feedback).

Obținerea performanței (5 min)

Discuție despre ce au învățat din activitatea digitală.

Se compară lucrarea realizată cu lucrarea – model.

Evaluare (5 min)

Fiecare grupă răspunde la un mini-chestionar inclus în diapozitivul Canva pe baza lucrării realizate.



În zilele noastre, digitalizarea a devenit o punte către viitor. Necesară, cu riscuri sau atractiv-transformatoare, accelerează mersul lumii într-un ritm care ne dă de gol dacă am pierdut accesul sau alinierea la ea. Pe toate fronturile, ea pare să standardizeze domeniile, precisă și limitativă, și, în același timp, plină de perspective și oportunități.

În Educație, utilizarea calculatorului, a mijloacelor audio-vizuale, a telefoanelor de ultimă generație, a tablei inteligente sau a video-proiectorului începe să influențeze tot mai pregnant modul de predare al conținutului informațional.

În bănci nu mai avem elevi înzestrați cu răbdare, ochii lor vii, curioși, sunt avizi de nou, de „altceva”, de „altfel”... de mișcare, de confruntări, de concurență și de reușită, care nu mai așteaptă mersul lent, „gâfâit”, al gândirii pe pași. Ne-am trezit într-o epocă cu zgomot, care te năucește în reflectoare și orbire de lumini, mulți dintre noi abia plecați de la scânteia de opaiț, parcă mai ieri bâjbâind în întuneric silabisirea din abecedare.

Să nu mai citim? Cine ne-ar obliga pe noi să ieșim din această așa-zisă „inconsistență”?

Să înlocuim? Deși lipsit de facilități, e prea dur și ne frământă nostalgia.... Mai bine să clădim, obișnuindu-ne încet cu noul, complinind prin tehnologie neajunsurile învățării activ-participative, prin adăugarea mișcării la desen, pulsând spre tridimensionalitate, creând cu AI ficțiunea, pe care doar mintea o putea plăsmui.

Educația digitală aduce profesorul față în față cu elevii, în sălile de clasă, în actul educațional. Interacțiunea, conectivitatea și atractivitatea orelor crește exponențial și, de asemenea, interesul copiilor pentru școală. Pare desuet, poate chiar un act de curaj uneori, să transmitem cunoștințe noi prin metode depășite de noile descoperiri ale științei, cu mult mai atractive, unor elevi nativi digital, generație care a pus degetul pe butoane sau ecran de la cea mai fragedă vârstă. Avem însă nevoie de înțelepciune și discernământ în alegerea metodelor actuale, pentru că ele au dezavantajul lor, iar angajarea în lumea digitală vine cu un preț, „*plătit prin sacrificarea timpului petrecut în carne și oase, mediul în care învățăm să citim semnele nonverbale*”. (Daniel Goleman, Focus. Motivația ascunsă a performanței, pag.17)

Neconcordanța de ritmuri între școală și mediul privat deschide o prăpastie amplă între copii și învățare, iar raportarea lor la mediul educațional aduce neacceptare, respingere. Din acest motiv am accesat cursul de formare „Pedagogia în lumea digitală”, implementat de Universitatea „Constantin Brîncuși” din Târgu-Jiu și finanțat prin Planul Național de Redresare și Reziliență (PNRR), care mi-a oferit șansa familiarizării cu aplicații noi și moduri de predare atractive și eficiente, pe care le-am utilizat la clasă, în mediul rural, cu acordul și sfaturile doamnei profesor Claudia Orzan. Punctul de plecare a fost de la nivelul de utilizator al platformelor digitale, dar, în câteva săptămâni, sub îndrumare permanentă și prin implicare personală, am reușit să creez resurse educaționale deschise, pe care le-am aplicat la clasă, împărțând experiența personală și cu colegii de la catedră.

<https://wordart.com/rwtolpy53ewo/logo-portofoliu%20resurse%20educa%C8%9Bionale%20deschise>

Crearea de jocuri digitale pentru clasa a V-a a avut parte de implicare promptă, cu efect asupra deschiderii elevilor spre exersare și participare activă și conștientă, prin căutarea altor resurse care să le stimuleze învățarea: <https://learningapps.org/43650819>

De asemenea, am creat și aplicat la orele mele jocuri pe platforme interactive precum **Padlet, Genially, Quizizz, Mentimeter sau Kahoot, Google Forms, Wordwall, LearningApps**, care au transformat modul în care elevii interacționează cu actul învățării, prin deschiderea spre apreciere a textului argumentativ sau a unui padlet atractiv și surprinzător pentru elevi, realizat cu ocazia Sfântului Andrei.

Pe platforma Edpuzzle am găsit o modalitate eficientă de predare a unui conținut informațional video, prin care se poate verifica eficiența învățării la clasă. Întreruperea oricărui filmuleț sau conținut video poate fi marcată de o verificare a însușirii acestuia pe etape logice, bine structurate, prin exerciții cu alegere multiplă sau de tip adevărat/fals, scopul oricărui cadru didactic de a contura din clasă primii pași în învățare într-un mod atractiv fiind atins.

<https://view.genially.com/6935933d6d31b39bf0a039f6/mobile-textul-argumentativ-exercitii-de-verificare-a-notiunilor-teoretice>

Lucrul în echipă, prin utilizarea unor documente colaborative [Document colaborativ clasa a VII-a TG.docx](#), realizat prin Google Drive sau Padlet a adus schimbul de idei, confruntare, dar și colaborare eficientă, în vederea realizării unui proiect cu temă dată.

De un mare succes s-a bucurat jocul cu exerciții interactive din Kahoot, în care elevii s-au simțit stimulați în învățare. Utilizând tabla inteligentă și laptopurile din dotare, în cadrul unei atmosfere pline de tensiune motivațională, am pus în aplicare un joc interactiv care a avut drept scop verificarea însușirii cunoștințelor teoretice din morfologie.

<https://create.kahoot.it/details/verbul-clasa-a-vii-a-exercitii/20562551-409e-4daf-a51c-4b858ce2dc05>

Am învățat din acest curs că profesorul actual are nevoie de o reconfigurare a propriei imagini. Nu mai poate lucra doar cu tabla, trebuie să fie un bun ghid al învățării digitale. În vederea perfecționării continue, cursurile de acest gen, cu o îndrumare permanentă, pot deschide drumul spre succes al oricărui cadru didactic și al învățării eficiente pentru copiii și tinerii din zilele noastre.

Personal, m-am simțit încurajată să descopăr cât mai multe resurse pentru predare, dar să și văd cum funcționează întregul proces prin crearea de resurse digitale personalizate.

Această experiență de învățare o consider pozitivă, motivantă, captivantă, transformatoare.

