



ACADEMIA 13C

EDUCAȚIE ȘI NOI ORIZONTURI

ISSN 2734 5491

ISSN-L 2734 - 5491

NR. 32 SEPTEMBRIE 2025

Educație în trend –
Tehnologia și școala
viitorului



S.C. Offset S.R.L.

B-dul 1 Mai, Nr.33A, Bl.PF7, Sc.A, Ap.11

Constanța

Tel: 0784.835951

Email: office@academiaabc.ro

revista@academiaabc.ro

simpozion@academiaabc.ro

proiect@academiaabc.ro

Website: academiaabc.ro

REVISTA "EDUCAȚIE ȘI NOI ORIZONTURI" / NR. 32 SEPTEMBRIE 2025

Educație în trend – Tehnologia și școala viitorului

Editor: Secuiu Eugen



Redactor: prof. Secuiu Elena



**AUTORII ÎȘI ASUMĂ ÎNTREAGA
RESPONSABILITATE PENTRU CONȚINUTUL
MATERIALELOR PUBLICATE !**

COLECTIVUL DE REDACȚIE

Laura Ban Liceul Teoretic "Adam Muller Guttenbrunn" Arad	Liceul Tehnologic "Vasile Sav" Roman Prof.dr.ing. Cioată Carmen Violeta
Profesor Cărămidă Elena Daniela Colegiul "Vasile Lovinescu" Fălticeni	Cojocă Andreea-Alexandra Școala Gimnazială Nr.1 Ciocârlia
Prof. Dragomir Carmen Școala Gimnazială, Șichevița Jud. Caraș-Severin	Profesor pentru educație timpurie, Japie Maria-Laura, G.P.N.Mărunțișu-Pătărlagele,Buzău
Prof. Lupșoru Daniela Școala Gimnazială Nr.1 Conțești – Botoșani	Nistora Agneta, Liceul Tehnologic de Construcții și Protecția Mediului Arad
Stănoniu Elena- Cătălina Învățător, Școala Gimnazială Tătărani	Neagu Elena-Mădălina Profesor pentru învățământul preșcolar, GPN Tătărani
Streian Diana Prof. logoped CJRAE Timiș	Elena-Odette Tarabuzan Profesor Colegiul Economic Administrativ, Iași
Mănescu Patricia Antonia Școala Gimnazială "Pictor Nicolae Grigorescu", Titu	PETREA ANDREEA Școala Gimnazială Nr.1 Gara Banca, Vaslui
Brânzea Daria-Gabriela Liceul Tehnologic Cojasca, Școala Gimnazială Cojasca	Tudor Marcela, Școala Gimnazială nr. 1 Băcani

CUPRINS

Metode inovative de predare – Perspective pentru educația secolului XXI -----	6
Laura Ban	
Liceul Teoretic “Adam Muller Guttenbrunn” Arad	
Noile tehnologii în educație: oportunități și provocări pentru școala contemporană -----	9
Laura Ban	
Liceul Teoretic “Adam Muller Guttenbrunn” Arad	
Metodele moderne de predare-învățare -----	12
Liceul Tehnologic “Vasile Sav” Roman	
Prof.dr.ing. Cioată Carmen Violeta	
STRATEGII DE MOTIVARE A ELEVILOR PENTRU STUDIUL MATEMATICII -----	15
Profesor Căramidă Elena Daniela	
Colegiul “Vasile Lovinescu” Fălticeni	
Tehnologia și școala viitorului -----	20
Autor: Cojocă Andreea-Alexandra	
Școala Gimnazială Nr.1 Ciocârlia	
Modalități de gestionare a stresului în mediul educațional -----	23
Prof. Dragomir Carmen	
Școala Gimnazială, Șichevița Jud. Caraș-Severin	
Exemple de bune practici în învățământul preșcolar având ca scop creșterea calității în educație -----	25
Profesor pentru educație timpurie, Japie Maria-Laura, G.P.N. Mărunțișu-Pătârlagele, Buzău	
Tehnologia în educație-avantaje și dezavantaje -----	29
Profesor pentru educație timpurie, Japie Maria-Laura, G.P.N. Mărunțișu-Pătârlagele, Buzău	
FIȘĂ DE LUCRU -----	32
Prof. Lupușoru Daniela	
Școala Gimnazială Nr.1 Concești – Botoșani	
Studiu de specialitate – Internetul și influența lui asupra elevilor -----	34
Nistora Agneta, Liceul Tehnologic de Construcții și Protecția Mediului Arad	
Studiu de specialitate Stimularea creativității elevilor prin educație nonformală -----	36
Prof. Nistora Agneta, Liceul Tehnologic de Construcții și Protecția Mediului Arad	

„Social and Emotional Learning (SEL) for Successful Schools” -----	39
Autor: Stănoniu Elena- Cătălina	
Învățător, Școala Gimnazială Tătărani	
Neagu Elena-Mădălina	
Profesor pentru învățământul preșcolar, GPN Tătărani	
Modalități de dezvoltare a competențelor cognitive la preșcolari -studiu de specialitate - -----	41
Autor: Streian Diana	
Prof. logoped CJRAE Timiș	
Modalități de dezvoltare a competențelor emoționale la preșcolari -studiu de specialitate - -----	44
Autor: Streian Diana	
Prof. logoped CJRAE Timiș	
Aplicații de realitate virtuală în învățarea limbii franceze ca limbă străină -----	48
Elena-Odette Tarabuzan	
Profesor Colegiul Economic Administrativ, Iași	
Utilizarea inteligenței artificiale în predarea și învățarea limbilor străine: oportunități și provocări ---	54
Elena-Odette Tarabuzan	
Profesor Colegiul Economic Administrativ, Iași	
Învățământul simultan – între realitate și reformă -----	58
Mănescu Patricia Antonia	
Școala Gimnazială “Pictor Nicolae Grigorescu”, Titu	
Școala digitală: provocări și oportunități pentru educația viitorului -----	60
Prof.înv.primar PETREA ANDREEA	
Școala Gimnazială Nr.1 Gara Banca, Vaslui	
Școala mică, inima mare: Un profesor pentru mai multe generații -----	64
învățătoare, Brînzea Daria-Gabriela	
Liceul Tehnologic Cojasca, Școala Gimnazială Cojasca	
COPILĂRIA ȘI CREATIVITATEA -----	66
prof. inv. primar Tudor Marcela,	
Școala Gimnazială nr. 1 Băcani	

Metode inovative de predare – Perspective pentru educația secolului XXI

Laura Ban

Liceul Teoretic "Adam Muller Guttenbrunn" Arad

În contextul unei societăți aflate în permanentă transformare, sistemul educațional trebuie să răspundă nevoilor unei generații de „nativi digitali”, integrați într-un mediu bogat în informații și tehnologii variate. Acest articol explorează principalele metode inovative de predare – Învățarea bazată pe proiecte, Clasa inversată și Învățarea bazată pe jocuri – evidențiind beneficiile, provocările și perspectivele de implementare în școala românească.

Pedagogia digitală reprezintă studiul, proiectarea și aplicarea tehnologiilor digitale în procesul educațional, cu scopul de a îmbunătăți predarea, învățarea și evaluarea. Obiectivul său este integrarea armonioasă a resurselor tehnologice în activitățile didactice, facilitând accesul la cunoaștere, stimulând participarea activă și dezvoltând competențe esențiale pentru secolul XXI.

În continuare vă voi prezenta câteva metode de predare inovative, începând cu învățarea bazată pe proiecte (Project-Based Learning). Această metodă, fundamentată pe teoriile constructiviste ale lui Dewey (1938) și Piaget (1952), presupune implicarea elevilor în rezolvarea practică a unor probleme reale. Profesorul are rol de facilitator al învățării, sprijinind elevii în fiecare etapă: stabilirea obiectivelor și formularea întrebării centrale, cercetarea utilizând resurse digitale (Khan Academy, YouTube Edu), elaborarea proiectului în echipă, prin gândire critică și colaborare și prezentarea și evaluarea produsului final, cu feedback constructiv.

Metoda stimulează creativitatea, colaborarea și competențele transversale.

O a doua metodă este clasa inversată (Flipped Classroom). Este un model pedagogic ce presupune studierea conținuturilor teoretice în afara orelor de curs (de regulă online), iar timpul din clasă fiind dedicat activităților practice, colaborative și discuțiilor.

Beneficiile principale sunt flexibilitatea ritmului de învățare, creșterea gradului de implicare și posibilitatea de revizuire repetată a conținutului.

Etapile implementării includ: pregătirea resurselor (video, articole, prezentări interactive), studiul individual, activități practice și evaluare prin instrumente interactive (Quizziz, Mentimeter).

Învățarea bazată pe jocuri (Game-Based Learning) este o metodă care integrează elemente specifice jocurilor în procesul didactic pentru a crește motivația și implicarea elevilor. Conceptul a fost reconfigurat de Marc Prensky (2001), introducând dimensiunea digitală a jocului educațional.

Avantajele majore sunt regulile și obiectivele clare, provocările și recompensele pentru progress, feedbackul imediat și posibilitatea de urmărire a evoluției elevilor (Kahoot!, Gimkit, Duolingo, Google Arts & Culture).

Metodele inovative de predare au ca principal avantaj centrarea pe elev și promovarea învățării active. Ele contribuie la dezvoltarea gândirii critice și a abilităților de comunicare, precum și la creșterea nivelului de alfabetizare digitală.

Implementarea acestor metode implică însă și o serie de provocări. Pregătirea lecțiilor necesită un timp extins, iar multe cadre didactice nu dispun de competențe digitale suficiente. De asemenea, accesul limitat la tehnologie, rigiditatea programelor școlare și costurile suplimentare pentru resurse premium pot îngreuna adoptarea acestor practici.

Pe lângă metodele discutate, există și alte abordări care pot îmbogăți procesul educațional. Învățarea hibridă combină predarea tradițională cu resurse digitale, oferind flexibilitate și adaptabilitate. Învățarea bazată pe cercetare stimulează descoperirea prin investigații și dezvoltă gândirea științifică. Instruirea de la egal la egal valorifică potențialul colaborativ al elevilor, întărind atât cunoștințele, cât și abilitățile de comunicare și leadership.

Adoptarea metodelor inovative de predare nu este un simplu trend educațional, ci o necesitate strategică pentru pregătirea elevilor într-o lume dinamică și digitalizată. Ele promovează autonomia în învățare, colaborarea și dezvoltarea competențelor transversale, esențiale pentru integrarea în societatea cunoașterii.

Bibliografie

Blewett, C. (2016). From traditional pedagogy to digital pedagogy: Paradoxes, affordances, and approaches. In: M.A. Samuel, R. Dhunpath, and N. Amin (Eds). *Disrupting Higher Education Curriculum*. Leiden, The Netherlands: Brill.

Istrate, O. (2000). *Educația la distanță. Proiectarea materialelor*. Botoșani: Editura Agata. Online: agata.ro/olimpiu-istrate-educatia-la-distanta-proiectarea-materialelor

JISC (2020/2021) Digital Pedagogy Toolkit. Helping academics to make informed choices when embedding digital into the curriculum. <https://www.jisc.ac.uk/guides/digital-pedagogy-toolkit>

Niemi, H. (2021). AI in learning: Preparing grounds for future learning. *Journal of Pacific Rim Psychology*, 15. <https://doi.org/10.1177/18344909211038105>

Bell, S. (2010). Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future. *The Clearing House*, 83(2), 39–43.

Blumenfeld, P. C., et al. (1991). Motivating project-based learning: Sustaining the doing, supporting the learning. *Educational Psychologist*, 26(3-4), 369–398.

Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. ISTE; ASCD.

Sheergugri, S. A., Khan, N. A., & Kumar, N. A. (2023). "Understand Flipped Learning as an Effective Tool for Enhancing Thinking and Learning." *International Journal of Advanced Research in Science, Communication and Technology*, 3(7).

Amory, A., Naicker, K., Vincent, J., & Adams, C. (1999). "The Use of Computer Games as an Educational Tool: Identification of Appropriate Game Types and Elements." *British Journal of Educational Technology*, 30(4), 311–321

Sanchez, E. (2020). "Game-Based Learning." In *Encyclopedia of Education and Information Technologies* (pp. 791–798). Springer, Cham.

Noile tehnologii în educație: oportunități și provocări pentru școala contemporană

Laura Ban

Liceul Teoretic “Adam Muller Guttenbrunn” Arad

Societatea cunoașterii și era digitală au adus schimbări majore în toate domeniile vieții, inclusiv în educație. Școala, ca spațiu instituționalizat al învățării, este supusă unei presiuni constante de adaptare la noile realități tehnologice și sociale. Elevii de astăzi, denumiți adesea „nativi digitali” (Prensky, 2001), sunt obișnuiți cu accesul rapid la informații, cu interacțiunea permanentă prin dispozitive electronice și cu diversitatea surselor media. În acest context, utilizarea tehnologiei în școală nu mai este un moft, ci o necesitate pentru menținerea relevanței procesului educațional.

Obiectivul acestui articol este de a analiza principalele tehnologii emergente care pot fi utilizate în învățământul preuniversitar și universitar, evidențiind atât beneficiile, cât și provocările asociate implementării lor.

Tablele interactive reprezintă o inovație cu impact semnificativ asupra modului de predare. Aceste dispozitive permit profesorilor să combine elemente vizuale, audio și tactile pentru a crea lecții dinamice. Elevii pot participa activ, manipulând obiecte digitale, rezolvând exerciții direct pe ecran sau colaborând la proiecte comune.

Beneficiile sunt multiple: creșterea atenției, stimularea gândirii vizuale, integrarea materialelor multimedia. Studiile lui Marzano & Haystead (2009) arată că utilizarea tablelor interactive corelată cu strategii pedagogice eficiente duce la creșterea performanței școlare. Totuși, provocările vizează costurile ridicate și necesitatea formării profesorilor pentru utilizarea optimă a resurselor.

AR și VR creează medii imersive ce pot transforma radical experiența de învățare. În loc să învețe pasiv despre structura unui vulcan, elevii pot „intra” în interiorul acestuia prin intermediul ochelarilor VR. La orele de literatură, pot „vizita” spațiile în care s-au desfășurat acțiunile romanelor studiate.

