

MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII
INSPECTORATUL ȘCOLAR JUDEȚEAN SUCEAVA

ACTIVITATEA DIDACTICĂ DIGITALĂ ÎN PROCESUL DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE

DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE
ACTIVITATEA DIDACTICĂ DIGITALĂ ÎN PROCESUL

Editura George Tofan
Suceava, 2026

Sesiunea interjudețeană de comunicări științifice și referate
„Activitatea didactică digitală în procesul de predare-învățare-evaluare”
Volum colectiv

Prezenta lucrare a fost elaborată cu prilejul desfășurării Sesiunii interjudețene de comunicări științifice și referate „Activitatea didactică digitală în procesul de predare-învățare-evaluare”, secțiune a Proiectului „De la $-\infty$ la $+\infty$ ” inclus în Calendarul Activităților Educative Județene CAEJ Suceava 2025, secțiunea C10 Domeniul științific, poziția 5.

ISBN 978-606-625-585-1

Coordonatori:

Angelo - Cătălin Bărbuță – Inspector școlar pentru matematică, Inspectoratul
Școlar Județean Suceava

Doina-Gabriela Șlincu – profesor metodist, Casa Corpului Didactic „George
Tofan” Suceava

Zanfirica Boiciuc – profesor, Școala Gimnazială „Miron Costin” Suceava

Tehnoredactare:

Ing. Cătălin Laslău – informatician, Casa Corpului Didactic „George Tofan” Suceava

Ing. Rîmbu Elena – secretar, Casa Corpului Didactic „George Tofan” Suceava

Redactor editură:

Zup Daniela – profesor metodist, Casa Corpului Didactic „George Tofan” Suceava

Responsabilitatea pentru conținutul articolelor de specialitate cuprinse în lucrare
aparține în totalitate autorilor.

Cuprins

- ✚ Tehnologia în procesul de predare-învățare-evaluare
- ✚ Folosirea resurselor educaționale deschise ca instrument inovativ în evaluarea la clasele primare: perspective psihopedagogice și metodologice
- ✚ Geografia Viitorului: cum transformă digitalizarea învățarea spațiului
- ✚ Activitatea didactică digitală în procesul de predare – învățare – evaluare la matematică
- ✚ Integrarea resurselor digitale în predarea, învățarea și evaluarea limbilor străine
- ✚ Activitatea didactică digitală în procesul de predare-învățare-evaluare, pentru elevii din învățământul primar
- ✚ Experiențe digitale în proiectul eTwinning „Farm Business”
- ✚ Modalități de abordare a educației parentale
- ✚ Rotiri prin joacă
- ✚ Integrarea resurselor educaționale digitale în dezvoltarea limbajului și a atitudinilor ecologice în învățământul preșcolar
- ✚ Digitalizarea procesului educațional: perspective asupra predării, învățării și evaluării
- ✚ Jocurile educaționale digitale în învățământul primar
- ✚ Platforma educațională Quizizz și utilizarea sa în predarea matematicii
- ✚ Integrarea tehnologiei în școala secolului XXI
- ✚ Utilizarea tehnologiei în procesul de evaluare a elevilor din ciclul primar și gimnazial
- ✚ Influențele programului integrat sportiv - specialitatea înot - asupra dezvoltării personalității școlarului mic
- ✚ Flipped Classroom-lecție altfel
- ✚ Rolul activităților digitale în procesul educațional al preșcolarilor
- ✚ Operații cu fișiere și directoare – resursă RED
- ✚ Integrarea resurselor digitale în procesul de predare-învățare-evaluare la nivel preșcolar
- ✚ Activități digitale Erasmus+ în sprijinul educației incluzive
- ✚ Activitatea didactică digitală în procesul de predare-învățare-evaluare la clasa I
- ✚ Activitatea didactică digitală în procesul de predare-învățare-evaluare, din perspectiva profesorilor de limbă franceză
- ✚ Activitatea didactică digitală în procesul de predare-învățare-evaluare, din perspectiva profesorilor de limbă franceză
- ✚ Predarea, învățarea, evaluarea digitală în cadrul orelor de limba engleză prin traduceri
- ✚ Proiect didactic ”Grupele de animale” Clasa a III a Aplicații Google și Livresq
- ✚ Integrarea resurselor digitale narative în activitățile cu preșcolarii

- ✚ Redefinirea educației prin digital: Rolul activității didactice digitale în Biologie și Chimie
- ✚ Impactul integrării resurselor digitale în actul educațional
- ✚ Competențele digitale ale învățătorului - premisa susținerii unor activități didactice moderne și eficiente
- ✚ Analiza evaluării digitalizate la examenele naționale
- ✚ Provocări și soluții în educația digitală
- ✚ Didactica digitală în educația fizică la ciclul primar
- ✚ Tehnologiile digitale în educație, oportunități și provocări
- ✚ Activitatea didactică digitală între inovație și adaptare
- ✚ Utilizarea tehnologiei digitale în procesul didactic
- ✚ Rolul profesorului în mediul educațional digital –de la transmitător de cunoștințe la facilitator al învățării
- ✚ Crearea unui test cu Google Formulare

Tehnologia în procesul de predare-învățare-evaluare

**Popescu Anamaria,
Colegiul Național „Mihai Eminescu” Suceava**

Este binecunoscut faptul că, în ultima perioadă, elevii sunt atrași de tot ceea ce presupune tehnologie modernă. În ultima perioadă, tehnologia se bucură de o deosebită atenție și din partea cadrelor didactice, părinților și autorităților competente și responsabile ale statului.

Educația digitală presupune anumite capacități și competențe din partea profesorului, în conformitate cu standardele politicilor educaționale naționale sau europene, precum și strategia personală de predare. Procesul complex al educației presupune o bună planificare și realizarea efectivă a rezultatelor așteptate ale învățării, monitorizarea, autoevaluarea și evaluarea rezultatelor și îmbunătățirea lor permanentă.

Atât tehnologia modernă cât și creativitatea cadrului didactic în construcția unei lecții, poate motiva un elev să-și îndrepte atenția spre disciplina predată de acesta, poate crește interesul pentru lectură și studiu individual, poate determina anumite conexiuni/ interdisciplinaritate, poate anima starea de spirit de la clasă și per total, poate determina ca ora sa să fie așteptată cu nerăbdare de elevi.

Școala românească trebuie să iasă din normele stricte ale ideii de transfer de cunoștințe către elevi, idee care încă mai stă ca temei de bază a tot ceea ce școala face sau trebuie să facă. Școala să fie locul unde elevii primesc informații, dar accentul să nu cadă pe dimensiunea informativă, ci din ce în ce mai mult pe formare, integrare, relaționare.

Utilizarea mijloacelor moderne, a resurselor educaționale deschise, a instrumentelor/platformelor educative este imperios necesară. Adaptarea conținuturilor științifice, aplicate la nevoile elevilor generației de azi, cu aplicație în viața cotidiană, corelate cu adaptările tehnice de astăzi, conduce spre succesul unei lecții.

Totuși valoarea formativă a mijloacelor de învățământ și mai ales a noilor utilități tehnice nu au relevanță pedagogică, cognitivă, decât dacă sunt utilizate pe lângă metode real-active. Aceasta pentru că ele sunt valabile în măsura în care și elevul este motivat să participe la cunoaștere, să învețe activ. Atunci profesorul poate să ofere un spectru larg de resurse, să le antreneze într-un context actual, să mobilizeze abilități și competențe înalt cognitive, să permită interacțiuni între elevi, să sprijine acumulări de cunoștințe noi, să depășească simpla achiziție, să stimuleze curiozitatea epistemică.

Internetul poate fi asimilat cu o bibliotecă infinit de mare, este un adevărat tezaur care va trebui să ajungă un izvor de cunoștințe, atent alese și fructificate sub îndrumarea profesorilor. Lecțiile sunt concepute astfel încât să fie utilizate de către profesor în procesul de predare la clasă, oferind elevilor posibilitatea să urmărească explicațiile profesorului și să interacționeze direct cu materialul de studiu.

Lecțiile multimedia sunt capabile să aducă un plus de valoare în explicarea acelor procese, fenomene sau structuri dificil de abordat prin metodele clasice. De exemplu, prin modelarea cu ajutorul calculatorului, procesele foarte greu de observat în condiții reale, cum ar fi fenomene microscopice sau din contră macroevoluții de relief pot fi studiate în tot dinamismul lor, la diferite scări spațiale sau temporale.

Departate de rutina orelor obișnuite, în care efortul de abstractizare pe care trebuie să-l facă este considerabil, elevii descoperă o lume în care teoria și practica se întâlnesc sub o formă accesibilă. Noțiuni înainte complicate din chimie și fizică sunt prezentate intuitiv, elevii pot să experimenteze liber și să vizualizeze în timp real rezultatul experimentelor.

Conținutul unei lecții în format electronic poate îmbina atât prezentări, simulări, experimente interactive, exerciții, teste cât și jocuri educaționale. Toate momentele de lecție realizate presupun activitatea nemijlocită a elevilor, iar interactivitatea constă în cea mai mare parte în feedback gradual oferit utilizatorului pe tot parcursul lecției. Designul grafic și funcționalitatea, aspectul vizual,

contribuie semnificativ la înțelegerea clară a fiecărei unități de informație oferită, fiind realizat în concordanță cu normele psihopedagogice de proiectare și luând în considerație particularitățile de vârstă ale elevilor.

Evaluarea cu ajutorul testelor pe calculator poate fi și o prețioasă resursă de economisire a timpului. Ea îmbină o multitudine de funcții menite să faciliteze procesul de predare-învățare, oferind profesorului posibilitatea de a controla în permanență calitatea procesului instructiv educativ desfășurat prin: demonstrații interactive, testarea elevilor după fiecare temă, evaluarea cunoștințelor elevilor prin votarea simultană, identificarea răspunsurilor corecte printr-o metodă interactivă, evaluarea nivelului de predare, evidența rezultatelor prin intermediul rapoartele statistice generate de platforme.

Cadrul didactic are elementele necesare construirii unui demers didactic personalizat, în funcție de cerințe și condiții concrete, în funcție de experiența sa și de nivelul de achiziții al clasei. Materialele educaționale în format digital nu au menirea de a le înlocui pe cele clasice, ci de a fi instrumente eficiente la îndemâna profesorului.

Așadar, utilizarea unei anumite resurse educaționale digitale în clasa secolului XXI trebuie luată treptat, însoțită încă de metode tradiționale precum demonstrarea, explicația, problematizarea etc.

Bibliografie:

1. Parfene, C., *Metodica studierii limbii și literaturii române*, Iași, Polirom, 1999.
2. Coroi, I. – *Percepția calității în educație*, 2017, pag. 1-9.

Folosirea resurselor educaționale deschise ca instrument inovativ în evaluarea la clasele primare: perspective psihopedagogice și metodologice

Prof. înv. primar TUDOSĂ Mihaela-Carmen
Școala Gimnazială Nr.1 Suceava

În contextul actual al educației, digitalizarea procesului didactic a devenit un imperativ pentru dezvoltarea competențelor secolului XXI. Resursele educaționale deschise (RED-uri) reprezintă instrumente inovative care permit profesorilor să integreze tehnologia în activitățile de predare, învățare și evaluare. Aceste resurse includ fișe de lucru digitale, teste interactive, jocuri educative și aplicații online, disponibile gratuit și utilizabile flexibil. În România, inițiative precum proiectul CRED au promovat utilizarea RED-urilor în școlile primare, contribuind la dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor și profesorilor.

Integrarea RED-urilor în evaluare oferă oportunități semnificative pentru personalizarea învățării, stimularea motivației elevilor și dezvoltarea competențelor metacognitive.

Cadru psihopedagogic al evaluării la clasele primare

Evaluarea în învățământul primar are rolul de a sprijini procesul de învățare, nu doar de a măsura rezultatele finale. Aceasta trebuie să fie adaptată particularităților cognitive, emoționale și sociale ale copiilor. La această vârstă, elevii dezvoltă gândirea concret-operativă (Piaget) și încep să utilizeze limbajul ca instrument de gândire, iar interacțiunea socială devine un factor central în învățare (Vygotsky).

Evaluarea la clasele primare îndeplinește mai multe funcții esențiale: evaluarea diagnostică permite identificarea nivelului inițial de cunoștințe și detectarea dificultăților de învățare; evaluarea formativă sprijină progresul elevilor prin feedback continuu, corectarea greșelilor și ajustarea strategiilor didactice; evaluarea sumativă măsoară progresul și oferă informații pentru decizii pedagogice ulterioare. Integrarea RED-urilor în aceste procese facilitează personalizarea și adaptarea evaluării la nevoile fiecărui elev, sporind autoreglarea și implicarea activă în învățare.

Caracteristicile și avantajele RED-urilor în evaluare

Resursele educaționale deschise sunt caracterizate prin accesibilitate, flexibilitate, interactivitate și posibilitatea de personalizare. Spre deosebire de materialele tradiționale, RED-urile permit elevilor să lucreze în ritmul propriu, să exploreze informația și să primească feedback imediat, ceea ce stimulează motivația intrinsecă și implicarea cognitivă.

Accesibilitatea RED-urilor le face potrivite pentru toți elevii, inclusiv pentru cei cu nevoi speciale. Interactivitatea permite transformarea evaluării într-un proces activ, implicând elevii prin teste interactive, jocuri educative și simulări. Flexibilitatea spațială și temporală permite utilizarea RED-urilor atât în clasă, cât și acasă, în sesiuni sincron sau asincron, oferind oportunități de învățare personalizată. Monitorizarea progresului prin platforme digitale este un alt avantaj major, permițând profesorilor să urmărească evoluția fiecărui elev și să ajusteze activitățile didactice în timp real.

Forme de evaluare cu RED-uri

a. Teste și chestionare interactive

Platforme precum Kahoot, Quizizz și Socrative permit realizarea de teste interactive care oferă feedback imediat elevilor. Această metodă sprijină evaluarea formativă, ajută la corectarea greșelilor și încurajează reflecția asupra propriilor răspunsuri. De exemplu, un test digital de matematică poate include exerciții de tip „alege răspunsul corect” sau „completează spațiile libere”, iar elevul primește instant feedback și explicații detaliate.

b. Portofolii digitale

Portofoliile digitale sunt colecții de lucrări și proiecte ale elevilor stocate online, care permit evaluarea progresului pe termen lung. Aceasta dezvoltă auto-reflecția și autoevaluarea elevilor, oferind profesorului date pentru feedback diferențiat. În plus, portofoliile digitale stimulează creativitatea, deoarece elevii pot include texte, desene, fotografii și înregistrări audio sau video.

c. Jocuri educative și simulări

Jocurile educative permit evaluarea competențelor într-un mod ludic și interactiv. Elevii învață prin experiențe simulate, ceea ce crește motivația și implicarea. Aplicații precum Scratch permit evaluarea logicii, gândirii algoritmice și creativității, iar progresul elevilor este urmărit automat de platformă.

d. Proiecte digitale colaborative

Proiectele digitale colaborative dezvoltă competențe transversale precum comunicarea, colaborarea și responsabilitatea digitală. Profesorul poate evalua atât produsul final, cât și modul de implicare al fiecărui elev. Proiectele pot include realizarea unor prezentări multimedia, postere digitale sau videoclipuri tematice, integrând cunoștințele dobândite și abilitățile de colaborare.

Impactul RED-urilor asupra învățării și motivației

Integrarea RED-urilor în procesul de evaluare sporește implicarea activă a elevilor, stimulează autoreglarea învățării și dezvoltarea competențelor metacognitive. Feedback-ul instant și posibilitatea de a analiza rezultatele proprii contribuie la creșterea motivației intrinseci. Utilizarea RED-urilor facilitează, de asemenea, formarea competențelor digitale și transversale, esențiale pentru integrarea elevilor în societatea digitală.

Profesorul rămâne ghidul principal al procesului educațional. El selectează și adaptează RED-urile, proiectează activități integrate și oferă feedback personalizat. Este responsabil de echilibrul dintre sarcinile digitale și interacțiunea față-în-față, pentru a menține coeziunea socială și a preveni izolarea elevilor. Formarea continuă a cadrelor didactice este esențială pentru implementarea eficientă a RED-urilor și utilizarea lor metodologică corectă.

Implementarea RED-urilor poate întâmpina provocări precum accesul inegal la tehnologie, lipsa experienței cadrelor didactice și rezistența la schimbare. Alte limitări includ supraîncărcarea cognitivă a elevilor și posibila reducere a interacțiunii socio-emoționale directe. Soluțiile includ utilizarea platformelor cu acces offline, formarea continuă a profesorilor și combinarea activităților digitale cu interacțiunea față-în-față.

Folosirea RED-urilor în evaluarea la clasele primare reprezintă o abordare inovativă, care sprijină dezvoltarea competențelor digitale, stimulează învățarea activă și personalizată și creează un mediu educațional motivant. Evaluarea digitală nu este doar un instrument de măsurare, ci devine un factor activ de dezvoltare a învățării, contribuind la formarea competențelor cognitive, metacognitive și socio-emoționale ale elevilor.

Bibliografie

- DigitalEdu. (n.d.). *Resurse educaționale deschise pentru profesori și elevi.* <https://digitaledu.ro/resurse-educationale-deschise/>
- IȘE. (2018). *Resurse educaționale deschise: definire, practici și nevoie de dezvoltare.* <https://www.ise.ro/wp-content/uploads/2018/06/Resurse-educationale-deschise-definire-practici-si-nevoie-de-dezvoltare.pdf>

Leonte, R. (2024). *Creare resurse RED - suport de curs.* https://ccdbacau.ro/wp-content/uploads/2024/03/Suport-curs_Creare_resurse_RED-2.pdf

Geografia Viitorului: Cum Transformă Digitalizarea Învățarea Spațiului

**Prof. Divisevici Ana Maria,
Colegiul Național „Mihai Eminescu” Suceava**

Această lucrare explorează modul în care digitalizarea transformă predarea geografiei, accentuând avantajele utilizării tehnologiei digitale în procesul de învățare. Sunt analizate instrumente digitale, aplicații practice, avantaje și provocări, cu scopul de a evidenția impactul pozitiv al tehnologiei asupra înțelegerii fenomenelor geospațiale.

Cuvinte-cheie

digitalizare, geografie, GIS, educație digitală, hărți interactive, învățare interactivă

Transformările rapide din domeniul tehnologiei informației au influențat major educația contemporană. Geografia, disciplină ce îmbină dimensiunea teoretică cu aplicabilitatea practică, beneficiază semnificativ de resursele digitale. Integrarea noilor tehnologii facilitează o înțelegere mai profundă a relației dintre om și spațiul geografic, oferind metode inovative pentru vizualizarea, interpretarea și analiza fenomenelor naturale și socio-economice.

Importanța digitalizării în educație prezintă numeroase aspecte: Digitalizarea în procesul de predare-învățare nu reprezintă doar o schimbare de suport (manual clasic → resursă digitală), ci o

transformare metodologică. În predarea geografiei, aceasta presupune în primul rând utilizarea hărților interactive și a datelor satelitare pentru explicarea fenomenelor spațiale. Utilizarea hărților interactive și a datelor satelitare pentru explicarea fenomenelor spațiale

Hărțile interactive și datele satelitare au revoluționat predarea geografiei, oferind o modalitate dinamică și vizuală de a studia și explica fenomenele spațiale. Ele permit elevilor să perceapă relațiile complexe dintre elementele mediului natural și antropizat, precum și variațiile spațiale și temporale ale acestora.

Hărțile interactive sunt instrumente digitale care permit explorarea și analiza spațiului geografic în mod dinamic. Spre deosebire de hărțile tradiționale topografice, realizate prin proiecții cartografice tipărite, acestea oferă următoarele avantaje:

- Explorare vizuală multi-strat: Elevii pot activa sau dezactiva straturi tematice (relief, hidrografie, climă, populație), înțelegând cum interacționează diversele elemente.
- Zoom și panoramare: Permit examinarea detaliată a unor regiuni mici sau vizualizarea pe scară largă a fenomenelor globale.
- Interactivitate și feedback: Elevii pot măsura distanțe, calcula suprafețe, marca obiective sau crea propriile hărți tematice, stimulând gândirea critică și participarea activă.

Pot fi menționate exemple de platforme care folosesc hărți interactive: Google Maps, Google Earth, ArcGIS Online, StoryMaps.

Datele satelitare oferă informații precise și actualizate despre suprafața Pământului și fenomenele care o afectează. Utilizarea lor în educație permite observarea schimbărilor în timp real, astfel elevii pot urmări evoluția suprafețelor defrișate, extinderea unui areal urban sau modificări climatice, prin imagini capturate periodic de sateliți.

Mai pot fi studiate fenomenele naturale complexe legate de activități precum monitorizarea eroziunii solului, dinamica ghețarilor sau traiectoria uraganelor, acestea devin vizibile și ușor de înțeles.

Date satelitare oferă oportunități pentru analiza spațială și comparativă: Datele satelitare pot fi suprapuse pe hărți tematice pentru a analiza corelații între mediu, populație și activități economice.

Digitalizare geografiei înseamnă și aplicații didactice concrete precum cele care realizează simularea proceselor geofizice și climatice reprezintă o metodă modernă de predare, sau cele care utilizează tehnologii digitale pentru a recrea și studia fenomene naturale complexe. Aceasta permite elevilor să observe și să analizeze în timp real interacțiunea dintre factorii naturali, într-un mod vizual și interactiv, depășind limitele manualelor și hărților tipărite.

Există mai multe posibilități de utilizarea a simulării fenomenelor climatice: Elevii pot observa distribuția precipitațiilor sau a temperaturilor globale și pot corela aceste date cu relieful și proximitatea față de corpurile de apă. Alte modele permit vizualizarea distribuției influenței curenților oceanici și a altor fenomene atmosferice la scară locală sau globală. Elevii pot urmări efectele schimbărilor climatice, cum ar fi creșterea temperaturii medii, topirea ghețarilor sau modificarea regimului precipitațiilor.

Simulările geofizice includ procese precum mișcarea plăcilor tectonice, formarea reliefului, eroziunea solului, vulcanismul sau cutremurele. Aceste simulări permit vizualizarea mecanismelor care stau la baza fenomenelor naturale, facilitând înțelegerea lor prin modelare tridimensională.

Simulările hidrologice se referă la circulația apei în ecosisteme și bazinul hidrografic, monitorizarea inundațiilor sau a secetei, analizând impactul factorilor climatici și antropici.

Instrumentele digitale utilizate sunt Softwarele GIS și simulatoarele specializate precum ArcGIS, QGIS, EarthExplorer, SimClim, care permit modelarea fenomenelor și integrarea datelor reale. Un rol important îl au platforme educaționale cu simulări interactive: Google Earth Engine, NASA Worldview, Climate Interactive – care oferă elevilor posibilitatea de a explora scenarii climatice și geofizice în timp real.

Foarte atractive în predare sunt aplicațiile ce utilizează realitatea virtuală și augmentată. Acestea permit vizualizarea tridimensională a reliefului sau a atmosferei, oferind o experiență imersivă în

angrenajul complex al proceselor naturale. Printre cele mai frecvente aplicații didactice menționăm: Analiza schimbărilor climatice globale, un exercițiu, ce oferă posibilitatea elevilor să compare distribuția valorilor temperaturilor și precipitațiilor între diferite decenii, observând impactul încălzirii globale.

Un alt exemplu este legat de studiul cutremurelor și vulcanilor: Simulările geofizice permit vizualizarea mișcării plăcilor tectonice, a epicentrelor cutremurelor și a erupțiilor vulcanice, înțelegând cauzele și efectele acestora.

De asemenea pot fi realizate proiecte interdisciplinare cu ajutorul cărora elevii pot combina date climatice și geofizice cu statistici sociale și economice pentru a analiza vulnerabilitatea zonelor la dezastre naturale. Elevii pot combina date geografice, statistice și sociale pentru a crea rapoarte vizuale despre urbanizare, biodiversitate sau poluare.

Hărțile interactive și imaginile satelitare permit studiul hazardurilor naturale: identificarea zonelor predispușe la inundații, cutremure sau alunecări de teren.

Predarea geografiei utilizând suportul digital, prezintă numeroase avantaje pedagogice, dezvoltă competențele digitale și gândirea critică, facilitează înțelegerea fenomenelor abstracte prin vizualizare concretă, dar și oferă un mediu de învățare activ și participativ, în care elevii experimentează și investighează.

Provocările determinate de acest model de educare sunt numeroase, printre acestea fiind evidente necesitatea existenței unei infrastructuri digitale adecvate (internet rapid, calculatoare sau tablete). Profesorii trebuie să aibă pregătire în domeniul GIS și instrumente digitale pentru a ghida corect elevii. Analiza datelor complexe poate fi dificilă pentru elevii fără suport pedagogic corespunzător.

Un rol important îl are digitalizarea predării geografiei prin colaborare, prin utilizarea de platforme digitale care facilitează învățarea la distanță. Cele mai utilizate instrumente digitale aplicabile în procesul educativ sunt: GIS (Geographic Information Systems) prin platforme precum ArcGIS sau QGIS ce permit colectarea, procesarea și reprezentarea datelor spațiale, aplicația Google Earth / Google Maps: ce pot fi utilizate ca instrumente accesibile pentru explorare virtuală și studii comparative. Alte instrumente sunt resursele multimedia de tipul documentarelor video, fie aplicațiile 3D, simulatoare de climă și relief.

Frecvent utilizate sunt platformele digitale educaționale: Google Classroom, Moodle, Edmodo, ele reprezintă un suport solid pentru evaluare și comunicare didactică.

Câteva exemple de teme și exerciții didactice atractive pentru elevi pot fi :

- Construirea de modele de analiză a dinamicii urbanizării prin imagini satelitare comparate în timp;
- Realizarea de proiecte de „story map” cu ArcGIS, realizate de elevi pe teme locale (turism, resurse naturale);
- Studiul schimbărilor climatice cu ajutorul datelor furnizate de NASA sau NOAA;
- Tururi virtuale pentru explorarea patrimoniului natural (Parcul Național Yellowstone, Delta Dunării).

Avantajele predării folosind suportul digital sunt: creșterea interactivității și a motivației elevilor; dar și dezvoltarea gândirii critice și a competențelor digitale, precum și accesul la informații actualizate și posibilitatea facilitării educării interdisciplinare.

Au fost însă identificate și probleme legate de educarea digitalizată, precum infrastructura insuficientă în unele școli, nivelul inegal de pregătire digitală al profesorilor. Mai putem identifica o situație îngrijorătoare și anume dependența de tehnologie, cu riscul scăderii a capacității de analiză critică.

Concluzii:

Digitalizarea în predarea geografiei transformă radical modul de învățare, deschizând noi perspective asupra lumii și oferind oportunități pentru formarea unor cetățeni globali informați și

responsabili. Totuși, succesul acestei transformări depinde de politici educaționale coerente, investiții în infrastructură și dezvoltarea continuă a competențelor digitale ale profesorilor.

Bibliografie

1. Bednarz, S. W. (2004). Geographic Information Systems: A Tool to Support Geography and Environmental Education? *GeoJournal*, 60(2), 191–199.
2. Demirci, A. (2009). How do teachers approach new technologies: Geography teachers' attitudes towards Geographic Information Systems (GIS). *European Journal of Educational Studies*, 1(1), 43–53.
3. Goodchild, M. F. (2018). Reimagining the history of GIS. *Annals of GIS*, 24(1), 1–8.
4. Curriculum Național – Geografie, Ministerul Educației, România (edițiile actualizate).
5. Resurse online:
 - <https://earth.google.com/education/>
 - <https://storymaps.arcgis.com/>
 - <https://earthobservatory.nasa.gov/>

Activitatea didactică digitală în procesul de predare – învățare – evaluare la matematică

**Prof. Andronic Gheorghe Nelu,
Școala Gimnazială Cacica**

Transformările din educație din ultimele decenii au pus accentul pe integrarea resurselor digitale în procesul de predare–învățare–evaluare. Matematica, ca disciplină fundamentală în formarea gândirii logice și a competențelor de rezolvare a problemelor, beneficiază semnificativ de instrumentele tehnologice moderne. În mediul rural, unde resursele materiale și infrastructura sunt adesea limitate, profesorul devine principalul factor care mediază accesul elevilor la educația digitală și asigură șanse egale de învățare.

Ca profesor cu o experiență de peste de ani și cu provocarea predării la clase simultane, în ultimii ani, am constatat că utilizarea resurselor digitale nu doar eficientizează procesul didactic, ci oferă și un plus de atractivitate și motivație pentru elevi.

Activitatea didactică digital în predare

Predarea matematicii presupune transmiterea de concepte abstracte, adesea dificil de înțeles prin metodele tradiționale. Resursele digitale oferă posibilitatea de:

- utilizare a softurilor educaționale (ex. GeoGebra, Desmos) pentru vizualizarea grafică a funcțiilor și a relațiilor matematice;
- integrarea platformelor educaționale (Kahoot, Quizizz, Google Classroom) pentru activități interactive și pentru consolidarea noțiunilor;
- diversificarea metodelor prin videoclipuri explicative și simulări online, care pot clarifica concepte complexe.

În clasele simultane, predarea digitală permite organizarea diferențiată a activităților: un grup de elevi poate lucra la un set de exerciții online, în timp ce profesorul explică altui grup noțiuni noi. Aceasta reduce riscul de pasivitate și crește gradul de autonomie al elevilor.

Activitatea didactică digital în învățare

Învățarea asistată digital dezvoltă capacitatea elevilor de a lucra independent și de a-și autoevalua progresul. Elevii au posibilitatea să:

- rezolve exerciții pe platforme care oferă feedback imediat;
- acceseze tutoriale video sau aplicații mobile, adaptate nivelului lor;
- învețe într-un ritm propriu, ceea ce este esențial într-un context cu niveluri de pregătire diferite

(clase simultane).

În mediul rural, unde uneori accesul la internet este limitat, profesorul poate valorifica resurse offline (manuale digitale descărcate pe laptop/tabletă, aplicații ce funcționează fără conexiune permanentă).

Activitatea didactică digital în evaluare

Evaluarea digitală aduce transparență, obiectivitate și rapiditate. Prin instrumente precum Google Forms sau platforme specializate, profesorul poate:

- aplica teste formative sau sumative;
- oferi feedback personalizat;
- analiza progresul fiecărui elev prin rapoarte generate automat.

În plus, evaluarea interactivă (jocuri, competiții online) îi motivează pe elevi să participe activ și să-și dezvolte competențele matematice într-un mod atractiv.

Provocări și soluții

Integrarea activității didactice digitale nu este lipsită de dificultăți, mai ales în mediul rural:

- lipsa echipamentelor – soluția poate fi folosirea resurselor existente (telefon, un singur calculator conectat la videoproiector);

- niveluri diferite de competență digitală – atât profesorii, cât și elevii pot beneficia de cursuri de formare continuă;

- resurse limitate de internet – utilizarea materialelor offline, salvate anterior.

Profesorul rămâne cel care îmbină metodele tradiționale cu cele digitale, alegând resursele potrivite în funcție de specificul clasei și al comunității.

Concluzii

Activitatea didactică digitală în predarea matematicii reprezintă o oportunitate de modernizare și eficientizare a actului educațional. În mediul rural, unde predarea simultană este o realitate, tehnologia devine un sprijin esențial în organizarea lecțiilor, motivarea elevilor și diversificarea evaluării. Experiența de peste două decenii la catedră arată că digitalizarea nu înlocuiește profesorul, ci îl sprijină, oferindu-i instrumente noi pentru a face matematica mai accesibilă, mai vizuală și mai atractivă.

Bibliografie

1. Cerghit, I. (2006). Metode de învățământ. București: Editura Didactică și Pedagogică.
2. Istrate, O. (2013). Pedagogie digitală. București: Editura Universitară.
3. Voinea, L. (2020). Inovație și digitalizare în educație. Cluj-Napoca: Editura Eikon.
4. www.geogebra.org – resurse digitale pentru matematică.
5. www.profesoronline.ro – platformă educațională pentru profesori și elevi.

Integrarea resurselor digitale în predarea, învățarea și evaluarea limbilor străine

Prof. Juravle-Lucescu Alina
Colegiul Național "Ștefan cel Mare" Suceava

Activitatea didactică digitală reprezintă astăzi un element central al procesului de predare, învățare și evaluare. Transformările aduse de tehnologie au schimbat modul în care profesorii interacționează cu elevii și modul în care aceștia accesează și asimilează informația. În predarea limbilor străine, în special a limbii germane, integrarea resurselor digitale permite o abordare mai variată, mai motivantă și mai adaptată nevoilor reale de comunicare.

Predarea limbii germane prin mijloace digitale facilitează accesul elevilor la resurse autentice, cum ar fi articole de presă, videoclipuri, podcasturi sau materiale audio. Acestea contribuie la dezvoltarea competențelor de înțelegere și exprimare, încurajând utilizarea limbii în contexte reale. Profesorul are rolul de a structura aceste resurse și de a le integra în activități care să dezvolte atât competențele lingvistice, cât și cele digitale.

Platformele digitale oferă oportunități multiple. LearningApps (<https://learningapps.org>) permite crearea de exerciții interactive, cum ar fi asocierea de imagini cu vocabularul, completarea de propoziții sau jocuri tip puzzle. Elevii pot exersa într-un mod interactiv, iar profesorul are posibilitatea de a adapta materialele la nivelul fiecărei clase. Kahoot (<https://kahoot.com>) sprijină evaluarea prin quiz-uri rapide, iar competiția între elevi crește interesul și motivația. Quizizz (<https://quizizz.com>) aduce diversitate în evaluare, oferind feedback imediat și rapoarte detaliate ale progresului. Padlet (<https://padlet.com>) facilitează activitățile de colaborare, permițând realizarea de proiecte, prezentări de vocabular și colecții de resurse online. Aplicații precum Duolingo (<https://www.duolingo.com>) oferă exerciții zilnice pentru vocabular și gramatică, bazate pe gamificare, ceea ce stimulează practica constantă.

Un rol important îl are și Deutsche Welle (<https://www.dw.com/de/deutsch-lernen/s-2055>), care pune la dispoziție materiale variate pentru toate nivelurile de competență, de la A1 la C1. Elevii pot accesa lecții video, podcasturi și articole, ceea ce facilitează contactul direct cu limba germană autentică. Goethe-Institut (<https://www.goethe.de>) completează această ofertă cu resurse digitale și aplicații educaționale adaptate nevoilor profesorilor și elevilor.

Avantajele activității didactice digitale sunt evidente. Resursele sunt actualizate, atractive și accesibile. Activitățile interactive cresc motivația și implicarea elevilor. Profesorul poate personaliza sarcinile și poate oferi feedback imediat. Totuși, există și limite: dependența de conexiunea la internet și de echipamente adecvate, riscul de distragere a atenției sau necesitatea unei pregătiri continue din partea cadrelor didactice. Aceste aspecte trebuie luate în considerare pentru a asigura o integrare eficientă a digitalului în educație.

Metodele digitale de predare a limbii germane sunt variate. Exercițiile interactive pe LearningApps sprijină fixarea vocabularului. Vizionarea de materiale video pe Deutsche Welle, urmată de întrebări de înțelegere, dezvoltă competențele de ascultare și vorbire. Proiectele colaborative realizate pe Padlet dezvoltă atât competențele lingvistice, cât și pe cele sociale. Evaluarea formativă se realizează prin Google Forms (<https://forms.google.com>) sau Quizizz, care permit monitorizarea progresului și ajustarea activităților ulterioare. De asemenea, Google Classroom (<https://classroom.google.com>) facilitează organizarea lecțiilor, încărcarea resurselor și transmiterea feedbackului personalizat.

În România, există platforme gratuite care sprijină activitatea digitală. Livresq (<https://www.livresq.com>) permite crearea de lecții interactive cu exerciții, imagini și teste. Programul Digitaliada (<https://www.digitaliada.ro>) oferă resurse educaționale gratuite, adaptate curriculumului

național. Platforma Învățătorul Digital (<https://invatatoruldigital.ro>) sprijină profesorii în crearea de materiale digitale și evaluări. Aceste instrumente au un impact pozitiv în organizarea conținutului didactic și în evaluarea progresului. Un exemplu elocvent este lecția despre *Vreme și anotimpuri* „Das Wetter und die Jahreszeiten”, o resursă educațională deschisă pe care am elaborat-o pe platforma Livresq. <https://library.livresq.com/details/6867e3e498d16e000942c25f>. Această lecție este destinată elevilor de gimnaziu cu un nivel de competență lingvistică A2, conform Cadrului European Comun de Referință pentru Limbi (CECRL). Tema centrală este „**Vremea și anotimpurile**”, abordată din perspectiva dezvoltării vocabularului tematic, a exprimării corecte în contexte reale și a utilizării structurilor gramaticale specifice: **adjective, adverbe, verbe „sein” și „werden”**. Lecția propune o varietate de activități interactive, receptive și productive, menite să stimuleze învățarea activă, comunicarea și gândirea critică. Elevii vor explora vocabularul legat de vreme și anotimpuri, vor exersa înțelesul global și detaliat al unor texte scrise și orale, vor completa propoziții, vor reordona cuvinte, vor formula descrieri și predicții meteorologice și își vor exersa exprimarea scrisă și orală.