Bibliografie:

- Suport de curs - Pedagogie în lumea digitală, UCB-Tg. Jiu
- Focus. Motivația ascunsă a performanței, Daniel Goleman

Trucă Geta, profesor de limba și literatura română,
Școala Gimnazială Brebeni, jud. Olt
Urmare din pagina 45

**AVANTAJE ȘI DEZAVANTAJE ALE INTEGRĂRII INTELIGENȚEI ARTIFICIALE
ÎN PREDAREA LIMBII ROMÂNE LA GIMNAZIU**

Dezvoltarea accelerată a tehnologiilor digitale a condus, în ultimele decenii, la integrarea inteligenței artificiale (IA) în numeroase domenii, inclusiv în educație. Sistemele bazate pe IA, precum platformele de învățare adaptivă, aplicațiile de corectare automată sau asistenții virtuali, devin tot mai prezente în activitatea didactică. În predarea limbii române la gimnaziu, utilizarea inteligenței artificiale oferă oportunități semnificative, dar ridică și o serie de provocări pedagogice, etice și metodologice.

Prof. Dobre Loredana-Ionela,
Școala Gimnazială „Stolnicul Constantin Cantacuzino”, Isvoarele, Giurgiu
Continuare în pagina 47

Participarea mea la cursul de formare continuă „Pedagogia în lumea digitală” derulat de Universitatea „Constantin Brâncuși” din Târgu Jiu, prin Departamentul pentru Pregătirea Personalului Didactic, finanțat prin Planul Național de Redresare și Reziliență (PNRR), a reprezentat un pas esențial în acest demers de modernizare a predării. Cursul mi-a oferit nu doar o perspectivă actuală asupra educației digitale, ci și instrumente concrete prin care pot integra IA în lecțiile de limba română. Am descoperit cum pot transforma un conținut perceput adesea ca dificil sau abstract într-o experiență captivantă, adaptată nevoilor reale ale elevilor mei.

Avantajele utilizării inteligenței artificiale în predarea limbii române

Unul dintre cele mai importante avantaje ale inteligenței artificiale este **personalizarea învățării**. Platformele educaționale bazate pe IA pot adapta conținuturile, exercițiile și ritmul de lucru în funcție de nivelul fiecărui elev. Astfel, elevii cu dificultăți de învățare pot primi exerciții suplimentare de consolidare, iar cei avansați pot fi provocați prin sarcini mai complexe, contribuind la creșterea motivației și a eficienței procesului de învățare.

Un alt beneficiu semnificativ este **feedback-ul imediat**. Aplicațiile de corectare automată a textelor pot semnală rapid greșelile de ortografie, punctuație sau exprimare, oferind explicații și sugestii de corectare. Acest tip de feedback sprijină învățarea autonomă și ajută elevii să-și dezvolte competențele lingvistice într-un mod activ.

Inteligența artificială poate contribui și la **diversificarea metodelor didactice**. Prin utilizarea chatbotilor educaționali, a aplicațiilor interactive sau a exercițiilor gamificate, lecțiile de limba română devin mai atractive și mai apropiate de interesele elevilor din generația digitală. De asemenea, IA poate facilita accesul la resurse variate, precum texte adaptate, exerciții interactive sau materiale multimedia.

Nu în ultimul rând, IA poate sprijini activitatea profesorului prin **optimizarea evaluării** și a gestionării clasei. Analiza automată a rezultatelor elevilor permite identificarea rapidă a dificultăților comune și ajustarea demersului didactic în funcție de nevoile reale ale colectivului.

Dezavantajele și riscurile utilizării inteligenței artificiale

În ciuda beneficiilor evidente, utilizarea inteligenței artificiale în predarea limbii române la gimnaziu prezintă și o serie de dezavantaje. Un risc major este **dependența excesivă de tehnologie**. Elevii pot ajunge să se bazeze prea mult pe corectările automate, diminuându-și capacitatea de reflecție critică și de autocorectare.

De asemenea, există riscul **uniformizării gândirii și exprimării**. Modelele de IA funcționează pe baza unor algoritmi și tipare lingvistice prestabilite, ceea ce poate limita creativitatea elevilor și exprimarea personală, esențială în studiul limbii și literaturii române.

Un alt dezavantaj îl reprezintă **posibilele erori sau limitări ale sistemelor de IA**. Limbajul natural, mai ales cel literar sau expresiv, este complex și nu poate fi întotdeauna interpretat corect de un algoritm. Corectările sau sugestiile oferite pot fi uneori inadecvate, necesitând intervenția profesorului. Din perspectivă etică și educațională, se ridică și problema **echității accesului**. Nu toți elevii dispun de dispozitive digitale sau de conexiune stabilă la internet, ceea ce poate accentua inegalitățile educaționale.

AVANTAJE ȘI DEZAVANTAJE ALE INTEGRĂRII INTELIGENȚEI ARTIFICIALE ÎN PREDAREA LIMBII ROMÂNE LA GIMNAZIU

ÎNV. GIMNAZIAL

În plus, utilizarea IA implică gestionarea datelor personale ale elevilor, aspect ce necesită respectarea strictă a normelor de protecție a datelor.

Prof. Dobre Loredana-Ionela,

Școala Gimnazială „Stolnicul Constantin Cantacuzino”, Isovoarele, Giurgiu
Urmare din pagina 46

Concluzii

Inteligența artificială reprezintă un instrument valoros în predarea limbii române la gimnaziu, oferind oportunități de personalizare, feedback rapid și diversificare a activităților didactice. Totuși, utilizarea sa trebuie realizată cu discernământ, ca suport al actului educațional, și nu ca substitut al rolului profesorului. Integrarea eficientă a IA presupune formarea competențelor digitale ale cadrelor didactice, stabilirea unor limite clare și menținerea accentului pe dezvoltarea gândirii critice, a creativității și a competențelor de comunicare ale elevilor. Doar printr-un echilibru între tehnologie și pedagogia tradițională, inteligența artificială poate contribui real la îmbunătățirea procesului educațional.

IMPACTUL DIGITALIZĂRII ÎN

ACTIVITATEA PROFESORULUI DE ISTORIE

ÎNV. GIMNAZIAL

Transformările accelerate ale societății contemporane au schimbat fundamental modul în care elevii învață, comunică și interacționează cu informația. În acest context, profesorul de istorie - păstrător al memoriei colective și ghid al înțelegerii trecutului - este chemat să adopte noi practici pedagogice și instrumente digitale pentru a rămâne relevant și eficient în fața generațiilor născute în era tehnologiei.

Prof. Tudorică Ana-Maria,

Școala Gimnazială „Aurel Teodorescu”, Steiari. iud. Gori

Tocmai în sprijinul acestui demers, Universitatea „Constantin Brâncuși” din Târgu-Jiu a organizat cursul de Pedagogie în lumea digitală, o inițiativă de formare menită să ofere cadrelor didactice competențe moderne, adaptate cerințelor educației actuale. Programul s-a adresat profesorilor din diferite domenii, însă a evidențiat mai ales modul în care disciplina istorie beneficiază de pe urma digitalizării. Cursul a avut o durată de 84 de ore, desfășurate în format hibrid, parcursul formativ fiind ghidat de doamna formator Orzan Claudia-Elena, ce a transformat activitățile în provocări interactive, lecțiile de istorie devenind experiențe vii și autentice.

