



ATELIER DIDACTIC

Publicație periodică a Casei Corpului Didactic a Municipiului București

EDIȚIE NOUĂ
ON-LINE

ISSN 2501-1901
ISSN-L 1583-6584

Nr. 29/Februarie 2026

Bune practici în educație. Din 1999



Ecosistem Digital pentru Învățare Sustenabilă
cu Resurse și Practici Educaționale Deschise

Doar câteva zile ne mai despart de încheierea etapei de mentorat a programului de formare *EDIS-PED: Ecosistem digital pentru învățare sustenabilă – Pedagogie digitală*. Vom celebra succesul proiectului alături de cei *1003 absolvenți certificați de Casa Corpului Didactic a Municipiului București*, instituție parteneră a Universității din București, alături de CCD Dâmbovița, CCD Prahova și Colegiul Național Pedagogic „Constantin Brătescu”, din Constanța.

- Titlul complet al proiectului este **„EDIS-PED: Ecosistem digital pentru învățare sustenabilă prin resurse și practici educaționale deschise”**, fiind finanțat prin **Planul Național de Redresare și Reziliență (PNRR)**:
- **Pilonul VI**: Politici pentru noua generație
- **Componenta 15**: Educație
- **Reforma 5**: Adoptarea cadrului legislativ pentru digitalizarea educației
- **Investiția 8**: Program de formare la locul de muncă pentru personalul didactic
- **Perioada de desfășurare**: aprilie 2025 – ianuarie 2026

- **Grup țintă**: Personal didactic de predare din învățământul preuniversitar (Seria 1 – 20 de grupe; Seria 2 – 12 grupe).
- **Cadrul instituțional și finanțare**: Proiectul a fost implementat de **Casa Corpului Didactic a Municipiului București**, în calitate de instituție parteneră a **Universității din București**, alături de **CCD Dâmbovița, CCD Prahova și Colegiul Național Pedagogic „Constantin Brătescu”** din Constanța.

Acest program de formare **nu** i-a învățat pe cursanți cum să apese un buton magic, care să transforme o lecție plictisitoare într-o experiență de învățare captivantă, și nici nu și-a propus să exploreze toate instrumentele digitale care pot fi de folos în activitatea la clasă. Însă, deși nu și-a propus explicit, acest program de formare a reușit să contribuie la dezvoltarea unor competențe mai importante în aceste vremuri, necesare unor profesori moderni: **competențele transversale**.

Prof. metodist Viviana Ionescu
CCD București

Vă invităm să descoperiți articolul complet în paginile revistei noastre.

Tematica numărului curent:

Practici didactice cu ajutorul tehnologiei;

Bune practici în integrarea resurselor digitale educaționale (RED) în continuumul predare-învățare-evaluare, conform profilului

de formare al absolventului aprobat prin OME 6731/28.11.2023;

Autonomie și creativitate didactică în realizarea resurselor digitale educaționale (RED).

CUPRINS

Raluca-Viviana IONESCU	EDIS-PED: Ecosistem digital pentru învățare sustenabilă – Pedagogie digitală. O expediție digitală de învățare creativă prin intermediul unui program de formare	Pag. 4
Nicoleta BRICIU	Cum mi-au influențat noile tehnologii practica didactică?	Pag. 7
Daniela Țilică	Resurse educaționale interactive cu H5P	Pag. 12
Nela Niculița Burcea	Școala din viitor – de la resurse digitale la practici didactice transformatoare. Implementarea programului de formare – Seria I	Pag. 14
Vasile Roman	Concluzii în urma susținerii cursului Școala din viitor	Pag. 16
Marian Tache	Școala din viitor – impresii la final de formare	Pag. 17
Cristina Issa	Școala din viitor – o formare care rămâne	Pag. 18
Teodora Păun-Huang	Ateliere CRED. Prezentarea Ghidurilor metodologice pentru învățământul preuniversitar	Pag. 20
Nela Niculița Burcea	Geografia la bacalaureat: reflecții și strategii din experiența la catedră	Pag. 22
Teodora Bentz	Profesorul, designer al învățării	Pag. 30
Alina Gabriela Boca Corina Elena Vint	Dimensiuni pedagogice ale autonomiei și creativității profesorilor în crearea resurselor RED	Pag. 32
Alina Gabriela Boca Corina Elena Vint	Diseminarea ca mecanism al creativității didactice în realizarea de resurse RED	Pag. 34
Camelia Andreescu	Integrarea resurselor educaționale deschise în continuumul predare-învățare-evaluare	Pag. 35
Cristina Cozac	Tranziția de la lecția tradițională la lecția digital-integrată	Pag. 38
Gabriela Marinela Andriescu	Lecții care prind viață. Bune practici în integrarea resurselor digitale în învățământul primar	Pag. 40

CUPRINS

Simona Pavel	Utilizarea platformei LIVRESQ în predarea matematicii	Pag. 42
Ioana Cristina Pușcarciuc	Transformarea ideilor în resurse digitale: rolul platformei Canva în stimularea creativității și autonomiei	Pag. 44
Silvia Nicoleta Baltă	Cum să transformăm instrumentele digitale în pârgii pentru învățarea activă și colaborativă?	Pag. 46
Ana Vîrlan	Bibliotecile școlare – HUB-uri ale educației moderne și ale proiectelor internaționale	Pag. 49
Oana Daniela Gheorghiu	Let's play!! Ultimă Speranță Digitală	Pag. 52
Marilena Nicolescu	Dezvoltarea competențelor-cheie europene prin utilizarea platformei educaționale www.teoria.com în activitatea didactică	Pag. 55
Iuliana-Simona Cimpoeu	Reinventarea lecției de limba franceză cu ajutorul Prezi	Pag. 58
Mihaela Boghiu	Inteligența artificială. Un aliat în crearea eseului?	Pag. 60
Doru-Nicolae Grădinaru	Utilizarea Inteligenței artificiale (IA) ca instrument în proiectarea didactică	Pag. 62
Tanța-Simona Beldie	O lecție de biologie în SMARTLAB	Pag. 64
Cecilia-Anca Nițu		
Vasile Roman	Implicarea inteligenței artificiale în procesul educațional	Pag. 66
Ioana Badiu	Autonomia și creativitatea didactică în realizarea resurselor educaționale digitale (RED) la nivel preșcolar	Pag. 68
Aurora Nicoleta Moloiu	Utilizarea tehnologiei în activitatea didactică	Pag. 70
Nicoleta Ileana Ciobanu		
Laura Rudeanu	Modernizarea profesiei de bibliotecar școlar	Pag. 73
Dana-Rucsandra Nițu	Respectarea normelor GDPR în activitatea unităților de învățământ preuniversitar	Pag. 74

EDIS-PED: Ecosistem digital pentru învățare sustenabilă – Pedagogie digitală

O expediție digitală de învățare creativă prin intermediul unui program de formare

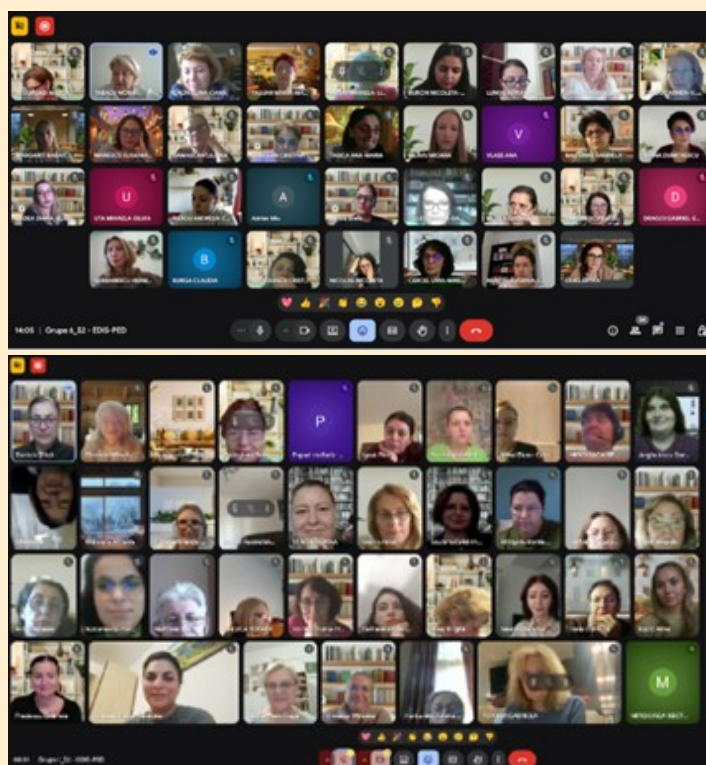
Doar câteva zile ne mai despart de încheierea etapei de mentorat a programului de formare *EDIS-PED: Ecosistem digital pentru învățare sustenabilă – Pedagogie digitală*. Vom celebra succesul proiectului alături de cei 1003 absolvenți certificați de Casa Corpului Didactic a Municipiului București, instituție parteneră a Universității din București, alături de CCD Dâmbovița, CCD Prahova și Colegiul Național Pedagogic „Constantin Brătescu”, din Constanța.

În principiu, s-ar putea spune că un curs de pedagogie digitală este unul tehnic, în care profesorii participanți vor învăța cum să utilizeze diferite instrumente în procesul didactic. Multe ore de videoconferință cu formatorii, și mai multe ore de lucru și studiu individual pe platforma Moodle; frustrare că trebuie să urmărești sesiunea sincron din autobuz, în drum spre casă după multe ore de predare; presiunea rezolvării sarcinilor în termenele stabilite, cu creativitate și profundă responsabilitate și etică asupra conținutului digital. Provocări și limite depășite, în prima serie de formare și mentorat, și de partea formatorilor-mentori, și de a cursanților. Noile schimbări legislative au tulburat liniștea vacanței, au răsturnat ordinea priorităților profesorilor, au mutat, la propriu, profesori cu vechime în anumite instituții, în locuri noi. Începutul anului școlar 2025-2026 a reprezentat și debutul seriei a doua a programului de formare, la nici trei săptămâni de la venirea din vacanță. Aceleași temeri și bariere, aceleași obiective, o nouă metodologie și totuși...

Acest program de formare **nu** i-a învățat pe cursanți cum să apese un buton magic, care să transforme o lecție plictisitoare într-o experiență de învățare captivantă, și nici nu și-a propus să exploreze toate instrumentele digitale care pot fi de folos în activitatea la clasă.

Însă, deși nu și-a propus explicit, acest program de formare a reușit să contribuie la dezvoltarea unor competențe mai importante în aceste vremuri, necesare unor profesori moderni: **competențele transversale**.

Absolvenții EDIS-PED de la CCD București au transformat provocările în acțiune, și-au dezvoltat **reziliența**, găsind în interior energia și curajul de a continua, de a persevera și de evolua în dezvoltarea profesională, în ciuda barierelor întâmpinate. Puțini, foarte puțini, au fost cei care s-au pierdut pe drum, atât în prima, cât și în a doua serie. Poate că pentru cei mulți, cei care au finalizat, programul de formare a fost ca o ancoră în furtuna schimbărilor de toate felurile din această perioadă, care le-a asigurat stabilitate și sens în dezvoltarea carierei. Ei au transformat oboseala și stresul incertitudinii într-o formă activă de rezistență prin educație, demonstrând că vocația este imună la zgomotul de fundal al transformărilor din sistemul de învățământ. Reziliența nu denotă un comportament pasiv, ci reprezintă abilitatea de a te adapta la situații realmente critice.



Managementul autonom al învățării a fost o altă competență transversală pe care colegii noștri au dezvoltat-o cu adevărat în programul EDIS-PED. Aceștia au descoperit cu curiozitate platforme și instrumente digitale utile domeniilor lor de interes didactic, chiar dacă acest lucru a necesitat mult studiu suplimentar și o exersare continuă a abilităților tehnice. Un exemplu remarcabil este asumarea rolului de creator în Moodle, pentru transformarea din resurse statice video, în RED interactive în format H5P – o trecere impetuoasă de la teorie la practică. În căutarea unor exemple de bune practici, mulți cursanți au explorat bibliotecile cu resurse digitale. Însă, neaflând acolo ceea ce aveau nevoie pentru disciplinele lor, au fost nevoiți să se transforme ei înșiși în creatori de modele.



Această reușită este cu atât mai valoroasă cu cât au găsit resursele de timp necesare navigării printre perioadele extrem de aglomerate: de la sesiunile urmărite la finalul programului zilnic, în trafic sau abia ajunși acasă, la presiunea începutului sau finalului de an școlar, totul în echilibru cu orarul încărcat și cu viața de familie.

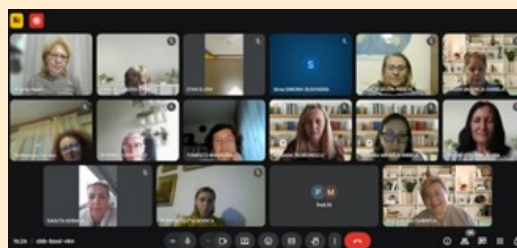
Procesul de transformare în creatori de modele a adus cu sine o altă competență transversală importantă: **etica și responsabilitatea în spațiul digital**. Pentru absolvenții EDIS-PED de la CCD București, crearea de Resurse Educaționale

Deschise (RED) nu a însemnat doar asamblarea sau remixarea unor conținuturi digitale atractive, ci un exercițiu profund de integritate profesională. În această perioadă în care avem cu ușurință acces la informații, sinteze și materiale audio-vizuale abundente, profesorii au înțeles că fiecare resursă livrată elevului poartă amprenta responsabilității lor. Aceștia au navigat cu rigurozitate prin labirintul drepturilor de autor, învățând să selecteze, să citeze și să utilizeze conținut licențiat, protejând în același timp identitatea și siguranța digitală a elevilor.

Uneori, entuziasmul și creativitatea pot transforma o resursă RED într-o paradă digitală, în care ne propunem să expunem cât mai spectaculos conținuturi științifice abstracte, pierzând din vedere scopul pedagogic al resursei și elevii cărora le este destinată. Participanții la programul nostru de formare, sub atenta coordonare a formatorilor-mentori din echipa CCD, au fost încurajați să caute acuratețea științifică a informațiilor livrate și să așeze siguranța digitală a elevilor mai presus de orice. În dezvoltarea RED-urilor și aplicarea la clasă a principiilor de pedagogie digitală, activitățile de mentorat au oferit contextul necesar integrării cu discernământ a inteligenței artificiale, transformând-o dintr-o noutate tehnologică într-un asistent virtual controlat pedagogic. Rezultatul se reflectă în originalitatea portofoliilor finale, unde creativitatea fiecărui profesor a fost susținută de expertiza formatorilor pentru a garanta resurse etice, sigure și inovatoare.



Dacă etica a funcționat ca o busolă, **creativitatea** și **colaborarea** au reprezentat motorul care a menținut viu acest ecosistem de învățare. Departe de a fi un proces solitar în fața unui ecran, parcursul celor 1003 absolvenți a demonstrat că inovația se naște din dialog. În cele 32 de grupe de la seriile 1 și 2 din proiectul EDIS-PED, ecranele au fost ca niște ferestre deschise către schimbul de bune practici, unde profesorii au învățat să colaboreze pentru a găsi soluții acolo unde manualele încă nu au răspunsuri.



Informații de context

- **Titlul programului de formare:** EDIS-PED: Ecosistem digital pentru învățare sustenabilă – Pedagogie digitală
- **Scopul programului:** Dezvoltarea competențelor de pedagogie digitală ale cadrelor didactice de predare de la toate nivelurile de învățământ preuniversitar.
- **Perioada de desfășurare:** aprilie 2025 – ianuarie 2026
- **Grup țintă:** Personal didactic de predare din învățământul preuniversitar (Seria 1 – 20 de grupe; Seria 2 – 12 grupe).
- **Cadrul instituțional și finanțare:** Proiectul a fost implementat de **Casa Corpului Didactic a Municipiului București**, în calitate de instituție parteneră a **Universității din București**, alături de **CCD Dâmbovița, CCD Prahova și Colegiul Național Pedagogic „Constantin Brătescu”** din Constanța.
- **Titlul complet al proiectului este „EDIS-PED: Ecosistem digital pentru învățare sustenabilă prin resurse și practici educaționale deschise”, fiind finanțat prin Planul Național de Redresare și Reziliență (PNRR):**
 - **Pilonul VI:** Politici pentru noua generație
 - **Componenta 15:** Educație
 - **Reforma 5:** Adoptarea cadrului legislativ pentru digitalizarea educației
 - **Investiția 8:** Program de formare la locul de muncă pentru personalul didactic

Coordonator program formare EDISPED

CCD București

Prof. metodist Raluca-Viviana Ionescu

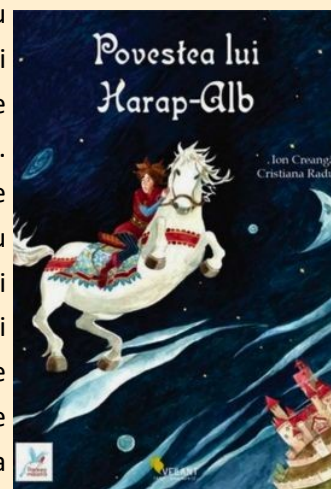
Cum mi-au influențat noile tehnologii practica didactică?

Integrarea noilor tehnologii în educație a devenit, în ultimii ani, un element definitoriu al procesului didactic, influențând profund atât strategiile de predare-învățare, cât și relația dintre profesor și elev. În contextul schimbărilor accelerate ale societății digitale și al redefinirii competențelor-cheie necesare absolventului, profesorul este chemat să își regândească rolul și să își adapteze practica didactică la noile realități educaționale.

Articolul de față urmărește să evidențieze modul în care noile tehnologii au contribuit la modernizarea demersului educațional, la dezvoltarea competențelor elevilor și la redefinirea identității profesionale a cadrului didactic.

Un prim efect major al integrării tehnologiei în practica didactică este redefinirea rolului profesorului. De la modelul tradițional, centrat pe transmiterea de informații, am trecut treptat la *rolul de facilitator al învățării, mediator și organizator* de contexte educaționale semnificative. Platformele de e-learning și resursele digitale oferă elevilor acces rapid și diversificat la informație, permițându-le să învețe în ritm propriu și să revină asupra conținuturilor ori de câte ori este necesar. În acest context, *profesorul nu mai este unica sursă de cunoaștere, ci devine un ghid care structurează experiențe de învățare, formulează întrebări relevante și stimulează reflecția critică*. Această schimbare a fost evidentă în activitățile interdisciplinare realizate pe modelul clasei inversate, unde elevii au parcurs acasă materiale digitale, iar timpul de clasă a fost dedicat analizei, dezbaterii și aplicării. Observarea sistematică a activității a evidențiat faptul că această abordare a contribuit la creșterea implicării elevilor și la consolidarea unei relații educaționale bazate pe colaborare și responsabilitate. Un alt impact semnificativ al utilizării tehnologiei în practica mea didactică este *facilitarea învățării cross-curriculare și transdisciplinare*. Tehnologia oferă instrumente flexibile care permit integrarea naturală a conținuturilor din mai multe discipline, contribuind la formarea unei viziuni

unitare asupra cunoașterii. În proiectele realizate cu elevii clasei a X-a, am integrat limba și literatura română cu psihologia, biologia, chimia și artele, utilizând aplicații digitale pentru documentare, colaborare și prezentare. De exemplu, analiza construcției protagonistului din *Povestea lui Harap-Alb*, de Ion Creangă, a fost corelată cu noțiuni de psihologie (maturizare, identitate, criză existențială, temperamente) și cu procese biologice și chimice asociate transformării și adaptării. Din reflecțiile consemnate în jurnal reiese că elevii au perceput aceste activități ca fiind mai relevante și mai apropiate de experiențele lor de viață, iar nivelul de motivație și implicare a crescut semnificativ.



În plus, aplicarea modelului **clasei inversate**, susținut de tehnologie, a avut un impact major asupra dezvoltării autonomiei elevilor. Accesul la materiale digitale înainte de lecție i-a determinat să își asume responsabilitatea pentru propria învățare și să își organizeze mai eficient timpul.

De asemenea, utilizarea tehnologiei în activitățile didactice a contribuit în mod direct la dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor, în acord cu cerințele profilului de formare al absolventului. Elevii au învățat să utilizeze aplicații digitale nu doar pentru consum de informație, ci și pentru creare, analiză și colaborare.

Totodată, activitățile asistate de tehnologie au oferit contexte reale pentru discutarea aspectelor etice legate de utilizarea inteligenței artificiale, protecția datelor personale, verificarea surselor și respectarea drepturilor de autor.

În același timp, integrarea tehnologiei a influențat pozitiv și procesul de evaluare. Instrumentele digitale au facilitat evaluarea formativă, feedback-ul constant și implicarea elevilor în autoevaluare și interevaluare. Produsele realizate în cadrul proiectelor interdisciplinare au permis o evaluare autentică, centrată pe competențe și procese, nu doar pe rezultate finale.

Din perspectiva relației profesor–elev, tehnologia a contribuit la consolidarea unui climat educațional bazat pe încredere, deschidere și colaborare. Elevii s-au simțit mai valorizați și mai implicați atunci când munca lor a fost recunoscută și prezentată în contexte digitale.

Deși impactul tehnologiei asupra practicii mele didactice este unul preponderent pozitiv, se evidențiază și o serie de provocări: diferențele de acces la

tehnologie, nivelurile variate de competență digitală și riscul utilizării superficiale a instrumentelor digitale. Aceste aspecte m-au determinat să adopt o abordare echilibrată, în care tehnologia este utilizată selectiv, doar atunci când aduce valoare adăugată procesului educațional.

În concluzie, reflectând asupra experiențelor mele didactice asistate de tehnologie, pot afirma că noile tehnologii au influențat profund și pozitiv practica mea profesională. Ele au contribuit la modernizarea procesului de predare-învățare, la creșterea relevanței cunoașterii și la dezvoltarea competențelor esențiale pentru elevii secolului XXI.

Proiect de lecție

Școala: Colegiul Național „Aurel Vlaicu”, București

Profesor: Briciu Nicoleta

- **Disciplina de bază:** Limba și literatura română
- Discipline integrate: Psihologie, Biologie/ Chimie/ Arte
- Clasa: a X-a (26 elevi)

Tipul lecției: lecție interdisciplinară – învățare prin proiect (clasa inversată)

Forma de organizare: lucru pe grupe (3-4 elevi)

Locul de desfășurare: sala de clasă (activități colaborative și prezentări);

Mediul online (platformă educațională Google Classroom, aplicații digitale).

Competențe specifice dezvoltate

Limba și literatura română

- Analizarea construcției protagonistului într-un text narativ (statut social, moral și psihologic).
- Interpretarea parcursului inițiativ și a simbolurilor basmului cult.
- Argumentarea unui punct de vedere critic, utilizând concepte de teorie literară.

Psihologie

- Analizarea procesului de formare a identității și a crizei identitare.
- Identificarea temperamentelor și a mecanismelor maturizării psihologice și morale.

Biologie/ Chimie/ Arte

Realizarea de analogii între **transformările** literare și procese biologice/ chimice sau expresii artistice.

- Exprimarea creativă a ideii de transformare și devenire.

Resurse necesare (RED-uri, platforme, aplicații)

- materiale video educaționale (basmul cult, identitate, maturizare);
- **Canva** – afișe, colaje, prezentări;
- **NotebookLM** – organizarea și sintetizarea ideilor;
- **Suno.ai**- instrumente muzicale, coloană sonoră;
- aplicații de mind-mapping;
- tablă interactivă / videoproiector;
- fișe de lucru digitale și tipărite.

Desfășurarea activității

Etapa lecției	Activitatea profesorului	Activitatea elevilor (sarcini de grup)	Discipline / Inteligențe	Resurse (RED-uri)
Captarea atenției	Propune un material video scurt despre transformare și maturizare; formulează întrebarea-problemă: „De ce este necesară o criză pentru a deveni matur?”	Privesc materialul, formulează ipoteze și opinii inițiale	Limba română, Psihologie/ inteligență verbală, intrapersonală	Video educațional, tablă interactivă
Constituirea sensurilor	Ghidează analiza construcției protagonistului: statut social, moral și psihologic (inițial-final); explică sarcinile pe inteligențe multiple	Lucrează în grupe, aleg o inteligență din sarcinile propus de către profesor și realizează sarcina de proiect: – monolog interior; – schemă/diagramă (transformare); – afiș artistic; – analogii biologice/chimice; – joc de rol etc.	Limba română + Psihologie + Biologie/ Chimie/Arte toate inteligențele multiple	Canva, NotebookLM, aplicații de mind-mapping Suno.ai
Realizarea retenției și a transferului	Solicită corelarea parcursului lui Harap-Alb cu viața reală și cu alte discipline	Compară drumul maturizării eroului cu: – etapele dezvoltării psihologice; – procese de transformare biologică/chimică; – expresii artistice ale devenirii	Psihologie, Biologie, Chimie, Arte / inteligență logico-matematică, naturalistă	Prezentări digitale, fișe de lucru
Reflecție	Propune fișa de reflecție și moderează discuția	Completează fișa: – Ce am înțeles despre Harap-Alb? – Ce am înțeles despre mine? – Ce rol are societatea în maturizare?	Limba română, Psihologie/ inteligență intrapersonală	Formular digital / fișă scrisă
Evaluare	Evaluează produsele de grup folosind o rubrică; oferă feedback	Își prezintă produsele; realizează autoevaluare și evaluare colegială	Toate disciplinele/ inteligență interpersonală	Rubrică de evaluare, platformă educațională

Produse realizate în cadrul proiectului de grup

- monolog interior / eseu scurt;
- afiș sau colaj digital;
- schemă de transformare (inițial–probe–final);
- hartă mentală;
- prezentare interdisciplinară (literatură + psihologie + științe/arte).

Concluzie metodologică

Integrarea sarcinilor de proiect de grup în etapele lecției asigură o învățare activă, colaborativă și diferențiată, valorificând inteligențele multiple, interdisciplinaritatea și resursele educaționale online, în acord cu profilul de formare al absolventului de liceu.

Fișă de autoevaluare/interevaluare/evaluare a produselor realizate în cadrul proiectului de grup

(măsurarea performanței și a calității produselor) Criteriu	Nivel foarte bun (4)	Nivel bun (3)	Nivel minim (2)
Interpretare literară	Analiză profundă și coerentă	Analiză parțial argumentată	Analiză superficială
Integrare interdisciplinară	Concepte corecte și relevante integrate	Integrare parțială	Menționare vagă
Creativitate	Original și expresiv	Creativ, dar convențional	Puțin creativ
Utilizare tehnologie	Instrumente adecvate și eficiente	Utilizare acceptabilă	Utilizare limitată
Coerența prezentării	Clară și argumentată	Relativ clară	Dezorganizată

Exemple de produse realizate de către elevi**Inteligența Vizuală****Inteligența Logico-matematică**

Inteligența logico-matematică
Raportat la "Povestea lui Harap-Alb"

IN CHIMIE:

➤ Fiul de crai (Fe) pornește ca un metal obișnuit

Fe Iron

➤ Spânul (O_2) îl „oxidă”, schimbându-i identitatea (devine Harap-Alb).

O_2

➤ Prietenii (C) îl ajută să se „refacă”, exact cum carbonul reduce oxizii de fier.

C Carbon

➤ Probele finale (H_2) îi dau forma finală: Fiul de crai-împărat (FeH_2) — un compus nou, mai stabil, mai complet.

H_2

$\text{Fe} + \text{O}_2 + \text{C} + \text{H}_2 = \text{FeH}_2$

Resurse educaționale interactive cu H5P

În peisajul educațional contemporan, marcat de o digitalizare accelerată, instrumentele care facilitează interactivitatea și implicarea elevilor au devenit esențiale. Procesul de învățare nu mai este un transfer pasiv de informație, ci o experiență dinamică, personalizată și accesibilă.

În acest context, proiectul EDIS PED: Ecosistem Digital pentru Învățare Sustenabilă cu Resurse și Practici Educaționale Deschise, implementat de Universitatea din București în parteneriat cu CCD București, a oferit cadrelor didactice posibilitatea de a crea resurse educaționale captivante, utilizând tehnologia H5P (HTML5 Package).

H5P reprezintă un cadru de colaborare pentru crearea de conținut interactiv, care permite profesorului să transforme materiale didactice statice în experiențe imersive. Puterea acestei tehnologii nu rezidă doar în caracteristicile sale tehnice, ci mai ales în modul în care acestea se traduc în oportunități pedagogice concrete. În plus, succesul H5P se datorează versatilității sale. Se pot crea peste 50 de tipuri de resurse, fiecare adresându-se unui stil de învățare diferit (vizual, auditiv sau kinestezic).

În urma finalizării proiectului EDIS PED, a fost lansată o bibliotecă digitală cuprinzătoare, o veritabilă bancă de resurse educaționale deschise. Această colecție este pusă la dispoziția întregului corp profesoral ([Biblioteca RED](#)), având o dublă utilitate: materialele pot fi integrate direct în activitatea didactică la clasă sau pot servi drept șabloane

și modele de bune practici pentru elaborarea de resurse noi.

Pentru a asigura o navigare eficientă prin volumul de informații, platforma a fost dotată cu un sistem intuitiv de filtrare, facilitând astfel identificarea rapidă a resursei specifice necesare fiecărui context educațional.

Elaborarea resurselor educaționale din cadrul proiectului s-a realizat prin integrarea tehnologiei H5P direct în arhitectura platformei de învățare Moodle. În general, mediul predilect pentru dezvoltarea resurselor educaționale cu H5P este reprezentat de **Sistemele de Management al Învățării (LMS)** – precum *Moodle*, *Canvas*, *Blackboard* sau platforme web bazate pe *WordPress* – unde plugin-ul H5P se integrează nativ, permițând profesorului să construiască exercițiile direct în spațiul virtual al clasei și să centralizeze automat rezultatele elevilor.





[Platformă](#) [Bibliotecă RED](#) [EDIS PED](#) [Întrebări Frecvente](#) [Contact](#)

Platformă pentru publicarea Resurselor Educaționale Deschise

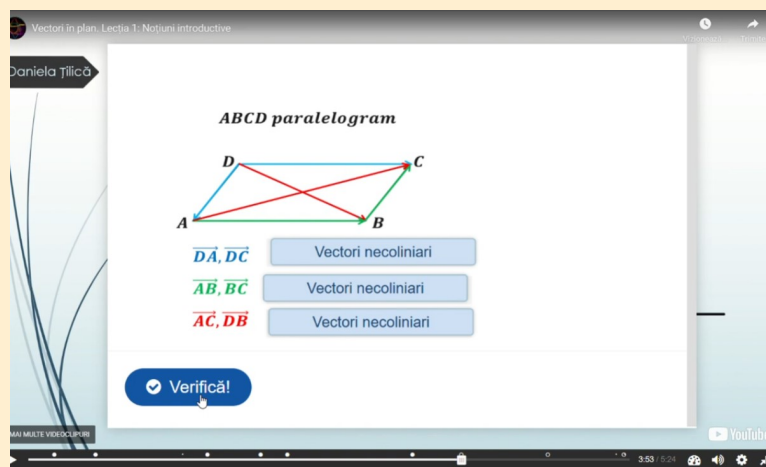
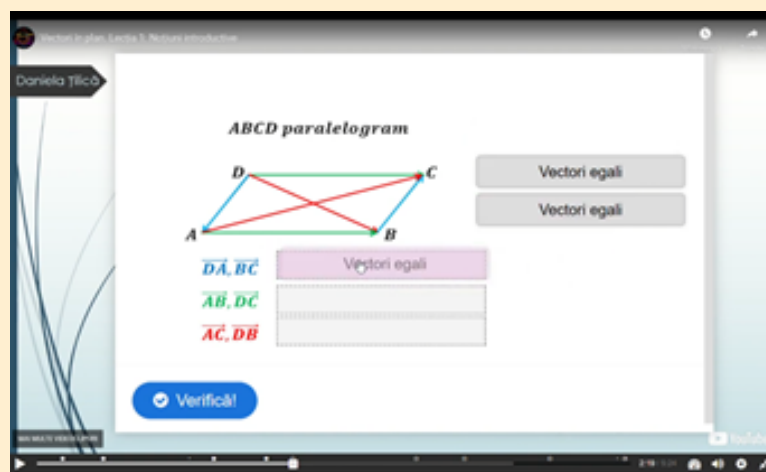
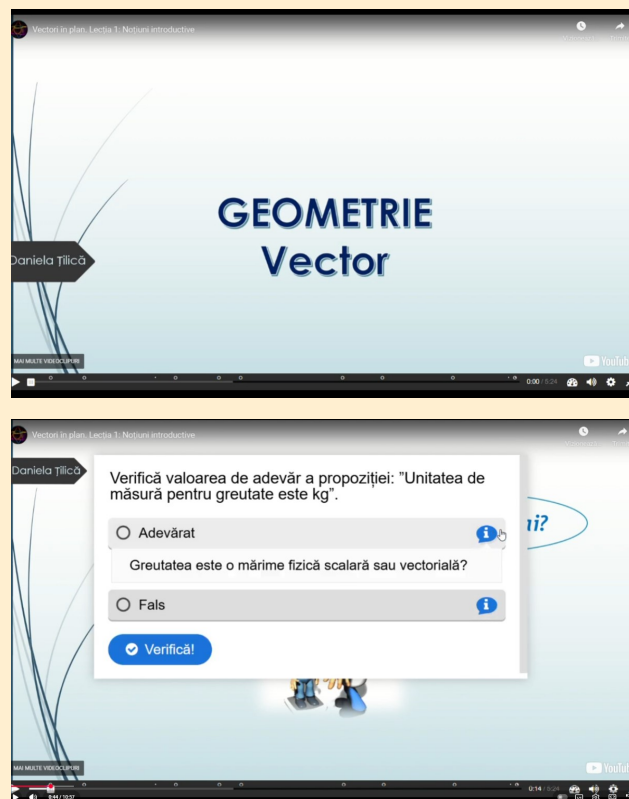


Complementar acestei abordări instituționale, soluțiile desktop precum aplicația Lumi Education democratizează procesul creativ, oferind posibilitatea de a edita materiale offline, direct pe calculatorul personal, eliminând astfel dependența de o conexiune constantă la internet în timpul etapei de design.