Resursa este construită pe baza competențelor din programa școlară pentru limba germană (nivel A2) și conține:

- ✓ exerciții de vocabular și gramatică contextualizată
- ✓ sarcini de ascultare și înțelegere auditivă
- ✓ activități de producere a mesajului oral și scris
- ✓ itemi de evaluare formativă și sumativă (tip grilă, completare, răspuns deschis, reordonare)
- ✓ fișe de lucru și resurse online interactive (quiz-uri, jocuri, cântece)
- ✓ sugestii de teme pentru acasă.

Lecția poate fi utilizată atât în predare sincronă, cât și în regim asincron, fiind compatibilă cu platforme digitale (Teams, Classroom, Moodle) și adaptabilă diferitelor ritmuri de învățare.

Descrierea tuturor activităților propuse pentru lecția „Das Wetter und die Jahreszeiten” (nivel A2)

Aktivität 1: Wortschatztraining – Wetter und Jahreszeiten (Consolidarea vocabularului)

Scop: Consolidarea vocabularului de bază legat de vreme și anotimpuri

Tip de activitate: Potrivire cuvinte – imagini / selectare imagine corectă

Format: individual sau perechi

Itemi: alegere multiplă, completare cuvânt lipsă, răspuns deschis

Exemplu: „Wie ist das Wetter? → sonnig / windig / neblig / schneit”

Aktivität 2: Grammatik im Kontext – Adjektive, Adverbien, „sein” und „werden” (Gramatică)

Scop: Aplicarea noțiunilor gramaticale în contexte funcționale

Tip de activitate: Completarea enunțului, transformări de propoziții

Itemi: completări, alegere multiplă, reordonare, răspuns deschis

Exemplu: „Morgen _____ (werden) es kalt und windig.”

Aktivität 3: Hörverstehen – Wetterbericht hören (Audiție)

Scop: Dezvoltarea înțelegerii orale prin ascultarea unui buletin meteo

Tip de activitate: Ascultare + răspuns la întrebări

Itemi: alegere multiplă, adevărat/fals, completare

Resurse: video-uri scurte (YouTube), fragmente audio didactice

Exemplu: „Was wird das Wetter morgen in Berlin? → regnerisch / sonnig”

Aktivität 4: Schreibaufgabe – Mein Wetterbericht (Prognoza meteo)

Scop: Exprimare scrisă funcțională și descriptivă

Tip de activitate: Scriere de text (scurt buletin meteo)

Itemi: redactare cu cerință deschisă

Exemplu: „Schreibe 5–7 Sätze: Wie ist das Wetter heute und morgen in deiner Stadt?”

Aktivität 5: Sprechübung – Rollenspiel / Wetterdialoge (Jocuri de rol adaptate la tema studiată)

Scop: Dezvoltarea exprimării orale prin joc de rol

Tip de activitate: Perechi / grupuri – dialoguri despre vreme

Itemi: întrebări – răspunsuri, completare conversații

Exemplu:

– A: „Wie ist das Wetter heute?”

– B: „Es ist kalt und neblig. Und bei dir?”

Hausaufgabe / Temă pentru acasă

Scrie un scurt text de tip **buletin meteo** (5–7 enunțuri), incluzând:

- ✓ descrierea vremii de azi
- ✓ o predicție pentru ziua următoare
- ✓ folosirea corectă a verbelor „sein” și „werden”
- ✓ cel puțin 2 adjective și 2 adverbe

Resurse bibliografice utilizate în realizarea lecției

1. LearningApps – Wetter

<https://learningapps.org/watch?v=p5b3ib3qn> (Asociere imagine-cuvânt, quiz-uri interactive)

2. Wetterspiele auf Deutsch (interactive puzzles)

<https://www.schlaupkopf.de/grundschule/klasse2/deutsch/wetter/> (Jocuri grilă pentru nivel începător și mediu)

3. Games to Learn German – Weather

<https://www.gamestolearnGerman.com/weather-vocabulary/> (Jocuri de vocabular vizual și auditiv)

4. Digitales Domino – Wetter & Kleidung

<https://de.islcollective.com/deutsch-arbeitsblatter/sprache-der-schule/wortschatz/wetter-domino/107635> (Domino interactiv pentru descărcat sau tipărit)

Concluzii

Activitatea digitală trebuie să fie integrată echilibrat cu metodele tradiționale. Predarea exclusiv digitală nu este suficientă, iar contactul direct profesor-elev rămâne esențial. Totuși, integrarea atentă a resurselor digitale aduce un plus semnificativ în calitatea învățării. Profesorii de limba germană sunt încurajați să selecteze platforme adaptate obiectivelor și să combine metodele digitale cu activități de comunicare directă. Elevii beneficiază astfel de o experiență completă și motivantă.

Sugestia personală este ca profesorii să acorde prioritate evaluării formative prin instrumente digitale. Feedbackul imediat ajută elevii să își corecteze greșelile și să își dezvolte autonomia. De asemenea, recomand alternarea platformelor pentru a menține interesul și pentru a stimula învățarea prin experiențe variate.

Referințe bibliografice:

1. Bocoș, M. (2020). Instruirea asistată de calculator. Editura Paralela 45.
2. Istrate, O. (2018). Educația digitală. Editura Polirom.
3. Deutsche Welle. Deutsch lernen. <https://www.dw.com/de/deutsch-lernen/s-2055>
4. Goethe-Institut. Materiale educaționale digitale. <https://www.goethe.de>
5. European Centre for Modern Languages. Resources for language learning. <https://www.ecml.at>
6. LearningApps. <https://learningapps.org>
7. Kahoot. <https://kahoot.com>
8. Quizizz. <https://quizizz.com>
9. Padlet. <https://padlet.com>
10. Duolingo. <https://www.duolingo.com>
11. Google Forms. <https://forms.google.com>

12. Google Classroom. <https://classroom.google.com>
13. Livresq. <https://www.livresq.com>
14. Digitaliada. <https://www.digitaliada.ro>
15. Învățătorul Digital. <https://invatatoruldigital.ro>

Activitatea didactică digitală în procesul de predare–învățare–evaluare, pentru elevii din învățământul primar

Prof. Amariței Mihaela
Școala Gimnazială „Bogdan Vodă” Rădăuți, jud. Suceava

Introducere

Societatea actuală, caracterizată de progres tehnologic accelerat, determină școala să își regândească strategiile de formare și să adapteze procesul instructiv–educativ la noile realități. Integrarea instrumentelor digitale în activitatea didactică nu mai reprezintă doar o opțiune, ci o necesitate. Pentru învățătorul de la clasă, utilizarea tehnologiei nu este un scop în sine, ci un mijloc prin care predarea devine mai atractivă, învățarea mai activă, iar evaluarea mai eficientă. În învățământul primar, unde motivația, curiozitatea și jocul sunt esențiale, digitalul se transformă într-un catalizator al implicării și creativității.

Predarea prin intermediul instrumentelor digitale

Predarea, ca etapă a procesului educațional, presupune transmiterea și explicarea unor conținuturi noi. În acest sens, tehnologia sprijină elevii să vizualizeze și să înțeleagă concepte care, prin metode tradiționale, ar putea părea abstracte. Exemple:

- utilizarea **prezentărilor interactive** (Canva, Google Slides), care combină textul cu imagini, animații și videoclipuri pentru a face lecțiile mai clare și atractive;
- integrarea **platformelor educaționale** (Nearpod, Kahoot!, EduApps, JigSawPuzzle), prin care elevii răspund în timp real la întrebări sau participă la activități interactive;
- folosirea **tablei interactive sau a tabletei**, prin care copiii pot ordona, muta și asocia imagini, participând direct la procesul de construire a cunoștințelor;
- **Genially**, **Livresq**— conținuturi interactive și jocuri educaționale.

Astfel, lecțiile devin mai dinamice și se centreză pe participarea activă a elevului.

Învățarea activă și colaborativă prin digital

Procesul de învățare în ciclul primar are nevoie de activități ludice, care să stimuleze cooperarea și gândirea critică. Instrumentele digitale pot crea contexte de explorare și colaborare:

- **Padlet sau Jamboard**: panouri virtuale unde elevii adaugă idei, propoziții sau imagini, construind împreună un produs final (de exemplu, o poveste colectivă la Comunicare în limba română);
- **Minecraft Education Edition**: spațiu interactiv unde elevii descoperă geometria, științele naturii sau concepte matematice prin construcții și simulări;
- **LearningApps** și **Wordwall**: aplicații care transformă exercițiile de fixare într-un joc, menținând atenția și motivația copiilor;
- **ScratchJr** / **Code.org** — introducere în algoritmi și gândire computațională
- **iMovie, Flip** – creare video; **Suno – AI Music for Creators** - creare melodii.

Învățarea devine astfel participativă, iar copilul se implică activ în descoperirea cunoștințelor, nu doar în recepționarea lor.

Evaluarea prin instrumente digitale

Evaluarea digitală completează metodele tradiționale prin rapiditatea și diversitatea formelor de feedback oferit elevilor și cadrelor didactice. Exemple:

- **Kahoot! și Quizizz, Mentimeter, Answergarden** -pentru evaluări formative, care transformă verificarea cunoștințelor într-o competiție prietenoasă;
- **Google Forms sau Socrative**, pentru teste rapide, cu rezultate centralizate automat;
- **Portofoliul digital** (Seesaw, Google Drive, Padlet), care adună creațiile elevilor, de la teme și proiecte la fotografii și înregistrări audio, oferind o imagine clară asupra progresului fiecărui copil.
- **Book Creator, Story Jumper** — proiecte de storytelling / portofolii multimedia.

Astfel, evaluarea nu este percepută ca un moment de stres, ci ca o etapă firească de învățare și autocunoaștere.

Avantaje și provocări

Integrarea tehnologiei în procesul educațional aduce numeroase avantaje:

- crește motivația elevilor;
- favorizează participarea activă și colaborarea;
- diversifică resursele și metodele de predare;
- dezvoltă competențele digitale, necesare în societatea contemporană.

Pe de altă parte, există și provocări: diferențele de acces la tehnologie, timpul necesar pentru pregătirea materialelor digitale și nevoia de formare continuă a cadrelor didactice.

Concluzie

Din perspectiva învățătorului, activitatea didactică digitală nu înlocuiește metodele tradiționale, ci le completează și le îmbogățește. Ea oferă elevilor posibilitatea de a trece de la „minus infinit” – necunoaștere, timiditate, lipsă de motivație – la „plus infinit” – cunoaștere, încredere, creativitate. Folosită cu discernământ și adaptată vârstei școlarilor mici, tehnologia devine un sprijin real în construirea unui învățământ de calitate, centrat pe copil și orientat spre viitor, iar profesorul poate deveni un bun și eficient facilitator educațional.

Bibliografie

1. 3. Iucu, R. B. Instruirea școlară. Perspective teoretice și aplicative. Iași: Editura Polirom, 2013.
2. Voinea, L. Inovația în educație și formarea competențelor digitale. Craiova: Editura Universitaria, 2020.
3. Curs EduShift – Pedagogie digitală – Profesor în Online

Experiințe digitale în proiectul eTwinning „Farm Business”

Prof. educație timpurie- Bosînceanu Gabriela
Școala Gimnazială Râșca

În era digitală, integrarea tehnologiei în procesul educațional devine esențială, chiar și în grădinițe, unde copiii dezvoltă competențe timpurii. Tehnologia nu doar facilitează predarea, ci și stimulează creativitatea, colaborarea și învățarea prin joc. Proiectele internaționale eTwinning oferă cadrul ideal pentru a valorifica resursele digitale, permițând copiilor să învețe interactiv și să comunice

cu parteneri din alte țări. Referatul de față prezintă modul în care activitățile digitale au fost integrate în proiectul „**Farm Business**” și impactul lor asupra procesului de predare–învățare–evaluare.

„**Farm Business**” este un proiect internațional eTwinning destinat copiilor de vârstă preșcolară (3–6 ani), desfășurat în colaborare cu grădinițe din *Grecia, România, Bulgaria, Slovenia, Lituania și Iordania*. Proiectul urmărește stimularea curiozității și interesului copiilor pentru viața la fermă, oferindu-le oportunitatea de a descoperi informații despre animale, plante, mediul înconjurător și principiile sustenabilității. Activitățile au fost concepute astfel încât să combine în mod echilibrat metodele tradiționale cu activități digitale interactive, favorizând dezvoltarea globală a copiilor.

Pe parcursul proiectului, copiii au participat la 10 activități tematice diverse, care au inclus desen, jocuri educative, cântece, povești și activități practice, toate integrate cu suport digital. Această abordare a permis stimularea gândirii creative, dezvoltarea abilităților sociale și emoționale, precum și familiarizarea timpurie cu tehnologiile digitale. În plus, colaborarea cu parteneri internaționali a oferit copiilor oportunitatea de a împărtăși experiențe și de a interacționa cu colegi din alte țări, contribuind la dezvoltarea competențelor interculturale și la înțelegerea diversității.

Astfel, „**Farm Business**” nu doar că facilitează învățarea prin metode atractive și inovative, dar creează și un cadru în care copiii își pot dezvolta competențele digitale, sociale și cognitive într-un mod integrat și plăcut.

În cadrul proiectului eTwinning „**Farm Business**”, colaborarea dintre școlile partenere a fost constantă, echilibrată și activă. Fiecare partener a desfășurat activități lunare adaptate vârstei și nivelului copiilor din grupă. Printre activitățile realizate s-au numărat: crearea fermei lui Mr. John, construirea cotețelor pentru găini, vânzarea ouălor, confecționarea păpușilor din lână obținută după tunderea oilor, îngrijirea păsărilor, ascultarea poveștii „Cei trei purceluși”, mulsul vacii și folosirea laptelui pentru pregătirea clătitelor, plantarea boabelor de fasole și pregătirea unei iahnii, realizarea de sperietori pentru grădină și multe altele.

Toate aceste activități au fost desfășurate independent în fiecare grădiniță, dar au fost atent documentate și publicate în **TwinSpace**, oferind copiilor posibilitatea de a viziona materialele realizate de colegii din celelalte țări. Aceștia au reacționat cu entuziasm prin desene, comentarii simple și activități de tip „mirror”, consolidând astfel colaborarea și schimbul de experiențe între grupe.

Pentru a facilita colaborarea și comunicarea între școlile partenere, tehnologia a fost integrată încă din primele etape ale proiectului. Inițial, profesorii au făcut cunoștință și au schimbat primele impresii prin intermediul platformei **Canva**, unde au transmis câteva gânduri și idei despre activități. Folosind **Google Location**, au fost localizate toate școlile participante, iar pe **TwinSpace** au fost încărcate filmulețe de prezentare a grupelor de copii, pentru a familiariza participanții cu colegii din celelalte țări. De asemenea, pe platforma **StoryJumper**, fiecare educatoare și-a prezentat copiii și activitățile realizate în grădiniță, oferind o primă imagine asupra implicării fiecărui grup. Ulterior, **toți copiii implicați în proiect au făcut cunoștință între ei tot prin intermediul TwinSpace**, prin vizionarea materialelor, desene și scurte comentarii, dezvoltând astfel primele interacțiuni și colaborări la nivel internațional.

Această interacțiune digitală a fost ulterior completată de activități creative și colaborative desfășurate efectiv de copii. Ei au contribuit la realizarea cărții ilustrate „*Farm Stories*”, <https://www.storyjumper.com/book/read/71345865/5d1241b287d2c>) creând întâmplări inspirate din viața la fermă și ilustrându-le prin desene originale. Toate activitățile desfășurate în fiecare țară parteneră au fost documentate în cartea digitală „*Farm Business from Small Hands*”, (<https://www.storyjumper.com/book/read/180033871/67d17c836f579>) (surprinzând parcursul proiectului și implicarea fiecărui grup.

Ulterior, copiii au participat la construirea cotețelor pentru găini, implicându-se activ în organizarea și amenajarea acestora. În paralel, pe **Google Docs** (<https://docs.google.com/presentation/d/1xJnlbWLWvIU6OgiujyOOzRB5swjTTCPB4TP0-5morY/edit?slide=id.p#slide=id.>) a fost realizată o **carte de curiozități despre găini**, unde copiii au

adunat informații și observații despre viața și comportamentul păsărilor. Pentru a înțelege mai bine comportamentele găinilor, cu ajutorul **YouTube** au urmărit videoclipuri cu dansul puilor, iar momentul a fost filmat și încărcat pe **Padlet**, (<https://padlet.com/dwrantenti/the-sweetest-chickens-uo1ka4ybtedcshof/wish/x5A7arzkg1dPawr6>) oferind astfel o experiență interactivă și vizuală care a completat activitatea practică.

Totodată, copiii au participat la activitatea „*Time for a Healthy Breakfast*”, (https://docs.google.com/presentation/d/1kryXy-4_iv7wgI0C0qR6qtTQ_vRgpydHSLISfCqAHek/edit?slide=id.g32bb56f5228_0_25#slide=id.g32bb56f5228_0_25) creând propriile rețete de mic dejun sănătos și ilustrându-le cu fotografii, încărcate pe TwinSpace pentru a promova obiceiuri alimentare echilibrate. În cadrul „*Bird Log*”, au construit hrănituri din materiale reciclabile și au observat păsările locale pe timpul iernii, iar datele și imaginile colectate au fost reunite într-un jurnal digital internațional al păsărilor. https://docs.google.com/presentation/d/1ssjPyHVNvfCrr931xJ5t4tM2LRG_IXZ1Hal6VKiKYqg/edit?slide=id.p#slide=id.p.

Evaluarea activităților desfășurate în cadrul proiectului „*Farm Business*” s-a realizat prin documentarea și diseminarea constantă a produselor finale și a experiențelor copiilor. Toate activitățile au fost postate pe pagina noastră de Facebook <https://www.facebook.com/profile.php?id=61565901583642>, unde părinții și comunitatea educațională au putut urmări progresul și implicarea copiilor. De asemenea, materialele video au fost încărcate pe canalul de YouTube al proiectului, asigurând o mai bună vizibilitate și accesibilitate.

O parte dintre activități au fost integrate și prezentate în aplicația Genially, <https://app.genially.com/editor/684ef70b26777b300eb8feb5> sub forma unor materiale interactive, ceea ce a permis o evaluare vizuală și atractivă a parcursului proiectului. Această abordare a facilitat atât auto-evaluarea echipei de proiect, cât și feedback-ul extern din partea partenerilor și a comunității, consolidând valoarea educațională și colaborativă a activităților realizate. Integrarea tehnologiei în cadrul proiectelor eTwinning, precum „*Farm Business*”, s-a dovedit a fi esențială pentru succesul colaborării internaționale.

Tehnologia a facilitat cunoașterea reciprocă a cadrelor didactice și a copiilor, a permis prezentarea școlilor și a activităților într-un mod atractiv și accesibil și a creat oportunități de comunicare și învățare dincolo de granițe. Platformele digitale (TwinSpace, Canva, StoryJumper, Padlet, Genially, YouTube etc.) au contribuit nu doar la documentarea și evaluarea activităților, ci și la consolidarea sentimentului de apartenență la o comunitate educațională europeană. Astfel, tehnologia a devenit un liant între parteneri, sprijinind schimbul de idei, colaborarea și descoperirea interculturală, într-un mod prietenos și adaptat nevoilor copiilor de vârstă preșcolară.

Modalități de abordare a educației parentale

Prof.înv. primar LUPU Maria
Școala Gimnazială ”Mihail Sadoveanu” Fălticeni

Educația parentală are ca scop dezvoltarea abilităților părinților necesare în implicarea educării copiilor lor, în strânsă colaborare cu educatorii și unitățile de învățământ. Modelul lui Carter [1], propune patru modalități de abordare a educației parentale, după cum urmează:

- *abordarea sistemică*- pune accent pe faptul că familia este văzută ca un sistem, cu elemente care îndeplinesc anumite funcții specifice, funcțiile parentale sunt considerate, deseori implicit, de către furnizorii de programe ca fiind principalele axe care ghidează prescripțiile cu privire la rolurile de

părinte, modalitățile în care funcțiile parentale se adaptează diverselor nevoi ale copiilor. Programele de educație parentală care folosesc în abordarea sistemică oferă în principal sfaturi și soluții pentru diferite situații particulare; tendința de transmitere către părinți a prescripțiilor este susținută de operarea definițiilor privind bunul părinte, funcționalitatea rolurilor parentale etc.

- *empowerment și participare*- este abordarea care pune accent, în primul rând, pe participarea părinților în dezvoltarea propriilor abilități parentale și pe dezvoltarea unui *model reflexiv* de producere a unor schimbări sustenabile în comportamentele părinților. În acest model, părintele este participant la structurarea și consolidarea acestor prescripții, fiind considerat expert în ceea ce privește experiențele cu proprii copii; caracterul responsiv al programului de educație parentală evidențiază importanța dezvoltării abilităților părinților de a identifica și valorifica corespunzător resursele interne și externe de parenting, cele mai adecvate în diverse contexte particulare.

- abordarea *bazată pe comunitate / sensibilă la cultura și valorile locale* este cea care ține cont de specificul cultural al grupurilor de părinți participanți, de convingerile și valorile acestora, de condițiile specifice ale vieții și parentalității care caracterizează diferite medii sociale.

- abordarea *interdisciplinară / cu infrastructură colaborativă în care sunt implicați specialiști din diferite domenii* este modalitatea de abordare prin care sunt oferite informații din domenii diverse de către personal cu un background profesional diferit. Aceasta este o caracteristică fie a unor programe naționale care au dezvoltat rețele de educatori parentali cu expertiză diversă (asistenți sociali, asistenți medicali, profesori, educatori, psihologi etc.), fie a unor programe locale destinate în principal părinților care au copii cu dizabilități.

În general, programele de educație parentală din România se centrează, în mod special, pe familie, aspectele legate de reprezentarea copilului în relație cu diferite instituții sunt prezentate în plan secund. Premisa de la care pornesc aceste programe este aceea că părinții au nevoie de informații, metode și tehnici care să-i ajute să-și dezvolte abilitățile parentale.

Modelele de abordare centrate pe familie reușesc să reducă problemele emoționale ale copiilor și să dezvolte abilități de comunicare și relaționare între părinți și copii, dar nu aduc îmbunătățiri semnificative ale comportamentelor și abilităților de relaționare a copiilor cu alte medii în afara familiei [2].

Locurile în care se organizează întâlnirile parentale pot fi:

- *Organizarea în spații neutre de întâlnire.* Sunt cursurile care se desfășoară în spații aflate în afara instituțiilor de protecție socială, a celor medicale sau a celor de educație.

- *La domiciliul familiei* sunt de obicei considerate programele care au o componentă de educație, axată în principal pe *informare*. Sunt programe locale care vizează în principal familiile care au copii cu dizabilități.

- *În instituții de îngrijire, medicale și educaționale.* De exemplu, maternitate/ centre de plasament/ grădinițe/ școli/ centre de zi. Cursurile de educație pentru părinți se desfășoară preponderent în grădinițe și școli, dar și în centre de zi sau centre de recuperare destinate copiilor cu dizabilități.

- *Educația parentală online* este o formă care aflată la debut în România. Dincolo de o logistică dezvoltată (internet, materiale interactive online, instrumente special concepute pentru utilizarea online etc.), nu există încă o practică susținută în ceea ce privește dezvoltarea unor programe de educație parentală online. Aceasta este condiționată și de faptul că educația parentală în România este încă într-o etapă incipientă de dezvoltare, este focalizată în principal pe familii vulnerabile și defavorizate, care nu au acces la astfel de servicii și nu au abilități de utilizare a unor astfel de instrumente.

În ceea ce privește *durata* programelor de educație parentală și *frecvența* întâlnirilor există puține cercetări care explorează durata optimă a unui program de educație parentală eficient, sau frecvența optimă a întâlnirilor. Furnizorii de educație parentală, pe baza reflecției asupra practicilor desfășurate, acceptă ideea că sunt mai eficiente programele cu durată mai mare, acestea oferind posibilitatea producerii unor schimbări la nivelul atitudinilor și competențelor părinților, exersării interacțiunii în cadrul grupului de părinți și consolidării unor comportamente ale participanților. Durata

cursurilor și frecvența întâlnirilor variază în funcție de program, de resursele organizației, de grupurile țintă și de modelul dezvoltat de fiecare organizație în parte.

În sens general, se poate observa că *programele locale* de educație parentală au o orientare de *inspirație predominant psihologică* (inspirată de teoriile psihologice ale dezvoltării copilului), iar *programele naționale* se axează mai ales *pe latura socială* (punând accent pe aspectele sociale ale parentalității, copilăriei, familiei și rolurilor parentale și valorificând teoria învățării sociale). Predominanța uneia sau alteia dintre aceste orientări nu o exclude pe cealaltă, ci mai degrabă o utilizează în acest univers eclectic al prescripțiilor destinate părinților. Chiar dacă lecturile privind parentalitatea și copilăria sunt diferite, fiecare dintre programele analizate scoate în evidență anumite aspecte pe care le consideră, direct sau implicit, ca fiind mai importante pentru părinți.

Acreditarea educatorilor parentali este un subiect care nu este dezvoltat ca practică generalizată în domeniul programelor de educație parentală. Lipsa unui sistem de acreditare este legată de lipsa unei infrastructuri naționale / regionale de educație parentală și de inexistența unui proces de supervizare la nivelul multor furnizori de astfel de programe. Cele mai multe dintre programele de educație parentală nu funcționează cu educatori parentali acreditați; doar pregătirea de bază dintr-un anumit domeniu este considerată de organizațiile furnizoare ca fiind suficientă pentru oferirea unor programe de formare. Participarea unor specialiști la diferite traininguri în educație parentală este considerată ca fiind o formă de acreditare pe durată nedeterminată.

În mică măsură, doar programele naționale au experimentat acreditarea educatorilor parentali pentru modelele proprii, dezvoltând un sistem de acreditare periodică a educatorilor parentali.

Bibliografie:

1. Carter, N., See how we grow: a report on the status of parent education in the US, Philadelphia: Pew Charitable Trusts, UNICEF, 2005, Cunoștințe, atitudini și practici parentale în România, București
2. Kaminski, Wyatt J., Valle, L.A., Filene, J.H., Boyle, C.L. A meta-analytic review of components associated with parent training program effectiveness. Journal of Abnormal Child Psychology, 36, pp. 567-589.

Rotiri prin joacă

**Marchitan Claudia Georgeta,
Școala Gimnazială Nr.3 Suceava**

Rotirea, o mișcare fundamentală și fascinantă, este prezentă în aproape tot ce ne înconjoară, reprezentând o noțiune fundamentală în fizică, matematică și inginerie. De la rotirea planetelor în jurul soarelui la mecanismul unei roți dințate, înțelegerea conceptului de rotație este esențială pentru a descifra modul în care funcționează lumea din jurul nostru.

Din păcate, programa școlară de gimnaziu conține doar:

- clasa a V-a: Simetria, axa de simetrie și translația: prezentare intuitivă, exemplificare în triunghi, cer, patrulater

- clasa a VI-a: Mijlocul unui segment; simetria unui punct față de un punct - 1 oră

Simetria față de o dreaptă

- clasa a VII-a: -

- clasa a VIII-a: - Cilindrul circular drept: descriere, desfășurare, secțiuni paralele cu baza și secțiuni axiale; arie laterală, arie totală, volum

- Conul circular drept: descriere, desfășurare, secțiuni paralele cu baza și secțiuni axiale; arie laterală, arie totală, volum
- Trunchiul de con circular drept: descriere, desfășurare, secțiuni paralele cu baza și secțiuni axiale; arie laterală, arie totală, volum
- Sfera: descriere, arie, volum

Singura referire la rotații o găsim în programa școlară la clasa a VI-a, pentru:

Competența Generală 1: *Identificarea unor date și relații matematice și corelarea lor în funcție de contextul în care au fost definite.*

Competența specifică: *Recunoașterea și descrierea unor proprietăți ale triunghiurilor în configurații geometrice date.*

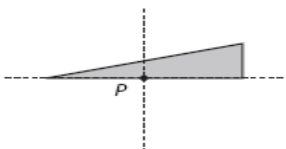
Exemple de activități de învățare: *Verificarea intuitivă a congruenței unor triunghiuri prin suprapuneri sau folosind translații, rotații, simetrii (fără a defini translația, rotația sau simetria).*

Doar în orele existente la dispoziția profesorului (care sunt destul de puține) se mai poate face ceva referitor la rotații și translații. La clasa a VIII-a, corpurile rotunde sunt prezentate pornind de la desfășurarea suprafeței lor laterale. Eu le-am definit ca și corpuri obținute prin rotirea unei suprafețe a unei figuri geometrice în jurul unei axe dar, trebuie să recunosc că, alte astfel de aplicații am făcut puține, nu așa cum mi-aș fi dorit.

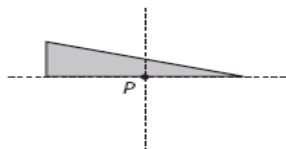
În cele ce urmează voi prezenta un item dintr-un test de tip TIMSS, pe care l-am aplicat în săptămâna Școala Altfel, urmat de câteva comentarii.

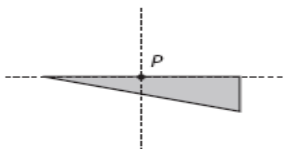
M03_04

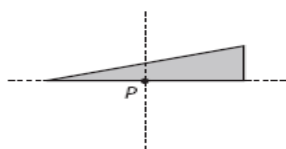
Figurii hașurate i se aplică o jumătate de rotație în plan în jurul punctului P .

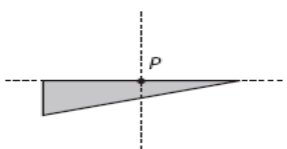


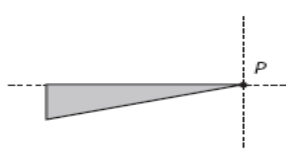
Care dintre următoarele arată rezultatele jumătății de rotație?

(A) 

(B) 

(C) 

(D) 

(E) 

M022105

I. Profilul itemului

Domeniul cognitiv: Raționament

- *Rezolvarea problemelor non-rutiniere* – aplicarea conceptelor și procedeele matematice în contexte nefamiliare;

Competența specifică:

- Analiza și interpretarea rezultatelor obținute prin rezolvarea unor probleme practice cu referire la figurile geometrice și la unitățile de măsură studiate.

Conținuturi: La matematică, în programa școlară pentru clasele V-VIII nu există rotațiile.

Dacă nu aș fi avut un opțional de Construcții geometrice, în clasa a VI-a, la care m-am jucat cu elevii și aceștia doar au desenat diverse figuri geometrice obținute prin rotații, simetrii, translații, poate ar fi rezolvat corect acest item foarte puțini elevi.

II. Analiza itemului

Număr total participanți la test 27, din care 11 fete și 16 băieți

N - nr. elevi participanți la test TIMSS

DIFF - nr. elevilor ce au răspuns corect

OMITED - nr. elevilor ce au sărit peste item

NOT REACHED - nr. elevilor ce nu au ajuns la acest item

Răspuns corect: D

Clasa	N	DIFF	A	B	C	D	E	OMI TED	NOT REAC HED	1 GIRL Right	2 BOY Right
a VIII-a	27	12	8	6	-	12	-	1	-	4	8
procente	100	44,44	29,62	22,22	0	44,44	0	3,7	0	36,36	50
	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%

44,44% au răspuns corect; Răspuns corect la nivel internațional 37,8%

29,62% au rotit în jurul axei verticale, în loc să facă rotirea în jurul punctului *P*.

22,22% au rotit în jurul axei orizontale, în loc să facă rotirea în jurul unui punctului *P*.

3,7% nu au avut idee despre rotirea unei figuri în jurul unui punct.

În urma analizei, principala dificultate a constat în urmărirea în jurul cui se face rotirea, elevii făcând confuzie între rotirea în jurul unei axe și rotirea în jurul unui punct.

Cauza: lipsa exercițiului.

III. Sugestii metodologice

Se adresează formării competențelor de construcție a unui raționament bazat pe transfer de proprietăți geometrice. În același timp este util să fie consolidate noțiunile de rotire a unui punct în jurul unui punct și de rotire a unui punct în jurul unei drepte.

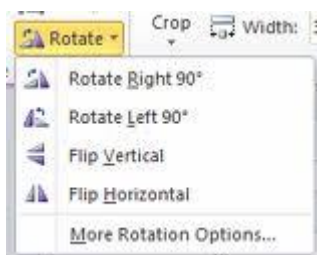
În continuare vă propun două activități de învățare pe această temă "Rotații", pentru elevi.

Activitatea 1

Problema: În ce parte și cât a fost rotită imaginea?

Descrierea activității: Recunoașterea principalelor elemente constitutive ale unei rotații.

Programul de vizualizare a fotografiilor instalat pe un calculator permite rotirea fotografiilor prin folosirea butonului „Rotate”.



Pentru o rotire de 90° spre dreapta se accesează butonul  Rotate Right 90° , iar pentru o rotire de 90° spre stânga se accesează butonul  Rotate Left 90° . În acest mod se obține o fotografie asemenea cu fotografia inițială dar, așezată în poziția dorită.

După ce a selectat următoarea butonul

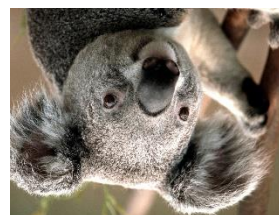


fotografie Andrei a folosit

 Rotate Right 90° iar imaginea s-a schimbat rotită cu 90° spre dreapta.

astfel: imaginea inițială fiind

Dacă Andrei ar fi vrut ca imaginea să ajungă în poziția



inițială

atunci ar fi trebuit să rotească imaginea inițială cu 180° spre sau cu 180° spre stânga.

dreapta

Sarcină de lucru: Completați tabelul de mai jos, urmărind modelul dat:

Imaginea inițială	Imaginea rotită	Cât s-a rotit imaginea inițială	Partea spre care s-a rotit imaginea inițială
		90°	stânga
			dreapta

		270°	
			dreapta
			stânga
		90°	
			stânga
			

Activitatea 2

Problema: Știm cum și cât se rotesc acele ceasului?

Descrierea activității: Dezvoltarea capacității de a construi raționamente geometrice prin intermediul lucrărilor practice.



Acele unui ceas (orarul - acul mic și minutarul - acul mare) se învârt, ambele, în jurul aceluiași punct. Intr-o oră, minutarul efectuează o rotație completă ($\frac{1}{12}$ 360° spre dreapta), iar orarul efectuează $\frac{1}{12}$ dintr-o rotație completă (30° spre dreapta).



Sarcini de lucru:

1. Maria are un ceas fixat la ora 00:00 (sau 12:00 noaptea) și își propune ca după fiecare oră să completeze tabelul de mai jos. Din grabă, a lăsat celule necompletate. Ajutați-o să termine de completat corect tabelul.