Conform Radianti et al. (2020), realitatea virtuală îmbunătățește retenția informației, stimulează empatia și permite exersarea unor abilități practice în medii sigure. Totuși, aceste tehnologii ridică probleme legate de costuri, de accesibilitatea echipamentelor și de potențialele efecte secundare asupra sănătății (ex. oboseala vizuală).

Platformele educaționale digitale (ex. Moodle, Google Classroom, Edmodo) permit organizarea conținuturilor, comunicarea între profesori și elevi, precum și evaluarea progresului. Acestea sprijină învățarea asincronă și flexibilă, favorizând accesul la resurse oricând și oriunde.

Un aspect important este integrarea gamificării. Prin instrumente precum Kahoot!, Quizizz sau Socrative, lecțiile capătă un caracter ludic, ceea ce crește motivația elevilor și le dezvoltă competențele de colaborare. Dichev & Dicheva (2017) subliniază că gamificarea, utilizată strategic, poate spori motivația intrinsecă și implicarea pe termen lung.

AI reprezintă una dintre cele mai promițătoare direcții în educația viitorului. Algoritmii de inteligență artificială permit:

personalizarea parcursului educațional (prin identificarea lacunelor și adaptarea materialelor);

automatizarea sarcinilor administrative (corectarea testelor, gestionarea catalogului);

analiza datelor educaționale pentru îmbunătățirea deciziilor pedagogice.

Luckin et al. (2016) argumentează că AI poate deveni un partener al profesorului, nu un înlocuitor al acestuia. Totuși, se ridică întrebări privind protecția datelor personale, echitatea accesului la tehnologie și impactul asupra relației profesor-elev.

Imprimarea 3D permite materializarea ideilor abstracte în obiecte concrete. În educație, aceasta poate fi folosită pentru:

construirea de modele anatomice la biologie;

prototipuri de inginerie;

machete de arhitectură;

obiecte utile pentru experimentele de fizică.

Ford & Minshall (2019) arată că utilizarea imprimantelor 3D contribuie la dezvoltarea competențelor STEM și stimulează creativitatea. În plus, aceste tehnologii favorizează învățarea prin proiecte și colaborarea interdisciplinară.

Dispozitivele portabile (tablete, laptopuri, smartwatch-uri) extind posibilitățile de învățare personalizată. Elevii pot accesa manuale digitale, aplicații educaționale și resurse multimedia. În cadrul orelor de educație fizică, smartwatch-urile permit monitorizarea ritmului cardiac și a nivelului de activitate, oferind feedback imediat.

Pe termen lung, integrarea IoT în școli poate conduce la crearea unor „clase inteligente”, în care mediul fizic (lumina, temperatura, infrastructura digitală) se ajustează în funcție de nevoile elevilor. Totuși, se ridică întrebări privind securitatea cibernetică și riscul de supraveghere excesivă.

La nivel european, Strategia „Digital Education Action Plan 2021–2027” subliniază importanța dezvoltării competențelor digitale și a utilizării tehnologiilor emergente în educație. Documentele

europene recomandă investiții în infrastructură digitală, formarea continuă a cadrelor didactice și asigurarea accesului echitabil la resurse.

În România, proiectele privind digitalizarea educației au vizat introducerea catalogului electronic, platformelor de management educațional și dotarea școlilor cu echipamente IT. Totuși, decalajele dintre mediul urban și cel rural rămân o problemă majoră, necesitând politici publice coerente pentru reducerea inegalităților.

Noile tehnologii oferă oportunități extraordinare pentru transformarea procesului educațional: de la creșterea motivației elevilor, la personalizarea învățării și dezvoltarea competențelor digitale esențiale. Totuși, implementarea lor trebuie însoțită de măsuri sistematice: formarea cadrelor didactice, investiții în infrastructură, reglementări privind protecția datelor și strategii pentru asigurarea incluziunii digitale.

Școala viitorului nu este una dominată exclusiv de tehnologie, ci una în care aceasta devine un mijloc pentru atingerea unor obiective pedagogice și sociale mai ample. Profesorul rămâne figura centrală a procesului educațional, iar tehnologia îi oferă resursele pentru a deveni un facilitator al învățării și un ghid pentru generațiile viitoare.

Bibliografie

Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 9.

Ford, S., & Minshall, T. (2019). Where and how 3D printing is used in teaching and education. *Additive Manufacturing*, 25, 131-150.

Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., & Forcier, L. B. (2016). *Intelligence Unleashed: An argument for AI in Education*. Pearson Education.

Marzano, R. J., & Haystead, M. W. (2009). *Evaluation Study of Promethean ActivClassroom*. Marzano Research Laboratory.

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.

Radianti, J., Majchrzak, T. A., Fromm, J., & Wohlgenannt, I. (2020). A systematic review of immersive virtual reality applications for higher education: Design elements, lessons learned, and research agenda. *Computers & Education*, 147, 103778.

European Commission. (2020). *Digital Education Action Plan 2021–2027. Resetting education and training for the digital age*. Publications Office of the European Union.

Metodele moderne de predare-învățare

Liceul Tehnologic “Vasile Sav” Roman

Prof.dr.ing.Cioată Carmen Violeta

Metodele moderne de predare-învățare pun accentul pe implicarea activă a elevilor, personalizarea învățării și utilizarea tehnologiei, incluzând strategii precum învățarea bazată pe proiecte, clasa inversată, învățarea prin descoperire, simularea, învățarea combinată (blended learning) și utilizarea AI în educație. Aceste metode contrastează cu abordările tradiționale, axându-se pe dezvoltarea gândirii critice, a abilităților de rezolvare a problemelor și a colaborării în mediul digital.

- **Învățarea bazată pe proiecte (Project-Based Learning - PBL):**

Elevii lucrează la proiecte complexe, care îi implică în investigații și rezolvări De probleme reale, dezvoltându-le abilități practice și de cercetare.

Învățarea pe bază de proiecte este un model de instruire care îi implică pe elevi în activități de investigare a unor probleme obligatorii și au drept rezultat obținerea unor produse autentice. Proiectele destinate să sporească oportunitățile de învățare ale elevilor pot varia foarte mult în ceea ce privește conținutul și aria acoperită și pot avea loc la diferite niveluri de învățământ. Cu toate acestea, tind să aibă în comun câteva trăsături definitorii.

Proiectele se dezvoltă pornind de la întrebări provocatoare care nu pot primi răspunsuri prin învățarea bazată pe memorare. Prin proiecte, elevii își asumă roluri active — cel care rezolvă problema, cel care ia decizia, cel care efectuează investigații, responsabilul cu documentarea. Proiectele servesc unor obiective educaționale specifice, semnificative; ele nu sunt diversivni sau adaosuri la curriculumul „real”.

Investigația presupune o gamă largă de activități legate de curiozitatea noastră naturală în legătură cu lumea care ne înconjoară. În contextul educației, investigația dobândește un înțeles specific. Profesorii care folosesc această tehnică drept strategie didactică îi încurajează în mod normal pe elevi să pună întrebări, să planifice și să desfășoare acțiuni de căutare de informații, să facă observații și să reflecteze la ceea ce au descoperit. Totuși, aceasta nu este o definiție statică. Chiar și la nivelul unei singure clase, activitățile de investigație se pot desfășura după un continuum — între activități mai structurate dirijate de profesor și activități deschise, mai libere, dirijate de interesele elevilor

Mai mult, activitățile centrale ale unui proiect implică investigația și crearea de noi cunoștințe de către elev .Elevii pot să aleagă atunci când este vorba de conceperea propriului proiect, ceea ce le permite să-și urmărească interesele și să-și manifeste curiozitatea. Răspunzând propriilor întrebări, elevii pot investiga subiecte care nu au fost identificate de profesor ca obiective ale procesului de învățare.

Pentru mulți elevi, acest stil de învățare este unul foarte atractiv deoarece derivă din autenticitatea experiențelor. Elevii își asumă rolul și comportamentul celor care lucrează într-un anumit domeniu. Fie că realizează un film documentar despre probleme de mediu, elaborează o broșură turistică pentru a evidenția locurile cu semnificație istorică din comunitatea lor sau realizează o prezentare multimedia

despre argumentele pro și contra construirii unui mall, elevii sunt implicați în activități reale, care au semnificație dincolo de sala de clasă sau școală.

Pentru profesori, printre avantajele suplimentare, se numără dezvoltarea profesionalismului și a colaborării cu colegii, precum și posibilitățile de a construi relații cu elevii. În plus, mulți profesori apreciază disponibilitatea unui model care se adresează unor categorii diverse de elevi prin existența unei game variate de oportunități de învățare. Profesorii descoperă că elevii care beneficiază cel mai mult de învățarea prin proiecte tind să fie aceia în cazul cărora metodele de instruire tradiționale nu sunt eficiente.

- **Clasa inversată (Flipped Classroom):**

Lecțiile introductive (video, lecturi) sunt realizate acasă, iar timpul în clasă este folosit pentru activități practice, discuții și rezolvarea de probleme ghidate de profesor.

Sala de clasă inversată este o abordare de învățare interactivă și mixtă care se concentrează pe învățarea individuală și activă, față de învățarea tradițională în grup. Elevii sunt introduși la noi conținuturi și concepte acasă și le exersează individual atunci când sunt la școală.

De obicei, aceste concepte sunt introduse cu videoclipuri pre-înregistrate pe care elevii le pot viziona acasă și vin la școală pentru a lucra pe subiecte cu puține cunoștințe de fundal ale acestora.

- **Învățarea prin descoperire:**

Elevii sunt încurajați să exploreze și să descopere informația prin ei înșiși, stimulând curiozitatea și gândirea independentă.

Învățarea prin descoperire este o metodă de predare centrată pe elev, unde copiii explorează și rezolvă probleme activ, bazându-se pe interacțiunea cu mediul de lucru și nu pe memorarea informațiilor.

- **Centrată pe elev:**

Elevul este protagonistul procesului de învățare, participând activ la rezolvarea problemelor și la construirea cunoștințelor.

- **Implicare activă:**

Elevii interacționează cu mediul, experimentează și își construiesc propriul traseu de învățare.

- **Autonomie și responsabilitate:**

Elevii au libertatea de a-și exprima ideile, de a lua decizii și de a-și asuma responsabilitatea pentru alegerile lor, ceea ce crește încrederea în sine.

- **Greșelile ca oportunități:**

Erorile sunt văzute nu ca eșecuri, ci ca ocazii de a învăța și de a continua procesul de explorare.

- **Metode de simulare și studiul de caz:**

Permite elevilor să experimenteze situații reale sau ipotetice într-un mediu controlat, pentru a înțelege concepte și a dezvolta abilități de luare a deciziilor. , metodă de colaborare în care fiecare elev devine expert într-o anumită parte a subiectului și o predă colegilor săi, încurajând lucrul în echipă și răspunderea reciprocă.

Alte meode moderne de predare :

1. Integrarea tehnologiei și a inteligenței artificiale (AI)
2. Realitate Virtuală (VR) și Realitate Augmentată (AR):

Oferă experiențe imersive, permitând explorarea unor medii complexe sau simulări 3D.

- ### 3. Predarea cloud computing:

Utilizarea platformelor online pentru accesarea resurselor, colaborare și gestionarea conținutului educațional.

- #### 4. Utilizarea AI în educație:

Poate fi folosită pentru personalizarea învățării, oferirea de feedback automatizat, crearea de conținut și optimizarea procesului didactic.

Adaptarea conținutului, ritmului și metodelor de predare la nevoile individuale ale fiecărui elev.

Avantajele metodelor moderne

Metodele moderne de predare sunt esențiale pentru a răspunde nevoilor educaționale ale elevilor din secolul XXI. Prin integrarea tehnologiei și a strategiilor interactive, educația devine mai relevantă și mai eficientă, pregătind elevii pentru provocările viitoare. Aceste metode nu doar că îmbunătățesc procesul de învățare, dar și contribuie la dezvoltarea personalității și abilităților sociale ale elevilor

Implicare activă: Elevii devin participanți activi în procesul de învățare, ceea ce le îmbunătățește motivația și retenția informațiilor.

Dezvoltarea abilităților sociale: Colaborarea în grupuri ajută la dezvoltarea abilităților interumane și de comunicare.

Adaptabilitate: Metodele moderne pregătesc elevii să se adapteze la diverse situații și să dezvolte gândirea critică.

Bibliografie

1. <https://www.kinderpedia.co/ro/resurse/blog/invatareactiva/invatarea-prin-descoperire>
2. <https://www.bing.com/ck/a?!&p=c00fe6e9217ca3553f7f3aa8b876a00c2750884314327136149f55313722765cJm1tdHM9MTc1ODc1ODQwMA&ptn=3&ver=2&hsh=4&fclid=3ffe228a-bfde-6e1b-1a69->
3. https://www.tipardeva.ro/sites/tipardeva.ro/files/fisiere-carti-karina/pdf_3.pdf
4. <https://iteach.ro/pg/blog/alexandra.bercea/read/108872/invatarea-prin-descoperire>
5. <http://paradigme.euroeducation.ro/wp-content/uploads/2019/02/Metode-%C8%99i-procedee-folosite-%C3%AE-n-predare.-Ghid-Metodologic.pdf>
6. <https://inventionlandeducation.com/discovery-learning-method>

STRATEGII DE MOTIVARE A ELEVILOR PENTRU STUDIUL MATEMATICII

Profesor Cărămidă Elena Daniela

Colegiul "Vasile Lovinescu" Fălticeni

Rolul motivației în învățarea matematicii

De multe ori auzim de la elevi remarci de genul: "este greu", "nu-mi place", "mă enervează", "nu mă atrage deloc", "nu-mi va folosi niciodată", "și, care-i scopul?", sau "super", "a fost o lecție deosebită", "de mult nu a mai fost așa cool la ore", "în sfârșit, un prof/profă...altfel", "nu știu cum, dar m-a atras, am participat cu atenție". Ceea ce face diferența între aceste "comunicări" ale elevilor este "ambalajul". Educația nu trebuie să doară sau să producă suferință, ci să placă, să fie de folos, să formeze indivizi echilibrați și motivați spre acțiune și schimbare.