Transformarea digitală în educație nu este doar o tendință, ci o necesitate pentru adaptarea la cerințele secolului XXI. Integrarea tehnologiilor digitale stimulează inovația pedagogică și pregătește elevii pentru o piață a muncii în continuă evoluție, unde competențele digitale sunt esențiale. Pe termen lung, o educație modernizată va contribui la formarea unor cetățeni mai bine pregătiți să facă față provocărilor unei economii digitale.

Acest curs a evidențiat faptul că integrarea tehnologiilor digitale în educație reprezintă o oportunitate majoră de îmbunătățire a procesului didactic, nu doar sporind performanțele academice, ci și implicând elevii și eficiența profesorilor. Profesorii au un rol crucial în transformarea digitală a educației, fiind esențial ca aceștia să se adapteze la noile cerințe, adoptând strategii inovatoare de predare. De asemenea, un element important al demersului educativ este formarea elevilor în spiritul navigării sigure și etice online: respectarea drepturilor de autor, recunoașterea surselor sigure, precum și promovarea unui limbaj respectuos.

Prin tehnologie, istoria a devenit vie și interactivă, prin intermediul platformelor educaționale moderne, lecțiile de istorie nu mai sunt simple expuneri frontale, profesorul având acum la dispoziție:

- hărți interactive care permit vizualizarea dinamică a migrațiilor, bătăliilor sau extinderii imperiilor;
- documente digitalizate, manuscrise și fotografii care aduc mai aproape sursele primare;
- programe de realitate virtuală, prin care elevii pot „vizita” Roma Antică sau Bastilia;
- aplicații de storytelling digital, utile pentru crearea unor narațiuni istorice atractive;
- quiz-uri și platforme de evaluare online, care eficientizează feedbackul și monitorizarea progresului elevilor.

Un element esențial al cursului de Pedagogie în lumea digitală a fost redefinirea rolului profesorului. În mediul digital, cadrul didactic nu mai este doar generator de informație, ci un ghid care facilitează explorarea, sprijinit de resurse multimedia. Participanții au învățat cum să proiecteze lecții interactive, cum să folosească platforme colaborative și cum să valorifice creativ tehnologia, fără ca aceasta să devină un scop în sine.

Cursul organizat de Universitatea „Constantin Brâncuși” a oferit participanților:

- competențe de utilizare a resurselor digitale în predarea istoriei;
- strategii pentru stimularea gândirii critice și a analizei documentare;
- metode moderne de evaluare și feedback;
- modalități de creștere a implicării elevilor în procesul de învățare.

Prin astfel de inițiative, universitatea a contribuit direct la modernizarea actului didactic și la formarea unor profesori capabili să inspire elevii într-un mod adaptat secolului XXI. Impactul digitalizării asupra profesorului de istorie este unul profund. Lecțiile devin mai vii, mai vizuale, mai interactive, elevii sunt motivați, iar profesorul are instrumente prin care poate transforma trecutul într-o experiență educativă captivantă.

Prin urmare, cursul de Pedagogie în lumea digitală de la Universitatea „Constantin Brâncuși” din Târgu-Jiu reprezintă un exemplu de bună practică în direcția formării continue și a adaptării educației la realitățile tehnologice. Prin astfel de programe, dascălii pot răspunde eficient provocărilor actuale și pot construi un învățământ modern, relevant și orientat spre viitor.

CLASA INVERSATĂ – STRATEGIE DIDACTICĂ MODERNĂ PENTRU PREDAREA LIMBII FRANCEZE LA GIMNAZIU, PRIN UTILIZAREA RESURSELOR EDUCAȚIONALE DESCHISE

ÎNV. GIMNAZIAL

Prof. Leontina-Letiția Iancu,

Școala Gimnazială „Sfinții Martiri Brâncoveni”, Giurgiu
Continuare în pagina 49

Metoda clasei inversate reprezintă o strategie pedagogică eficientă, adaptată cerințelor educației contemporane, care

valorifică tehnologia digitală și resursele educaționale deschise. Articolul de față prezintă aplicarea acestei metode la disciplina Limba modernă 2 – franceză, la nivel gimnazial, prin intermediul unei resurse interactive realizate pe platforma Edpuzzle. Sunt prezentate avantajele metodei, rolul resurselor digitale și două exemple de conținut științific aplicat: tema *La famille* și tema *Symboles de la France et de la Francophonie*.

1. Fundamente teoretice ale metodei clasei inversate

Clasa inversată (*flipped classroom*) presupune reorganizarea etapelor tradiționale ale procesului de predare-învățare, prin mutarea expunerii inițiale a conținutului în afara clasei, folosind resurse digitale, și valorificarea timpului de la clasă pentru activități aplicative, colaborative și de evaluare formativă.

Această metodă:

- favorizează învățarea autonomă și diferențiată;
- permite elevilor să învețe în ritm propriu;
- optimizează timpul didactic;
- consolidează rolul profesorului de facilitator al învățării.

În predarea limbilor moderne, clasa inversată creează condiții favorabile pentru expunerea repetată la limbaj autentic și pentru dezvoltarea competențelor de comunicare.

2. Resursele educaționale deschise – suport pentru învățarea activă

Resursele educaționale deschise (RED) oferă acces liber la conținuturi digitale de calitate, care pot fi reutilizate și adaptate în funcție de contextul educațional. Utilizarea acestora este în acord cu recomandările europene privind dezvoltarea competențelor digitale și inovarea didactică.

Platforme precum Quizizz Video, Edpuzzle, Nearpod permit transformarea unui material video într-o lecție interactivă, prin inserarea de întrebări și feedback automat, fiind ideale pentru etapa de învățare individuală din cadrul clasei inversate.

3. Exemplu de aplicare – tema *La famille* (clasa a V-a)

Conținut științific

- vocabular: *mère, père, enfants, grands-parents*;
- identificarea relațiilor de familie;
- descrierea acțiunilor cotidiene;
- receptarea mesajului audiovizual.

Implementare

Acasă, elevii vizionează o resursă Edpuzzle realizată pe baza unui film de animație sau un video pe YouTube și răspund la întrebări integrate privind membrii familiei și acțiunile acestora. Resursa educațională deschisă este realizată în Edpuzzle, pe baza filmului de scurtă animație *Rhapsodie pour un pot-au-feu*. Vizionarea este ghidată, iar video-ul este întrerupt automat de întrebări grilă, care solicită elevilor să identifice:

- membrii familiei (*père, mère, enfants, grands-parents*);
- acțiunile realizate de aceștia (*préparer le repas, se déplacer, être ensemble*);
- relațiile dintre personaje.