Ora inițială	Or a finală	Cât s-a rotit minutarul	Cât s-a rotit orarul
00:00 (sau 12:00 noaptea)	1:00	1 rotație completă	$\frac{1}{12}$ dintr-o rotație completă
00:00 (sau 12:00 noaptea)	2:00	2 rotații complete	$\frac{2}{12} = \frac{1}{6}$ dintr-o rotație completă
00:00 (sau 12:00 noaptea)	3:00	3 rotații complete	$\frac{3}{12} = \frac{1}{4}$ dintr-o rotație completă
00:00 (sau 12:00 noaptea)	4:00		$\frac{4}{12} = \frac{1}{3}$ dintr-o rotație completă
00:00 (sau 12:00 noaptea)	5:00	5 rotații complete	$\frac{5}{12}$ dintr-o rotație completă
00:00 (sau 12:00 noaptea)	6:00		$\frac{6}{12} = \frac{1}{2}$ dintr-o rotație completă
00:00 (sau 12:00 noaptea)	7:00		
00:00 (sau 12:00 noaptea)	8:00	8 rotații complete	

00:00 (sau 12:00 noaptea)	9:0 0		$\frac{9}{12} = \frac{3}{4}$ dintr-o rotație completă
00:00 (sau 12:00 noaptea)	10: 00		
00:00 (sau 12:00 noaptea)	11: 00		
00:00 (sau 12:00 noaptea)	12: 00 (la prânz)	12 rotații complete	$\frac{12}{12} = 1$ rotație completă
00:00 (sau 12:00 noaptea)	12: 00 (la prânz)	12 rotații complete	$\frac{12}{12} = 1$ rotație completă

2. Dacă pentru fiecare din situațiile de mai jos ora de plecare este 00:00 (sau 12:00 noaptea), realizați un desen corespunzător și precizați:

- în dreptul cărei ore ajunge minutarul dacă efectuează un sfert de rotație completă și ce oră va arăta ceasul?
- în dreptul cărei ore ajunge minutarul dacă efectuează o jumătate de rotație completă și ce oră va arăta ceasul?
- în dreptul cărei ore ajunge minutarul dacă efectuează trei sferturi de rotație completă și ce oră va arăta ceasul?
- în dreptul cărei ore ajunge minutarul dacă efectuează o rotație completă și ce oră va arăta ceasul?
- în dreptul cărei ore ajunge orarul dacă minutarul efectuează o rotație completă și ce oră va arăta ceasul?
- în dreptul cărei ore ajunge minutarul dacă efectuează o rotație completă și jumătate de rotație completă și ce oră va arăta ceasul?
- în dreptul cărei ore ajunge orarul dacă efectuează un sfert de rotație completă?
- a câta parte dintr-o rotație completă a făcut orarul dacă ceasul arată ora 3:00?
- câte rotații complete a făcut minutarul dacă ceasul arată ora 3:00?
- a câta parte dintr-o rotație completă a făcut orarul dacă ceasul arată ora 6:00?
- câte rotații complete a făcut minutarul dacă ceasul arată ora 6:00?



Bibliografie:

- testele TIMSS din anul 2003, pentru elevii de clasa a VIII-a (codul M03_04 pentru itemul pe care l-am analizat ca exemplul de la începutul articolului)
- site-uri de fotografii cu stocuri gratuite

Integrarea resurselor educaționale digitale în dezvoltarea limbajului și a atitudinilor ecologice în învățământul preșcolar

Prof. Bubuțanu Ana-Loredana
G.P.P. „Pinocchio” – structura G.P.P. „Licurici” Fălticeni

În contextul educațional, alfabetizarea digitală este esențială pentru dezvoltarea competențelor necesare în secolul XXI, cum ar fi gândirea critică, creativitatea, colaborarea și comunicarea eficientă. De asemenea, aceasta contribuie la formarea unei atitudini responsabile față de utilizarea tehnologiei și la înțelegerea impactului acesteia asupra societății (Tinmaz et al, 2022).

Alfabetizarea digitală este capacitatea de a utiliza tehnologiile informaționale și de comunicare pentru a găsi, evalua, crea și comunica informații, necesitând abilități atât cognitive, cât și tehnice (Tacu, 2022).

Putem spune că alfabetizarea digitală este o componentă indispensabilă a educației moderne, având un impact profund asupra modului în care copiii învață, comunică și se dezvoltă.

Prin integrarea tehnologiei în procesul educațional, le oferim copiilor instrumentele necesare pentru a înainta cu succes într-o lume din ce în ce mai digitalizată.

În același timp, este responsabilitatea noastră, ca educatori, este aceea de a ghida copiii în utilizarea conștientă și responsabilă a tehnologiei, asigurându-ne că aceasta contribuie la dezvoltarea lor armonioasă, dar și la formarea unor cetățeni informați și implicați în societate.

În educația timpurie, alfabetizarea digitală joacă un rol esențial în dezvoltarea cognitivă, socială și emoțională a copiilor. Integrarea resurselor digitale în procesul instructiv-educativ la nivelul preșcolar oferă o serie de avantaje semnificative, pe care, personal, ca și cadru didactic le-am descoperit în munca de zi cu zi, datorită utilizării tehnologiei informaționale în activitatea cu preșcolarii.

Astfel, am înțeles că putem personaliza procesul de învățare, materialele educative digitale permițând adaptarea conținutului educațional în funcție de nevoile individuale ale copiilor, contribuind astfel la o abordare personalizată a învățării.

Utilizarea resurselor digitale are un impact considerabil asupra atenției și implicării copiilor în activitățile educative, sporind implicarea și concentrarea preșcolarilor, materialele digitale sunt accesibile și flexibile deoarece ele oferă accesul la o gamă variată de resurse educaționale, utile pentru cadrele didactice în crearea de activități interactive. Totodată, materialele digitale oferă oportunități pentru stimularea creativității și a gândirii critice a preșcolarilor, permițându-le să exploreze idei noi și să abordeze problemele într-un mod sistematic și logic.

De asemenea, resursele digitale pot fi utilizate în învățarea interdisciplinară, integrată, combinând elemente din diverse domenii pentru a oferi copiilor o viziune holistică asupra învățării.

Personal, consider că integrarea alfabetizării digitale în educația preșcolară aduce multiple beneficii, contribuind la dezvoltarea holistică a copiilor.

Materialele educaționale digitale sunt ușor accesibile și pot fi utilizate în diverse contexte, oferind flexibilitate în planificarea și desfășurarea activităților didactice .

Pornind de la tema activității integrate „**Iubim și respectăm natura!**”, am creat și implementat două resurse educaționale digitale interactive, cu scopul de a sprijini dezvoltarea limbajului, a gândirii și a comportamentelor ecologice ale copiilor de vârstă preșcolară mică. Aplicațiile au fost construite pe platforma **LearningApps.org** și integrate într-un demers didactic gamificat, specific grupei mici.

În contextul transformărilor rapide ale societății contemporane, educația timpurie este chemată să formeze nu doar cunoștințe, ci și valori, atitudini și competențe adaptate unei lumi digitalizate, interconectate și tot mai preocupate de mediu.

Preșcolarii sunt nativi digitali, iar integrarea tehnologiei în procesul educațional trebuie să fie firească, echilibrată și bine fundamentată didactic.

1. „Prietenii naturii – Răspunde repede și bine!” (LearningApps.org – quiz - Cursă de cai - <https://learningapps.org/40815093>)

- **Format:** Joc interactiv cu întrebări tip alegere multiplă, unde răspunsurile corecte determină înaintarea unui cal într-o cursă virtuală.
- **Descriere generală:** Este un joc educativ atractiv, cu tematică ecologică, în care copiii trebuie să aleagă răspunsul corect la întrebări simple și captivante despre elemente naturale (plante, animale, fenomene, persoane etc.). Modul de joc este competitiv și ludic – fiecare răspuns corect determină un cal să avanseze în cursă, motivând copiii să participe activ și rapid.

Această resursă educațională a fost utilizată în etapa de activare a cunoștințelor preșcolarilor și este construită pe un format interactiv de tip joc didactic, în care copiii răspund rapid la întrebări tematice despre natură, protecția mediului și comportamente ecologice. Întrebările sunt formulate în mod clar și sunt însoțite de imagini sugestive, adaptate nivelului de înțelegere al preșcolarilor. Este ideală pentru activitate frontală, dar și pentru lucrul în perechi, este ușor de adaptat altor teme (întrebările pot fi adaptate în funcție de nivelul de vârstă al preșcolarilor sau tematica abordată); permite exersarea vocabularului tematic prin alegere multiplă și competiție simbolică, exprimarea orală este stimulată în mod natural, iar formatul de tip joc determină o motivație crescută și participare activă a preșcolarilor.

- **Relevanța metodologică a resursei** constă în:
 - susținerea obiectivelor operaționale din Domeniul „Limbă și comunicare” și din Domeniul „Știință”;
 - stimularea răspunsului oral, prin recunoașterea termenilor-cheie și înțelegerea/emiterea propozițiilor simple;
 - dezvoltarea gândirii rapide și a reacțiilor preșcolarilor, în context ludic;
 - crearea unei punți între învățarea prin joc și evaluarea formativă.
- **Utilitatea aplicației în procesul educațional.** Aplicația este extrem de utilă în activitățile cu preșcolarii, deoarece:
 - oferă un mod atractiv de consolidare a cunoștințelor dobândite în cadrul temei săptămânale *Prietenii naturii*;
 - permite exersarea vocabularului tematic într-un context de joc motivant;
 - sprijină participarea activă și colaborativă în rândul copiilor (lucrul în echipe, competiție constructivă);
 - poate fi folosită atât în activități frontale, cât și în centre de învățare cu grupe mici;
 - încurajează repetarea conținutului într-un mod plăcut, fără presiunea unei evaluări formale.
- **Valoarea adăugată a aplicației.** Această aplicație aduce o valoare adăugată semnificativă în procesul de predare și învățare în grădiniță prin:
 - digitalizarea unei forme clasice de joc didactic, îmbogățind-o cu elemente de interactivitate, grafică atractivă și feedback instant;
 - accesibilitatea conținutului – poate fi utilizată pe tablă interactivă, tabletă sau laptop, în orice moment al activității;
 - capacitatea de a capta rapid atenția copiilor și de a menține interesul prin dinamismul jocului;
 - posibilitatea de personalizare și reutilizare, educatoarea putând edita sau adapta conținutul pentru alte teme sau niveluri;
 - dezvoltarea competențelor digitale și cognitive simultan (atenție, gândire rapidă, decizie);
 - crearea unui mediu competitiv pozitiv, ce stimulează motivația;

➤ **Modalități de integrare în activități de predare, învățare și evaluare**

Aplicația poate fi integrată în diverse momente ale demersului didactic:

În etapa de consolidare:

- după o activitate de predare a noțiunilor ecologice, aplicația devine un joc de recapitulare activă (ex.: copiii răspund la întrebări precum „Ce facem cu gunoaiele?”, „Cum ajutăm florile?” etc.);

Ca instrument de evaluare formativă:

- educatoarea observă răspunsurile copiilor, ritmul de reacție, înțelegerea cerinței și vocabularul utilizat;
- aplicația permite detectarea rapidă a nevoilor de remediere sau consolidare.

În activități integrate (ex. Educarea limbajului + Educație plastică):

- copiii folosesc aplicația pentru a răspunde la întrebări despre natură, apoi desenează comportamente ecologice învățate;
- astfel, tehnologia devine un declanșator creativ pentru exprimarea artistică și verbală.

În centre de activitate sau în momente de tranziție:

- utilizată individual sau în perechi, aplicația oferă un mod constructiv de petrecere a timpului în așteptarea activităților.

➤ **Abordări pedagogice privind integrarea resurselor digitale în grădiniță**

Conform literaturii de specialitate, „resursele digitale pot transforma grădinița într-un spațiu al învățării active, al descoperirii și colaborării, cu condiția să fie integrate intenționat, diferențiat și cu sprijinul adultului” (Năstasă, 2020, p. 58).

Aplicația „Prietenii naturii – Răspunde repede și bine” respectă aceste cerințe, deoarece:

- este concepută cu un scop educativ clar, aliniat obiectivelor programei;
- respectă principiile designului educațional pentru copii mici (interactivitate, claritate vizuală, feedback pozitiv);
- sprijină formarea timpurie a **competențelor digitale de bază**, precum și transferul învățării din mediul digital în comportamente reale, cotidiene.

Resursa „Prietenii naturii – Răspunde repede și bine” este un exemplu de bună practică în utilizarea aplicațiilor digitale în educația preșcolară. Relevanța sa metodologică, utilitatea în învățare, valoarea adăugată și flexibilitatea de integrare în diferite momente ale lecției o transformă într-un instrument didactic eficient și motivant. Prin această resursă, învățarea devine mai dinamică, mai accesibilă și mai adaptată nevoilor reale ale copilului modern, familiar cu tehnologia.

2. „Prietenii naturii – Eu spun una, tu spui multe!” (LearningApps.org – ordonare în perechi - <https://learningapps.org/41007855>)

- **Format:** Joc interactiv de tip „ordonare/potrivire în perechi”, în care copilul trebuie să asocieze o imagine reprezentând un element din natură (ex: o floare) cu o imagine care ilustrează mai multe elemente similare (ex: mai multe flori), învățând astfel noțiunea de singular/plural.
- **Descriere generală:** Jocul este structurat vizual, cu perechi de imagini și termeni ușor de recunoscut, provenind din mediul natural: flori, copaci, insecte, unelte de grădinarit etc. Copiii trebuie să găsească și să potrivească imaginile, formând corect perechile „una–multe”. Prin aceasta, preșcolarii își exersează nu doar vocabularul, ci și înțelegerea gramaticii în context.
- **Relevanța metodologică a resursei** rezultă din capacitatea aplicației de a:
 - sprijini înțelegerea relației între singular și plural într-un mod intuitiv, bazat pe imagini;
 - contribui la formarea structurilor gramaticale corecte în vorbirea spontană;
 - favoriza transferul învățării între limbaj și realitate – de la imagine la cuvânt și apoi la desen sau povestire.

Această aplicație sprijină dezvoltarea limbajului și gândirii logice printr-o activitate interactivă de potrivire a imaginilor în perechi singular–plural, utilizând termeni din vocabularul tematic al naturii

(ex. floare–flori etc.) Se folosește în etapa de consolidare a cunoștințelor sau complicare a jocului didactic și poate fi aplicată ca activitate individuală sau pe perechi, oferind feedback imediat și clar.

➤ **Utilitatea aplicației în procesul educațional** este evidentă în contexte educaționale care urmăresc:

- dezvoltarea vocabularului activ pe teme din natură;
- învățarea prin explorare vizuală și tactilă (prin glisarea și potrivirea elementelor);
- corectarea spontană a greșelilor, datorită feedbackului vizual;
- crearea unui mediu prietenos pentru exersarea vorbirii în contexte semantice familiare.

Aplicația permite desfășurarea de activități diferențiate și adaptate ritmului fiecărui copil, fiind deosebit de utilă în lucrul pe grupe mici sau în centre de învățare.

➤ **Valoarea adăugată a aplicației.** Această aplicație aduce valoare adăugată prin:

- exersarea autonomă și intuitivă a unor structuri lingvistice corecte, fără presiunea evaluării formale;
- integrarea armonioasă a tehnologiei cu nevoia naturală de explorare și asociere a copiilor;
- formarea unui vocabular tematic activ, ceea ce contribuie la dezvoltarea gândirii narative și a exprimării în propoziții.
- favorizarea colaborării și validării ideilor în perechi sau echipe.

➤ **Modalități de integrare în activități de predare, învățare și evaluare**

Activitate frontală sau de grup:

- utilizarea aplicației pe tablă interactivă, cu implicarea verbală a copiilor („Ce vedem?”, „Spuneți pluralul!”).

Activitate integrată (Educarea limbajului + Educație plastică):

- după ce au potrivit imaginile, copiii aleg o pereche și desenează elementele în dublu exemplar, verbalizând acțiunea („O floare, multe flori”).

Ca activitate de consolidare/repetiție:

- poate fi folosită în mod independent în centrul „Bibliotecă”, pentru revizuirea tematică sau în completarea unei fișe de lucru.

În activități diferențiate:

- este utilă pentru copiii care întâmpină dificultăți în generalizarea pluralului sau în exprimarea corectă a numărului gramatical

➤ **Abordări pedagogice privind integrarea resurselor digitale în grădiniță**

„Asocierea limbajului cu imaginea este fundamentală pentru dezvoltarea reprezentărilor mentale ale copilului preșcolar” (Golu, 2015, p. 92). Aplicațiile interactive ca aceasta răspund nevoii de sprijin vizual și contextualizare, sprijinind o dezvoltare lingvistică solidă.

Resursa educațională „Prietenii naturii – Eu spun una, tu spui multe!” este o resursă ideală pentru activitățile tematice din grădiniță, în special pentru tema „Iubim și respectăm natura!”. Prin abordarea vizuală și interactivă, sprijină dezvoltarea limbajului, învățarea unor noțiuni simple de gramatică și consolidarea cunoștințelor despre mediul înconjurător. Este eficientă atât în activități individuale, cât și în cele de grup și favorizează învățarea activă și plăcută.

Bibliografie:

- Tacu, M. (2022). Alfabetizarea digitală și securitatea cibernetică. In *Integrare prin cercetare și inovare*. (pp. 132-134).
- Tinmaz, H., Lee, Y. T., Fanea-Ivanovici, M., & Baber, H. (2022). A systematic review on digital literacy. *Smart Learning Environments*, 9(1), 21.

Digitalizarea procesului educațional: perspective asupra predării, învățării și evaluării

Prof.înv. primar Anton Simona Marinela
Școala Gimnazială Zvoriștea

În ultimul deceniu, școala a cunoscut una dintre cele mai spectaculoase transformări din întreaga sa istorie. Dacă până nu demult tabla clasică și manualul erau principalele instrumente ale educației, astăzi asistăm la o digitalizare accelerată a procesului didactic. Internetul, platformele educaționale, aplicațiile interactive și resursele multimedia au schimbat modul în care profesorii predau, elevii învață și rezultatele sunt evaluate. Într-o lume aflată în permanentă schimbare, activitatea didactică digitală nu mai reprezintă o opțiune, ci o necesitate.

Predarea tradițională, centrată pe transmiterea directă a cunoștințelor, se confruntă cu limite evidente în era tehnologiei. Astăzi, profesorul devine mai degrabă un facilitator al învățării, un ghid care știe să valorifice resursele digitale pentru a transforma lecția într-o experiență captivantă.

Tablele interactive, prezentările multimedia, simulările virtuale, laboratoarele online sau chiar platformele de realitate augmentată oferă posibilitatea ca abstracțiunile să devină vizibile, iar învățarea să fie mai atractivă și mai relevantă. „Educația nu este pregătirea pentru viață, educația este însăși viața” spunea John Dewey; iar în viața de azi, tehnologia este un element constitutiv.

Un profesor care integrează inteligent instrumentele digitale nu renunță la esența umană a actului educativ, ci dimpotrivă, o întărește, folosindu-se de tehnologie pentru a diversifica metodele, pentru a stimula creativitatea și pentru a susține autonomia elevului.

Elevul de azi este nativ digital. Smartphone-ul, rețelele sociale, aplicațiile online fac parte din viața lui cotidiană. De aceea, școala nu poate ignora acest context. Învățarea digitală răspunde nevoii de interactivitate, colaborare și personalizare.

Platformele educaționale precum Google Classroom, Moodle, Edmodo sau Kahoot transformă procesul de învățare într-o activitate dinamică. Elevii pot accesa materiale video, teste interactive, jocuri educative sau forumuri de discuții care le oferă libertatea de a învăța în ritmul lor. În plus, instrumentele digitale sprijină învățarea colaborativă, oferind elevilor posibilitatea să lucreze împreună chiar și la distanță, dezvoltând competențe esențiale pentru secolul XXI: comunicarea, gândirea critică, creativitatea și lucrul în echipă.

Mai mult, digitalizarea susține și învățarea personalizată: fiecare elev își poate alege traseul educațional în funcție de ritmul și stilul propriu de învățare. Astfel, se evită uniformizarea și se valorifică diversitatea.

Unul dintre domeniile în care tehnologia a adus schimbări vizibile este evaluarea. Dacă odinioară testele scrise și ascultările orale erau dominante, astăzi evaluarea digitală deschide noi perspective. Testele online, aplicațiile de tip quiz, portofoliile digitale sau evaluările prin proiecte multimedia permit nu doar verificarea cunoștințelor, ci și aprecierea competențelor complexe ale elevilor. În plus, tehnologia face posibilă o evaluare continuă și rapidă, oferind feedback instantaneu și transparent. Astfel, accentul se mută de la „control” la sprijin în dezvoltare. Elevul nu mai percepe evaluarea ca pe o sancțiune, ci ca pe o oportunitate de învățare. De asemenea, profesorii pot analiza progresul pe baza unor rapoarte detaliate, ceea ce facilitează o intervenție pedagogică mai eficientă.

Digitalizarea procesului educațional aduce o serie de avantaje incontestabile:

- diversificarea resurselor și a metodelor de predare;
- creșterea motivației elevilor prin interactivitate;
- acces rapid la informație și la resurse globale;
- dezvoltarea competențelor digitale esențiale pentru viața profesională.

Totuși, nu pot fi ignorate nici provocările:

- riscul superficialității în învățare;
- dependența excesivă de tehnologie;
- inegalitățile de acces la echipamente și internet;
- nevoia de formare continuă a cadrelor didactice.

Așadar, cheia succesului constă în echilibru: tehnologia trebuie să fie un sprijin, nu un substitut al actului educativ. Profesorul rămâne factorul uman decisiv, cel care dă sens și valoare instrumentelor digitale.

Activitatea didactică digitală în procesul de predare-învățare-evaluare nu este un moft, ci o realitate de neocolit. Ea transformă școala într-un spațiu deschis, flexibil și atractiv, pregătind elevii nu doar pentru examene, ci pentru viață.

Profesorii de azi sunt chemați să fie nu doar transmițători de cunoștințe, ci designeri ai experiențelor de învățare, ghizi ai elevilor într-o lume digitală complexă. Iar elevii, la rândul lor, trebuie să învețe să folosească tehnologia nu ca pe un simplu instrument de consum, ci ca pe o resursă de cunoaștere, creație și dezvoltare personală.

„Educația este cea mai puternică armă pe care o putem folosi pentru a schimba lumea” spunea Nelson Mandela. În secolul XXI, această armă poartă inevitabil amprenta digitalului.

Bibliografie

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

Cucoș, C. (2006), *Pedagogie și axele educației*, Editura Polirom, Iași.

Istrate, O. (2009), *Educația în societatea cunoașterii: tehnologii și resurse educaționale*, Editura Universității „Al. I. Cuza”, Iași.

Holotescu, C., Grosseck, G. (2019), *Învățarea în era digitală: aplicații educaționale Web 2.0*, Editura Tritonic, București.

Jalobeanu, A. (2020), *Educația online. Provocări și perspective*, Editura Humanitas, București.

Voinea, M. (2018), *Metodologia instruirii: perspective moderne*, Editura Didactică și Pedagogică, București.

Vlasceanu, L. (coord.) (2017), *Educația și provocările lumii contemporane*, Editura Polirom, Iași.

Ministerul Educației (2021), *Ghid de utilizare a platformelor educaționale digitale în învățământul preuniversitar*, București.

European Commission (2020), *Digital Education Action Plan 2021–2027*, Brussels. Disponibil la: <https://education.ec.europa.eu> (accesat la 22.09.2025).

UNESCO (2020), *Education in a post-COVID world: Nine ideas for public action*, Paris. Disponibil la: <https://unesdoc.unesco.org> (accesat la 22.09.2025).

Jocurile educaționale digitale în învățământul primar

Prof.înv.primar, Gherman Antoaneta-Roxana
Școala Gimnazială ”Mihail Sadoveanu” Fălticeni

Învățământul primar este etapa de bază a formării copilului, în care se dezvoltă abilități fundamentale precum cititul, scrisul, socotitul, dar și curiozitatea, creativitatea și dorința de explorare. La această vârstă, jocul este metoda naturală prin care elevii descoperă lumea și dobândesc cunoștințe.

Odată cu avansul tehnologic și cu digitalizarea educației, jocurile educaționale digitale au devenit instrumente esențiale în predare, învățare și evaluare. Jocul stimulează motivația intrinsecă a

elevilor și reprezintă modalitatea firească de învățare la vârstele mici. Integrarea jocului digital completează jocul clasic, oferind noi forme de interactivitate și atractivitate.

Jocurile educaționale digitale sunt aplicații sau platforme online create pentru a sprijini procesul de învățare. Ele fac lecțiile mai atractive, oferă feedback imediat, transformă greșelile în oportunități și stimulează participarea activă.

Profesorul din învățământul primar poate utiliza jocurile digitale pentru introducerea unei teme noi, explicarea noțiunilor abstracte și consolidarea cunoștințelor. Exemplu: la matematică, noțiunea de „perechi de numere care formează 10” se poate preda printr-un joc vizual interactiv.

Elevii mici învață prin curiozitate, repetiție și participare activă. Jocurile digitale le permit să învețe prin încercare și eroare, prin competiție constructivă și colaborare. Exemplu: la limba română, cititul se poate sprijini prin jocuri de completare a cuvintelor lipsă.

Evaluarea devine mai prietenoasă prin jocuri digitale. Avantaje: feedback instant, rapoarte clare, rapiditate și atractivitate. Exemplu: la cunoașterea mediului, un quiz pe Kahoot cu animale domestice transformă evaluarea într-un concurs plăcut.

Exemple de platforme utilizate:

Kahoot – quiz-uri dinamice; Quizizz – exerciții individuale cu feedback; Wordwall – jocuri interactive; LearningApps – aplicații variate; ABCYa, Starfall – jocuri internaționale pentru citire și matematică.

Accesul inegal la tehnologie, riscul de suprautilizare și dependența de ecrane sunt provocări reale. Profesorul trebuie să utilizeze jocurile digitale ca pe un complement, nu ca pe un substitut al metodelor clasice.

Jocurile educaționale digitale sprijină predarea, învățarea și evaluarea la ciclul primar, cresc motivația și fac procesul educațional mai atractiv. Ele trebuie utilizate echilibrat, în completarea jocurilor tradiționale și a exercițiilor practice.

Exemple de jocuri digitale pe discipline

- Matematică: Wordwall – „Potrivește perechile de numere care formează 10”; Kahoot – quiz rapid cu adunări și scăderi simple.

- Limba română: LearningApps – asocierea imaginilor cu cuvinte; Wordwall – „Roata norocului” cu litere și silabe.

- Științe: Quizizz – recunoașterea animalelor și a plantelor; Kahoot – întrebări despre anotimpuri.

Beneficii psihopedagogice ale jocurilor digitale

- Creșterea motivației și a implicării active a elevilor.
- Dezvoltarea spiritului de colaborare și a competiției constructive.
- Învățarea prin experimentare, fără teama de a greși.
- Stimularea gândirii logice și a creativității.
- Oferirea de feedback imediat și personalizat.

Bibliografie orientativă

Prensky, M. – Digital Game-Based Learning, 2001.

Gee, J. P. – What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy, 2007.

Cerghit, I. – Metode de învățământ, Polirom, Iași, 2006.

Ministerul Educației – Strategia privind digitalizarea educației din România 2021–2027.

Platforme educaționale: Kahoot, Quizizz, Wordwall, LearningApps.

Platforma educațională Quizizz și utilizarea sa în predarea matematicii

Profesor Beldianu Bianca, Școala Gimnazială „Miron Costin” Suceava

Prezentare generală a platformei Quizizz

Quizizz este o platformă educațională interactivă, concepută pentru a facilita procesul de evaluare și învățare prin metode gamificate. Lansată inițial ca un instrument pentru realizarea de teste rapide în format digital, platforma a evoluat într-un ecosistem complet, oferind funcționalități variate: realizarea de chestionare, teme individuale, rapoarte detaliate de progres, învățare asincronă și integrare cu alte servicii educaționale.

Quizizz permite profesorilor să creeze sau să utilizeze teste deja existente, organizate de comunitatea internațională, acoperind o gamă vastă de discipline. Interfața este intuitivă, prietenoasă și accesibilă atât profesorilor, cât și elevilor. Accesarea activităților se poate face de pe orice dispozitiv conectat la internet, fără a necesita instalarea unei aplicații dedicate, ceea ce o face ușor de folosit în contextul școlar modern.

Unul dintre principalele avantaje ale platformei este gradul ridicat de interactivitate. Elevii parcurg testele într-un format ludic, fiind încurajați prin punctaje, avatare personalizabile și elemente vizuale atractive. Acest mediu competitiv—dar în același timp non-amenințător—stimulează motivația intrinsecă și menține atenția elevilor pe parcursul întregii activități.

De asemenea, Quizizz oferă feedback instantaneu, ceea ce reprezintă un atu important în procesul de învățare. Profesorul are acces la statistici detaliate, la nivel de întrebare, elev sau clasă, permițând o analiză precisă a nivelului de înțelegere al elevilor. Acest lucru contribuie la o evaluare mai obiectivă și facilitează ajustarea strategiilor didactice.

Un alt aspect esențial îl reprezintă integrarea cu platforme educaționale utilizate pe scară largă, cum ar fi Google Classroom. Conectarea celor două sisteme permite distribuirea rapidă a testelor, centralizarea rezultatelor și simplificarea muncii administrative a profesorului.

Utilitatea platformei Quizizz în mediul școlar

Quizizz este un instrument potrivit atât pentru evaluarea formativă, cât și pentru cea sumativă. În mediul școlar, aceasta permite desfășurarea de activități dinamice, adaptate ritmului fiecărui elev. Profesorii pot alterna momentele de predare clasică cu activități interactive, menite să verifice rapid nivelul de înțelegere al clasei.

Platforma sprijină învățarea personalizată, oferind elevilor posibilitatea de a rezolva teme în ritm propriu, în sistem asincron. De asemenea, prin caracterul ludic al testelor, Quizizz contribuie la reducerea anxietății de evaluare, facilitând implicarea chiar și a elevilor mai puțin încrezători.

Utilizarea platformei Quizizz la ora de matematică

În cadrul orelor de matematică, Quizizz se dovedește a fi un instrument extrem de eficient, deoarece permite transformarea exercițiilor tradiționale în activități atractive și ușor de parcurs. Pentru această disciplină, unde corectitudinea și rapiditatea sunt esențiale, platforma oferă numeroase beneficii:

- **Verificarea rapidă a cunoștințelor**

Profesorul poate realiza teste scurte pentru a evalua în timp real înțelegerea unor concepte precum operațiile cu numere, fracțiile, ecuațiile sau geometria.

- **Consolidarea noțiunilor**

Elevii pot repeta anumite tipuri de probleme într-un mod interactiv, fără presiune, ceea ce duce la o mai bună fixare a cunoștințelor.

- **Analiza progresului**

Rapoartele generate automat permit identificarea punctelor slabe ale elevilor sau ale întregii clase, astfel încât profesorul să poată interveni punctual.

- **Adaptabilitate și diversitate**

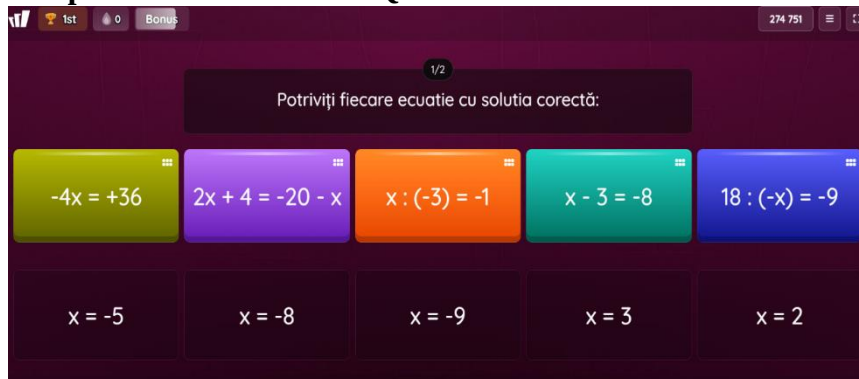
În matematică, profesorul poate insera imagini, diagrame, grafice sau enunțuri complexe, ceea ce transformă platforma într-un suport tehnic complet pentru diverse tipuri de exerciții.

În practica proprie, utilizez platforma Quizizz în strânsă legătură cu Google Classroom. Integrarea celor două sisteme permite distribuirea imediată a testelor către elevi, colectarea automată a rezultatelor și arhivarea acestora în fluxul clasei. Această conectivitate facilitează organizarea eficientă a activităților didactice, iar elevilor le oferă o modalitate familiară și accesibilă de a participa la evaluări.

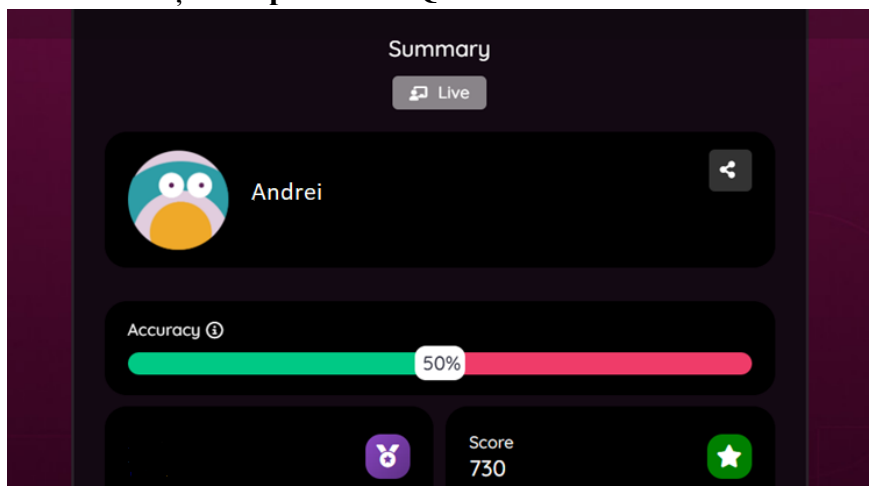
Concluzii

Quizizz reprezintă un instrument modern, adaptat cerințelor educației digitale, oferind un cadru atractiv și eficient pentru evaluare și învățare. Prin interactivitate, accesibilitate și integrarea cu alte platforme educaționale, Quizizz contribuie la îmbunătățirea calității actului didactic. În special la ora de matematică, utilizarea sa permite atât verificarea rapidă a cunoștințelor, cât și consolidarea acestora într-un mod stimulant pentru elevi.

Exemplu de item realizat în Quizizz:



Rezultate afișate în platforma Quizizz:



Integrarea tehnologiei în școala secolului XXI

Prof. Vornicu Iuliana
Liceul Teoretic Iorgu Vârnav Liteanu

Educația contemporană se află într-un proces continuu de transformare, marcat de avansul rapid al tehnologiei informației și comunicațiilor. Activitatea didactică digitală a devenit o realitate firească, mai ales după experiența globală a învățământului online din perioada pandemiei de COVID-19. Predarea, învățarea și evaluarea au dobândit noi dimensiuni prin integrarea platformelor educaționale, a resurselor multimedia și a instrumentelor interactive. În acest context, profesorul are rolul de a adapta strategiile didactice astfel încât să răspundă nevoilor elevilor generației digitale.

1. Activitatea didactică digitală – cadru conceptual

Activitatea didactică digitală presupune utilizarea resurselor și instrumentelor tehnologice în procesul educațional. Ea nu se reduce la predarea online, ci include: folosirea aplicațiilor interactive (Kahoot, Mentimeter, Quizizz), platformele educaționale (Google Classroom, Microsoft Teams, Moodle), resursele multimedia (videoclipuri educative, simulări virtuale, podcasturi), evaluarea digitală prin teste online și portofolii electronice.

Aceste instrumente transformă mediul de învățare într-unul flexibil, accesibil și adaptat stilurilor diverse de învățare.

2. Predarea digitală

Predarea în mediul digital nu mai este centrată exclusiv pe transmiterea de informații, ci pe implicarea activă a elevului. Profesorul utilizează resurse multimedia, platforme colaborative și aplicații de realitate augmentată sau simulări virtuale pentru a facilita înțelegerea conceptelor.

Avantajele predării digitale includ: creșterea atractivității lecțiilor, diversificarea resurselor, accesul rapid la informații actualizate.

Totuși, există și provocări: competențele digitale ale cadrelor didactice, accesul inegal la tehnologie și riscul superficialității în învățare.

3. Învățarea digitală

Învățarea digitală este caracterizată prin autonomie și personalizare. Elevii au posibilitatea de a accesa resursele la propriul ritm, de a colabora online și de a participa la comunități virtuale de învățare.

Beneficiile sunt evidente: dezvoltarea gândirii critice prin explorarea surselor, formarea competențelor digitale, învățarea colaborativă și interdisciplinară.

Însă, pentru a fi eficientă, învățarea digitală necesită motivație, disciplină și ghidaj din partea profesorului.

4. Evaluarea digitală

Evaluarea digitală presupune utilizarea instrumentelor electronice pentru măsurarea progresului școlar. Cele mai frecvente metode sunt: testele online cu feedback automat, portofoliile digitale, proiectele colaborative realizate în aplicații online, evaluarea prin instrumente de tip peer review (recenzia între colegi).

Aceasta permite o monitorizare mai rapidă și mai obiectivă a performanței elevilor, însă trebuie corelată cu evaluarea tradițională pentru a asigura validitatea rezultatelor.