Studierea motivației în școală provine din nevoia de a înțelege și utiliza factorii subiectivi care explică fluctuațiile de randament școlar. Ne întrebăm de ce un elev care posedă abilități cognitive și competențe mult mai mari decât ceilalți poate avea rezultate mai slabe decât un elev cu abilități mai reduse? Cum pot fi identificați factorii care influențează gradul de implicare a fiecărui elev? Cum putem ști ce anume "mobilizează" pe fiecare elev în parte? Cum poate fi stimulat un elev astfel încât el să obțină un randament în concordanță cu potențialul său?

Există numeroase explicitări ale temei de motivație. Majoritatea acestora au în comun sublinierea faptului că motivația reprezintă un ansamblu de forțe ce incită elevul în a se angaja într-un comportament dat. Este vorba de un concept care se raportează atât la factori interni (de personalitate și intrinseci), cât și la factori externi (de mediu sau extrinseci) care fac ca elevul să adopte o anumită conduită. Așa cum demonstrează cercetarea științifică, factorii motivaționali interni sunt reprezentați de nevoile sau aspirațiile personale, care îl determină pe elev să adopte un comportament precis (curiozitatea, nevoia de cunoaștere, nevoia de auto-dezvoltare, plăcerea de a lucra ceva anume etc.), în timp ce factorii externi apar atunci când persoana este constrânsă să nu facă ceva sau este stimulată să acționeze într-o direcție predeterminată (pentru recunoaștere, acceptarea de către ceilalți, recompensă simbolică sau materială etc.).

Din experiența predării în școală știm că a fi motivat înseamnă a acționa, a tinde spre ceva, a face ceva. Un elev care nu simte niciun impuls sau nici nevoia de a acționa este caracterizat drept un elev nemotivat, în timp ce un elev care este activat sau energizat de a acționa spre obiectiv, este considerat drept un elev motivat. La acest nivel al analizei nu ne interesează prea mult dacă este vorba de o motivație intrinsecă sau o motivație extrinsecă. Elevii nu numai că au grade diferite de motivare (ca intensitate) dar sunt sensibili și la diferite tipuri de motivație (ca orientare). Astfel, un elev poate fi foarte motivat să-și facă o anumită temă pentru acasă pentru că este "împins" de curiozitate sau interes de cunoaștere, în timp ce un altul pentru că dorește să obțină aprecierea din partea profesorului, colegilor sau părinților. Un alt elev poate resimți un acut sentiment față de obligația de a realiza o aceeași temă școlară, dar o face cu conștiință, depunând un mare efort cognitiv și volițional, în timp ce un altul vede în aceeași sarcină școlară o provocare și în același timp o plăcere, sentimentul fiind cel de satisfacție și încântare și nicidecum cel de efort.

Identificarea motivației elevilor

Eficiența maximă în motivarea elevilor se poate obține atunci când putem identifica stilul de stimulare preferat al fiecărui elev. Printre strategiile de identificare ale stilului motivațional preferat enumerăm: aplicarea unor chestionare, observarea directă, organizarea unor focus-grupuri, realizarea unor discuții formale sau informale cu persoane semnificative din mediul elevului. Este important ca profesorul să identifice acele caracteristici motivaționale care se portivesc fiecărui elev.

Teorii motivaționale

Teoria SDT (Self-Determination Theory) descrie motivația elevului ca pe un continuum de la de motivare sau absența motivației, recând prin diferite etape de motivare extrinsecă, la la motivare intrinsecă. Pe acest continuum, conceptul de internalizare prezintă felul cum motivația pentru un anumit comportament școlar poate fi descris, de la lipsa motivației sau resentiment, prin acceptarea pasivă, până la acceptarea activă și implicarea personală. O dată cu creșterea gradului de internalizare crește și persistența în sarcină, percepția pozitivă despre sine și calitatea angajamentului individual.

Ierarhia (piramida) necesităților (Maslow)- necesitățile umane acționează la mai multe niveluri diferite, ierarhizate crescător astfel:

Autorealizare
Respect
Apartenență
Siguranță
Nevoi fiziologice

Piramida necesităților (Maslow)

1. Cerințe fiziologice
2. Nevoia de siguranță și protecție
3. Nevoia de apartenență (sau asociere)
4. Nevoia de stimă (sau considerație)
5. Nevoia de auto-împlinire

Atingerea unor niveluri superioare cum ar fi cele de respect din partea celorlalți și autorealizare poate deveni obiectivă doar dacă inițial sunt satisfăcute trebuințele elementare. În învățământ, acest lucru constă în desfășurarea proceselor educaționale într-un mediu care să răspundă în primul rând nevoilor elevilor, pornind de la un cadru adecvat și decent de desfășurare a procesului educațional, trecând prin asigurarea siguranței fizice și psihice, până la facilitarea integrării lor în grupuri sociale unde pot să-și definească personalitatea, să-și cultive respectul, independența, spiritul de responsabilitate și autorealizare.

Teoria ERG (Existence, Relationship, Growth) arată că oamenii își doresc să-și satisfacă nevoi superioare chiar dacă cele inferioare nu au fost total satisfăcute. Nevoile de nivel inferior (fiziologice și

de siguranță) pot fi "sublimate" și nu e nevoie să parcurgi întreaga piramidă a lui Maslow pentru a ajunge la realizări deosebite de nivel superior. La fel ca și călugării din mănăstiri, lipsa sau slaba existență a nivelului existențial de bază nu-i împiedică să obțină rezultate în niveluri mai înalte.

Teoria bifactorială motivație-igienă (Herzberg) – are la bază ideea că existența umană se desfășoară pe două planuri: fizic și psihologic. Studiul a condus la împărțirea factorilor care influențează satisfacția angajaților în "factori motivați" – legați cel mai adesea de activitate profesională în sin "factori de igienă" – legați mai ales de insatisfacțiile angajaților prin prisma mediului în care își desfășoară activitatea.

Lipsa factorilor igieni – cum ar fi condițiile de lucru mai bune – pot să-l facă pe dascăl nefericit, dar prezența lor nu-l vor face să dorească să muncească mai mult. Singurul mod de a motiva pe cineva este de a-l implica într-o muncă "provocatoare", în care să-și asume responsabilități. Factorii care conduc la satisfacții în munca depusă sunt diferiți de factorii care conduc la insatisfacții în muncă.

Strategii de motivare a elevilor

Conform SDT care descrie motivația elevului ca pe un continuum de la demotivare, trecând prin diferite etape de motivare extrinsecă, la motivarea intrinsecă,, un anumit comportament școlar poate fi descris de la lipsa motivației sau resentiment, prin acceptarea pasivă, până la acceptarea activă și implicarea personală.

Strategii de intervenție specifice fiecărei etape de motivare.

1. Demotivarea – perceperea sarcinii ca fiind fără sens, existența convingerii că nu are abilități pentru realizarea sarcinii.

- ✓ Proiectarea unor activități didactice atractive, interesante;
- ✓ Dozarea optimă a cantității de informație pe unitate de timp, accentuând înțelegerea;
- ✓ Realizarea în cadrul fiecărei activități didactice a setului anticipativ, a captării atenției, care pregătesc nivelul perceptiv optim elevului;
- ✓ Folosirea unor metode activ-participative care să implice elevul în învățare;
- ✓ Utilizarea de material didactic și mijloace tehnice variate;
- ✓ Accentuarea rolului învățării în clasă;
- ✓ Utilizarea într-o mare măsură a aplicațiilor practice, ce favorizează înțelegerea;
- ✓ Stimularea activităților diferențiate, cu sarcini precise în funcție de nivelul de pregătire;
- ✓ Proiectarea de sarcini ținând cont de tipul de inteligență al elevilor (inteligențe multiple);
- ✓ Asigurarea că elevii au înțeles foarte bine ce au de făcut și cum va putea fi evaluată munca lor; solicitare unui feedback;

2. Reglare externă – sub amenințarea pedepsei sau sub atracția recompense, elevul se decide să se supună și să realizeze sarcina școlară

- ✓ Propunerea de sarcini/teme școlare la alegere (teme care pot avea același grad de dificultate), oferind elevilor posibilitatea alegerii și creându-le sentimentul controlului;
- ✓ Chestionarea elevilor după realizarea sarcinii școlare pentru a afla până la care punct al temei sau la care moment al activității au muncit cu plăcere, ce anume i-a nemulțumit, căutarea surselor de insatisfacție;

- ✓ Orice elev trebuie recompensat pentru orice temă dusă la îndeplinire (progresul minim);
- ✓ Recompensarea trebuie să fie sinceră. Profesorul trebuie să fie spontan și sincer. Să nu pară un reflex sau o frază obișnuită, spusă mereu, lipsită de conținut.

3. Integrare – elevul descoperă că realizarea unei sarcini sau realizarea unui comportament școlar îl valorizează, îi asigură aprecierea din partea celorlalți (colegi, profesori). Prin urmare, elevul tinde să integreze acel comportament, să îl repete.

- ✓ Recompensarea reușitelor, chiar dacă sunt modeste, mai ales dacă vin de la elevi cu rezultate mediocre sau slabe; gratificarea fiecărui progres, fie personal, fie în fața clasei;
- ✓ Recunoașterea meritului unui elev în fața colegiilor, în fața părinților sau a altor persoane semnificative; exprimarea încrederii că va mai realiza astfel de performanțe în viitor;
- ✓ Evitarea exprimării scepticismului cu privire la reușita viitoare; sintagmele corecte sunt de tipul "Am încredere...", "Știu că poți..." și nu "Sper că...", "Mă îndoiesc...";
- ✓ Aprecierea progreselor se face în termeni pozitivi (consolidare pozitivă);
- ✓ Întărirea comportamentului pozitiv prin consolidări sociale (comentarii verbale de tipul "Ai făcut o treabă bună!"); de remarcat folosirea numelui elevului în comentariul pe care îl facem motivator suplimentar pentru acesta; expresii faciale și gesturi (un zâmbet, un gest cu mâinile care simbolizează "OK", "Excelent"); întăriri grafice (cum ar fi o insignă/etichetă pe care scrie "Elevul săptămânii", pe care elevul o poartă în piept sau o pune pe bancă); întăriri tangibile (premii, diplome); întăriri ale activității (timp liber- nu este solicitat pentru anumite activități din școală);
- ✓ Utilizarea de metode alternative de evaluare (autoevaluare, interevaluare, proiect, portofoliu, investigație) și aplicarea obiectivă a criteriilor de notare.

4. Identificare – comportamentul școlar în sine începe să devină important, realizarea sistematică a anumitor sarcini școlare devenind parte a vieții elevului, a felului în care el este perceput și apreciat de membrii familiei, colegi, profesori ca "elev silitor".

- ✓ Identificarea aspectelor de unicatate ale fiecărui elev, crearea unei identități valorizate; comunicarea acestei identități elevilor, părinților ("spiritul critic al clasei", "optimismul incurabil" etc.);
- ✓ Crearea condițiilor necesare ca elevii să își propună atingerea unor obiective ambițioase și să realizeze eforturi de atingere a lor, independent de supervizarea cadrului didactic; gratificarea rezultatului final și stimularea autonomiei în stabilirea și realizarea obiectivelor;
- ✓ Identificarea elevilor cu hobby-uri interesante, mai ales dacă ele au legătură și cu activitatea școlară; gratificarea activităților extrașcolare, oferirea recunoașterii elevilor care au realizat ceva identic în legătură cu disciplina predată.

5. Interiorizare – elevul acceptă obiectivele propuse, dar le să interiorizează, propune noi obiective, uneori mai ambițioase decât cele prescrise de ceilalți, noul comportament devenind parte componentă a propriei personalități.

- ✓ Introducerea permanentă a unor elemente de noutate în conținutul informațional al lecțiilor;
- ✓ Implicarea elevilor în predare prin metoda "profesor pentru cinci minute";
- ✓ Varietatea strategiilor de predare-învățare; introducerea de strategii noi;

- ✓ Stimularea inteligenței multiple;
- ✓ Implicarea în concursuri pe diverse teme școlare;
- ✓ Implicarea elevilor în activități extracurriculare în care să se manifeste în funcție de interesele proprii.

6. Motivație intrinsecă – elevul tratează cu interes orice subiect legat de o anumită sarcină școlară (care la început a fost extrinsecă), muncește cu plăcere, fără ca munca depusă să fie percepută ca fiind un efort, găsește satisfacție în tot ceea ce face în legătură cu acea activitate.

- ✓ Mobilizarea resurselor interne ale elevilor;
- ✓ Dezvoltarea unor hobby-uri, pasiuni implicarea în munca de cercetare și creație.

Bibliografie:

1. Achiri I., Anastasiei M., *Metodica predării matematicii*, Chișinău, Lumina, 1992.
2. Budei R., *Tehnica Informării Rapide*, Editura Panfilius, 2009.
3. Pânișoară, I.O., *Motivarea eficientă*, EDP, București, 2005

Tehnologia și școala viitorului

Autor: Cojocă Andreea-Alexandra

Școala Gimnazială Nr.1 Ciocârlia



În ultimele decade, tehnologia a transformat radical modul în care interacționăm, muncim și învățăm. Școala viitorului, influențată de progresele tehnologice, promite să ofere o experiență educațională adaptată nevoilor generației actuale. În acest articol, vom explora cum tehnologia modelează școala viitorului și ce beneficii aduce acest proces.

1. Învățare Personalizată

Tehnologia permite personalizarea căilor de învățare. Datorită platformelor digitale, studenții pot avea acces la materiale educaționale care să se potrivească stilului lor de învățare. Inteligența artificială poate analiza performanțele elevilor, sugerând resurse și activități specifice pentru a-i ajuta să progreseze. Astfel, fiecare elev avansează în ritmul său, îmbunătățind eficiența învățării.

2. Sala de Clasă Digitală

Școala viitorului va însemna un mediu de învățare mai interactiv și mai captivant. Aici, tehnologia va juca un rol central, facilitând colaborarea între elevi și profesori prin platforme online. De exemplu, utilizarea tabletelor, laptopurilor și a tablourilor inteligente va sprijini dezvoltarea muncii de echipă și comunicarea, indiferent de locația fizică a elevilor.