Nu în ultimul rând, evoluția către soluții de tip cloud (SaaS), precum H5P.com sau Lumi Cloud, a deschis o a treia cale, facilitând găzduirea și distribuirea rapidă a conținutului prin link-uri directe, fără a necesita instalări complexe; această diversitate de medii de dezvoltare este unificată de standardul universal al fișierului .h5p, care garantează interoperabilitatea și transferul ușor al materialelor didactice între platforme, servere și dispozitive locale.

Cele mai interesante resurse educaționale ce se pot crea cu H5P sunt videoclipurile interactive. Spre deosebire de abordarea tradițională, în care informația video este consumată pasiv, tehnologia H5P transformă vizionarea într-un proces dinamic. Prin intermediul funcției *Interactive Video*, conținutul este îmbogățit cu elemente suprapuse (itemi obiectivi și semiobiectivi, imagini, link-uri la pagini web sau la alte resurse de tip video/audio), facilitând astfel un dialog activ cu utilizatorul.

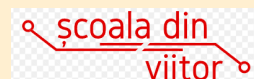
Itemii integrați într-un videoclip oferă elevilor feedback imediat. Acest feedback imediat creează bucle de învățare, permițând elevilor să identifice lacunele în cunoștințe și să-și corecteze înțelegerea în timp real. Puteți urmări [AICI](#) un exemplu de videoclip interactiv.



În concluzie, H5P reprezintă puntea de legătură între tehnologia de vârf și nevoile de bază ale educației: curiozitatea și interacțiunea. Prin transformarea elevului din receptor în participant, resursele interactive nu doar transmit informații, ci construiesc competențe. Astfel, H5P este un puternic aliat în procesul de modernizare a actului educațional, sprijinind învățarea activă, reflexivă și colaborativă.

Prof. metodist Daniela Țilică
Formator EDIS-PED
CCD București

„Școala din viitor” – de la resurse digitale la practici didactice transformatoare



Implementarea programului de formare – Seria I

În contextul accelerării procesului de digitalizare și al nevoii de adaptare a educației la realitățile secolului XXI, programul de formare continuă „Proiectarea și implementarea activităților de tip cross-curricular cu ajutorul tehnologiei informației și comunicării – Școala din viitor, nivel 2” reprezintă o inițiativă strategică de dezvoltare profesională a cadrelor didactice din învățământul primar și gimnazial.

Programul este dezvoltat și furnizat de Casa Corpului Didactic a Municipiului București, în parteneriat cu Fundația Vodafone România, în cadrul proiectului național „Școala din viitor”, parte a inițiativei paneuropene Skills Upload Jr. .

Scopul programului îl constituie dezvoltarea competențelor cadrelor didactice de a integra coerent tehnologia în proiectarea și implementarea activităților didactice cross-curriculare, în acord cu prevederile curriculumului și cu cerințele educației contemporane. Programul are o durată totală de 60 de ore, structurate în 24 de ore de formare online sincronă și 36 de ore de formare online asincron, cu un accent major pe activități practic-aplicative și pe transferul în practica didactică.

Conținuturile de formare sunt organizate în jurul a patru parcursuri educaționale digitale, fiecare cu câte 12 activități multimedia interactive:

- Mediu și ecologie;
- Inteligență digitală;
- Robotică;

Pregătiți pentru viitor.

Aceste parcursuri sunt concepute ca resurse complementare de învățare, cu caracter cross-curricular, aliniate disciplinelor din zona ȘTIM și dezvoltate pe baza unei metodologii care urmărește tranziția de la „reproducerea informației” la „crearea cunoașterii” .

Implementarea programului – Seria I

Prima serie a programului de formare a reunit 100 de cadre didactice, dintr-un total de 300 de profesori selectați la nivel național (din peste 2000 înscriși), care vor fi formați în cadrul acestui demers amplu de multiplicare a competențelor digitale și pedagogice.

Activitățile de formare s-au desfășurat în perioada noiembrie–decembrie 2025, combinând sesiuni sincron de analiză conceptuală și metodologică, cu activități asincron de explorare a lecțiilor digitale, elaborarea de scenarii didactice cross-curriculare, reflecție asupra impactului activităților în practica educațională.

Profilul cursanților participanți la programul de formare

Distribuția după mediul de proveniență

Analiza mediului de rezidență indică o pondere majoritară a participanților din mediul urban, însă 16% dintre cursanți provin din mediul rural, din localități aparținând mai multor județe ale țării. Această distribuție confirmă accesibilitatea programului la nivel național și interesul cadrelor didactice din mediul rural pentru integrarea tehnologiei în activitatea didactică, în pofida provocărilor specifice acestui context educațional.

Localitate (mediu rural)	Județ
Stremț	Alba
Brăduleț	Argeș
Lumina	Constanța
Valu lui Traian	Constanța
Sita Buzăului	Covasna
Costeștii din Vale	Dâmbovița
Tărtășești	Dâmbovița
Slobozia Conachi	Galați
Ciurea	Iași
Vlădeni	Iași
Vidra	Ilfov
Petricani	Neamț
Bălteni	Olt
Marginea	Suceava

Distribuția teritorială – județe de proveniență

Cursanții provin din municipiul București (50 de participanți) și din 29 de județe, acoperind toate regiunile istorice ale țării, conferind un caracter național programului.

Distribuția după funcția didactică

Din punctul de vedere al funcției didactice, grupul de formabili este echilibrat: 40 de învățători, cu specializarea *învățător-educator / învățământ primar și preșcolar / Pedagogia învățământului primar și preșcolar*, iar 60 sunt profesori, încadrați în învățământul primar și gimnazial.

Această structură funcțională susține obiectivele programului, care vizează integrarea abordărilor cross-curriculare atât în ciclul primar, cât și în cel gimnazial.

Distribuția după specializare

Profesorii participanți prezintă o **diversitate semnificativă a specializărilor**, acoperind arii curriculare variate

Distribuția participanților pe arii curriculare evidențiază o pondere dominantă a ariilor „Limba și comunicare” (20 participanți) și „Om și societate” (19), care cumulează peste jumătate dintre profesorii participanți. Acestea sunt urmate de aria „Matematică și științe ale naturii” (9), iar ariile Tehnologii, Consiliere și orientare, Arte și Educație fizică și sport completează profilul interdisciplinar al grupului-țintă. Această diversitate disciplinară confirmă **caracterul interdisciplinar al programului** și potențialul său de aplicare cross-curriculară, indiferent de domeniul de predare.

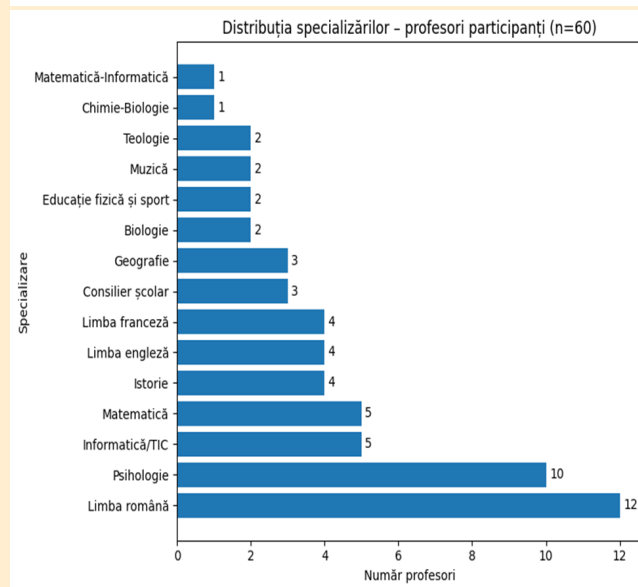
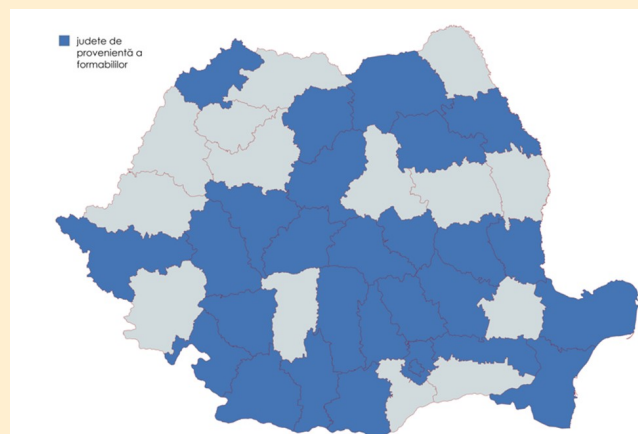
Structura specializărilor reflectă, totodată, interesul crescut pentru utilizarea tehnologiei ca instrument pedagogic transversal, nu doar ca resursă specifică domeniului TIC.

Impact și direcții de dezvoltare

Feedbackul colectat în urma implementării primei serii confirmă caracterul oportun și aplicativ al programului, precum și potențialul acestuia de a susține dezvoltarea competențelor digitale ale cadrelor didactice, utilizarea eficientă a lecțiilor multimedia interactive la clasă, promovarea învățării interdisciplinare și a gândirii critice, redefinirea rolului profesorului ca facilitator al învățării și creator de contexte educaționale relevante. Pentru a ilustra percepția cursanților asupra calității și utilității programului de formare, sunt prezentate mai jos câteva opinii relevante exprimate de participanți în cadrul evaluării finale:

„Este un program care răspunde nevoilor actuale din educație și susține evoluția profesională a cadrelor didactice.”

„Multitudinea informațiilor și a instrumentelor digitale dezbătute. Am participat la multe cursuri de profil, dar aici chiar am aflat noutăți în domeniu.”



„Mi-a plăcut foarte mult acest curs, mai ales pentru faptul că am avut foarte multe de învățat.”

„Apreciez pregătirea formatorilor, informațiile oferite, instrumentele online, lecțiile propuse și exemplele de bune practici, precum și varietatea conținuturilor prezentate.”

„Organizare, interactivitate, profesionalism, promptitudine.”

„Profesionalismul și implicarea formatorilor.”

Rezultatele obținute susțin continuarea programului și extinderea acestuia către celelalte serii de cursanți, în vederea atingerii obiectivului de formare a celor 300 de profesori la nivel național, contribuind astfel la modernizarea practicilor didactice și la creșterea calității educației.

Procesul de formare a fost susținut de formatori certificați, absolvenți ai programului de formare „Școala din viitor”, avizat de Ministerul Educației, care au facilitat transferul de bune practici și adaptarea resurselor digitale la realitățile clasei.

Responsabil program de formare

Prof. metodist Nela Niculița Burcea

CCD București

Concluzii în urma susținerii cursului „Școala din viitor”

Am avut onoarea și plăcerea de a fi formator în cadrul cursului „Școala din viitor” dedicat platformei <https://www.scoaladinviitor.ro/activita>. În cadrul acestuia am pregătit 50 de cadre didactice, majoritatea din învățământul primar. Cursul s-a bucurat de un real succes. Câteva argumente:

- promovabilitatea de 100%;
- sarcinile de lucru și portofoliile cursanților nu au fost realizate în mod formal. S-a văzut faptul că au fost întocmite cu implicare și interes. Colegii au dat dovadă de un înalt profesionalism și de o experiență didactică impresionantă;
- deși lecțiile de pe platforma proiectului „Școala din viitor” au fost concepute pentru învățământul gimnazial, am aflat faptul că majoritatea secvențelor din

cadrul lecțiilor menționate au fost utile și pentru cei mici, fiind urmărite cu interes;

- colegii care au urmat acest curs ne-au transmis faptul că au utilizat lecțiile nu numai la orele de diverse specialități ci și în cadrul orelor de dirigiență precum și a celor din ”Săptămâna altfel” și ”Săptămâna verde”;
- urmărind prezentările portofoliilor, atât eu cât și colegii care au asistat la acestea, am aflat multe informații noi referitoare la diferite aplicații care ne pot ajuta în susținerea lecțiilor, iar pe elevi în realizarea diverselor proiecte date ca temă de casă.

De la Jertfa Umană la Memoria Eternă

O Călătorie pe Calea Eroilor din Târgu Jiu



Doasă Destine, Un Singur Omagiu: Eroina și Artistul

Patru Târgu Jiu (Eroina)

Patru Târgu Jiu (Artistul)

Patru Târgu Jiu (Eroina)

Patru Târgu Jiu (Artistul)

Patru Târgu Jiu (Eroina)

Patru Târgu Jiu (Artistul)

Patru Târgu Jiu (Eroina)

Patru Târgu Jiu (Artistul)

Patru Târgu Jiu (Eroina)

Patru Târgu Jiu (Artistul)

Patru Târgu Jiu (Eroina)

Patru Târgu Jiu (Artistul)

Patru Târgu Jiu (Eroina)

Patru Târgu Jiu (Artistul)

Patru Târgu Jiu (Eroina)

Patru Târgu Jiu (Artistul)

Patru Târgu Jiu (Eroina)

Patru Târgu Jiu (Artistul)

Patru Târgu Jiu (Eroina)

Patru Târgu Jiu (Artistul)

Patru Târgu Jiu (Eroina)

Patru Târgu Jiu (Artistul)

Patru Târgu Jiu (Eroina)

Patru Târgu Jiu (Artistul)

Patru Târgu Jiu (Eroina)

Patru Târgu Jiu (Artistul)

Patru Târgu Jiu (Eroina)

Patru Târgu Jiu (Artistul)

Patru Târgu Jiu (Eroina)

Patru Târgu Jiu (Artistul)

Patru Târgu Jiu (Eroina)

Patru Târgu Jiu (Artistul)

Patru Târgu Jiu (Eroina)

Patru Târgu Jiu (Artistul)

Patru Târgu Jiu (Eroina)

Patru Târgu Jiu (Artistul)

Patru Târgu Jiu (Eroina)

Patru Târgu Jiu (Artistul)

Patru Târgu Jiu (Eroina)

Patru Târgu Jiu (Artistul)

Patru Târgu Jiu (Eroina)

Patru Târgu Jiu (Artistul)

Patru Târgu Jiu (Eroina)

Patru Târgu Jiu (Artistul)

Patru Târgu Jiu (Eroina)

Patru Târgu Jiu (Artistul)

Patru Târgu Jiu (Eroina)

Patru Târgu Jiu (Artistul)

Patru Târgu Jiu (Eroina)

Patru Târgu Jiu (Artistul)

Patru Târgu Jiu (Eroina)

Patru Târgu Jiu (Artistul)

Patru Târgu Jiu (Eroina)

Patru Târgu Jiu (Artistul)

Patru Târgu Jiu (Eroina)

Patru Târgu Jiu (Artistul)



„Tehnologia a devenit o parte integrantă a practicii mele didactice, remodelând modul în care planific lecțiile, livrez instruirea, implic elevii, evaluez progresul și comunic cu familiile acestora. Mai mult decât o simplă adoptare a instrumentelor din necesitate, am îmbrățișat aceste schimbări cu un entuziasm autentic, pasiunea pentru descoperirea noilor aplicații digitale devenind o trăsătură definitorie a identității mele profesionale. Acest eseu trasează parcursul meu de la era „cretă și vorbire” la revoluția digitală, analizând modul în care tehnologia a îmbunătățit educația la nivel primar.”

Analizând rezultatele activităților susținute în cadrul proiectului „Școala din viitor”, putem afirma că lecțiile au fost integrate cu bine în procesul instructiv-educativ din cadrul școlii în vederea optimizării acestuia.

Mulțumesc organizatorilor pentru faptul că mi s-a dat ocazia să mă implic în acest frumos și interesant proiect!

Formator, prof. Vasile Roman

În continuare vă prezint câteva opinii exprimate în eseurile elaborate de către colegii care au urmat acest curs.

„În jurnalul reflexiv, am consemnat că utilizarea platformelor mi-a permis să planific lecțiile într-un mod mult mai flexibil: fiecare unitate de învățare include videoclipuri, simulări, resurse interactive, sarcini diferențiate și posibilitatea elevilor de a avansa în ritm propriu. Astfel, am observat o creștere vizibilă a autonomiei elevilor, dar și a implicării acestora în învățare.”

„Unul dintre primele efecte resimțite după introducerea tehnologiilor noi a fost schimbarea propriei identități profesionale: din „transmițător de informații” am devenit „facilitator al învățării”. Informatica este o disciplină profund tehnologică, însă introducerea platformelor digitale a dus la o re poziționare pedagogică: lecțiile nu mai sunt centrate exclusiv pe demonstrație și exercițiu individual, ci pe explorare, rezolvarea de probleme reale și colaborare.”

Școala din viitor – impresii la final de formare

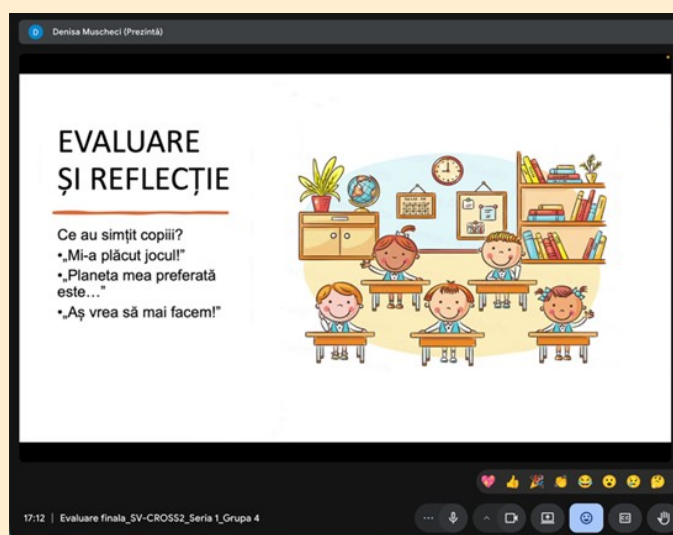
Am început această activitate cu emoție, firească în fața unei teme noi și complexe, cu un titlu exigent și cu miza finală a cursului. La început, ideea de a înlocui un demers educațional clasic, structurat pe discipline și pe o succesiune „cronologică”, cu teme transdisciplinare părea dificilă. La fel de provocator mi se părea și exercițiul de a schița direcțiile spre care se îndreaptă educația în viitorul apropiat.

După prima întâlnire, însă, toate aceste rezerve au trecut în plan secund. Am întâlnit cursanți motivați, dornici să învețe, unii având deja competențe reale în zona transdisciplinarității. Majoritatea au demonstrat abilități solide de utilizare a TIC și au lucrat eficient în echipe.

Timpul alocat activităților teoretice și practice a fost generos, iar diversitatea metodelor și a tipurilor de activități a adunat laolaltă ingredientele unui curs reușit. Acest lucru se vede foarte bine în calitatea portofoliilor finale realizate de cursanți.

În încheiere, doresc să subliniez profesionalismul și sprijinul constant primit din partea echipei de proiect. A fost o perioadă plină de creativitate, împliniri și satisfacții.

Formator Marian Tache



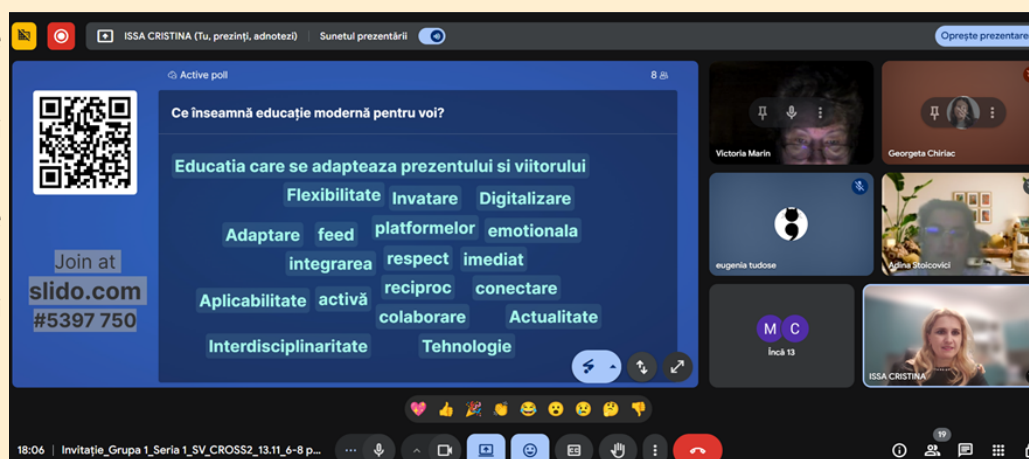
Școala din viitor – o formare care rămâne

Există programe de formare care se consumă rapid, asemenea unei lecții încheiate corect și există programe care rămân, care te obligă să te întorci asupra propriei practici și să-ți reformulezi convingerile. „Școala din viitor” a fost, pentru mine, un astfel de parcurs: o întâlnire reală între idei, oameni și sensuri.

Ca profesor de limba și literatura română, obișnuit să citesc lumea ca pe un text deschis, am recunoscut încă de la primele întâlniri structura unei povești autentice: un început marcat de curiozitate și nesiguranță, un drum tensionat de întrebări și explorări și un final care nu încheie, ci deschide. Fascinația pentru acest mod de a construi formarea a pornit din întâlnirea cu Radu Jugureanu, formatorul inițial al programului, a cărui viziune clară și discurs coerent au creat acel spațiu rar în care simți că învățarea nu este impusă, ci asumată. De acolo a început, pentru mine, nu doar un rol nou, ci un proces de învățare continuă, în care creativitatea a devenit un invitat constant.

Am trăit acest program mai întâi din interior, ca participant, iar entuziasmul de atunci m-a însoțit firesc și în rolul de formator. A fost dovada clară că o formare autentică nu se încheie odată cu ultima sesiune, ci continuă prin nevoia de a da mai departe, de a adapta și de a construi sens, cu responsabilitate, în propria practică și în comunitatea din care fac parte.

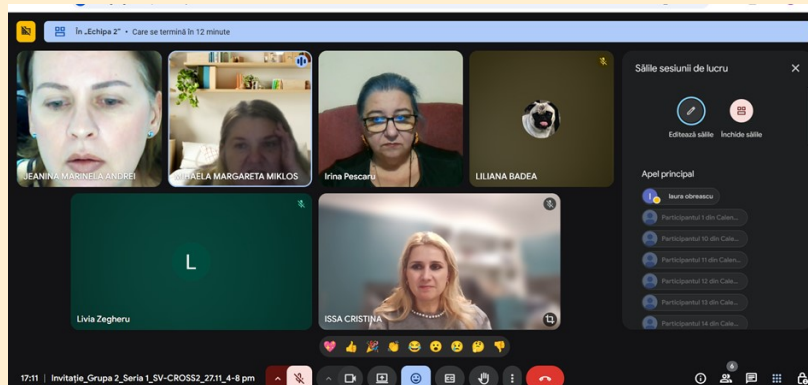
„Școala din viitor” – prima serie nu a fost, pentru mine, o simplă succesiune de sesiuni online, ci un parcurs care s-a construit din întâlniri reale: cu idei care m-au provocat, cu oameni care au avut curajul să se expună și cu sensuri care s-au așezat treptat, din dialog și reflecție... Pentru că, dincolo de competențe digitale și instrumente, am învățat enorm de la cursanți. Am învățat că tehnologia devine cu adevărat valoroasă atunci când este filtrată prin empatie și adaptată unor contexte



extrem de diferite: de la educația specială, unde fiecare aplicație înseamnă acces și voce, până la ciclul primar, unde jocul și emoția sunt esențiale. Am învățat că nu există „prea simplu” sau „prea complex”, ci doar potrivit sau nepotrivit pentru un anumit copil. Am învățat că uneori cea mai bună lecție nu este cea spectaculoasă, ci aceea în care elevul se simte în siguranță să greșească.

Ceea ce ridică acest curs mult peste standardele obișnuite de formare este abordarea integrată și profund umană. Literatura a intrat firesc în dialog cu știința, matematica a devenit instrument de citire a realității, biologia a întâlnit etica și inteligența artificială, iar lecția a fost regândită ca experiență, nu ca transmitere de conținut. De la cursanți am învățat că interdisciplinaritatea nu este un artificiu metodologic, ci o formă de onestitate intelectuală: lumea nu este împărțită pe discipline, iar elevii simt imediat când conexiunile sunt reale.

Jurnalele reflexive păstrează amprentele formării: „Am înțeles importanța colaborării între discipline pentru formarea unei gândiri integrate la elevi. Am învățat să planific activități care leagă conținuturile într-un mod natural și să folosesc tehnologia ca suport pentru învățare activă”, notează un participant. „Abordarea cross-curriculară transformă lecția într-o experiență relevantă pentru viața reală”, mărturisește altul.



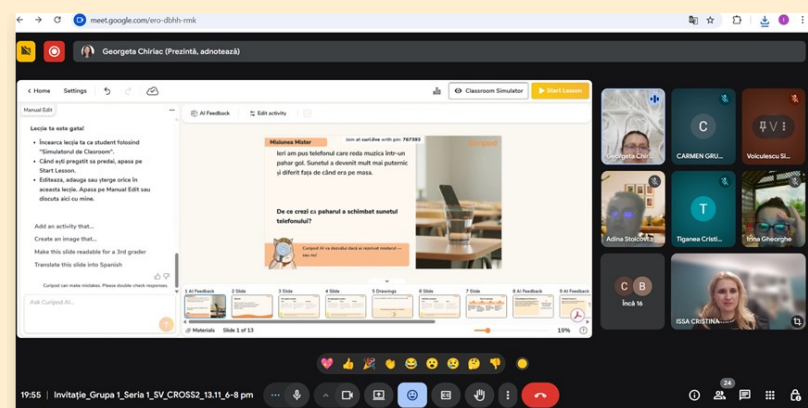
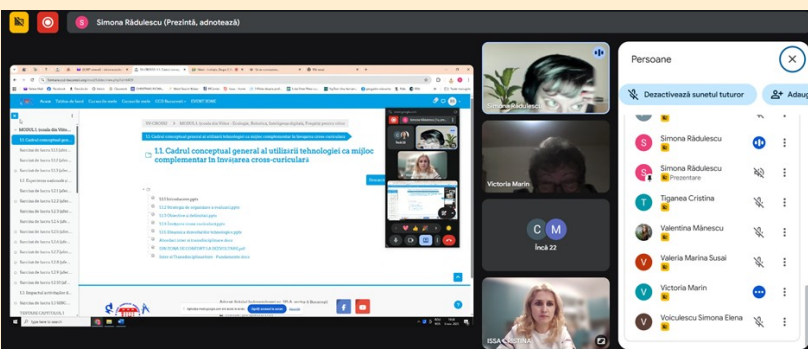
Un rol esențial în conturarea și reușita acestui parcurs l-au avut **Fundația Vodafone România, CCD București și echipa de implementare**, printr-o colaborare care a pus în centru nu doar organizarea riguroasă, ci mai ales sensul formării.

Sprijinul Fundației Vodafone a făcut posibilă o viziune educațională deschisă către inovație și experiment, CCD București a oferit cadrul instituțional necesar și deschiderea către abordări integrate, iar echipa de implementare a asigurat, cu profesionalism și discreție, continuitatea și coerența întregului demers. Împreună, au creat au creat acel spațiu sigur și flexibil în care formarea a prins viață prin dialog, reflecție și experiment, iar ideile au fost testate, ajustate și transformate în practici autentice de clasă.

La finalul acestei prime serii, rămân cu convingerea că „Școala din viitor” nu este doar un titlu inspirat, ci o realitate posibilă atunci când formarea este construită pe dialog, respect și sens. Ca profesor și formator, rămân profund recunoscător cursanților pentru lecțiile pe care mi le-au oferit: despre răbdarea care se construiește în timp, despre curajul de a încerca din nou și despre bucuria sinceră de a face școala mai vie. Sunt acele învățări care nu apar în programe sau metodologii, dar care se așază, ca niște semne de carte, între paginile profesiei și-i conferă valoare.

Formator
prof. Cristina Issa

Liceul Teoretic „Constantin Brâncoveanu”



Din aceste voci am învățat ceva esențial: curajul se construiește prin relație, nu prin presiune. Feedback-ul constant, dialogul și întrebările bine puse au transformat nesiguranța în încredere și ideile în practică. Alte mărturisiri întăresc această convingere: „Cursul m-a ajutat să înțeleg că abordarea cross-curriculară nu este doar un «supliment» la lecția tradițională, ci un instrument necesar pentru formarea competențelor secolului XXI”, iar „elevii învață mai ușor și mai motivat atunci când văd legătura dintre diferite domenii și când pot aplica ceea ce învață în contexte reale”. Toate acestea mă determină să cred că formarea devine cu adevărat valoroasă atunci când creează contexte de sens, în care profesorii au curajul să experimenteze, iar elevii își asumă un rol activ în construirea propriului parcurs de învățare.

Ateliere CRED. Prezentarea Ghidurilor metodologice pentru învățământul preuniversitar

www.https://ghiduri.educred.ro

Ghiduri metodologice pentru învățământul primar și gimnazial



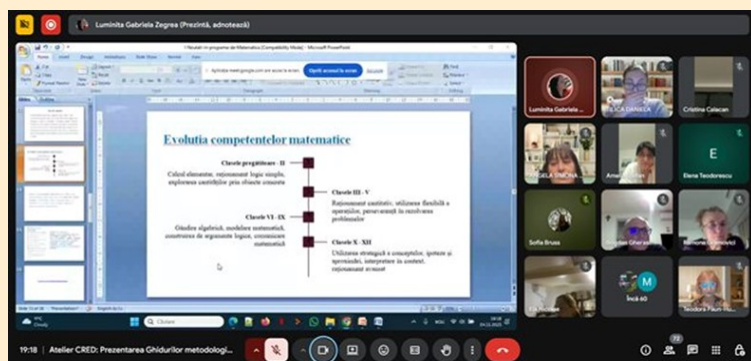
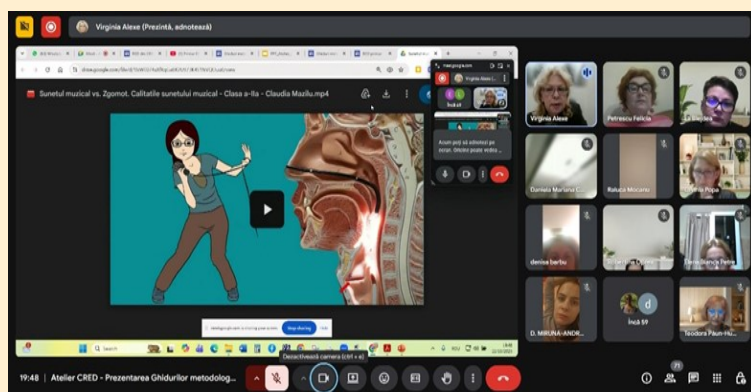
Ghidurile metodologice reprezintă o resursă semnificativă de explicare și exemplificare a programelor școlare – de la cadrul conceptual, la oferirea de ilustrații și instrumente de lucru relevante pentru activitatea cu elevii. Ghidurile pot fi consultate în versiune tipărită și pot fi descărcate, în mod gratuit, din acest portal, urmărind niveluri de învățământ și arii curriculare.

- [Ghiduri învățământ primar](#)
- [Ghiduri învățământ gimnazial](#)
- [Ghid Limbi moderne - învățământ primar și gimnazial](#)
- [Ghiduri pentru Programul A doua șansă - primar și secundar](#)
- [Ghid pentru învățământul în limbile minorităților naționale](#)
- [Ghid privind managementul curriculumului](#)
- [Ghid Educația outdoor](#)

În anul școlar 2025-2026, Casa Corpului Didactic București a organizat în perioada octombrie – decembrie atelierele CRED, dedicate prezentării *Ghidurilor metodologice pentru învățământul preuniversitar*. Scopul acestor ateliere a fost de a familiariza profesorii cu ghidurile specifice disciplinei lor și de a le prezenta modalități de integrare a tehnologiilor moderne, inclusiv a inteligenței artificiale, în activitățile didactice.

Primul atelier a avut loc pe 22 octombrie 2025, fiind susținut de doamna formator Alexe Virginia și adresat cadrelor didactice din învățământul primar. Atelierul a oferit profesorilor oportunitatea de a explora *Ghidurile metodologice dedicate învățământului primar*, prezentând exemple concrete de activități și strategii utilizate la clasă. La acest eveniment au participat 63 de profesori, demonstrând interesul și implicarea cadrelor didactice.