5. Profesorul în era digitală

Rolul profesorului nu se diminuează, ci se transformă. El devine facilitator al învățării, nu doar furnizor de informații, mentor digital, capabil să ghideze elevii în utilizarea responsabilă a tehnologiei, designer al experiențelor educaționale, combinând metode tradiționale cu resurse digitale.

Competențele digitale ale profesorului sunt esențiale pentru succesul acestui proces.

Activitatea didactică digitală nu trebuie privită ca o simplă alternativă la metodele tradiționale, ci ca o completare valoroasă care deschide noi perspective în educație. Ea favorizează un act didactic mai dinamic, mai interactiv și mai aproape de realitatea generațiilor actuale de elevi. Totuși, succesul său depinde de găsirea unui echilibru între contactul uman autentic și resursele tehnologice. Profesorul rămâne nucleul procesului educațional, dar sprijinit acum de instrumente digitale ce îi amplifică rolul de ghid și inspirator. Astfel, școala secolului XXI se poate transforma într-un spațiu al cunoașterii flexibile, al creativității și al responsabilității.

Bibliografie:

1. Cerghit, I. (2006). Metode de învățământ. București: Editura Polirom.
2. Cucoș, C. (2017). Pedagogie și axele educației. Iași: Editura Polirom.
3. Istrate, O., & Vlada, M. (2020). Educația digitală: fundamente și practici. București: Editura Universității din București.
4. European Commission (2020). Digital Education Action Plan 2021–2027. Bruxelles.
5. Prensky, M. (2001). "Digital Natives, Digital Immigrants." On the Horizon, 9(5), MCB University Press

Utilizarea tehnologiei în procesul de evaluare a elevilor din ciclul primar și gimnazial

Apetrei Sidonia Georgeta,
Școala Gimnazială Nr.3 Suceava

În era transformării digitale, **evaluarea online** presupune utilizarea instrumentelor și platformelor digitale pentru măsurarea progresului școlar și a competențelor elevilor.

Pentru profesorii din învățământul primar și gimnazial, evaluarea online aduce atât oportunități, cât și provocări. Pe de o parte, noile tehnologii permit activități de evaluare mai interactive și personalizate, în care elevul devine un participant activ, iar profesorul își asumă rolul de facilitator și mentor. În pedagogia tradițională, evaluarea pune accent mai ales pe reproducerea cunoștințelor și pe verificarea produsului final al învățării, având adesea un caracter formal și stimulând competiția între elevi. Prin contrast, pedagogia digitală favorizează feedback-ul continuu și personalizat, punând elevul în centrul procesului educațional. Profesorul se transformă într-un „designer de experiențe de învățare”, care oferă feedback individualizat și sprijin constant fiecărui elev, mai degrabă decât un simplu evaluator al performanțelor de moment.

Evaluarea online se referă la totalitatea formelor de evaluare realizate cu ajutorul tehnologiei și al Internetului, fie în context de învățare la distanță, fie integrat în clasă (blended learning). Practic, orice activitate prin care un profesor măsoară nivelul cunoștințelor, al competențelor sau progresul unui elev, folosind un dispozitiv digital (calculator, tabletă) și o platformă sau aplicație dedicată, poate fi considerată evaluare online. Aceasta poate îmbrăca forme variate – de la teste digitale cu corectare automată, la proiecte realizate în colaborare pe Google Docs, portofolii electronice sau prezentări video trimise de elevi.

Important de subliniat: **evaluarea online nu înseamnă doar transpunerea testelor clasice pe calculator**, ci și valorificarea capacităților unice oferite de mediul digital. De pildă, profesorul poate include în instrumentele de evaluare elemente multimedia (imagini, clipuri video, animații) sau întrebări interactive (de tip *drag-and-drop*, selectare pe hartă, quiz-uri cu feedback imediat) – lucruri greu de realizat pe suport de hârtie. În plus, evaluarea online se poate desfășura atât sincron (în timp real, de exemplu printr-un quiz live în timpul lecției online), cât și asincron (elevii rezolvă o sarcină în

ritmul propriu pe o platformă de e-learning). Flexibilitatea aceasta face parte integrantă din filozofia pedagogiei digitale, care vizează adaptarea procesului educativ la nevoile fiecărui elev și la contextul actual tehnologic.

Un exemplu de definire a domeniului arată că pedagogia digitală, în ansamblu, studiază proiectarea, desfășurarea și evaluarea situațiilor educative cu o componentă semnificativă de tehnologii digitale. Prin urmare, evaluarea asistată de tehnologie este un pilon de bază al pedagogiei digitale, fiind gândită încă din faza de proiectare a activităților de învățare. Nu este vorba doar de a evalua online din necesitate (cum s-a întâmplat în perioada școlii la distanță), ci de a regândi evaluarea însăși pentru a profita de avantajele mediului digital, menținând totodată validitatea și relevanța măsurării progresului școlar. Cu alte cuvinte, o evaluare realizată cu instrumente digitale ar trebui să își păstreze funcțiile esențiale – de diagnostic, feedback, motivare și reglare a învățării – la același nivel de calitate ca în evaluarea tradițională. Scopul final rămâne sprijinirea elevului în demersul său de învățare și informarea profesorului (și a părinților) despre evoluția competențelor, folosind mijloacele moderne disponibile.

Importanța evaluării online pentru educația modernă

1. **Alinierea la profilul noii generații de elevi:** Copiii de astăzi sunt „nativi digital”, obișnuiți de mici cu interacțiunea pe dispozitive electronice. Metodele clasice de evaluare (teste pe hârtie, ascultări orale în fața clasei) s-ar putea să nu le stârnească interesul sau să le provoace anxietate. În schimb, instrumentele digitale fac adesea evaluarea mai atractivă și ludică. De exemplu, transformarea testelor în jocuri de tip quiz pe platforme ca Kahoot! poate crește motivația elevilor, care percep evaluarea ca pe o provocare distractivă, nu ca pe o amenințare.
2. **Facilitarea feedback-ului imediat și a învățării prin reglare:** Un beneficiu major al evaluării online este posibilitatea de a oferi feedback instantaneu. Platformele de testare digitală pot afișa elevului răspunsurile corecte imediat după trimiterea unui test, sau profesorul poate comenta rapid o temă încărcată online. Acest feedback imediat este extrem de valoros pentru procesul de învățare, deoarece elevul își poate corecta greșelile pe loc și își poate clarifica neînțelegerile. Studii și practicieni subliniază că feedback-ul continuu, însoțit de explicații și de indicarea răspunsurilor corecte, contribuie la îmbunătățirea rezultatelor pe termen lung.
3. **Monitorizarea progresului și personalizarea învățării:** Prin instrumentele digitale, profesorii pot obține o reprezentare mult mai clară și detaliată a situației fiecărui elev, a potențialului său de învățare, a lacunelor ce trebuie remediate, dar și a progresului realizat în timp. De pildă, testele sau temele online produc date ce pot fi stocate automat – note, statistici pe itemi, rapoarte pe competențe. Rezultatele evaluărilor digitale pot fi păstrate și agregate în arhive electronice ale clasei, putând fi consultate oricând pentru a genera rapoarte individuale sau de grup.
4. **Pregătirea elevilor pentru viitor și dezvoltarea competențelor digitale:** Integrarea evaluării online nu servește doar scopului imediat al notării, ci contribuie și la dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor. Prin faptul că participă la teste pe calculator, folosesc platforme educaționale, creează proiecte media sau portofolii digitale, elevii își formează abilități esențiale în secolul XXI: de la competențe tehnice de bază (utilizarea aplicațiilor, tastare) până la competențe de informație și media (de exemplu, cum să înregistreze un video de prezentare sau cum să completeze un formular online).

În ultimii ani, odată cu experiența școlii online, s-a conturat nevoia ca școala să pregătească elevii pentru astfel de realități. Evaluarea online îi obișnuiește pe elevi cu un mod de examinare din ce în ce mai întâlnit și le formează o atitudine mai relaxată și mai stăpânită în fața testărilor importante.

Avantajele evaluării online

- **Feedback rapid și eficiență sporită:** Corectarea automată economisește timp și elimină erorile umane. Elevii primesc notele și observațiile aproape instantaneu, iar profesorii pot distribui și colecta lucrările cu un singur click.

- **Flexibilitate în timp și spațiu:** Elevii pot susține teste sau trimite proiecte de oriunde cu conexiune la internet. Evaluările pot fi programate în intervale flexibile, respectând ritmul biologic și psihologic al elevilor.
- **Stimularea participării și motivației intrinseci:** Elevii timizi participă mai ușor online, fără teama judecății; gamification (clasamente, înșigne, puncte) creează satisfacție similară jocurilor video, sporind motivația.
- **Diversitate de itemi și evaluarea competențelor complexe:** Itemi multimedia, rezolvare de probleme, studii de caz interactive, simulări, proiecte digitale permit evaluarea creativității, competențelor practice și aplicării în contexte reale.
- **Transparență și comunicare îmbunătățită cu părinții:** Rezultatele stocate digital permit generarea de rapoarte și exemple de lucrări, oferind părinților o imagine obiectivă asupra evoluției copilului.

Provocări și soluții în evaluarea online

1. **Asigurarea corectitudinii și evitarea trișatului:**

- Riscuri: elevii pot căuta răspunsuri online, pot colabora neautorizat sau pot primi ajutor din exterior.
- Soluții: itemi care cer răspunsuri personalizate, bază de întrebări randomizate, limită de timp pe întrebare, modul „test securizat” (blocare acces la alte aplicații), evaluări open-book cu cerințe de analiză. Discuții despre etica online și declarații de onestitate.

2. **Accesul diferențiat la tehnologie și probleme tehnice:**

- Riscuri: dispozitive neperformante, conexiune instabilă, întreruperi în timpul testului.
- Soluții: sprijin din partea școlii/autorităților pentru dispozitive și internet, spațiu în școală (laborator IT) pentru evaluări, testări prealabile ale platformelor (quiz de probă), plan de rezervă (email, amânare).

3. **Adaptarea cadrelor didactice și formarea competențelor digitale:**

- Riscuri: profesorii fără experiență în tehnologie pot avea dificultăți în conceperea testelor online și în interpretarea rapoartelor digitale.
- Soluții: formare continuă (cursuri, webinarii, ghiduri), referențial DigCompEdu pentru competențele necesare, mentorat între colegi, sesiuni practice de instruire.

4. **Suprasolicitarea și aspectul psihologic:**

- Riscuri: oboseală digitală, notificări constante, sentiment de impersonalitate în evaluare.
- Soluții: echilibru între evaluări online și offline, sesiuni de feedback individual (audio/video), design UX prietenos (interfață simplă, instrucțiuni clare), utilizarea evaluărilor tradiționale acolo unde sunt mai potrivite.

Recomandări practice pentru o evaluare online eficientă

- **Planificarea evaluării odată cu predarea:** Includerea încă din proiectarea unității de învățare și componenta digitală a evaluării. Stabilirea competențelor de măsurat și instrumentul potrivit (quiz, proiect media, discuție pe forum etc.).
- **Diversificarea metodelor de evaluare:** Combinarea testelor grilă, a portofoliilor, proiectelor, prezentărilor și auto-evaluărilor pentru o imagine completă a achizițiilor elevilor.
- **Comunicarea clară a așteptărilor și a criteriilor:** Formularea instrucțiunilor explicite și prezentarea rubricilor de evaluare, pentru ca elevii să înțeleagă scopul și modul de notare.
- **Asigurarea suportului și a pregătirii tehnice:** Realizarea de simulări (quiz de probă) pentru familiarizarea elevilor cu platforma și oferirea de alternative în caz de probleme tehnice.
- **Oferirea de feedback constructiv și orientat spre progres:** Trimiterea de feedback personalizat elevilor (comentarii scrise, mesaje private, înregistrări audio/video), evidențind punctele forte și sugerând pași de îmbunătățire.

Concluzii

În concluzie, evaluarea online în contextul pedagogiei digitale reprezintă mai mult decât o schimbare de formă (de la hârtie la ecran) – reprezintă o schimbare de paradigmă, în care accentul cade pe învățare continuă, colaborare, feedback personalizat și dezvoltarea competențelor pentru viitor. Pentru profesorii din primar și gimnazial, a îmbrățișa această paradigmă înseamnă a răspunde mai bine nevoilor generației actuale de elevi și a valorifica instrumentele moderne pentru a atinge obiectivele perene ale educației.

Bibliografie:

<https://www.elearning.ro/evaluarea-online-in-pedagogie-digitala-ghid-practic-pentru-invatamantul-primar-si-gimnazial/>

<https://livresq.com/ro/news/pedagogie-digitala-ce-este-si-de-ce-este-importanta-pentru-educatia-moderna>

INFLUENȚELE PROGRAMULUI INTEGRAT SPORTIV - SPECIALITATEA ÎNOT – ASUPRA DEZVOLTĂRII PERSONALITĂȚII ȘCOLARULUI MIC

**Autori: inst. Corina Florescu – Școala „Grigore Moisil”, Ploiești
prof. Adrian Florescu – Clubul Sportiv Școlar, Ploiești**

În această societate contemporană, apăsată de sedentarism, de stres, de agresivitate, activitatea sportivă are un rol social major. Fenomenul sportiv a devenit o activitate socială, economică și de recreere cu valențe deosebite. Avem convingerea că mișcarea în aer liber, practicarea sportului ameliorează condiția umană, implicit calitatea vieții, iar practicantul activităților sportive dobândește un ansamblu de cunoștințe și abilități benefice atât pentru sine cât și pentru societatea din care face parte. Mișcarea, exercițiile fizice, activitatea sportivă competițională și necompetițională contribuie la dezvoltarea unei imagini pozitive despre sine, la implementarea în activitatea zilnică a unor mecanisme de autoreglare a stărilor psiho-comportamentale.

Din nefericire, marcat de tehnologia modernă, de lumea virtuală care l-au înlănțuit în spațiul închis al locului de muncă sau al casei, omul contemporan s-a depărtat de natură, de arenele sportive. Faptul că mulți copii „practică” astăzi diferite ramuri sportive pe calculator, în timp ce sunt „scutiți” de către părinții excesiv de protectori de orele de educație fizică desfășurate în școală reprezintă un fenomen social real și deosebit de primejdios. Această realitate constituie un semnal de alarmă pentru toți factorii implicați în procesul de formare a tinerei generații. De aceea e importantă nu doar conturarea unor concepte și metodologii specifice, ci și readucerea în atenția societății a celebrului dicton al lui Juvenal: „*Mens sana in corpore sano*”.

În cercetările noastre ne-am axat pe opiniile acelor specialiști care atribuie sportului un rol benefic în societatea umană contemporană. Ca partizani ai practicării sportului în cadru organizat, după un program riguros întocmit și sub îndrumarea atentă a unei echipe complexe, interdisciplinare, care să reunească în structura ei deopotrivă antrenor și psiholog, fiziolog și biochimist, preparator fizic și nutriționist, dar și medic sportiv, considerăm ca deplin reală și justificată afirmația că o societate în care se îngemănează „omul care se joacă” (homo ludens) cu „omul care muncește” (homo faber) factorul sportiv capătă aspect social, care poate fi evaluat pozitiv. De asemenea, practicarea sportului, a exercițiilor fizice dă valoarea umană durabilă acestui fenomen social care este sportul.

Psihologia sportului acordă o mare importanță studiului personalității. „Specialiștii domeniului s-au convins deja că pentru marea performanță nu sunt necesare doar calități motrice, de nivel superior,

ci și trăsături de personalitate compatibile cu exigențele și tensiunea psihică generată de competiția sportivă.”¹ Competiția sportivă, la orice nivel s-ar desfășura, implică din plin laturi ale personalității, în special planul afectiv. Sentimentele trăite de sportivi fie în situație de victorie, fie de eșec, trăirile suporterilor, toate acestea subliniază necesitatea studierii laturii psihologice a sportului, astfel încât să se poată stabili influența pozitivă pe care sportul o poate avea asupra dezvoltării personalității.

În plan bio-fizic, perioada școlară mică poate fi considerată o perioadă de tranziție între copilăria mică și pubertate. Tensiunile frecvente la nivelul organismului duc la creșterea numărului de momente de criză ale dezvoltării, ceea ce creează o serie de inabilități și instabilități motorii ce se manifestă în mai multe planuri practice. Aceste dificultăți se reduc treptat, atât ca efect al dezvoltării organismului în ansamblu, dar și ca urmare a exercițiului, a creșterii capacității de control voluntar al conduitei proiectate.

Se apreciază că la această vârstă, copilul nu este deosebit de robust, din contră, este sensibil, dificil, instabil, obosește ușor, are indispoziții la alergii, dar se reduc bolile contagioase. Cu toate acestea, sporesc îndemânarea și agilitatea, crește forța musculară, iar caracterul ambidextru - și el necesar în sport - se accentuează. Organele de simț, modalitățile senzoriale, posibilitățile de a reflecta în mod complex obiectele și fenomenele cu care vine în contact se dezvoltă, iar adaptarea la mediu și extinderea câmpului de acțiune și dezvoltarea unor noi abilități devin posibile a se realiza într-un plan superior tocmai prin aceste creșteri de dezvoltare bio-fizică.

Toate aceste aspecte conduc la concluzia că perioada celei de a treia copilării este propice nu doar debutului școlarității, ci și începerii unei activități sportive cu șanse sporite de a căpăta caracter de performanță.

Ca și în plan bio-fizic, în plan psihic transformările la această vârstă se fac lent și nespectacular, fiind cu toate acestea fundamentale pentru evoluția ulterioară a copilului. În primul rând, orientarea generală se schimbă, prin abandonarea intereselor pregnante din perioada anterioară, care sunt înlocuite cu interesul pentru achiziționarea de noi cunoștințe, prin învățare. Mai atent și mai exigent față de acțiunile sale, școlarul mic are un spirit critic tot mai ascuțit. Apar preocupările pentru colecționare, care exprimă nevoia internă de reunire și clasificare. Cu precădere la copiii cuprinși în activitatea sportivă, dar nu numai la aceștia, vom găsi albume întreg cu imagini ale marilor sportivi din ramura de sport îndrăgită, alături de celelalte colecții specifice vârstei. Totodată, fenomenul central devine regula, mai cu seamă respectarea regulilor. Ca urmare a acestor aspecte, școlarul mic tinde să nu tolereze pe cei care ies în afara regulilor, aspect psihic ce poate fi speculat de un bun antrenor; căci sportul, poate mai mult decât alte activități umane, nu se poate desfășura în afara normelor.

La vârsta școlară mică se întâlnesc restructurări și dezvoltări ale unor componente psihice ce duc la propulsarea acțiunilor desfășurate imprimându-le acestora un caracter mai organizat. Un rol important în aceste transformări îi revine componentei motivaționale (mobiluri, stimuli, trebuințe, motive, interese, aspirații, idealuri). Mobilurile interioare, cum ar fi setea de cunoaștere ori dragostea și pasiunea pentru învățătură vor conferi valențe superioare evoluției vieții psihice.

Sub aspectul caracteristicilor afective, vârsta analizată este percepută ca fiind una de căutare a echilibrului afectiv. Procesele afective se caracterizează prin tot ceea ce numim tonus afectiv: simțiri, trăiri, și sensibilități sufletești vii și puternice. La această vârstă, copilul se entuziasmează ușor, totul îl impresionează. În funcție de stimulii care acționează asupra lui, școlarul mic se bucură sau se întristează, trecând cu ușurință de la o stare la alta. Cu o puritate sufletească aparte, copiii sunt sinceri și cred în cei mai mari ca ei. De aceea sunt ușor de modelat, dar se impune grijă deosebită față de modelul educațional oferit. Părinții, educatorii au obligația să le asigure o stare de optimism și încredere, „asigurându-le treptate trecerea de la emoții la trăiri sufletești superioare sub formă de sentimente de

¹ Holdevici, Irina, Epuran, Mihai – „Compendiu de psihologie pentru antrenori”, Ed. Sport-Turism, Buc., 1980, pag. 33

prietenie, de dragoste față de părinți, colegi, profesori, de învățătură și nu în ultimă instanță față de patrie.”²

O latură importantă a personalității, care cunoaște și ea transformări în această perioadă de vârstă, este componenta socială. Odată căpătate, obișnuințele sociale îl ajută pe copil să se raporteze tot mai corect la comportamentul civilizat, devenind mai sensibil și controlat în relațiile cu cei din jur. Interrelațiile sociale și caracteristicile acestora poartă nu doar amprenta societății, ci și a vieții familiale, școlare și sportive

Viața școlară și socială îl dezvoltă pe copil și îl pregătește pentru adaptarea eficientă la mediul ambiant. Ca dovadă, spre sfârșitul perioadei copilul devine mai puțin dependent de familie și de școală și devine preocupat de a-i ajuta pe cei din jur, preocupare ce îl va ajuta să înțeleagă mai bine că pentru tot ceea ce face are nevoie de anumite abilități, de priceperi și cunoștințe. Astfel va avea o viziune mai largă asupra vieții sociale și a nevoii de a-și dezvolta calitățile majore ale personalității sale.

La această vârstă copilul descoperă că pentru a desfășura anumite activități trebuie să dispună de un sistem de cunoștințe, priceperi și deprinderi, fără de care nu și-ar putea îndeplini scopurile propuse. Această descoperire îl face să încerce să se cunoască mai bine și acest lucru se realizează, poate nu totdeauna conștient, în cadrul jocurilor de rol la care copilul participă cu mare interes și pasiune. Evocând scene din acțiunile umane desprinse fie din viața cotidiană, fie din emisiuni TV sau spectacole vizionate, jocul copiilor îi ajută de multe ori chiar să-și descopere aptitudinile și să dorească să și le cultive.

Privite ca ansamblu ce duce la performanța sportivă, aptitudinile pentru sport sunt:

- Somatice: înălțime, greutate, tip somatic, tip de fibră musculară
- Funcționale: tip de activitate nervoasă superioară, capacitate vitală, consum O₂
- Biochimice: tip de metabolism, capacitate de refacere
- Motrice: viteză, forță, mobilitate
- General motrice: capacitate de învățare, rezistență la factori perturbatori, capacitate de mobilizare a energiei, capacitate de refacere psihică
- Psiho-motrice: coordonare generală și segmentară, echilibru static și dinamic, schemă corporală, lateralitate, ambidextrie, tonus muscular, percepții spațio-temporale, integrare spațială, chinestezie, ideomotricitate, viteză de reacție, de repetiție și de anticipare, sincronizare
- Motrice: viteză, forță, mobilitate
- Psiho-intelectuale: vigilență, atenție, decizie, concentrare mentală, gândire, imaginație, memorie (fiecare cu multiple calități), anticipare
- Psiho-afective: echilibru afectiv, dar și rezistență la stres
- Psiho regulatorii voliționale: efort voluntar, perseverență, combativitate, rezistență

Sistemul aptitudinal determină performanța sportivă, dar nu toate componentele au aceeași pondere sau același grad de încărcare genetică ori de educabilitate. Sfera aptitudinilor psihice influențează nu doar calitatea prestației fizice, ci și eficiența proceselor de învățare, de rezolvare a problemelor, de adaptare la situații și ambianță, de comunicare și relații umane, de adaptare la stres, de echilibrare a balanței motivaționale.

În vederea pregătirii pentru activitatea de performanță, se va ține cont de faptul că aptitudinile au o dinamică proprie de dezvoltare, de la copilărie la adolescență și tinerețe, iar diferențele în nivelul lor de dezvoltare sunt individuale. Există de asemenea posibilități de compensare interaptitudinală și intersistemică.

După selectarea copiilor pe criterii aptitudinale cerute de specificul înotului, antrenorul va analiza pe parcursul pregătirii sistemul aptitudinal și modalitățile sub care el se obiectivează în

² Jude, Ioan – „Psihologie generală și sportivă – Cursuri de uz intern”, Universitatea „George Barițiu” Brașov, Facultatea de Educație Fizică și Sport, 2001, pag. 216

comportamentul sportivilor, în vederea unei conduceri cât mai exacte, științifice a procesului de pregătire și dezvoltare a personalității lor. Întrucât selecția este un proces continuu, cunoașterea cât mai reală a aptitudinilor se obține prin coroborarea rezultatelor măsurărilor prin probe și teste cu cele ale observației pedagogice a comportamentului sportivilor și cu dinamica performanțelor obținute în înot.

Aptitudinile pentru sport se află în strânsă legătură cu întregul sistem aptitudinal. Un aspect esențial în acest sens îl constituie raportul dintre performanța sportivă și procesele intelectuale. Deși specialiștii în psihologia sportului nu au ajuns încă la o concluzie general acceptată privind ponderea factorului intelectual în activitatea sportivă, în obținerea performanței, considerăm că s-a depășit vechea mentalitate potrivit căreia sportul era privit ca activitate non intelectuală și, ca atare, fără valențe deosebite. Performanța sportivă nu poate fi pusă doar pe seama mușchilor; ceea ce mușchii sunt pentru sportiv reprezintă ceea ce este ochiul pentru pictor, urechea pentru muzician ori vocea pentru cântăreț – un instrument necesar, dar nu suficient. Armonia calităților intelectuale și fizice duce la armonia personalității în ansamblul ei.

Pentru a detalia problemele legate de specificul înotului, e necesar să privim această ramură sportivă ca pe un element ce contribuie la educația motrică generală a omului, care se desfășoară cu maximum de eficiență în timpul perioadei de creștere și dezvoltare. Așadar, ca ramură a educației fizice, practicarea înotului are dublu rezultat; în primul rând ajută la dezvoltarea fizică armonioasă pe plan morfo-funcțional, o dezvoltare optimă din punct de vedere calitativ și cantitativ, iar în al doilea rând oferă celor care practică sport în general, înot în special, bogate scheme motrice care vor fi stocate în memorie, având o aplicabilitate directă în procesul de adaptare și integrare a organismului uman în mediul înconjurător.

În plan fizic, înotul are o influență deosebit de favorabilă asupra dezvoltării organismului, începând cu procesul general de creștere, de călire și întărire a rezistenței organismului, de mărire a capacității generale de efort.

Prin simpla scufundare în apă, înotătorul are senzații deosebite față de cele obișnuite în viața terestră, poate chiar similare stării de imponderabilitate. Constatarea că în apă poate face ce vrea cu corpul său, parcă sfidând legile gravitației, îi dă mai ales sportivului aflat la vârsta copilăriei mici impresia că „se joacă” într-un mod plăcut și interesant. Această bună dispoziție creată de deplasarea în mediul acvatic influențează benefic psihicul în ansamblul său.

Aspectele fizice și psihice trebuie bine cunoscute de către cei implicați în activitatea de pregătire a copiilor practicanți ai înotului sportiv; ar fi greșită aplicarea unei metodologii asemănătoare cu cea a adulților, dorința prea mare de atingere a performanței imediate transformând cu ușurință antrenamentul în „dresură”, iar sportivul într-un copil cu un sistem nervos stresat, care în final nici nu va mai da randament. Pregătirea copiilor pentru competiție nu trebuie să fie un scop în sine, acest lucru putând să atragă după sine o întrerupere prea timpurie a unei cariere sportive. La vârsta școlară mică se impune respectarea cerințelor dezvoltării armonioase, complexe, multilaterale a organismului. Antrenamentele la înot vor viza: „însușirea corectă a celor patru procedee de înot, dezvoltarea vitezei pe distanțe scurte (în limitele vârstei), a rezistenței aerobe (prin volum de înot și mai puțin prin intensitate)”³.

Având convingerea că cercetarea noastră e doar o picătură în oceanul fără sfârșit al preocupărilor din vastul domeniu al psihologiei sportului, exprimăm intenția noastră de a milita pentru implementarea în societatea contemporană românească a ideii potrivit căreia nu vom avea niciodată copii mai sănătoși și mai fericiți dacă ei nu fac sport, chiar fiind „olimpici” la diferite alte discipline școlare.

³ Olaru, Mircea – „Înot”, Ed. Sport-Turism, Buc., 1982, pag. 42

BIBLIOGRAFIE:

- Holdevici, Irina; Epuran, Mihai – „Compendiu de psihologie pentru antrenori”, Ed. Sport-Turism, București, 1980
- Jude, Ioan – „Psihologie generală și sportivă – Cursuri de uz intern”, Universitatea „George Barițiu” Brașov, Facultatea de Educație Fizică și Sport, 2001
- Olaru, Mircea – „Înot”, Ed. Sport-Turism, București, 1982

FLIPPED CLASSROOM-lecție altfel

**Macovei Narcisa-profesor matematică
Colegiul Tehnic de Industrie Alimentară, Suceava**

1.Prezentare

Flipped Classroom este o metodă inovativă, care își propune să capteze atenția elevilor, așa cum reiese și din nume, printr-o inversare de roluri.

Metodele folosite sunt problematizarea, conversația euristică, lucrul individual și încurajarea exprimării libere, a propunerii de către elev de teme de studiu pe care acesta să le aprofundeze atât pe cont propriu, cât și sub îndrumarea profesorului.

În **Flipped Classroom**, conținutul livrat poate să aibă ca sursă lecții video, discuții colaborative între elevi, lectura unor cărților de specialitate sau rezolvarea unor probleme inspirate din viața de zi cu zi.

2.Valorile promovate

Dezvoltarea unei gândiri deschise, creative, a independenței în gândire și acțiune.

Manifestarea inițiativei, a disponibilității de a aborda sarcini variate, a tenacității, a perseverenței și a capacității de concentrare.

Dezvoltarea simțului estetic și critic, a capacității de a aprecia rigoarea, ordinea și eleganța în arhitectura rezolvării unei probleme sau a construirii unei teorii.

Formarea obișnuinței de a recurge la concepte și metode matematice în abordarea unor situații cotidiene sau pentru rezolvarea unor probleme practice.

Formarea motivației pentru studierea matematicii ca domeniu relevant pentru viața socială și profesională.



3. Resurse necesare

Materiale didactice: , google clasroom, insert learning, fișă cu repere teoretice și aplicații, calculator, videoproiector, youtube

Locul: laboratorul de informatică

Bibliografie: programa școlară, planificarea, manual matematică clasa a IX M. Burtea, G.Burtea, Ed. Carminis, culegere probleme clasa a IX Ed. Campion, resurse educationale deschise, culegere de teste bacalaureat Ed. Campion.

Lecția a avut loc la clasa a IX-a.

4.Desfășurarea lecției

Lecția se poate desfășura atât fizic, cât și on-line. În sistem hybrid se folosește videoproiectorul pentru ca elevii din clasă să vizualizeze corespunzător materialele de pe Classroom și de pe tableta profesorului iar cei de acasă pot urmări lecția prin share-screen.

5. Competențe vizate

Competențe generale:

Identificarea unor date și relații matematice și corelarea lor în funcție de contextul în care au fost definite.

Prelucrarea datelor de tip cantitativ, calitativ, structural, contextual cuprinse în enunțurile matematice.

Utilizarea algoritmilor și conceptelor matematice pentru caracterizarea locală sau globală a unei situații concrete.

Modelarea matematică a unor contexte problematice variate, prin integrarea cunoștințelor din diferite domenii.

Competențe specifice:

Recunoașterea unor corespondențe care sunt șiruri, progresii.

Recunoașterea unor proprietăți ale unor șiruri în scopul caracterizării acestora ca fiind progresii.

Identificarea unor formule de recurență pe bază de raționamente de tip inductiv.

Asocierea unei situații – problemă cu un model matematic de tip șir, progresie.

6.Desfășurarea lecției,etape pregătitoare

Etapa 1. Profesorul selectează anterior zilei de desfășurare a lecției materiale filmate suport pentru însușirea cunoștințelor necesare la oră de către elevi.

În sistem asincron, individual, elevii sunt invitați să urmărească materialele și să își noteze repere teoretice reprezentative.

Etapa 2. Profesorul selectează reperele teoretice necesare lecției,filme cu progresii aritmetice-teorie, exercitii rezolvate de pe canalul youtube, exerciții din manual, culegeri sau alte surse (Internet, fișe personale concepute ca material didactic) și realizează un material de lucru care să acopere diverse tipuri de itemi și cerințe.

Etapa 3. La începutul orei se face prezența și se discută cu elevii referitor la materialele suport postate pe Classroom. De asemenea, se verifică situația temelor atribuite pentru ziua respectivă. (aprox. 5 minute)

Se deschide google clasroom, lecția este postată și pe videoproiector și elevii sunt invitați să înceapă să lucreze pornind de la provocarea de a rezolva două probleme scrise pe tabla din variantele de bacalaureat 2025.

Elevii lucrează independent la exercițiile propuse și sunt încurajați să își exprime ideile privind modul de rezolvare.

Etapa 4. Profesorul ofera feed-back la rezolvările corecte și la ideile interesante, face și evaluare după mai multe intervenții ale aceluiași elev, deschide tema de zi încărcată de elevii respectivi, realizează o evaluare a temei – folosind adnotări cu Kami și adaugă comentarii private referitoare la

temă. De asemenea, elevul/elevii primește/primesc notă, sau acumulează puncte bonus pentru activitatea din clasă.

Desfășurarea propriu-zisă a lecției ar trebui să fie aproximativ 35-40 de minute.

7. Finalizarea lecției

Se concluzionează referitor la aspectele importante observate în timpul rezolvării exercițiilor și se prezintă tema. Aceasta poate fi formulată sub forma finalizării fișei începute în clasă sau se poate atribui o temă nouă (pentru eficiență este util ca și această temă să fie programată pentru postare pe Classroom la finalul orei). De asemenea unele exerciții pot fi date ca temă cu caracter obligatoriu, altele facultative.

Pentru animarea activității se discută rezolvările primite în insert learning de către profesor. Se realizează astfel o clasificare a răspunsurilor corecte și o notare adecvată a răspunsurilor corecte.

Bibliografie:

Sursa mea de inspirație a fost participarea la un proiect ERASMUS- E.F.E.C.T.I.V. în anul 2021. În cadrul acestui proiect am absolvit cursul FLIPPED CLASSROOM de unde am învățat diferite metode și maniere de abordare a matematicii mai apropiate de elev și de nevoile lui.

Vă recomand cu căldură și curaj să aplicați aceasta metodă de predare-învățare-evaluare.

ROLUL ACTIVITĂȚILOR DIGITALE ÎN PROCESUL EDUCAȚIONAL AL PREȘCOLARILOR

Prof. Ciubotariu Elena

G.P.P. "Pinocchio" – structură G.P.P. "Licurici" Fălticeni

Tehnologia digitală a devenit o parte integrantă a societății contemporane, influențând profund modul în care copiii învață, comunică și se dezvoltă. Într-o lume în care dispozitivele inteligente, internetul și aplicațiile digitale sunt omniprezente, chiar și cei mai mici membri ai societății intră în contact cu tehnologia încă de la cele mai fragede vârste. Acest contact precoce, dacă este ghidat corespunzător, poate oferi oportunități valoroase de învățare, explorare și exprimare.

În contextul educației timpurii, integrarea mijloacelor digitale în procesul de predare-învățare-evaluare capătă o importanță tot mai mare. Grădinițele moderne sunt tot mai des dotate cu echipamente interactive – table inteligente, tablete educaționale, proiectoare, resurse digitale online – care le permit educatorilor să creeze un mediu de învățare atractiv și adaptat nevoilor actuale ale copiilor. Utilizate corect, aceste instrumente pot îmbogăți conținutul educațional, pot stimula curiozitatea și pot facilita învățarea prin metode vizuale și interactive.

Totuși, este important să nu pierdem din vedere particularitățile de vârstă ale copilului preșcolar. Etapa antepreșcolară și preșcolară este caracterizată, în mod natural, prin nevoia de mișcare, de explorare senzorială, de relaționare directă cu mediul și cu ceilalți. Copiii mici învață cel mai eficient prin joc, imitație, manipulare concretă a obiectelor și interacțiune emoțională cu adultul. Din acest motiv, tehnologia digitală nu trebuie să devină un substitut al acestor experiențe fundamentale, ci un instrument complementar, care să sprijine și să extindă oportunitățile de învățare. Atunci când este utilizată în mod echilibrat, sub supravegherea și cu implicarea activă a educatorului, tehnologia poate

contribui semnificativ la dezvoltarea cognitivă, emoțională și socială a copiilor. De exemplu, aplicațiile educaționale pot încuraja rezolvarea de probleme, dezvoltarea limbajului, înțelegerea conceptelor matematice de bază sau familiarizarea cu limbi străine. Programele interactive pot susține cooperarea între copii, lucrul în echipă și exprimarea ideilor într-un mediu stimulat. De asemenea, poveștile digitale sau cântecele animate pot contribui la dezvoltarea vocabularului, la exprimarea emoțiilor și la înțelegerea relațiilor cauză–efect.