3. Accesibilitate și Incluziune

Tehnologia are potențialul de a transforma educația într-un domeniu mai accesibil. Elevii din comunități defavorizate sau cu dizabilități pot beneficia de resurse online, care să le ofere șanse egale de învățare. De asemenea, cursurile online permit studenților să acceseze educație de calitate, fără să fie constrânși de limita geografică.

4. Gândirea Criativă și Abilitățile Digitale

Școala viitorului va pune accent pe dezvoltarea abilităților digitale și a gândirii critice. Elevii vor fi încurajați să folosească tehnologia pentru a rezolva probleme reale, să colaboreze pe proiecte și să dezvolte soluții inovatoare. Astfel, ei vor fi mai bine pregătiți să facă față provocărilor viitoare în carierele lor.

5. Evaluarea Continuă

Evaluările tradiționale vor fi transformate prin utilizarea tehnologiei. În locul examenelor exhaustive, școala viitorului va utiliza evaluări continue, care să reflecte progresul constant al elevilor. Platformele online vor permite profesori să monitorizeze și să analizeze performanțele elevilor în timp real, adaptând astfel procesul educațional.

6. Formarea Profesorilor

Pentru a putea integra tehnologia eficient în educație, profesorii vor avea nevoie de formare continuă. Aceștia vor trebui să se familiarizeze nu doar cu tehnologiile noi, ci și cu metodele pedagogice care să le permită să utilizeze aceste instrumente în mod creativ și eficient.

Inteligența artificială (IA) joacă un rol crucial în personalizarea procesului de învățare, transformând modul în care elevii interacționează cu materialele educaționale. Iată câteva aspecte cheie ale impactului IA în acest domeniu:

IA poate colecta și analiza date despre performanțele elevilor, inclusiv rezultatele testelor, participarea la activități și programele de studiu preferate. Aceste informații ajută la identificarea punctelor forte și a slăbiciunilor fiecărui elev, permițând o adaptare a materialelor educaționale.

Pe baza analizei datelor, sistemele bazate pe IA pot oferi recomandări personalizate de resurse și activități. De exemplu, dacă un elev întâmpină dificultăți în matematică, IA poate sugera exerciții suplimentare sau materiale didactice care să îl ajute să îmbunătățească abilitățile respective.

Sistemele de învățare adaptivă folosesc IA pentru a ajusta în timp real conținutul și dificultatea activităților în funcție de progresul elevului. Aceasta înseamnă că dacă un elev progresează rapid, el va primi provocări mai mari, în timp ce cei care au nevoie de mai mult timp pentru a înțelege conceptele vor beneficia de suport suplimentar.

IA poate oferi feedback instantaneu elevilor, permițându-le să învețe din greșeli aproape imediat. Această capacitate de a primi răspunsuri rapide poate îmbunătăți considerabil procesul de învățare și ajută elevii să își corecteze abordările fără întârzieri semnificative.

Sistemele bazate pe IA pot conecta elevii care au interese similare sau abilități complementare, facilitând lucrul în echipă și colaborarea. Aceasta nu doar că îi ajută pe elevi să învețe unii de la alții, dar și să dezvolte abilități sociale esențiale.

IA nu este utilă doar pentru elevi, ci și pentru profesori. Aceasta poate ajuta educatorii să dezvolte planuri de lecție personalizate și să îmbunătățească strategiile de predare, bazându-se pe datele și feedbackul obținut din interacțiunile cu elevii.

Inteligența artificială are un potențial imens de a transforma educația prin personalizarea procesului de învățare. Prin analiza datelor, recomandări personalizate și feedback instantaneu, IA nu doar că îmbunătățește rezultatele academice ale elevilor, ci și le face experiența de învățare mai adaptată la nevoile individuale, pregătindu-i astfel mai bine pentru viitor.

Tehnologia va continua să redefinească școala viitorului, creând un mediu educațional mai dinamic, interactiv și accesibil. Prin personalizarea experienței de învățare, creșterea accesibilității și dezvoltarea abilităților necesare în secolul XXI, școala viitorului va pregăti elevii nu doar pentru examene, ci și pentru provocările profesionale ale unei lumi în continuă schimbare. Adaptarea la aceste noi realități tehnologice este esențială pentru a asigura o educație relevantă și de calitate pentru viitor.

Bibliografie:

1. Istrate, O., Velea, S., Ceobanu, C. Pedagogie digitală, Editura Polirom, Iași, 2025.
2. Eurydice (2020), Raportul Comisiei Europene privind educația și formarea adulților în Europa, https://romania.representation.ec.europa.eu/news/raportul-comisiei-europene-privind-educatia-si-formarea-adultilor-europa-2021-09-10_ro.
3. Livingstone, S., Stoilova, M., & Nandagiri, R. (2017). Children's data and privacy online: Growing up in a digital age. www.researchgate.net/publication/372034539_Children's_data_and_privacy_online_Growing_up_in_a_digital_age?__cf_chl_tk=GLGdCfSkwwB22HaePoHMmUQZ.XNGlScuRmpqLu3zcxE-1749413042-1.0.1.1-2roAnYBeu0ZC

Modalități de gestionare a stresului în mediul educațional

Prof. Dragomir Carmen

Școala Gimnazială, Șichevița Jud. Caraș-Severin

Dezvoltarea intelectuală a unui copil se prezintă ca o succesiune a trei mari structuri, fiecare dintre acestea reprezentând cauza care generează apariția următoarei, fiecare împărțindu-se în perioade mai mari sau mai mici și respectând următoarele principii:

- ordinea în care se succed structurile este constantă, deși, de la individ la individ, putem vorbi despre accelerări sau întârzieri în dezvoltarea acestor stadii.
- fiecare structură are anumite componente care pot explica principalele reacții particulare.
- aceste componente sunt integrative, nu se substituie una celeilalte, ci o integrează ca pe o structură subordonată pe precedentă, pregătind-o pe următoarea.

Pentru a înțelege această dinamică în toată complexitatea sa, e necesar să vorbim, mai întâi, despre dezvoltarea psihică, proces continuu de transformări cantitative și calitative cu sens ascendent, concretizat în evoluția de la niveluri psihice primare, la niveluri psihice superioare, net specializate. În acest proces, se formează noi funcții și însușiri psihice care, aplicându-se nuanțat comportamentului, conduc la o mai bună adaptare și, în care are loc, totodată, o transformare a structurilor psihocomportamentale, modelându-le permanent în scopul adaptării la mediul în continuă schimbare.

Structurile psihocomportamentale sunt determinate decisiv de activitatea de învățare, iar între acestea se stabilesc anumite interdependențe care conduc la progres. Dezvoltarea este determinată, așadar, de învățare, veriga dintre ele fiind achizițiile. Pe lângă acestea, mai intervin o serie de factori – ereditatea, mediul și educația, toate la un loc conferind psihicului conținut, făcând posibilă trecerea de la operațiuni externe, concrete, la operațiuni interne, mintale. Discutând despre ontogeneza ființei umane, cu cele două etape ale sale, dezvoltarea fizică și psihică prenatală și postnatală, și referindu-ne la școlaritatea mică, este necesar să acordăm o atenție deosebită jocului, cea formă de explorare a universului ambiental, în urma căreia copiii își dezvoltă capacitatea de a înțelege reguli. Jocul reprezintă un mijloc de acomodare și, în același timp, un mijloc de acumulare de informații, de socializare educativă etc. În timpul jocului însă, învățată în familie, intervine anxietatea, cea care va duce la insuccesul școlar, dar care, prin anumite strategii, poate fi combătută și atenuată de către profesori.

Astfel, pot fi evitate jocurile care pun copiii în situația *cine este cel mai...* și preferate cele în care copiii să fie puși în situații favorabile, care să le crească stima de sine, în care profesorii decid să se adreseze utilizând mereu prenumele copiilor, să nu-i compare între ei, să nu impună standarde foarte înalte, să justifice clar și argumentat nota acordată, să dea dovadă de umor, să aibă, în general, o atitudine pozitivă, empatică și de acceptare.

Pentru ca aceste strategii să fie eficiente, profesorii trebuie să manifeste o atitudine optimistă față de educație, să aibă dragoste și dăruire față de elevi, măiestrie și tact pedagogic.

Chiar dacă unii elevi au acea stare de anxietate, ei trebuie să fie conștientizați asupra posibilităților lor reale prin diverse terapii, cum ar fi ludoterapia. Aceasta nu numai că ameliorează problemele copiilor, dar ajută și la îmbunătățirea relației părinte - copil.

Munca de combatere și diminuare a anxietății este una îndelungată, de mare finețe și comportă trei componente: stimularea pozitivă a autoaprecierii, formarea unor deprinderi de autoconducere și autocontrol în situații reale și eliminarea încordării musculare. Aceste componente se vor realiza prin laudarea copilului chiar și pentru cele mai mărunte succese, prin discuțiile care stimulează copiii să identifice și să recunoască lucrurile de care se tem, să vorbească despre emoțiile lor și să găsească soluții de rezolvare a problemelor cauzatoare de anxietate.

Pentru recuperarea copiilor anxioși, pot fi jucate jocuri precum *Complimentele*, care valorizează calitățile copiilor, jocul *Sculptura*, care ajută la controlul mușchilor feței, al mâinilor, ai picioarelor. Alte jocuri interesante ar mai fi *Eu sunt Lenuța* și *Bătaia*.

Aplicarea unui program psihologic de diminuare a anxietății școlare și a repercusiunilor acesteia influențează pozitiv dezvoltarea emoțională și a personalității preadolescentului în întregime, ceea ce contribuie la reducerea anxietății școlare.

Referințe bibliografice:

1. AUSEBEI, D. ROBINSON, F. Învățarea în școală, Editura Științifică și Enciclopedică București, 1975
2. BÂRBEL, I. PIAJET, J. Psihologia copilului, Presses Universitaires de France, 1966)
3. BIRCH, A. Psihologia dezvoltării, Editur Tehnică București, 2000)
4. BONCHIȘ, E. SĂCUI, M. Psihologia vârstelor, Editura Universală din Oradea, 2004
5. CIOFU, C. Interacțiunea părinți-copii, Ediția a II-a, București, Editura: Almatea, 1998, 218 p.
6. DAMIAN, A. Ludoteca- de la joc la educația prin joc. București. 2005
7. HOLDEVICI, I. Psihologia anxietății, București: Dual Teach. 2002. 400p.
8. IANCU, S. Psihologia școlarului. Iași: Polirom, 2000, 184p.
9. SION, G. Psihologia vârstelor, Ediția a IV-a, Editura Fundației România de Măine, 2007, ISBN 978-973- 183-013-7
10. <http://www.paginadepsihologie.ro/mecanismul-tulburarilor-de-anxietate-la-copii>

Exemple de bune practici în învățământul preșcolar având ca scop creșterea calității în educație

Profesor pentru educație timpurie, Japie Maria-Laura, G.P.N. Mărunțișu-Pătârlagele, Buzău

Pentru a îmbunătăți sistemul actual de educație, Ministerul Educației a propus, o structură nouă a anului școlar, încă din anul 2023, care este împărțit în cinci module de învățare și cinci vacanțe școlare.

Perioadele de învățare și perioadele de odihnă sunt uniform distribuite, cu un număr de cinci perioade de 6-8 săptămâni de studiu între care sunt intercalate vacanțe de minimum o săptămână de odihnă; fiecare secvență a anului școlar are astfel o durată relativ apropiată, reglajul fiind făcut prin intermediul săptămânilor de vacanță din interior, care permit și respectarea perioadelor tradiționale de sărbători.

Implementarea acestei structuri modulare este o măsură de eficientizare a timpului de instruire și trebuie asociată cu o reformă a proiectării instruirii și evaluării pentru consolidarea învățării.

Copilul preșcolar va învăța prin metode adecvate vârstei tot ceea ce îi este necesar pentru a face față cu succes clasei I. De exemplu, copiii își vor dezvolta capacitatea de a comunica, vor stabili sau consolida primele contacte cu lumea numerelor și a literelor, vor învăța să observe mediul înconjurător și să interacționeze cu ceilalți copii și cu adulți prin jocuri didactice, activități în echipă, activități de descoperire, prin desen sau muzică. Nu în ultimul rând, copiii vor beneficia de ore special destinate unei pregătiri fizice armonioase.

În clasa pregătitoare elevii nu vor da niciun fel de testări, cadrul didactic putând însă să utilizeze modalități de încurajare și de recompensare specifice vârstei.

De exemplu o metodă activă folosită în clasa pregătitoare este jocul de rol, care solicită creativitate și participare intensă, mobilizarea competențelor și a cunoștințelor anterioare și, în egală măsură, improvizație. Jocul de rol este o strategie prin care copiii școlari imită personaje din povești sau acțiuni, de exemplu: „De-a bucătăriei”, „De-a doctorul”, „La piață”, „Scufița Roșie”, „Capra cu trei iezi”. Simularea constă în punerea în scenă a unor situații similare celor din viața reală, copiii

își păstrează atitudinile, valorile și nu joacă un personaj, ci interpretează o situație. Un alt exemplu pentru a stimula creativitatea este povestea cu început dat sau povești libere, după un șir de ilustrații, o

jucărie, o siluetă, după o machetă sau planșe. Cu ajutorul acestei metode antrenăm capacitatea de elaborare verbal- expresivă, a imaginației, a inovației, a creativității. Desenele libere antrenează creativitatea școlarului, folosind metode și materiale diverse. Modelarea cu ajutorul lutului stimulează creativitatea școlarului, jocurile de tip puzzle, precum și desenul liber.

Trecerea la o organizare pe module poate avea avantajul structurării parcursului de învățare în unități mai ușor de gestionat și de monitorizat din perspectiva relației dintre învățare și evaluare, cu condiția ca proiectarea învățării să se facă în unități mai mici, și chiar integrate inter- sau multidisciplinar.

Din perspectiva curbei de învățare a elevilor, stabilirea unor obiective mai bine definite și apropiate în timp poate avea un efect motivational important, mai ales în condițiile în care procesul de învățare se bazează pe pedagogia experiențială și pe învățare prin proiecte.