Resursa utilizată Edpuzzle:

<https://edpuzzle.com/media/694978ec9bceb20d976f52ac>



INTREBARE CU ALEGERE MULTIPLĂ

Qui prépare le repas?

☐ La mère

☐ La grand-mère

☐ La fille

CLASA INVERSATĂ – STRATEGIE DIDACTICĂ MODERNĂ PENTRU PREDAREA LIMBII FRANCEZE LA GIMNAZIU, PRIN UTILIZAREA RESURSELOR EDUCAȚIONALE DESCHISE

ÎNV. GIMNAZIAL

La clasă, activitățile sunt centrate pe:

- clarificarea vocabularului;
- exerciții orale și jocuri de rol;
- mini-prezentări;
- evaluare formativă.

Prof. Leontina-Letiția Iancu,
Școala Gimnazială „Sfinții Martiri Brâncoveni”, Giurgiu
Urmare din pagina 49

Elevii răspund individual, oral/pe tabla interactivă, iar profesorul clarifică vocabularul și validează răspunsurile. Activitatea sprijină consolidarea vocabularului temei *Ma famille* și utilizarea structurilor *C'est... / Ce sont...*

4. Extensie tematică: *Symboles de la France et de la Francophonie*

Justificare

Tema simbolurilor franceze și francofone permite integrarea dimensiunii culturale și interculturale în predarea limbii franceze, contribuind la formarea competențelor de comunicare și a identității culturale.

Conținut științific

- simboluri ale Franței: *le drapeau, la Tour Eiffel, Marianne, La Marseillaise*;
- elemente ale spațiului francofon;
- structuri descriptive simple: *C'est... / Ce sont, Il/Elle représente..., On peut voir / admirer...*

Aplicarea metodei clasei inversate

Acasă, elevii urmăresc un material video despre simbolurile Franței, cu întrebări interactive.

La clasă, sunt realizate:

- discuții ghidate;
- activități de asociere imagine—enunț;
- mini-postere și prezentări orale;
- autoevaluare.

Metoda clasei inversate, susținută de resurse educaționale deschise, reprezintă o soluție eficientă pentru modernizarea predării limbii franceze la gimnaziu. Aceasta stimulează motivația elevilor, dezvoltă competențele digitale și favorizează învățarea activă și contextualizată. Exemplele prezentate demonstrează aplicabilitatea metodei atât în predarea conținuturilor lingvistice, cât și culturale.

Bibliografie:

- Bishop, J. L., & Verleger, M. A. (2013). *The Flipped Classroom: A Survey of the Research*. ASEE.
- European Commission (2017). *DigCompEdu Framework*.
- Ministerul Educației (2017). *Programa școlară – Limba modernă 2*.
- UNESCO (2019). *Recommendation on Open Educational Resources*.

ÎNV. GIMNAZIAL

MODELE DE INTEGRARE PEDAGOGICĂ A INSTRUMENTELOR DIGITALE

Abstract

Integrarea instrumentelor digitale în educație reprezintă o direcție esențială pentru modernizarea procesului de predare-învățare.

Prof. ȘTIRBU Georgiana,
Școala Gimnazială „Sfinții Martiri Brâncoveni”, Giurgiu
Continuare în pagina 50

Utilizarea eficientă a tehnologiei nu depinde exclusiv de accesul la resurse digitale, ci mai ales de modul în care acestea sunt integrate pedagogic în activitățile didactice. Articolul de față analizează principalele modele teoretice de integrare pedagogică a instrumentelor digitale, cu accent pe cadrele conceptuale TPACK și SAMR, precum și pe modele complementare precum PICRAT, RAT și Triple E Framework. Printr-o abordare analitică și documentară, sunt evidențiate fundamentele teoretice, aplicațiile practice, beneficiile și provocările asociate utilizării tehnologiei în educație.

Concluziile subliniază importanța formării continue a cadrelor didactice și a alinierii tehnologiei cu obiectivele pedagogice pentru realizarea unei învățări semnificative.

Cuvinte-cheie: integrare pedagogică, instrumente digitale, TPACK, SAMR, educație digitală

1. Introducere

Digitalizarea accelerată a societății contemporane a determinat transformări semnificative în toate domeniile vieții sociale, iar educația nu face excepție. Integrarea instrumentelor digitale în procesul instructiv-educativ a devenit o necesitate, nu doar ca răspuns la evoluțiile tehnologice, ci și ca modalitate de adaptare a educației la nevoile și

caracteristicile noilor generații de cursanți. Elevii și studenții de astăzi interacționează constant cu mediile digitale, iar școala este chemată să valorifice acest context pentru a susține învățarea activă, colaborativă și semnificativă.

Cu toate acestea, simpla introducere a tehnologiei în sala de clasă nu garantează îmbunătățirea calității educației. Numeroase studii evidențiază faptul că utilizarea superficială a instrumentelor digitale poate conduce la rezultate limitate sau chiar la efecte contraproductive asupra procesului de învățare. În acest sens, integrarea pedagogică a tehnologiei presupune mai mult decât competențe tehnice; ea implică o înțelegere profundă a modului în care tehnologia poate susține obiectivele pedagogice și conținuturile curriculare (Mishra & Koehler, 2006).

Literatura de specialitate subliniază necesitatea utilizării unor cadre conceptuale clare care să ghideze cadrele didactice în proiectarea, implementarea și evaluarea activităților didactice asistate de tehnologie. Modelele de integrare pedagogică oferă astfel repere teoretice și practice pentru înțelegerea relației dintre pedagogie, conținut și tehnologie, contribuind la depășirea abordărilor fragmentare sau instrumentale.

În acest context, scopul prezentului articol este de a analiza principalele modele de integrare pedagogică a instrumentelor digitale, cu accent pe modelele consacrate TPACK și SAMR, precum și pe cadre complementare precum PICRAT, RAT și Triple E Framework. Printr-o analiză teoretică și documentară, articolul își propune să evidențieze relevanța acestor modele pentru practica educațională contemporană și să sublinieze rolul formării continue a cadrelor didactice în utilizarea eficientă a tehnologiei în educație.

2. Fundamente teoretice ale integrării digitale

Integrarea tehnologiei în educație este definită ca procesul prin care instrumentele digitale sunt utilizate în mod intenționat pentru a susține, îmbunătăți și transforma activitățile de predare și învățare (Bates, 2015). Aceasta implică o abordare centrată pe elev, care favorizează colaborarea, interactivitatea și dezvoltarea competențelor digitale.

Din perspectivă teoretică, integrarea digitală este susținută de paradigme educaționale moderne, precum constructivismul și conectivismul, care accentuează rolul activ al cursantului și importanța rețelelor de cunoaștere facilitate de mediul digital (Siemens, 2005).