Cu toate acestea, cheia eficienței stă în moderație, selecție atentă a resurselor și integrarea lor într-un plan pedagogic coerent. Educatorul trebuie să rămână figura centrală în procesul educativ, având rolul de a media experiențele digitale ale copilului, de a încuraja gândirea critică, comunicarea și reflecția asupra celor vizualizate sau experimentate. Doar în acest fel, tehnologia digitală devine un partener util în procesul educațional, nu un obstacol sau o sursă de pasivitate.

În predare, tehnologia poate sprijini educatorii în diversificarea metodelor de transmitere a cunoștințelor prin prezentări interactive (realizate în PowerPoint, Prezi etc.) pentru a introduce teme noi într-un mod vizual atractiv; jocuri educative online, care consolidează concepte precum forme geometrice, culori, numere sau litere; povești digitale animate, care dezvoltă vocabularul, imaginația și înțelegerea narativă; activități multimedia (desene animate educative, cântece, videoclipuri), utilizate pentru a sprijini învățarea limbilor străine sau dezvoltarea personală. Un exemplu practic este utilizarea aplicațiilor precum ABCmouse sau Khan Academy Kids, care oferă o varietate de lecții tematice adaptate vârstei și nivelului de dezvoltare al copiilor.

În procesul de învățare, tehnologia are rolul de a stimula interesul și motivația copiilor. Copiii de vârstă preșcolară învață prin joc, iar mediul digital le oferă o platformă interactivă și atractivă pentru explorare. Beneficiile activităților digitale în procesul de învățare includ creșterea atenției și a implicării copilului în activitate; stimularea memoriei vizuale și auditive, personalizarea învățării, în funcție de ritmul fiecărui copil, accesul la conținuturi variate și adaptate diferitelor stiluri de învățare (vizual, auditiv, kinestezic). Totodată, învățarea digitală poate sprijini dezvoltarea unor abilități transversale, precum orientarea în spațiul virtual, utilizarea responsabilă a tehnologiei sau colaborarea online (în activități de grup).

Evaluarea are un caracter formativ și observațional, însă tehnologia poate sprijini procesul de monitorizare și documentare a progresului copiilor. Activitățile digitale de evaluare pot include: portofolii digitale, unde sunt stocate lucrările copiilor, fotografii și înregistrări audio-video; jocuri de evaluare interactive, care măsoară cunoștințele dobândite într-un mod ludic, feedback audio sau video oferit copiilor sau părinților de către educatori, aplicații de monitorizare a progresului (de exemplu, Kinderpedia, Seesaw), care facilitează comunicarea cu familia și implicarea acestora în educația copilului. Este important ca evaluarea digitală să rămână adaptată nevoilor și particularităților de vârstă ale copilului preșcolar, punând accent pe observația directă și pe progresul individual, nu pe compararea cu alți copii.

Deși tehnologia aduce numeroase beneficii, există și provocări în utilizarea sa în grădiniță cum ar fi: timpul excesiv petrecut în fața ecranelor, care poate afecta dezvoltarea copilului dacă nu este controlat, necesitatea formării continue a cadrelor didactice în utilizarea instrumentelor digitale; accesul inegal la tehnologie, mai ales în mediul rural, nevoia de echilibru între activitățile digitale și cele tradiționale (jocuri de mișcare, activități artistice, activități senzoriale etc.). Tehnologia trebuie să fie folosită cu moderație, să conțină un scop educativ clar, sub supravegherea atentă a adultului. Rolul educatorului rămâne esențial în ghidarea copilului în procesul de învățare digitală.

Integrarea activităților digitale în educația timpurie nu reprezintă doar o tendință modernă, ci o necesitate în contextul transformărilor profunde ale societății actuale. Preșcolarii cresc într-un mediu în care tehnologia este prezentă în aproape toate aspectele vieții de zi cu zi, iar grădinița trebuie să le ofere ocazia de a învăța să interacționeze cu aceasta într-un mod controlat, creativ și educativ.

Mai mult decât un simplu suport didactic, instrumentele digitale pot deveni o punte între lumea copilăriei și universul tehnologic complex în care aceștia vor trăi și vor lucra ca adulți. De aceea, este

important ca mediul educațional să nu se opună acestei evoluții, ci să o abordeze în mod responsabil, cu discernământ pedagogic. Activitățile digitale pot facilita dezvoltarea unor competențe esențiale pentru viitor, precum gândirea logică, adaptabilitatea, autonomia în învățare și chiar alfabetizarea digitală de bază. Tehnologia poate fi introdusă în grădiniță cu sprijinul unei viziuni educaționale clare, dar să nu se rezume la folosirea unor aplicații sau jocuri digitale la întâmplare, ci să urmărească obiective pedagogice precise, adaptate particularităților de vârstă ale copilului. Conținutul digital trebuie atent selecționat, filtrat în funcție de calitatea informației, valoarea formativă și adecvarea limbajului. Un alt aspect important este colaborarea cu familia. Părinții trebuie sprijiniți să înțeleagă cum și când este potrivit ca un copil mic să folosească tehnologia, pentru a asigura continuitate și coerență între mediul educațional și cel familial. De asemenea, cadrele didactice au nevoie de formare profesională continuă, nu doar în utilizarea tehnologiei, ci și în înțelegerea impactului acesteia asupra dezvoltării timpurii.

Tehnologia digitală nu este, în sine, nici benefică, nici dăunătoare. Valoarea sa educațională depinde de modul în care este integrată în procesul didactic, de intenționalitatea pedagogică și de echilibrul între activitățile digitale și cele concrete, specifice vârstei preșcolare. Doar astfel, grădinița poate deveni un spațiu modern de învățare, care respectă ritmul natural de dezvoltare al copilului, dar îl și pregătește, în același timp, pentru provocările lumii digitale în care va trăi.

Bibliografie:

1. Albulescu, I., & Catalano, H. (2024). *Educația digitală timpurie: Cadre teoretice și aplicații practice*. București, Didactica Publishing House;
2. Miclea, M. (2021). *Copilul digital: Provocări și oportunități ale educației timpurii în era tehnologiei*. Cluj-Napoca, Editura ASCR;
3. Mihăilă, C. (2020). *Rolul tehnologiei în dezvoltarea timpurie a copilului: Perspective educaționale*. Iași, Editura Polirom.

Integrarea resurselor digitale în activitatea didactică la disciplina Educație muzicală

Gal Liliana Crinuța,

Școala Gimnazială Neagra Șarului

Educația muzicală reprezintă un domeniu fundamental în dezvoltarea armonioasă a personalității elevilor. Prin intermediul muzicii, copiii își dezvoltă sensibilitatea artistică, capacitatea de exprimare, spiritul de colaborare și creativitatea. Totodată, educația muzicală contribuie la formarea unor valori și atitudini culturale solide, care îi vor însoți de-a lungul vieții.

În ultimele decenii, procesul educațional a cunoscut o transformare profundă datorită apariției și utilizării tehnologiei informației și comunicațiilor (TIC). Această realitate nu ocolește nici disciplina Educație muzicală, care își îmbogățește metodele și mijloacele de predare prin integrarea resurselor digitale. Într-o epocă în care elevii sunt permanent conectați la tehnologie, profesorii au responsabilitatea de a valorifica potențialul mediului digital pentru a face actul educativ mai atractiv, mai interactiv și mai eficient.

Scopul prezentului referat este de a evidenția importanța resurselor digitale în activitatea didactică la disciplina Educație muzicală, de a prezenta exemple concrete de utilizare a acestora și de a analiza impactul lor asupra procesului de predare-învățare-evaluare.

Rolul resurselor digitale în Educația muzicală

Resursele digitale au devenit instrumente indispensabile în școala modernă. Ele oferă o gamă largă de posibilități care contribuie la diversificarea metodelor didactice și la creșterea atractivității orelor de muzică. În acest context, rolul lor poate fi analizat pe mai multe dimensiuni:

1. Acces la informații și materiale diverse – Internetul și platformele educaționale pun la dispoziția elevilor și profesorilor partituri, înregistrări audio și video, lecții interactive și documente de specialitate care anterior erau dificil de obținut.
2. Vizualizarea și audierea interpretărilor de referință – Elevii pot asculta orchestre renumite, interpreți consacrați sau lucrări din repertoriul universal. Astfel, experiența estetică se îmbogățește, iar actul de învățare devine mai autentic.
3. Imularea instrumentelor muzicale – Aplicațiile și instrumentele virtuale oferă elevilor posibilitatea de a experimenta și exersa chiar și atunci când școala nu dispune de instrumente reale. Acest aspect este esențial în dezvoltarea abilităților practice.
4. Învățarea colaborativă – Resursele digitale facilitează proiectele de grup, activitățile de tip colaborativ și schimbul de idei. Elevii pot crea împreună compoziții, pot realiza prezentări multimedia sau pot contribui la platforme comune de lucru.
Astfel, resursele digitale nu doar sprijină predarea, ci transformă procesul educațional într-o experiență complexă și motivantă.

Exemple de bune practici

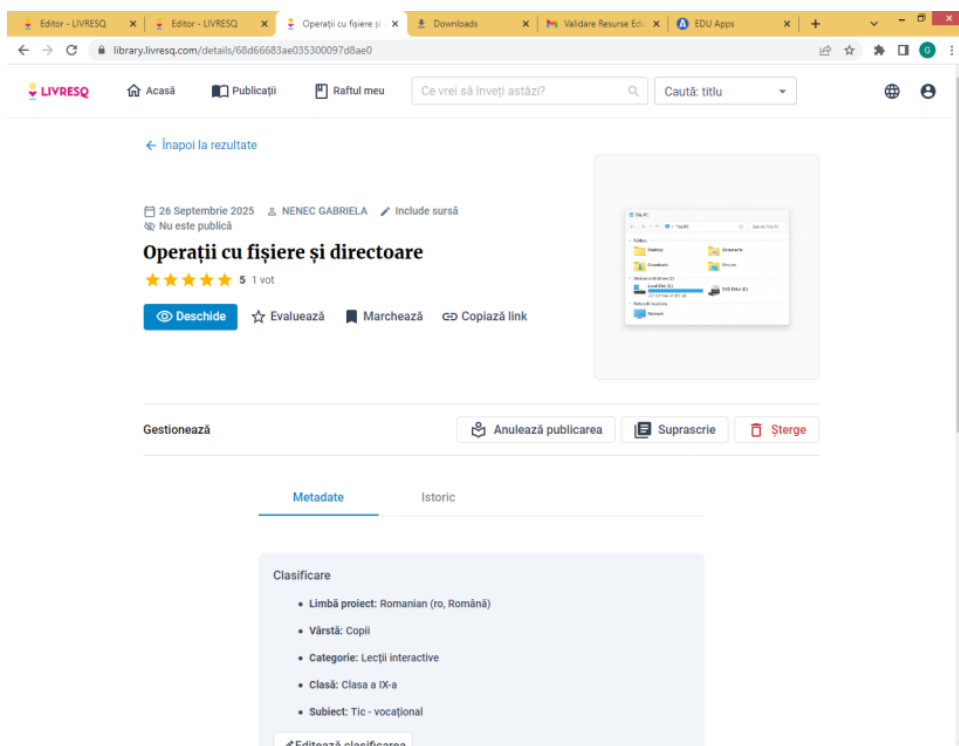
Pentru a evidenția mai concret utilitatea resurselor digitale, prezentăm câteva exemple de aplicare la clasă:

- Aplicații de notare muzicală precum MuseScore sau Flat.io pot fi utilizate pentru exersarea noțiunilor de teorie muzicală, compunerea de melodii simple sau transcrierea unor cântece tradiționale. Elevii primesc feedback imediat asupra corectitudinii notelor scrise.
 - Platforme de streaming (YouTube Edu, Spotify Edu) și biblioteci digitale precum IMSLP permit accesul gratuit la înregistrări și partituri. Elevii pot fi ghidați să realizeze audiții tematice, urmate de discuții și analize comparative între diferite interpretări.
 - Aplicații interactive pentru evaluare (Kahoot, Quizizz) transformă verificarea cunoștințelor de teorie muzicală într-o activitate ludică. Elevii răspund la întrebări pe telefoane sau tablete, iar rezultatele sunt afișate instantaneu.
 - Proiecte multimedia – elevii pot fi provocați să realizeze un mini-documentar despre un compozitor, să creeze podcasturi muzicale sau să ilustreze vizual o lucrare muzicală prin aplicații digitale.
 - Instrumente și laboratoare virtuale precum Chrome Music Lab sau BandLab oferă oportunități de experimentare și creație muzicală, dezvoltând gândirea creativă și spiritul inovator.
- Aceste exemple arată că tehnologia poate fi integrată la toate nivelurile disciplinei: teorie, audiție, interpretare și creație.

Impact asupra procesului de predare-învățare-evaluare

Resursele digitale au un impact semnificativ asupra întregului proces educațional:

- Predare – profesorul are la dispoziție instrumente variate care îi permit să explice concepte abstracte într-un mod vizual și atractiv. De exemplu, animațiile care ilustrează succesiunea notelor într-o gamă sau aplicațiile care arată modul de funcționare al unui instrument.
- Învățare – elevii devin mai activi și mai implicați. Prin aplicații interactive, aceștia pot exersa



individual acasă, își pot înregistra interpretările și le pot partaja colegilor sau profesorului. Învățarea devine astfel mai personalizată și mai adaptată ritmului fiecărui elev.

- Evaluare – profesorii pot utiliza teste online, portofolii digitale sau aplicații care măsoară intonația și ritmul. Aceste instrumente oferă feedback imediat, crescând obiectivitatea și eficiența evaluării.

Mai mult, integrarea tehnologiei contribuie la dezvoltarea competențelor-cheie

prevăzute de curriculum: gândirea critică, creativitatea, competențele digitale și spiritul de inițiativă.

Concluzii

Educația muzicală, deși este o disciplină artistică, nu poate rămâne în afara procesului de digitalizare. Resursele digitale completează metodele tradiționale, sporind atractivitatea și eficiența orelor de muzică. Ele contribuie la formarea unor elevi creativi, autonomi și capabili să utilizeze tehnologia într-un mod responsabil.

Profesorul are rolul de a echilibra tradiția și inovația, îndrumând elevii să descopere frumusețea muzicii prin mijloace moderne, dar fără a pierde contactul cu experiența estetică autentică oferită de interpretarea directă.

Astfel, integrarea resurselor digitale în Educația muzicală nu este doar o opțiune, ci o necesitate a școlii contemporane, menită să asigure o educație de calitate și relevantă pentru elevii de astăzi și de mâine.

Bibliografie

Bîrboi, A. (2022). Metode moderne în educația muzicală. Editura Didactică. Popescu, M. (2023). Resurse digitale pentru școala viitorului. Editura Sigma. <https://musescore.org>
<https://kahoot.com> <https://musiclab.chromeexperiments.com> <https://imslp.org>

Operații cu fișiere și directoare – resursă RED

informatician Nenec Gabriela
Colegiul Național „Ștefan cel Mare” Suceava

Operații cu fișiere și directoare este o lecție interactivă mixtă de comunicare de noi cunoștințe și deprinderi și de verificare a rezultatelor obținute de către elevi. Scopul lecției este acela de învățare, identificare, organizare și gestionare a fișiere și directoare (foldere) într-un sistem de operare, dezvoltând deprinderi de lucru cu structura de stocare a datelor în medii informatice uzuale. Lecția urmărește formarea unor abilități esențiale pentru lucrul eficient pe calculator, prin folosirea corectă a operațiilor de bază asupra fișierelor și directoarelor..

Lecția este structurată în două secțiuni:

1. **Disc logic, director, fișier: identificare, proprietăți, vizualizare conținut**
2. **Operații cu fișiere și directoare: creare, copiere, mutare, ștergere, redenumire, salvare, arhivare, căutare**

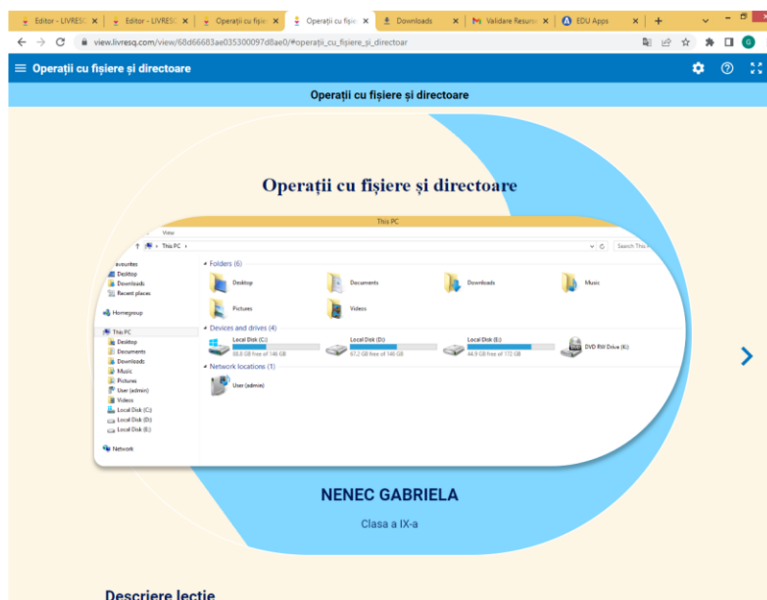
Prima secțiune conține trei subsecțiuni: *Disc logic, director/ folder, fișier*. Informații sunt prezentate atractiv utilizând diverse instrumente puse la dispoziție de platforma Livresq.

A doua secțiunea conține subsecțiunile: *Operații cu fișiere și directoare*, pusă în scenă prin intermediul instrumentului acordeon; *Reține, Test de verificare a cunoștințelor*, realizată cu ajutorul instrumentului chestionar, Resursă externă (videoclip).

Această resursă educațională a fost publicată on-line și poate fi accesată din biblioteca Livresq prin link-ul: <https://library.livresq.com/details/68d66683ae035300097d8ae0>

Realizarea acestei lecții interactivă în Livresq mi-a oferit numeroase avantaje educaționale și tehnice. Aceasta a fost organizată logic, în pași progresivi, facilitând învățarea activă și autoevaluarea. Fiind accesibilă online, de pe orice dispozitiv, lecția poate fi parcursă oricând și de oriunde, în ritmul propriu al fiecărui elev, ceea ce sprijină elevii care au diferite stiluri de învățare.

Livresq mi-a oferit posibilitatea de a integra elemente multimedia, precum tutoriale video, imagini și exerciții interactive, toate acestea contribuind la o înțelegere mai facilă a conceptelor. Testul pe care l-am inclus permite o evaluare imediată a cunoștințelor, oferind elevilor feedback în timp real, iar profesorului – informații despre progresul fiecărui elev.



Lecția poate fi ușor actualizată și adaptată pentru alte clase sau contexte și reutilizată în anii următori în alte unități didactice. Tematica acestei lecții este esențială pentru inițierea elevilor în operaționalizarea cu fișiere și directoare, o competență practică, utilă în viața de zi cu zi și în viitoarele cariere ale elevilor.

În concluzie, parcurgerea acestei lecții interactive contribuie în mod semnificativ la dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor, atât prin utilizarea sistemelor de operare și a aplicațiilor informatice, cât și prin familiarizarea cu platformele moderne de învățare online, sprijinind astfel procesul de învățare continuă orientată spre excelența pedagogică.

Integrarea resurselor digitale în procesul de predare-învățare-evaluare la nivel preșcolar

Prof. ed. timpurie Candrea Laura Alexandra
Liceul Tehnologic Dorna Candrenilor-
Grădinița cu Program Prelungit Dorna Candrenilor

Rezumat

Transformările digitale din educație influențează tot mai mult activitatea didactică, inclusiv în învățământul preșcolar. Acest referat analizează utilizarea resurselor digitale simple – laptop și televizor – în activitățile de predare, învățare și evaluare, conform prevederilor *Curriculumului pentru educația timpurie și Reperelor fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani (2024)*. Sunt prezentate exemple practice, competențele dezvoltate, beneficiile observate asupra copiilor și provocările întâmpinate.

1. Introducere

Digitalizarea educației, accelerată de contextul pandemic, a pătruns și în grădinițe. Deși învățământul preșcolar se bazează pe joc, explorare și interacțiune directă, tehnologia poate sprijini aceste procese dacă este utilizată cu discernământ pedagogic. Chiar și cu dotări minime, cadrele didactice pot crea contexte de învățare atractive și eficiente.

2. Cadru curricular și teoretic

Conform *Curriculumului pentru educația timpurie și Reperelor fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani (2024)*, activitățile trebuie să sprijine dezvoltarea holistică a copilului, prin experiențe variate, adaptate intereselor și nevoilor individuale. Utilizarea tehnologiei contribuie la:

- dezvoltarea competențelor de comunicare și limbaj;
- formarea gândirii logice și a capacității de rezolvare de probleme;
- stimularea curiozității și a creativității.

Modelul **SAMR** (Puentedura) și teoria **inteligențelor multiple** (Gardner) susțin diversificarea metodelor de predare, inclusiv prin mijloace digitale.

3. Activități digitale și competențe dezvoltate

Activitate digitală	Competențe dezvoltate	Legătura cu curriculumul
Prezentare PowerPoint cu imagini animate	Consolidarea limbajului și a comunicării, exersarea proceselor de clasificare și sporirea atenției	Domeniul experiențial: Limbă și comunicare; Științe
Audiții povești audio cu imagini proiectate	Stimularea vocabularului, a comprehensiunii auditive și a proceselor mnemonice	Domeniul experiențial: Limbă și comunicare; Estetic și Creativ
Exerciții matematice vizuale (numărare, vecini, probleme ilustrate)	Dezvoltarea raționamentului logic, a competențelor numerice și a abilităților motrice fine	Domeniul experiențial: Științe; Om și Societate
Proiecția fotografiilor cu lucrările copiilor	Consolidarea autonomiei personale, a sentimentului de valorizare și a competențelor de exprimare emoțională	Domeniul experiențial: Om și Societate
Vizionare film educativ despre tema proiectului/săptămânală abordată	Dezvoltarea cunoștințelor despre mediul înconjurător, a capacității de înțelegere secvențială și a curiozității	Domeniul experiențial: Științe; Om și Societate

4. Exemplu practic – activitate integrată

Tema: „Fructe și legume de toamnă”

Etape:

1. Explorare senzorială cu fructe reale;
2. Clasificare pe baza imaginilor proiectate;
3. Proiecția unui film educativ ce prezintă etapele de creștere, recoltare și distribuție a fructelor

Impact observat:

- atenție crescută și implicare activă;
- motivație sporită;
- consolidarea cunoștințelor prin suport vizual.

5. Evaluarea digitală

Instrumente:

- fișe digitale proiectate;
- fotografii și filmări ale activităților;
- exerciții interactive vizuale.

Exemplu – matematică, grupa mijlocie:

- numărare, identificarea vecinilor numerelor, probleme ilustrate;
- observare individuală: se notează nivelul de înțelegere, implicarea și progresul;
- completarea fișelor de progres și arhivarea lor în portofoliul digital.

6. Implicarea părinților

- acces la materiale digitale și portofolii vizuale;
- activități comune acasă (ex. vizionarea unei povești digitale și discuția pe marginea ei);
- informare privind siguranța digitală.

7. Provocări și soluții

Provocare	Soluție propusă
Necesitatea formării continue	Participarea la cursuri online gratuite, webinarii, comunități educaționale
Riscul supraexpunerii la	Limitarea timpului de ecran, alternarea cu activități senzoriale și în aer

Provocare	Soluție propusă
ecrane	liber
Acces inegal la tehnologie	Parteneriate cu ONG-uri, sponsori locali, proiecte educaționale pentru dotare
Protecția datelor copiilor	Respectarea GDPR, obținerea acordului părinților, utilizarea platformelor sigure

8. Reflecții personale

Tehnologia, chiar limitată, are un efect motivant asupra copiilor. Observ atenție crescută, implicare și bucurie în activitățile digitale. Totuși, jocul liber, natura și interacțiunea directă rămân esențiale. Îmbinarea celor două dimensiuni – digital și senzorial – este cheia unei educații echilibrate.

9. Concluzii

Integrarea resurselor digitale simple în grădiniță este posibilă și benefică, dacă se respectă principiile pedagogice și standardele curriculare. Tehnologia nu înlocuiește experiența directă, ci o completează, oferind oportunități de învățare, evaluare și colaborare cu familia.

Bibliografie

- Ministerul Educației. (2024). *Curriculum pentru educația timpurie*. București.
- Ministerul Educației. (2024). *Repere fundamentale în învățarea timpurie*. București.
- Catalano, H., & Albulescu, I. (2020). *Educația timpurie digitală – cadre teoretice și aplicative*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
- European Commission. (2020). *Digital Education Action Plan (2021–2027)*. Bruxelles.
- OECD. (2021). *Early Childhood Education in a Digital Age*. Paris.
- Puentedura, R. (2014). *SAMR Model – Transforming Learning with Technology*.
- Gardner, H. (1993). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.

Activități digitale Erasmus+ în sprijinul educației incluzive

Anamaria CATARGIU
Daniela-Irina MELISCH
Colegiul Național "Mihai Eminescu", Suceava

În contextul actual, în care diversitatea elevilor este din ce în ce mai vizibilă în sălile de clasă, educația incluzivă devine un obiectiv prioritar al sistemelor educaționale europene. Aceasta presupune asigurarea accesului egal la învățare pentru toți elevii, indiferent de particularitățile lor individuale, iar instrumentele digitale reprezintă un sprijin esențial în acest demers. În această direcție se înscrie și proiectul IDEATE – Inclusive Digital Education and Teacher Empowerment Academy, un parteneriat strategic Erasmus+ axat pe dezvoltarea competențelor profesorilor în educația incluzivă și digitală.

Derulat sub coordonarea Universității „Ștefan cel Mare” din Suceava, proiectul reunește parteneri din România, Germania, Grecia, Italia și Spania, printre care: Colegiul Național „Mihai Eminescu” Suceava, Universitaet Bielefeld (Germania), Panepistimio Patron (Grecia), Università degli Studi di Perugia (Italia), Universidad de Lleida și Down Lleida (Spania), Inspectoratul Școlar Județean Suceava, Casa Corpului Didactic „George Tofan” Suceava și compania ASSIST Software SRL.

Chiar dacă la nivel național există diferite politici care ar trebui folosite în domeniul preuniversitar, metodologia de aplicare nu are încă exemple concrete sau studii de caz și trebuie adaptată în funcție de specificul școlii și al claselor existente la nivel de unitate. Toate informațiile la care profesorii vor avea acces prin intermediul acestui proiect vor fi prezentate în capitolul teoretic și vor avea strategii de aplicare specifice în capitolele dedicate managementul clasei și instrumentelor digitale ce pot fi folosite în cazul elevilor care fac parte din categoria celor cu nevoi educaționale speciale.

Educația incluzivă are ca scop asigurarea accesului egal la învățare pentru toți elevii, indiferent de particularitățile lor individuale. Apariția și dezvoltarea instrumentelor digitale a facilitat considerabil procesul de integrare a copiilor cu nevoi educaționale speciale (NES), permițând personalizarea învățării și sprijinirea diverselor stiluri cognitive și senzoriale.

Scopul proiectului este de a oferi profesorilor resurse concrete, metodologii moderne și instrumente digitale adaptate nevoilor elevilor, în special ale celor care fac parte din categoria neuro-diversității sau care prezintă nevoi educaționale speciale (NES). Toate aceste resurse vor fi disponibile pe o platformă digitală dedicată, care va include: ghiduri teoretice, planuri de lecții adaptate, strategii de management al clasei, exemple de bună practică din țările partenere.

Apariția și dezvoltarea tehnologiilor educaționale a facilitat considerabil procesul de integrare a elevilor cu cerințe educaționale speciale, permițând personalizarea învățării și adaptarea la diverse stiluri cognitive, senzoriale și emoționale. Proiectul IDEATE va valorifica aceste tehnologii prin integrarea unor instrumente digitale relevante, precum:

- Platformele de învățare online: Google Classroom, Moodle și Microsoft Teams care pot oferi un cadru flexibil și accesibil, unde materialele didactice pot fi organizate logic, iar elevii le pot parcurge în ritmul propriu. Funcții precum partajarea de documente, chestionare interactive sau subtitrări automate sprijină elevii cu dificultăți de învățare sau de limbă.

- Instrumentele de accesibilitate: Cititoare de ecran (NVDA, JAWS) pentru elevii cu deficiențe de vedere; Software de recunoaștere vocală (Dragon NaturallySpeaking) pentru cei cu dificultăți de scriere; Funcții text-to-speech sau aplicații de mărire a textului (ZoomText) pentru sprijin vizual și auditiv.

- Aplicațiile interactive și jocurile educaționale: Platformele precum Kahoot!, Quizizz și Nearpod fac învățarea atractivă și interactivă, fiind utile pentru elevii cu tulburări de atenție sau motivație scăzută. Ele stimulează participarea activă și colaborarea.

- Resursele vizuale și multimedia: Pentru elevii cu dislexie sau tulburări din spectrul autist, materialele vizuale clare și organizate sunt esențiale. Instrumente precum Canva for Education sau Edpuzzle permit profesorilor să creeze conținut personalizat și adaptat. Subtitrările automate și traducerile în timp real sprijină elevii alolingvi.

- Platformele de colaborare și exprimare digitală: Instrumente precum Padlet și Flipgrid permit elevilor cu dificultăți emoționale sau sociale să-și exprime ideile într-un mod mai puțin presant decât în clasa tradițională.

Proiectul Erasmus+ IDEATE își propune să sprijine profesorii care lucrează cu elevi din categoria neuro-diversitate, oferindu-le, prin intermediul unei platforme digitale dedicate, acces la instrumente concrete de management al clasei, studii de caz și exemple de bune practici din țările partenere. Atunci când cadrele didactice dispun de resurse clare și aplicate, acestea pot construi un mediu educațional incluziv și confortabil, adaptat nevoilor de învățare diverse. Astfel, profesorii din România și din țările partenere vor putea consulta pe platformă o metodologie pentru educația incluzivă, planuri de lecții și instrumente specifice acestui tip de educație.

Prin aplicarea inteligentă și empatică a educației digitale, tehnologia devine nu doar un mijloc de predare, ci o punte către incluziune. Proiectul IDEATE demonstrează că, prin colaborare internațională și utilizarea resurselor moderne, se poate construi un sistem educațional în care fiecare

elev este valorizat și sprijinit individualizat. Formarea și susținerea profesorilor în utilizarea acestor instrumente este esențială pentru a asigura șanse egale la o educație de calitate tuturor copiilor.

BIBLIOGRAFIE

1. Florian, L. (2014). The SAGE Handbook of Special Education. SAGE Publications.
2. UNESCO (2020). Education in a post-COVID world: Nine ideas for public action. Paris: UNESCO.
3. European Agency for Special Needs and Inclusive Education (2018). Inclusive Education for Learners with Disabilities.
4. Păun, E., & Potolea, D. (2017). Pedagogie. Provocări și dileme actuale. Iași: Polirom.
5. Ministerul Educației (2021). Ghid pentru integrarea resurselor digitale în activitatea didactică.

Activitatea didactică digitală în procesul de predare–învățare–evaluare la clasa I

**Prof. învățământ primar, Culiță Gabriela
Colegiul Național “Mihai Eminescu” Suceava**

Introducere

Procesul educațional din secolul XXI nu mai poate fi conceput în afara tehnologiei. Digitalizarea oferă noi oportunități de predare, învățare și evaluare, chiar și la clasele primare. Elevii din clasa I sunt, de multe ori, nativi digitali, familiarizați cu tabletele și telefoanele, iar școala are misiunea de a transforma aceste instrumente în resurse educaționale. Integrarea tehnologiei în activitatea didactică contribuie la diversificarea metodelor de predare și la stimularea motivației pentru învățare.

Predare prin mijloace digitale

Un exemplu relevant îl constituie utilizarea platformei Nearpod în lecțiile de Comunicare în limba română. Profesorul poate introduce imagini, exerciții de completare sau jocuri de tip puzzle care îi ajută pe elevi să înțeleagă literele și cuvintele. Lecțiile devin interactive și elevii participă activ, răspunzând pe tablete sau laptopuri. La Matematică, aplicații precum Wordwall și Kahoot! sunt folosite pentru exerciții de adunare și scădere, unde elevii concurează într-un mod ludic, dar totodată învață noțiunile de bază. De asemenea, aplicația GeoGebra, adaptată vârstei, poate fi utilizată pentru recunoașterea formelor geometrice simple.

Predarea prin resurse digitale are avantajul de a integra elemente multimedia (imagini, sunete, animații), ceea ce facilitează învățarea multisenzorială. Astfel, elevii nu doar citesc sau ascultă, ci interacționează cu materialul. Profesorul devine un ghid care îi orientează pe elevi în explorarea informațiilor.

Învățare prin activități digitale

Învățarea la clasa I trebuie să rămână centrată pe joc și descoperire. Instrumentele digitale sprijină aceste procese prin activități interactive și colaborative. De exemplu, în cadrul unei lecții despre mediul înconjurător, elevii pot folosi aplicația StoryJumper pentru a crea o poveste digitală despre animalele din pădure. Fiecare elev poate contribui cu o imagine sau o propoziție, iar la final rezultă o poveste comună, care poate fi prezentată părinților.

În activitățile de citire, aplicația Book Creator permite elevilor să creeze mici cărți digitale cu texte și desene proprii. Acestea sunt apoi partajate cu colegii, ceea ce stimulează munca în echipă și învățarea reciprocă. Pentru consolidarea noțiunilor, LearningApps pune la dispoziție jocuri de asociere, ordonare sau completare, care pot fi realizate individual sau în perechi.

Un alt exemplu îl constituie platforma Edpuzzle, unde profesorul poate adapta videoclipuri educaționale inserând întrebări la momente-cheie. Elevii urmăresc materialul și răspund, ceea ce favorizează atenția și verificarea înțelegerii.

Evaluare prin instrumente digitale

Evaluarea elevilor de clasa I trebuie să fie mai ales formativă, axată pe progres și feedback constructiv. Platforme precum Quizizz și Google Forms oferă posibilitatea de a crea teste scurte, colorate și interactive. Elevii primesc punctaje imediate, ceea ce le crește motivația. Profesorul poate analiza rezultatele și identifica unde mai sunt necesare exerciții suplimentare.

Pentru evaluarea portofoliului, aplicația Seesaw este un instrument foarte util. Elevii pot încărca desene, fotografii, înregistrări audio sau texte scurte, construindu-și astfel un dosar digital. Profesorul și părinții pot urmări progresul în timp real. De asemenea, Padlet poate fi folosit pentru a crea panouri colaborative unde elevii postează răspunsuri, imagini sau mici proiecte.

Integrarea evaluării digitale la clasa I nu exclude evaluarea tradițională, ci o completează. Profesorul are la dispoziție instrumente rapide, atractive și obiective, care îi oferă date clare despre nivelul fiecărui elev.

Concluzii

Activitatea didactică digitală la clasa I este o provocare, dar și o oportunitate. Ea presupune adaptarea metodelor la nivelul de dezvoltare al copiilor și alegerea atentă a instrumentelor, astfel încât tehnologia să rămână un mijloc, nu un scop în sine. Exemplele prezentate arată că digitalul poate susține predarea, învățarea și evaluarea prin activități atractive și relevante. Integrarea instrumentelor digitale la clasa I aduce numeroase beneficii: crește motivația pentru învățare, dezvoltă gândirea critică, stimulează colaborarea și oferă profesorului resurse variate pentru predare și evaluare. Elevii învață cu plăcere, își dezvoltă creativitatea și deprinderile digitale, iar profesorii dispun de resurse moderne care le ușurează activitatea. Totuși, utilizarea tehnologiei trebuie să fie echilibrată, astfel încât să nu înlocuiască activitățile tradiționale, ci să le completeze. Elevii au nevoie atât de contact direct cu obiectele și natura, cât și de experiențe digitale. Un profesor creativ va reuși să îmbine armonios cele două perspective, construind lecții relevante și captivante. Viitorul educației primare va fi, fără îndoială, un echilibru între metodele tradiționale și cele digitale.