Există o varietate bogată de modalități de realizare a activităților, una foarte importantă fiind proiectele educaționale pe care noi le desfășurăm. Acestea cuprind un calendar de activități planificate, urmăresc realizarea unui scop bine definit, într-un cadru bine stabilit și într-o perioadă de timp bine definită. Sunt o modalitate de acumulare a unor noi experiențe de cunoaștere, rezolvând probleme practice în diferite situații date, fiind de altfel un instrument al dezvoltării și inovării organizațiilor școlare.

Parteneriatul educațional este o atitudine abordată în sprijinul dezvoltării societății prin prisma educativă și presupune participarea la o acțiune educativă comună, interacțiuni constructive acceptate de către toți partenerii, comunicare eficientă între participanți, acțiuni comune cu respectare rolului fiecărui participant, interrelaționare.

Aceste activități din cadrul proiectelor educative aduc un surplus de informații copiilor, astfel că experiența de învățare informală și non-formală completează și lărgeste experiența de învățare formală. Parteneriatul educațional devine tot mai prezent în relațiile de colaborare ce se stabilesc între unitățile de învățământ și diferitele segmente ale societății, reprezentând modalitatea formală sau informală prin care cele două părți (sau mai multe) decid să acționeze împreună pentru atingerea unui scop comun. Pentru ca reușita unui acord de parteneriat să fie la cote maxime, acesta implică:

- identificare scopului, a intereselor comune, utile partenerilor;

- găsirea modului optim pentru realizarea scopului propus, organizarea și conducerea resurselor disponibile pentru a atinge scopul propus;
- consolidarea eficientă a atitudinilor și tehnicilor diferite care se pot aplica diferitelor sarcini.

Referitor la realizarea activităților de bune practici, la noi în școală, se desfășoară o gamă variată de proiecte și parteneriate educaționale în colaborare cu diferiți factori educaționali, organizate și desfășurate pe nivele de vârstă, local sau la nivel național-proiecte prevăzute în cadrul programelor naționale.

Proiecte educative la nivel local – pe nivele de vârstă :

1. LUMEA CĂRȚILOR ȘI A POVEȘTILOR

În cadrul proiectului educațional „Lumea cărților și a poveștilor”, s-au desfășurat o serie de activități care au avut scop familiarizarea cu instituția locală, conștientizarea utilizării unei biblioteci, trezirea interesului pentru alcătuirea unei biblioteci personale, dezvoltarea exprimării orale, a creativității și expresivității limbajului oral.

- vizite la bibliotecă, lecturi model, activități plastice și practice în echipă
- învățarea unor cântece, poezii, jocuri distractive
- vizionări de casete, CD-uri cu activități prestabilite în funcție de obiective comune.

2. PRIETENII NATURII

În cadrul proiectului educațional „Prietenii naturii”, s-au desfășurat o serie de activități care au avut scop educarea și cultivarea dragostei și interesul pentru lumea care ne înconjoară, ocrotirea plantelor, păstrarea curățeniei și a sănătății mediului, plantare de flori și puiți de pomi, îngrijirea spațiului verde.

- activități de plantare de flori în curtea grădiniței, a unor semințe de fasole și grâu, de colectare a deșeurilor
- adunarea frunzelor uscate, însușirea și respectarea regulilor de comportare civilizată în timpul ieșirilor în natură
- plimbări, vizite, excursii

3. SĂ CIRCULĂM CORECT

În cadrul proiectului educațional „Să circulăm corect”, s-au desfășurat o serie de activități care au avut scop cunoașterea legilor de circulație și prevenirea accidentelor rutiere, reducerea numărului de victime în rândul copiilor.

- vizite la poliție
- activități desfășurate în curtea școlii cu agentul de poliție
- convorbiri, memorizări activități practice

4. POMPIERII - PRIETENII NOȘTRI

În cadrul proiectului educațional „Pompierii, prietenii noștri”, s-au desfășurat o serie de activități care au avut scop cunoașterea și exersarea modului de comportare în cazul producerii unui incendiu sau a unui cutremur, cunoașterea modului de apelare a numărului de urgență 112 în cazul producerii unei situații de urgență.

- vizite la pompieri,

- activități practice
- concursuri aplicative

5. SĂ FIM BUNI CREȘTINI

În cadrul proiectului educațional „Să fim buni creștini”, s-au desfășurat o serie de activități care au avut scop dobândirea unor cunoștințe despre învățătura creștină, valorile morale cum ar fi omenia, bunătatea, speranța, încrederea, ajutorarea, și comportamentul unui bun creștin în viața de zi cu zi și în special în zilele de sărbători.

- vizite la biserică
- lecturarea unor povești despre fapte bune
- acțiuni de caritate
- donarea unor pachete cu jucării și dulciuri copiilor cu nevoi special.

Partenerii implicați în aceste proiecte sunt: familia, asociația părinților, grădinițe/ școli, agenți educaționali, psihologi, logopezi, bibliotecari, membri ai comunității – medici, preoți, agenți de poliție, pompieri, pădurari, reprezentanți ai primăriei.

Inițierea și derularea de activități în parteneriat reprezintă o provocare pentru profesorii de azi, necesitând multă creativitate, dinamism în derularea acestora, dar și responsabilitate și flexibilitate.

Nimeni nu se naște gata învățat, gata format – totul se educă în familie, grădiniță, școală și în comunitate, în scopul integrării active a individului în viața socială.

Bibliografie

- Roșca Alexandru, Psihologia copilului preșcolar, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1968, pagina 5, 191, 192. Vincent R. „Cunoașterea copilului, ed. Didactică și Pedagogică, București 1972.
- Dumitrana M. „Copilul, familia și grădinița” Iași, ed. Compania, 2000.
- Păuna Adriana Camelia „Rolul jocului în asigurarea continuității între activitatea din grădiniță și cea din școală, ed. Sf Ierarh Nicolae, 2010.
- Ghid de bune practici în educația timpurie.

Tehnologia în educație-avantaje și dezavantaje

Prof.pentru educație timpurie,Japie Maria-Laura,G.P.N.Mărunțișu-Pătârlagele,Buzău

Tehnologia este pretutindeni și tinde să-și extindă utilizările în toate domeniile societății.

Introducerea tehnologiei în educație este, fără îndoială, cea mai eficientă modalitate de a oferi elevilor oricând și oriunde accesul la o educație de calitate

Până de curând, tehnologia și educația erau doi termeni care nu se asociau prea des, în special folosiți în sintagma „tehnologia în educație”, care ar reprezenta un rol major pentru tehnologie în învățare.

Majoritatea persoanelor considerau că dacă stai la calculator sau pe telefon nu faci nimic productiv.

Însă, în ultimii ani, au apărut o multitudine de platforme online, care facilitează procesul de învățare.

Tot mai multe companii oferă resurse digitalizate pentru învățare. Pe lângă platformele interactive și jocurile educative se regăsesc și manualele, care până acum le aveam doar pe hârtie, în format digital.

Acest lucru ușurează procesul de predare, deoarece cadrul didactic poate accesa sutele de resurse de oriunde, cu unica condiție de a avea conexiune la internet. Pe de altă parte, tehnologia în educație se poate utiliza și fără a avea acces la internet.

O mare parte dintre resursele pe care le găsim în mediul online se pot descărca pe calculator, astfel ele pot fi folosite oricând de profesori. De asemenea, cadrul didactic poate folosi programe care sunt deja pe calculator, de exemplu, PowerPoint, pentru a realiza animații și momente de predare interactive.

Așadar, tehnologia în educație poate deveni cu ușurință o parte integrantă a actului de predare-învățare. Folosind aplicații simple și accesibile, cadrul didactic poate să utilizeze tehnologia în educație pentru a face orele de curs mai interesante și atractive.

Avantajele pentru tehnologia în educație:

1. Tehnologia în educație are ca prim avantaj diversificarea metodelor de predare. Prin utilizarea prezentărilor, videoclipurilor sau jocurilor online educative, profesorul oferă posibilitatea elevilor de a învăța despre subiectele discutate, prin metode inovative care îi captivează.
2. De asemenea, prin anumite jocuri și aplicații pentru mai mulți jucători, elevii pot interacționa unul cu celălalt. În acest mod vor reuși să lucreze ca o echipă pentru a duce la final scopul exercițiului.
3. Prin utilizarea tehnologiei, profesorilor le va fi mai ușor să realizeze fișe de lucru. Folosind un calculator, pot schimba cu ușurință structura sau formularea din acestea. De exemplu, în cazul meseriilor care se schimbă, profesorul poate să adauge sau să scoată anumite meserii de pe fișa de lucru pentru a fi la curent cu cele mai noi joburi. Iar, în acest mod nu trebuie să refacă toată fișa de lucru.

4. Nu în ultimul rând, când se rezolvă sarcinile pe o aplicație, în general sunt mai concise. Adică, se utilizează de multe ori întrebările grilă sau cele cu răspuns scurt. Dar, cu siguranță că există și anumite aplicații și moduri în care tehnologia poate fi folosită în educație.

Efectele negative, dezavantaje , ale tehnologiei asupra comportamentului omului:

1.Tehnologia ne face să ne simțim izolați

Atașamentul de dispozitivele noastre , ne poate duce cu ușurință spre sentimentul de izolare. O lipsă semnificativă de contact uman poate provoca chiar [depresie](#). Când majoritatea interacțiunilor noastre cu ceilalți au loc online,s-ar putea chiar să ne simțim deconectați. În cele din urmă, comunicarea electronică este departe de adevărata companie umană și poate chiar să ne rănească relațiile personale. De exemplu, senzația impersonală de a trimite mesaje text duce deseori la o comunicare greșită. Pe măsură ce comunicarea prin text continuă să crească, acest lucru are ca rezultat o distanță mai mare între noi și chiar și cei mai apropiați de noi.

2.Tehnologia este o sursă constantă de distragere a atenției

Când suntem distrași în permanență de mesajele și notificările primite, ne pierdem atenția asupra a ceea ce ne dorim de fapt să facem. Cu toții am văzut oameni care scriu sau derulează în timp ce poartă o conversație, conduc, mănâncă,se uită la un film sau lucrează. Fluxul constant de informații este copleșitor și nu pare să existe vreo scăpare.

3.Tehnologia promovează un stil de viață sedentar

Acesta poate fi unul dintre cele mai mari dezavantaje ale unei lumi pline de dispozitive. Copiii care joacă jocuri video în mod constant și cei care își petrec o mare parte din timp online nu fac atât de mult exercițiu fizic. Progresele tehnologice au ca rezultat faptul că ne ținem lipiți de dispozitivele noastre, fie pe canapea uitându-ne la televizor, fie cu un telefon mobil în mână. Cu cât petrecem mai mult timp pe YouTube și Instagram, cu atât mai puțin timp petrecut afară făcând alte lucruri.

4.Utilizarea tehnologiei poate îngreuna imaginația la copii

Cum a schimbat tehnologia lumea în care trăim când vine vorba de imaginația copiilor noștri? Cei dintre noi care sunt mai în vârstă își amintesc probabil că s-au jucat într-o cutie de carton sau au făcut un fort din pături în sufragerie. Imaginația noastră era nesfârșită pentru că era tot ce aveam pentru a ne umple timpul. Având în vedere acest lucru,trebuie să ne întrebăm cât de mult tehnologia dăunează dezvoltării copiilor noștri. Copiii nu mai au nevoie să se bazeze doar pe imaginația lor. Tot ce trebuie să facă este să deschidă o tabletă sau să sară într-un joc video unde li se vor oferi ore de distracție non-stop.

5.Tehnologia nu construiește cele mai bune abilități sociale.

Acesta poate fi cel mai frecvent efect secundar negativ al tehnologiei. Rețelele sociale ne mențin înrădăcinați în contactul impersonal. De multe ori nu avem un contact față în față cât îl avem online. Ca urmare, abilitățile noastre sociale nu sunt la fel de dezvoltate în comparație cu cei care petrec mai mult timp în lume față în față cu oamenii. Abilitățile noastre de a prelua indicii sociale și limbajul corpului scad,ceea ce duce la mai multe comunicări greșite.

6. Dependența de tehnologie este din ce în ce mai răspândită

Unul dintre cele mai negative efecte ale tehnologiei este creșterea dependenței de tehnologie.

Tulburarea de utilizare a internetului sau dependența de jocuri pe internet este o clasificare destul de nouă și o tendință de creștere, dar multe jocuri video captivante sunt construite cu această intenție.

7. Postură greșită

Modul în care mulți oameni folosesc dispozitivele mobile și computerele poate contribui, de asemenea, la o postură incorectă. În timp, acest lucru poate duce la probleme musculo-scheletice.

8. Probleme de somn

Utilizarea tehnologiei prea aproape de ora de culcare poate cauza probleme cu somnul. Acest efect este legat de expunerea la **lumina albastră** emisă de telefoanele mobile, cititoarele electronice și computere. Această lumină stimulează creierul, ceea ce poate îngreuna adormirea și afecta calitatea somnului.

Concluzie

Relația dintre tehnologie și educație este una în continuă dezvoltare, învățământul fiind dependent de mijloacele de cercetare, predare și acumulare a cunoștințelor pe care tehnologia le oferă, dezvoltându-se, astfel, o nouă formă de școlarizare, care va revoluționa pentru totdeauna varianta clasică de educare a elevilor.

Așadar, educația online este, într-adevăr, școala viitorului, întrucât reprezintă o formă mai facilă de învățare, iar implementarea ei este abia la început. Se consideră că procesul de implementare va continua până în punctul în care modalitatea de predare clasică, va fi complet înlocuită de educația online.

FIȘĂ DE LUCRU

Prof. Lupușoru Daniela

Școala Gimnazială Nr.1 Concești – Botoșani

Clasa: a II-a

Durata: 30-40 min

Scop: Consolidarea cunoștințelor despre ortograme prin activități nonformale

1. Ghicește ortograma! (Joc de mimă sau desen)

Instrucțiuni:

- Elevii sunt împărțiți în echipe.
- Fiecare echipă extrage un bilețel cu o propoziție care conține o ortogramă lipsă (ex: ____ dus la magazin).
- Un elev mimează propoziția, iar ceilalți trebuie să completeze corect ortograma.