3. Modele de integrare pedagogică a instrumentelor digitale

3.1. Modelul TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge)

Modelul Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK), elaborat de Mishra și Koehler (2006), reprezintă unul dintre cele mai influente cadre teoretice pentru înțelegerea integrării pedagogice a tehnologiei în educație. Acest model pornește de la premisa că predarea eficientă cu ajutorul tehnologiei necesită mai mult decât stăpânirea separată a conținutului, pedagogiei sau tehnologiei; este necesară o integrare dinamică și contextualizată a acestora.

TPACK extinde conceptul de Pedagogical Content Knowledge (PCK) propus de Shulman (2015), adăugând dimensiunea tehnologică ca element indispensabil în contextul educației digitale. Modelul este structurat în jurul a trei domenii fundamentale de cunoaștere: cunoașterea conținutului (Content Knowledge – CK), cunoașterea pedagogică (Pedagogical Knowledge – PK) și cunoașterea tehnologică (Technological Knowledge – TK). Importanța modelului constă în accentul pus pe intersecțiile dintre aceste domenii, în special pe zona centrală – TPACK – care reflectă competența profesorului de a utiliza tehnologia în mod pedagogic adecvat pentru predarea unui conținut specific.

Integrarea tehnologiei din perspectiva TPACK presupune selectarea și utilizarea instrumentelor digitale în funcție de obiectivele de învățare și de particularitățile conținutului disciplinar. Astfel, tehnologia nu este utilizată ca scop în sine, ci ca mijloc pentru facilitarea înțelegerii, aplicării și transferului cunoștințelor. Studiile empirice arată că profesorii care dețin un nivel ridicat de competență TPACK sunt mai predispuși să proiecteze activități didactice inovatoare, centrate pe elev și orientate spre dezvoltarea competențelor de nivel superior (Schmidt et al., 2009).

Un avantaj major al modelului TPACK este aplicabilitatea sa în formarea inițială și continuă a cadrelor didactice. Acesta este frecvent utilizat ca instrument de autoevaluare și ca reper pentru dezvoltarea programelor de formare profesională, contribuind la consolidarea competențelor digitale pedagogice. Totodată, cercetările evidențiază faptul că dezvoltarea TPACK este un proces gradual și contextual, influențat de experiența didactică, disciplina predată și mediul educațional (Koehler et al., 2013).

3.2. Modelul SAMR (Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition)

Modelul SAMR, propus de Puentedura (2006), oferă un cadru conceptual pentru evaluarea gradului de integrare a tehnologiei în activitățile didactice, concentrându-se asupra nivelului de transformare pedagogică generat de utilizarea instrumentelor digitale. Modelul este structurat pe patru niveluri progresive: substituție, augmentare, modificare și redefinire, care pot fi grupate în două categorii principale: îmbunătățire (enhancement) și transformare (transformation).

La nivelul substituției, tehnologia este utilizată ca înlocuitor direct al unui instrument tradițional, fără modificări funcționale semnificative. De exemplu, utilizarea unui document digital în locul unui tipărit se încadrează în acest nivel. Augmentarea presupune o îmbunătățire funcțională, prin care tehnologia adaugă facilități suplimentare, precum feedback-ul automat sau accesul rapid la resurse multimedia.

Nivelurile superioare ale modelului, modificarea și redefinirea, sunt asociate cu transformarea pedagogică propriu-zisă. Modificarea permite reproiectarea semnificativă a sarcinilor de învățare, iar redefinirea presupune crearea unor

Prof. ȘTIRBU Georgiana,

Școala Gimnazială „Sfinții Martiri Brâncoveni”, Giurgiu

Urmare din pagina 49

Continuare în pagina 51

activități complet noi, imposibil de realizat fără utilizarea tehnologiei. Aceste niveluri sunt considerate esențiale pentru promovarea învățării autentice, colaborative și orientate spre rezolvarea de probleme complexe (Hamilton et al., 2016).

Modelul SAMR este apreciat pentru claritatea și accesibilitatea sa, fiind utilizat frecvent de cadrele didactice ca instrument de reflecție și planificare. Totuși, literatura de specialitate subliniază faptul că modelul nu trebuie interpretat ca o ierarhie rigidă sau ca un obiectiv obligatoriu de atins în orice context educațional. Eficiența integrării tehnologice depinde de adecvarea activităților la obiectivele de învățare și la nevoile elevilor, nu exclusiv de atingerea nivelului de redefinire (Hamilton et al., 2016).

În concluzie, modelul SAMR oferă un cadru util pentru analiza impactului tehnologiei asupra procesului didactic, completând abordările centrate pe competențele profesorului, precum TPACK. Utilizat în mod reflexiv, acest model poate sprijini tranziția de la utilizarea tehnologiei ca simplu substitut la integrarea sa ca factor de transformare pedagogică.

3.3. Modele complementare

Pe lângă TPACK și SAMR, literatura de specialitate menționează și alte cadre conceptuale relevante. Modelul PICRAT analizează integrarea tehnologiei prin prisma implicării elevilor și a rolului tehnologiei în procesul didactic (Kimmons et al., 2020). Modelul RAT (Replacement, Amplification, Transformation) oferă o perspectivă similară, concentrându-se pe impactul tehnologiei asupra practicilor educaționale (Hughes et al., 2006).

De asemenea, Triple E Framework evaluează utilizarea tehnologiei în funcție de capacitatea acesteia de a implica elevii, de a îmbunătăți învățarea și de a extinde experiențele educaționale dincolo de sala de clasă (Kolb, 2017).

4. Implementarea modelelor și provocări

Aplicarea modelelor de integrare pedagogică a instrumentelor digitale presupune atât competențe tehnice, cât și pedagogice. Studiile arată că profesorii care beneficiază de formare profesională continuă au o probabilitate mai mare de a utiliza tehnologia la niveluri superioare de integrare, precum modificarea și redefinirea activităților didactice (Schmidt et al., 2009).

Cu toate acestea, integrarea digitală se confruntă cu numeroase provocări, printre care lipsa infrastructurii, rezistența la schimbare și inegalitățile în accesul la tehnologie. Aceste bariere pot limita impactul pozitiv al instrumentelor digitale asupra învățării, dacă nu sunt abordate prin politici educaționale coerente.

5. Concluzii

Modelele de integrare pedagogică a instrumentelor digitale reprezintă repere teoretice esențiale pentru înțelegerea și valorificarea potențialului educațional al tehnologiei. Analiza realizată în cadrul acestui articol evidențiază faptul că integrarea eficientă a instrumentelor digitale nu este un proces exclusiv tehnic, ci unul profund pedagogic, care necesită o aliniere coerentă între obiectivele educaționale, conținuturile curriculare și strategiile didactice utilizate.

