

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:

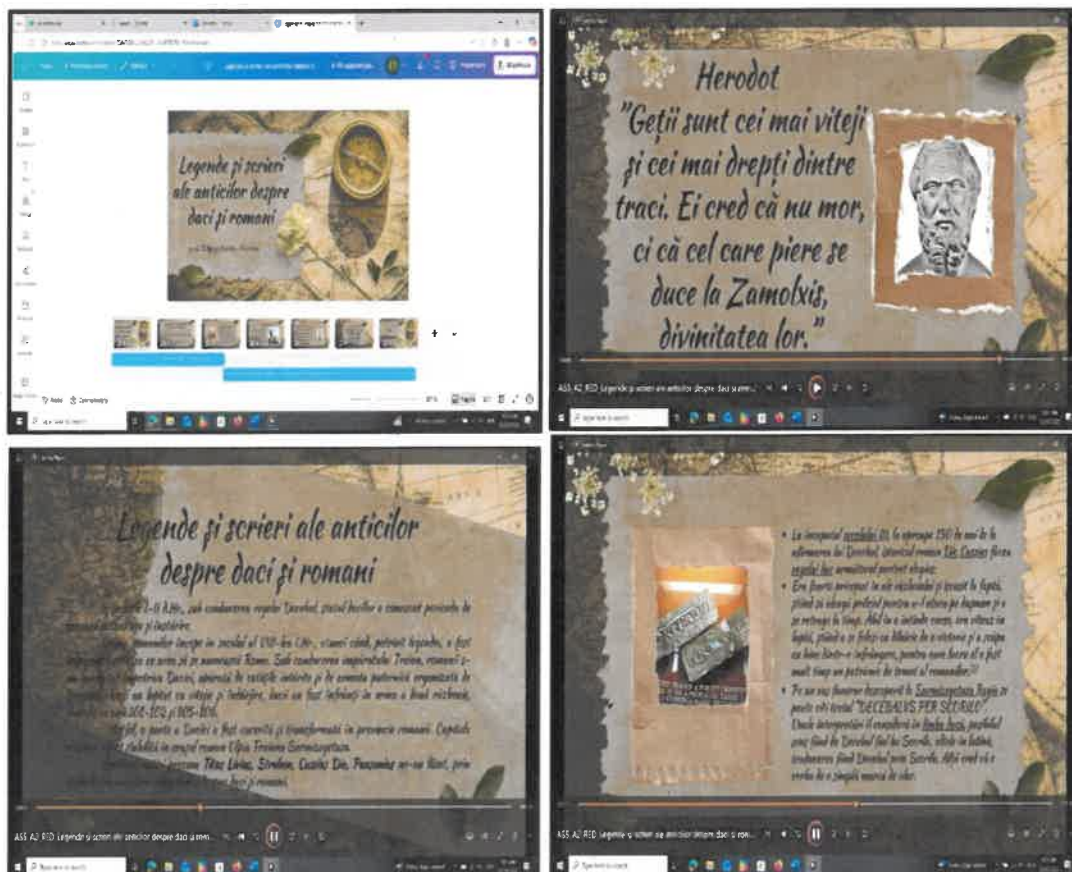
- platforme educaționale (Google Classroom, Microsoft Teams);
- aplicații interactive (Wordwall, Kahoot, LearningApps);
- resurse multimedia (prezentări, videoclipuri educaționale, simulări);
- instrumente de evaluare digitală și feedback instant.

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.



Prof. Înv. Primar Tălpigă Emilia Nicoleta
Școala Gimnazială Nr. 3 Slatina, jud. Olt
Continuare în pagina 30

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 atență 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 centrul 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 selectate 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 centrul 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 trăsării 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=45VkvYfqqP8>
- 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 videoproiectorului. <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=yDlKYlm9d0s&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>

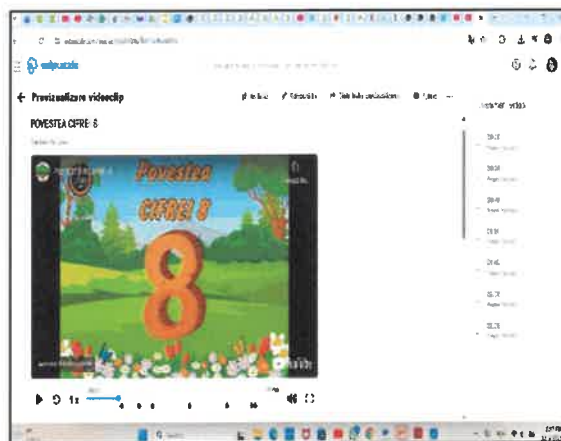
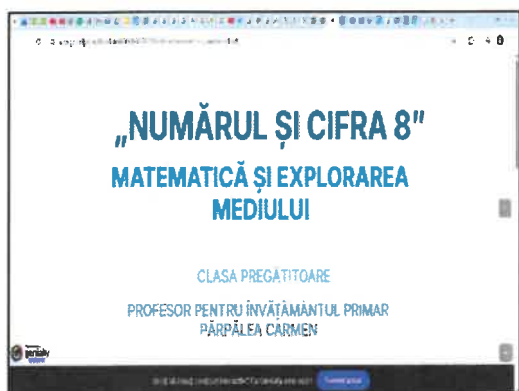
- Elevii continuă cu exercițiul-joc tot din aplicația **WordWall**, „Numărul și cifra 8”, având sarcina de a glisa fiecare mulțime peste cadranul care arată numărul corespunzător.

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



Prof. înv. 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=45VkvYfggP8>
- <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., Cucuș, C., Istrate, O., Pânișoară, I.O.: „Educația digitală”, Editura Polirom, Iași, 2020.

Prof. Înv. primar, Niculae 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. învă. 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_w0sM7KHv6w/edit?utm_content=DAG6c1BbUFY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

[Won_w0sM7KHv6w/edit?utm_content=DAG6c1BbUFY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAG6c1BbUFY/7E4_zY3-Won_w0sM7KHv6w/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

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 băjbăind 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, împărțind 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>

DIGITALIZAREA, OPORTUNITATE DE CONECTARE LA SCHIMBĂRILE LUMII DISEMINARE CURS - PEDAGOGIE ÎN LUMEA DIGITALĂ

ÎNV. GIMNAZIAL

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

ÎNV. GIMNAZIAL

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.

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 chatboților 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.

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.

Prof. Dobre Loredana-Ionela,

Școala Gimnazială „Stolnicul Constantin Cantacuzino”, Isovoarele, Giurgiu

Urmare din pagina 46

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,

Scoala 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 limba autentică 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>



ÎNTREBARE CU ALEGERE MULTIPLĂ

Qui prépare le repas?

La mère

La grand-mère

La fille