Pe 4 noiembrie 2025, doamna formator Zegrea Luminița Gabriela a susținut atelierul destinat cadrelor didactice de matematică din învățământul gimnazial. Evenimentul a inclus prezentarea *Ghidurilor metodologice pentru gimnaziu*, cu accent pe metode interactive și inovative de predare, fiind prezenți 64 de profesori.





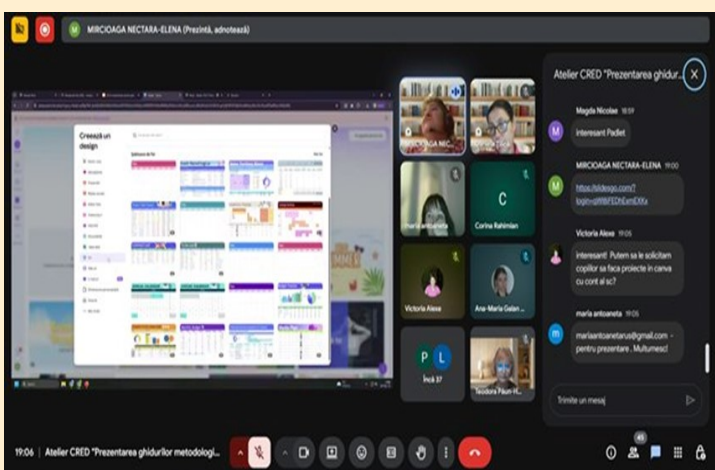
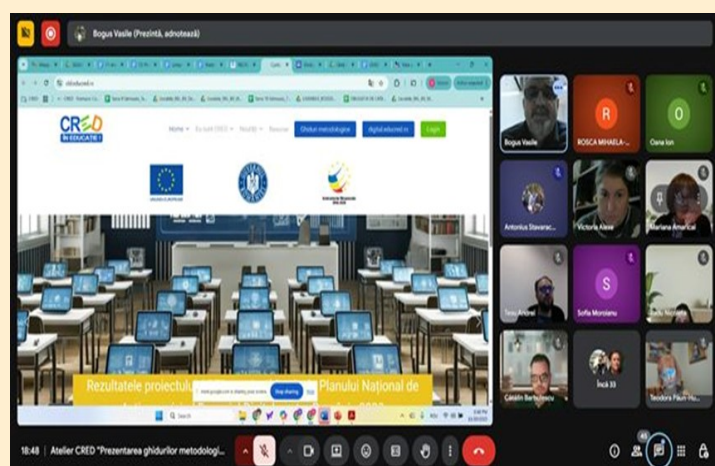
Un alt atelier important a avut loc pe 7 noiembrie 2025, susținut de doamnele formatoare Vinț Corina Elena și Boca Alina Gabriela, pentru cadrele didactice de *Informatică și TIC din învățământul gimnazial*. Participanții au explorat *Ghidurile metodologice* și au discutat despre utilizarea inteligenței artificiale pentru crearea de activități didactice inovative. Evenimentul a fost extrem de bine primit, cu 123 de profesori prezenți.

Atelierul susținut de formatorii Roșca Mihaela-Gabriela și Bogus Vasile s-a desfășurat pe 20 noiembrie 2025 și a vizat cadrele didactice care predau *Educație Socială și Religie*, concentrându-se pe aplicarea programelor școlare din aria curriculară „Om și societate” la gimnaziu. Atelierul a evidențiat modul în care *Ghidurile metodologice* pot fi integrate în activitățile de zi cu zi și a inclus exemple de utilizare a inteligenței artificiale pentru a stimula creativitatea elevilor. La acest eveniment au participat 40 de profesori.

Pe 4 decembrie 2025, doamnele formatoare Daniela Țilică și Nectara Mircioagă au susținut un atelier pentru disciplina *Educație Tehnologică*, în cadrul căruia au prezentat modul de utilizare al *Ghidurilor metodologice* și modalități de aplicare a inteligenței artificiale în activitățile didactice, pentru a le face mai atractive și relevante pentru elevi. La acest atelier au participat 41 de profesori.

Atelierele CRED au demonstrat interesul constant al cadrelor didactice pentru inovația pedagogică, oferindu-le instrumente concrete pentru dezvoltarea competențelor digitale și metodologice, esențiale în procesul educațional modern.

Prof. metodist Teodora Păun-Huang
CCD București



Geografia la bacalaureat:

reflecții și strategii din experiența la catedră

Schimbarea de paradigmă în educația geografică liceală presupune tranziția de la accentul pus, în anumite contexte, pe strategii de pregătire orientate strict spre examen, către un parcurs educațional durabil, centrat pe formarea și dezvoltarea competențelor specifice disciplinei, dar și a competențelor transversale și a atributelor fundamentale ale unui absolvent (creativ, comunicativ, autonom, responsabil, reflexiv etc.). Această nouă orientare urmărește să depășească presiunea evaluării standardizate, transformând Geografia într-o disciplină integratoare, care explică relațiile complexe dintre natură, societate și economie. Elevul devine co-creator al propriei educații (OMEC 4350/2025) și dobândește competențe utile pentru întreaga viață. În acest context, examenul de bacalaureat nu mai este un scop în sine, ci un moment care măsoară gradul de utilizare funcțională a cunoștințelor în contexte reale, forțând trecerea de la simpla reproducere a informației la analiză și interpretare. Alfabetizarea funcțională devine astfel pilonul central, solicitând elevului să interacționeze activ cu hărți, grafice și date statistice pentru a înțelege problemele fundamentale ale lumii contemporane. Prin abandonarea instruirii bazate pe memorare arbitrară, Geografia dezvoltă o gândire spațială și sistemică necesară integrării socio-profesionale și continuării studiilor în învățământul superior. Un astfel de demers metodologic urmărește să ofere elevilor o experiență de învățare motivantă, care să le consolideze reziliența și capacitatea de a lua decizii informate, pregătindu-i pentru provocările unei societăți în continuă schimbare.

Examenul de bacalaureat la Geografie este adesea asociat cu exerciții repetitive și memorare accelerată. O lectură atentă a structurii probei arată însă că fiecare categorie de itemi poate deveni punct de plecare pentru activități de învățare autentice, centrate pe competențe și susținute de resurse digitale actuale. Astfel, pregătirea pentru bacalaureat se poate

transforma într-un demers educațional coerent, cu relevanță pe termen lung.

Itemi de localizare și identificare pe hartă

Această categorie evaluează orientarea spațială, utilizarea limbajului cartografic și acuratețea informației. Identificarea elementelor geografice pe harta mută evaluează utilizarea limbajului cartografic prin capacitatea elevului de a decodifica simboluri, de a opera cu relații spațiale și de a corela toponimele cu poziții precise în spațiu. Acuratețea informației este verificată prin corectitudinea localizării și respectarea raporturilor spațiale reale, nu prin simpla enunțare a unor denumiri. Astfel, localizarea devine o abilitate funcțională, nu un exercițiu de memorare.

Activitățile de învățare eficiente depășesc recunoașterea pasivă și mută accentul pe construcția activă a hărții. Elevii pot realiza hărți tematice personalizate, pot localiza elemente geografice în raport cu repere naturale sau pot explica poziția relativă a unor state, orașe sau unități de relief.

În pregătirea itemilor de localizare și identificare pe hartă, resursele digitale trebuie utilizate diferențiat, în funcție de rolul lor pedagogic. Aplicațiile de construcție cartografică, precum **MapChart (Make-a-Map)** sau **Google Earth Pro**, sunt adecvate pentru etapa de formare a competenței, deoarece permit elevilor să construiască activ hărți, să opereze cu relații spațiale și să utilizeze limbajul cartografic în mod funcțional.



Aplicațiile destinate exersării și evaluării formative, precum Seterra sau instrumentele de tip Google Forms, sprijină consolidarea acurateții informației prin feedback imediat și identificarea erorilor de localizare. În completare, aplicațiile de gamificare, precum Kahoot sau Wordwall, sunt utile în etapa de fixare și recapitulare, având rol motivațional și contribuind la reducerea anxietății asociate lucrului cu harta mută.

Harta devine astfel instrument de gândire, nu doar suport vizual, iar localizarea este înțeleasă ca abilitate funcțională.

Metoda „elevului de sprijin” facilitează învățarea colaborativă în activitățile de localizare pe harta mută, ajutând unii elevi să depășească blocajele și să își consolideze reperele spațiale. Oferirea de indicii de orientare de către un coleg contribuie la creșterea încrederii, la clarificarea strategiilor de lucru și la crearea unui climat de lucru suportiv.

Activitățile de învățare prezentate susțin dezvoltarea autonomiei și a utilizării informate a limbajului cartografic, prin orientare spațială și operare corectă cu suporturi geografice.

Itemi de analiză comparativă

Tipuri de climă din Europa

Itemii de comparare solicită capacitatea de a analiza structurat, pe baza unor criterii comune,

evitând descrierea narativă. Activitățile de învățare trebuie să pornească de la grile explicite de analiză și de la utilizarea organizatorilor grafici (tabele comparative, diagrame Venn).

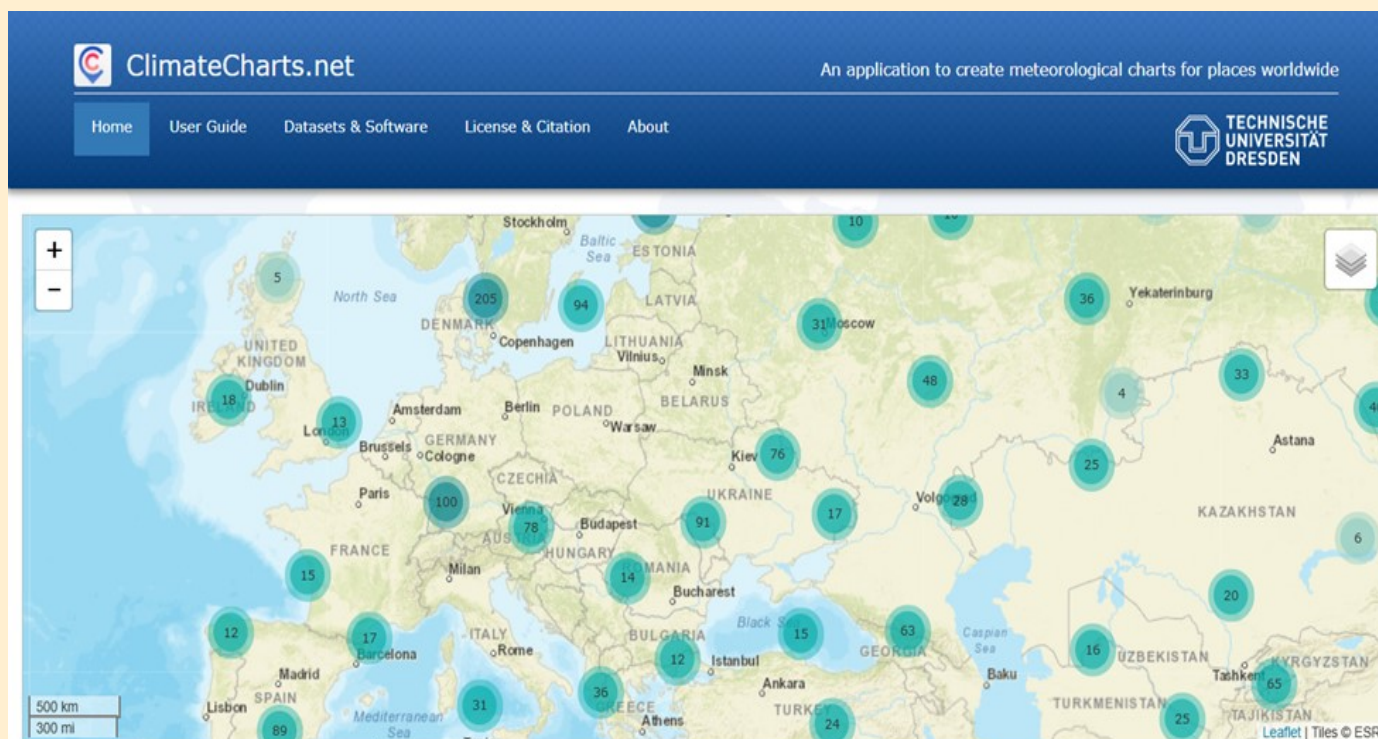
Pentru compararea climei, elevii pot lucra cu diagrame climatice reale, extrase din platforme precum Windy, Climate-Data sau ClimateCharts, analizând valori ale temperaturii medii lunare, precipitații lunare, vânturi frecvente, factori genetici.

Etapă 1 – Localizarea și contextualizarea spațială

Activitatea începe cu identificarea pe harta Europei a celor două state supuse comparației. Elevii precizează poziția geografică (latitudine aproximativă, raportarea la ocean/continent, vecinătatea unor unități de relief majore), activând cunoștințele despre factorii genetici ai climei. Această etapă asigură cadrul explicativ al comparației și previne analiza mecanică a datelor.

Etapă 2 – Colectarea datelor climatice din surse digitale

Utilizând platforme digitale precum [Windy](#), [Climate-Data](#) sau [ClimateCharts](#), elevii extrag date reale privind temperaturile medii lunare, cantitățile lunare de precipitații și, acolo unde este relevant, regimul vânturilor. Activitatea dezvoltă competența de lucru cu surse oficiale și familiarizează elevii cu reprezentările grafice standardizate (climograme).



Etapă 3 – Citirea și interpretarea diagramei climatice

Elevii analizează separat fiecare climogramă, identificând luna cu temperatura maximă și minimă, amplitudinea termică anuală, cantitatea totală anuală a precipitațiilor și repartitia acestora pe anotimpuri. Profesorul ghidează lectura prin întrebări-ancoră, evitând descrierea narativă și orientând analiza spre indicatori măsurabili.

Etapă 4 – Organizarea datelor pe criterii comune de analiză

Datele extrase sunt sintetizate într-o grilă comparativă cu criterii identice pentru ambele spații geografice: factori genetici, tip de climă, temperaturi medii anuale/vara/iarna, amplitudine termică, precipitații anuale/vara/iarna, vânturi cu frecvență ridicată, alte aspecte climatice. Această etapă este esențială pentru trecerea de la analiză la comparație propriu-zisă.

Etapă 5 – Formularea diferențelor și asemănărilor

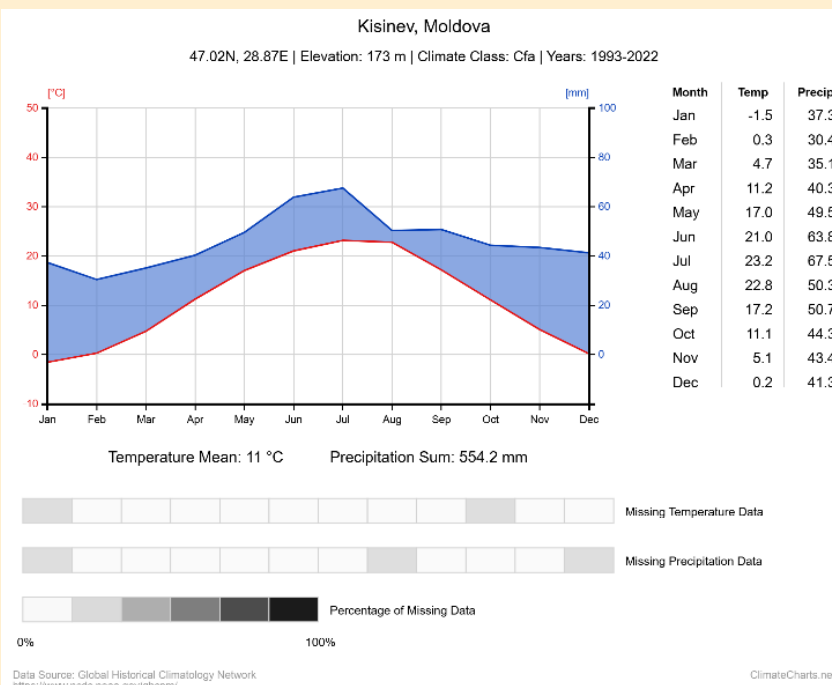
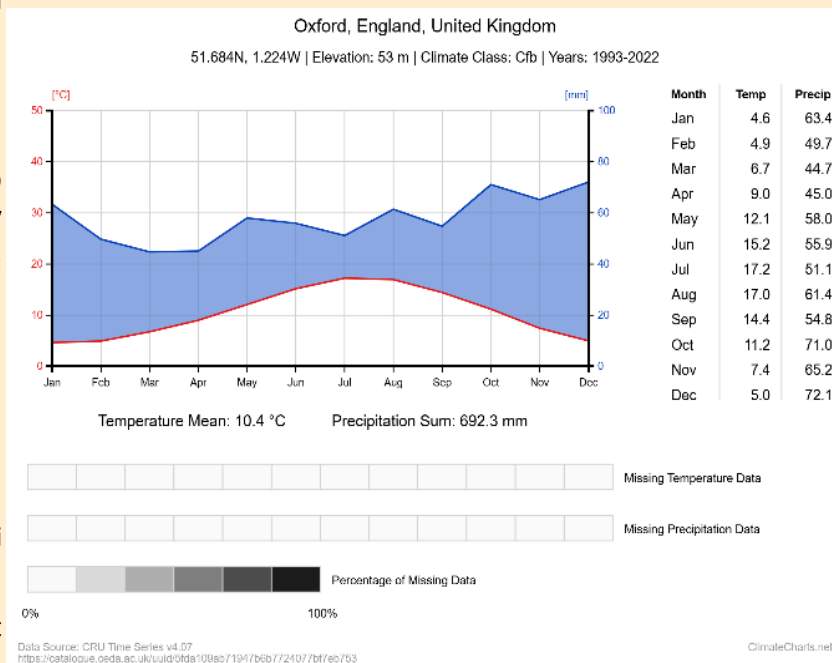
Pe baza grilei, elevii redactează explicit deosebiri și/sau asemănările, folosind conectori logici specifici comparației: „spre deosebire de”, „în timp ce”, „ambele state”. Profesorul insistă asupra formulării simetrice a criteriilor și asupra evitării prezentării succesive a fiecărui stat.

Etapă 6 – Explicarea cauzală a diferențelor observate

Diferențele identificate sunt explicate prin raportare la factorii genetici ai climei (influența oceanică, continentalism, curenți oceanici, mase de aer, relief). Elevii stabilesc relații cauză–efect, consolidând legătura dintre datele climatice și contextul geografic.

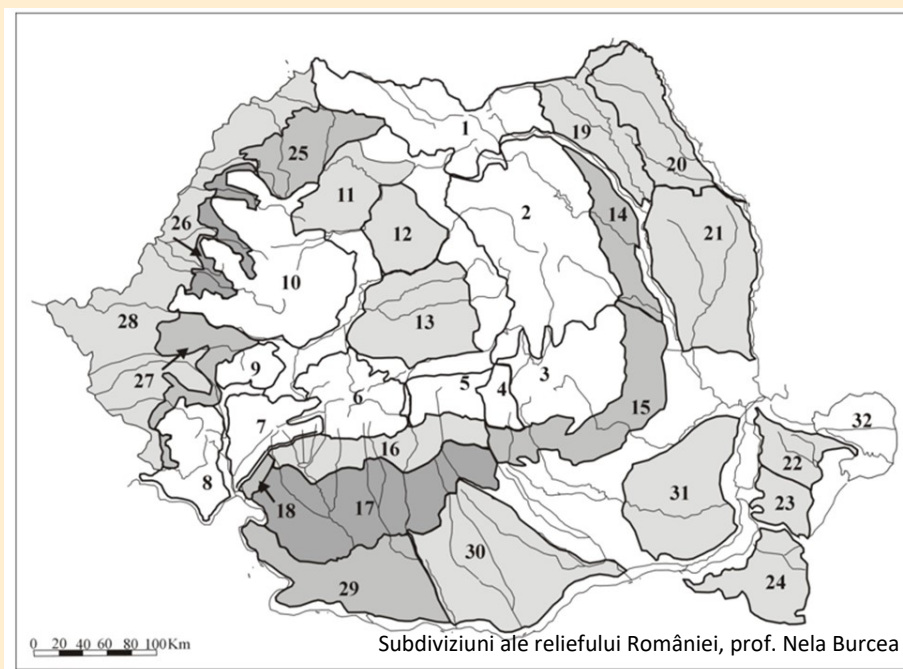
Etapă 7 – Modelarea răspunsului de examen și autoevaluarea

Activitatea se finalizează prin redactarea unui răspuns de tip examen, respectând structura cerinței. Elevii compară propriul răspuns cu un model de punctaj maxim și identifică elementele lipsă sau formulările neclare, realizând o autoevaluare ghidată.



Relieful unităților/subunităților din România

În cazul reliefului, utilizarea profilurilor transversale, a bloc-diagramelor și a hărților tematice sprijină înțelegerea diferențelor de geneză, altitudine și fragmentare. Redactarea comparativă se exersează sistematic, folosind conectori logici standardizați.



Etapă 1 – Localizarea și delimitarea spațială

Activitatea debutează cu localizarea pe harta fizică a României a celor două unități sau subunități de relief analizate (de exemplu, Munții Apuseni și Grupa Făgăraș). Elevii identifică poziția acestora în cadrul unităților majore de relief, și analizează raportarea la vecinătățile principale. Această etapă fixează cadrul spațial al analizei și previne confuziile între unități apropiate.

Etapă 2 – Observarea și identificarea caracteristicilor morfologice prin suport vizual

Elevii analizează fotografii, imagini satelitare și secvențe video reprezentative pentru cele două unități de relief. Pot fi utilizate imagini din Google Earth, fotografii panoramice sau videoclipuri documentare scurte. Activitatea urmărește identificarea diferențelor vizuale privind fragmentarea reliefului/ masivitatea, aspectul interfluviilor, dinamica reliefului ș.a., pregătind terenul pentru analiza pe criterii științifice.

Etapă 3 – Stabilirea criteriilor comune de analiză

Profesorul introduce grila de comparare, comună pentru ambele unități, care include: mod de formare, categorii/ tipuri de roci pe care s-a format relieful, altitudini, gradul de fragmentare, trepte de relief, tipuri genetice de relief, orientarea culmilor și a văilor principale, dispunerea depresiunilor, alte aspecte specifice ale reliefului. Această etapă este esențială pentru evitarea descrierii narative și pentru structurarea comparației.

Etapă 4 – Colectarea și organizarea informațiilor

Elevii utilizează atlasul școlar, hărți geologice simplificate, profile transversale și resurse digitale pentru a completa

grila de analiză. Informațiile sunt notate comparativ, în paralel, pentru ambele unități. Profesorul insistă asupra folosirii termenilor geografici corecți și a valorilor numerice relevante (de exemplu, altitudinea maximă).

Etapă 5 – Compararea propriu-zisă și utilizarea organizatorilor grafici

Pe baza grilei completate, elevii realizează o diagramă Venn sau un tabel comparativ, separând clar asemănările de deosebiri. Activitatea dezvoltă capacitatea de abstractizare și de clasificare și facilitează vizualizarea diferențelor esențiale dintre cele două unități de relief. Compararea reliefului poate fi aprofundată prin analiza diacronică a imaginilor satelitare (suprapunerea hărților), care permite elevilor să observe evoluția formelor de relief și să coreleze procesele geomorfologice cu structura geologică.

Compararea reliefului poate fi finalizată prin realizarea unei prezentări multimedia, în care elevii argumentează diferențele și asemănările utilizând hărți, imagini și organizatori grafici. Google Docs permite redactarea colaborativă a comparațiilor, cu accent pe conectori logici și formulări simetrice. Prezentările în Canva, Padlet pot fi utilizate pentru compararea vizuală a rezultatelor diferitelor echipe și discutarea diferențelor identificate.

Etapă 6 – Explicarea diferențelor prin geneză și structură

Diferențele identificate sunt explicate prin raportare la modul de formare și structura geologică. Elevii stabilesc legături cauză–efect între tipurile de roci, procesele geomorfologice și formele de relief rezultate (de exemplu, relația dintre roci calcaroase și relieful carstic). Această etapă consolidează înțelegerea proceselor, nu doar a formelor.

Etapă 7 – Redactarea comparativă și modelarea răspunsului de examen

Elevii redactează un răspuns comparativ structurat, utilizând conectori logici specifici („în timp ce”, „spre deosebire de”, „ambele unități”). Profesorul oferă un model de răspuns de punctaj maxim și contraexemple de răspunsuri descriptive, facilitând autoevaluarea și corectarea erorilor frecvente. Demersul comparativ contribuie la formarea gândirii analitice, prin utilizarea criteriilor explicite și explicarea relațiilor dintre factori genetici și elemente climatice, prin raportarea formelor de relief la geneză și structură geologică.

Mențiunea privind penalizarea cu 50% pentru descrierea separată este un element de barem oficial și ar trebui prezentată ca atare pentru a avertiza elevii asupra acestei rigori.

Itemi de explicație cauzală

Acești itemi evaluează înțelegerea relațiilor cauză–efect și capacitatea de argumentare. Activitățile de învățare eficiente presupun formularea de lanțuri cauzale, pornind de la situații concrete: distribuția resurselor, riscuri naturale, utilizarea terenurilor sau dinamica populației.

Resursele digitale utile includ hărți tematice interactive, platforme climatice sau hidrologice și studii de caz bazate pe date reale. Profesorul poate ghida elevii prin întrebări-cheie („Care este cauza principală?”, „Ce factori intervin secundar?”), evitând răspunsurile descriptive și generalizările. În contextul baremului de evaluare actual, care acordă punctaj parțial pentru răspunsurile laconice, este necesar ca pregătirea elevilor pentru itemul acesta să insiste pe redactarea unor lanțuri cauzale complete. Numirea izolată a unui factor explicativ nu valorifică integral competența evaluată; elevii

trebuie să explice mecanismul prin care factorul acționează și efectul rezultat, utilizând un limbaj geografic coerent și argumentat.

Itemi de analiză a reprezentărilor grafice și a datelor statistice

Această categorie dezvoltă alfabetizarea statistică și competența matematică aplicată. Activitățile de învățare pornesc de la citirea corectă a axelor și unităților de măsură și continuă cu realizarea de calcule simple și formularea concluziilor argumentate numeric.

Elevii pot colecta date din surse oficiale ([Eurostat](#), [World Bank](#), [INS](#), [FAO](#)) și le pot transforma în grafice utilizând Google Sheets sau Excel. Transferul informației din tabel în grafic și apoi în text explicativ consolidează înțelegerea și reduce erorile frecvente de interpretare.

Interpretarea datelor statistice presupune un demers etapizat, care conduce elevul de la citirea corectă a unui tabel sau grafic la formularea unei concluzii argumentate numeric. Activitățile de învățare sunt construite progresiv, pentru a evita erorile frecvente de interpretare și de calcul.

Etapă 1 – Identificarea tipului de suport statistic

Elevii analizează suportul oferit (tabel, grafic liniar, diagramă cu bare) și identifică variabilele reprezentate (ex. natalitate, mortalitate, populație totală, date climatice, evoluția debitelor). Profesorul solicită explicit precizarea unității de măsură (‰, %, mii locuitori), prevenind confuziile între valori absolute și relative, frecvent întâlnite la examen.

Etapă 2 – Citirea corectă a axelor și a valorilor

În cazul graficelor, elevii identifică axa X (ani, categorii) și axa Y (valori), precum și scara utilizată. Activitatea este ghidată prin întrebări-ancoră („Ce reprezintă fiecare axă?”, „Care este valoarea maximă/minimă?”), în concordanță cu recomandările metodologice privind analiza reprezentărilor grafice.

Etapă 3 – Extragerea datelor relevante

Elevii notează valorile necesare rezolvării cerinței (de exemplu, numărul nașcuților și al decedaților pentru calculul sporului natural). Se insistă asupra selecției informației strict relevante, evitând supraîncărcarea cognitivă și utilizarea unor date inutile pentru cerința dată.

Etapa 4 – Aplicarea formulei de calcul

Pentru itemii de tip Subiectul III A–B, elevii aplică formula standard:

- **spor natural = natalitate – mortalitate**
- **bilanț migratoriu = imigrație – emigrație**

Profesorul verifică nu doar corectitudinea rezultatului numeric, ci și respectarea unității de măsură, un aspect important.

Etapa 5 – Identificarea tendinței statistice

În itemii de analiză a evoluției (Subiectul III D), elevii identifică tendința generală: creștere, scădere sau stagnare. Activitatea este formulată comparativ („în perioada X–Y valoarea a crescut/scăzut”), evitând confuzia între valoare maximă și tendință, una dintre greșelile posibile la examen.

Etapa 6 – Formularea concluziei argumentate numeric

Elevii redactează o concluzie scurtă, care integrează obligatoriu datele calculate sau citite („Sporul natural este negativ (–3‰), ceea ce indică un declin demografic”). Se insistă asupra corelării rezultatului numeric cu fenomenul geografic analizat, conform cerințelor de evaluare funcțională a cunoștințelor.

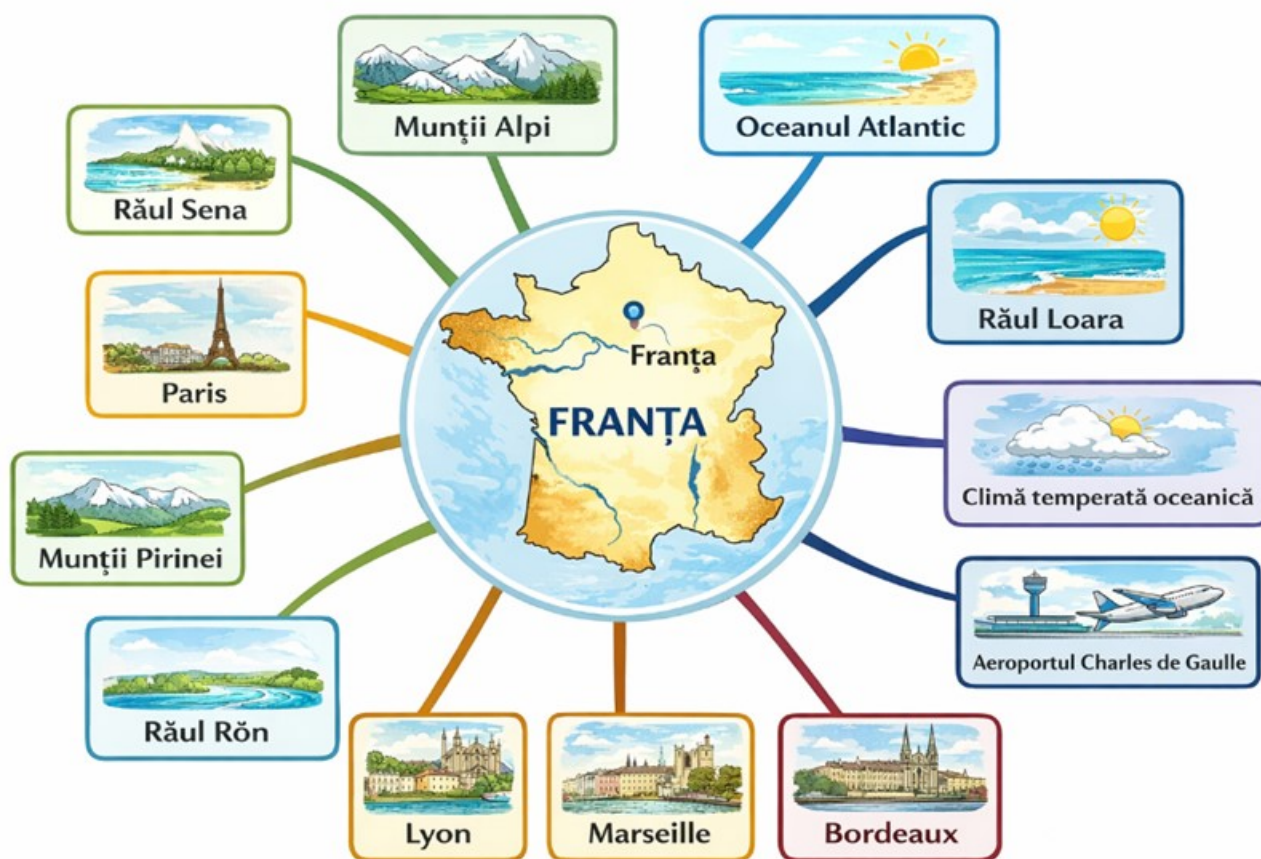
Etapa 7 – Explicarea cauzală (acolo unde este cerută)

Pentru itemii care solicită explicarea datelor, elevii formulează una sau două cauze posibile (îmbătrânirea populației, migrația externă, scăderea natalității), evitând generalizările și explicațiile necorelate cu datele statistice prezentate.

Itemi de caracterizare geografică a unui stat

Caracterizarea unui stat membru al Uniunii Europene sau vecin al României solicită o analiză integrativă, bazată pe o structură anticipabilă. Activitățile de învățare pot fi organizate sub forma realizării de hărți conceptuale, folosind aplicații precum Canva sau instrumente de tip mind map.