Modelele TPACK și SAMR oferă perspective complementare asupra integrării digitale: în timp ce TPACK pune accent pe competențele profesionale ale cadrelor didactice și pe interdependența dintre cunoștințele pedagogice, tehnologice și de conținut, modelul SAMR facilitează analiza nivelului de transformare pedagogică generat de utilizarea tehnologiei. Modelele complementare, precum PICRAT, RAT și Triple E Framework, contribuie la aprofundarea analizei prin focalizarea asupra implicării elevilor și a impactului real al tehnologiei asupra procesului de învățare.

Rezultatele analizei teoretice sugerează că utilizarea reflexivă a acestor modele poate sprijini cadrele didactice în proiectarea unor activități didactice inovatoare, capabile să depășească nivelul substituției tehnologice și să conducă la transformări autentice ale procesului educațional. În același timp, integrarea pedagogică a instrumentelor digitale este condiționată de existența unor programe coerente de formare inițială și continuă a profesorilor, precum și de sprijin instituțional adecvat.

În concluzie, integrarea pedagogică a instrumentelor digitale reprezintă un demers complex și dinamic, care necesită o abordare sistematică și fundamentată teoretic. Adoptarea și utilizarea critică a modelelor de integrare pedagogică pot contribui semnificativ la îmbunătățirea calității educației și la dezvoltarea competențelor necesare pentru învățarea pe tot parcursul vieții în contextul societății digitale contemporane.

Bibliografie

- Bates, A. W. (2015). *Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning*. BCcampus.
- Hamilton, E. R., Rosenberg, J. M., & Akcaoglu, M. (2016). The substitution augmentation modification redefinition (SAMR) model: A critical review and suggestions for its use. *TechTrends*, 60(5), 433–441. <https://doi.org/10.1007/s11528-016-0091-y>
- Hughes, J., Thomas, R., & Scharber, C. (2006). Assessing technology integration: The RAT–Replacement, Amplification, and Transformation–framework. *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*, 1616–1620.
- Koehler, M. J., Mishra, P., & Cain, W. (2013). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)? *Journal of education*, 193(3), 13-19.
- Kimmons, R., Graham, C. R., & West, R. E. (2020). The PICRAT model for technology integration in teacher preparation. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 20(1), 176–198.

Prof. ȘTIRBU Georgiana,

Școala Gimnazială „Sfinții Martiri Brâncoveni”, Giurgiu

Urmare din pagina 50

Continuare în pagina 52

- Kolb, L. (2017). *Learning first, technology second: The educator's guide to designing authentic lessons*. International Society for Technology in Education.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Puentedura, R. (2006). Transformation, technology, and education [Blog post]. Retrieved from <http://hippasus.com/resources/tte/>
- Schmidt, D. A., Baran, E., Thompson, A. D., Mishra, P., Koehler, M. J., & Shin, T. S. (2009). Technological pedagogical content knowledge (TPACK): The development and validation of an assessment instrument for preservice teachers. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(2), 123–149.
- Shulman, L. S. (2015). PCK: Its genesis and exodus. In *Re-examining pedagogical content knowledge in science education* (pp. 3-13). Routledge.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3–10.

Prof. ȘTIRBU Georgiana,

Școala Gimnazială „Sfinții Martiri Brâncoveni”, Giurgiu

Urmare din pagina 51

Participarea la cursul „Pedagogia digitală” mi-a oferit oportunitatea de a explora noi metode, instrumente și strategii care pot transforma radical modul în care interacționăm cu elevii și cum le facilităm învățarea.

Prof. Pantelimon Daniela,

Colegiul Național „Ion Maiorescu”, Giurgiu

Continuare în pagina 53

Pedagogia digitală nu este doar despre tehnologie, ci despre o schimbare de mentalitate. Este despre a pune elevul în centrul procesului educațional și a folosi mijloacele digitale pentru a crea experiențe de învățare autentice și relevante.

Propun în acest articol două resurse educaționale la disciplina Informatică, realizate în cadrul participării mele la cursul de formare amintit, și care vizează modalități de evaluare rapidă și ludică a elevilor. Aceste resurse le-am aplicat la clasă și au avut un impact benefic în dezvoltarea abilităților practice a elevilor.

Este vorba despre un test de evaluare formativă pentru clasa a XII-a, aplicat la finalul modului de modelare a bazelor de date Oracle. Testul este realizat cu ajutorul aplicației Google Forms, un instrument web gratuit, parte din suita Google Docs Editors, care permite crearea rapidă de chestionare, sondaje, teste și formulare de feedback personalizate, colectând automat răspunsurile într-un Google Sheet, facilitând analiza datelor și colaborarea în timp real.

Tema: Modelarea bazelor de date Oracle

Competențe generale vizate:

- Identificarea datelor care intervin într-o problemă și aplicarea algoritmilor fundamentali de prelucrare a acestora
- Elaborarea algoritmilor de rezolvare a problemelor

Obiective operaționale urmărite în evaluare:

- să identifice elementele teoretice ale modelării unei baze de date
- să recunoască reprezentările grafice ale ERD- diagrama entități-relații
- să descrie un scenariu reprezentativ pentru o bază de date
- să utilizeze platforma online de documentare <https://academy.oracle.com>

Am particularizat testul folosind un antet pe care l-am realizat utilizând aplicația Canva și care se găsește la adresa:

https://www.canva.com/design/DAG5iT4YMAM/31Mqb23VaLKQ4SMkAu471w/edit?utm_content=DAG5iT4YMAM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Testul conține 16 itemi de diverse tipuri: răspunsuri multiple, casetă de selectare, casetă de selectare sub formă de grilă, scară liniară etc., la realizarea lui am specificat punctajul acordat pentru fiecare item, astfel ca la final să fie afișat automat rezultatul pentru fiecare elev.

Testul se găsește la adresa: <https://forms.gle/DDL2V5fv4bzbEVzp7>

Prof. Pantelimon Daniela,
Colegiul Național „Ion Măiorescu”, Giurgiu
Urmare din pagina 52
Continuare în pagina 54

Câteva capturi de ecran:

13. În figura alăturată este reprezentată o relație: *

☐ exclusivă
☐ recursivă
☐ redundantă
☐ multiplă

5. Identificați calitatea următoarelor elemente specifice entității **PERSONA** *

	Atribut	Instanță
Șaten	☐	☐
Nume și prenume	☐	☐
Mărime	☐	☐
Ionescu	☐	☐
Data nașterii	☐	☐
42	☐	☐