Bibliografie:

- Prensky, M. (2010). Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning. Corwin Press.
- Voinea, M. (2022). Educația în era digitală. Editura Didactică și Pedagogică.
- www.kahoot.com, www.nearpod.com, www.wordwall.net, www.learningapps.org, www.storyjumper.com, www.edpuzzle.com

Activitatea didactică digitală în procesul de predare-învățare-evaluare, din perspectiva profesorilor de limbă franceză

Maria-Cristina Hetriuc,
Colegiul Național „Mihai Eminescu” Suceava

Profesorii de limbi străine au integrat dintotdeauna activitățile digitale în procesul de predare-învățare-evaluare. Dintotdeauna sau de cel puțin 20 de ani încoace, de când îmbrățișez această carieră. 20 de ani sunt suficienți pentru ca cel puțin câteva generații de elevi să fi beneficiat de avantajele folosirii instrumentelor digitale. Introducerea Internetului în școală a deschis ferestre cu nenumărate oportunități pentru profesorii de limbi străine, a oferit acces la resurse uriașe de fișe de lucru, jocuri

didactice, activități interactive. Toate acestea existau deja, trebuia doar să le aducem în sala de clasă. La început, au fost doar secvențe de lecții, fragmente audio-video, corespondență de clasă în franceză, mici intervenții care dădeau un aer de autenticitate, de plonjare în universul lingvistic străin. Îmi amintesc de primele bloguri în limba franceză, create de elevii mei, care au ajuns, datorită elementului de noutate, subiect al cercurilor pedagogice județene. Dotarea tuturor sălilor de clasă cu videoproiectoare, calculatoare și posibilitatea folosirii uneltelor Google Classroom a constituit un al doilea salt în drumul spre digitalizare a procesului didactic. Atribuirea adreselor de mail profesionale elevilor și profesorilor din unitățile de învățământ a permis încărcarea structurată a materialelor și digitalizarea în întregime a procesului de predare-învățare-evaluare. Înainte de pandemie, fără a avea vreo idee despre ceea ce avea să urmeze, am participat la un curs despre folosirea calculatorului și a diverselor platforme, organizat în școala noastră. Am descoperit Google Classroom și funcțiile sale. Am folosit informațiile pentru a crea o clasă virtuală și, la cel de-al doilea cerc pedagogic din cariera mea, am utilizat instrumentele digitale în toate momentele lecției. Pentru partea de evaluare, am încercat testele și chestionarele Google Forms cu colectare de răspunsuri și feed-back imediat.

Avem la îndemână destule atuuri care ne permit digitalizarea în totalitate a procesului de învățare, cu toate avantajele care decurg de aici: elevul – centru al atenției, profesorul -facilitator și mentor, comunicarea - multidirecțională și interactivă, feed-back-ul, continuu și personalizat, accesul permanent la resurse, motivația intrinsecă a copiilor. O activitate didactică digitalizată în totalitate, bine proiectată, cu viziune pe termen lung sprijină și accelerează formarea competențelor elevilor. La ora de limbi străine, profesorul creează contexte în care elevii nu doar recepționează informații, ci interacționează (exerciții, jocuri educative, dezbateri online) cu nativi, într-un cadru sigur, supraviețuitor.

Activitatea didactică digitală nu înseamnă doar „folosirea calculatorului”, ci proiectarea și gestionarea întregului proces educațional prin mijloace digitale, pentru a face învățarea mai accesibilă, atractivă și eficientă.

Din punct de vedere pedagogic, digitalizarea presupune integrarea conținuturilor digitale, a aplicațiilor interactive și a platformelor online în structura lecției, în vederea atingerii obiectivelor curriculare.

Profesorul are rolul de a proiecta experiențe de învățare centrate pe elev, de a stimula participarea activă și colaborarea, precum și de a monitoriza progresul prin instrumente digitale care permit oferirea unui feedback constant și personalizat. În acest sens, activitatea didactică digitală se caracterizează prin flexibilitate, interactivitate și adaptabilitate, fiind un element definitoriu al educației contemporane. Profesorii de limba franceză au acces la platforma Culturethèque, a Institutului Francez din București, cu funcții de explorare a catalogului, cu setări personalizate și rubrici de stocare a cărților, a benzilor desenate. De asemenea, platforma Terralbastra.com pune la dispoziția profesorilor documente pedagogice: proiecte, minidocumentare, filme, create cu ajutorul inteligenței artificiale.

Următoarea provocare va fi integrarea programelor de inteligență artificială în activitatea didactică. Fac parte dintr-o generație de profesori care a avut privilegiul de a introduce mijloacele digitale în activitatea didactică, bucurându-se de toate avantajele care decurg de aici și care va trebui să se adapteze rapid inteligențelor artificiale, în interesul elevilor.

Bibliografie:

1. <https://terralbastra.com>
2. <https://www.culturetheque.com>
3. <https://livresq.com/ro/news/resurse-educationale-deschise-red-in-livresq-cum-transforma-digitalizarea-procesul-de-predare>
4. <https://appline.ro/educatie-digitala-cum-tehnologia-transforma-procesul-de-invatare-si-predare>

Predarea, învățarea, evaluarea digitală în cadrul orelor de limba engleză prin traduceri

**Prof. Nastasi Tinela,
Colegiul Național “Mihai Eminescu”, Suceava**

Limba engleză, ca obiect de studiu în toate statele europene, reprezintă materia în care tehnologia, prin excelență, inovațiile metodologice și deschiderea tuturor școlilor către proiecte o impactează, în mod constant. Prin urmare, profesorii sunt nevoiți să se adapteze în permanență nevoilor elevilor prin folosirea metodelor digitale actuale fără a neglija, pe cât este posibil, procedeele și modalitățile de însușire a cunoștințelor tradiționale sau clasice. Cea mai controversată abordare rămâne clasică și deja considerată de mulți actori educaționali perimată, traducerea textelor, indiferent de gen sau stil, din și în limba engleză.

Cel mai puternic contraargument folosirii acestui tip de exercițiu este existența aplicațiilor și site-urilor prezente online (google translate, deepl) care descurajează inițiativa profesorului de limba engleză de a stabili progresul elevilor săi. De o rapiditate extremă și o fidelitate de invidiat, inteligența artificială oferă soluții greu de combătut. Din acest motiv, pasul cel mai inteligent ar fi introducerea telefoanelor elevilor în orele de limba engleză și valorificarea traducerilor. Cum s-ar putea pune acest lucru în practică? Răspunsul e unul foarte simplu: site-urile concursurilor de traduceri.

Direcția Generală de Traduceri a Comisiei Europene (DG Traduceri) a realizat cel mai bine necesitatea multilingvismului în Europa zilelor noastre și felul în care acesta poate influența dezvoltarea personală a tinerilor, încurajă ceea ce înseamnă a fi cetățean activ al Uniunii Europene și accentua înțelegerea diferențelor culturale și diversității lingvistice, prin înființarea unui concurs de traduceri **Juvenes Translatores**. Organizat anual pentru elevii în vârstă de 17 ani din toate țările UE, scopul său este de a-i inspira pe tineri și de a-i încuraja să învețe limbi străine. Concursul promovează, de asemenea, cele 24 de limbi oficiale ale U.E., mergând și pe latura pragmatică a necesității învățării limbilor străine în vederea obținerii unui loc de muncă ca traducător și interpret.

Implicarea elevilor în **Concursul Național de Traduceri “Corneliu M. Popescu”**, organizat anual de filiala A.R.P.F. Suceava, alături de Centrul de Excelență Vaslui, se dovedește a fi un al doilea argument pro. Prin folosirea textelor literare complexe și de nivel ridicat de dificultate, din subiectele propuse de profesorii de specialitate, elevii conștientizează utilitatea exercițiilor de traduceri din cadrul orelor de limba engleză sau, fără niciun dubiu, din timpul celorlalte materii din aria curriculară limbă și comunicare.

Accesarea site-urilor acestor concursuri de către elevi, cu ajutorul telefonului personal, pentru a traduce subiectele din anii școlari precedenți sau afișarea textelor de către profesorul de engleză, cu ajutorul videoproietorului, în sala de clasă, în vederea exercițiilor de interpretare în/din limba engleză în/din limba română, pot transforma dinamica unui act educativ din ceva arid și repetitiv, într-un mod relaxant și atractiv de a aborda predarea-învățarea-evaluarea elevilor “digitali”. Traducerea, cândva un exercițiu omniprezent, câștigă astfel, din ce în ce mai mult teren, din nou, facilitând în perspectivă studiul la o universitate europeană și găsirea unui loc de muncă, unde folosirea englezei este principalul instrument de comunicare.

Bibliografie

Site-urile concursurilor:

https://translation.ec.europa.eu/get-involved-european-language-initiatives/juvenes-translatores_en

https://translation.ec.europa.eu/index_en

<https://translationscontest.blogspot.com/>

Site-urile de traduceri:

<https://www.reverso.net/traducere-text>

<https://translate.google.com/?hl=ro&sl=nl&tl=en&op=translate>

<https://www.deepl.com/>

Proiect didactic "Grupele de animale" Clasa a III a Aplicații Google și Livresq

prof.înv.primar Moșneguțu Emilia
Școala Gimnazială Nr. 1 Bogdănești, jud. Suceava

Lecția interactivă realizată pe platforma educațională Livresq despre principalele grupe de animale, am structurat activitățile într-un mod creativ, astfel încât să fie atractive pentru elevi și să le permită să învețe prin explorare și jocuri educaționale.

Livresq permite crearea unor lecții interactive cu imagini, texte și întrebări pentru a testa cunoștințele, astfel încât să implice elevii în procesul educațional.

Elevii clasei a III- a vor participa la o activitate de consolidare și fixare a cunoștințelor cu privire la grupele de animale din mediul terestru, aerian și acvatic, prin intermediul aplicațiilor Google

[https://docs.google.com/presentation/d/1Pmhjr1z1ovhJ-eE7ZqC-](https://docs.google.com/presentation/d/1Pmhjr1z1ovhJ-eE7ZqC-dituZPA7jeXYwtwkdPD6_xU/edit?usp=sharing)

[dituZPA7jeXYwtwkdPD6_xU/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/presentation/d/1Pmhjr1z1ovhJ-eE7ZqC-dituZPA7jeXYwtwkdPD6_xU/edit?usp=sharing) și livresq

(<https://library.livresq.com/details/6810e538df992800090086f8>)

Obiective operaționale:

La finalul activității, elevii vor fi capabili să:

1. să identifice caracteristici ale grupelor de animale învățate;
2. să enumere exemple ale grupelor de animale învățate;
3. să completeze informații despre un grup de animale după un plan dat.

La începutul activității am folosit o resursă tip video, pe care elevii trebuie să o vizioneze până la final pentru a putea trece mai departe (Barieră). Apoi am utilizat o resursă tip acordeon în care am prezentat principalele grupe de animale, și anume: insectele, păsările, peștii, amfibienii, reptilele și mamiferele. În cadrul prezentării noțiunilor, am utilizat resurse de tip text, imagini, video.

Principalele grupe de animale. Caracteristici generale

După existența sau absența scheletului, animalele sunt nevertebrate și vertebrate.

Insecte Trăiesc pretutindeni, cu excepția mărilor și oceanelor. Au corpul acoperit cu un înveliș tare. Se înmulțesc prin ouă din care ies larve. Exemple: albina, lăcusta, musca, furnica, țânțarul, cărăbușul, etc.

Păsări Trăiesc pe uscat. Au corpul acoperit cu puf, fulgi și pene. Se înmulțesc prin ouă pe care le clocesc. Exemple: barza, porumbelul, găina, rața, gâsca, vrabia, etc.

Pești Trăiesc numai în apă. Au corpul acoperit cu solzi sau plăci osoase. Se înmulțesc prin ouă, numite icre. Exemple: biban, șalău, somn, știucă, morun, nisetru, etc.

Amfibieni Au corpul neted, umed, cu piele subțire, au patru membre inegale, sar și înoată. Depun ouă în apă. Trăiesc atât în apă, cât și pe uscat, se hrănesc cu insecte. Exemple: salamandra, broaște, etc.

Reptile Trăiesc în apă și pe uscat. Au corpul acoperit cu solzi cornosi, plăci cornoase sau de carapace. Se înmulțesc prin ouă. Exemple: șarpe, șopârlă, crocodili, aligatori, broască țestoasă, etc.

Mamifere Trăiesc pe uscat, dar și în apă. Au corpul acoperit cu păr sau blană. Se înmulțesc dând naștere la pui vii. Exemple: cal, porc, vacă, lup, urs, delfin, balenă, maimuță, etc.

În final, pentru a mă asigura că elevii au asimilat corect și conștient noțiunile predate, am realizat chestionare de tipul alegere multiplă, de asociere și de scriere a unui răspuns scurt.

Resursele Educaționale Deschise (RED) sunt materiale didactice disponibile gratuit sau cu costuri minime, care pot fi accesate, modificate și distribuite de oricine, în scopuri educaționale. Aceste resurse sunt o resursă importantă pentru învățare, atât pentru profesori, cât și pentru elevi. Iată câteva dintre cele mai importante avantaje ale utilizării Resurselor Educaționale Deschise în procesul de învățare:

1. Accesibilitate și Gratuitate

- Acces la materiale educaționale de calitate, fără costuri: RED sunt, de obicei, disponibile gratuit online, ceea ce înseamnă că elevii, profesori și instituții educaționale pot accesa resurse de calitate fără a fi necesar să plătească.
- Accesibilitate globală: sunt accesibile oricărei persoane care are o conexiune la internet, făcându-le ideale pentru învățământul la distanță și educația în zone defavorizate.

2. Flexibilitate și Adaptabilitate

- Personalizarea învățării: RED pot fi modificate și adaptate pentru a se potrivi nevoilor specifice ale elevilor.
- Posibilitatea de a modifica conținutul: se pot ajusta, adăuga sau elimina informații din materialele educaționale pentru a le face mai relevante pentru contextul lor educațional sau pentru cerințele curriculare.

3. Colaborare și Partajare

- Colaborare între profesori: RED permit educatorilor din întreaga lume să colaboreze și să împărtășească resurse educaționale.
- Crearea unui mediu educațional deschis: Profesori, elevi și cercetători pot contribui activ la crearea și îmbunătățirea resurselor, ceea ce sprijină un proces de învățare mai participativ și inclusiv.

4. Sprijin pentru Învățământul la Distanță și Hibrid

- Instrumente pentru educația online: În contextul învățământului la distanță sau hibrid, RED pot fi folosite pentru a sprijini lecțiile online, oferind materiale de studiu accesibile oriunde și oricând.
- Flexibilitate în accesul la material: Elevii pot accesa materialele RED ori de câte ori au nevoie, ceea ce le permite să învețe într-un ritm propriu și să revină la informațiile necesare pentru înțelegerea mai profundă a subiectului.

5. Încurajarea Învățării pe Cont Propriu

- Autonomie în învățare: Resursele deschise permit elevilor să exploreze materiale suplimentare, să studieze într-un ritm propriu și să aleagă subiectele care îi interesează cel mai mult.
- Acces la o varietate de materiale: Elevii pot explora diferite tipuri de resurse (texte, videoclipuri, simulări interactive, etc.), alegând modalitățile care li se potrivesc cel mai bine.

6. Îmbunătățirea Calității Educației

- Resurse educaționale actualizate: RED sunt adesea actualizate continuu de către o comunitate largă de educatori și experți, ceea ce asigură că materialele sunt relevante și la zi cu cele mai recente descoperiri sau schimbări în domeniul educațional.
- Acces la materiale de calitate din diverse domenii: Elevii și profesorii pot beneficia de materiale educaționale de înaltă calitate dintr-o gamă largă de domenii, care sunt adesea realizate de experți sau instituții de învățământ renumite.

7. Reducerea Costurilor Educaționale

- Reducerea cheltuielilor pentru materialele didactice: Utilizarea RED poate reduce semnificativ costurile educaționale pentru elevi, părinți și școli, care nu mai trebuie să cumpere manuale scumpe sau alte materiale didactice.

8. Îmbunătățirea Echității în Educație

- Acces egal la educație: Resursele educaționale deschise contribuie la reducerea diferențelor educaționale între diferite regiuni sau grupuri sociale, oferind tuturor elevilor, indiferent de locația sau statutul lor economic, acces la aceleași materiale de calitate.
- Promovarea diversității: RED pot reflecta și promova diversitatea culturală, etnică și lingvistică, asigurându-se că toate perspectivele sunt reprezentate în educație.

Resursele Educaționale Deschise sunt o oportunitate uriașă de a îmbunătăți învățarea, de a face educația mai accesibilă și mai echitabilă și de a sprijini dezvoltarea unei învățări autonome și colaborative. Ele permit personalizarea învățării, sprijină învățământul la distanță, reduc costurile și promovează diversitatea materialelor didactice. În ansamblu, RED contribuie la îmbunătățirea calității educației, oferind tuturor elevilor posibilitatea de a învăța într-un mod mai flexibil și mai adaptat nevoilor lor.

Utilizarea **prezentărilor Google (Google Slides)** în activitatea didactică aduce numeroase **avantaje** atât pentru profesori, cât și pentru elevi. Aceste avantaje se reflectă în eficiența procesului de învățare, accesibilitatea materialelor și colaborarea facilă. Iată câteva dintre cele mai importante beneficii ale utilizării prezentărilor Google în educație:

1. Accesibilitate și partajare ușoară

- Acces de oriunde: Profesorii și elevii nu sunt constrânși de locație și pot lucra în mod flexibil.
- Partajare în timp real: Profesorii pot partaja prezentările cu elevii în timp real. Acestea pot fi vizualizate, comentate sau editate simultan de mai mulți utilizatori, ceea ce ajută la colaborare și interactivitate.

2. Colaborare în timp real

- Colaborare ușoară: Elevii pot lucra împreună pe aceeași prezentare, adăugând slide-uri, texte sau imagini în timp real. Acest lucru încurajează munca în echipă și dezvoltă abilități de comunicare și cooperare.
- Comentarii și feedback instant: Profesorii pot lăsa comentarii pe prezentări, iar elevii pot răspunde direct în document.

3. Folosirea resurselor multimedia

- Integrarea ușoară a materialelor multimedia: Google Slides permite inserarea de imagini, videoclipuri, grafice, diagrame și linkuri externe, ceea ce ajută la diversificarea lecțiilor și la atragerea atenției elevilor prin conținut vizual și auditiv.
- Crearea de lecții interactive

4. Îmbunătățirea abilităților digitale

- Dezvoltarea competențelor digitale
- Colaborare în mediul online: Elevii învață cum să colaboreze în mediul digital, un aspect esențial în lumea modernă a muncii și educației.

5. Securitate și control asupra documentelor

6. Economisirea timpului și resurselor

- Crearea rapidă de prezentări
- Utilizarea materialelor existente

8. Feedback și evaluare

- Evaluarea elevilor: Profesorii pot utiliza prezentările pentru a evalua progresul elevilor, oferind feedback în timp real și ajustând lecțiile pe baza răspunsurilor și participării elevilor.
- Prezentarea proiectelor de grup: Elevii pot crea prezentări de grup pe teme alese, iar profesorii pot evalua colaborarea, creativitatea și abilitățile de comunicare ale elevilor.

Utilizarea Google Slides în activitatea didactică nu doar că face lecțiile mai atractive și interactive, dar ajută și la dezvoltarea abilităților tehnologice ale elevilor, încurajează colaborarea și facilitează un învățământ mai eficient și mai accesibil. Aceste avantaje contribuie semnificativ la modernizarea procesului educațional și la adaptarea acestuia la cerințele lumii digitale.

Pentru evaluarea lecției despre grupurile de animale am folosit Google Forms (https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScUw7ONAmMhAkLb09_Cbr0_a8UCPxLXAuJXDtp_wc7JpXBzQ/viewform?pli=1) și este important să fie interactivă, ușor de înțeles și adaptată nivelului lor de învățare. Evaluarea include o combinație de întrebări teoretice și jocuri, astfel încât elevii să poată demonstra ceea ce au învățat într-un mod creativ.

Am folosit următoarele tipuri de întrebări precum:

1. Întrebări de tip alegere multiplă (pentru verificarea cunoștințelor);
2. Întrebări de tip adevărat sau fals (pentru evaluarea cunoștințelor generale);
3. Activitate de asociere (pentru testarea asocierii corecte între animale și grupurile lor);
4. Activitate de completare a frazelor (pentru verificarea înțelegerii noțiunilor);
5. Activitate de discuție (pentru evaluarea gândirii critice);
6. Întrebări de tip „întrebare deschisă” (pentru evaluarea creativității).

Această evaluare combină atât întrebările teoretice pentru verificarea cunoștințelor, cât și activități creative și practice pentru a încuraja gândirea critică și înțelegerea profundă a conceptului de grupuri de animale. Este important să oferi elevilor ocazia de a demonstra nu doar ce au învățat, dar și cum pot aplica aceste cunoștințe în viața de zi cu zi.

Bibliografie:

- <http://www.imagofactory.ro/muzee/antipa/antipa.html>
- <https://www.youtube.com/watch?v=YF6sQrW-3WU>
- <https://www.edums.ro/invprimar/STIINTE%20ALE%20NATURII%20III%20IV%202014.pdf>
- <https://www.twinkl.ro/search?q=grupe+de+animale+-+plan%C8%99e&c=176&ca=156&ct=ks1&r=teacher&fco=2586>
- https://clasadigitala.ro/books/materiale_suport/portofoliu_digital/cls3/CDPRESS-STIINTE_III_portofoliul_digital.pdf
- <https://clasadigitala.ro/carti/stiinte-ale-naturii-manual-pentru-clasa-a-iii-a>

Integrarea resurselor digitale narative în activitățile cu preșcolarii

Prof.educație timpurie Fîntînariu Iustina-Cristina
Școala Gimnazială Râșca, Suceava

Povestea reprezintă unul dintre cele mai vechi și mai eficiente mijloace de educație, având rolul de a transmite valori, modele de comportament și cunoștințe. În învățământul preșcolar, povestea este o cale de a stimula imaginația, creativitatea și dezvoltarea limbajului, dar și de a forma caracterul copiilor.

Odată cu dezvoltarea noilor tehnologii, activitatea didactică se poate desfășura într-un mediu digital, oferind copiilor experiențe multisenzoriale și interactive. Povestea tradițională, transpusă digital, devine mai atractivă și mai ușor de înțeles pentru copilul de astăzi, care trăiește într-o lume vizuală și tehnologizată.

Activitatea digitală poate însoți procesul de predare-învățare-evaluare, adăugând poveștilor o dimensiune interactivă.

1. Predare digitală

- Povestea este prezentată printr-un filmuleț animat, un PowerPoint sau o aplicație interactivă.
- Copiii sunt stimulați vizual și auditiv prin imagini, muzică și efecte sonore.

2. Învățare prin joc digital

- Jocuri de tip „potrivire” (personaj–faptă), puzzle-uri digitale, activități pe platforme educaționale (Wordwall, LearningApps).

- Exerciții de desen sau colorat digital pe tabletă.

3. Evaluare interactivă

- Quiz-uri cu imagini și răspunsuri corecte/greșite;

- Portofoliu digital cu lucrările copiilor;

- Feedback imediat prin stelute, aplauze sau abțibilduri virtuale.

Exemplu: „Fata babei și fata moșneagului”, de Ion Creangă. Această poveste românească poate fi transpusă digital prin:

- prezentare animată cu imagini și sunete specifice;

- jocuri de asociere a personajelor cu faptele lor;

- quiz interactiv: „Cine a fost harnică?”, „Cine a fost leneș?”;

- discuții digitale ghidate: „Ce ați fi făcut în locul fetei moșneagului?”.

Scenariul activității:

Educatorea îi invită pe copii să privească pe tabla interactivă un **colaj digital**: pe o parte se află o fetiță zâmbitoare, cu flori și animale în jur, iar pe cealaltă parte, o fetiță supărată, cu mâinile în șold și cu norii negri deasupra.

„Priviți cu atenție”, spune educatoarea. „Cine credeți că este prietenoasă? Cine se poartă urât? Ce ați vrea să faceți alături de fiecare dintre ele?”. Copiii răspund curioși, iar educatoarea continuă: „Astăzi vom asculta o poveste veche și frumoasă, scrisă de Ion Creangă, care ne arată ce se întâmplă atunci când ești bun și harnic sau când ești leneș și răutăcios.”

Astfel, copiii nu doar ascultă povestea, ci și interacționează cu ea, ceea ce crește gradul de înțelegere și reținere.

Pe tablă începe să ruleze **prezentarea animată a poveștii „Fata babei și fata moșneagului”**. Pe rând, apar scenele: fata bună care ajută animalele, salută politicos și muncește, iar fata babei care refuză, se ceartă și alungă pe toată lumea. Copiii ascultă și urmăresc imaginile cu interes, râzând sau exclamând surprinși.

După poveste, educatoarea propune un **joc interactiv**: „Hai să alegem împreună comportamentul cel bun!” Pe tablă apar imagini: un copil care strânge jucăriile, altul care le aruncă pe jos. Copiii ating imaginea corectă și primesc aplauze și o stelută digitală.

Urmează un **puzzle digital**: imaginea fetei bune este ascunsă în bucăți colorate, iar copiii, pe rând, vin și așază piesele la loc. Odată completată, apare mesajul: „Bunătața aduce mereu bucurie!”

Pentru a-și exprima propriile idei, copiii desenează pe tablete sau pe tablă interactivă ”Cum arată un copil bun și harnic?”. Fiecare lucrare este salvată într-o **carte digitală colectivă**, unde apar mesajele lor simple: „Eu sunt bun când ajut mama.”, „Eu sunt harnic când strâng jucăriile.” La final, educatoarea îi invită să răspundă printr-un **quiz digital pe Kahoot junior** la întrebări ușoare cu imagini: „Cine e bun? Cine e leneș?” Copiii răspund bucuroși, iar fiecare primește o **stelută digitală animată** pentru implicare.

Activitatea se încheie cu un mesaj cald: „Ați învățat astăzi că, asemenea fetei moșneagului, bunătața și hărnicia vă aduc prieteni, bucurii și multe reușite!”

Poveștile rămân un instrument esențial în educația preșcolarilor, chiar și într-o lume digitală. Transpunerea lor în medii interactive face procesul de predare-învățare-evaluare mai atractiv, mai eficient și mai apropiat de universul copilului contemporan.

Prin urmare, educatoarea are rolul de a îmbina tradiția poveștii cu inovația digitală, asigurând un echilibru între experiențele directe și cele tehnologice.

Redefinirea educației prin digital: Rolul activității didactice digitale în Biologie și Chimie

**Bosînceanu Ramona Nicoleta,
Școala Gimnazială Râșca**

Tehnologia a devenit un element central în viața elevilor, iar procesul educațional nu poate rămâne în afara acestui context digital. Predarea disciplinelor Biologie și Chimie, care implică procese abstracte și fenomene greu de observat direct, beneficiază semnificativ de utilizarea instrumentelor digitale. În prezent, activitatea didactică digitală nu mai este un moft, ci o necesitate pentru asigurarea calității actului educațional.

Disciplinele științifice se bazează pe observare, modelare și experimentare. Totuși, în condiții școlare, aceste procese pot fi limitate de lipsa laboratoarelor complet echipate, imposibilitatea desfășurării unor experimente riscante (în Chimie), lipsa materialului biologic viu (în Biologie), constrângerile de timp și spațiu.

Tehnologia vine ca soluție complementară, oferind modele 3D ale organelor, moleculelor și reacțiilor, simulări virtuale de laborator, realitate augmentată (AR) și realitate virtuală (VR) în vizualizarea proceselor invizibile cu ochiul liber.

Predarea asistată de tehnologie permite o abordare vizuală și interactivă a conținuturilor teoretice. Exemple de resurse utilizate:

- Platforme educaționale (Khan Academy, MozaWeb, Livresq, Kahoot!, EdPuzzle etc.)
- Simulări virtuale: pentru experimente chimice sau procese biologice (disecții virtuale, reacții chimice în siguranță).
- Hărți conceptuale interactive și resurse multimedia (videoclipuri 3D, animații, modele moleculare).

Aceste instrumente facilitează predarea unor concepte complexe precum fotosinteza, diviziunea celulară, structura ADN-ului, sau mecanismele reacțiilor chimice, făcându-le mai ușor de înțeles pentru elevi.

Învățarea asistată digital este mai personalizată, mai interactivă și mai adaptată nevoilor elevilor. Elevii pot învăța în ritm propriu prin platforme precum Mozaik Education, Edmodo, Google Classroom, Schoology, pot relua materialele video sau animațiile de câte ori au nevoie, ceea ce sprijină învățarea de durată iar colaborarea în mediul digital stimulează gândirea critică și lucrul în echipă, prin proiecte online, prezentări interactive sau portofolii digitale.

Activitatea digitală sporește implicarea elevilor prin acces facil la informații științifice actualizate, posibilitatea de a lucra în ritm propriu prin platforme asincrone

În cazul disciplinelor Biologie și Chimie, aplicațiile de realitate augmentată permit vizualizarea interactivă a organelor, celulelor sau moleculelor, contribuind la o înțelegere profundă și durabilă.

Evaluarea tradițională (teste scrise, lucrări, observații) este completată sau înlocuită parțial de instrumente moderne: formulare interactive (Google Forms, Microsoft Forms)- ușor de aplicat și corectat; aplicații de tip quiz (Kahoot!, Quizizz, Socrative)- motivaționale și atractive; portofolii digitale, proiecte multimedia și prezentări video- evaluări complexe, care includ creativitatea, analiza și sinteza.

Evaluarea digitală permite monitorizarea progresului în timp real și oferă feedback imediat, personalizat, ceea ce contribuie la autoreglarea învățării.

Cu toate avantajele evidente, nu pot fi ignorate câteva limite și dificultăți:

- Accesul inegal al elevilor la echipamente și internet.
- Necesitatea perfecționării continue a cadrelor didactice în utilizarea tehnologiei.
- Supraîncărcarea cognitivă sau dependența de tehnologie.

-Risc de diminuare a interacțiunii umane directe și a dezvoltării competențelor sociale.

Este important ca digitalizarea să nu înlocuiască dimensiunea umană a educației, ci să o completeze.

Studiu de caz: Integrarea resurselor digitale în predarea fotosintezei la clasa a VI-a

La disciplina Biologie, în cadrul unității de învățare „Funcțiile de nutriție ale plantelor”, lecția despre fotosinteză a fost desfășurată utilizând o combinație de metode tradiționale și digitale. Scopul principal a fost facilitarea înțelegerii unui proces complex prin resurse vizuale și interactive, adaptate nivelului de înțelegere al elevilor de gimnaziu.

Resurse și metode utilizate:

-Prezentare interactivă realizată în Livresq, cu animații care ilustrează procesul de absorbție a dioxidului de carbon și sinteza glucozei în frunze.

-Video explicativ din platforma MozaWeb, în care procesul fotosintezei era prezentat sub formă animată 3D.

-Activitate de consolidare pe platforma Kahoot! – quiz cu întrebări despre factorii necesari fotosintezei, producții rezultate și rolul clorofilei.

-Fișă digitală interactivă creată în Wordwall, utilizată pentru completarea schemelor și fixarea vocabularului științific.

Temă de portofoliu: elevii au avut de realizat un scurt video sau o prezentare PowerPoint în care să explice fotosinteza pe înțelesul unui coleg mai mic, folosind imagini, simboluri și explicații proprii.

Observații:

Elevii au fost mult mai implicați, comparativ cu lecțiile anterioare, și au manifestat curiozitate activă. Prin animații și simulări, au înțeles mai ușor noțiuni abstracte precum rolul luminii solare în sinteza zaharurilor. Platformele digitale au permis o evaluare rapidă și obiectivă, cu feedback imediat și posibilitatea de adaptare a lecției în funcție de dificultățile observate. Elevii cu dificultăți de învățare au beneficiat de materiale multimedia accesibile și au reușit să participe activ la activitate.

Această lecție este un exemplu clar al potențialului pe care îl are activitatea didactică digitală în crearea unui învățământ centrat pe elev, interactiv și diferențiat. Folosirea tehnologiei nu a fost un scop în sine, ci un mijloc prin care procesul de predare-învățare a devenit mai eficient și mai atractiv.

Bibliografie

1. Ministerul Educației – Ghidul pentru utilizarea platformelor educaționale digitale (2023)
2. European Schoolnet – Digital tools for STEM teachers (2022)
3. Mozaik Education – MozaWeb platform
4. Gherghe, C. (2021). „Tehnologia în predarea disciplinelor științifice”, Revista Didactica Nova
5. OECD – Teaching and Learning International Survey (TALIS) – Digital Education, 2020
6. Revista Tribuna Învățământului – „Instrumente digitale în predarea disciplinelor STEM”, 2023

Impactul integrării resurselor digitale în actul educațional

**Prof.înv.prim. Arcip Lucica,
Școala Gimnazială Râșca**

Într-o lume aflată într-o continuă transformare, școala are misiunea de a pregăti elevii pentru viața reală și pentru profesiile viitorului. În acest context, tehnologia digitală nu mai este un moft, ci o necesitate. Resursele digitale contribuie la modernizarea procesului educațional și la adaptarea acestuia la cerințele societății cunoașterii. Elevii de astăzi sunt „nativi digitali”, obișnuiți să interacționeze cu tehnologia încă din primii ani de viață. Smartphone-urile, tabletele și aplicațiile online fac parte din

viața lor cotidiană și le influențează modul de a învăța, comunica și colabora. De aceea, școala are responsabilitatea de a integra tehnologia în mod inteligent, valorificând interesul elevilor pentru digital și transformându-l într-o resursă educativă. Dezvoltarea tehnologiei a făcut posibilă atingerea obiectivelor propuse într-un mod mai rapid și eficient, oferind acces instantaneu la informație pentru oameni din toate colțurile lumii.

Resursele digitale reprezintă totalitatea materialelor și instrumentelor electronice utilizate în procesul de predare-învățare-evaluare. Acestea pot include manuale digitale interactive, enciclopedii și biblioteci online, aplicații interactive, platforme educaționale, resurse multimedia dar și instrumente de comunicare și colaborare. Spre deosebire de resursele tradiționale, resursele digitale au avantajul de a fi mereu actualizate, accesibile de pe diverse dispozitive (telefon, tabletă, laptop) și adaptabile în funcție de nevoile elevilor. Ele facilitează învățarea vizuală și practică, stimulează curiozitatea și oferă oportunități multiple pentru învățarea individuală sau colaborativă.

Integrarea resurselor digitale în procesul educațional presupune utilizarea tehnologiei pentru a susține, îmbunătăți și transforma predarea și învățarea. Aceasta nu înseamnă doar adăugarea unor instrumente tehnologice la lecțiile tradiționale, ci o schimbare de perspectivă asupra modului în care se realizează actul didactic.

Rolul profesorului se schimbă în mod semnificativ: dintr-un transmitător de informații, el devine un facilitator al procesului educațional, ghidând elevii în explorarea resurselor digitale și în formarea de competențe. Totodată profesorul are misiunea de a selecta și adapta resursele potrivite, de a crea contexte de învățare relevante și de a stimula gândirea critică.

Elevul devine un participant activ care contribuie la construirea propriei cunoașteri, navigând între resurse, selectând informații, rezolvând probleme și colaborând cu colegii. Prin utilizarea resurselor digitale, elevii învață nu doar conținuturi școlare, ci și competențe transversale: autonomie, responsabilitate, creativitate și spirit de colaborare.

Astfel, integrarea resurselor digitale nu este doar o opțiune, ci o **necesitate** pentru școala contemporană, care trebuie să răspundă nevoilor unei generații digitale și să pregătească elevii pentru viitor.

Integrarea resurselor digitale în educație aduce direct și beneficii importante pentru elevi și profesori. Atunci când sunt folosite platforme online, aplicații interactive sau materiale multimedia, lecțiile devin mai atractive și elevii sunt mai motivați să învețe. În plus, accesul rapid la informație și posibilitatea de a adapta învățarea la nevoile fiecărui elev fac procesul educațional mai eficient. Totodată, activitățile digitale încurajează colaborarea, comunicarea și dezvoltarea unor abilități utile pentru viața de zi cu zi. Astfel, integrarea tehnologiei în școală se leagă direct de avantajele pe care aceasta le oferă.

Iată câteva **beneficii ale resurselor digitale în educație**:

- Acces la informație diversă și actualizată – elevii pot învăța din surse multiple, în timp real.
- Învățare personalizată – ritmul și stilul de învățare pot fi adaptate fiecărui elev.
- Motivație și atractivitate – lecțiile devin mai interesante prin jocuri educative, filme sau animații.
- Dezvoltarea competențelor digitale – abilități indispensabile pe piața muncii.
- Colaborare și comunicare – proiecte online, forumuri și platforme educaționale stimulează munca în echipă.
- Flexibilitate – procesul de învățare nu se mai limitează la sala de clasă.