Exemple de propoziții:

- ____ dus la școală. → **S-a**
- Mama ____ făcut o ciorbă bună. → **a**
- Nu ____ văzut de mult. → **I-a**
- ____ uitat caietul acasă? → **Ți-a**

2. Completează propozițiile corect!

Completează spațiile libere cu ortograma potrivită:

1. Maria ____ dus la piață cu mama ei.
2. Tu ____ luat creionul meu?
3. El nu ____ închis geamul.
4. ____ văzut că plouă?
5. ____ cuminte și atent la ore!

3. Orto-Șarade (Joc de grup)

Materiale: cartonașe cu perechi de ortograme (ex: sa/s-a, la/l-a etc.)

Instrucțiuni:

- Fiecare grup primește un set de cartonașe.
- Profesorul citește o propoziție.
- Elevii aleg cartonașul corect și îl ridică în aer.

Exemplu:

„Ana ___ dus ghiozdanul fratelui ei.”

✓ Elevii aleg cartonașul „s-a”.

4. Creează tu propoziții!

Scrie câte o propoziție pentru fiecare dintre ortogramele de mai jos:

- **sa / s-a**
- **la / l-a**
- **ia / i-a**
- **nu / n-a / n-ai**
- **ne / ne-a / nee**

5. Colorează corect! (activitate tip „vânătoare de ortograme”)
Instrucțiuni:

- Fiecare elev primește o fișă cu un text scurt în care ortogramele sunt amestecate.
- Elevul trebuie să sublinieze/coloreze corect ortogramele găsite.

Text exemplu:

Ana **s-a** dus **la** magazin. Pe drum, **l-a** întâlnit pe Andrei, care **i-a** spus: „**la** o pâine și pentru mine!” Ana a întrebat: „Dar **n-ai** bani?” Andrei a spus: „**Ne-a** dat mama înainte să plecăm.”

✓ Colorează: s-a, la, l-a, i-a, ia, n-ai, ne-a

Evaluare prin joc:

La final, organizează un joc tip „Scaunele muzicale ortografice” – când se oprește muzica, elevii trag un bilețel cu o ortogramă și trebuie să spună o propoziție cu ea.

Studiu de specialitate – Internetul și influența lui asupra elevilor

Nistora Agneta, Liceul Tehnologic de Construcții și Protecția Mediului Arad

Internetul a pătruns cu pași rapizi în toate domeniile vieții noastre, inclusiv în educație joacă un rol foarte important în procesul educativ, oferind oportunități mari pentru dezvoltare, cum ar fi învățământul la distanță sau accesul la un număr mare de cursuri gratuite oferite de cele mai bune universități din lume. Internetul a ușurat substanțial procesul de studii al elevilor și studenților, mai ales în timpul pandemiei. Internetul este important pentru elevi deoarece le oferă acces rapid la o cantitate uriașă de informații, le facilitează învățarea și comunicarea cu colegii și profesorii, oferă posibilitatea de a participa la cursuri și activități extrașcolare online, și le dezvoltă abilități esențiale pentru secolul XXI, cum ar fi gândirea critică și abilitățile digitale. Utilizarea internetului îi ajută pe elevi să se familiarizeze cu tehnologia și să dobândească competențe digitale esențiale pentru viitor.

Internetul este asemănător cu o capcană.

O mare parte din numărul de copii și tineri de azi au uitat de jocurile copilăriei precum „V-ați ascunselea”, „Baba oarba”, „Țară, țară vrem ostași” și altele asemănătoare pe care le jucam mulți dintre noi la vârsta copilăriei. Azi, mai nou, copiii de vârstă școlară nu se prea mai întâlnesc să vorbească, să se joace sau să își petreacă timpul cu prietenii deoarece există așa numita „socializare online”. Fie că vorbim despre copiii de grădiniță sau de elevi până la vârsta maturității, marea majoritate petrec din ce în ce mai mult timp la calculator sau pe telefon și, mai ales, pe internet. Internetul s-a dezvoltat destul de mult în ultimii ani iar astăzi a reușit să devină foarte popular printre tinerii din România.

Internetul este foarte dezorganizat, iar structura lui este foarte diversificată astfel încât de multe ori se pot obține informații mult prea ușor, rareori existând oarecum un control asupra restricției în funcție de vârsta celui care caută o anumită informație, oferindu-se un anumit conținut specific așa cum ar trebui să fie de exemplu pentru copiii de până la 10 ani.

Mulți psihologi trag diverse semnale de avertizare asupra influenței internetului în rândul adolescenților. Probleme precum lipsa de comunicare, vorbirea dificilă, exprimarea incorectă și chiar incoerentă sau insomniile arată cât de gravă este situația. De asemenea medicii subliniază urmările nedorite precum deformările coloanei vertebrale sau petrecerea orelor pe scaun în fața calculatorului, care duc la probleme grave de sănătate, precum și la creșterea numărului de persoane supraponderale.

Dependența de internet reprezintă o problemă extrem de serioasă, având în vedere statisticile care arată că aceasta afectează între 6 și 10% din populația internaută. Există o listă de semne și simptome care conține indicatori precum anxietate, insomnii, o crescută stare de spirit euforică când ești implicat în activități pe internet și schimbări fizice precum îngrășare sau pierdere în greutate, dureri de

spate, de cap și sindrom de tunel carpian (cea din urmă fiind acea durere persistentă în incheietura mâinii, provocată de utilizarea frenetică a tastaturii).

Problema dependenței de internet este una globală. State precum China și Coreea de Sud au desemnat dependența de internet ca *problema de sănătate publică numărul 1*. În opinia psihiatrului american Jerald Block, dependența de internet este o dereglare compulsivă atât de răspândită încât ar trebui inclusă fără doar și poate în următoarea ediție a nomenclatorului bolilor psihice (DSM-V)

Într-adevăr, există o psihopatologie în toată puterea cuvântului asociată așa-numitei dependențe cauzate de abuzul de internet, ale cărei simptome sunt considerate de unii specialiști similare cu cele ale dependenței de substanțe. Vi s-a întâmplat vreodata să vă treziți noaptea și să simțiți nevoia incontrollabilă de a vă controla telefonul sau e-mailul? Să închideți computerul și să simțiți un gol teribil? Să vă identificați cu avatarul atribuit propriului nickname? Acestea sunt semnele evidente ale acestei boli, termenul de „Internet Addiction Disorder – IAD” datorându-se psihiatrului american Ivan Goldberg, autorul criteriilor de diagnosticare a acestei maladii. Iată care sunt principale simptome ale IAD, conform criteriilor lui Goldberg :

1. Nevoia de a petrece tot mai mult timp în rețea pentru a obține satisfacții emoționale;
2. Reducerea semnificativă a interesului pentru alte activități care nu au legătură cu internetul;
3. Dezvoltarea, după suspendarea sau diminuarea utilizării internetului, a unei stări de agitație psihomotorie, anxietate, depresie, gânduri obsesive cu privire la ceea ce se întâmplă online, clasicele simptome ale abstenenței;
4. Necesitatea de a fi online tot mai des sau pentru perioade de timp prelungite față de intenția inițială;
5. Imposibilitatea de a întrerupe sau de a ține sub control utilizarea internetului;
6. Petrecerea a peste 8 ore/zi online și dedicarea unui timp îndelungat activităților corelate internetului.
7. Continuarea utilizării internetului în pofida unor probleme generate de utilizarea excesivă a acestuia, fie ele fizice, sociale, psihologice sau la locul de muncă.

Orice dependență implică niște mecanisme specifice:

- *toleranța*, care constrânge la creșterea continuă a „dozei” pentru a obține efectul dorit, cel de la început
- *abstinența*, cu apariția simptomelor specifice reducerii sau suspendării unui anumit stimul și așa-numitul „*craving*” suferința psihică intensă, uneori chiar fizică, însoțită de gânduri fixe, iritabilitate, insomnie, depresie și în cazurile cele mai grave, senzații de depersonalizare.

Bibliografie :

1. <http://www.descopera.ro/lumea-digitala/4975336-recuperarea-din-iad-cand-internetul-dauneaza-grav-sanatatii>

Studiu de specialitate Stimularea creativității elevilor prin educație nonformală

Prof. Nistora Agneta, Liceul Tehnologic de Construcții și Protecția Mediului Arad

Educația constituie o componentă a existenței socio-umane. Ea este astfel un proces în plină desfășurare. Fiind un proces de maximă complexitate, educația se prezintă sub trei forme, și anume: educația formală, educația nonformală și educația informală.

Educația formală reprezintă totalitatea influențelor care se exercită asupra elevilor de către instituții specializate, fie că este vorba de școli, universități sau alte instituții de formare. Educația nonformală cuprinde sau include totalitatea influențelor de natură educativă realizate în afara clasei sau a școlii.

Educația informală desemnează totalitatea influențelor de natură educativă exercitate asupra indivizilor în mod spontan sau difuz, formă în plină ascensiune comparativ cu deceniile anterioare.

Secolul XXI a marcat un punct de turnură în evoluția conceptelor de educație. După o binecunoscută clasificare UNESCO, educația extracurriculară, adică educația dincolo de procesul de învățământ, apare sub două aspecte principale: educația informală – reprezintă influența incidentală a mediului social transmisă prin situațiile vieții de zi cu zi - și educația nonformală, care se realizează fie în sistemul de învățământ, fie în cadrul unei organizații cu caracter educativ.

Activitățile organizate în afara clasei includ cercuri pe discipline, cene literare, ansambluri artistice, sportive, întreceri, competiții, concursuri, olimpiade școlare. Activitățile realizate în afara școlii includ activitățile organizate în scopul petrecerii timpului liber – 58 excursii, vizite, tabere, vizionarea de filme, spectacole etc, precum și activități organizate ca soluții alternative de perfecționare, instruire personală.

În plan european, inițiativa promovării activităților educative extracurriculare aparține Consiliului Europei prin Comitetul de Miniștri care și-a concretizat demersurile în recomandările adresate în acest domeniu statelor membre:

- creșterea calității actului educațional;
- introducerea elementelor educative în proiectarea și desfășurarea activităților didactice la fiecare disciplină;
- stimularea interesului elevilor și a cadrelor didactice de a se implica în proiecte și programe educative;
- stimularea inițiativei tinerilor în dezvoltarea vieții comunității școlare;
- asigurarea șanselor egale de dezvoltare personală.

Activitățile extracurriculare au un aspect pozitiv asupra dezvoltării copilului. Pe lângă valoarea lor educativă, de a descoperi potențialul creativ al copilului, aceste activități mai au avantajul dezvoltării unor relații bazate pe prietenie, solidaritate, respect, non-discriminare, egalitate, toleranță, libertate, integritate, demnitate. Aceste activități pot stimula în mare măsură imaginația și creativitatea elevilor, iar acest lucru se explică din două perspective. Pe de o parte, elevii participă la activități spre care au optat și pentru care au o serie de interese și aptitudini. Pe de altă parte, activitățile de tip nonformal se desfășoară în cadre și contexte unde nivelul de permisivitate este mai mare și unde inițiativele elevilor sunt luate în considerație.

În școala noastră s-a afirmat în ultimii ani un sistem de activități, care se perfecționează în permanență, tendința de dezvoltare a acestui sistem fiind orientată spre satisfacerea intereselor și opțiunilor individuale ale elevilor. Având un caracter atractiv, elevii participă într-o atmosferă de voie bună și optimism, cu însuflețire și dăruire, la astfel de activități.

Creativitatea copiilor este stimulată încă de la vârsta preșcolară și este continuată la școală prin practicarea unor jocuri specifice vârstei. Este știut faptul că jocul este esența și rațiunea de a fi a copilăriei. Prin joc, copilul aspiră la condiția adultului. Jocul socializează, umanizează, prin joc se realizează cunoașterea realității. Se exersează funcțiile psihomotrice și socioafective, el are rolul de a bucura, de a destinde, de a crea confort spiritual.

Concursurile pe diferite teme sunt, de asemenea, momente deosebit de atractive pentru copii. Acestea le dau posibilitatea să demonstreze practic ce au învățat la școală sau acasă. Ei pot realiza opere a căror originalitate este remarcată atât de colegi cât și de persoane din afara grupului: desene, compuneri, poezii, machete. Concursurile cu premii sunt necesare în dezvoltarea creativității copiilor și presupun o cunoaștere aprofundată a materiei învățate. Întrebările pot cuprinde interpretare, recitare, priceperi și deprinderi formate în activități practice.

Serbarea școlară reprezintă o modalitate eficientă de cultivare a capacităților de vorbire și înclinațiilor artistice ale elevilor. Prin conținutul vehiculat în cadrul serbării, elevii culeg o bogăție de idei, impresii, trăiesc autentic, spontan și sincer situațiile redată. Serbarea contribuie la dezvoltarea armonioasă a personalității elevilor. Lectura artistică, dansul, cântecul, devin puternice stimulente ale sensibilității estetice. Aceasta este sporită și de cadrul organizatoric: sala de festivități, un colț din natură amenajate în chip sărbătoresc. Motivația și voința de a realiza ei înșiși spectacole pot fi considerate factori ai creativității. Contribuția copiilor la pregătirea și realizarea unui spectacol artistic nu trebuie privită ca un scop în sine, ci prin prisma dorinței de a oferi ceva spectatorilor: distracție, plăcere estetică, satisfacție, toate acestea îmbogățindu-le viața, făcând-o mai frumoasă, mai plină de sens. Reacția spectatorilor îi stimulează pe copii să dea tot ce sunt în stare. Conceperea și pregătirea serbărilor implică într-o mare măsură creativitatea elevilor. Într-un spectacol fiind mereu nevoie de ceva nou, copiilor li se oferă posibilități diverse de a-și valorifica imaginația. Prin dramatizarea unor povești, a unor aspecte din viața școlară se asigură participarea activă și conștientă a copiilor la propria formare. Orice dramatizare poate fi transformată într-un joc de creație. Prin jocul de creație copiii continuă dramatizarea într-un stil original. Serbările includ și preocupări privind decorul și costumația, la confecționarea cărora îi putem implica pe copii. Este un bun prilej de a-și demonstra imaginația, simțul estetic și îndemânarea.