16. Precizați subiectul unui scenariu pe care l-ați modela/proiecta în vederea realizării unei aplicații *

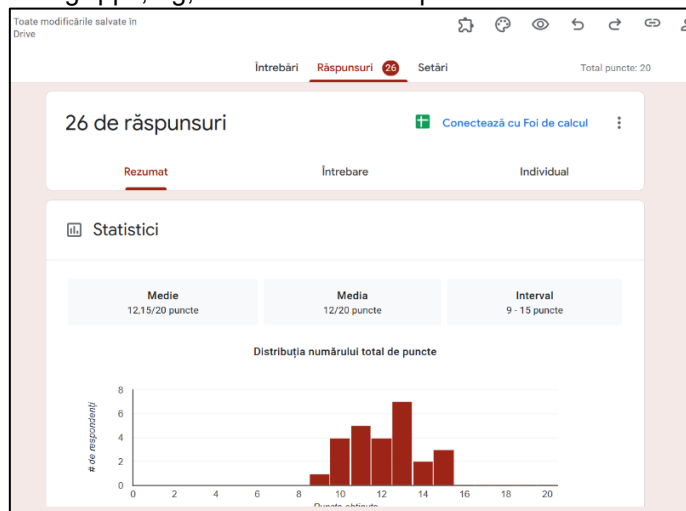
Textul unui răspuns lung

Considerați atractiv modulul referitor la proiectarea bazelor de date? *

	1	2	3	4	5
Neatractiv	☐	☐	☐	☐	☐
Foarte atractiv					

Rezultatele obținute de elevi, printr-o astfel de evaluare ajută la identificarea lacunelor acestora, oferindu-le fiecăruia, diferențiat, sprijinul necesar. Pentru fiecare răspuns greșit, elevul primește informația necesară pentru a-și consolida cunoștințele și pentru a-și putea revizui răspunsul. Astfel, cred că greșeala nu mai este stigmatizată și penalizată, ci văzută ca o oportunitate de învățare. Am constatat că acest mod de a evalua elevii este unul ce le permite acestora să fie mai relaxați atunci când vine vorba despre teste, adesea privityte cu teamă de copii.

A doua resursă pe care o prezint constă în realizarea unui joc interactiv de evaluare cu ajutorul aplicației LearningApps.org, evaluare realizată pentru elevii clasei a IX-a.



Form Responses	1. Precizați care dintre activitățile următoare...	2. Care din următoarele...
1. Marcă de timp	Adresă de email	Scor
2. 24.11.2025 09:24:19	lthea2407@gmail.com	13 / 20
3. 24.11.2025 09:24:30	andrebalcan27@gmail.com	13 / 20
4. 24.11.2025 09:24:43	cristianmarian729@gmail.com	12 / 20
5. 24.11.2025 09:24:53	madalinaleonard.ro@gmail.com	14 / 20
6. 24.11.2025 09:25:04	popamihnea6@gmail.com	13 / 20
7. 24.11.2025 09:25:05	eduardteanu18@gmail.com	11 / 20
8. 24.11.2025 09:27:01	andristephescu@gmail.com	11 / 20
9. 24.11.2025 09:27:16	mirunapopescu4@gmail.com	10 / 20
10. 24.11.2025 09:27:21	ra29dnu@gmail.com	10 / 20
11. 24.11.2025 09:27:58	lucodan12@gmail.com	15 / 20
12. 24.11.2025 09:28:10	palanganclaudia@yahoo.com	15 / 20
13. 24.11.2025 09:28:17	annetm10@gmail.com	11 / 20

Tema: Operatori și expresii în C++

Competențe generale vizate:

- Identificarea datelor care intervin într-o problemă și a relațiilor dintre acestea
- Elaborarea algoritmilor de rezolvare a problemelor

Prof. Pantelimon Daniela,
Colegiul Național „Ion Maiorescu”, Giurgiu
Urmare din pagina 53

Obiective operaționale urmărite în evaluare

- Să identifice tipurile de operatori și datele pe care se pot aplica
- Să construiască expresii corecte din punct de vedere sintactic
- Să evalueze expresii în C++

Modul de desfășurare a activității:

Pentru a verifica noțiunile legate de operatori și expresii, au de rezolvat un test de autoevaluare, sub forma unui concurs de tip cursă de cai. Sarcina de lucru îi ajută pe elevi să-și verifice cunoștințele, dar și să fructifice roadele competiției. Prin faptul că la final primesc răspunsuri la cerințele nerezolvate, de la colegi, elevii învață să colaboreze și să facă schimb de experiență.

Sarcina de lucru pentru elevi:

Veți participa la un concurs ce constă într-un test de autoevaluare care se găsește la adresa:

learningapps.org/view7568734

Cine termină primul va fi câștigătorul unei note frumoase.

După finalizarea testului, fiecare elev va trece pe pagina clasei, creată cu aplicația Google Docs, întrebările la care nu a răspuns corect. Veți primi răspunsuri și explicații de la colegii care au rezolvat cerințele respective.

- Profesorul joacă rolul de ghid al desfășurării activității.

Capturi de ecran:

Din analiza desfășurării activității la clasă am constatat o implicare și o motivație mai accentuată a elevilor, ba chiar și a celor care erau de obicei mai timizi o participare mai ușoară, fără teama judecății.

Gamificarea (obținerea unor clasamente, puncte) în urma evaluării produce

satisfacție și sporirea motivației. Astfel că elevii și-au testat pe lângă abilitățile digitale, creativitatea și capacitatea de concentrare în vederea realizării calculelor impuse.



Concluzie: tehnologia digitală a devenit o parte integrantă a vieții noastre de zi cu zi, iar practicile educaționale contemporane sunt puternic influențate de utilizarea aplicațiilor educaționale digitale, care pot reprezenta o modalitate inovatoare și interesantă de a implica elevii în procesul educațional. Am încheiat cu mult interes și recunoștință participarea la cursul „PEDAGOGIE DIGITALĂ”, o experiență care m-a provocat, m-a format și mi-a oferit o perspectivă nouă asupra integrării tehnologiei în educație. M-a motivat să experimentez, să creez și să reflectez critic asupra propriilor practici.

Digitalizarea educației este o necesitate a zilelor noastre pentru a asigura un învățământ de succes. Chiar și înafara contextului pandemiei, educația digitală a devenit, pe an ce trecea, o nevoie tot mai mare, atât pentru profesori, cât și pentru elevi. Pandemia a acutizat însă această nevoie și a adus-o până la un nivel vital pentru orice societate și pentru orice sisteme educaționale din lume.

În ultimii ani, a avut loc o schimbare majoră privind modul în care școlile noastre abordează tehnologia. Transformarea procesului educațional și evoluția către școala digitală necesită asigurarea accesului la instrumente digitale de studiu pentru elevi și personalul didactic, într-un mediu care să permită colaborarea și comunicarea eficientă între toate părțile implicate.

Educația digitală presupune, pe de o parte, un set de cunoștințe pe care un individ trebuie să le aibă cu privire la utilizarea unui sistem digital, adică să fie capabil să folosească funcționalitățile minime ale acestuia. Pe de altă parte, educația digitală se referă deseori și la niște metode digitale care să înlocuiască metodele clasice pe care învățământul le-a folosit dintotdeauna.