Elevii sunt încurajați să evidențieze relațiile dintre relief, climă, resurse și activități economice, nu doar să enumere caracteristici. Prezentarea și evaluarea colegială a produselor realizate contribuie la clarificarea terminologiei și la corectarea erorilor de localizare sau interpretare. Utilizarea aplicației Canva pentru hărți conceptuale dezvoltă atributul creativ prin dezvoltarea de produse în forme originale și conținut digital complex.



Sursa: infografic realizat de autor cu sprijinul inteligenței artificiale (ChatGPT, OpenAI)

Itemi de geografie umană și economică aplicată

Acești itemi permit conectarea conținuturilor de examen cu probleme actuale: sustenabilitate, resurse energetice, mobilitate, dezvoltare regională. Activitățile de învățare pot include studii de caz, dezbateri, jocuri de rol sau mini-proiecte interdisciplinare.

Resursele digitale și informaționale actuale sprijină analiza impactului economic, social și de mediu al unor decizii geografice, dezvoltând gândirea aplicativă și competența civică.

Activitățile realizate în echipă dezvoltă competențele de colaborare și comunicare, stimulând totodată creativitatea și asumarea responsabilității individuale. Integrarea autoevaluării contribuie direct la formarea atributului reflexiv, prin analizarea propriului răspuns și ajustarea strategiilor de învățare.

Concluzii

Fiecare categorie de itemi din bacalaureatul la Geografie poate fi valorificată ca o oportunitate de învățare profundă, dacă este susținută de activități bine structurate și de resurse digitale adecvate. Pregătirea pentru examen nu trebuie să se limiteze la memorare, ci să urmărească formarea unor competențe transferabile, esențiale pentru înțelegerea lumii contemporane. În acest mod, bacalaureatul devine nu doar o evaluare de etapă, ci parte integrantă a unui parcurs educațional relevant pentru viață.

Bibliografie

Ministerul Educației și Cercetării. (2025). *Anexa nr. 1 la O.M.E.C. nr. 4.350/20.06.2025: Nota de fundamentare a planurilor-cadru pentru învățământul liceal, forma cu frecvență zi.* Centrul Național pentru Curriculum și Evaluare

Ministerul Educației. (2024). *Repere metodologice pentru aplicarea curriculumului la clasa a XII-a în anul școlar 2024 – 2025: Disciplina Geografie.* București: Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație.

Anexa 2 la ordinul MECTS nr. 4799/31.08.2010, privind organizarea și desfășurarea examenului de bacalaureat -2011 Metodologia de organizare și desfășurare a examenului de bacalaureat – 2011

Ministerul Educației și Cercetării. (2010). *Anexa nr. 2 la OMECTS nr. 4800/31.VIII. 2010: Programa de*

examen pentru disciplina Geografie, Bacalaureat 2011. București: Centrul Național de Evaluare și Examinare.

Anexa: fișă de lucru

Pașii de realizare a hărții populației județelor din România

Pasul 1 – Colectarea datelor statistice

Elevii accesează site-ul **INS – TEMPO Online** și selectează indicatorul *populația rezidentă*, corespunzător **anului 2024**, pentru toate județele și Municipiul București. Datele sunt exportate sau notate într-un tabel, în care apar cel puțin două coloane: *unitatea administrativ-teritorială* și *numărul de locuitori*.

Elevii învață să lucreze cu **surse oficiale de date** și să selecteze informația relevantă.

Pasul 2 – Organizarea și ordonarea datelor

Datele obținute sunt ordonate descrescător după numărul de locuitori. Elevii observă diferențele dintre județe și identifică valorile extreme (de exemplu, Municipiul București). Această etapă ajută la înțelegerea **distribuției populației** și pregătește clasificarea pe clase de mărime.

Pasul 3 – Stabilirea claselor de mărime

Pe baza valorilor din tabel, elevii stabilesc **intervale de populație** (clase de mărime), de tipul:

- peste 800 mii locuitori;
- 500–800 mii locuitori;
- 400–500 mii locuitori;
- 300–400 mii locuitori;
- 200–300 mii locuitori;
- sub 200 mii locuitori.

Elevii învață că, în cazul datelor cantitative, **gruparea pe intervale** este esențială pentru realizarea unei hărți lizibile.

Pasul 4 – Alegerea tipului de hartă și a scalei cromatice

Pentru reprezentarea populației, se utilizează **o hartă** în care:

- aceeași culoare (portocaliu) este folosită pentru toate județele;
- **intensitatea culorii crește odată cu valoarea populației** (mai închis = populație mai mare).

Elevii aplică regula cartografică fundamentală: *valoare mare → culoare mai intensă*.

Pasul 5 – Reprezentarea pe hartă (MapChart)

Elevii deschid o hartă a județelor României în aplicația MapChart și colorează județele în funcție de clasa de mărime în care se încadrează, folosind nuanțe progresive de portocaliu. Municipiul București este reprezentat cu **cea mai închisă nuanță**, fiind unitatea cu cea mai mare populație, dar rămâne în aceeași scară cromatică.

Pasul 6 – Realizarea legendei

Elevii construiesc legenda hărții, în care apar:

- toate clasele de mărime;
- nuanțele de culoare corespunzătoare;
- intervalele numerice clare (exprimate în mii de locuitori).

Legenda trebuie să fie ordonată logic, de la **valori mari la valori mici**.

Pasul 7 – Formularea titlului

Harta primește un titlu clar și complet, de tipul:

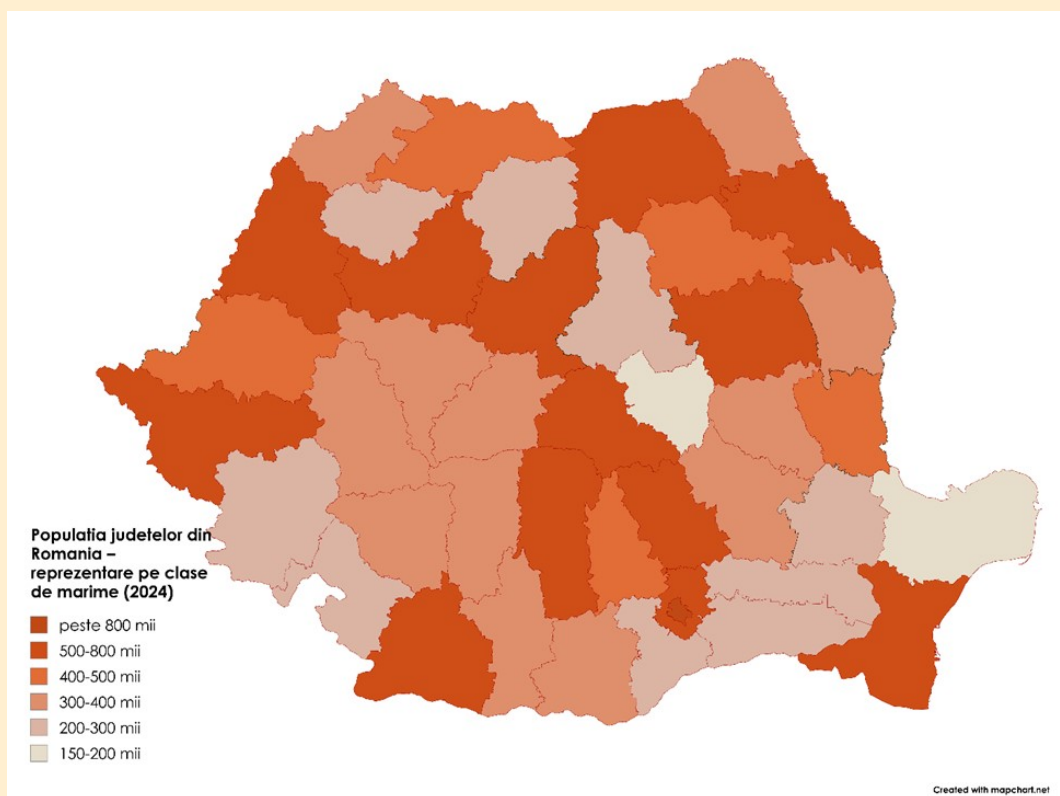
„Populația județelor din România (grupată pe clase de mărime)”.

Pasul 8 – Interpretarea hărții

Pe baza hărții realizate, elevii formulează observații și concluzii, de exemplu:

- identifică județele cu populație foarte mare sau foarte mică;
- observă diferențe regionale;
- explică de ce anumite județe se disting prin valori ridicate (factori economici, urbani, istorici).

Această etapă transformă harta dintr-un produs vizual într-un **instrument de analiză geografică**.



Pe lângă MapChart, elevii pot utiliza mai multe aplicații digitale gratuite, adecvate scopurilor educaționale, pentru realizarea hărților tematiche și analiza datelor geografice. **Flourish** și **Datawrapper** permit crearea de hărți pe baza unor tabele de date, oferind reprezentări vizuale clare, ușor de integrat în prezentări, fiind utile mai ales pentru interpretarea statistică.

ArcGIS Online poate fi folosit direct în browser, fără instalare, și oferă o introducere accesibilă în lucrul cu hărți GIS. Aceste instrumente, cu grade diferite de complexitate, permit adaptarea activităților de învățare la nivelul elevilor și la obiectivele didactice urmărite.

Prof. metodist Nela Niculița Burcea
CCD București

Profesorul, designer al învățării

Autonomie și creativitate didactică în realizarea resurselor digitale educaționale (RED)

Educația contemporană se confruntă cu o transformare accelerată determinată de digitalizarea societății și de evoluția rapidă a mediilor tehnologice. În acest context, autonomia profesorului, în proiectarea și utilizarea resurselor digitale, devine o condiție fundamentală pentru asigurarea relevanței procesului de învățare. Țările cu performanțe educaționale remarcabile – Finlanda, Estonia, Singapore, Coreea de Sud – au înțeles faptul că tehnologia nu poate funcționa eficient decât atunci când este integrată deliberat în procesul didactic, pe baza unor principii pedagogice clare. Profesorii sunt formați ca designeri ai învățării, capabili să selecteze, să adapteze și să creeze resurse digitale în acord cu obiectivele curriculare și cu profilul real al elevilor lor. De aceea, autonomia didactică este tratată, în aceste sisteme, ca un element strategic, susținut instituțional și profesional.

În statele nordice, de exemplu, resursele educaționale digitale sunt privite ca instrumente de explorare cognitivă și culturală. Ele nu sunt preluate mecanic din platforme comerciale, ci sunt construite în mod creativ pentru a permite elevilor să formuleze ipoteze, să confrunte idei și să integreze cunoștințe provenite din surse multiple. În Estonia, digitalizarea școlilor a fost gândită ca parte a unei reforme ample a curriculumului, ceea ce a condus la crearea unui cadru în care profesorul are libertatea de a experimenta și de a proiecta situații autentice de învățare. Singapore, prin modelul său de formare continuă bazată pe inovație, stimulează cadrele didactice să dezvolte resurse digitale originale, să creeze scenarii de învățare bazate pe problematizare și colaborare, să valorifice tehnologia ca mediu de stimulare a gândirii reflexive și a creativității.

Integrarea autonomă a resurselor digitale are un impact direct asupra gradului de inserție profesională a absolvenților.

Competențele digitale, capacitatea de analiză multimodală, adaptabilitatea și creativitatea sunt elemente esențiale ale profilului angajatului contemporan. De aceea, sistemele performante construiesc, încă din școală, contexte de învățare care să stimuleze formarea acestor competențe. Elevii sunt obișnuiți să navigheze între forme diverse de reprezentare – text, imagine, sunet, animație –, să identifice semnificații, să proceseze informația critic și să formuleze argumente solide în medii digitale.

În România, digitalizarea educației s-a intensificat în ultimii ani, iar rolul profesorului în proiectarea resurselor digitale devine din ce în ce mai important. La disciplina Limba și literatura română, tehnologia poate transforma radical modul de predare, permițând elaborarea unor materiale multimodale, interactive, accesibile și adaptabile. Resursele digitale pot fi folosite pentru prezentarea unor concepte literare, pentru analiza comparată a textelor, pentru explorarea relației dintre contextul cultural și opera literară sau pentru realizarea unor activități colaborative. Creativitatea didactică joacă un rol esențial în modul în care aceste resurse sunt construite și integrate



Sursa: <https://www.edumi.ro/eveniment/profesor-creativ/>

Un exemplu complex îl constituie utilizarea hărților conceptuale digitale în analiza romanului „Enigma Otiliei”. Prin intermediul aplicațiilor MindMeister sau Coggle, elevii pot realiza reprezentări vizuale ale relațiilor dintre personaje, ale temelor centrale, ale motivelor recurente și ale elementelor de compoziție ale romanului realist. Acest tip de resursă digitală facilitează atât înțelegerea logică a textului, cât și formularea unui discurs interpretativ coerent. Elevii sunt puși în situația de a selecta informații relevante, de a organiza idei și de a explica în mod justificat legăturile dintre elementele textuale.

Activitățile dezvoltate în platforme precum *Canva* și *Genially* permit realizarea unor afișe literare, sinteze vizuale, prezentări interactive sau infografice. De exemplu, analiza modernismului poate fi însoțită de resurse care ilustrează vizual caracteristicile estetice, temele recurente, relația cu epoca, diferențele față de alte curente literare. Elevii pot crea ei înșiși astfel de materiale, ceea ce contribuie la dezvoltarea competențelor de exprimare vizuală, la înțelegerea contextului literar și la exersarea creativității.

Micro-prelegerile video constituie un alt tip de resursă digitală relevantă. Profesorul poate crea scurte materiale audio-vizuale în care explică particularitățile structurale ale poeziei moderne, elementele simbolice ale unui poem, construcția eului liric sau rolul imaginilor artistice. Aceste resurse pot fi integrate în *Google Classroom* sau *Edpuzzle* și pot include întrebări de reflecție, exerciții de analiză sau activități de autoevaluare. Elevii au posibilitatea de a reveni asupra conținutului, de a-și corecta erorile și de a internaliza progresiv conceptele literare.

Exercițiile digitale personalizate, realizate prin *Wordwall* sau *LearningApps*, permit consolidarea noțiunilor esențiale într-un mod dinamic și atractiv. Identificarea figurilor de stil, recunoașterea motivelor literare, ordonarea logică a secvențelor narative sau analiza comparată a două texte pot fi integrate în aceste platforme. Profesorul își poate adapta activitățile la ritmurile diferite de învățare ale elevilor, la nivelul clasei și la obiectivele specifice ale lecției.

Un domeniu emergent îl reprezintă utilizarea inteligenței artificiale în proiectarea resurselor educaționale. AI poate genera variante multiple ale unui text explicativ, poate produce ghiduri de lectură diferențiate, poate crea interpretări alternative ale unui poem sau poate oferi elevilor exemple suplimentare care

să le clarifice modul de analiză. Elevii pot compara interpretările generate digital cu propriile interpretări, pot identifica diferențe și pot formula argumente solide pentru susținerea unei perspective personale.



Integrarea tuturor acestor resurse digitale în cadrul disciplinei Limba și literatura română produce implicații curriculare importante. Resursele digitale susțin dezvoltarea competențelor prevăzute în programele școlare, în special a celor privind receptarea, interpretarea, argumentarea și exprimarea în formate variate. Ele permit evaluarea formativă continuă, asigură o învățare interactivă, stimulează gândirea critică și creativă și contribuie la formarea unui profil al absolventului capabil să funcționeze într-un mediu digital complex.

Autonomia profesorului în crearea resurselor digitale este esențială pentru modernizarea educației. Profesorul devine nu doar un mediator al cunoașterii, ci un arhitect al învățării, capabil să proiecteze contexte educaționale relevante și adaptate nevoilor elevilor. Creativitatea didactică asigură coerența, calitatea și pertinența resurselor digitale, oferind elevilor un cadru de învățare autentic, ancorat în realitatea culturală și literară contemporană.

În concluzie, resursele digitale reprezintă instrumente de transformare profundă a predării limbii și literaturii române. Autonomia profesorului și creativitatea didactică sunt elemente indispensabile pentru valorificarea lor la un nivel avansat. Ele contribuie la dezvoltarea unui proces educațional modern, flexibil, incluziv și orientat către formarea competențelor necesare elevilor într-o societate digitalizată și interconectată.

Prof. dr. Teodora Bentz
Colegiul Național „I. L. Caragiale”, București

Dimensiuni pedagogice ale autonomiei și creativității profesorilor în crearea resurselor RED



Profesorul contemporan este nu doar transmițător de conținut, ci **designer al experienței de învățare** (Mishra & Koehler, 2006), capabil să integreze tehnologia în mod flexibil și reflexiv în procesul de predare.

Resursele digitale educaționale (RED) au devenit instrumente necesare pentru susținerea învățării active, personalizate și colaborative. *Integrarea resurselor digitale educaționale (RED) în procesul de predare-învățare presupune capacitatea profesorilor de a acționa autonom și creativ într-un context educațional aflat în continuă schimbare* (European Commission, 2020).

Autonomia didactică desemnează libertatea profesională a cadrului didactic de a selecta, adapta și crea resurse pentru a răspunde nevoilor elevilor (OECD, 2019).

Creativitatea didactică nu se reduce doar la introducerea tehnologiei, ci implică o transformare a modului în care profesorul proiectează experiențe de învățare.

Autonomia și creativitatea didactică sunt competențe esențiale pentru dezvoltarea resurselor digitale educaționale în societatea cunoașterii. Profesorii autonomi și creativi pot proiecta resurse personalizate, inovative și incluzive, contribuind la dezvoltarea competențelor necesare învățării pe tot parcursul vieții.

Dezvoltarea autonomiei și creativității didactice necesită:

- formare continuă în design instrucțional;
- ateliere de creație digitală;

- proiecte colaborative pentru dezvoltarea RED;
- reflecție profesională și analiză de impact.

Într-un context educațional în schimbare continuă, proiectarea de resurse RED reprezintă o oportunitate strategică de consolidare a calității actului didactic. Crearea resurselor educaționale digitale reprezintă un proces complex care îmbină autonomia didactică, rigoarea metodologică și creativitatea pedagogică. O resursă RED nu este o lecție în sine, ci este parte a unui scenariu didactic.

Integrarea resurselor educaționale digitale (RED) în procesul de predare-învățare necesită o abordare sistematică, fundamentată pe principii de design instrucțional și pe cadre conceptuale internaționale, precum **DigCompEdu** (Redecker, 2017), UDL (CAST, 2018) și **modelul ADDIE** (Gagné et al., 2005).

Resursa RED poate fi integrată în:

- activitatea introductivă,
- momentul de predare,
- aplicații practice,
- consolidare,
- evaluare formativă.

Conform lui Wiggins & McTighe (2005), resursa trebuie să servească „înțelegerii profunde”, nu doar prezentării. Profesorul poate contribui la comunități de practică educațională prin resursele RED prin:

- încărcarea acestora pe platforme educaționale;
- partajarea în grupuri profesionale;
- colaborarea cu alți profesori pentru versiuni extinse.

Crearea unei resurse digitale eficiente implică o succesiune de pași care îmbină rigurozitatea pedagogică, creativitatea didactică și evaluarea permanentă a impactului asupra învățării.

Etape pentru crearea resurselor educaționale digitale (RED):

1. Analiza nevoilor educaționale prin:
 - a. Identificarea obiectivelor curriculare și competențelor vizate.
 - b. Analiza profilului elevilor: vârstă, nivel de cunoștințe, competențe digitale, stiluri de învățare.

2. Definirea obiectivelor de învățare: obiectivele trebuie formulate clar, măsurabil și orientate spre competențe (ex. Taxonomia lui Bloom)

3. Alegerea tipului de RED și a instrumentelor digitale

4. Proiectarea structurii resursei:

- introducerea și motivația;
- prezentarea conținutului în secvențe logice;
- activități interactive;
- momente de feedback și reflecție;
- sarcini de învățare diferențiate.

5. Crearea efectivă a resursei

- selectarea elementelor vizuale și multimedia;
- folosirea culorilor și contrastelor pentru accesibilitate;
- prezentarea concisă a informațiilor;
- introducerea de animații moderate (nu excesive);
- includerea unor sarcini de reflecție sau explorare.

6. Integrarea interactivității:

- întrebări cu răspuns imediat;
- ramificații (ce se întâmplă dacă...?);
- exerciții drag-and-drop;
- simulări;
- scenarii cu decizii;
- micro-quiz-uri.

7. Verificarea și testarea resursei

a. Testare pedagogică:

- este clară?
- atinge obiectivele?
- este potrivită pentru nivelul elevilor?

b. Testare tehnică:

- funcționează pe laptop/tabletă/telefon?
- sunt elementele vizuale lizibile?
- există erori tehnice sau de navigare?

8. Evaluarea impactului și ajustarea resursei prin

- feedback de la elevi;
- analitice de învățare (de exemplu, Edpuzzle sau Quizziz statistical results);
- performanța la sarcini;
- observația profesorului.

Reguli de bună practică în realizarea unei resurse RED:

- ⇒ un mesaj pe diapozitiv sau ecran;
- ⇒ evitarea supraîncărcării cognitive;
- ⇒ utilizarea storytelling-ului digital pentru claritate.
- ⇒ testați resursa pe un grup mic de elevi sau colegi.

Practici autonome și creative în realizarea RED

- ⇒ videouri interactive integrate în H5P sau Edpuzzle;
- ⇒ prezentări digitale prin Canva, Google Slides, Gemini;
- ⇒ lecții interactive în Livresq, H5P, Genially, Nearpod;
- ⇒ simulări digitale în PhET, Tinkercad sau Scratch, Algodoo, GeoGebra;
- ⇒ platforme de învățare gamificată precum Kahoot, Wayground, Genially, Learning Apps, Wordall, Classcraft, Minecraft Education, Coolmath4kids, Arcademics;
- ⇒ proiecte digitale colaborative în Padlet, Google Workspace, Microsoft Teams, Book Creator, Canva for Education;
- ⇒ hărți conceptuale și hărți conceptuale digitale în Miro, Lucidchart, MindMeister, Coggle;
- ⇒ jurnale digitale,
- ⇒ podcasturi educaționale;
- ⇒ manuale digitale sau microlearning (BookCreator, Nearpod).

Bibliografie

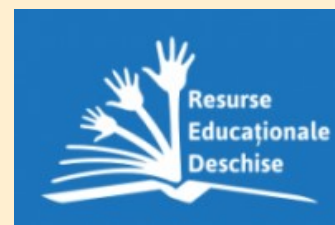
- CAST. (2018). *Universal Design for Learning Guidelines version 2.2*.
- Craft, A. (2005). *Creativitatea în școli: tensiuni și dileme* [Creativity in Schools: Tensions and Dilemmas]. Routledge.
- European Commission. (2020). *Digital Education Action Plan 2021–2027*.
- Fullan, M. (2013). *Stratosphere: Integrating technology, pedagogy, and change knowledge*. Pearson.
- Gagné, R., Wager, W., Golas, K., & Keller, J. (2005). *Principles of instructional design* (5th ed.). Wadsworth.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77 (1), 81–112.
- Mayer, R. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Redecker, C. (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators (DigCompEdu)*.
- Siemens, G. (2013). Learning analytics. *American Behavioral Scientist*, 57(10), 1380–1400.
- Sweller, J. (2011). Cognitive load theory. *Psychology of Learning and Motivation*, 55, 37–76.
- Tomlinson, C. (2017). *How to differentiate instruction in academically diverse classrooms* (3rd ed.). ASCD.
- Voogt, J., & Roblin, N. (2012). A comparative analysis of international frameworks for 21st-century competencies. *Journal of Curriculum Studies*, 44(3), 299–321.
- Voogt, J., Erstad, O., Dedek, C., & Mishra, P. (2015). Designing for next-generation learning. *Instructional Science*, 43(2), 203–209.
- Wiggins, G., & McGighe, J. (2005). *Understanding by Design*. ASCD.

Prof. Alina Gabriela Boca

Prof. Corina Elena Vinț

Colegiul Național de Informatică „Tudor Vianu”

Diseminarea ca mecanism al creativității didactice în realizarea de resurse RED



În contextul dezvoltării resurselor educaționale digitale (RED), diseminarea lor permite valorificarea experiențelor individuale ale profesorilor, schimbul de resurse și bune practici și consolidarea unei comunități de învățare profesionale.

Diseminarea profesională reprezintă un element structural al procesului de creare și implementare a resurselor educaționale digitale. Ea favorizează colaborarea, creativitatea, reflecția critică și dezvoltarea continuă a competențelor didactice. Atunci când profesorii își împărtășesc resursele și experiențele, întreaga comunitate educațională beneficiază, iar procesul de inovare pedagogică devine sustenabil și scalabil.

Diseminarea profesională are ca principal obiectiv **împărtășirea experiențelor, resurselor și strategiilor didactice** pentru a facilita învățarea colegială și îmbunătățirea continuă. Conform lui Fullan (2013), „schimbarea pedagogică durabilă” apare atunci când profesorii lucrează împreună, își reflectă practica și construiesc cunoaștere comună. Diseminarea RED permite profesorilor să își prezinte resursele, să primească feedback și să contribuie la un ecosistem educațional digital dinamic.

Diseminarea poate îmbrăca forme multiple, adaptate la nevoile comunității profesionale, la nivel local, național sau internațional.

Forme și medii de diseminare a resurselor digitale:

1. Comunități profesionale de învățare: Platformele colaborative Google Workspace, Microsoft Teams, eTwinning, grupurile de formare, facilitează schimbul de resurse între profesori. Aceste comunități consolidează identitatea profesională și sprijină inovarea colectivă.
2. Rețele și platforme digitale educaționale: biblioteci digitale: Educared, Livresq, Edis Ped, OER Commons, MERLOT.
3. Conferințe, workshop-uri, sesiuni de formare, atelierele metodice și sesiuni de mentorat didactic.
4. Publicații profesionale în reviste de specialitate,

articolele metodice, studii de caz, ghiduri practice publicate în reviste educaționale care contribuie la vizibilitatea și validarea profesională a profesorului.

5. Spații de diseminare digitală informală, canale YouTube educaționale, pagini dedicate în rețelele sociale, bloguri profesionale și site-uri personale.

Diseminarea profesională are multiple valențe academice, metodologice și sociale:

1. Consolidarea competențelor profesionale: profesorii care își prezintă public resursele își dezvoltă capacitățile de reflecție, argumentare pedagogică și design educațional.
2. Îmbunătățirea calității RED.
3. Dezvoltarea culturii organizaționale: școlile care valorizează diseminarea promovează o cultură a inovației și a învățării continue.
4. Creșterea vizibilității și a recunoașterii profesionale: participarea la conferințe, publicarea de articole și partajarea resurselor contribuie la identitatea profesională și la dezvoltarea unei cariere bazate pe contribuții pedagogice.

Fiecare profesor poate alege modele de diseminare adecvate obiectivelor sale profesionale, nivelului de competență digitală și culturii organizaționale. Diseminarea contribuie la creșterea calității procesului educațional, la cooperare profesională și la consolidarea unei culturi a inovării în domeniul educației.

Bibliografie

- Fullan, M. (2013). *Stratosphere: Integrating technology, pedagogy, and change knowledge*. Pearson

Prof. Alina Gabriela Boca

Prof. Corina Elena Vinț

Colegiul Național de Informatică „Tudor Vianu”

Integrarea resurselor educaționale deschise în continuumul predare–învățare–evaluare

Transformările generate de digitalizare în educație impun o regândire a demersului didactic, centrat pe flexibilitate, acces deschis la cunoaștere și dezvoltarea competențelor-cheie ale elevilor. În acest context, resursele educaționale deschise (RED) reprezintă un instrument esențial pentru susținerea unui proces educațional modern, incluziv și relevant.

Ordinul Ministrului Educației nr. 6731/28.11.2023, privind profilul de formare al absolventului, subliniază importanța competențelor digitale, a învățării autonome și a gândirii critice. Integrarea RED în continuumul predare–învățare–evaluare răspunde direct acestor cerințe, oferind un cadru coerent pentru dezvoltarea competențelor vizate.

Resursele educaționale deschise sunt materiale de învățare, predare și evaluare disponibile gratuit, care pot fi utilizate, adaptate și redistribuite, respectând licențele deschise. Acestea pot include lecții digitale, materiale multimedia, exerciții interactive și instrumente de evaluare online.

În practica didactică, utilizarea RED permite diversificarea strategiilor de predare, sprijină învățarea autonomă și facilitează evaluarea formativă prin feedback imediat. Profesorul devine designer de experiențe de învățare, iar elevul este plasat în centrul procesului educațional.

În etapa de predare, RED facilitează diversificarea strategiilor didactice și trecerea de la predarea exclusiv expozitivă la un demers centrat pe elev. Utilizarea materialelor interactive, a conținuturilor multimedia și a scenariilor de învățare digitale contribuie la creșterea motivației și a gradului de implicare.

Din perspectiva elevului, RED susține învățarea autonomă și autoreglată. Accesul permanent la resurse digitale permite reluarea conținuturilor, explorarea suplimentară a temelor de interes și învățarea în ritm propriu.

Activitățile de tip explorare, reflecție și colaborare, realizate cu ajutorul RED, contribuie la dezvoltarea competențelor de comunicare, gândire critică și rezolvare de probleme. Elevul nu mai este doar un receptor de informație, ci un participant activ în construcția propriului parcurs de învățare.

Evaluarea, ca parte integrantă a procesului educațional, poate fi optimizată prin utilizarea resurselor educaționale deschise. Instrumentele digitale permit evaluarea formativă, continuă și transparentă, oferind feedback imediat și relevant.

RED pot fi utilizate pentru:

- autoevaluare și evaluare între colegi;
- monitorizarea progresului individual;
- adaptarea demersului didactic în funcție de rezultate.

Astfel, evaluarea devine un proces de învățare în sine, nu doar un instrument de măsurare a performanței.

În acest mod, profesorul devine designer de experiențe de învățare, selectând și adaptând resursele deschise în funcție de obiectivele lecției și de nivelul de competență al elevilor. Astfel, predarea capătă un caracter flexibil și personalizat, în acord cu profilul de formare al absolventului.



Imagine generată de AI

Anul școlar trecut am parcurs cursul EDIS-PED, organizat de CCD București și Universitatea București, curs care mi-a oferit prilejul de a crea resurse educaționale deschise utilizând instrumente interactive de tip H5P.



Ecosistem Digital pentru Învățare Sustenabilă
cu Resurse și Practici Educaționale Deschise

În activitatea mea didactică, am realizat o resursă educațională digitală deschisă în platforma Moodle, utilizând instrumente interactive de tip H5P, cu scopul de a integra coerent predarea, învățarea și evaluarea. Resursa a fost concepută ca un scenariu de învățare complet pentru textul literar „Ce le spun cocorilor”, de Titel Constantinescu, care include secvențe de predare structurate logic, activități interactive pentru consolidarea cunoștințelor și exerciții de autoevaluare cu feedback automat. Elevii au posibilitatea de a parcurge conținutul în ritm propriu și de a-și monitoriza progresul. Resursa este disponibilă la adresa: <https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/mod/hvp/view.php?id=5697>.



Această resursă este deschisă, reutilizabilă și adaptabilă, putând fi integrată în diferite contexte educaționale. Prin structura sa, ea susține dezvoltarea competențelor digitale, a autonomiei în învățare și a responsabilității elevului față de propriul parcurs educațional, în deplin acord cu cerințele OME nr. 6731/2023. Resursa educațională deschisă poate fi utilizată atât de către cadrul didactic în timpul orelor de limba și literatura română, cât și individual de către elevi.

Aceasta conține fișe de lucru și link-urile acestora, activități interactive cu feed-back imediat, înregistrare audio.

Clasa a IV-a
Disciplina: Limba și literatura română
Profesor învățământ primar Andreescu Camelia
Școala Gimnazială Nr. 81 București

[Manual Limba și literatura română](#)

Competența generală: Receptarea de mesaje scrise în diverse contexte de comunicare

Competențe specifice:

- 3.1. Formularea de concluzii simple, pe baza lecturii textelor informative sau literare
- 3.3. Extragerea dintr-un text a unor elemente semnificative pentru a susține o opinie referitoare la mesajul citit
- 3.4. Evaluarea elementelor textuale care conduc la înțelegerea de profunzime în cadrul lecturii
- 3.5. Sesiizarea abaterilor din textele citite, în vederea corectării acestora

CE LE SPUN COCORILOR?
TITEL CONSTANTINESCU

1. Scrie cuvinte cu sens opus pentru următoarele cuvinte: prieten fereastră minunată odată	2. Scrie cuvinte cu sens opus pentru următoarele cuvinte: calde a întrebat pleacă înșire	3. Alătură propoziții cu sensuri diferite ale cuvântului somn.	4. Alătură propoziții cu sensuri diferite ale cuvântului lin.
5. Alătură propoziții cu sensuri diferite ale cuvântului poartă.	6. Alătură enunțuri în care cuvântul mare să fie, pe rând, substantiv, respectiv adjectiv.	7. Alătură enunțuri în care cuvântul poartă să fie, pe rând, substantiv, respectiv verb.	8. Alătură enunțuri în care cuvântul lin să fie, pe rând, substantiv, respectiv adjectiv.