Selecția instrumentelor digitale de către profesori trebuie să se bazeze pe valențele lor educaționale, având în vedere gradul de interacțiune și colaborare pe care îl facilitează, precum și modul în care contribuie la dezvoltarea competențelor moderne ale elevilor.”

Integrarea resurselor digitale presupune și unele **difficultăți**:

- lipsa accesului uniform la tehnologie;

- pericolul utilizării excesive a ecranelor;
- necesitatea formării continue a cadrelor didactice pentru utilizarea eficientă a tehnologiei;
- riscurile legate de siguranța online.

Deși resursele digitale aduc numeroase beneficii, utilizarea lor excesivă poate avea și efecte negative asupra copiilor. Timpul petrecut prea mult în fața ecranelor poate duce la oboseală, probleme de concentrare, scăderea activității fizice și chiar dificultăți de somn. De asemenea, expunerea necontrolată la mediul online îi poate face vulnerabili la conținut nepotrivit sau la riscuri legate de siguranța cibernetică. În plus, dependența de tehnologie poate afecta relațiile sociale directe, reducând interacțiunile față în față dintre elevi. Din aceste motive, integrarea resurselor digitale în școală trebuie să fie echilibrată și responsabilă, cu reguli clare și cu sprijin din partea profesorilor și părinților.

În activitatea mea didactică de la clasă, am folosit instrumente digitale la diferite discipline îmbinând resursele potrivite și asigurând un echilibru între metodele tradiționale și cele moderne. Voi enumera doar câteva resurse create de mine:

Spre exemplu, la clasa a IV-a în cadrul activității matematice de consolidare în care am urmărit aprofundare cunoștințelor cu privire la înmulțirea unui număr natural cu un număr natural de două cifre, pentru exerciții de încălzire am creat resursa online

Wordwall: <https://wordwall.net/resource/64129366/exerci%C8%9Bii-de-%C3%Aenc%C4%83lzire-consolidarea-%C3%Aenmul%C8%9Birii>.

- La clasa a III-a, în cadrul orei de Educație civică, am creat o resursa online în Canva, "Povestea lucrurilor pierdute",

https://www.canva.com/design/DAFPTl63dbw/y5ULKG7QZwSJ710F8jqlBA/view?utm_content=DAFPTl63dbw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h5ff1760606

- În cadrul unei ore de Dezvoltare personală, la clasa a II-a, am abordat o temă cu conținut din educația financiară, am lucrat o resursă în Gamma.app pentru familiarizarea elevilor cu noțiunea de bani, link-ul:

<https://gamma.app/docs/De-unde-vin-banii-t70mja20cnh8kwr?mode=doc>

Integrarea resurselor digitale în actul educațional nu este doar un pas firesc, ci o condiție pentru o educație de calitate, adaptată nevoilor societății actuale. Profesorii trebuie să îmbine metodele tradiționale cu cele moderne, pentru a oferi elevilor șansa de a învăța activ, creativ și eficient.

Bibliografie

- Cerghit, I. – *Metode de învățământ*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1980;
- Vlăsceanu, L. – *Școala și societatea cunoașterii*, Editura Polirom, Iași, 2006;
- Botgros Didina, Tudor Iuliana – *Instrumente digitale și platforme pentru crearea Resurselor Educaționale Deschise*, ISBN 978-973-0-3826-3, Târgoviște, 2023.

Competențele digitale ale învățătorului – premise susținerii unor activități didactice moderne și eficiente

**Crîșmariu Adriana Mioara
Școala Gimnazială Nr.3 Suceava**

Desfășurarea unui proces educațional eficient și modern, într-o societate aflată într-o continuă digitalizare este condiționată de competențele digitale ale cadrelor didactice. Sistemul educațional este în permanentă schimbare și dezvoltare, ceea ce îl obligă pe profesorul modern să se adapteze rapid noilor cerințe. Profesorii nu mai pot fi doar transmițători de cunoștințe, ci facilitatori ai învățării digitale, capabili să folosească tehnologia în mod pedagogic, să o introducă în activitatea didactică, atât în partea de predare/ învățare cât mai ales în evaluare. Copiii din noua generație au abilități digitale, sunt capabili să folosească un laptop, un telefon, joacă diferite jocuri, dar noi, trebuie să îi ajutăm să le folosească constructiv.

Competențele digitale ale cadrelor didactice reprezintă abilitățile necesare pentru a utiliza în mod eficient tehnologia informației și a comunicațiilor (TIC) în activitățile de predare, evaluare și formare continuă. Capacitatea de a folosi platforme educaționale, de a crea conținut digital, de a gestiona clase virtuale și de a asigura securitatea datelor în mediul online sunt doar câteva dintre abilitățile vizate. Crearea unor resurse educaționale deschise și folosirea lor în activitatea de predare a devenit o necesitate. Resursele educaționale digitale (RED) au devenit instrumente esențiale pentru stimularea participării active a elevului și personalizarea parcursului educațional. Integrarea eficientă a tehnologiei presupune și colaborare interdisciplinară, participarea la cursuri de formare continuă și o deschidere constantă spre inovație. Un profesor cu competențe digitale solide poate crea un mediu de învățare interactiv și atractiv pentru elevi, un mediu stimulat, aduce o noutate, un nou mod de a gândi. Utilizarea tehnologiei contribuie la diversificarea metodelor de predare, la creșterea motivației elevilor și la personalizarea parcursului educațional.

Competențele digitale trebuie dezvoltate prin formare continuă. Participarea cadrelor didactice la cursuri de perfecționare în domeniul digital este esențială pentru adaptarea la noile cerințe ale societății. Am absolvit programul „CRED” în martie 2020 și i-am apreciat utilitatea la declanșarea pandemiei. Cele mai utilizate RED sunt:

- platformele educaționale online: Google Classroom, Moodle, Microsoft Teams;
- aplicații interactive: Wordwall, Quizizz, Kahoot, Jamboard;
- manuale digitale și lecții interactive oferite de Editura Intuitext, Editura Edu, editura Artklett cu Școala colorată etc.

Am integrat în orele de curs deseori aplicațiile enumerate. Voi descrie două exemple de aplicații practice, adorate de elevii mei pe parcursul clasei I.

Un prim exemplu este utilizarea Wordwall în lecții de matematică la Clasa I. Tema recapitulativă: Adunări și scăderi în centrul 0-100. Activitatea a devenit atractivă prin folosirea de jocuri de tip perechi, adevărat sau fals, citește și potrivește și roata norocului pentru exersarea calculului rapid. Ca rezultate ale aplicării se constată manifestarea interesului crescut, reducerea timpului de răspuns față de varianta clasică.

Un al doilea exemplu se referă la povestirile digitale din cadrul lecțiilor de comunicare la Clasa I, Tema: Vrajitorul din Oz

Activitatea a presupus vizionarea de către elevi a unei povești animate interactive (StoryJumper), apoi reconstruirea poveștii cu imagini și cuvinte proprii, într-un colaj digital.

Rezultatele așteptate au evidențiat dezvoltarea vocabularului, exprimarea orală corectă și dezvoltarea încrederii în sine.

Elevii devin participanți activi în lecție prin jocuri educative, simulări, animații și activități colaborative, ceea ce le sporește motivația și angajamentul cognitiv. Avantajele pedagogice ale utilizării resurselor digitale în învățământul primar sunt multiple și contribuie la modernizarea și eficientizarea procesului de predare-învățare. Resursele digitale permit adaptarea conținutului, ritmului și nivelului de dificultate în funcție de nevoile fiecărui elev, sprijinind incluziunea și progresul individual.

Dezvoltarea competențelor digitale se confruntă cu provocări precum rezistența la schimbare, lipsa infrastructurii adecvate sau diferențele mari între mediul urban și cel rural. Este necesară o viziune coerentă la nivel național, sprijinită de investiții în echipamente, conectivitate și programe de formare. Una dintre cele mai importante bariere în integrarea tehnologiei în școli o reprezintă accesul diferențiat la echipamente și conexiune la internet. Elevii din zone rurale sau familii cu resurse financiare limitate pot întâmpina dificultăți în utilizarea resurselor digitale, ceea ce accentuează decalajele educaționale. Lipsa tabletelor, laptopurilor sau conexiunii stabile limitează posibilitatea de învățare digitală și afectează echitatea procesului educațional.

În societatea contemporană, cu schimbări rapide și efecte imediate, educația și învățământul trebuie reînnoite, completate, adaptate, astfel încât putem vorbi despre o permanentă inovație și creație în activitatea didactică. Învățătorul modern nu mai poate ignora realitatea digitalizării educației, el devine un arhitect al unui mediu educațional hibrid, dinamic și centrat pe elev. Învățătorul trebuie să devină creator de conținut digital, explorator de soluții tehnologice, și ghid al elevului într-un univers informațional complex. Cu toate acestea, utilizarea resurselor digitale nu trebuie să devină un scop în sine, ci un mijloc bine calibrat de sprijin al unei pedagogii centrate pe elev. Competențele digitale ale cadrelor didactice nu mai reprezintă o cerință de bază a educației moderne. Profesorii bine pregătiți digital pot transforma actul educațional, făcându-l mai relevant, mai atractiv și mai eficient. Investiția în formarea digitală a profesorilor este o investiție în viitorul educației.

Bibliografie

1. Ministerul Educației (2020). Strategia privind digitalizarea educației din România 2021–2027 (SMART-Edu).

Analiza evaluării digitalizate la examenele naționale

Țui Andreea Rodica,
Colegiul Tehnic de Industrie Alimentară Suceava

Corectarea digitalizată la Evaluare Națională și Bacalaureat reprezintă un pas important în modernizarea procesului de evaluare a examenelor din România, în special pentru a asigura o corectitudine mai mare, un timp de evaluare mai rapid și o gestionare mai eficientă a lucrărilor. Implementarea unui sistem digitalizat de corectare presupune utilizarea tehnologiilor informatice pentru a facilita procesul de corectare și pentru a sprijini corectitudinea și transparența.

Cum funcționează evaluarea digitalizată?

Scanarea lucrărilor: După ce elevii susțin examenul (pe hârtie), lucrările sunt scanate și încărcate într-un sistem informatic dedicat.

Platforma de corectare: Profesorii care corectează lucrările folosesc platforme informatice care permit citirea și evaluarea lucrărilor direct pe ecran. Aceste platforme sunt structurate pentru a sprijini corectarea rapidă și corectă, cu instrumente pentru marcarea erorilor și atribuirea punctajelor.

Automatizarea corectării: Unele întrebări pot fi corectate automat, mai ales la subiectele cu răspunsuri fixe sau la cele cu întrebări de tip "multiple-choice". Pentru acestea, platformele pot atribui punctaje imediat după completarea lucrărilor de către elevi.

Evaluarea digitalizată la Evaluarea Națională și Bacalaureat pentru disciplina Matematică aduce o serie de puncte tari, care reflectă avantajele tehnologizării procesului educațional. **PUNCTE TARI** – care reflectă avantajele tehnologizării procesului educațional.

1. Eficiența și rapiditatea procesului de evaluare

- se reduce semnificativ timpul necesar pentru evaluare;

- se poate reduce timpul de așteptare;

2. Accesibilitate și transparență

Transparență în procesul de evaluare: Toate etapele sunt monitorizabile și clare, iar elevii pot vizualiza mai ușor rezultatele și corectările realizate de sistemele automatizate, reducând riscul de contestații.

4. Prevenirea fraudei și a plagiatului - sisteme de monitorizare avansate

5. Reducerea costurilor logistice

În ansamblu, digitalizarea procesului de evaluare la Evaluarea Națională și Bacalaureat contribuie la crearea unui sistem educațional mai transparent, eficient și adaptabil nevoilor elevilor, pregătind astfel tinerii pentru provocările viitoare dintr-o lume din ce în ce mai digitalizată.

PUNCTE SLABE – care pot afecta atât performanța elevilor, cât și corectitudinea procesului de învățare.

1. Accesul și echipamentele tehnologice pentru scanarea lucrărilor și pentru evaluarea lor

Probleme tehnice: Lipsa unui dispozitiv adecvat sau a unei conexiuni stabile poate influența evaluarea.

Deficiențe în infrastructura școlară: Unele școli, în special în mediul rural sau în zone defavorizate, nu dispun de echipamente suficiente sau de o rețea de internet fiabilă.

2. Probleme de familiarizare cu platformele digitale

Lipsa de pregătire în utilizarea platformei: Profesorii nu sunt întotdeauna suficient de familiarizați cu platformele de testare online, ceea ce poate duce la confuzie și pierdere de timp.

3. Evaluare automată și posibilitatea erorilor de corectare

Corectarea automată a răspunsurilor la întrebările de tip grilă sau exerciții: La evaluările digitale, în cazul întrebărilor cu răspunsuri multiple sau întrebărilor de tip grilă, corectarea automată poate duce la erori în interpretarea răspunsurilor sau la lipsa unei evaluări detaliate a raționamentului.

Aceste puncte slabe sunt aspecte care pot fi îmbunătățite pe măsură ce platformele digitale de evaluare se dezvoltă, dar este important ca autoritățile și instituțiile de învățământ să ia în considerare aceste provocări pentru a asigura o evaluare corectă și echitabilă a elevilor.

OPORTUNITĂȚI care pot îmbunătăți eficiența, transparența și echitatea procesului educativ.

1. Automatizarea corectării

Reducerea timpului de corectare: Cu ajutorul platformelor digitale, corectarea testelor ar putea deveni semnificativ mai rapidă și mai obiectivă. Algoritmi de corectare automată pot evalua atât răspunsurile corecte, cât și pașii de rezolvare, ceea ce duce la o procesare mai rapidă a rezultatelor.

Minimizarea erorilor umane: Automatizarea corectării poate reduce posibilitatea apariției erorilor umane, cum ar fi interpretarea greșită a răspunsurilor sau atribuirea de punctaje incorecte.

2. Evaluare obiectivă și uniformă

Creșterea transparenței: Evaluările digitale pot înregistra și stoca toate datele procesului de evaluare, ceea ce permite o transparență mai mare în ceea ce privește evaluarea rezultatelor.

3. Acces la feedback rapid

Feedback imediat: Platformele de evaluare digitală pot oferi feedback imediat pentru răspunsurile corecte sau greșite ale elevilor, iar acest lucru le poate permite acestora să înțeleagă rapid unde au greșit și ce trebuie să îmbunătățească.

Raportare detaliată: Elevii pot primi rapoarte detaliate cu privire la performanța lor în diverse sectoare ale matematicii (aritmetică, algebră, geometrie etc.), ajutându-i să se concentreze pe domeniile în care au nevoie de îmbunătățiri.

4. Accesibilitate și flexibilitate

5. Ușurința analizei performanței la nivel național

Analize statistice complexe: Digitalizarea permite autorităților educaționale să colecteze și să analizeze rapid datele despre performanța elevilor la nivel național, permițând identificarea unor tendințe sau zone de dificultate frecvente. Aceasta poate ghida politicile educaționale și poate ajuta la îmbunătățirea sistemului de învățământ.

Rapoarte în timp real: În timpul și după evaluare, autoritățile pot primi rapoarte în timp real care pot fi utilizate pentru a evalua eficiența sistemului educațional și pentru a identifica eventualele disproporții în performanța elevilor.

6. Îmbunătățirea securității examenelor

Prevenirea fraudelor: Platformele digitale pot implementa măsuri de securitate avansate (precum biometria, monitorizarea webcam-urilor, verificarea ID-ului etc.) care fac mai greu accesibilă fraudarea examenului. De asemenea, testele pot fi randomizate pentru a preveni plagiatul sau partajarea soluțiilor între elevi.

Backup-uri și protecție a datelor: Toate răspunsurile elevilor pot fi stocate într-o bază de date centralizată, care poate fi protejată prin criptare, oferind o mai bună protecție împotriva pierderii de date sau manipulării acestora.

8. Economii de resurse

Sustenabilitate: Folosind platforme digitale, procesul devine mai ecologic, reducând cantitatea de hârtie folosită în examene.

Evaluarea digitalizată la examenele naționale, precum Evaluarea Națională (EN) și Bacalaureatul, este un subiect de dezbatere în multe țări, inclusiv în România. Deși digitalizarea poate aduce beneficii semnificative, există și numeroase **PROVOCĂRI și AMENINȚĂRI** care pot afecta implementarea acestora în domeniul educațional, mai ales la discipline precum matematica. Iată câteva dintre amenințările principale ale evaluării digitalizate în aceste examene:

1. Probleme tehnice și de infrastructură

Conectivitate slabă: În multe zone din România, infrastructura digitală (internet, echipamente) nu este suficient de bine dezvoltată.

Defectarea echipamentelor: Calculatoarele sau tabletele utilizate în evaluare pot să se defecteze, ceea ce poate afecta participanții, mai ales dacă nu există soluții rapide de înlocuire sau reparație.

2. Securitatea datelor

3. Inegalități de acces

4. Comoditatea și adaptabilitatea elevilor

5. Evaluarea obiectivă și validitatea rezultatelor

6. Impactul asupra formării profesorilor

Necesitatea formării continue a profesorilor: Profesorii trebuie să fie instruiți nu doar pentru a predă în medii digitale, dar și pentru a evalua și a corecta testele într-un mod corect și eficient în format digital. Acest proces poate fi costisitor și necesită timp, iar unii profesori s-ar putea să nu aibă suficientă pregătire tehnică.

În concluzie, corectarea digitalizată la Evaluare Națională și la Bacalaureat reprezintă o oportunitate importantă pentru îmbunătățirea procesului de evaluare din România, fiind o soluție care promite să aducă mai multă transparență, corectitudine și eficiență în evaluarea examenelor. Totuși, succesul acestei inițiative depinde de implementarea tehnologică corectă și de formarea adecvată a tuturor participanților la proces.

Bibliografie:

https://www.edu.ro/info_ghid_evaluare_digitalizata_examene

<https://scoala9.ro/evaluarea-digitalizata-versus-evaluarea-dupa-metoda-confruntarii/1993>

<https://edict.ro/evaluare-clasica-versus-digitala-in-matematica-de-gimnaziu/>

PROVOCĂRI ȘI SOLUȚII ÎN EDUCAȚIA DIGITALĂ

Prof. Alexandrescu Paraschiva Violeta
Grădinița cu Program prelungit Pinocchio, Fălticeni

La fel ca peste tot în lume, utilizarea internetului și a noilor tehnologii este un domeniu cu o dinamică deosebită și în țara noastră, în special din momentul adoptării parțiale sau totale a sistemelor de învățare digitală.

Contextual vremurilor în care trăim a impus și sistemului de învățământ românesc o schimbare de paradigmă datorită faptului că din cauza pandemiei care a fost generată de virusul SARS CoV2. Aceasta situație a adus un val de schimbare în ceea ce privește modul în care școala abordează tehnologia.

Dinamica utilizării tehnologiei digitale a avut o evoluție crescendo în ceea ce privește școala, iar odată cu pandemia și-au făcut apariția unele dispozitive și servicii mobile mai ușor de folosit și mai accesibile, mai ales că a apărut necesitatea de a adapta educația la generația de copii „digitali”, cu mari și noi așteptări în ceea ce privește procesul de învățământ, ceea ce a dus la schimbarea radicală a felului în care se desfășoară procesul instructiv-educativ.

Inițial, cu toții ne-am trezit în situația în care am fost nevoiți să folosim tehnologia doar ca pe un instrument adițional la mijloacele tradiționale de predare și învățare însă, acest lucru a devenit un nou mod de abordare a procesului de predare deoarece în prezent multe școli folosesc tehnologia pentru a influența în mod pozitiv actul educațional. De asemenea, dacă înainte cadrele didactice foloseau tehnologia digital în afara orelor de curs, în special pentru pregătirea actului digital, acum o folosesc în timpul orelor pentru a stimula interacțiunea cu și dintre elevi și a obține rezultate mai bune.

Dacă în perioada stării de urgență, când cursurile au fost suspendate forțat și instantaneu, surprinzător și neașteptat, după o întrerupere bruscă și forțată a procesului instructiv-educativ, a urmat o perioadă de revenire din starea năucitoare și de neînțeles care ne-a scos pe toți din ritm și normalitate, timp în care, „educația digitală” a devenit realmente unica formă de menținere a legăturii cu elevul. Putem vorbi astfel de o reconfigurare a procesului de predare-învățare-evaluare care a depins foarte mult măiestria profesorului, de competențele sale digitale dar mai ales de disponibilitatea acestuia de a se adapta la noul context.

Inițial a fost nevoie de o resetare a dascălului și adaptarea lui la noua situație. Unii au reușit încă de la primele încercări, alții s-au adaptat mai greu, dar, din păcate au fost și care nu au depus niciun efort pentru a face acest lucru. Cert este că, peste noapte, dascălii au devenit din învățați învățăcei. Trebuiau să își formeze, utilizând butonul SPEED sau FAST pentru a-și forma competențele digitale necesare pentru a-și putea adapta actul didactic. Apoi, a sosit cea mai provocatoare probă: aceea de a identifica metode a reuși să își aducă elevii în fața camerei și, de o și mai mare dificultate s-a dovedit menținerea acestora în clasa virtuală. Astfel, pe nesimțite, s-a trecut de la clasa tradițională la clasa virtuală. Cadrul didactic s-a străduit să depășească bariera distanțării sociale prin sensibilizarea media, folosind diverse platforme și aplicații: Zoom, Meet Classroom, Edus, Adservio, WhatsApp, Messenger etc.

Cu ajutorul acestor platforme s-a realizat legătura profesor-elev, pentru a consolida și

aprofunda noțiunile teoretice, pentru a parcurge materia, pentru pregătirea elevilor în vederea susținerii examenelor și pentru a-i face pe învățăcei să conștientizeze că, indiferent sub ce formă se desfășoară actul educațional, școala este esențială ca ei să-și urmeze visul de a deveni cineva. De asemenea, a fost necesară și o încurajare a acestora de a-și face speranțe, de a avea vise, lucru destul de greu în situația creată de această pandemie. Proiectarea didactică a avut și ea de suferit, survenind modificări esențiale, ea a fost regândită și reorganizată, astfel încât fiecare elev să aibă acces la resursele educaționale deschise. Activitățile de învățare au fost organizate sub formă de: lecții online, fișe de lucru, teme pentru acasă, chestionare, jocuri didactice, resurse audio sau video etc. puse la dispoziție în format digital sau pe un suport fizic. Utilizând o anumită platformă elevii au avut acces rapid la resursele puse la dispoziție de profesori, iar aceștia din urmă au avut la dispoziție mecanisme online de feedback individual sau de grup cu privire la activitatea, performanțele și lucrările elevilor. În plus, utilizatorii au putut crea diverse opțiuni personalizate, pentru a derula proiecte școlare sau extrașcolare, în interiorul platformei, fără niciun cost suplimentar. Testele și biblioteca online, o colecție în continuă creștere de materiale educaționale pentru profesori și elevi, sunt, de asemenea, extrem de utilizate.

Predarea cu o tablă neagră sau albă, cretă și marker sunt acum un lucru de domeniul trecutului și pare că sunt rămase în urmă de decenii, iar profesorii au trecut la utilizarea de proiectoare, display-uri, table smart și sisteme de e-Learning pentru a afișa clipuri video tutoriale și sesiuni scurte online pentru a face actul didactic mai interesant și atrăgător, de a ajuta la înțelegerea faptului că învățarea poate fi mai distractivă. În marea majoritate, școlile au acum în dotare în fiecare sală de clasă un televizor sau un proiector atașat la tabla lor în cazul în care vor să treacă de la o sesiune de clasă normală la o sesiune digitală interactivă. Acest lucru îi poate face pe elevi să acorde mai multă atenție, deoarece suntem acum în era digitală în care „sfântul google” este locul nostrum unde aflăm de toate pentru toți.

Prin îmbrățișarea dispozitivelor digitale și a învățării conectate, sălile de clasă din întreaga țară și din întreaga lume nu se pot coordona doar una cu cealaltă pentru a împărtăși informații, ci și pentru a stimula învățarea, experiența și abilitățile de comunicare. Practica permite, de asemenea, educatorilor să se bucure de condiții de concurență echitabile. Școlile pot economisi bani asigurând în același timp un acces echitabil la ultimele apariții în domeniul materialelor educaționale. Soluțiile digitale de învățare pun accentul pe metode de învățare care sunt constructive, colaborative și solicită implicarea elevilor, ceea ce îi face să se adapteze la viața reală. Instrumentele digitale și tehnologia le dezvoltă elevilor abilități autodidactice eficiente de învățare. Aceștia devin capabili să identifice ceea ce au nevoie pentru a învăța, găsesc și utilizează resursele online, și aplică informațiile inclusiv la școală, la teme și proiecte.

Acest lucru le sporește eficiența și productivitatea.

Deoarece învățarea digitală este mult mai interactivă, mai ușor de reținut și asimilat decât manualele voluminoase, putem spune cu certitudine că digitalizarea reprezintă un context mai bun, care oferă o perspectivă mai largă și activități mult mai atractive decât metodele tradiționale de învățământ. Vor exista în continuare cursurile tradiționale împreună cu instrumentele și tehnologia digitală, dar materialele de curs ar trebui să reprezinte un supliment la activitățile de la clasă și mutate online pentru ca elevii să aibă acces la acestea și în afara sălii de clasă. Astfel, orele de la clasă sunt mai eficiente, punându-se accent pe dezvoltarea materiei prin discuții și angajarea în activități care au la bază comunicarea și cooperarea între elevi. De asemenea, elevii au posibilitatea de a-și perfecționa și aprofunda studiul chiar înainte de a veni la școală, dacă folosesc un instrument digital de învățare.

Este imperios să înțelegem că sintagma „profesor digitalizat” este una de actualitate. Parteneriatul cu zona robotică a devenit parte din existența noastră, iar elementele care definesc și redefinesc comunicarea în procesul instructiv-educativ se raportează la un profil în care omul și tehnologia vor colabora.

Ajutând copiii să gândească în afara cadrului tradițional și rigid de învățare, prin instrumente și metode digitale, le este stimulată creativitatea și le oferă sentimentul de încredere în propriile capacități. Instruirea elevilor pe discipline prin efectuarea de teste online distractive din când în când poate crea un mediu bun de învățare pentru ei. Elevii pot primi chestionare online și evaluări pe care le pot accesa de acasă, înlocuind astfel temele, iar prin parcurgerea unui test elevul acasă nefiind condiționat de timp învață în ritmul sau propriu pentru a putea răspunde la întrebările testului.

În ceea ce privește timpul petrecut efectiv în fața ecranelor de tipul telefon, tabletă, laptop, studiile constată că elevii cu vârste cuprinse între 13 și 18 ani folosesc aceste dispozitive, în medie, între 5 și 6 ore pe zi. Acest număr de ore se referă la folosirea televizorului, navigarea pe internet, vizionarea videoclipurilor sau alte activități de tip media și nu include timpul pe care copiii îl petrec în fața unui astfel de dispozitiv în scopul realizării temelor și a proiectelor pentru școală. Trebuie amintit faptul că cea mai mare provocare, atât la nivel național cât și local, a fost aceea că nu toți elevii și profesorii, au avut echipamentele tehnice necesare pentru a participa la activitățile didactice desfășurate în mediul on-line. Foarte mulți dintre ei și-au desfășurat aceste activități, partajat cu alți membri ai familiei. Pentru egalizarea șanselor și găsirea unor soluții s-au făcut demersuri către Unitățile Administrativ- Teritoriale, sponsori locali, inspectoratele școlare, Ministerul Educației și Cercetării.

În cele ce urmează voi prezenta câteva aplicații foarte utile, folosite de către profesori la clasă.

KAHOOT <https://kahoot.it/>

Jocurile KAHOOT sunt jocuri de tip quiz și pot fi folosite ca și instrumente de evaluare sau de învățare în activitățile didactice. Sunt foarte interactive și atractive pentru elevi. Permit elevilor folosirea telefoanelor mobile sau a computerelor din sala de clasă pentru alegerea răspunsului corect din cele două, trei sau patru răspunsuri date. Aplicația punctează printr-un scor atât corectitudinea răspunsurilor, cât și viteza de răspuns. După fiecare rundă de întrebare și răspunsuri se afișează scorul și clasamentul primilor 5 elevi. Astfel provocarea devine tot mai mare.

La finalul jocului profesorul poate arăta elevilor rezultatele pe care le-au obținut (numărul de răspunsuri corecte / greșite și scorul dat de viteza de răspuns). Primii trei din clasament sunt "postați" pe un podium virtual și aclamați printr-o animație, bucurând elevii. Profesorul poate lista rezultatele, clasamentul podiumul, pentru portofoliul personal și al elevilor.

Pentru a crea quiz-urile, profesorul trebuie să își creeze cont pe create.kahoot.it, elevii trebuie doar să intre pe platforma <https://kahoot.it/>, să introducă numărul jocului și un username.

Aplicația LearningApps <https://learningapps.org/>

Oferă posibilitatea de crea la adresa <https://learningapps.org/createApp.php> și de a juca digital diferite jocuri, cum ar fi: ordonează perechi, ordonare pe grupe, cronologie, ordine simplă, răspuns text liber, potrivire pe imagini, quiz cu alegere multiplă, text spații goale, rebus, spânzurătoarea, puzzle ș.a.

Permite căutarea jocurilor pe discipline școlare, respectiv de domenii în cazul alegerii disciplinei "Tehnologii", ca de exemplu:

Editorul LIVRESQ - creator de lecții digitale, manuale interactive și cursuri eLearning -Pagina web: <https://livresq.com/ro/>

Livresq este o platformă de creare de lecții interactive și cursuri e-learning.

Când proiectul este gata, acesta poate fi descărcat și apoi urcat oriunde (LMS, SMS, website) sau publicat online în mod privat sau public în **Biblioteca LIVRESQ**. <https://livresq.com/ro/training/>

Lecțiile Livresq pot fi parcurse la clasă sau acasă, în ritm propriu de către elevi. Sunt interactive deoarece elevul trebuie să deschidă și să vizualizeze prin click de mouse o galerie de imagini, să vizioneze câte un videoclip, să rezolve chestionare, să deschidă / să închidă anumite conținuturi text/imagini, etc.

Ca o concluzie, puteam afirma că transformarea procesului educațional și evoluția către o școală digitală presupune asigurarea accesului la soluții administrative atât pentru conducere cât și pentru profesori, iar transparența pentru părinți și instrumentele digitale de studiu pentru elevi și personalul

didactic sunt vitale într-un mediu care să permită colaborarea și comunicarea eficientă între toate părțile implicate.

Bibliografie:

1. Breben Silvia, Goncea Elena, Ruiu Georgeta, Fulga Mihaela – *Metode interactive de grup-ghid metodic*, Editura Arves, 2002;
2. Breben Silvia, Ruiu Georgeta, Goncea Elena – *Activități bazate pe inteligențe multiple*, Editura Reprograph, Craiova, 2005;
3. Gluiga Lucia, Spiro Jodi – *Învățarea activă, Ghid pentru formatori și cadre didactice*, București, 2001.
4. Cerghit, Ioan, 2002, Sisteme de instruire alternative și complementare. Structuri, stiluri și strategii, Editura Aramis, București.
5. Drăgănescu, Mihai, 2003, Societatea informațională și a cunoașterii. Vectorii societății cunoașterii;
6. www.racai.ro/INFOSOC-Project/Draganescu_st_a01_new.pdf;

Didactica digitală în educația fizică la ciclul primar

**Lungu Adrian Constantin,
Liceul Tehnologic,,Vasile Gherasim"Marginea**

Educația fizică reprezintă un pilon fundamental în dezvoltarea copiilor din ciclul primar, contribuind nu doar la creșterea și dezvoltarea fizică armonioasă, ci și la formarea deprinderilor motrice de bază, a capacității de cooperare și a unui stil de viață activ. Prin intermediul jocurilor de mișcare, al exercițiilor adaptate vârstei și al evaluării continue a progresului, această disciplină sprijină dezvoltarea competențelor psihomotrice, a încrederii în sine și a spiritului de echipă, pregătind elevii pentru o viață sănătoasă și echilibrată. În ultimele două decenii, transformările accelerate din societate — dezvoltarea tehnologiilor digitale, accesul extins la internet și dispozitive inteligente, dar și situațiile educaționale atipice (perioade de învățare la distanță, lipsa sălilor de sport, condiții meteorologice nefavorabile) — au scos în evidență nevoia de a regândi modul în care se organizează și se desfășoară orele de educație fizică. Predarea tradițională, centrată exclusiv pe activități față în față, nu mai răspunde în totalitate nevoilor actuale ale elevilor și nici provocărilor infrastructurale cu care se confruntă numeroase școli.

Didactica digitală a apărut ca răspuns inovator la aceste provocări. Ea presupune integrarea creativă a resurselor digitale: platforme educaționale interactive, aplicații mobile pentru activități motrice, videoclipuri demonstrative, instrumente de evaluare online și materiale vizuale adaptate vârstei în procesul de predare, învățare și evaluare. Astfel, profesorii pot concepe lecții mai atractive, pot adapta conținuturile în funcție de nivelul de pregătire al fiecărui elev și pot menține continuitatea învățării chiar și atunci când prezența fizică nu este posibilă.

Un alt aspect important îl reprezintă dezvoltarea competențelor digitale ale cadrelor didactice. Profesorii de educație fizică nu mai sunt doar demonstratori ai exercițiilor motrice, ci devin designeri de experiențe educaționale care combină elementele tradiționale cu resurse multimedia, evaluări interactive și platforme online. Această schimbare de paradigmă aduce o mai mare flexibilitate și permite personalizarea procesului de instruire. Integrarea didacticii digitale în educația fizică la ciclul primar nu înseamnă reducerea mișcării, ci dimpotrivă, valorificarea tehnologiei pentru a crește calitatea și atractivitatea activităților motrice. De la simple aplicații pentru monitorizarea pașilor sau a frecvenței cardiace, până la planuri de lecție hibride și fișe interactive, tehnologia poate susține învățarea activă și poate spori motivația copiilor.

Prin urmare, modernizarea educației fizice prin didactică digitală constituie nu doar un trend, ci o necesitate pentru școala contemporană. Ea oferă soluții pentru situațiile în care predarea clasică întâmpină dificultăți și creează premisele unei educații flexibile, accesibile și atractive, aliniate cerințelor societății digitale. Educația fizică are un rol central în dezvoltarea armonioasă a copiilor cu vârste între 6 și 11 ani. În primii ani de școală se formează deprinderile motrice de bază (alergare, săritură, aruncare, prindere), se construiește imaginea corporală corectă, iar copiii învață să colaboreze și să respecte reguli. Totuși, multe școli primare din România se confruntă cu lipsa sălilor de sport, a echipamentelor adecvate și cu dificultăți în organizarea activităților fizice în condiții meteorologice nefavorabile. Aceste limitări, amplificate în perioadele de învățare la distanță, au determinat cadrele didactice să caute soluții alternative pentru continuitatea procesului motric. Una dintre aceste soluții este integrarea **didacticii digitale**: ansamblul strategiilor prin care profesorul folosește resurse și instrumente digitale pentru a sprijini predarea, învățarea și evaluarea. În educația fizică, aceasta înseamnă mai mult decât folosirea tehnologiei ca suport vizual: presupune proiectarea de lecții interactive, ghidarea exercițiilor prin materiale multimedia, monitorizarea progresului motric și comunicarea permanentă cu elevii și părinții. Activitatea didactică digitală în educația fizică înseamnă folosirea mijloacelor tehnologice pentru a demonstra corect execuția mișcărilor, a explica regulile jocurilor și a sprijini elevii în practicarea a exercițiilor fizice. Lecțiile pot fi completate cu materiale video adaptate vârstei (de ex. exerciții pentru postura corectă, încălzire prin jocuri ritmate, provocări motrice scurte), planșe ilustrate cu pașii mișcărilor, animații pentru învățarea aruncărilor sau săriturilor. Profesorul poate folosi:

- **Videoclipuri demonstrative:** arată tehnica de alergare, exerciții de coordonare sau posturi corecte pentru evitarea accidentărilor;
- **Planșe motrice digitale:** afișează pe ecran secvențe de mișcare, ușor de urmărit în clasă sau acasă;
- **Aplicații pentru corectarea posturii:** simple instrumente video care înregistrează elevii și le arată unghiurile corpului;
- **Platforme de lecții interactive** (Genially, Nearpod) pentru a îmbina conținut motric cu elemente teoretice (reguli de siguranță, cunoștințe despre corp)

Elevii devin mai autonomi dacă:

- au acces la fișe video cu exerciții adaptate nivelului lor;
- pot trimite profesorului filmulețe cu execuția mișcărilor pentru feedback individual;
- pot participa la provocări motrice online
- pot lucra în familie, părinții supraveghind și asigurând siguranța copilului.