În clasa viitorului, profesorii și elevii folosesc intuitiv și în detaliu toate funcțiile și resursele echipamentelor și tehnologiei, pentru procese de predare-învățare-evaluare atractive și eficiente. Apariția unor dispozitive și servicii mobile mai ușor de folosit și mai accesibile, alături de dorința de a adapta educația la generația de copii „digitali”, cu așteptări complet noi în ceea ce privește procesul de învățământ, a dus la schimbarea semnificativă a felului în care se înțelege și se practică actul de învățare, la școală. În loc să folosească tehnologia doar ca pe un instrument adițional la mijloacele tradiționale de predare și învățare, multe școli folosesc tehnologia pentru a influența în mod pozitiv actul educațional. Mai mult, în loc să o folosească înainte sau după ore, multe cadre didactice folosesc tehnologia în timpul orelor pentru a stimula interacțiunea cu și dintre elevi și a obține rezultate mai bune. Lecțiile interactive îi determină pe educați să își dorească să participe activ la ore. Pentru a ține pasul cu o astfel de generație de copii și adolescenți, cadrele didactice trebuie să fie deschise la schimbare. Elevii care folosesc tehnologia digitală pentru a învăța devin mai implicați în acest proces și sunt mai interesați să-și dezvolte baza de cunoștințe, poate fără să-și dea seama, pentru că învață într-un mod activ, angajat și implicat. Deoarece, învățarea digitală este mult mai interactivă, mai ușor de reținut și asimilat decât manualele voluminoase, putem spune cu certitudine că digitalizarea reprezintă un context mai bun, care oferă o perspectivă mai largă și activități mult mai atractive decât metodele tradiționale de învățământ. Acest lucru îi ajută pe elevi să se conecteze mai bine cu materialele de studiu. Instrumentele și tehnologia digitală oferă bucurie copiilor, precum și numeroase beneficii în ceea ce privește dezvoltarea cognitivă a copilului. Astfel, orele de la clasă sunt mai eficiente, punându-se accent pe dezvoltarea materiei prin discuții și angajarea în activități care au la bază comunicarea și cooperarea între elevi. Ajutând copiii să gândească în afara cadrului tradițional și rigid de învățare, prin instrumente și metode digitale, le este stimulată creativitatea și le oferă sentimentul de încredere în propriile capacități.

Învățarea digitală nu numai că permite elevilor să acceseze tot mai multe informații, dar pot și să se asigure că informațiile sunt adaptate nevoilor lor specifice. Posibilitatea de a ajuta fiecare elev să învețe în cea mai eficientă manieră, este cel mai important beneficiu al învățării digitale.

Instrumentele și tehnologia digitală oferă profesorilor șansa de a împărtăși rapid informații cu alți profesori, în timp real. Prin îmbrățișarea dispozitivelor digitale și a învățării conectate, sălile de clasă din întreaga lume își sporesc abilitățile de învățare, experiența educațională și comunicare.

Participarea la cursul „Pedagogia digitală” a reprezentat o oportunitate valoroasă de formare profesională, oferindu-mi cadrul necesar pentru a înțelege, testa și implementa metode moderne de predare-învățare-evaluare susținute de instrumente digitale.

1. Experiența formării

Cursul a abordat concepte fundamentale ale pedagogiei digitale, punând accent pe competențele digitale ale cadrelor didactice, proiectarea didactică adaptată mediului virtual, utilizarea platformelor educaționale și strategiile moderne de evaluare. Prin exemple aplicative și activități interactive, am reușit să înțeleg importanța abordării centrate pe elev și rolul esențial al profesorului ca facilitator al învățării.

2. Platforme digitale utilizate și impactul lor

În cadrul procesului de predare-învățare-evaluare, am integrat o serie de platforme și aplicații digitale care au avut un impact vizibil asupra implicării și performanței elevilor.

- Google Classroom – a devenit spațiul principal de desfășurare a activităților didactice. Lecțiile, temele, feedback-ul și resursele educaționale au fost organizate eficient, iar elevii au avut acces permanent la conținutul predat.
- Kahoot! și Quizizz – au fost utilizate pentru evaluarea formativă într-un mod atractiv, cu accent pe învățarea prin joc. Aceste instrumente au stimulat participarea elevilor, mai ales în mediul online.
- Padlet și Jamboard – au încurajat colaborarea și exprimarea liberă a ideilor. Fie că au realizat hărți ale ideilor, reflecții sau postări creative, elevii s-au arătat mai implicați și mai motivați.
- Wordwall și LearningApps – au fost utilizate pentru consolidarea conținutului predat prin activități dinamice, adaptate nivelului de învățare al elevilor.

3. Importanța pedagogiei digitale

Integrarea pedagogiei digitale în activitatea mea didactică a adus numeroase beneficii:

- Creșterea motivației elevilor, prin utilizarea unor metode atractive și apropiate de stilul lor de viață digital.
- Îmbunătățirea calității învățării, prin accesul facil la resurse variate și feedback imediat.

PEDAGOGIA DIGITALĂ – DE LA TEORIE LA PRACTICĂ

- Dezvoltarea competențelor digitale, atât în rândul elevilor, cât și al cadrelor didactice.
- Adaptarea conținuturilor și a metodelor la nevoile diverse ale elevilor, prin personalizarea învățării.

Cherăscu -Telițoiu Nicoleta,
Liceul „Preda Buzescu” – Berbești
Urmare din pagina 55

4. Provocări și perspective

Deși beneficiile sunt evidente, utilizarea tehnologiei în educație presupune și provocări: necesitatea echipamentelor adecvate, conexiunea la internet, formarea continuă a cadrelor

didactice și adaptarea curriculei. Cu toate acestea, învățământul viitorului este unul digital, flexibil și centrat pe elev, iar noi, profesorii, avem responsabilitatea de a ne adapta și a crea contexte de învățare relevante și eficiente.

5. Concluzii

Cursul „Pedagogia digitală” a reprezentat un pas semnificativ în dezvoltarea mea profesională. Îmi propun să continui integrarea platformelor și resurselor digitale în activitățile mele didactice, să diseminiez bune practici și să susțin o educație de calitate, adaptată vremurilor noastre.

CATEDRA

Revistă editată de Casa Corpului Didactic Giurgiu

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

Colegiul de redacție:

**prof. Alina MECLEA - inspector școlar general; prof. Leontina-Letiția IANCU - director CCD Giurgiu;
prof. Adriana COSCAI, prof. Cătălina SITARU, prof. Nicoleta BURCEA, prof. Manuela GRIGORE
bibliotecar Ioana-Simona ANDRONE, informatician Mihai-Marius DĂNCESCU**

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

Condițiile de publicare a articolelor sunt publicate pe site la adresa: www.ccgiurgiu.ro/documente

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



Supliment electronic editat de:
CASA CORPULUI DIDACTIC GIURGIU
Adresa: Str. Dr. Ion Munteanu, Nr. 3
Giurgiu, România, Tel. / fax. 0246212638
Web: www.ccdgiurgiu.ro
E-mail: ccdgr2002@yahoo.com