Completează cuvintele lipsă.

Cuvânt cu sens asemănător pentru **odată**:

Cuvânt cu sens asemănător pentru **fereastră**:

Cuvânt cu sens asemănător pentru **prieteni**:

Check

Cuvântul cu sens opus pentru a întrebat este:

a chestionat

a cercetat

a răspuns

În propoziția **În fiecare vară merg la mare**, cuvântul **mare** este adjectiv.

☐ Adevărat

☐ Fals

Drag and Drop





Ce le spun cocorilor?

Titel Constantinescu

Căruța vântului s-a oprit la poarta băiatului. Cocorul a coborât, căruța a plecat mai departe și iată, acum, de dimineață, un cocor așteaptă la poartă.

- Ce-i cu tine? I-a întrebat pisica.
- De unde răsarăși?! s-a mirat căinele.
- Vai de mine și de mine, te-oi fi rălăcit de stol! îi strigă mama-găscă.
- Cocorul însă s-a minunat de liniștea din curte.
- Bine, dar... nu se pregătește nimeni de plecare?! Doar băiatul pleacă?!
- Pleacă? Unde pleacă? întrebară speriați toți cei din curte.
- Într-o țară minunată! De aceea m-am întors! Vreau să-i fiu prieten de drum!



- Ascultă următorul fragment din text.
- Analizează împreună cu doamna învățătoare și colegii care sunt personajele și citești pe roluri replicile lor.
- Lucrați fișa de completare a benzilor desenate de pe slide-ul următor.
- Transformați împreună apoi vorbirea directă în vorbire indirectă.



Ce le spun cocorilor? Titel Constantinescu

Autor:

Camelia Andreescu

Competența generală:

Receptarea de mesaje scrise în diverse contexte de comunicare

Clasa:

Clasa IV

Competența specifică:

3.1. Formularea de concluzii simple, pe baza lecturii textelor informative sau literare 3.3. Extragerea dintr-un text a unor elemente semnificative pentru a susține o opinie referitoare la mesajul citit 3.4. Evaluarea elementelor textuale care conduc la înțelegerea de profunzime în cadrul lecturii 3.5. Sesizarea abaterilor din textele citite, în vederea corectării acestora

Disciplina:

Limba și literatura română

Scurtă descriere:

Ce le spun cocorilor Titel Constantinescu .pdf

Descarcă

Arată numărul de accesări

Clasa a IV-a

Disciplina: Limba și literatura română

Profesor învățământ primar Andreescu Camelia

Școala Gimnazială Nr. 81 București

Competența generală: Receptarea de mesaje scrise în diverse contexte de comunicare



Prin utilizarea acestei resurse am observat o creștere a nivelului de implicare a elevilor și o mai bună înțelegere a conținuturilor, precum și dezvoltarea competențelor digitale și a autonomiei în învățare.

Resursele educaționale deschise constituie un pilon important al educației moderne, facilitând un demers didactic flexibil, coerent și centrat pe elev. Exemplul de bună practică prezentat demonstrează că integrarea RED în procesul predare-învățare-evaluare contribuie direct la formarea competențelor prevăzute în profilul de formare al absolventului.

Bibliografie / Webografie

- Ministerul Educației (2023). Ordinul nr. 6731/28.11.2023 privind profilul de formare al absolventului.
- Platforma Moodle – Resursă educațională digitală deschisă realizată de autor <https://pedagogie-digitala.unibuc.ro/moodle/mod/hvp/view.php?id=5697>



Prof. Camelia Andreescu
Școala Gimnazială Nr. 81

Tranziția de la lecția tradițională la lecția digital-integrată

Trecerea de la lecția tradițională la cea care integrează resurse digitale reprezintă o evoluție naturală a procesului educațional în contextul tehnologiei moderne. Lecția tradițională, centrată pe manual, explicația profesorului și activități frontale, oferă structură și claritate, însă presupune adesea utilizarea unui volum mare de materiale fizice. În învățământul primar, învățătorul folosește frecvent cartoane colorate, hârtie glasată, materiale printate și fișe xeroxate color, ceea ce implică un efort logistic și costuri considerabile.

Am marcat Ziua Națională a Lecturii în februarie 2024 cu elevii clasei a II-a, alegând ca text suport poezia „Cartea cu Apolodor” de Gellu Naum. Atunci am optat pentru o activitate integrată, disciplinele alese fiind Comunicare în limba română, Matematică și explorarea mediului, Arte vizuale și abilități practice, Muzică și mișcare și Dezvoltare personală.

Am anunțat copiii că vom porni în călătorie și se vor juca cu Apolodor, ajutându-l să găsească cuvinte cu sens asemănător și opus, să despartă cuvinte în silabe, să alinte cuvinte, să găsească rime și multe alte activități atractive. Prin intermediul metodei **RAI** elevii au formulat întrebări /răspunsuri pe baza textului. Am folosit metoda **Explozia stelară** pentru a formula întrebări și răspunsuri, le-au scris pe pinguini și i-au așezat pe săniile, în funcție de tipul de propoziție. Pentru **Jocul simțurilor** am cerut elevilor să-și imagineze că se află cu Apolodor pe un ghețar, în mijlocul oceanului, să

respire adânc și să răspundă la întrebările: *Ce miros simțiți?, Ce auziți?, Ce culori vedeți?* și *Cum vă simțiți pe ghețar?* Un alt joc, **Hai să pescuim!**, a presupus ca elevii să selecteze din poezie cuvinte pe care să le despartă în silabe. Au realizat un **cvintet** (o strofă de 5 versuri) despre Apolodor respectând regulile cvintetului.



O activitate practică a constat în rezolvarea unui puzzle, realizarea unui semn de carte sau a unui penguin prin tehnica Origami/ Tangram.



O activitate în echipă a presupus rezolvarea unei fișe ce presupunea ca elevii să răspundă la întrebările: *Ce simțea Apolodor?, Cum l-ai fi întâmpinat tu pe Apolodor? Ce i-ai fi spus?, Imaginează-ți un dialog de cel puțin 6 replici cu acesta!, Ce ai simțit tu față de Apolodor?*

La finalul activității, copiii au lucrat în echipă și au marcat călătoria lui Apolodor pe harta lumii adăugând mijloacele de transport potrivite.

Aceste activități ajută la dezvoltarea creativității, lucrului în echipă și a abilităților de comunicare, transformând povestea într-o experiență memorabilă și distractivă!



Integrarea resurselor digitale transformă lecția într-un mediu interactiv, flexibil și atractiv pentru elevi. Platformele educaționale, prezentările multimedia, instrumentele interactive, aplicațiile și materialele video facilitează înțelegerea conceptelor abstracte și reduc necesitatea suporturilor fizice costisitoare. Profesorul devine un facilitator al învățării, adaptând conținutul în funcție de nevoile elevilor și oferind acces la resurse variate, actualizate și ușor de partajat.

Astăzi însă aș integra resursele digitale și aș introduce în anumite momente ale activității de la clasă câteva seturi de instrumente digitale esențiale care pot fi utilizate în clasele primare cum ar fi: WordArt - <https://www.wordart.com/>. Cu ajutorul acestui instrument transformăm un element (cuvânt) principal într-o reprezentare vizuală realizată cu ajutorul altor cuvinte într-o formă sugestivă pentru cuvântul principal.



Elevii pot rezolva un puzzle la tabla interactivă.

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=36e26dcb2d56>

Padlets sunt instrumente de colaborare vizuală pentru munca creativă și educație. <https://ro.padlet.com/>



Wordwall este o platformă online gratuită folosită de profesori pentru a crea activități educaționale interactive, cum ar fi jocuri și chestionare. Permite crearea rapidă de resurse interactive sau imprimabile pe baza unui subiect, folosind diverse șabloane precum potrivirea, chestionarele, cardurile flash și „învârte roata”. <https://wordwall.net/ro/features>.

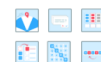
Această tranziție nu înseamnă renunțarea la metodele tradiționale, ci combinarea lor cu mijloace digitale pentru a crea o experiență de învățare mai eficientă, mai sustenabilă și mai atractivă.

Cum ajută Wordwall profesorii să economisească timp



Creeți o activitate în 1 minut

Trebuie doar să introduceți conținutul tău sau să folosești generatorul nostru de conținut AI și să apeși play. Este atât de simplu.



30+ tipuri de activități într-o singură platformă

Test, potrivire, carduri flash, tastări răspunsul, învârtiți roata, completați propoziția, sortați în grup și multe altele.



25 de milioane de resurse comunitare

Biblioteca noastră de căutare conține milioane de activități create de profesori pe care le puteți juca, partaja și edita instantaneu.



Imprimați orice activitate

Orice activitate interactivă poate fi tipărită ca fișă de lucru pentru utilizare în clasă sau ca temă.



Temele elevilor

Jucați activități împreună pe un ecran de clasă sau lăsați elevii să se joace pe propriile dispozitive și să-și urmărească rezultatele.

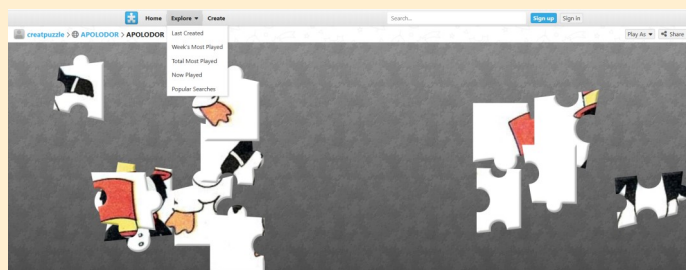
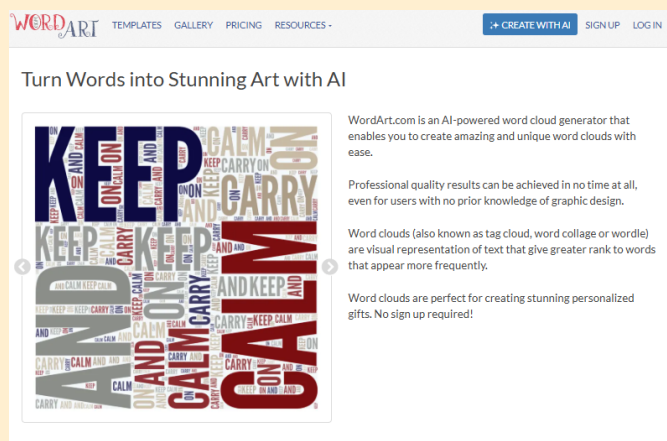


Personalizarea activității

Modificați cu ușurință regulile și imaginile jocului sau comutați-vă conținutul într-o activitate complet diferită cu un singur clic.

[Înregistrați-te pentru a începe să creați](#)

[Explorați planurile](#)



Prof. Cristina Cozac
Școala Gimnazială Nr. 27

Lecții care prind viață. Bune practici în integrarea resurselor digitale în învățământul primar

Învățământul primar se poate transforma într-un spațiu plin de descoperiri și provocări atunci când elevii devin participanți activi, iar lecțiile prind viață prin creativitate și colaborare. În acest context, instrumentele digitale devin adevărați parteneri pedagogici, stimulând exprimarea, gândirea critică și înțelegerea profundă a conceptelor. Platformele educaționale – de la *Padlet*, unde elevii împărtășesc impresii și imagini inspirate din lecturi, la *ChatterPix Kids*, care animă personajele și le oferă voce, și până la *WordArt*, *Jamboard*, *Wordwall*, *Liveworksheets* sau *Kahoot* – se integrează armonios în lecții, oferind un parcurs educațional captivant și coerent.

„Cuvântul zilei” – creativitate și competențe digitale

Am ales să vă prezint câteva secvențe în care am utilizat aplicațiile web și resursele digitale în cadrul lecțiilor.

Pornind de la un cuvânt-cheie, precum *creion*, elevii au explorat diverse modalități de exprimare și consolidare, cum ar fi platforma *WordArt* – crearea vizuală a cuvântului, subliniind sensul și forma literelor.

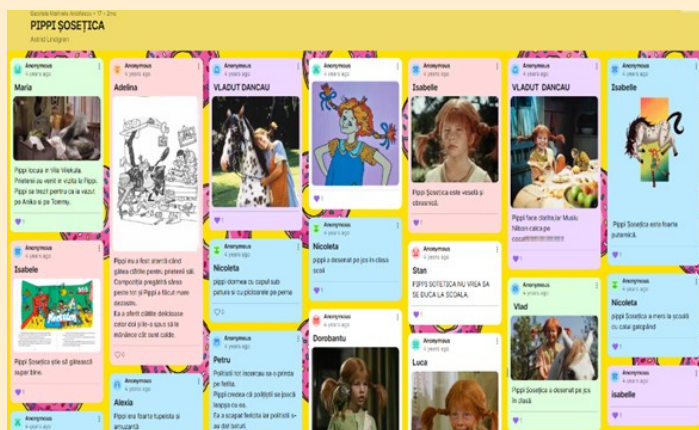
ChatterPix Kids – personaje care prind viață.



Pentru aprofundarea textelor literare, elevii au folosit *ChatterPix Kids* pentru două personaje din *Ciuboțelele ogarului* de Călin Gruia. Imaginile personajelor au fost animate, iar elevii au înregistrat mesaje care descriu trăsăturile, acțiunile și emoțiile personajelor. Această activitate a stimulat gândirea critică, empatia și exprimarea clară, transformând analiza textului într-un exercițiu viu, captivant și personalizat.

Padlet – explorare vizuală și reflecție

Prin *Padlet*, lectura devine un proces colaborativ și interactiv. Într-o activitate dedicată cărții *Pippi Șoșetica*, elevii au selectat imagini ale personajului sau ilustrații sugestive și au adăugat idei și impresii personale, ceea ce le-a permis să reflecteze și să comunice propriile perspective. În acest mod, lectura nu se limitează la decodarea textului, ci se transformă într-o experiență de analiză și exprimare creativă, în care fiecare contribuție contează și aduce valoare procesului colectiv.



Jamboard-colaborare și vizualizare a progresului.

Pentru completarea Hărții textului, elevii au lucrat în *Jamboard*, o platformă interactivă apreciată pentru colaborarea simultană. Deși aplicația nu mai este disponibilă, experiența a fost remarcabilă: elevii au putut construi împreună structura textului, să identifice personaje și secvențe, să observe ideile colegilor și să interacționeze într-un mod atractiv. Activitatea a demonstrat cât de motivant poate fi mediul digital, stimulând implicarea și responsabilitatea elevilor în învățare.



ChatterPix Kids

Duck Duck Moose, LLC

4.0+ 1 mil+ 5.78 K de recenzii

Descărcați

PC

Android

Instalează

Trimite

Adaugă în lista de dorințe



Wordwall, *Liveworksheets* și *Kahoot* – consolidare și evaluare formativă Activitățile interactive pe *Wordwall*, *Liveworksheets* și *Kahoot* au permis consolidarea cunoștințelor și dezvoltarea abilităților digitale într-un mod distractiv și structurat. Prin feedback imediat și posibilitatea de a adapta sarcinile la nevoile elevilor, aceste platforme au transformat evaluarea formativă într-un proces continuu, relevant și participativ.

Impactul integrării resurselor digitale

Integrarea aplicațiilor educaționale în procesul de învățare generează efecte profunde. Elevii devin mai motivați, mai atenți și mai implicați, deoarece lecțiile capătă o dimensiune interactivă și colaborativă. Participarea activă le dezvoltă competențe multiple – de la comunicare și creativitate la gândire critică și autonomie.

Experiențele cu *Jamboard* și *ChatterPix Kids* au demonstrat că instrumentele digitale nu doar facilitează consolidarea cunoștințelor, ci creează un mediu de învățare captivant, în care elevii pot experimenta, interpreta și explora ideile într-un mod viu. În același timp, profesorul poate observa progresul și poate ajusta strategiile didactice pentru a răspunde nevoilor individuale.

Prin urmare, resursele digitale devin parteneri pedagogici activi, transformând lecțiile primare într-o experiență atractivă și relevantă, stimulând atât motivația, cât și învățarea autentică. Elevii își dezvoltă competențe multiple și experimentează o educație relevantă, adaptată lumii digitale, în care lectura, comunicarea și creativitatea se împletesc armonios.



Prof. Gabriela Marinela Andriescu
Liceul Teoretic „Ion Barbu”

Utilizarea platformei LIVRESQ în predarea matematicii

În peisajul educațional modern, integrarea tehnologiei în procesul didactic a devenit nu doar o opțiune, ci o necesitate. Platforme precum Livresq oferă instrumente inovatoare care pot transforma modul în care elevii de gimnaziu interacționează cu matematica, o disciplină adesea percepută ca dificilă sau abstractă. Lecțiile create cu Livresq nu sunt simple manuale digitale; ele reprezintă experiențe de învățare interactive și personalizate, cu un impact semnificativ asupra înțelegerii și aplicării conceptelor matematice.

Lecțiile în variantă digitală, mai ales când au integrate elemente interactive, oferă un plus de atractivitate elevului, putând crește motivarea și implicarea acestuia în activitățile școlare.

LIVRESQ este instrumentul care permite oricărui profesor să realizeze astfel de lecții, deoarece:

Nu necesită cunoștințe IT avansate.

- Cu doar câteva click-uri se pot adăuga elemente interactive materialului digital;
- Te ajută să transformi o resursă clasică într-una interactivă foarte rapid;
- Poți edita și actualiza resursele digitale proprii sau disponibile în bibliotecă, în orice moment;
- Îți permite să realizezi o lecție sau un material digital interactiv de la zero;
- Interfața platformei LIVRESQ e disponibilă în 17 limbi (arabă, bulgară, chineză, coreeană, croată, engleză, franceză, germană, italiană, maghiară, poloneză, portugheză, română, rusă, spaniolă, suedeză);
- Nu necesită instalarea de software, platforma LIVRESQ poate fi accesată cu un cont de utilizator de pe orice terminal informatic cu acces internet;
- Utilizarea LIVRESQ nu este condiționată de folosirea unui anumit sistem de operare;
- LIVRESQ este funcțional de pe orice browser (Chrome, Edge, Opera, Mozilla, Safari etc.).

Abordare Interactivă și Angajantă

Unul dintre cele mai mari avantaje ale lecțiilor Livresq este capacitatea lor de a transforma materialul static în conținut dinamic. Spre deosebire de manualele tradiționale, lecțiile Livresq pot include:

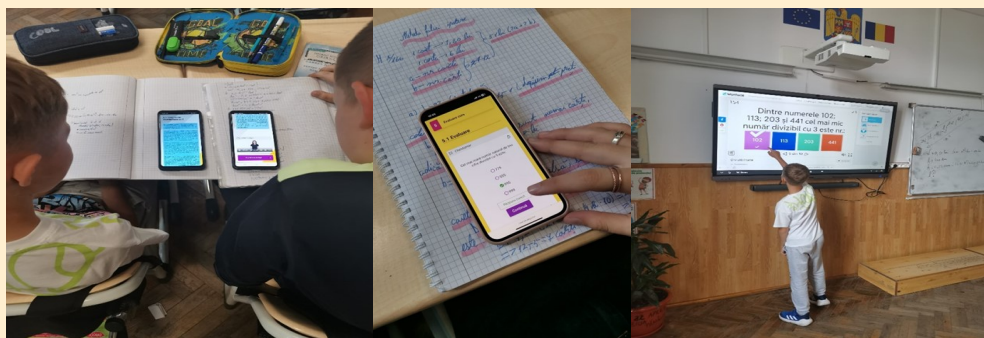


- **Elemente multimedia:** Video-uri explicative, animații care ilustrează concepte geometrice sau algebrice, simulări interactive care permit elevilor să manipuleze variabile și să observe rezultatele în timp real. De exemplu, un elev poate schimba parametrii unei funcții și vedea imediat cum se modifică graficul, ceea ce duce la o înțelegere mult mai profundă decât simpla memorare a formulelor.

- **Exerciții interactive:** De la drag-and-drop-uri la quiz-uri cu feedback imediat, aceste exerciții permit elevilor să-și verifice cunoștințele pe parcurs, să identifice lacunele și să le corecteze imediat. Acest feedback instantaneu este crucial pentru consolidarea învățării.

Gamificare: Posibilitatea de a integra elemente de joc, cum ar fi punctaje, insigne sau provocări, poate crește considerabil motivația elevilor de a explora și de a învăța concepte matematice.

Acest nivel de interactivitate nu doar că menține elevii angajați, dar le și permite să exploreze conceptele matematice într-un mod activ, descoperind singuri principii și reguli, în loc să le recepteze pasiv.



Suport pentru Profesori și Părinți

Livresq nu este benefic doar pentru elevi, ci și pentru profesori și părinți:

- **Pentru profesori:** Oferă instrumente pentru crearea rapidă și eficientă de conținut

educațional de înaltă calitate, monitorizarea progresului elevilor și adaptarea predării. Lecțiile pot fi actualizate ușor, asigurându-se că materialul este mereu relevant și conform programei școlare.

Pentru părinți: Permite o implicare mai bună în procesul educațional al copiilor, oferind acces la materiale de învățare și posibilitatea de a urmări progresul acestora.

În concluzie, lecțiile Livresq în matematica de gimnaziu reprezintă o inovație semnificativă, oferind o abordare interactivă, personalizată și relevantă a învățării. Prin integrarea elementelor multimedia, a exercițiilor interactive și a conectării conceptelor matematice la realitate, Livresq contribuie la demistificarea matematicii și la dezvoltarea unei înțelegeri profunde și durabile a acestei discipline esențiale. Investiția în astfel de resurse digitale nu este doar o investiție în tehnologie, ci o investiție în viitorul educației și în succesul elevilor.

Aplicație la clasă:

1) **Lecția în Livresq** "CRITERII DE DIVIZIBILITATE-clasa a V-a"

Link de accesare:

<https://library.livresq.com/details/68441bd514210d00092cbe02>

Realizarea unui test Google Forms la tema "CRITERII DE DIVIZIBILITATE- clasa a V-a"

Link de accesare: <https://forms.gle/YdQ1DUowPRme8SnQ9>

Răspunsuri formular :

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1ebALJjiElrdGdG8ipO1msRjV6U716nvMwqkoaeJ7DM8/edit?usp=sharing>

Prof. Simona Pavel

Școala Gimnazială „Oprea Iorgulescu”

Câmpulung, Județul Argeș

Personalizarea Procesului de Învățare

Fiecare elev are un ritm propriu de învățare și stiluri preferate. Lecțiile Livresq pot fi adaptate pentru a răspunde acestor nevoi individuale:

- **Ritm propriu:** Elevii pot parcurge lecțiile în ritmul lor, revenind asupra secțiunilor dificile sau avansând rapid prin materialul pe care îl stăpânesc deja. Aceasta reduce frustrarea și maximizează eficiența învățării.
- **Stiluri de învățare diverse:** De la elevi vizuali, care beneficiază de diagrame și video-uri, la cei kinestezici, care învață prin manipulare și experimentare, lecțiile Livresq pot integra o varietate de resurse care să se potrivească diferitelor stiluri de învățare.

Căi de învățare diferențiate: Profesorii pot crea sau adapta lecții pentru a oferi căi de învățare personalizate, în funcție de nivelul de înțelegere al fiecărui elev. Un elev care excelează poate primi sarcini suplimentare și mai provocatoare, în timp ce un elev care se confruntă cu dificultăți poate primi materiale de suport suplimentare și explicații detaliate.

Conectarea Matematicii la Realitate

O problemă frecventă în predarea matematicii este percepția că aceasta este o disciplină abstractă, fără relevanță în viața reală. Lecțiile Livresq pot contribui la combaterea acestei percepții prin:

- **Exemple concrete:** Integrarea unor studii de caz, probleme din viața cotidiană și scenarii practice care demonstrează aplicabilitatea conceptelor matematice în domenii diverse, de la finanțe și inginerie la artă și medicină.

Proiecte interactive: Posibilitatea de a integra proiecte care necesită aplicarea cunoștințelor matematice pentru a rezolva probleme reale. De exemplu, elevii ar putea folosi concepte de geometrie pentru a proiecta o casă sau concepte de statistică pentru a analiza date despre un fenomen social.

Acest tip de abordare ajută elevii să vadă matematica nu ca pe un set de reguli arbitrare, ci ca pe un instrument puternic pentru înțelegerea și modelarea lumii din jurul lor.

Transformarea ideilor în resurse digitale:

rolul platformei Canva în stimularea creativității și autonomiei

Era tehnologiei moderne a revoluționat modul în care înțelegem și practicăm educația, deschizând posibilități nelimitate în domeniul pedagogiei digitale. Instrumente inovatoare, platforme interactive și resurse multimedia accesibile transformă procesul de predare-învățare într-o experiență mai dinamică, personalizată și adaptată nevoilor partenerilor educaționali. Astfel, tehnologia nu doar completează metodele tradiționale, ci creează un cadru educațional nou în care explorarea, colaborarea și creativitatea devin elemente centrale. În acest context, profesorii și elevii descoperă oportunități fără precedent pentru dezvoltare, comunicare și acces la cunoaștere.

Într-o societate în care informația circulă rapid, iar creativitatea este strâns legată de mediul online, capacitatea de a converti o idee într-un produs digital valoros a devenit o componentă esențială.

În mod cert autonomia și creativitatea didactică reprezintă elemente centrale în procesul contemporan de proiectare a resurselor digitale educaționale. Transformările accelerate din mediul educațional impulsionate de digitalizare și de diversificarea instrumentelor tehnologice solicită cadrelor didactice capacitatea de a lua decizii flexibile, de a adapta conținuturile la nevoile elevilor și de a concepe materiale interactive care stimulează gândirea critică și învățarea activă și colaborativă. În acest context autonomia didactică se manifestă prin libertatea de a selecta, combina și personaliza resursele digitale într-un mod coerent în funcție de obiectivele pedagogice stabilite și de competențele vizate, în timp ce creativitatea devine motorul care permite inovarea metodelor de predare și crearea unor experiențe de învățare relevante, atractive, personalizate.

Totul începe cu o idee, fie că e vorba despre un proiect educațional, un proiect artistic, un instrument util sau o soluție inovatoare la o problemă reală. În trecut transformarea ideilor necesita resurse materiale considerabile, însă astăzi tehnologia oferă numeroase platforme care simplifică acest proces. De exemplu, o schiță poate deveni o ilustrație digitală realizată în

aplicații de design, iar o aplicație teoretică poate fi transformată într-un video educativ sau un podcast accesibil oricărui utilizator. Astfel ideile capătă o formă nouă, mai atractivă și mai ușor de distribuit.

Integrarea creativă a tehnologiei în curriculum nu doar îmbogățește procesul educațional de predare-învățare-evaluare, ci contribuie și la formarea unor competențe esențiale pentru societatea cunoașterii. Astfel autonomia și creativitatea didactică susținute de accesul la instrumente digitale și de o cultură a inovației pedagogice devin factori determinanți în crearea unor resurse educaționale digitale eficiente, adaptabile și orientate spre dezvoltarea holistică a elevului. Un alt avantaj al digitalizării este accesibilitatea. Resursele digitale pot fi partajate instantaneu către publicul dorit. În plus transformarea ideilor în formate digitale permite adaptarea lor pentru diferite tipuri de utilizatori: imagini pentru cei vizuali, clipuri audio pentru cei auditivi, animații sau simulări pentru cei care învață mai eficient prin experiența interactivă.

Cu certitudine tehnologia permite profesorilor să personalizeze procesul de predare-învățare-evaluare în funcție de nivelul clasei, de nevoile elevilor, de obiectivele urmărite și de competențele care se au în vedere a fi formate. Prin platformele digitale, profesorii pot crea activități și sarcini individuale sau în echipă, pot oferi feedback punctual și pot urmări progresul fiecărui elev. În acest sens, aplicațiile de învățare adaptativă, așa cum sunt ele denumite, ajustează dificultatea conținutului în funcție de performanțele elevului.

Și totuși procesul nu este lipsit de provocări. Creativitatea trebuie însoțită de o bună stăpânire a instrumentelor digitale și de cunoașterea modului în care funcționează mediul online. În plus calitatea resurselor digitalizate depinde de atenția la detalii, de claritatea mesajului și de modul în care creatorul reușește să îmbine estetica cu funcționalitatea.

Din perspectiva cursantului aflat sub tutela a doi mentori în cadrul programului EdisPed, pot afirma că acest curs m-a ajutat să îmi dezvolt competențele din domeniul pedagogiei digitale, să integrez cât mai eficient tehnologia în procesul de predare-învățare-evaluare având acces la o gamă largă de resurse educaționale, familiarizându-mă cu o serie de programe adaptative de învățare și platforme e-learning ce mi-au permis personalizarea experienței educaționale în funcție de nevoile și de nivelul clasei și sporind astfel motivația elevilor prin crearea unor medii de învățare interactive.

Am descoperit astfel Canva, un instrument de design grafic ușor de utilizat, care permite realizarea de designuri profesionale în funcție scopurile urmărite: pentru lecții, prezentări, pentru rețelele de socializare, postere, documente, planuri de lecții, logo-uri, colaje, bannere, fundaluri zoom, conținut vizual și multe altele folosind șabloane concepute profesional. Cu interfața de glisare și plasare, drag and drop, Canva are un design simplu și ușor pentru toți navigatorii oferind utilizatorilor numeroase șabloane, instrumente și resurse pentru a-i ajuta să creeze diverse modele.

Intuitiv, simplu de utilizat în vederea creării unor modele cu aspect profesional, Canva poate fi folosită atât de profesioniști, cât și de persoane care nu au nicio experiență de design, utilizarea fiind foarte ușoară prin alegerea unui șablon, editarea textului și imaginilor și prin descărcarea designului final în orice formatul dorit.

Pentru a putea lucra în această platformă este necesară înregistrarea fie folosind un e-mail sau un cont Google, fie o autentificare de pe Facebook. Odată creat contul gratuit, există opțiunea de utilizator - elev, profesor, student etc., fapt ce permite adaptarea experienței la nevoile individuale, ușurând căutarea. **Canva oferă o multitudine de șabloane virtuale, astfel încât doritorii pot lucra cu un anumit design și pot adăugi propriile modificări oricând ceea ce permite concentrarea asupra subiectului fără a pierde timp și energie.**



Un alt aspect care mi-a plăcut lucrând în această platformă a fost editarea, accesibilă, motivantă, inovatoare, eficientă, interactivă,

plăcută, rapidă. Meniul este ușor, intuitiv, captivant și ofertant, iar șabloanele apar pe prima pagină. Se pot crea foldere pentru fiecare utilizator în parte, iar șabloanele pot fi redenumite pentru a fi mai simplu de găsit. Pe butonul albastru din dreapta sus, denumit „**Creează un design**” se găsesc toate modelele disponibile, iar odată accesat un anume model, în partea stângă se regăsește bara meniului unde pot fi alese elementele dorite. Pentru personalizare și pentru un plus de creativitate pot fi folosite propriile imagini și videoclipuri, ceea ce este ideal mai ales când se utilizează un telefon inteligent folosind versiunea aplicației.

Toate modificările în Canva sunt salvate automat, pe măsură ce se editează modelul. Odată finalizat, fișierul poate fi descărcat, poate fi salvat ca fișier Powerpoint, partajat printr-o mulțime de opțiuni optimizate pentru rețelele de socializare sau poate fi tipărit.

Desigur există și minusuri ale acestei platforme și anume funcționalitățile limitate comparativ cu alte software-uri de design profesional, cum ar fi Adobe Illustrator, costuri pentru elemente premium ceea ce înseamnă îngrădirea creativității și a autonomiei, dar și dependența de internet, Canva fiind un serviciu bazat pe cloud, necesară în acest caz o conexiune la internet pentru a accesa și edita designuri. Un alt minus este că, fiind folosit de un număr mare de persoane, multe șabloane devin repetitive ceea ce poate afecta originalitatea materialelor create.

Conchizând, Canva este o platformă extrem de utilă pentru utilizatorii care au nevoie de soluții rapide, intuitive și estetice pentru design grafic. Totuși, cei care caută un nivel avansat de personalizare sau proiecte cu grad ridicat de complexitate pot resimți limitele platformei. Ca atare, alegerea Canva depinde de scopul și nivelul de profesionalism dorit: pentru proiecte simple și eficiente este ideală însă pentru design profesionist rămâne doar un punct de plecare.