Evaluarea digitală aduce soluții eficiente, dar trebuie aplicată cu discernământ:

Teste motrice digitale: adaptarea probelor clasice (genuflexiuni, flotări) înregistrate video pentru analiza execuției;

Cronometre și aplicații de măsurare a repetițiilor (de ex. Fitify, Seconds);

Formulare Google Forms pentru centralizarea rezultatelor și feedback instant;

Fișe de progres: elevii își pot urmări evoluția (număr de repetări, timpi) și pot primi grafică simplă cu progresul personal.

Siguranța rămâne o prioritate: elevii trebuie supravegheați la exercițiile cu risc (sărituri, flotări), iar profesorul trebuie să explice clar tehnica înainte de activitatea individuală

Avantaje:

- acces la modele corecte de execuție, indiferent de resursele din școală;
- învățare flexibilă și adaptată ritmului copilului;
- feedback rapid și motivare prin gamificare (insigne, provocări);
- implicarea părinților în sprijinirea activității motrice.

Limite:

- evaluarea tehnicii prin video poate fi imprecisă fără prezența directă a profesorului;
- dependența de internet și dispozitive, mai ales în mediul rural;
- necesitatea formării digitale a profesorilor;
- riscul suprasolicitării vizuale sau al distragerii atenției elevilor.

Instrumente și platforme recomandate

GoNoodle – exerciții scurte și dinamice pentru copii;

P.E. Universe – colecție video pentru profesori de educație fizică;

SworKit Kids – planuri de antrenament scurte și adaptate copiilor;

Google Forms / Microsoft Forms – teste și chestionare motrice rapide;

YouTube Kids / playlisturi profesionale pentru demonstrații sigure;

Aplicații pentru testare motrică (Fitness Challenge, wordwall etc)

Modernizarea educației fizice în ciclul primar prin didactică digitală nu se rezumă la utilizarea ocazională a tehnologiei, ci implică o schimbare de paradigmă: profesorul devine un **designer al experienței de mișcare**, cu libertatea de a adapta conținuturile și metodele. Modelul finlandez de autonomie didactică arată că deciziile profesorului sunt esențiale pentru personalizarea activității și menținerea motivației.

- formarea competențelor digitale ale profesorilor de EFS;
- investiții minime în infrastructură (tablete, camere video, conexiune stabilă);
- ghiduri metodologice și fișe motrice adaptate vârstei primare;
- colaborarea cu părinții pentru supravegherea activităților acasă.

Astfel, educația fizică poate deveni mai flexibilă, mai incluzivă și mai apropiată de interesele copiilor din generația digitală, fără a renunța la componenta motrică și socială esențială. Integrarea didacticii digitale în educația fizică la ciclul primar este o oportunitate reală de a depăși limitările tradiționale și de a aduce inovație în sala de clasă sau chiar dincolo de ea. Prin materiale vizuale atractive, aplicații motrice și evaluări interactive, profesorii pot menține interesul copiilor, pot oferi feedback individualizat și pot asigura continuitatea învățării motrice. Totuși, succesul depinde de pregătirea profesională a cadrelor didactice, de adaptarea tehnologiei la vârsta elevilor și de colaborarea cu familia. Această transformare pregătește terenul pentru viitoare modele educaționale hibride și deschide noi perspective pentru o educație fizică modernă, accesibilă și relevantă.

Bibliografie:

1. BETIU, M. (2020). Hibridizarea învățământului—o soluție de viitor?—O cercetare comparativă offline versus online. *Concept* (2248-3756), 20(1).
2. CASTRAVEȚ, A. (2023). *Învățământul hibrid în contextul strategiei privind digitalizarea educației din Republica Moldova* (Doctoral dissertation, Universitatea Tehnică a Moldovei).
3. CRISTEA, S. (2023). Pedagogia digitală. *Revista Didactica Pro...*, revistă de teorie și practică educațională, 138(2-3), 96-100.
4. CUÇOȘ, C. (2023). Pedagogia digitală. Prefigurări, statut, componente. *Revista Didactica Pro...*, revistă de teorie și practică educațională, 138(2-3), 3-8.
5. DUMBRĂVEANU, R. (2020). Didactica în era digitală. In *Educația din perspectiva conceptului Clasa Viitorului* (pp. 89-102).

Tehnologiile digitale în educație, oportunități și provocări

**Prof. Lungu Gina-Maria,
Școala Gimnazială Mihai Eminescu Rădăuți**

Tehnologiile digitale reprezintă un factor premergător al unei educații de înaltă calitate prin valorificarea oportunităților conferite de utilizarea acestora îndeosebi facilitarea generării de materiale didactice și furnizarea de noi metode de învățare. În activitatea de predare, profesorii trebuie să valorifice toate resursele online disponibile pentru a se asigura că materialele lor sunt vii, captivante și actualizate. Dar tehnologia înseamnă mai mult decât jocuri video și vizionarea de filme de animație. Avantajele sunt determinate de modul în care elevii și profesorii utilizează tehnologia pentru a îmbunătăți educația. Atunci când tehnologia este utilizată eficient în scopuri didactice, experiența educațională se îmbunătățește, iar elevii devin interesați. Învățarea digitală încurajează creativitatea elevilor și le oferă un sentiment de succes, acces facil la informații, reținerea ușoară și stocarea sporită a informațiilor; educația devine mai interactivă și entuziasmul în învățare crește.

Utilizarea unor instrumente tehnologice avansate facilitează o planificare eficientă, învățarea practică, evaluarea rapidă, alocarea eficientă a resurselor, etc.

Tehnologiile digitale joacă un rol esențial în dezvoltarea abilităților de comunicare și muncă în echipă, atribute fundamentale care ajută la dezvoltarea unui profesionist de succes. Profesorii pot încuraja curiozitatea copiilor prin intermediul unor materiale interesante și instructive, care au fost corelate cu performanța lor academică.

Tehnologiile digitale asigură un mediu de învățare incluziv care oferă oportunități egale elevilor cu niveluri diferite de abilități de a învăța în același loc. Se valorifică tehnologiile care ajută elevii cu dizabilități fizice sau de învățare să asimileze rapid conceptele și să participe activ la ore. Recunoașterea vorbirii, instrumentele de citire a ecranului, afișajele Braille și soluțiile de transformare a textului în vorbire se numără printre tehnologiile revoluționare pentru persoanele cu deficiențe de vedere; pentru persoanele cu deficiențe de auz, aplicațiile de subtitrare, amplificatoarele de sunet și tehnologiile de videoconferință facilitează limbajul semnelor și citirea pe buze.

Deși mulți preferă metodele tradiționale de predare, posibilitățile sunt nelimitate atunci când tehnologia este integrată în sala de clasă. Instruirea în sala de clasă devine mai interesantă și participativă datorită educației digitale. Elevii își pot dezvolta abilități solide de învățare auto dirijată utilizând instrumente și tehnologii de învățare. Ei pot descoperi ce trebuie să știe, pot localiza și utiliza resurse online, pot aplica ceea ce au învățat la rezolvarea problemei și chiar pot analiza comentarii. Instrumentele digitale de învățare și tehnologia îi implică pe elevi și îmbunătățesc abilitățile de gândire critică, fundamentul dezvoltării raționamentului analitic. Deoarece le cere copiilor să respecte regulile și convențiile pentru a se juca, jocurile interactive de abilități sociale îi învață eficient disciplina. Chiar și copiii nemulțumiți de alte metode de învățare pot continua să se joace mult timp, deoarece joaca în sine este plăcută. Acest lucru ajută la dezvoltarea răbdării, o altă abilitate esențială de viață. Copiii experimentează sentimente de împlinire datorită dobândirii de noi cunoștințe și abilități prin intermediul instrumentelor digitale de învățare.

Elevii care utilizează instrumente și tehnologii digitale de învățare sunt mai implicați și vor să învețe mai mult. Este posibil să nu realizeze că învață activ, deoarece învață prin abordări interesante, cum ar fi hărțile conceptuale, rezolvarea problemelor, predarea inversă, punerea în scenă, jocurile de rol și povestirea. Deoarece este mult mai captivantă și mai ușor de reținut decât manualele voluminoase sau prelegerile unilaterale, învățarea digitală oferă un context mai profund, un punct de vedere mai larg și activități mai stimulative decât strategiile de predare tradiționale. Drept urmare, elevii se pot conecta mai bine cu informațiile învățate. În plus, acestea oferă frecvent o abordare mai interesantă și mai captivantă a procesării informațiilor.

Profesorii pot folosi tehnologia pentru a crea un mediu de învățare mai dinamic și mai captivant. Tehnologia oferă, de asemenea, un mediu dinamic în clasă prin digitalizarea manualelor și încorporarea linkurilor și a codurilor QR. Se pot crea instrumente pentru dezvoltarea și notarea examenelor, rezultatele constituind o bază de date unde performanța fiecărui elev poate fi ușor verificată.

Tehnologia digitală poate revoluționa experiențele de învățare ale elevilor în sala de clasă și în afara ei. Tehnologia permite noi modalități de interacțiune, de construire a cunoștințelor, de evaluare a elevilor în timp real și de pregătire a elevilor pentru viața într-o lume din ce în ce mai digitală... Prin urmare, tehnologia adecvată într-un mediu educațional este evaluată prin capacitatea sa de a satisface obiectivele educaționale.

Însă **tehnologia educațională** nu este lipsită de dificultăți, în special în ceea ce privește implementarea și utilizarea. Sunt ridicate și probleme legate de timpul excesiv petrecut în fața ecranelor, eficacitatea utilizării tehnologiei de către profesori și preocupări legate de echitatea tehnologiei. Necesită hardware și conectivitate, inaccesibile copiilor din familiile cu venituri mici; unii elevi întâmpină dificultăți din această cauză. Unii elevi provin din familii cu venituri mici și nu au telefoane mobile; prin urmare întâmpină dificultăți. Alți elevi dobândesc această tehnologie dar se confruntă cu probleme de vedere și dureri de spate. Profesorii întâmpină, de asemenea, dificultăți, deoarece unii nu au suficientă experiență în utilizarea tehnologiilor digitale. Studiarea disciplinei cu caracter mai mult practic decât teoretic se confruntă cu provocări similare deoarece cunoștințele practice nu sunt accesibile în programele online.

Bibliografie:

1. Cristea, S. Pedagogia digitală. *Revista Didactica Pro...*, revistă de teorie și practică educațională; (2023);
2. Stratan Mihai - *Inovarea educației prin utilizarea resurselor digitale*, Știință, educație, cultură, 2023 - ibn.idsi.md
3. E. Lacka, T.C. Wong, *Examining the impact of digital technologies on students' higher education outcomes: the case of the virtual learning environment and social media* Studies in Higher Education, 46 (8) (2021),
4. B. Collis, I. Jung, Uses of information and communication technologies in teacher education, Teacher education through open and distance learning (2004);
5. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2666412722000137#bib0049>

Activitatea didactică digitală între inovație și adaptare

Alexandra-Andreea Berinceanu
Colegiul Național "Mihai Eminescu", Suceava

Educația, ca proces fundamental în formarea individului, a trecut prin schimbări majore în ultimele decenii. Apariția tehnologiei digitale nu a fost doar o inovație, ci mai degrabă o revoluție care a modificat profund modul în care cadrele didactice predau, elevii învață și rezultatele acestora sunt evaluate.

Astăzi, activitatea didactică digitală nu mai este o opțiune, ci o necesitate. Predarea digitală presupune utilizarea unor tehnologii informaționale, respectiv a unor resurse online pentru transmiterea conținuturilor educaționale. Platforme precum Google Classroom, Microsoft Teams sau Moodle au

devenit instrumente uzuale în activitatea profesorilor. Avantajele sunt multiple: accesul rapid la resurse, posibilitatea de a personaliza lecțiile, interactivitate crescută și stimularea învățării vizuale.

Totuși, predarea digitală vine și cu provocări. Nu toți elevii au acces egal la tehnologie, iar lipsa contactului direct poate afecta motivația și implicarea, fapt pentru care este absolut esențial ca profesorul să combine metodele digitale cu abordări empatice și să mențină o relație activă cu elevii. Învățarea în mediul digital oferă elevului mai multă autonomie. Prin accesul la tutoriale, simulări, diverse aplicații educaționale și biblioteci virtuale, elevii pot învăța în ritmul lor propriu. De asemenea, învățarea colaborativă este facilitată prin intermediul unor forumuri, grupuri de discuții și proiecte online.

Această autonomie implică și responsabilitate. Elevul trebuie să învețe să-și gestioneze timpul, să-și organizeze activitatea și să-și dezvolte sau îmbunătățească competențele digitale. Profesorul are rolul de ghid, oferind suport și feedback constant.

Evaluarea în mediul digital poate fi mai flexibilă și mai transparentă. Testele online, quiz-urile interactive, portofoliile digitale și proiectele multimedia permit o evaluare variată, adaptată stilurilor de învățare. Platformele educaționale oferă statistici și rapoarte care ajută profesorul să urmărească progresul elevului.

Cu toate acestea, evaluarea digitală trebuie să fie atent calibrată. Riscul superficialității sau al fraudării este unul real, iar validitatea rezultatelor depinde de modul în care sunt concepute instrumentele de evaluare. Este important ca profesorul să îmbine evaluarea digitală cu observația directă, respectiv cu activitățile practice.

Concluzionând, activitatea didactică digitală a devenit parte integrantă din educația modernă. Ea oferă oportunități reale de a îmbunătăți predarea, învățarea și evaluarea, dar necesită și o abordare echilibrată și responsabilă.

Profesorul rămâne un element central în acest proces, iar competențele sale digitale trebuie să fie completate de empatie, creativitate și capacitatea de a construi relații autentice cu elevii.

Bibliografie:

Cerghit, I. (2006). *Metode de învățământ*. București: Editura Didactică și Pedagogică.

Cucoș, C. (2017). *Tehnologia educației*. Iași: Polirom.

OECD (2021). *The State of School Education: One Year into the COVID Pandemic*. <https://www.oecd.org>

Preda, V. (2022). *Evaluarea digitală – între eficiență și etică*, Revista de Pedagogie, nr. 1, pp. 45–52.

Utilizarea tehnologiei digitale în procesul didactic

**Prof. Ștefură Anna,
Școala Gimnazială „Miron Costin” Suceava**

Folosirea platformelor digitale, precum Google Classroom, Zoom sau platforme educaționale specializate, facilitează transmiterea conținuturilor într-un mod vizual și interactiv. Pentru a face o lecție mai atractivă, cadrul didactic poate utiliza resurse multimedia, aplicații de prezentare și table interactive.

Învățarea digitală stimulează autonomia și implicarea elevilor. Astfel, elevul devine activ în procesul de învățare, interacționând cu materialele digitale: jocuri educaționale, exerciții online, aplicații de învățare personalizată.

În ceea ce privește, evaluare digitală, cadrul didactic poate folosi platforme precum Kahoot, Wordwall sau Google Forms, astfel evaluarea devenind interactivă și imediată. Profesorul poate oferi feedback instant, adaptând activitățile în funcție de progresul elevului.

Avantajele unei lecții mixte în care sunt utilizate instrumente digitale sunt următoarele: permite personalizarea învățării, oferă varietate în metode și material didactic, crește implicarea și motivația elevilor, favorizează dezvoltarea competențelor digitale încă de la ciclul primar, asigură accesul la conținuturi vizuale și interactive adaptate nevoilor de învățare.

În continuare voi prezenta un plan de lecție mixtă la matematică unde am folosit instrumente digitale.

Clasa: I

Subiectul lecției: Adunări și scăderi în concentrul 0-20

Durata: 50 minute

Competențe generale:

1. Utilizarea numerelor în calcule elementare și în rezolvarea de probleme.
2. Utilizarea unor instrumente și procedee matematice în contexte variate.

Competențe specifice:

- Să efectueze corect adunări și scăderi în concentrul 0–20.
- Să utilizeze tehnologia digitală pentru exersarea calculului mental.
- Să aplice calculele în rezolvarea de probleme simple.

Obiective operaționale:

O1: Să efectueze calcule de adunare și scădere în concentrul 0–20.

O2: Să rezolve exerciții și probleme scurte utilizând raționamentul logic.

O3: Să utilizeze aplicații digitale pentru exersarea noțiunilor.

O4: Să aprecieze corectitudinea și viteza de rezolvare a unor sarcini matematice.

Resurse didactice:

- Tabla clasică, fișe de lucru, bețișoare, materiale concrete.
- Tablete/laptopuri, tablă interactivă.
- Aplicații: Wordwall, Liveworksheets, LearningApps, Kahoot.
- Cronometru digital pentru jocuri de viteză.

Desfășurarea lecției:

1. **Moment introductiv** (3 min): „Întâlnirea de dimineață”, pregătirea materialelor.
2. **Verificarea temei și aprecierea cunoștințelor anterioare ale elevilor** (5 min): se verifică cantitativ și calitativ tema.
3. **Captarea atenției** (4 min): Joc de încălzire – „Spune repede suma!” cu ajutorul tablei interactive.
4. **Anunțarea temei** (1 min): Elevii află că vor exersa adunarea și scăderea până la 20, folosind și tehnologia digitală.
5. **Dirijarea învățării**(25 min):

Activitate frontală: Exerciții scrise pe tablă, cu materiale concrete (bețișoare, cuburi), calcule ghidate.

Activitate digitală: Exerciții interactive pe tabletă:

*Wordwall – „Rezolvă și potrivește rezultatul”

*Liveworksheets – completare de calcule și exerciții tip problemă.

6. **Obținerea performanței** (10 min):

Probleme simple citite și rezolvate individual, utilizând imagini și calcule.(soft educational EDU)

Mini-test interactiv pe Kahoot/Google Forms – 3 întrebări.

6. **Concluzii și aprecieri** (2 min): aprecierea și notarea elevilor, explicarea temei pentru acasă (fișă digitală + exercițiu de scris).

Elevii au participat activ și au fost motivați prin activitățile digitale. Aplicațiile interactive au încurajat învățarea prin joc și au oferit feedback imediat. Se recomandă integrarea frecventă a tehnologiei pentru consolidarea noțiunilor matematice.

Predarea digitală nu înlocuiește complet metodele tradiționale, dar le completează în mod semnificativ. La clasa I, unde atenția și motivația elevilor sunt esențiale, folosirea tehnologiei aduce claritate, dinamism și interactivitate în procesul de învățare. O lecție bine planificată în mediul digital oferă elevilor nu doar informații, ci și o experiență educațională plăcută și eficientă.

În era digitală, educația se transformă continuu pentru a răspunde cerințelor unei generații de elevi familiarizați cu tehnologia încă de la vârste fragede. Modelul de lecție mixtă (blended learning) combină metodele tradiționale de predare cu instrumentele digitale, oferind un echilibru între interacțiunea umană și resursele digitale interactive.

Bibliografie:

https://pedagogie-digitala.ro/edis-ped/Unibuc_Pedagogie_digitala_suport_curs_20250121

Rolul profesorului în mediul educațional digital – de la transmitător de cunoștințe la facilitator al învățării

**profesor Șlincu Doina-Gabriela
Școala Gimnazială Nr.8 Suceava**

Societatea contemporană trece printr-o transformare profundă determinată de dezvoltarea tehnologiei informației și a comunicării. Această schimbare influențează toate domeniile vieții, inclusiv educația, care trebuie să se adapteze continuu cerințelor erei digitale. Profesorul, aflat în centrul procesului instructiv-educativ, își redefinesc rolul: din simplu transmitător de cunoștințe, devine ghid, mentor și facilitator al învățării. Această reconversie profesională nu presupune doar folosirea tehnologiei, ci și adoptarea unei noi filozofii educaționale, bazată pe învățarea activă, colaborativă și personalizată.

Modelul tradițional de predare era centrat pe profesor, considerat sursa principală de informații. Lecțiile se desfășurau într-un cadru rigid, iar elevul era un receptor pasiv. În prezent, educația digitală promovează o abordare centrată pe elev, unde accentul cade pe participare, explorare și gândire critică. Platformele educaționale online, aplicațiile interactive și resursele multimedia facilitează accesul la informație, permițând elevilor să devină participanți activi în propria formare. În acest context, profesorul are rolul de a modera procesul de învățare, de a ghida elevii în selectarea și interpretarea informațiilor și de a stimula gândirea independentă.

În mediul educațional digital, profesorul trebuie să-și dezvolte competențele pedagogice, tehnologice și sociale. El devine creator de experiențe de învățare, nu doar furnizor de conținut.

Activitatea didactică digitală presupune:

- utilizarea platformelor de învățare (Google Classroom, Moodle, Edmodo etc.);
- integrarea aplicațiilor interactive (Kahoot, Mentimeter, Padlet) pentru evaluare și feedback;
- colaborarea online cu elevii și părinții;
- adaptarea conținutului la nivelul și nevoile fiecărui elev.

Astfel, profesorul digital îmbină cunoștințele pedagogice cu abilitățile tehnologice, creând un mediu educațional flexibil, deschis și atractiv.

Pentru a deveni eficient în noul context, profesorul trebuie să dețină trei tipuri de competențe complementare:

1. **Competențe pedagogice**, care vizează înțelegerea procesului de învățare și adaptarea strategiilor didactice la mediul digital;

2. **Competențe tehnologice**, necesare pentru utilizarea eficientă a instrumentelor TIC în predare, învățare și evaluare;
3. **Competențe sociale și emoționale**, care susțin comunicarea empatică, colaborarea și motivarea elevilor în spațiul online.

Profesorul modern nu mai predă doar cunoștințe, ci modelează atitudini, comportamente și valori. În plus, el trebuie să încurajeze autonomia elevului, să stimuleze gândirea critică și să creeze contexte reale de aplicare a învățării.

Deși tehnologia oferă numeroase avantaje, utilizarea ei aduce și provocări. Lipsa interacțiunii directe, suprasolicitarea informațională sau dificultățile tehnice pot afecta procesul educațional.

Profesorul are responsabilitatea de a menține echilibrul între dimensiunea digitală și cea umană, de a filtra informațiile și de a crea un climat de învățare bazat pe respect și cooperare. Educația digitală nu trebuie să înlocuiască relația profesor–elev, ci să o amplifice prin noi forme de comunicare și colaborare.

În era digitală, rolul profesorului se redefineste profund. El nu mai este un simplu „livrator” de informații, ci un arhitect al învățării, un ghid care sprijină elevii în procesul de explorare, descoperire și construire a propriei cunoașteri.

Succesul educației digitale depinde nu doar de accesul la tehnologie, ci și de capacitatea profesorului de a o folosi creativ, etic și adaptat nevoilor elevilor. Formarea continuă, colaborarea între cadre didactice și deschiderea către inovație devin condiții esențiale pentru o educație de calitate în secolul XXI.

Bibliografie

1. Albușescu, I. (2009), *Doctrină pedagogică*. București, Editura Didactică și Pedagogică.
2. Coroi, I. (2017), *Percepția calității în educație*. București, Editura Universitară.
3. Cosmovici, A., Iacob, L. (1998), *Psihologie școlară*. Iași, Editura Polirom.
4. Cucoș, C. (2008), *Educația: iubire, edificare, desăvârșire*. Iași, Editura Polirom.
5. Ministerul Educației (2020), *Dezbateri „Educație deschisă pentru viitor – provocări în era digitală”*. <https://edu.ro/dezbateri-educație-deschisă-pentru-viitor>

Crearea unui test cu Google Formulare

profesor Boiciuc Zanfira
Școala Gimnazială „Mireon Costin” Suceava

Din perspectivă psihopedagogică, ne aflăm într-o etapă a dezvoltării educației marcate de integrarea tehnologiei digitale, ceea ce permite realizarea evaluărilor la matematică prin metode moderne, interactive și adaptate nevoilor elevilor. Utilizarea testelor digitale contribuie la creșterea motivației pentru învățare, la feedback imediat și la o evaluare mai obiectivă și diferențiată a competențelor.

Puncte tari ale utilizării Google Formulare pentru realizarea unui test (din perspectivă psihopedagogică):

- Accesibilitate ridicată – testele pot fi completate de oriunde, de pe diferite dispozitive (telefon, tabletă, laptop).
- Feedback imediat – elevii pot primi rezultatele pe loc, ceea ce sprijină autoreglarea învățării.
- Obiectivitate în evaluare – corectarea automată reduce subiectivismul și erorile umane.

- Economisirea timpului – profesorul economisește timp atât la aplicarea, cât și la corectarea testelor.
 - Centralizarea și analiza datelor – rezultatele sunt organizate automat în grafice și tabele, facilitând analiza performanței elevilor.
 - Adaptabilitate și diversitate – permite folosirea mai multor tipuri de itemi (răspuns multiplu, răspuns scurt, itemi grilă).
 - Creșterea motivației elevilor – utilizarea tehnologiei face evaluarea mai atractivă și mai familiară pentru elevi.
 - Flexibilitate în evaluare – testele pot fi aplicate atât în evaluarea inițială, formativă, cât și sumativă.
 - Reducerea consumului de hârtie – contribuie la un demers educațional ecologic.
- Model de test la matematică elaborat cu Google Formulare

Test de evaluare

Cadru didactic: prof. Boiciuc Zanfirica

Unitatea școlară: Școala Gimnazială „Miron Costin” Suceava

Disciplina: Matematică

Clasa: a VI-a

Indicații pentru elevi:

1. Răspundeți cerințelor de mai jos.
2. Toate cerințele sunt obligatorii.
3. La final, faceți clic pe butonul **Trimite** pentru a finaliza testul.

1. Divizorii improprii ai numărului 15 sunt: *

10 puncte



- ☐ 0, 15
☐ 1, 15
☐ 3, 5
☐ 1, 5

2. Care dintre șiruri conține doar numere prime? *

10 puncte



- ☐ 0, 1, 3, 5, 7, 11
☐ 1, 3, 5, 7, 11, 13
☐ 2, 3, 5, 7, 11, 13
☐ 7, 11, 13, 17, 19, 23

3. Enunțați criteriul de divizibilitate cu 9. *

10 puncte



Răspunsul tău

4. Enumerați multiplii lui 13 cuprinși între 24 și 90 *

10 puncte



Răspunsul tău

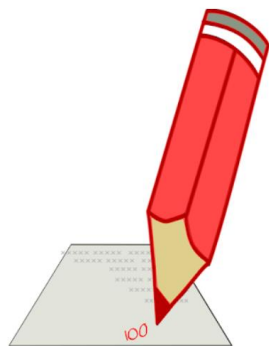
5. Numărul 102 are: *

10 puncte

Alege ▼

6. Asociați elementele de pe rând cu elementele de pe coloană. *

10 puncte



65

12

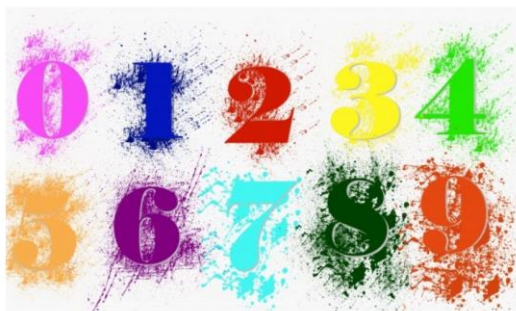
61

96

(12, 8][12, 8]	☐	☐	☐	☐
Cel mai mare număr natural n pentru care $2n+2 \mid 124$	☐	☐	☐	☐
O valoare a numărului natural n, pentru care $(n, m) \mid [n, m] = 585$	☐	☐	☐	☐
Trei autobuze pleacă din stație în același timp. Primul revine după 2 ore, al doilea după 4 ore și al treilea după 3 ore. După câte ore se întâlnesc autobuzele în stație?	☐	☐	☐	☐

7. Asociază elementele de pe rând cu elementele de pe coloană. *

10 puncte



număr prim număr compus divizor pentru 16 multiplu pentru 3 număr divizibil cu 2 număr care divide pe 3 numere care nu sunt nici peime, nici compuse

2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
4	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
16	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
7	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
11	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
3	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
0	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
6	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

9. Selectați numerele prime între ele. *

10 puncte



8. Suma multiplilor numărului 5 cuprinși între 12 și 29. *

10 puncte

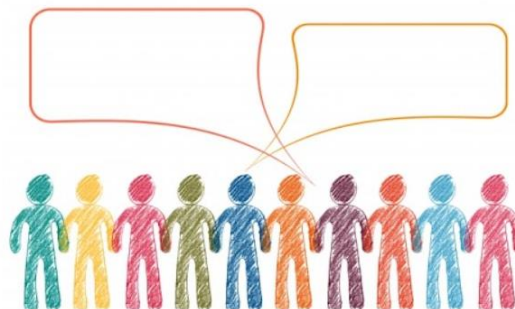


- ☐ 50
☐ 60
☐ 45
☐ 30

- ☐ 2 și 7
☐ 24 și 5
☐ 8 și 16
☐ 9 și 25
☐ 24 și 50

10. Cât de bine crezi că te-ai descurcat la acest test? *

10 puncte



Alege ▼

Link-ul testului: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdj9MM-LpuDharjJXFmF6nTYOX5jeWTaVi1kf6ITc0xMOBceQ/viewform?usp=preview>

Referințe:

https://youtu.be/uZK9CDJ5Rso?si=EuKEznBK_hIY50dP

Adrese imaginii:

<https://lh7->

[rt.googleusercontent.com/formsz/AN7BsVDJb51ijv9186u4dgl7s2R97DRYh1EWVXAknP44mqgdvrzOhWk-K-Gm_Ruzryznyl8HuriN3hrhdF-zY3ktsOC0-WZx3bgg4fLAcuj0W5Bh9Z-WJjuWifXs9QCGw5pl4WRmYb_uoNTNJW_Tz7MfT9S07f8lIa9836k380bQ?key=38Ukhp5xjfGSbtOfh7dGHA](https://lh7-rt.googleusercontent.com/formsz/AN7BsVDJb51ijv9186u4dgl7s2R97DRYh1EWVXAknP44mqgdvrzOhWk-K-Gm_Ruzryznyl8HuriN3hrhdF-zY3ktsOC0-WZx3bgg4fLAcuj0W5Bh9Z-WJjuWifXs9QCGw5pl4WRmYb_uoNTNJW_Tz7MfT9S07f8lIa9836k380bQ?key=38Ukhp5xjfGSbtOfh7dGHA)

https://lh7-rt.googleusercontent.com/formsz/AN7BsVDLXYcCwXTrqEBQjzUvJjm3Z70UB-S8483fj2FtthV_DUGlmaEqWQnMQQsyT_8p78dvbF8zBxRkLXgmbLxjqV56qtb-PN_Rz8bF3XhzAEwKfZXU_5csT8oQP06qS4fd3yW4u-KHGavINWz--CC9hdi477ArWpSRTjOhg?key=38Ukhp5xjfGSbtOfh7dGHA

<https://lh7->

[rt.googleusercontent.com/formsz/AN7BsVCYSpRcMsHd7lpiMciasBGo1XcMmRNuqo27kE2T0wV5n3JvC5vAiYAEcM5AARGMfW-WhSsxVcfT5Q0yckqbKjlmK3PQdrfcAeuYD-YwufxGpOBTaudYcHPo1kvAH0uWoaFliIzv_IvxMkA7d5nP9rcpRzkAOhOp_1E?key=38Ukhp5xjfGSbtOfh7dGHA](https://lh7-rt.googleusercontent.com/formsz/AN7BsVCYSpRcMsHd7lpiMciasBGo1XcMmRNuqo27kE2T0wV5n3JvC5vAiYAEcM5AARGMfW-WhSsxVcfT5Q0yckqbKjlmK3PQdrfcAeuYD-YwufxGpOBTaudYcHPo1kvAH0uWoaFliIzv_IvxMkA7d5nP9rcpRzkAOhOp_1E?key=38Ukhp5xjfGSbtOfh7dGHA)

https://lh7-rt.googleusercontent.com/formsz/AN7BsVDT04-g0IamngM87geU-GX1ixekuccwPCUitC8cxwBP-OmKKleDvpBqrEFCdwxvZo21ZBHDzpVaaTMu-RSfZHXMcZXUkuXgGLYqDq3t9MW00-wfFo8gJRYi1pI1JfxEaRWaG1E-w0n73Asn0wM27pK_uqgigXIwyjqC?key=38Ukhp5xjfGSbtOfh7dGHA

https://lh7-rt.googleusercontent.com/formsz/AN7BsVCA_1CKnZkR205mnTac3ou-B-kjXMDlmQaUAZsu5TsBuLd2mJGBhqMgAJCCPHgAvN93xfaka3AHv7ENfEBBYNnzt0pJGXVVGCo9dfsHXD33RI-j3-hsbl_M514OZ7Lmom8ROb3Jb-_E57EkI83Vjus_pdAQWMnGI1GNw?key=38Ukhp5xjfGSbtOfh7dGHA

<https://lh7->

[rt.googleusercontent.com/formsz/AN7BsVCC1DLjkXAnTjeI_dxsbaR5jSTKtMYgWcTv9QBT_xsgdZV0gSQJEK5HjqCdUoZiLVLBekZgQkjkKQSoujm4Hww2yV4mpTCGAvFkkXXY8bZZXeOwUQlaHQ0dG_VzJTKYd_BD6eTCHPd55KYnckltfYOlclF2VhOSmTQDuBg?key=38Ukhp5xjfGSbtOfh7dGHA](https://lh7-rt.googleusercontent.com/formsz/AN7BsVCC1DLjkXAnTjeI_dxsbaR5jSTKtMYgWcTv9QBT_xsgdZV0gSQJEK5HjqCdUoZiLVLBekZgQkjkKQSoujm4Hww2yV4mpTCGAvFkkXXY8bZZXeOwUQlaHQ0dG_VzJTKYd_BD6eTCHPd55KYnckltfYOlclF2VhOSmTQDuBg?key=38Ukhp5xjfGSbtOfh7dGHA)

https://lh7-rt.googleusercontent.com/formsz/AN7BsVD5Kf3VGFb18-OnbDCztjYE0Jtw3zvBAq_n92S0Dz77J10feznV9TBXSZ1ox_Ij6VkMVbbKfGb76Mmr4v6bDYp17-jHDey2AWDhUA3ymL2FF00Aejss_AINSW6zSZH3tf0bCIIMkoo7JKb-QsWoAiljHLHsSCrspn5S?key=38Ukhp5xjfGSbtOfh7dGHA

https://lh7-rt.googleusercontent.com/formsz/AN7BsVAz2COWdVzFi44mU09KCzZ_djf4RjQjbLJZTff-rFrGSt7pBpk0W3K05tEx15BaE5vpmEx_CwszbPj5NI9EmtGn9dL8NTWca07RqL0Zzaezijlm7exOs_9AMyCsT7ZWn1WMLMJMmNElmo2IPcDvbMvjqlS499pwH8-Xgw?key=38Ukhp5xjfGSbtOfh7dGHA

https://lh7-rt.googleusercontent.com/formsz/AN7BsVDYzkRmy4tVRX5bzRRSyW2R4-TUA9qq96t3zdlu9vytAF8M1cyESTXgAI-UppU2vWssemfFM9ieQ056_RoN_LzBzTxTrZzplrkWqEvufGfv1FS0Z7eCL1LSlTY7_spJsrd6-lJ1GUij1v79C0oQzdaKQcgtZUUOaOgi9g?key=38Ukhp5xjfGSbtOfh7dGHA

https://lh7-rt.googleusercontent.com/formsz/AN7BsVDYzkRmy4tVRX5bzRRSyW2R4-TUA9qq96t3zdlu9vytAF8M1cyESTXgAI-UppU2vWssemfFM9ieQ056_RoN_LzBzTxTrZzplrkWqEvufGfv1FS0Z7eCL1LSlTY7_spJsrd6-lJ1GUij1v79C0oQzdaKQcgtZUUOaOgi9g?key=38Ukhp5xjfGSbtOfh7dGHA

https://lh7-rt.googleusercontent.com/formsz/AN7BsVDYzkRmy4tVRX5bzRRSyW2R4-TUA9qq96t3zdlu9vytAF8M1cyESTXgAI-UppU2vWssemfFM9ieQ056_RoN_LzBzTxTrZzplrkWqEvufGfv1FS0Z7eCL1LSlTY7_spJsrd6-lJ1GUij1v79C0oQzdaKQcgtZUUOaOgi9g?key=38Ukhp5xjfGSbtOfh7dGHA