Vizionarea în colectiv a filmelor este o activitate foarte îndrăgită de copii, nu numai datorită fascinației pe care imaginea filmului o exercită asupra lor, ci și dorinței de a se afla în grupul prietenilor și colegilor cu care pot schimba impresii. Vizionările pot constitui o sursă de informații, dar în același timp un punct de plecare în organizarea unor acțiuni interesante. De exemplu, vizionarea emisiunilor muzicale, de teatru, urmată de discuții pregătite în prealabil, pe lângă faptul că realizează completarea unor aspecte educative, stimulează și orientează copiii spre unele domenii de activitate: muzică, sport, poezie, pictură etc.

Realizarea revistei școlii a dat posibilitatea ca un număr considerabil de elevi să-și manifeste creativitatea și talentul, aceștia publicând poezii, eseuri, scenete, interviuri, reportaje, cronici sportive.

Activitățile extracurriculare derulate la nivelul instituției noastre de învățământ, au reprezentat modalități alternative de petrecere a timpului liber, la care au recurs elevii, din necesitatea satisfacerii unor nevoi și trebuințe personale, acestea fiind menite să le ofere oportunități multiple de recreere și

care să le dezvolte spiritual de competiție, aptitudinile și potențialul creator, imaginația și ingeniozitatea. Activitățile extracurriculare oferă numeroase posibilități de valorificare și consolidare a cunoștințelor și deprinderilor, de exersare a comportamentelor morale. Gama acestor activități este foarte variată și permite abordarea interdisciplinară, valorificându-se cunoștințele din toate domeniile. Dincolo de aceste avantaje activitățile extracurriculare apropie copiii, le oferă ocazia să se cunoască mai bine, să comunice, să coopereze, să realizeze lucruri frumoase, originale.

Putem spune că educația nonformală este o componenta educațională valoroasă și eficientă, căreia orice cadru didactic trebuie să-i acorde atenție, adoptând el, în primul rând, o atitudine creatoare, atât în modul de realizare al activității, cât și în relațiile cu elevii, asigurând astfel o atmosferă relaxantă care să permită stimularea creativă a copiilor. Elevul poate fi determinat să aibă încredere în forțele proprii, să-și învingă temerile lucrând și stimulând elementul creativ, indiferent de natura lui: literatură, pictură, muzică, fizică, sculptură etc. Indiferent de forma acestora, activitățile extracurriculare, prin structura și conținutul lor specific completează activitatea de învățare în clasă.

Bibliografie:

- Cucoș, C., 1999 – Pedagogie, București, Editura Polirom
 Radu, I.; Ionescu, M., 1987- Experiența didactică și creativitate, Cluj, Editura Dacia
 Roco, M., 2001– Creativitate și inteligență emoțională, Iași, Editura Polirom
 Stoica A., 1983 – Creativitatea elevilor, EDP, București

„Social and Emotional Learning (SEL) for Successful Schools”

Autor: Stănoniu Elena- Cătălina

Învățător, Școala Gimnazială Tătărani

Neagu Elena-Mădălina

Profesor pentru învățământul preșcolar, GPN Tătărani

Prezentare Curs:

Introducere

În perioada 4- 8 august 2025, două cadre didactice ale Școlii Gimnaziale Tătărani , Neagu Elena Mădălina și Stănoniu Elena Cătălina au participat în Budapesta, Ungaria, la cursul internațional **„Social and Emotional Learning (SEL) for Successful Schools”**, din cadrul proiectului de ACREDITARE ERASMUS +

(cod 2023-1-RO01-KA120-SCH-000193684). Cursul a reprezentat o experiență transformatoare, aducând perspective noi asupra importanței dezvoltării emoționale și sociale în mediul educațional, un program menit să îmbunătățească abilitățile sociale și emoționale în mediul școlar.

Cursul s-a desfășurat pe parcursul a cinci zile, fiecare zi fiind dedicată unui set specific de competențe și strategii.

Ziua 1: Știința Emoțiilor și Granularitatea Emoțională

În prima zi, s-a explorat conceptul de *„The Science of Emotions and Emotional Granularity”*. S-a discutat despre cum emoțiile influențează comportamentul uman și despre importanța recunoașterii și înțelegerii nuanțelor emoționale pentru a îmbunătăți interacțiunile și deciziile.

Ziua 2: Instrumente și Strategii de Conștientizare de Sine

A doua zi a fost dedicată *„Self-awareness tools and strategies”*. Accentul s-a pus pe dezvoltarea conștientizării de sine și folosirea diverselor instrumente pentru a îmbunătăți introspecția și autorefecția, aspecte esențiale pentru gestionarea emoțiilor și îmbunătățirea relațiilor interpersonale.

Ziua 3: Abilități de Colaborare și Relaționare

Ziua a treia a fost axată pe *„Collaboration and Relationship Skills”* și *„Social Awareness”*.

S-a reliefat importanța colaborării eficiente și dezvoltarea abilităților de relaționare, precum și conștientizarea dinamicii sociale și diversității culturale.

Ziua 4: Autogestionare și Managementul Deciziilor

A patra zi a cursului a avut ca temă *„Self-management and Relationship Skills”, „Decision Making and Conflict Management”, „Ruler Approach”,* și *„Mindfulness in Schools Resilience”*. Aceste subiecte/metode oferă

instrumente pentru a gestiona conflictele și a lua decizii, precum și pentru a integra mindfulness (atenția conștientă) în viața școlară, cu scopul de a spori reziliența

Ziua 5: Managementul Conflictului și Activități Practice SEL

Ultima zi a cursului s-a concentrat pe „*Conflict Management SEL*” și „*Practical SEL Activities for Different Classrooms*”. S-au aplicat cunoștințele acumulate în activități practice, dezvoltând strategii de management al conflictului într-un mod constructiv și empatic, dar și activități SEL (Învățarea Social-Emoțională) adaptate pentru diverse tipuri de săli de clasă.

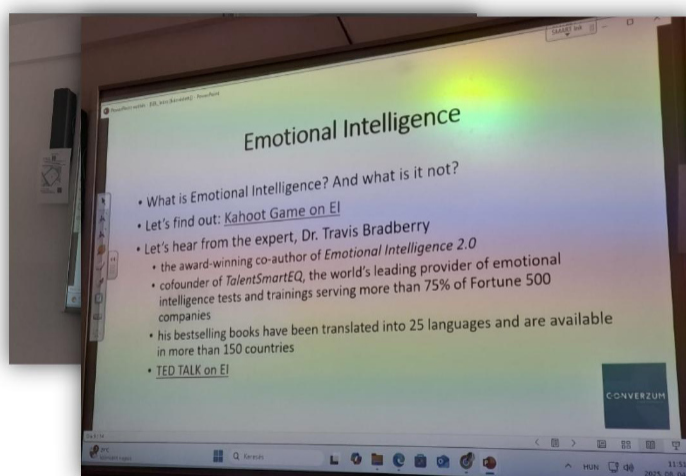
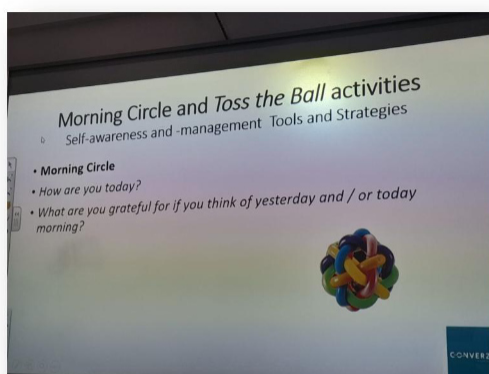
Despre Budapesta

Budapesta, orașul gazdă, un loc splendid, plin de istorie și cultură a fost un cadru ideal pentru acest curs. Renumită pentru arhitectura sa impresionantă, cum ar fi clădirea Parlamentului și Băile Termale Széchenyi, Budapesta oferă o atmosferă vibrantă și o varietate de activități culturale. Orașul este un hub educațional și cultural, fiind locul ideal pentru desfășurarea unui astfel de curs inovator.

Experiența ERASMUS în Budapesta a fost nu doar o ocazie de dezvoltare profesională, ci și una de explorare culturală și personală a cadrelor didactice implicate, alături de participanți din Italia, Spania și Cipru.

Cursul „*Social and Emotional Learning (SEL) for Successful Schools*” integrează o serie abilități și cunoștințe valoroase în ceea ce privește activitatea educațională, oferind șansa de a interacționa cu profesioniști, de a împărtăși respectiv, îmbogăți experiențele din perspectiva învățării sociale și emoționale (SEL) în școli și implementarea sa în mediul educațional:

- Dezvoltarea emoțională: îmbunătățirea competențelor emoționale ale elevilor.
- Climat școlar pozitiv: un mediu școlar care susține dezvoltarea elevilor.
- Strategii de intervenție: metode pentru a sprijini elevii cu dificultăți emoționale sau sociale.



Modalități de dezvoltare a competențelor cognitive la preșcolari -studiu de specialitate -

Autor: Streian Diana

Prof. logoped CJRAE Timiș

Perioada preșcolară reprezintă o etapă esențială în formarea personalității copilului, fiind caracterizată printr-o dezvoltare intensă a proceselor cognitive. În această etapă, copiii încep să-și dezvolte capacități precum gândirea logică, atenția, memoria, limbajul, imaginația și capacitatea de rezolvare de probleme. Prin urmare, stimularea și cultivarea acestor competențe în grădiniță reprezintă o prioritate în educația timpurie.

Dezvoltarea cognitivă nu este un proces pasiv, ci presupune implicarea copilului în activități adaptate nivelului său de dezvoltare, într-un mediu stimulativ și securizant. Rolul educatorului este de a crea contexte de învățare în care copilul să exploreze, să experimenteze și să construiască sensuri prin joc și interacțiune.

Competențele cognitive includ o serie de abilități mentale prin care copilul:

- percepe și procesează informații din mediul înconjurător,
- își formează concepte și categorii,
- face raționamente și inferențe logice,
- memorează și aplică cunoștințe,
- dezvoltă gândirea critică și capacitatea de a rezolva probleme.

Potrivit teoriei dezvoltării cognitive a lui Jean Piaget, preșcolarul se află în stadiul preoperațional (2–7 ani), caracterizat prin gândire simbolică, egocentrism și dificultăți în înțelegerea operațiilor logice. Cu toate acestea, copilul este capabil de învățare activă și dezvoltare accelerată, dacă este susținut prin metode adecvate.

Principalele modalități de dezvoltare a competențelor cognitive la preșcolari se referă la:

1. Jocul didactic. Jocul este principala activitate a copilului preșcolar și un instrument esențial pentru dezvoltarea cognitivă. Prin joc, copilul învață să compare, să clasifice, să numere, să ordoneze, să rezolve probleme simple și să-și dezvolte atenția și memoria. (exemple: jocuri de sortare - după formă, culoare, mărime; jocuri cu cuburi logice; jocuri de potrivire și asociere (imagini – concepte, obiecte – funcții); jocuri matematice cu materiale concrete.

2. Activitățile de învățare dirijate (pe domenii experiențiale). Acestea includ activități planificate de educator în domeniile: științe / cunoașterea mediului – stimulează curiozitatea și învățarea prin experimentare; activități matematice – dezvoltă gândirea logică, seriile, comparațiile și relațiile spațiale; activități de limbaj – contribuie la dezvoltarea limbajului expresiv și receptiv, logicii verbale; activități plastice și practice – dezvoltă coordonarea vizual-motorie și creativitatea.

3. Stimularea gândirii prin întrebări și conversație. Un cadru didactic implicat folosește în mod frecvent: întrebări de tip „De ce?”, „Cum?”, „Ce crezi că se întâmplă dacă...?” și conversații care provoacă copilul să gândească, să argumenteze, să facă predicții. Acest tip de interacțiune dezvoltă gândirea critică, capacitatea de anticipare și explicare, dar și abilitățile de comunicare.

4. Materiale educaționale stimulative. Materialele didactice precum: puzzle-uri, jocuri de construcție (lego, cuburi), planșe logice, benzi desenate educative, fișe cu sarcini variate (labirinturi,

„găsește diferențele”, secvențe logice) susțin dezvoltarea atenției, perseverenței și rezolvarea de probleme.

5. Activități integrate și învățare prin proiecte. Prin teme integrate (ex: „Anotimpuri”, „Corpul uman”, „Planeta Pământ”), copiii își dezvoltă gândirea prin legături între cunoștințe din diverse domenii. Învățarea prin proiecte încurajează investigarea, curiozitatea și lucrul în echipă.

6. Tehnici de stimulare a atenției și memoriei: jocuri de memorie vizuală și auditivă (de ex. „Ce lipsește?”, „Ține minte ordinea”); activități de secvențiere (povești în imagini, pași logici); exerciții scurte de mindfulness (pentru focalizarea atenției).

Alături de modalitățile de dezvoltare a competențelor cognitive, cadrul didactic trebuie să:

- creeze un climat educațional securizant și motivant,
- cunoască particularitățile de vârstă și individuale ale copiilor,
- adapteze strategiile de predare în funcție de stilurile de învățare,
- utilizeze evaluarea formativă pentru a ajusta demersul didactic,
- colaboreze cu părinții pentru continuitatea procesului de învățare acasă.

Exemple de activități care pot fi utilizate pentru dezvoltarea competențelor cognitive la preșcolari:

1. Dezvoltarea gândirii logice

a. *Sortare și clasificare:* Copiii sortează obiecte după culoare, formă, dimensiune (ex: cuburi, nasturi, jetoane).

b. *Serie și ordonare:* Așezarea unor obiecte în funcție de mărime, înălțime sau lungime.

c. *Jocuri cu cuburi logice:* Copiii selectează cuburi în funcție de 2–3 criterii simultan.

2. Dezvoltarea rezolvării de probleme

a. *Povești cu final deschis:* Cadrul didactic spune o poveste și se oprește: „Ce crezi că se va întâmpla mai departe?” Copiii oferă soluții alternative.

b. *Puzzle-uri și labirinturi:* Activități care dezvoltă perseverența, strategia și analiza vizuală.