Prof. Ioana Cristina Pușcarciuc

Școala Gimnazială „Maica Domnului”

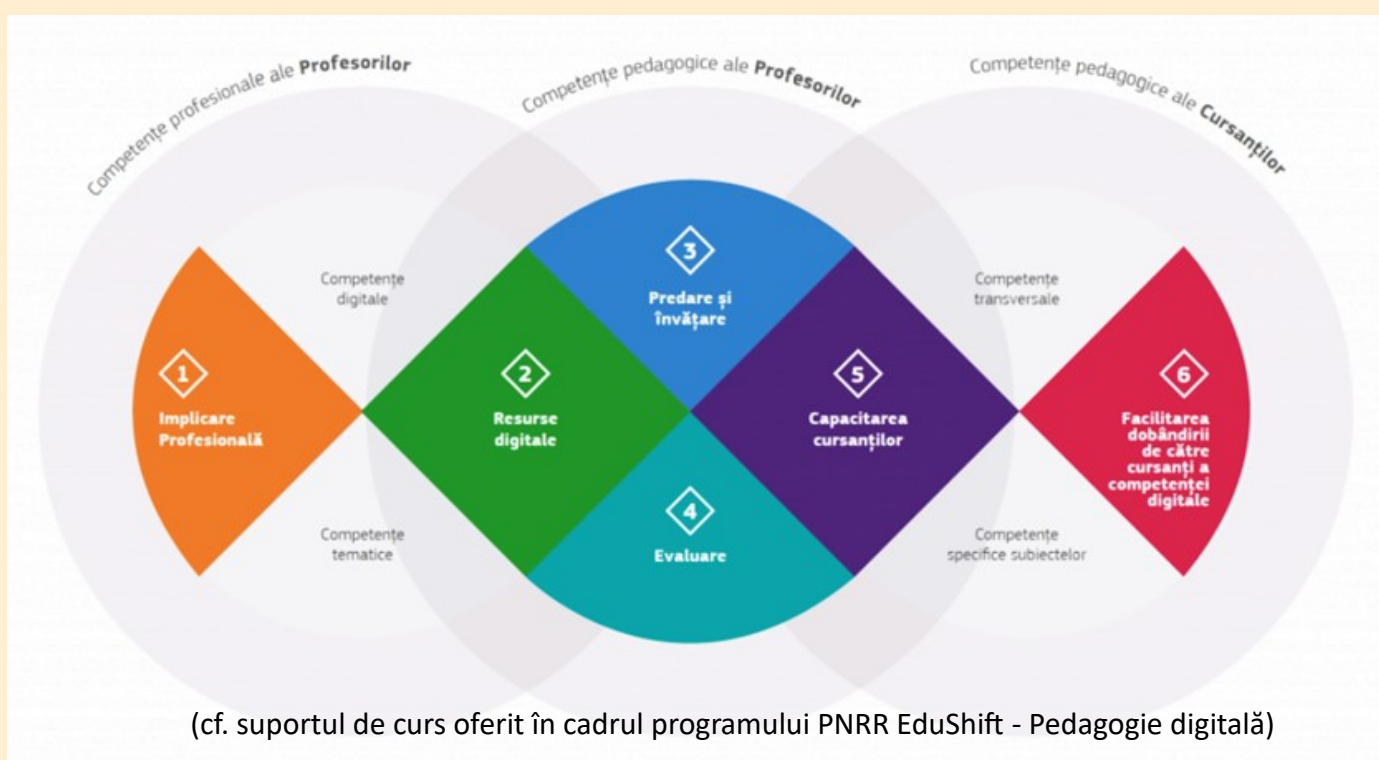
Cum să transformăm instrumentele digitale în pârghii pentru învățarea activă și colaborativă?

Învățarea eficientă în era digitală presupune și includerea instrumentelor digitale în activitatea de la clasă, fără a scoate din discuție caracterul continuu al procesului de învățare care depășește cadrul instituțional oferit de școală.

Indiferent de contextul social și paradigmele cunoașterii, profesorului îi revine misiunea de a forma din punct de vedere academic și personal elevi capabili să se integreze ulterior pe piața muncii (în permanentă schimbare). Cum poate face acest lucru? Cel puțin pe două căi: pe de o parte, folosind *resurse educaționale digitale* (RED) la clasă în toate etapele procesului educativ (predare, învățare, evaluare) în vederea dezvoltării competențelor prevăzute în programele școlare, pe de altă parte, oferind un model de lucru care să poată fi preluat și integrat în procesul de formare pe tot parcursul vieții. Dacă accesul la informație nu mai reprezintă o problemă în societatea actuală, principala dificultate cu care adolescenții din ziua de astăzi se confruntă rămâne însă capacitatea de a selecta, verifica și utiliza informația atât de facil obținută printr-o simplă căutare pe internet.

Spiritul critic, capacitatea de lucru în echipă, comunicarea eficientă, inteligența emoțională, adaptabilitatea, spiritul etic și rezolvarea de probleme sunt competențe transversale pe care fiecare cadru didactic le poate promova și dezvolta la elevi indiferent de disciplina predată.

Relația interactivă dintre profesor și elev este esența reușitei în învățarea eficientă deși ar mai fi și alți factori care ar trebui aduși în discuție când vorbim despre succes în învățare (familia, comunitatea, societatea în ansamblul ei). Fiecare își are rolurile lui. Cadrul didactic organizează, conduce, îndrumă, consiliază și stimulează participarea elevilor, asigură predarea, instruirea, educarea și evaluarea, adaptează strategiile la nevoile elevilor. Elevul este implicat activ în învățare, participă la organizarea și desfășurarea învățării și trebuie să depună eforturi pentru a obține rezultate. Fără o conectare reciprocă, nu se poate vorbi de învățare eficientă. Imaginea de mai jos surprinde foarte bine conexiunile dintre profesor și elev și diferitele competențe care intră în joc în procesul educativ.



Școala trebuie să țină pasul cu lumea în care funcționează și pentru a reuși această transformare este vital ca profesorul să depășească stadiul de simplu utilizator al RED-urilor, să devină arhitectul unor experiențe de învățare active, care îmbină pedagogia tradițională cu tehnologia. Creând aceste contexte de învățare, profesorul facilitează indubitabil învățarea eficientă pentru că elevul se transformă dintr-un receptor pasiv într-un participant activ care își asumă responsabilitatea pentru învățare, care reflectează, ia decizii și se autoevaluează. Școala se conectează astfel cu lumea în care elevii trăiesc, o lume din care ecranul nu lipsește, oferindu-le pârgurile necesare pentru a înțelege rostul educației instituționale.

Regândirea metodologiei de predare este primul pas care trebuie făcut pentru o învățare eficientă. Instrumentele digitale nu trebuie folosite ca vehicul pentru a transmite doar conținuturi, un fel de substitut al lecțiilor odinioară predate fără suport vizual, ci trebuie selectate și utilizate pentru a favoriza participarea activă, interacțiunea și crearea de conținut. Obiectivul pe care orice cadru didactic ar trebui să și-l fixeze sunt *practicile educaționale deschise* (PED), nu ca un scop în sine, ci ca un demers metodologic care recurge la RED-uri și vizează îmbunătățirea calității și accesibilității educației, promovând în același timp colaborarea, transparența și inovarea pedagogică. Există mai multe modalități prin care un profesor poate integra aceste practici în activitatea sa:

- utilizarea RED-urilor existente (inclusiv adaptarea sau modificarea resursei pentru a răspunde nevoilor elevilor săi și chiar remixarea acesteia din aceleași considerente). Amintesc aici cele cinci libertăți ale acestor tipuri de resurse:
- folosirea instrumentelor digitale pentru crearea și partajarea propriilor RED-uri
- integrarea tehnologiei în predare (platforme de învățare, instrumente de comunicare)
- promovarea colaborării și a învățării active (proiecte, RED-uri)
- participarea la comunități de practică

Instrumentele digitale care stau la baza RED-urilor pot deveni pârguri ale învățării active și colaborative.

Ce înseamnă *învățare activă*? În câteva cuvinte, este vorba despre *implicarea directă și semnificativă* a

Reținerea	Dreptul de a face și de a controla copii ale resursei.
Refolosirea	Dreptul de a folosi resursa în diverse contexte.
Revizuirea	Dreptul de a adapta, ajusta sau modifica resursa pentru a se potrivi nevoilor specifice.
Remixarea	Dreptul de a combina resursa originală sau modificată cu alte materiale pentru a crea ceva nou.
Redistribuirea	Dreptul de a partaja copii ale resursei originale, revizuite sau remixate cu alții.

elevilor în propriul proces de învățare. *A face, a interacționa și a reflecta* asupra propriei activități.

Ce înseamnă *colaborare*? Colaborarea înseamnă *a face împreună* pentru atingerea unui obiectiv comun și obținerea un rezultat mai bun decât cel pe care l-am fi avut lucrând individual. Presupune *lucru simultan* și *interacțiune* permanentă bazată pe discuții și găsirea de soluții. La orele de limba franceză, instrumentele digitale pot fi integrate cu ușurință în procesul de predare-învățare-evaluare pentru a favoriza participarea activă și colaborativă a elevilor. Învățarea bazată pe proiecte (PBL) este metoda care se pretează antrenării elevilor în propria lor creștere academică și personală pentru că oferă cadrul necesar dezvoltării competențelor specifice și generale prevăzute de programa școlară, dar și a competențelor digitale și transversale. Cu pași mici, an de an, am implementat PED fără să fi știut de existența acestui concept pentru că m-a interesat mai mult să le ofer elevilor mei contexte de învățare cu sens decât să pun în practică metode care nu au un impact vizibil asupra dezvoltării lor.

În ultimii ani am participat la mai multe proiecte eTwinning (*Voyages à travers l'art, Connexions francophones, Petits chefs européens en action, Dans les bulles. Créons nos BD, Parler français, c'est un atout, Citoyenneté sans frontières: une mosaïque des langues et cultures*), care, pe lângă faptul că s-au bucurat de succes la evaluarea finală, obținând Labelul național sau european, au oferit elevilor șansa de a cunoaște adolescenți din alte țări și de a învăța într-un context multicultural care i-a antrenat într-un proces activ de învățare bazat colaborare, cooperare și folosirea a numeroase instrumente digitale precum Padlet, La Digitale, Genially, Kahoot, LearningApps, Canva, Mentimeter etc.

În ultimii ani am participat la mai multe proiecte eTwinning (*Voyages à travers l'art, Connexions francophones, Petits chefs européens en action, Dans les bulles. Créons nos BD, Parler français, c'est un atout, Citoyenneté sans frontières: une mosaïque des langues et cultures*), care, pe lângă faptul că s-au bucurat de succes la evaluarea finală, obținând Labelul național sau european, au oferit elevilor șansa de a cunoaște adolescenți din alte țări și de a învăța într-un context multicultural care i-a antrenat într-un proces activ de învățare bazat colaborare, cooperare și folosirea a numeroase instrumente digitale precum Padlet, La Digitale, Genially, Kahoot, LearningApps, Canva, Mentimeter etc.

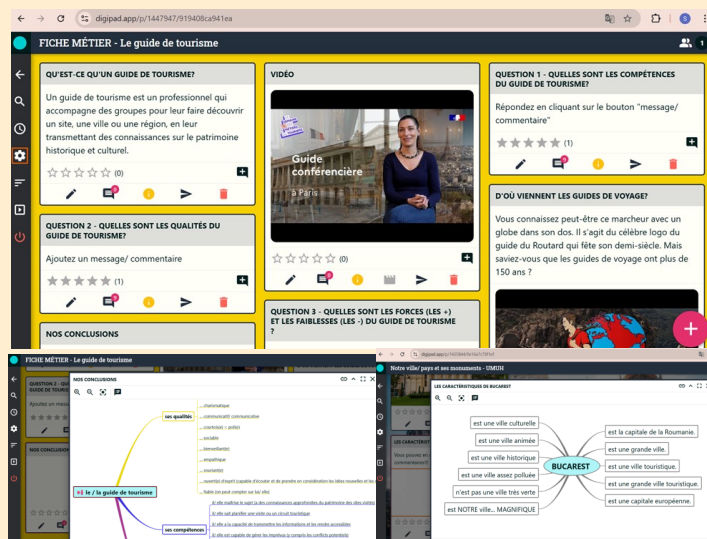
În anul școlar 2025-2026, avem în derulare două proiecte eTwinning. *Un monument, une histoire* (UMUH) este proiectul dedicat promovării orașului în care elevii de clasa a VI-a se vor transforma în ghizi pentru partenerii lor, vor realiza în echipe înregistrări video cu principalele atracții locale după o etapă de documentare și înțelegere a particularităților acestei profesii, iar *Construire un monde meilleur, une planète, mille voix*, derulat în trei limbi (franceză, engleză și portugheză), este axat pe problematica cetățeniei active și a incluziunii.

Ofer mai jos câteva imagini cu instrumente digitale pe care le-am utilizat până acum în cadrul proiectului UMUH, de un real folos pentru a stimula învățarea activă și colaborativă.

Cu ajutorul instrumentului **Digistorm** (<https://digistorm.app/>) am putut crea un sondaj scurt la început de proiect pentru a descoperi care sunt așteptările elevilor. Acesta permite descărcarea rezultatelor și proiectarea lor în clasă.

Digipad (<https://digipad.app/>) mi-a permis să creez o pagină colaborativă cu mai multe activități care să-i ajute pe elevi să înțeleagă ce înseamnă să fii ghid de turism. Le-am propus o activitate de înțelegere orală și câteva discuții despre calitățile și competențele ghidului, dar și despre plusurile și minusurile acestei profesii. Ulterior, fiecare elev și-a exprimat ideile în scris în *Comentarii* și, pornind de la acest exercițiu, am

putut realiza împreună o hartă mentală ce sintetizează schimbările de idei avute, pe care am conceput-o cu un alt instrument din suita **La Digitale** - **Digimindmap** (<https://ladigitale.dev/digimindmap/#/>) și pe care am integrat-o în **Digipad**.



Tot **Digimindmap** am folosit și pentru crearea unei hărți mentale colaborative cu caracteristicile pozitive și negative ale orașului București.

Prin genul acesta de activități, elevii sunt implicați activ în învățare pentru că în spatele lor se ascund obiective clare care ghidează demersul didactic și îi ajută pe elevi să-și dezvolte atât competențele prevăzute în programa școlară pentru disciplina limba franceză, cât și competențele digitale și transversale extrem de necesare unei învățări holistice și armonioase.

Așadar, succesul integrării tehnologiei depinde de intenția pedagogică din spatele utilizării acesteia. O integrare de succes este aceea care transformă elevul din consumator de informație în creator, din ascultător pasiv în colaborator activ și din simplu căutător în analist critic. Doar astfel, instrumentele digitale devin cu adevărat pârghii pentru o formare completă, pregătind elevii pentru dinamica complexă și etică a societății de mâine.

"Fă o pasiune din a învăța. Astfel, niciodată nu te vei opri din a crește." (Anthony J. D'Angelo)

Prof. Silvia Nicoleta Baltă
Școala Gimnazială „Maria Rosetti”

Bibliotecile școlare – HUB-uri ale educației moderne și ale proiectelor internaționale

În ultimii ani, sistemul educațional românesc a trecut prin transformări majore, determinate atât de evoluția tehnologică, cât și de nevoia de adaptare la standardele europene privind educația pe tot parcursul vieții. În acest context, se observă o creștere semnificativă a numărului de bibliotecari care aleg să-și aprofundeze studiile prin programe de masterat sau doctorat în domeniul științelor informării și documentării. Această perfecționare continuă contribuie direct la îmbunătățirea competențelor de identificare, evaluare și integrare a Resurselor Educaționale Deschise (RED) în toate activitățile susținute de bibliotecari.

Rolul bibliotecarului în școli

Bibliotecarul nu mai este doar custodele colecțiilor tradiționale, ci un facilitator al accesului la cunoaștere, un mediator cultural și un promotor al educației permanente. Odată cu dezvoltarea biblioteconomiei ca disciplină academică, bibliotecarii dobândesc competențe avansate în:

- gestionarea informației digitale,
- analiza calității resurselor,
- proiectarea de activități educaționale,
- orientarea utilizatorilor spre materiale fiabile și actualizate.

Astfel, bibliotecarul devine un partener de bază al cadrelor didactice în procesul de integrare a RED în curriculum, contribuind la diversificarea resurselor și la crearea unui mediu de învățare modern și flexibil.

Avantajele utilizării Resurselor Educaționale Deschise

RED contribuie la extinderea accesului egal la educație. Acestea sunt gratuite, pot fi adaptate în funcție de specificul activității didactice și permit o abordare interdisciplinară. Printre beneficiile integrării RED în procesul educațional se numără:

- *Creșterea accesului la materiale de calitate*, accesibile din orice loc și în orice moment.
- *Posibilitatea de adaptare*, astfel încât materialele să răspundă nevoilor reale ale elevilor.
- *Dezvoltarea competențelor digitale*, atât pentru profesori, cât și pentru elevi și bibliotecari.



- *Învățarea colaborativă*, prin utilizarea platformelor educaționale ce facilitează partajarea resurselor și comunicarea în timp real între elevi și profesori.

În multe biblioteci școlare, bibliotecarii au început să selecteze, să recomande și să organizeze RED existente pentru cadrele didactice și elevi, facilitând astfel accesul la resurse de calitate. Ei înlesnesc integrarea resurselor digitale deschise în procesul educațional, contribuind la un mediu de învățare mai flexibil și mai actual. Bibliotecarii au un rol central în orientarea profesorilor și elevilor către resurse educaționale deschise relevante și fiabile, sprijinind astfel dezvoltarea unor abordări educaționale moderne.

Implicarea bibliotecarilor în proiecte naționale și internaționale

În ultimii ani, bibliotecarii au devenit tot mai interesați de participarea la proiecte europene și internaționale, care le permit să aducă inovație în mediul lor profesional. Programele *eTwinning* și *Erasmus+* reprezintă două direcții principale prin care aceștia își extind orizonturile profesionale. Pe lângă participarea la aceste inițiative, tot mai mulți bibliotecari inițiază propriile proiecte educaționale, atât la nivel național, cât și internațional, stabilind parteneriate durabile cu unități de învățământ din țară și din străinătate.

În acest context al implicării tot mai active, proiectele eTwinning și Erasmus+ rămân repere esențiale pentru dezvoltarea profesională a bibliotecarilor, oferindu-le acces la comunități educaționale internaționale și la practici inovatoare. Prin implicarea lor activă, bibliotecarii contribuie la dezvoltarea unor grupuri de colaborare profesională solide în care ideile și experiențele împărtășite susțin evoluția continuă.

Aceștia organizează conferințe internaționale, mese rotunde și activități metodice care reunesc specialiști din domeniul educației, biblioteconomiei și culturii. De asemenea, realizează expoziții tematice cu participare internațională, promovând atât patrimoniul cultural, cât și diversitatea resurselor educaționale accesibile pe plan internațional. Toate aceste activități consolidează rolul bibliotecarului ca promotor al cooperării interculturale și al inovării în educație.

Proiectele eTwinning

Participarea la proiecte eTwinning facilitează colaborarea între bibliotecari și profesori din diferite țări, încurajând schimbul de bune practici privind utilizarea RED în activități educaționale. Prin platforma eTwinning, bibliotecarii pot crea resurse pentru comunități internaționale de învățare, organiza ateliere virtuale, promova lectura digitală, integra instrumente digitale interactive în activitățile din bibliotecă.

Proiectele Erasmus+

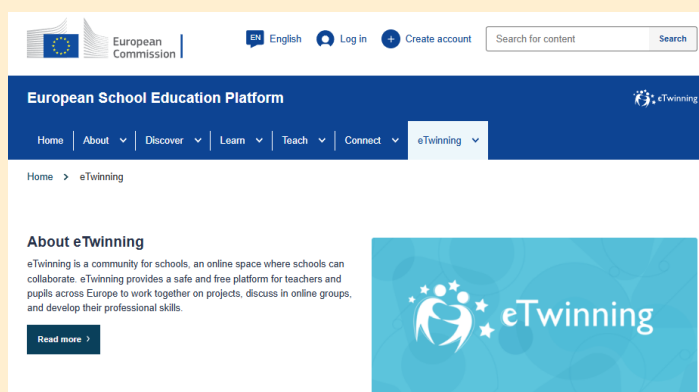


Erasmus+ oferă bibliotecarilor oportunitatea de a participa la mobilități, cursuri de perfecționare, schimburi de experiență sau parteneriate educaționale. Aceste experiențe internaționale contribuie la:

- profesionalizarea continuă,
- creșterea vizibilității bibliotecii,
- introducerea unor metode inovatoare de utilizare a RED,
- dezvoltarea unor strategii de digitalizare a resurselor.

Bibliotecarii care revin din mobilități *Erasmus+* aduc cu ei exemple de bune practici, idei de proiecte și instrumente digitale pe care le pot integra în activitățile cu elevii sau profesorii.





Bune practici în integrarea RED în activitățile educaționale

Pentru ca integrarea RED să fie eficientă, devine esențială o colaborare strânsă între bibliotecari și cadrele didactice, precum și de adaptarea resurselor la nevoile elevilor. Exemple de bune practici care se regăsesc în bibliotecile școlare includ:

- selectarea și recomandarea RED relevante, în funcție de tematica activităților educaționale sau de interesele de lectură ale elevilor.
- realizarea de ghiduri tematice, în care bibliotecarii centralizează resurse digitale utile pentru profesori și elevi precum articole, videoclipuri educaționale,

platforme gratuite sau manuale digitale.

- colaborarea profesor–bibliotecar în proiectarea unor activități care folosesc resurse digitale deschise, fie în cadrul orelor, fie în activități extracurriculare.
- ateliere pentru elevi privind alfabetizarea informațională care includ căutarea de informații, verificarea surselor, precum și folosirea responsabilă a materialelor digitale.
- promovarea accesului la resurse educaționale deschise prin colecții tematice de materiale,, recomandări afișate în bibliotecă, materiale distribuite pe canalele de comunicare ale școlii sau în cadrul evenimentelor pe care bibliotecarii le organizează.

Concluzii

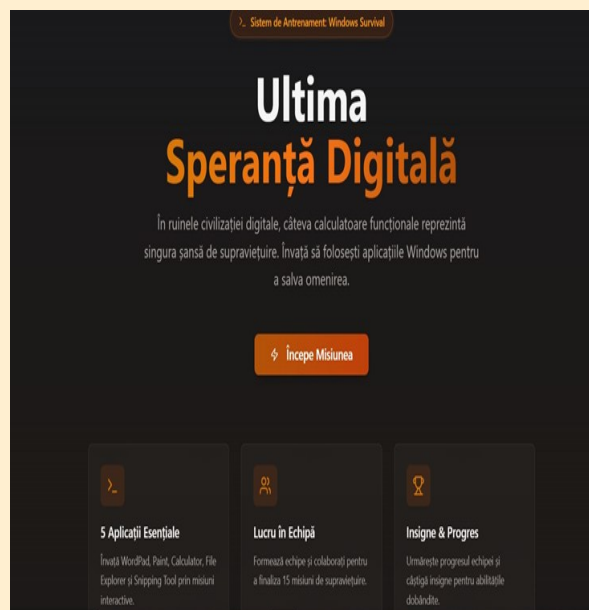
Transformarea bibliotecilor și a profesiei de bibliotecar este strâns legată de dezvoltarea Resurselor Educaționale Deschise și de participarea la proiecte internaționale. Prin acumularea de noi cunoștințe, bibliotecarii reușesc să contribuie la extinderea funcției educative a bibliotecii, sprijinind cadrele didactice și elevii în accesul la resurse digitale de calitate și contribuind la crearea unui mediu de învățare mai dinamic, deschis și adaptat nevoilor elevilor.

Acest demers este întregit de faptul că bibliotecarul modern este un profesionist al informației, un promotor al educației deschise și un catalizator al inovației în mediul școlar. Investiția în formarea acestuia și în colaborarea cu cadrele didactice este o condiție esențială pentru dezvoltarea unei educații de calitate, în concordanță cu solicitările și competențele cerute în era digitală.

Bibliotecar Ana Vîrlan
Colegiul Economic „Nicolae Kretzulescu”

Let's play!! Ultimă Speranță Digitală

Prezentul articol descrie *inițiativa mea de predare a competențelor de bază în utilizarea aplicațiilor Microsoft Windows la clasa a IX-a, folosind un instrument de inteligență artificială (AI) pentru a crea o experiență de învățare bazată pe joc (Game-Based Learning – GBL)*. Abordarea a constat în dezvoltarea unei „Misiuni de Supraviețuire” într-un scenariu post-apocaliptic, integrând aplicații esențiale precum *WordPad, Paint, Calculator, File Explorer și Snipping Tool* în misiuni tematice, crescând astfel drastic angajamentul elevilor și relevanța materiei.



Știți cum e. Să predai aplicațiile de bază din Windows (WordPad, Calculator, File Explorer...) elevilor de clasa a IX-a, care sunt deja nativi digitali, poate fi o provocare. Mă confruntam cu aceleași fețe plictisite: *de ce să învețe Clipboard-ul când au Photoshop și TikTok?*

M-am gândit că trebuia să schimb miza. Să transform studiul obligatoriu în ceva memorabil, relevant și vital. Așa s-a născut ideea: *de ce să nu transformăm totul într-un joc de supraviețuire?*

Așa am ajuns să proiectez „**Ultima Speranță Digitală**” – o **platformă de învățare bazată pe joc (GBL)**, unde cunoașterea aplicațiilor Windows devine literalmente singura șansă de salvare a unei civilizații post-apocaliptice (vedeți imaginea început.JPG). Am folosit inteligența artificială (AI) ca pe un scenarist personal și am creat un „Centru de Comandă – Misiuni Active” (o interfață de joc) care le vorbește direct, pe limba lor.

Elevii sunt plasați în rolul de supraviețuitori ai unei lumi post-apocaliptice, iar cunoașterea aplicațiilor Windows devine literalmente „Ultima Speranță Digitală” de salvare a civilizației.

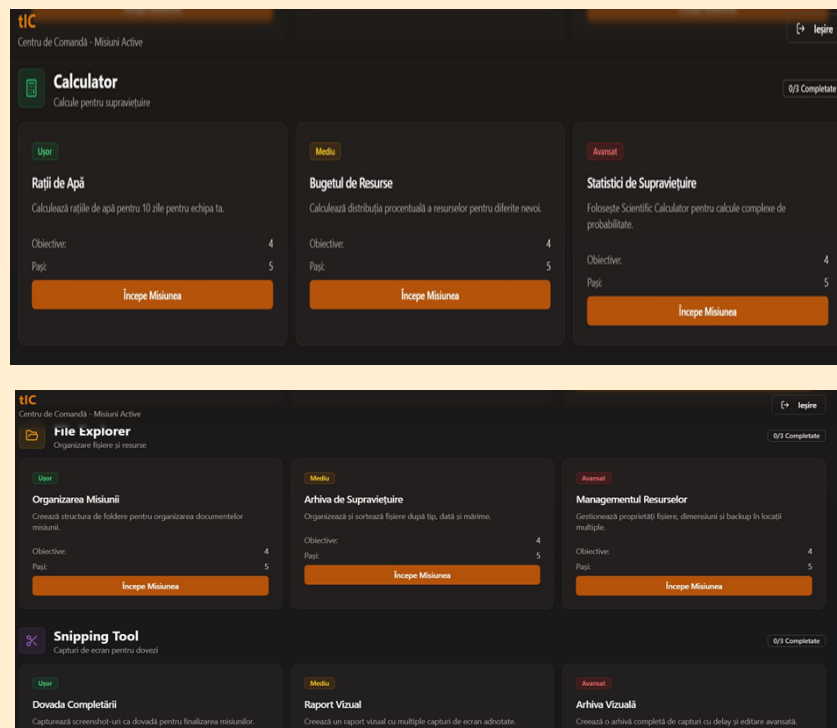
Cum a Fost Structurat Jocul?

Jocul nu este doar o listă de sarcini. Este o campanie epică, structurată pe 15 **Misiuni de Supraviețuire**, împărțite pe cinci aplicații esențiale. Am vrut să le ofer progres, așa că fiecare aplicație are trei niveluri de dificultate: Ușor, Mediu și Avansat.

Fiecare misiune este o problemă concretă din scenariul post-apocaliptic, care poate fi rezolvată doar prin stăpânirea unei aplicații Windows.

Aplicație	Nivel	Titlul Misiunii	Obiectiv General
WordPad	Ușor	Mesajul de Salvare	Scrierea unui mesaj de comunicare post-apocaliptică (a se vedea p1.JPG).
WordPad	Mediu	Jurnal de Supraviețuire	Documentarea evenimentelor cruciale pe parcursul primelor 7 zile.
WordPad	Avansat	Planul de Reconstrucție	Elaborarea unui plan de reconstrucție comunitară (Utilizarea formatărilor complexe).
Paint	Ușor	Steagul Speranței	Desenarea unui steag comunitar folosind forme și culori simbolice (a se vedea p2.JPG).

Nota Metodică: Fiecare misiune este definită prin **Obiective (4)** și **Pași (între 5 și 6)**, oferind o evaluare clară și o cale de urmat pentru elevi.



Rolul Inteligenței Artificiale (AI)

Instrumentul de AI a fost utilizat în principal pentru a:

1. **Genera Scenariul Narativ Coerent:** AI-ul a ajutat la dezvoltarea premisei post-apocaliptice, asigurând coerența tematică a tuturor misiunilor.
2. **Elabora Contextul Misiunilor:** De exemplu, pentru misiunea "Rații de Apă" din Calculator, AI-ul a generat datele inițiale necesare (numărul de supraviețuitori, consumul mediu zilnic etc.).
3. **Proiecta Interfața de Joc:** Interfața de tip „Centru de Comandă” (UI/UX) a fost concepută pentru a arăta ca un joc, sporind imersiunea elevilor.

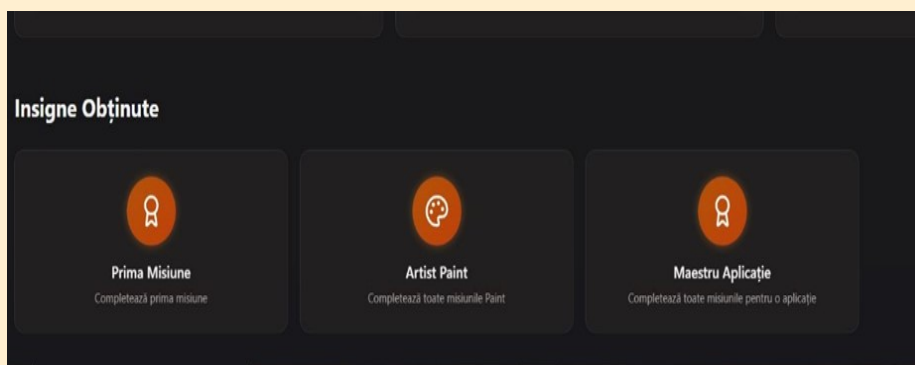
Insigne și Progres: Evaluare prin Recompensă

Sistemul de evaluare urmărește progresul de tip RPG (Role-Playing Game), bazat pe deblocarea de Insigne (Badges) și acumularea de Puncte Totale.

Elevii sunt motivați să completeze cele 15 Misiuni disponibile.

• Insignele Obținute recompensează performanța specifică (a se vedea insigne.JPG):

- ♦ **Prima Misiune:** Pentru a depăși frica de a începe.
- ♦ **Artist Paint:** Pentru completarea tuturor misiunilor Paint (demonstrează măiestria creativă).
- ♦ **Maestru Aplicație:** Pentru completarea tuturor misiunilor unei aplicații (demonstrează competență aprofundată). Astfel, evaluarea va pune accentul pe efort și progres continuu, nu doar pe rezultatul final.





Proiectul meu, „Ultima Speranță Digitală”, demonstrează că predarea competențelor digitale de bază poate fi transformată dintr-o obligație într-o aventură captivantă. *Gamificarea, amplificată de puterea de generare de scenarii a AI-ului*, a dus la o creștere a prezenței, a implicării și a ratei de finalizare a sarcinilor în comparație cu metodele tradiționale. Din toată această nebunie a supraviețuirii digitale, am extras trei lucruri care mi-au schimbat complet abordarea. Le împărtășesc din inimă:

1. **Secretul Curiozității e Povestea, nu Manualul:** Am realizat că nimic nu-i motivează mai tare ca o miză reală. Când le-am spus că trebuie să calculeze "Rațiile de Apă" cu Calculatorul pentru a salva echipa, funcțiile acelea plictisitoare au devenit critice. Povestea nu e un moft, e motorul care le-a băgat în cap întrebarea: „Cum rezolv ASTA?”. Ei nu au învățat WordPad, ci au scris „Mesajul de Salvare”. E o diferență uriașă de impact!
2. **Magia Gamificării: Au Vrut Să Joace, nu Să Încea:** Când le-am înlocuit notarea clasică cu obținerea de Insigne și avansarea spre "Maestru Aplicație", am schimbat complet atmosfera în clasă. Nu mai lucrau pentru mine; lucrau pentru a-și completa profilul de erou.

Am transformat frica de greșeală în dorința aia neobosită de a merge mai departe, specifică jocului.

3. **AI-ul, Cel Mai Bun Ajutor la Scenarii:** Nu aș fi putut construi un univers atât de viu și coerent—cu rații calculate și bugete de resurse—fără ajutorul Inteligenței Artificiale. Vă încurajez să o vedeți ca pe un scenarist personal, care vă dă rapid contextul de care aveți nevoie pentru ca jocul să se simtă real.

Dragi colegi, vă rog eu, îndrăzniți să faceți pasul! Folosiți Storytelling-ul pentru a aprinde flacăra curiozității despre care ne vorbea Maria Montessori, și Gamificarea pentru a o dezvolta și a o transforma în acțiune.

Această metodă mi-a transformat ora de TIC.

Elevii mei nu mai folosesc aplicații; ei sunt acum eroii digitali.

Prof. Oana Daniela Gheorghiu
Colegiul Național „Ion Creangă”

Dezvoltarea competențelor-cheie europene prin utilizarea platformei educaționale www.teoria.com în activitatea didactică

În contextul actual al educației muzicale, integrarea resurselor digitale în procesul de predare și învățare a devenit o necesitate. **Platforma educațională www.teoria.com**, recomandată și în programa școlară în vigoare pentru disciplina Teorie-Solfegiu-Dicteu – clasele I-IV și V-VIII – reprezintă un instrument valoros pentru dezvoltarea competențelor muzicale de bază și avansate, oferind elevilor oportunitatea de a exersa concepte teoretice, de a-și verifica cunoștințele și de a explora auditiv noțiunile învățate. Utilizând această platformă la clasă, am observat un progres vizibil în rândul elevilor, dar și o creștere a plăcerii lor de a învăța. Această experiență a evidențiat importanța adaptării modului nostru de predare la nevoile reale ale elevilor și la stilurile lor de învățare, astfel încât procesul educațional să devină mai accesibil, modern și motivant. Scopul acestui demers este acela de a demonstra cum utilizarea platformei poate contribui la formarea competențelor-cheie într-un mod interactiv și personalizat, adaptat nevoilor fiecărui elev.

PLATFORMA EDUCAȚIONALĂ www.teoria.com

Competențe vizate: gândirea critică, învățarea autonomă, competențele digitale, creativitatea, comunicarea în limbaj muzical.

Obiective: valorificarea resurselor interactive (exerciții

de dictat, recunoaștere intervalică, acorduri, ritm), stimularea motivației elevilor și îmbunătățirea performanțelor la teorie muzicală.

Metodologie: studii de caz, testare inițială și finală, integrarea exercițiilor online în lecțiile de teorie sau instrument.

Rezultate așteptate: creșterea nivelului de înțelegere teoretică, dezvoltarea auzului muzical melodic și armonic, dezvoltarea capacității de autoevaluare, formarea deprinderii de învățare prin mijloace digitale.

Rolul competențelor-cheie în educația muzicală

Competențele-cheie muzicale, definite prin curriculumul școlar național și prin orientările educației europene, includ:

- percepția auditivă și recunoașterea intervalelor, acordurilor și structurilor tonale;
- lectura și scrierea muzicală;
- analiza și înțelegerea formelor muzicale;
- aplicarea cunoștințelor teoretice în interpretare;
- autoevaluarea progresului muzical.

Dezvoltarea acestor competențe implică o combinație de învățare teoretică, practică și reflexivă, în care instrumentele digitale pot avea un impact semnificativ prin feedback imediat, accesibilitate și posibilitatea exersării individualizate.

COMPETENȚA-CHEIE	EXEMPLE CONCRETE în lecțiile de muzică / instrument cu www.teoria.com
1. Comunicare în limba maternă	Elevul explică oral modul în care a recunoscut un interval sau un acord din exercițiul online.
2. Comunicare în limbi străine	Elevul folosește termeni în engleză precum major, minor, scale, chord, în timpul exercițiilor.
3. Competențe matematice, știință și tehnologie	Elevul identifică proporții ritmice și analizează structuri intervalice/armonice.
4. Competența digitală	Elevul navighează eficient pe platformă și utilizează opțiunile de auto-corectare.
5. A învăța să înveți	Elevul își planifică sesiuni regulate de exersare și urmărește progresul obținut.
6. Competențe sociale și civice	Elevii lucrează în perechi pentru a compara răspunsurile și a discuta strategii.
7. Spirit de inițiativă și antreprenoriat	Elevul creează improvizații folosind intervalele și acordurile exersate online.
8. Sensibilizare și exprimare culturală	Elevul își îmbunătățește intonația și înțelegerea stilului muzical prin exersarea auzului.



<https://www.facebook.com/orademuzicaa/>

Platforma www.teoria.com – un instrument modern de învățare muzicală

Platforma www.teoria.com oferă o gamă variată de resurse educaționale: lecții interactive, exerciții, teste auditive și explicații teoretice clare. Printre principalele secțiuni utile în activitatea didactică se numără:

- Lessons – lecții structurate pe teme precum intervale, game, acorduri, armonie și forme muzicale;
- Exercises – exerciții interactive pentru antrenarea auzului melodic și armonic;
- Reference – o enciclopedie muzicală accesibilă, care sprijină învățarea autonomă;
- Music Theory Articles – materiale teoretice detaliate, utile pentru aprofundare.

Profesorul poate utiliza platforma în cadrul orelor de teorie-solfegiu-dicteu, instrument sau istoria muzicii, adaptând conținutul la nivelul elevilor. De exemplu, un elev de liceu poate exersa recunoașterea intervalelor auditive sau construcția acordurilor majore și minore, primind feedback imediat asupra răspunsului său.

În urma utilizării constante a platformei la clasă, am constatat că elevii devin mai implicați, mai curioși și mai receptivi, iar activitățile muzicale capătă un caracter mai dinamic și mai atractiv.

Directii de abordare:

1. **Competența de comunicare în limba maternă** – prin exprimarea și argumentarea conceptelor muzicale în limbaj accesibil.
2. **Competența de comunicare în limbi străine** – platforma este în limba engleză, ceea ce contribuie la familiarizarea elevilor cu terminologia muzicală internațională.
3. **Competența matematică și competențe de bază în știință și tehnologie** – recunoașterea valorilor ritmice, structurilor proporționale, raporturilor sonore.
4. **Competența digitală** – utilizarea platformei online, navigarea, rezolvarea exercițiilor interactive.
5. **A învăța să înveți** – elevii pot exersa individual, își pot autoevalua progresul și își dezvoltă autonomie în studiu.

6. **Competențe sociale și civice** – colaborarea între elevi pentru rezolvarea exercițiilor, respectarea regulilor de lucru și a feedback-ului.

7. **Spirit de inițiativă și antreprenoriat** – aplicarea creativă a cunoștințelor muzicale în interpretări sau proiecte proprii.

8. **Sensibilizare și exprimare culturală** – prin antrenarea auzului muzical și aprofundarea limbajului muzical, elevii își dezvoltă sensibilitatea artistică și înțelegerea patrimoniului cultural.

Impactul utilizării platformei asupra procesului educațional

Utilizarea platformei educaționale www.teoria.com în activitatea didactică are multiple beneficii:

1. **Stimularea învățării active** – elevul devine participant activ în procesul de descoperire și verificare a noțiunilor muzicale.
2. **Dezvoltarea competenței digitale** – elevii se familiarizează cu instrumente online utile pentru studiu independent.
3. **Individualizarea învățării** – fiecare elev poate lucra în ritmul propriu, revenind asupra noțiunilor neînțelese.
4. **Feedback instantaneu** – corectarea automată a exercițiilor oferă o imagine clară a progresului.
5. **Interdisciplinaritate** – se realizează o legătură între teoria muzicală, percepția auditivă și aplicarea practică.

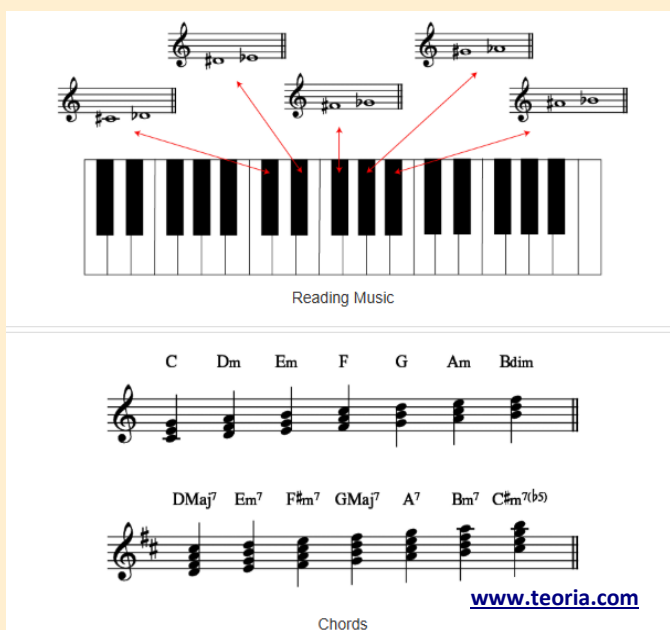
În plus, pentru profesor, platforma oferă posibilitatea de monitorizare a progresului și de planificare diferențiată a lecțiilor, în funcție de nivelul de competență al elevilor.

Observarea progresului elevilor în urma utilizării platformei m-a convins că integrarea resurselor digitale contribuie esențial la creșterea motivației și la eficientizarea actului didactic. Adaptarea metodelor de predare la realitatea digitală a elevilor se dovedește nu doar utilă, ci necesară pentru un proces educațional relevant și modern. Menționarea acestora în programa școlară în vigoare conferă activității didactice un plus de coerență și relevanță curriculară.

În cadrul activității de cercetare pedagogică, am realizat un studiu de caz la clasă, utilizând platforma educațională www.teoria.com ca instrument principal pentru exersarea și consolidarea competențelor muzicale. Pe parcursul anului școlar, elevii au lucrat sistematic exerciții de teorie muzicală, solfegiu și auz melodic/armonic, adaptate nivelului lor de pregătire. Analiza comparativă între **testarea inițială** și **evaluarea finală** a evidențiat un progres semnificativ în rândul elevilor, atât în acuratețea rezolvării itemilor, cât și în rapiditatea și autonomia cu care au abordat sarcinile. De asemenea, s-a constatat o creștere vizibilă a nivelului de **înțelegere teoretică**, o dezvoltare naturală a **capacității de autoevaluare**, precum și formarea deprinderii de **învățare prin mijloace digitale**, elevii devenind mai responsabili și mai motivați în gestionarea propriului proces de învățare. Rezultatele confirmă eficiența integrării platformei digitale în procesul de predare-învățare și impactul pozitiv asupra dezvoltării competențelor specifice disciplinei.

În concluzie, integrarea platformei www.teoria.com în procesul educațional muzical contribuie semnificativ la formarea competențelor-cheie, dezvoltând gândirea muzicală, auzul interior și autonomia elevilor. Prin caracterul său interactiv, platforma transformă învățarea teoriei muzicale dintr-un proces abstract într-o experiență captivantă și accesibilă. Astfel, platforma educațională www.teoria.com devine nu doar un suport digital, ci un partener pedagogic al profesorului de muzică, care facilitează trecerea de la cunoaștere la competență, de la teorie la expresivitate artistică.

Observațiile realizate în activitatea de la clasă confirmă nu doar eficiența platformei, ci și faptul că elevii învață cu mai multă plăcere atunci când conținuturile sunt prezentate într-un mod interactiv și accesibil. Rolul cadrelor didactice este de a se adapta continuu la nevoile și stilurile de învățare ale elevilor, oferindu-le un mediu educațional modern, motivant și conectat la realitatea lor digitală. Astfel, platforma educațională www.teoria.com devine un partener pedagogic valoros, facilitând trecerea de la cunoaștere la competență și de la teorie la expresivitate artistică.



Bibliografie / Webografie

- Cerghit, Ioan, *Metode de învățământ*, Polirom, București, 2008
- Cuceș, Constantin, *Pedagogie*, Polirom, Iași, 2006
- Comisia Europeană, *Recomandarea privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții*, Bruxelles, 2018
- Joița, Elisabeta, *Formarea competențelor prin activități de învățare*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2010
- Ministerul Educației, *Programa școlară pentru disciplina TEORIE - SOLFEGIU – DICTEU, Clasele I – IV, Învățământ integrat și suplimentar de artă – Muzică*, București, 2022
- Ministerul Educației, *Programa școlară pentru disciplina TEORIE – SOLFEGIU – DICTEU, Clasele a V-a – a VIII-a, Învățământ integrat și suplimentar de artă – Muzică*, București, 2017
- Ministerul Educației, *Curriculum pentru disciplina Teoria muzicii și solfegiu*, București, 2022
- Ministerul Educației, *Competențele-cheie – repere teoretice*, București, 2016
- Pântăru, Silviu, *Didactica educației muzicale*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2012
- Teoria.com, *Music Theory Web Application*, www.teoria.com, 2000–2024

Prof. Marilena Nicolescu
Liceul de Arte „Margareta Sterian”, Buzău
Județul Buzău

Reinventarea lecției de limba franceză cu ajutorul Prezi



Articolul de față prezintă o activitate didactică desfășurată la disciplina limba franceză, la Colegiul Național „Cantemir-Vodă” din București, la clasa a V-a, în primul an de studiu al limbii franceze ca limbă străină. Lecția a fost predată în urmă cu două săptămâni, în cadrul Unității 4 *Mon sac à dos*, conform planificării anuale, și a avut caracter de lecție mixtă. În prima parte, elevii și-au reamintit vocabularul referitor la obiectele școlare, iar în cea de-a doua parte au învățat și exersat întrebările utilizate pentru identificarea unei persoane și a unui obiect.

Obiectivele lecției au vizat consolidarea vocabularului deja cunoscut, introducerea și utilizarea corectă a structurilor interrogative specifice (adresate persoanelor și obiectelor), dezvoltarea competenței de receptare auditivă și de exprimare orală la nivel elementar, precum și creșterea motivației pentru învățarea limbii franceze prin intermediul unui suport digital interactiv.

Integrarea resurselor multimedia în predarea limbilor străine reprezintă una dintre cele mai eficiente modalități de a crea o experiență educațională autentică și motivantă pentru elevi. În cadrul unei lecții de limba franceză ca limbă străină, în primul an de studiu, clasa a V-a, folosirea melodiilor ca punct de plecare, urmată de explicarea teoriei și apoi de exerciții aplicate, se dovedește o strategie didactică solidă și adaptată nivelului începătorilor. Elevii aflați la început de drum în învățarea limbii au nevoie de stimuli care să le trezească interesul, să le ofere contexte reale de comunicare și să le permită să intre în contact cu sonoritatea limbii înainte de a fi confrunțați cu structurile ei formale, iar cântecele îndeplinesc perfect acest rol.

Utilizarea platformei Prezi ca suport unic pentru întreaga lecție de limba franceză în primul an de studiu oferă un cadru vizual și interactiv care transformă modul

în care elevii intră în contact cu o limbă străină. În acest articol prezint o lecție de limba franceză, realizată integral pe platforma Prezi, având ca temă *identifier des objets*. Lecția este concepută pentru elevi aflați în primul an de studiu al limbii franceze (L2) și urmărește dezvoltarea vocabularului de bază printr-o abordare interactivă ce îmbină muzica, explicațiile teoretice și activitățile aplicate.

Lecția începe cu melodia *Qu'est-ce que c'est* integrată direct în prezentare, continuată cu partea teoretică și apoi cu exercițiile de consolidare, devenind astfel un parcurs complet, fluid și bine organizat, în care elevii rămân ancorați într-un singur mediu digital. Această continuitate vizuală și funcțională reprezintă un avantaj major pentru începători, care au nevoie de simplitate, claritate și coerență în activitățile de învățare.

Prezi oferă un tip de prezentare desfășurat „pe un singur plan”, cu mișcări de zoom și treceri naturale între idei. Pentru un elev aflat la primul contact cu limba franceză, acest mod de structurare nu doar captează atenția, ci și facilitează înțelegerea. Tranziția de la melodie la explicațiile teoretice devine mult mai firească datorită modului în care Prezi permite navigarea vizuală între elementele lecției. Elevii percep lecția ca pe un parcurs logic, fără fragmentări, iar profesorul are posibilitatea de a menține firul narativ al orei într-un mod vizual, atractiv și intuitiv.

Momentul auditiv din debutul lecției captează atenția elevilor și nu mai este un element exterior orei, ci face parte organică din structura acesteia. Aflat la începutul lecției, are o valoare pedagogică deosebită în FLE (franceza ca limbă străină), deoarece expune elevii la ritmul, intonația și muzicalitatea limbii franceze într-un mod natural, fără presiunea înțelegerii perfecte.

COMMENT IDENTIFIER LES OBJETS ?

Identifier des objets :

— *Qu'est-ce que c'est ?*

— C'est une chaise.

— Ce sont des chaises.



— *C'est un tableau ?*

— Oui, c'est un tableau noir.

— Non, c'est un globe terrestre.



Prezi

Remets le dialogue dans l'ordre, puis joue-le avec ton copain.

☐ — Moi aussi. C'est ta salle de classe ?

☐ — Est-ce qu'il y a aussi un tableau noir ?

☐ — Oui, et en plus, un tableau blanc interactif.

☐ — Je suis en sixième. Et toi ?

☒ 1 — Salut ! Tu es en quelle classe ?

☐ — Oui. Elle est bien aménagée. Il y a des pupitres, des chaises et un ordinateur.

☐ — Super !

Prezi

Petite révision de type quiz

Avez-vous bien compris ?

<https://forms.gle/sNxjabGjLPuphJzEA>



Prezi

care facilitează înțelegerea și memorarea. Explicațiile gramaticale sau lexicale devin mai ușor de asimilat, deoarece se leagă de o experiență concretă, trăită în primele minute ale lecției.

Exercițiile pentru consolidare reprezintă etapa în care elevii pot pune în practică ceea ce au învățat, fixând atât vocabularul, cât și structurile introduse. Aplicarea imediată este crucială pentru ca limba să nu rămână la nivel pasiv. Prin completări, asocieri, descrieri scurte sau identificări de obiecte, elevii transformă inputul în output, ceea ce reprezintă un pas esențial în achiziția unei limbi străine. Exercițiile permit profesorului să verifice nivelul de înțelegere, să corecteze eventualele confuzii și să întărească încrederea elevilor, care simt că pot folosi limba chiar după o singură oră.

Această succesiune – activare prin melodie, clarificare teoretică, aplicare practică – este deosebit de valoroasă în contextul învățării unei limbi străine deoarece răspunde atât nevoilor afective ale elevului începător, care are nevoie de confort și familiaritate, cât și celor cognitive, care au nevoie de structură și progres logic. În primul an de limba franceză, elevii nu au încă formate mecanismele de învățare specifice unei limbi străine, iar abordarea tradițională, centrată exclusiv pe manual, poate deveni rigidă sau intimidantă. Introducerea unui element muzical schimbă dinamica orei și creează un mediu de învățare mai relaxat, în care limba este percepută ca vie, accesibilă și plăcută.

Prin urmare, această lecție demonstrează că utilizarea responsabilă și creativă a tehnologiei poate transforma ora de franceză într-o experiență memorabilă. Elevii beneficiază de o expunere autentică, își dezvoltă sensibilitatea auditivă și sunt motivați să descopere mai mult din limba franceză. Structura lecției, adaptată în mod inteligent nivelului începător, oferă un exemplu de bună practică ce poate fi replicat cu succes și în alte contexte de predare a limbilor străine. Este o abordare modernă, umană și eficientă, care pune elevul în centru și îl sprijină să facă primii pași în învățarea limbii franceze.

Prof. Iuliana-Simona Cimpoeu

Colegiul Național „Cantemir-Vodă”

Chiar dacă vocabularul este nou, contactul cu limba creează o familiaritate timpurie și reduce teama de „limbă străină”. În primul an de studiu, această expunere auditivă este esențială pentru dezvoltarea unei urechi fonetice, pentru formarea unor reflexe de recunoaștere și pentru crearea unui cadru afectiv pozitiv în jurul limbii. Elevii ascultă, observă, identifică obiecte sau situații din melodie și se implică spontan, ceea ce sporește considerabil motivația lor.

Tranziția către partea teoretică se face astfel mult mai lin. Elevii sunt deja conectați la limbă, iar introducerea vocabularului nou, a structurilor gramaticale sau a expresiilor simple se sprijină pe contextul sonor și vizual creat anterior. Predarea teoriei într-o lecție de franceză L2 la nivel de începători devine mai ancorată în realitate, deoarece elevii pot asocia imediat ceea ce învață cu elementele întâlnite în melodie. Lecția nu mai rămâne abstractă, iar profesorul nu introduce noțiuni izolate, ci le plasează într-un cadru

Inteligența artificială. Un aliat în crearea eseului?



FREE
ChatGPT

<https://gpt-gate.chat/>

Inteligența artificială (IA) este un domeniu de studiu în știința calculatoarelor care se ocupă cu dezvoltarea și studierea mașinilor inteligente. IA se poate referi și la computerele în sine care sunt dotate cu inteligență artificială. În procesul educațional, IA poate fi folosită pentru organizarea clasei, inclusiv a comportamentului elevilor și pentru planificarea lecțiilor cu caracter audio-vizual. *IA poate afecta pozitiv comunicarea dintre profesori și părinți, poate facilita învățarea limbilor străine, poate fi un instrument util în pregătirea pentru examen sau în dezvoltarea profesională.* Dintre beneficiile utilizării inteligenței artificiale în educație, se poate reliefa învățarea personalizată, de vreme ce IA permite acest aspect prin adaptarea conținutului educațional la nevoile specifice ale fiecărui elev, ceea ce îi ajută să progreseze în ritmul propriu.

De asemenea, învățarea personalizată îi sprijină pe elevii motivați și cu performanțe superioare să progreseze mai rapid. Un alt avantaj al utilizării IA în procesul de predare-învățare ar putea fi simplificarea textului și a sarcinilor complexe. Se pot utiliza instrumentele de inteligență artificială în educație pentru a ajuta elevii prin rezumarea textelor complexe și descompunerea sarcinilor complicate. Aceste instrumente utilizează algoritmi de procesare a limbajului natural pentru a extrage informațiile cheie, ceea ce face posibilă înțelegerea mai rapidă a conceptelor esențiale, fluidizând un conținut dens. În sfârșit, un beneficiu consistent ar putea fi considerată parafrizarea, instrument IA de reformulare a propozițiilor complexe într-un limbaj mai simplu. Aceste instrumente oferă nu doar soluții, ci și explicații clare,

ceea ce contribuie la consolidarea încrederii și încurajează studiul independent. Ca urmare, elevii petrec mai puțin timp blocați și mai mult timp progresând. Între altele, inteligența artificială poate reduce semnificativ volumul de muncă administrativă al profesorilor: automatizarea unor sarcini precum notarea, urmărirea prezenței și generarea de rapoarte. Astfel, profesorii au mai mult timp la dispoziție pentru a se concentra pe activitățile de instruire și pe implicarea elevilor în activitatea de predare-învățare. Sistemele bazate pe inteligență artificială pot genera rapoarte detaliate de performanță, pot urmări progresul elevilor și pot semnaliza problemele din timp. Acest instrument contribuie la evitarea situațiilor în care unii elevi care au nevoie de ajutor sunt ignorați din cauza numărului mare de elevi din clasă.

Ca profesor de Limba și literatura română, sunt preocupată de utilitatea Inteligenței artificiale în ameliorarea abilităților de redactare a eseurilor. Este utilizarea IA oportună în redactarea eseurilor de către copii? Este necesară, produce beneficii? Sau dimpotrivă? Un beneficiu care nu poate fi ignorat este faptul că se oferă feedback personalizat, îmbunătățind uzul gramaticii, structura frazei și stimulând creativitatea. În plus, instrumentele IA oferă și mai multe funcționalități. Printre acestea se numără efectuarea de verificări gramaticale, furnizarea de corecturi în timp real și asistență în ceea ce privește formatele comune de citare, precum MLA sau APA. Se pot utiliza sistemele AI pentru a scrie fraze mai bine structurate și pentru a augmenta claritatea conținutului.



Inteligența artificială are dificultăți atunci când subiectele eseurilor necesită interpretare, conștientizare culturală, abordarea unor mentalități specifice sau exemple din lumea reală, dincolo de datele sale de antrenament. Rezultatul seamănă adesea ca un rezumat Wikipedia, adecvat pentru context, dar lipsit de perspectivă critică și personală. IA are dificultăți în a analiza sugestii, a folosi surse actualizate, a formula argumente logice, a parafraza, a cita. Între altele,

deși inteligența artificială urmează structura clasică a eseurilor (introducere, conținut, încheiere), fluxul este adesea robotic.

Tranzițiile pot fi stângace, iar paragrafele repetă uneori idei sau deviază de la subiect. *Eseurile generate de inteligența artificială sună neutru sau monoton.* Instrumentele folosesc adesea implicit un limbaj formal, căruia îi lipsește emoția sau creativitatea. Oamenii își pot adapta tonul la scopul persuasiv, reflexiv sau analitic, ceea ce IA nu este capabilă să suplinească. Nu încă.

În concluzie, *IA poate fi un instrument care să ajute la schițarea unui eseu, dar nu poate înlocui profunzimea, claritatea și emoția umană.* IA poate crea cu succes un rezumat generic, dar nu un eseu personalizat care să reflecte cu adevărat opinia personală, capacitatea imaginativă, credințele, mentalitățile; într-un cuvânt: autenticitatea unei persoane.

Prof. Mihaela Boghiu
Colegiul Tehnic „Dimitrie Leonida”

De asemenea, IA ajută la organizarea eseurilor prin oferirea de schițe și asigurarea unui flux logic al ideilor. În general, inteligența artificială le permite elevilor să devină creatori mai eficienți de eseuri, mai încrezători și cu rezultate mult mai bune.

Este necesar să punctez, în egală măsură, provocările și preocupările legate de implicarea inteligenței artificiale în redactarea eseurilor. Am inclus aici pierderea potențială a gândirii critice, pentru că dependența excesivă de instrumentele IA pentru sarcini precum redactarea de eseuri ar putea duce la reducerea abilităților de gândire critică în rândul elevilor. În plus, creativitatea, originalitatea, care sunt efecte ale factorilor umani, sociali, educativi pot pierde teren și importanța acestora ar putea fi diminuată.

Prin urmare, *un profesor propunător de sarcini precum eseu ar trebui să echilibreze utilizarea IA cu activități care încurajează gândirea critică și independentă*, anticipând tendința elevilor de a apela la astfel de instrumente. Aceasta înseamnă stabilirea unor sarcini în care IA poate fi utilizată pentru a ajuta, dar nu pentru a obține rezultatul final. La prima citire, un eseu generat de inteligența artificială poate părea impresionant. Este corect din punctul de vedere gramatical și stilistic și pare că este bine adaptat conținutul la sarcina de lucru. La o analiză mai profundă, apar limitări, mai ales atunci când se abordează subiecte care presupun interdisciplinaritate. Este posibil să lipsească argumentația clară, sursele să fie vagi și să devieze de la propunerea inițială.

Utilizarea Inteligenței artificiale (IA) ca instrument în proiectarea didactică

În urmă cu câțiva ani, în cadrul lecției pentru clasa a XI-a, de la disciplina Istorie, intitulată „Impactul tehnologiei asupra vieții cotidiene”, inteligența artificială putea fi menționată cel mult în rândul domeniilor aflate atunci „în curs de cercetare”. Regândirea scenariului didactic din perspectiva actuală evidențiază o schimbare semnificativă de paradigmă: *inteligența artificială nu mai este nici experiment, nici promisiune, ci o realitate deja prezentă în viața de zi cu zi și, implicit, în școală*. În aceste condiții, întrebarea nu mai este dacă inteligența artificială este utilizată în educație, ci cum poate fi integrată responsabil în demersul didactic, astfel încât să sprijine învățarea și proiectarea didactică.

Una dintre cele mai frecvente critici aduse inteligenței artificiale în educație se referă la răspunsurile greșite sau inexacte pe care uneori aceasta le generează. Totuși, aceste erori nu sunt, de cele mai multe ori, un defect al tehnologiei, ci rezultatul modului în care este utilizată. Mulți utilizatori tratează inteligența artificială fie ca pe un motor de căutare, fie ca pe o entitate capabilă să „înțeleagă” contextul didactic fără explicații suplimentare. În realitate, vorbim despre instrumente conversaționale bazate pe inteligență artificială, care funcționează pe baza indicațiilor primite.

Un motiv pentru care utilizatorii sunt tentați să procedeze diferit în relația cu aceste instrumente este modalitatea lor de răspuns. Instrumentele conversaționale bazate pe inteligență artificială utilizează un limbaj care seamănă cu cel uman și care poate crea impresia unei interacțiuni personale. Uneori, aceste răspunsuri sunt formulate într-o manieră chiar mai politicos articulată decât cea întâlnită în interacțiunile cotidiene, ceea ce poate conduce la supraevaluarea capacităților reale ale instrumentului.



Dacă ne raportăm la obiectele inteligente care ne înconjoară astăzi, precum smartphone-urile sau televizoarele smart, observăm că acestea funcționează eficient doar atunci când sunt configurate în funcție de nevoile utilizatorului. În mod similar, instrumentele conversaționale bazate pe inteligență artificială devin utile în context educațional doar în măsura în care primesc indicații clare și bine contextualizate.

Utilizarea eficientă a inteligenței artificiale presupune tratarea ei ca instrument didactic, nu ca înlocuitor al profesorului. Calitatea rezultatelor depinde direct de claritatea cerințelor formulate de cadrul didactic. Spre exemplu, dacă îi solicităm unui coleg de cancelarie un proiect didactic, acesta va ști imediat despre ce este vorba, cum arată un proiect didactic, ba chiar se va gândi la un proiect mai bun pe care ni-l poate oferi. În schimb, instrumentele bazate pe inteligență artificială trebuie mai întâi să „înțeleagă” ce este acela un proiect didactic, ce componentă are, ce este programa școlară și ce cuprinde aceasta. Astfel, putem remarca faptul că inteligența artificială nu are intenționalitate pedagogică; aceasta aparține exclusiv profesorului.

Modele de prompturi gata de folosit (și adaptat)

Pentru plan de lecție

„Creează un plan de lecție pentru clasa a [nivel], disciplina [materie], tema: [subiect]. Include: competențe specifice, obiective de învățare, metode, materiale necesare, activități practice și evaluare sumativă.”

Pentru fișe de lucru

„Generează o fișă de activități pentru lecția [tema], pentru elevi de clasa a [nivel], cu 5 exerciții variate (ușor, mediu, dificil) și o secțiune de reflecție.”

Activitate interdisciplinară

„Creează o activitate interdisciplinară între [materie 1] și [materie 2] despre tema [subiect comun], potrivită pentru elevii de [nivel]. Include sarcini creative și întrebări deschise.”

Adaptare la niveluri diferite

„Rescrie această lecție pentru elevi cu nivel de învățare diferit (începător, mediu, avansat).”

O solicitare de tipul „generează un proiect didactic despre Revoluția franceză” conduce, de regulă, la rezultate generice și slab ancorate curricular. În schimb, formularea unor prompturi detaliate, care să precizeze nivelul clasei, disciplina, tema, competențele specifice, obiectivele de învățare, metodele, materialele utilizate, activitățile practice și modalitățile de evaluare, permite obținerea unor rezultate mai relevante din punct de vedere didactic. Pentru creșterea acurateței, este recomandată încărcarea unor materiale de referință, precum un model de proiect didactic, lecția din manual și programa școlară corespunzătoare nivelului și disciplinei, astfel încât instrumentul să poată genera propuneri coerente și adaptate contextului educațional.

Pentru a exemplifica diferența dintre o comandă generală și una didactic fundamentată, un model de prompt utilizat în practica didactică poate avea următoarea formulare: *Generează un proiect didactic pentru clasa a X-a, disciplina Istorie, tema: Revoluția franceză. Include competențele specifice vizate, obiectivele de învățare, metodele și strategiile didactice, materialele necesare, activități de învățare centrate pe elev și o formă de evaluare sumativă. Utilizează programa școlară și materialele încărcate anterior ca repere principale.*

Un astfel de prompt oferă instrumentului un cadru clar de lucru și permite obținerea unor rezultate mai bine adaptate nivelului clasei și cerințelor curriculare.

Prin urmare, inteligența artificială nu diminuează rolul profesorului, ci îl consolidează, în măsura în care este utilizată în mod conștient, riguros și în strânsă legătură cu competențele prevăzute în programa școlară. În acest cadru, instrumentele bazate pe inteligență artificială pot contribui la optimizarea activității didactice, fără a substitui responsabilitatea pedagogică a cadrului didactic.

Prof. Doru-Nicolae Grădinaru
Colegiul Național „Grigore Moisil”

O lecție de biologie în SMARTLAB



Atunci când discutăm despre impactul tehnologiei asupra procesului educațional, inevitabil ne întrebăm dacă utilizarea platformelor online, a jocurilor interactive, a laboratoarelor inteligente sau a manualelor digitale reprezintă un avantaj sau un dezavantaj.

Pentru a optimiza utilizarea tehnologiei în procesul de învățare fără a crea dependență, acces inechitabil la informație sau alterarea calității conținuturilor, trebuie găsit acel echilibru care să contribuie la dezvoltarea competențelor necesare într-o societate bazată pe tehnologie și la îmbunătățirea experiențelor educaționale.

Dotarea laboratoarelor inteligente ale Colegiului Național „Mihai Eminescu” prin Programul Național de Redresare și Reziliență este unul dintre proiectele importante ce au ca scop nu doar dezvoltarea bazei materiale, ci și îmbunătățirea procesului de învățare cu ajutorul tehnologiei.

Laboratorul SmartLab este în prezent un partener educațional complex, care transformă modul în care elevii explorează și înțeleg lumea: de la laptopuri de ultimă generație și dispozitive interactive, la ochelari VR ce permit accesul la medii de învățare imersive și imprimante 3D ce facilitează modelarea vizuală a

conceptelor, până la o tablă interactivă modernă și mobilier adaptat activităților desfășurate în cadrul lecțiilor.

Prezint în continuare câteva din experiențele elevilor de la clasa a IX-a D de la Colegiul Național „Mihai Eminescu”, în laboratorul SmartLab, în timpul orei de biologie.

Cu ajutorul ochelarilor VR elevii au făcut o călătorie în interiorul celulei observând caracteristicile organelor celulare; de asemenea a fost folosită animația 3D pentru a înțelege evenimentele care se desfășoară în timpul mitozei.

Activitatea desfășurată în SmartLab a fost percepută ca fiind mult mai interactivă și captivantă, deoarece le-a permis să vizualizeze procese biologice într-un mod care depășește teoria din manual. Utilizarea echipamentelor din laborator a reprezentat o experiență memorabilă, prin care au dobândit cunoștințe noi și au înțeles mai clar conceptele studiate.



Experiența VR și animațiile 3D i-au ajutat să perceapă mai ușor structura și funcțiile celulei, transformând învățarea într-un proces mai intuitiv și mai distractiv. În plus, elevii au apreciat posibilitatea de a interacționa direct cu tehnologia, ceea ce le-a stimulat creativitatea și dorința de a explora concepte suplimentare.

Concluziile cadrului didactic (prof. Nițu Cecilia, profesor de biologie la CNME)

- Elevii au manifestat un nivel crescut de atenție și implicare pe parcursul activității, reacționând pozitiv la instrumentele digitale utilizate.
- Curiozitatea generată de mediul interactiv i-a încurajat să formuleze întrebări suplimentare și să caute explicații mai detaliate privind procesele studiate.
- Utilizarea SmartLab a arătat potențialul tehnologiei de a sprijini înțelegerea conceptelor abstracte, facilitând o abordare mai clară și mai intuitivă a biologiei.

Astfel, laboratorul SmartLab demonstrează că tehnologia poate transforma în mod real procesul didactic, facilitând trecerea de la învățarea teoretică la înțelegerea aplicată. Prin accesul la instrumente digitale avansate, elevii pot explora concepte complexe într-un mod intuitiv, vizual și profund formativ. Astfel, *fiecare lecție devine o experiență educațională completă, care consolidează motivația, implicarea și dorința de a descoperi mai mult.*

Prof. Tanța-Simona Beldie
Prof. Cecilia-Anca Nițu
Colegiul Național „Mihai Eminescu”



Implicarea inteligenței artificiale în procesul educațional

Începând cu anii '90 sistemele de calcul au devenit accesibile publicului larg din țara noastră. Încă din acei ani au fost profesori interesați de optimizarea activităților didactice cu ajutorul aplicațiilor informatice, profesori printre care mă număr și eu. Un exemplu care a avut un impact major au fost lecțiile AEL, lecții care se adresau tuturor elevilor și majorității disciplinelor, de la învățământul primar până la cel liceal. În realizarea lecțiilor din AEL s-a utilizat tehnologia FLASH, dar la ora actuală această tehnologie nu mai este acceptată de browserele moderne.

Pe parcursul anilor am realizat împreună cu elevii capabili de performanță mai multe produse software cu caracter educațional. Am grupat aceste aplicații împreună cu lecțiile de matematică pe care le-am transformat în format digital pentru a preda cât mai eficient în timpul pandemiei pe un site pentru care am cumpărat un domeniu dedicat: <https://mate-online.ro/>

O scurtă prezentare a acestor materiale se poate viziona la adresa: <https://youtu.be/Kj5v2P4AAQM>

Din multitudinea de resurse și de unelte educaționale pe care ni le oferă Internetul o să mă refer la inteligența artificială. Având cunoștințe minimale referitoare la structura unei pagini web, putem să realizăm produse software educaționale personalizate, conform specialității noastre și specificului claselor la care ne desfășurăm activitatea. De ce pagini web? Am ales acest format deoarece este ușor de publicat și aplicațiile respective pot fi utilizate pe orice calculator.

În cadrul cursului „Școala din viitor” (<https://www.scoaladinviitor.ro/activita>), organizat sub egida Fundației Vodafone și a Casei Corpului Didactic București, am realizat mai multe lecții în format digital cu ajutorul inteligenței artificiale. În continuare vă prezint câteva dintre acestea:

a) **Aplicații pentru elevii cu cerințe educaționale speciale, respectiv clasele primare.** În cadrul acestor lecții apelăm atât la stimulii vizuali cât și la cei auditivi. De remarcat secvențele în care elevii fac legătura dintre obiectele reale și cele

abstracte, de exemplu cifrele sistemului de numerație zecimal. Consider că domeniul realizării de lecții digitale pentru elevii cu cerințe educaționale speciale ar putea fi mult dezvoltat prin astfel de aplicații:

<https://scoala7timisoara.ro/old/inter/jucarii/>



b) **Vin marțienii.** Plecând de la piesa radiofonică citită de Orson Wells, invităm elevii într-o excursie prin sistemul solar. Am insistat și asupra fenomenului cu care ne confruntăm în prezent: "fake news". O secvență interesantă este cea care pleacă de la legile roboticii ale lui Isaac Asimov. Alte informații inedite sunt cele legate de Codul Morse, posibilitatea de a codifica/decodifica mesaje, emiterea semnalului S. O. S. Prin intermediul acestei aplicații, pe lângă dezvoltarea culturii generale apelăm și la gândirea critică a elevilor:

<https://scoala7timisoara.ro/old/inter/orson/>

c) **Importanța scrierii corecte.** În epoca digitală elevii au tendința de a recurge la diferite tipuri de prescurtări. Acest obicei are un impact negativ asupra acestora din multe puncte de vedere. Vă propun să încercăm să convingem elevii să-și scrie mesajele corect și complet:

<https://scoala7timisoara.ro/old/inter/oracolul/>

<https://scoala7timisoara.ro/old/inter/cultura/>



<https://scoala7timisoara.ro/old/inter/racheta/>



<https://scoala7timisoara.ro/old/inter/schema/>

<https://scoala7timisoara.ro/old/inter/lupul/>

Consider că organizarea unor cursuri prin care învățăm colegii să creeze lecții digitale cu ajutorul inteligenței artificiale ar fi foarte interesante și utile. Cursurile ar putea fi ținute la nivel național prin intermediul Caselor Corpului Didactic, eventual prin implicarea unor firme așa cum s-a procedat în cadrul proiectului de succes "Școala din viitor".

1. Generarea de imagini și videoclipuri: <https://leonardo.ai>
2. Generarea de voci: <https://elevenlabs.io>
<https://ttsmaker.com/ro>
3. Generarea unor videoclipuri cu avatar: <https://www.hedra.com/app/home>
4. Generarea de cod HTML: <https://claude.ai/>
5. Aplicații de interes general: <https://chatgpt.com>
<https://copilot.microsoft.com> <https://www.kortix.com>

ISSN 2501-1901: ISSN-L 1583-6584

Autonomia și creativitatea didactică în realizarea resurselor educaționale digitale (RED) la nivel preșcolar

Transformările societății contemporane, determinate de digitalizare și accesul rapid la informație, au influențat semnificativ domeniul educației. În acest context, cadrul didactic nu mai este doar un transmițător de cunoștințe, ci și un facilitator al învățării, care proiectează experiențe educaționale relevante prin intermediul resurselor educaționale digitale (RED). Autonomia și creativitatea didactică reprezintă premise esențiale în realizarea unor astfel de resurse eficiente și adaptate nevoilor elevilor.

Autonomia didactică se manifestă prin libertatea și capacitatea profesorului de a lua decizii informate privind selecția, adaptarea și crearea resurselor educaționale digitale. Aceasta presupune identificarea celor mai potrivite conținuturi, metode și instrumente digitale în raport cu particularitățile de vârstă, nivelul de pregătire și stilurile de învățare ale elevilor prin tratare diferențiată. Profesorul devine un creator de conținut, personalizând resursele digitale pentru a sprijini învățarea diferențiată și pentru a valorifica potențialul fiecărui elev.

Creativitatea didactică și autonomia se completează, oferind valoare pedagogică resurselor educaționale digitale. Aceasta se reflectă în modul inovator de prezentare al informațiilor, în utilizarea elementelor multimedia și în conceperea unor activități interactive care stimulează participarea activă a elevilor. Datorită creativității, cadrul didactic poate transforma conținuturile teoretice în experiențe de învățare atractive, accesibile și motivante, favorizând dezvoltarea gândirii critice, a spiritului colaborativ și a competențelor digitale.

Integrarea autonomiei și creativității didactice în realizarea RED are un impact semnificativ asupra procesului educațional. Resursele digitale bine concepute contribuie la creșterea eficienței actului didactic, facilitează învățarea centrată pe elev și permit adaptarea demersului educațional la diverse contexte de predare, inclusiv în mediul online sau hibrid.

De asemenea, acestea susțin evaluarea formativă și oferă feedback imediat, sprijinind progresul individual al elevilor.

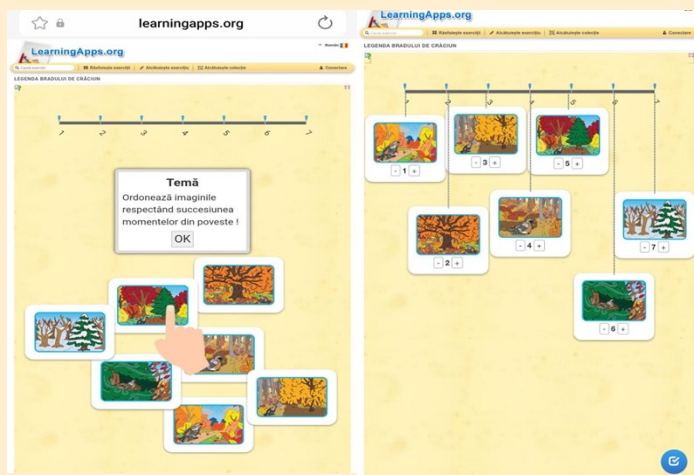
Exemplele de resurse educaționale digitale realizate în mod creativ includ lecții interactive, fișe de lucru digitale, teste online, materiale video explicative sau proiecte colaborative desfășurate pe platforme educaționale. Astfel de resurse nu doar transmit informații, ci creează contexte de învățare activă și participativă.

Prin formare continuă, cadrul didactic are posibilitatea de a se informa despre noile tendințe tehnologice, astfel încât să-și poată adapta și proiecta activitatea folosindu-se de multitudinea de resurse educaționale digitale și de instrumentele digitale care se regăsesc în online.

În utilizarea acestor resurse nu trebuie avută tendința de înlocuire a metodelor tradiționale de predare, ci mai degrabă de o completare a acestora cu ceva nou, atractiv și ușor de utilizat de către generația nouă. Predarea tradițională își păstrează calitatea ei, menținându-se interacțiunea "față în față", drept pentru care avem contact vizual cu copiii, se păstrează formularea clară a ideilor, a exprimării, feedback-ul se realizează imediat datorită mimicii, gesturilor, copiii pot socializa cu colegii fără să existe o barieră a ecranului sau a impedimentelor tehnice imprevizibile, menținându-se astfel socializarea. De cealaltă parte, metodele de educație digitală presupun cunoașterea unui minimum de informații cu privire la utilizarea dispozitivelor digitale, a instrumentelor de lucru, a site-urilor și depind de anumite variabile cum ar fi funcționalitatea dispozitivelor, a internetului, a tablei inteligente. Deși au tendința să înlocuiască anumite calități vocaționale ale profesorilor dar și ale copiilor, precum desenul, înclinațiile artistice, pictura, dezvoltarea motricității fine prin decupat, lipit etc. există totuși instrumente digitale care facilitează dezvoltarea acestor aptitudini, precum Canva, Padlet, etc.

Prin accesul la pagina comunității utilizatorilor se creează, datorită acestor instrumente, un schimb de experiență și de bune practici între educatori și profesori, astfel că acestea au o funcție importantă, aceea de a crea conexiuni între munca dascălilor cu experiență și dorința de învățare a celor debutanți, ori conexiuni între metode și jocuri pedagogice create de pedagogi. Instrumentele au capacitatea de a stoca și a oferi publicului utilizator jocurile, exercițiile, fișele de lucru și proiectele create de profesori. Datorită acestui fapt se încurajează schimbul de bune practici între colegi și colaborarea profesională, crescând astfel calitatea actului educațional.

La nivel preșcolar principala activitate a copiilor este jocul, acesta stă la baza învățării. Totodată și imaginea joacă un rol foarte important în învățare. În activitățile cu copiii, folosesc instrumente digitale precum Canva sau Genially. Lecțiile includ explicații vizuale, exerciții de fixare și elemente de autoevaluare. Pentru joc am ales instrumentele Jigsaw planet și Wordwall ce conțin quiz-uri și puzzle-uri, roata aleatoare, jetoane cu imagini, potriviri etc.



(LearningApps.org – Joc: Legenda bradului de Crăciun)

Book-creator este un instrument nelipsit în activitățile mele cu preșcolarii. Se pot înregistra povești cu vocea educatoarei, se pot crea mici istorioare, iar copiii își pot crea propriile cărți pe baza desenelor lor. Copiii ascultă și privesc astfel poveștile cu interes.

Prin valorificarea creativității didactice transpusă în resursele educaționale, profesorul contribuie activ la modernizarea și eficientizarea procesului de predare–învățare–evaluare și răspunde provocărilor educației moderne contribuind la formarea unor elevi competenți, autonomi și adaptați cerințelor societății actuale.

Bibliografie:

1. *Noi perspective ale educației în era digitală*, Lucrările Conferinței *Noi Perspective ale Educației în Era Digitală*, Nr. 3, Ediția a III-a, 2021 Iași, 2021;
2. Stoica Ancuța Loredana, *Beneficiile utilizării platformelor E-Learning în Predare-Învățare*, Editura Școala Vremii ARAD 2022



(app.Bookcreator.com -Legenda globurilor de Crăciun)

Prof. Ioana Badiu
Grădinița Nr. 7

Utilizarea tehnologiei în activitatea didactică

Un profesor care să facă față vremurilor actuale – referindu-ne la digitalizarea actului didactic – este cel capabil să se adapteze, să-și schimbe în permanență strategiile didactice raportându-se la elev și interesele acestuia. Cadrele didactice trebuie să acorde o atenție deosebită în ceea ce privește alegerea aplicațiilor potrivite în activitatea didactică. Ca învățătoare, *îmi centrez demersul didactic pe dezvoltarea competențelor-cheie și, evident, ale celor prevăzute în programă gradual, în raport cu particularitățile de vârstă și individuale ale elevilor.* Astfel, în contextul actual, al globalizării informațiilor și al tehnologiilor avansate, lecțiile nu mai poate fi gândite fără să se apeleze la competențele digitale de utilizare a tehnologiei informației, ca instrument de învățare și cunoaștere, la abilitățile de navigare și căutare a informațiilor pe internet, această disciplină oferind șansa dezvoltării unui spirit inventiv, creativ, a abilităților de comunicare, a gândirii algoritmice, a puterii de convingere prin susținerea unei prezentări folosind mijloacele multimedia.

Un prim pas în integrarea digitalului este selecția platformelor educaționale adecvate. Profesorii ar trebui să opteze pentru aplicații care:

- Corespund obiectivelor curriculare;
- Favorizează interacțiunea și colaborarea;
- Oferă feedback imediat;

Sunt intuitive și accesibile.

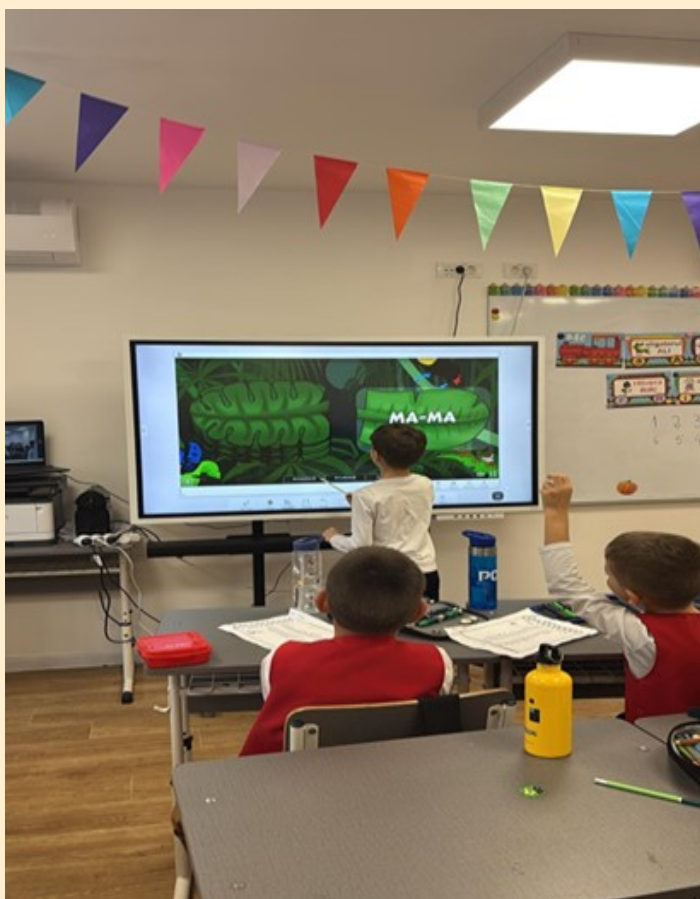
Integrarea tehnologiei nu trebuie să înlocuiască metodele clasice de predare, ci să le completeze. De exemplu, un profesor poate utiliza o platformă digitală pentru a evalua rapid cunoștințele elevilor înainte de a aprofunda subiectul printr-o discuție în clasă. Unul dintre cele mai mari avantaje ale aplicațiilor educative este posibilitatea de a adapta conținutul în funcție de ritmul fiecărui elev.

Profesorul în sistemul tradițional funcționează ca principala sursă de informații, transmitându-le elevilor într-un mod predominant comunicativ. Metodele tradiționale pun accent pe reproducerea cunoștințelor, sunt orientate în principal spre produsul final, iar



evaluarea este, de fapt, o reproducere a cunoștințelor. Acestea au un caracter formal și stimulează competiția, generând motivație extrinsecă pentru învățare.

În contrast, pedagogia digitală adoptă o abordare centrată pe elev, în care acesta devine participant activ în procesul său de învățare. Tehnologiile digitale facilitează o comunicare multidirecțională și permit personalizarea experiențelor educaționale. Profesorul își transformă rolul din cel de transmitător de informații în cel de facilitator al învățării, mentor de conținut. Educația tradițională se bazează pe manuale tipărite, tablă clasică și materiale fizice, în timp ce pedagogia digitală integrează platforme online, aplicații interactive, resurse multimedia. Pedagogia digitală nu urmărește înlocuirea completă a metodelor tradiționale, ci mai degrabă complementaritatea acestora. Sunt convinsă că cei mai mulți dintre noi am devenit dependenți de tehnologie și de utilizarea RED la clasă.



procesului educațional. Flexibilitatea temporală și spațială constituie un avantaj major, permițând profesorilor să își organizeze activitățile educaționale independent de constrângerile geografice și de program fix. Eficientizarea activităților reprezintă un alt beneficiu semnificativ. Instrumentele digitale eliberează profesorul „de o serie de sarcini repetitive sau de rutină, lăsându-i mai mult timp pentru aspectele creative și relaționale ale predării”.

Evaluările cu ajutorul aplicațiilor online oferă un mod atractiv și rapid de a monitoriza progresul elevilor. Numeroase instrumente permit integrarea testelor interactive în timpul sau la finalul lecției.

Practicile didactice cu ajutorul tehnologiei includ utilizarea aplicațiilor și platformelor interactive (precum Wordwall.net, LearningApps.org, Padlet.com), crearea de conținut digital interactiv cum ar fi videoclipuri educaționale, și platforme de învățare personalizată care se adaptează ritmului fiecărui elev. Aceste practici ajută la captarea atenției elevilor, stimulează autonomia și oferă feedback rapid.

Aplicația Wordwall am utilizat-o în activitatea didactică mai ales în timpul orelor de consolidare sau de verificare a cunoștințelor, priceperilor și deprinderilor. Am utilizat jocul **“Deschide caseta”**. Elevii, prin intermediul aplicației, au răspuns la întrebări precum: Care cifră este mai mare 6 sau 8?, „Care sunt vecinii cifrei 4?”, „Descompune cifra 10”, „Numărul 7 este par sau impar?”, „Numără din 2 în 2 de la 9 la 1” etc.

Beneficiile utilizării tehnologiei în procesul didactic pentru elevi sunt substanțiale. Accesul rapid și extins la informații constituie un alt beneficiu major. Elevii pot accesa „un univers vast de resurse educaționale, cum ar fi cărți, articole academice, tutoriale video, simulări interactive și cursuri online”. Această bogăție de resurse permite o învățare autonomă și diversificată, consolidând cunoștințele în ritmul propriu al fiecărui elev. Tehnologia asigură accesul simultan la un volum mare de informații pentru un număr mare de utilizatori și lărgeste orizontul de cunoaștere.

Personalizarea învățării reprezintă unul dintre cele mai revoluționare aspecte ale pedagogiei digitale. Platformele de învățare online și aplicațiile educaționale pot adapta conținutul și metodele de predare în funcție de nevoile și progresul fiecărui student. Această abordare personalizată crește implicarea și motivația elevilor, permițându-le să atingă potențialul maxim. Aplicațiile de învățare adaptivă ajustează dificultatea conținutului în funcție de performanțele elevului.

Beneficiile pentru profesori (flexibilitate, eficiență, date despre progresul elevilor) sunt remarcabile.

Pentru cadrele didactice, pedagogia digitală aduce transformări profunde în practicile profesionale, oferind noi oportunități de dezvoltare și eficientizare a



Un alt exemplu de utilizare a tehnologiei în activitatea didactică este **Roata aleatoare**. Elevii au fost deosebit de încântați să facă față provocărilor din cadrul jocului precum: "Descompune numărul 9", "Cu cât este mai mare 5 față de 3?", „Numără din 2 în 2 de la 1 la 10” etc.



Aplicația Wordwall am utilizat-o și în cadrul orelor de CLR în vederea însușirii citit-scrisului de către elevi. Am realizat jocul "Deschide caseta", un joc interactiv care i-a motivat pe elevi să dezlege tainele cititului și să se implice activ în cadrul lecției.



În concluzie, consider că este foarte importantă integrarea resurselor digitale în activitatea didactică de la clasă în vremurile actuale. Cu tehnologia digitală care avansează rapid și cu tot mai mulți elevi care sunt conectați la internet, este important să integrăm aceste instrumente în procesul educațional pentru a spori eficiența și calitatea acestuia.

Există multe beneficii ale integrării resurselor digitale în activitatea didactică. Prin utilizarea tehnologiei, elevii pot accesa informații la un nivel mai avansat și mai interactiv decât prin metodele tradiționale. Aceasta poate fi folosită pentru a îmbunătăți colaborarea, creativitatea și comunicarea între elevi și profesori, precum și pentru a personaliza instruirea în funcție de nevoile individuale ale elevilor.

Bibliografie:

- <https://livresq.com/ro/news/resursele-educationale-deschise-in-contextul-pedagogiei-digitale-moderne-rol-impact-si-standardizare/>
- <https://educatia-digitala.ro/resurse-educationale-deschise-red-utilitate-si-utilizare-experimentul-ariadna/>
- EDICT- Revista Educației

Prof. Aurora Nicoleta Moloiu
Prof. Nicoleta Ileana Ciobanu
Școala Gimnazială Nr. 194

Modernizarea profesiei de bibliotecar școlar

Pe măsură ce educația și accesul la informație se mută tot mai mult în mediul digital, profesia de bibliotecar se află într-un punct de transformare esențială. Rolul tradițional – acela de custode al colecțiilor fizice – nu mai este suficient pentru nevoile comunităților educaționale contemporane.

Bibliotecarul în era resurselor educaționale deschise

În contextul în care tot mai multe materiale educaționale sunt disponibile ca *Resurse Educaționale Deschise*, bibliotecarul modern trebuie să devină un facilitator al cunoașterii digitale:

- să selecteze, să organizeze și să pună la dispoziție resurse digitale relevante pentru diferite niveluri de învățare;
- să ghideze utilizatorii în utilizarea eficientă a RED-urilor, asigurându-se că sunt adaptate nevoilor lor educaționale;
- să promoveze competențele de alfabetizare informațională și digitală, competențe esențiale în epoca digitală.

Biblioteca virtuală în școli

Conceptul de **bibliotecă virtuală** – o colecție organizată de resurse digitale accesibile online – devine tot mai relevant pentru instituțiile de învățământ. În acest context, bibliotecarii școlari și specialiștii în informație trebuie să aibă competențe noi:

- managementul conținutului digital;
 - integrarea resurselor digitale în practica educațională;
 - colaborarea cu cadrele didactice pentru a sprijini alegerea RED-urilor;
 - promovarea culturii academice și a cercetării bazate pe resurse digitale;
- arhivarea digitală.

Un bibliotecar modern nu mai este doar gardianul rafturilor, ci un *mediator între utilizator și lumea vastă a informațiilor digitale* – un promotor al accesului deschis la cunoaștere. În școli, această transformare poate sprijini în mod direct procesul educațional, oferind

elevilor și profesorilor instrumentele necesare pentru a naviga și valorifica educația digitală.

În bibliotecile școlare americane și-a făcut deja apariția o nouă profesie, **School Library Media Specialist (Specialist media pentru biblioteca școlară)**, cu competențe clare în utilizarea și gestionarea tehnologiilor educaționale (baze de date, platforme de învățare, aplicații web, resurse educaționale deschise etc).

În țara noastră, *Legea Învățământului preuniversitar nr. 198/ 2023* prevede normarea unui post de **profesor documentarist pentru digitalizare** în centrele de documentare și informare, structuri infodocumentare moderne care funcționează în prezent în numeroase unități de învățământ și care se preconizează, conform OMECTS 5556/2011 (Regulamentul de organizare și funcționare a bibliotecilor școlare și a centrelor de documentare și informare) că vor înlocui bibliotecile școlare actuale.

Modernizarea profesiei de bibliotecar școlar reprezintă un răspuns necesar la transformările profunde generate de digitalizarea educației și de extinderea accesului la informație în mediul online. Bibliotecarul nu mai poate fi definit exclusiv prin gestionarea colecțiilor fizice, ci devine un actor esențial în ecosistemul educațional digital, cu rol activ în selecția, organizarea și valorificarea resurselor educaționale digitale și deschise.

Bibliografie:

- Legea Învățământului preuniversitar nr. 198/ 2023. CAPITOLUL XIII. Norma didactică, Art. 20, lit. j în Monitorul Oficial al României, partea I, Nr. 613/5.VII.2023
- Ordin MECTS nr. 5556/ 2011. Regulamentul de organizare și funcționare a bibliotecilor școlare și a centrelor de documentare și informare în Monitorul Oficial al României, 757 din 27 octombrie 2011, art. 41
- Montgomery County Public Schools. Maryland. School Library Media Programs. Library Media Specialist: Four Roles Description [online]. Disponibil pe Internet la adresa <https://www.montgomeryschoolsmd.org/departments/media/about/roles/#admin>

drd. Laura Rudeanu, documentarist CCD București
Doctorand Universitatea din București
Școala Doctorală Litere

Respectarea normelor GDPR în activitatea unităților de învățământ preuniversitar



În contextul digitalizării accelerate a educației și al utilizării extinse a platformelor informatice în procesul instructiv-educativ, protecția datelor cu caracter personal a devenit o preocupare esențială pentru unitățile de învățământ preuniversitar. Regulamentul (UE) 2016/679 privind protecția datelor cu caracter personal (GDPR) se aplică în mod direct și instituțiilor de învățământ, care au calitatea de operatori de date.

Respectarea normelor GDPR nu reprezintă doar o obligație legală, ci și o condiție necesară pentru asigurarea unui climat educațional bazat pe respectarea drepturilor fundamentale ale elevilor, părinților și personalului din sistemul de educație.

Unitățile școlare prelucreză un volum semnificativ de date cu caracter personal, multe dintre acestea aparținând unor categorii sensibile, în special în cazul elevilor minori. Dintre cele mai frecvente tipuri de date se pot menționa:

- datele de identificare ale elevilor și ale părinților;
- informații privind parcursul educațional și situația școlară;
- date referitoare la sănătate sau la cerințe educaționale speciale;
- imagini și înregistrări realizate în cadrul activităților școlare;
- date profesionale ale personalului didactic și nedidactic.

Prelucrarea acestor date impune aplicarea unor măsuri sporite de securitate și confidențialitate, având în vedere vulnerabilitatea persoanelor vizate.

Conform prevederilor GDPR, datele cu caracter personal trebuie prelucrate în mod legal, echitabil și transparent, exclusiv în scopuri determinate și legitime. În activitatea unităților de învățământ, aceste principii se reflectă prin:

- informarea corectă a elevilor și părinților cu privire la prelucrarea datelor;
- colectarea și utilizarea datelor strict necesare desfășurării activităților educaționale;
- obținerea consimțământului, atunci când este impus de lege;
- elaborarea și respectarea procedurilor interne privind protecția datelor;
- asigurarea securității documentelor și a sistemelor informatice utilizate.

Aplicarea coerentă a acestor măsuri contribuie la prevenirea incidentelor de securitate și la creșterea încrederii în instituția școlară.



Un factor determinant în respectarea normelor GDPR îl constituie nivelul de informare și formare al personalului din învățământ. Cadrele didactice și personalul auxiliar trebuie să cunoască obligațiile care le revin în calitate de persoane implicate în prelucrarea datelor cu caracter personal.

Casa Corpului Didactic are un rol important în sprijinirea unităților de învățământ prin organizarea de programe de formare continuă și activități de informare, menite să dezvolte competențe specifice în domeniul protecției datelor și al securității informațiilor.

Nerespectarea prevederilor GDPR poate genera consecințe juridice și instituționale semnificative, precum:

- încălcarea dreptului la viață privată al elevilor și al personalului;
- afectarea imaginii și credibilității unității de învățământ;

- aplicarea unor sancțiuni de către autoritatea de supraveghere;
- apariția unor conflicte cu părinții sau cu alte instituții.

Prevenirea acestor situații este posibilă prin respectarea cadrului legal și prin implementarea unor mecanisme clare de control intern.

În concluzie, protecția datelor cu caracter personal reprezintă o componentă esențială a managementului educațional modern. Respectarea normelor GDPR reflectă responsabilitatea instituțională a unităților de învățământ și contribuie la crearea unui mediu educațional sigur, bazat pe respect, transparență și profesionalism.

Prin formare continuă, proceduri clare și asumarea responsabilităților legale, unitățile școlare pot integra cerințele GDPR în practica educațională curentă, în beneficiul întregii comunități școlare.

Secretar Dana-Rucsandra Nițu
CCD București

Ziua Internațională a Cititului Împreună (ZICI) - 4 februarie 2026

Ziua Internațională a Cititului Împreună (ZICI) este o inițiativă globală lansată în anul 2010 de *LitWorld*, o organizație non-profit dedicată promovării alfabetizării și dreptului la educație.

Când se sărbătorește ZICI

- În prima zi de miercuri a lunii februarie, în fiecare an.

Obiectivele principale ale ZICI

- Promovarea alfabetizării la nivel global;
- Încurajarea cititului cu voce tare, mai ales în rândul copiilor;
- Conștientizarea inegalităților educaționale existente la nivel mondial;
- Implicarea comunității (școli, biblioteci, familii, instituții culturale);
- Dezvoltarea competențelor de comunicare, gândire critică și ascultare activă.

Importanța cititului împreună

- Îmbunătățește vocabularul și fluența în citire;
- Sprijină dezvoltarea cognitivă și emoțională;
- Consolidează relațiile dintre cititor și ascultător;
- Crește interesul pentru lectură pe termen lung.

Modalități de celebrare

Ziua poate fi marcată prin:

- sesiuni de lectură publică în școli și biblioteci;
- lecturi intergeneraționale (copii-părinți-bunici);
- cluburi de lectură și ateliere tematice;
- lecturi online sau maratoane de citit;
- invitați speciali: scriitori, profesori, bibliotecari, jurnaliști culturali.

www.ccd-bucuresti.org



**CASA CORPULUI DIDACTIC
A MUNICIPIULUI
BUCUREȘTI**

Prin tradiție, pentru viitor!

Adresa redacției
Splaiul Independenței Nr. 315 A
Sector 6, București
Telefon: 021.313.49.01
Fax: 021.313.49.27

Adresa de e-mail:

atelier.didactic@ccdbucuresti.org

REVISTA ATELIER DIDACTIC

EDIȚIE ON-LINE

**ISSN 2501-1901
ISSN-L 1583-6584**

ECHIPA DE REDACȚIE A REVISTEI ATELIER DIDACTIC

Director: Nicoleta Briciu
Redactor șef: Laura Rudeanu
Corector: Nela Niculița Burcea
Publisher online: Raluca Viviana Ionescu

Responsabilitatea pentru conținutul articolelor aparține în totalitate autorilor.

Imaginile utilizate au scop educațional.



Editura Atelier Didactic

Coordonator Editura Atelier Didactic: Laura Rudeanu