3. Dezvoltarea limbajului și gândirii verbale

a. *Descrierea de imagini:* Copiii descriu o imagine în detaliu, identifică obiecte, acțiuni, emoții.

b. *Jocuri cu rime și analogii:* Recunoașterea rimei, completarea cuvintelor lipsă.

c. *Povești create de copii:* Cadrul didactic oferă imagini și copiii inventează o poveste. Dezvoltă imaginația, logica narativă și exprimarea coerentă.

4. Dezvoltarea atenției și concentrării

a. *Jocul „Ce lipsește?”* Se așază mai multe obiecte pe masă, apoi educatorul acoperă unul. Copiii ghicesc ce lipsește.

b. *Jocul „Simon spune”...* Copiii trebuie să urmeze doar comenzile care încep cu „Simon spune...”. Stimulează atenția selectivă și controlul impulsurilor.

c. *Jocuri de potrivire.* (Ex: „Potrivește umbra cu animalul corect” sau „Găsește perechile identice”).

5. Dezvoltarea memoriei

a. *Jocuri de memorie vizuală (memory cards).* Se arată mai multe imagini pentru câteva secunde, apoi copiii trebuie să le reconstituie din memorie.

b. *Repetarea unor secvențe.* Cadrul didactic spune o secvență de sunete, cuvinte sau mișcări (ex: bătaie din palme, tropăit) – copilul le repetă în aceeași ordine.

6. Dezvoltarea imaginației și creativității cognitive

a. *Construcții libere* - cu cuburi, materiale reciclabile, lego – copilul își imaginează și creează.

b. *Activități plastice cu sarcini deschise* - Ex: „Desenează o planetă pe care nu a mai fost nimeni până acum”.

Stimularea competențelor cognitive în grădiniță este esențială pentru fundamentarea succesului școlar ulterior. Prin activități variate, adaptate și atractive, copilul este sprijinit să își dezvolte curiozitatea, gândirea logică și capacitatea de rezolvare a problemelor. Rolul educatorului este acela de ghid și facilitator al învățării, care să valorifice potențialul cognitiv al fiecărui copil în mod echilibrat și respectuos față de ritmul propriu de dezvoltare.

Bibliografie

1. Piaget, J. (1970). *Psihologia inteligenței*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
2. Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
3. Papalia, D. E., Feldman, R. D. (2010). *Dezvoltarea umană*. București: Editura Trei.
4. Stan, E. (2014). *Educația timpurie: Repere pentru practici reflexive*. Iași: Polirom.
5. Ministerul Educației Naționale (2019). *Curriculum pentru educație timpurie*. București: MEN.
6. Golu, F. (2002). *Fundamentele psihologiei*. București: Editura Fundației România de Măine.
7. Neacșu, I. (2006). *Învățarea. Factori și condiții*. București: Editura Didactică și Pedagogică.

Modalități de dezvoltare a competențelor emoționale la preșcolari -studiu de specialitate -

Autor: Streian Diana

Prof. logoped CJRAE Timiș

Dezvoltarea emoțională reprezintă un pilon fundamental în formarea personalității copilului, mai ales în perioada preșcolară, când se conturează primele mecanisme de autoreglare afectivă și de relaționare socială. Emoțiile influențează semnificativ comportamentele copiilor, modul în care aceștia învață, interacționează și își construiesc imaginea de sine. În acest context, educația emoțională devine o componentă esențială a curriculumului pentru educația timpurie.

Competențele emoționale presupun un ansamblu de abilități care permit copilului să identifice, să înțeleagă, să exprime și să regleze emoțiile proprii, precum și să recunoască și să răspundă adecvat emoțiilor celorlalți. Potrivit modelelor dezvoltate de specialiști în domeniul inteligenței emoționale (Daniel Goleman, Peter Salovey & John Mayer), competența emoțională include cinci domenii principale: conștientizarea de sine, autoreglarea emoțională, motivația intrinsecă, empatia și abilitățile sociale.

Perioada preșcolară este caracterizată printr-un ritm intens de dezvoltare cognitivă și emoțională. Copiii încep să își recunoască emoțiile și să le exprime verbal, dar au încă dificultăți în reglarea acestora. Lipsa abilităților emoționale poate duce la comportamente problematice, dificultăți de adaptare sau conflicte sociale. Prin urmare, intervenția timpurie în dezvoltarea emoțională poate preveni astfel de dificultăți și poate contribui la formarea unui echilibru afectiv și relațional sănătos.

Dezvoltarea competențelor emoționale la preșcolari se poate realiza prin:

-jocuri de rol și teatrul de păpuși - aceste activități permit copiilor să exprime și să exploreze emoții într-un cadru sigur și creative; prin asumarea unor roluri, copilul învață să înțeleagă perspective diferite, să exprime emoții și să experimenteze soluții pentru diverse situații sociale);

-citirea și discutarea poveștilor cu conținut emoțional - literatura pentru copii este o resursă valoroasă pentru dezvoltarea empatiei și a vocabularului emoțional; discuțiile ghidate de cadru didactic după lectură sprijină identificarea emoțiilor și reflectarea asupra comportamentelor).

-jurnalul emoțiilor/colțul emoțional - amenajarea unui colț în sala de grupă unde copiii pot identifica și exprima ceea ce simt (prin desene, pictograme, oglinzi, păpuși etc.) încurajează autoobservarea și exprimarea emoțiilor într-un mod constructiv;

-exerciții de respirație și relaxare - tehnicile simple de mindfulness și respirație pot fi adaptate vârstei preșcolare pentru a-i ajuta pe copii să se liniștească și să-și regleze reacțiile emoționale în momente tensionate;

-jocuri de cooperare și activități de grup - prin lucrul în echipă, copiii învață să comunice, să își aștepte rândul, să negocieze și să rezolve conflicte. Cadrul didactic are un rol esențial în ghidarea acestor interacțiuni, încurajând comportamentele prosoziale și oferind feedback pozitiv.

- modelarea comportamentului emoțional de către adult- copiii învață prin imitare, iar cadrele didactice trebuie să fie modele de gestionare adecvată a emoțiilor – să exprime clar propriile emoții, să denumească ceea ce simt și să își manifeste empatia în relația cu copiii.

Cadrul didactic are un rol central în sprijinirea dezvoltării emoționale a copilului. El creează un mediu sigur și afectuos, în care copilul se simte acceptat și valorizat. Prin observație atentă, educatorul

poate identifica dificultăți emoționale și poate interveni cu activități personalizate. De asemenea, parteneriatul cu familia este esențial, pentru a asigura coerența între mediul școlar și cel familial.

Exemple de jocuri și activități interactive care sprijină dezvoltarea emoțiilor la copiii preșcolari, într-un mod adaptat vârstei și nivelului lor de înțelegere.

1. „Roata emoțiilor”

Scop: Identificarea și exprimarea emoțiilor.

Materiale: O roată colorată cu fețe desenate (vesel, trist, furios, speriat etc.) sau emoticoane.

Desfășurare: Copilul rotește roata și se oprește la o emoție. Trebuie să:

- denumească emoția,
- imite expresia facială corespunzătoare,
- povestească o situație când a simțit acea emoție.

2. „Ghicește emoția”

Scop: Dezvoltarea empatiei și a capacității de recunoaștere a emoțiilor altora.

Materiale: Cartonașe cu fețe emoționale sau mimică.

Desfășurare: Un copil mimează o emoție fără să vorbească. Ceilalți trebuie să ghicească ce emoție exprimă. Apoi se discută:

- Când ai simțit așa?
- Ce ai făcut în acel moment?

3. „Emoții în poveste”

Scop: Identificarea emoțiilor personajelor și învățarea limbajului emoțional.

Materiale: O poveste ilustrată (ex: „Omida mângâioasă”, „Îngerașul emoțiilor”, etc.).

Desfășurare: După citirea poveștii, educatorul întreabă:

- Ce a simțit personajul aici?
- De ce s-a simțit așa?
- Ce ai fi făcut tu în locul lui?

4. „Desenează emoția”

Scop: Exprimarea emoțiilor prin artă.

Materiale: Hârtie, creioane colorate, carioci.

Desfășurare: Educatorul spune: „Desenează cum te simți azi” sau „Desenează ce înseamnă fericirea pentru tine”. Apoi copiii povestesc ce au desenat și de ce.

5. „Cutia cu emoții”

Scop: Identificarea emoțiilor și exprimarea acestora.

Materiale: O cutie decorată cu bilețele pe care sunt scrise/ desenate situații (ex: „Cineva mi-a luat jucăria”, „Am primit o îmbrățișare”).

Desfășurare: Copiii extrag un bilețel și spun:

- Ce emoție ai simți în acea situație?
- Ce ai putea face atunci?

6. „Respirația fluturașului” (joc de relaxare)

Scop: Autoreglare emoțională, calmare în momente tensionate.

Materiale: Niciunul sau o jucărie moale.

Desfășurare: Copiii stau întinși și pun o jucărie ușoară pe burtică. Inspiră lent pe nas, observând cum „fluturașul” se ridică, apoi expiră pe gură și îl coboară. Se repetă de câteva ori pentru calmare.

7. „Oglinda emoțiilor”

Scop: Înțelegerea expresiilor faciale și reflectarea emoțiilor altora.

Desfășurare: Copiii stau doi câte doi. Unul face o expresie facială (ex: supărat), iar celălalt trebuie să o copieze „ca o oglindă”. Se schimbă rolurile și discută despre emoțiile jucate.

8. „Cadoul invizibil”

Scop:Exprimarea bucuriei, încurajarea empatiei.

Desfășurare: Un copil mimează că oferă un cadou unui alt copil (fără să spună ce este). Cel care îl primește trebuie să ghicească ce ar putea fi și să exprime bucuria. Se pot schimba rolurile.

9. „Potrivirea emoțiilor” (joc de asociere)

Scop: Recunoașterea expresiilor faciale și asocierea cu emoțiile corecte.

Materiale: Cartonașe cu:expresii faciale, denumiri de emoții, situații specifice.

Desfășurare: Copiii trebuie să potrivească expresia cu denumirea emoției și cu o situație potrivită.

10. „Muzica emoțiilor”

Scop: Identificarea emoțiilor prin sunet.

Materiale: Fragmente scurte de muzică (veselă, tristă, tensionată etc.)

Desfășurare: Se ascultă muzica, apoi copiii spun ce au simțit: „Această muzică îmi pare tristă, parcă plouă...”. Pot desena ce le inspiră muzica.

Dezvoltarea competențelor emoționale la preșcolari este o investiție pe termen lung în sănătatea emoțională și socială a copilului. Intervențiile timpurii, susținute de activități specifice și de o relație pozitivă cu adultul, pot avea un impact major în formarea unor copii echilibrați, empatici și capabili să facă față provocărilor vieții. Educația emoțională nu este doar o componentă opțională, ci o necesitate esențială într-o lume în care inteligența emoțională devine din ce în ce mai importantă.

Bibliografie:

1. Goleman, D. (2001). *Inteligența emoțională*. București: Curtea Veche Publishing.
2. Salovey, P., & Mayer, J. D. (1990). Emotional intelligence. *Imagination, Cognition and Personality*, 9(3), 185–211.
3. Denham, S.A. (2006). Social-emotional competence as support for school readiness: What is it and how do we assess it? *Early Education and Development*, 17(1), 57–89.
4. Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2010). *Dezvoltarea umană*. București: Editura Trei.
5. Muste, D. (2016). The Role of Emotional Intelligence in Developing Interpersonal Communication Skills. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 232, 293–298.
6. Stan, E. (2014). *Educația timpurie: repere pentru practici reflexive*. Iași: Editura Polirom.
7. Ministrul Educației Naționale (2019). *Curriculum pentru educație timpurie*. București: MEN.
8. Matei, M. (2013). *Inteligența emoțională în educație*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
9. Elias, M.J., Tobias, S. E., & Friedlander, B. S. (2000). *Emotionally intelligent parenting*. New York: Three Rivers Press.
10. Bar-On, R. (2006). The Bar-On model of emotional-social intelligence. *Psicothema*, 18, supl., 13–25.

Aplicații de realitate virtuală în învățarea limbii franceze ca limbă străină

Elena-Odette Tarabuzan

Profesor Colegiul Economic Administrativ, Iași

Introducere

În prezent, integrarea tehnologiei în activitățile didactice nu mai este o opțiune, ci mai degrabă o nevoie determinată de profilul particular al elevului contemporan, expus la instrumente digitale încă din primii ani de viață. Varietatea aplicațiilor accesibile atât pentru profesori, cât și pentru elevi constituie deopotrivă o provocare și o resursă pentru creșterea atractivității lecțiilor, în condițiile utilizării informate a tehnologiei, în concordanță cu obiectivele educaționale și cu particularitățile conținuturilor vizate. Tehnologiile emergente – realitatea augmentată, realitatea virtuală, inteligența artificială generativă – oferă alternative de îmbogățire a registrului metodologic accesat în predarea și învățarea limbilor străine în general, și, în particular a limbii franceze. Deși mai puțin utilizată în spațiul educațional românesc, în parte datorită costurilor ridicate, realitatea virtuală indică o cale promițătoare de a inova predarea și învățarea limbilor străine, fiind caracterizată prin crearea sau recrearea de contexte de învățare autentice, care facilitează imersiunea lingvistică în cadre foarte similare celor din viața reală.

În domeniul educațional, predarea și învățarea limbilor străine a constituit întotdeauna un câmp deschis abordărilor metodologice experimentale, având în vedere nevoia de a lucra cel puțin cu materiale multimedia, dacă nu chiar cu unele dintre cele mai avansate tehnologii disponibile la un moment dat. În acest context, nu pare deloc surprinzător avansul în utilizarea realității virtuale în predarea și învățarea limbilor străine, iar proiecte precum Zengo Sayu și jocul video 3D Crystallize 3D pentru învățarea limbii japoneze sau jocul serios Eveil-3D, care valorifică realitatea virtuală pentru învățarea limbilor germană și franceză, n-au făcut decât să deschidă calea experimentării (Maragkou & Rangoussi, 2018).

Etapele de tranziție de la un ciclu de învățământ preuniversitar la altul se consumă pe fundalul transformărilor psihologice specifice preadolescenței și adolescenței, vârste critice la care motivația pentru învățare, angajamentul cognitiv și emoțional în relație cu școala ș.a. reprezintă surse de îngrijorare pentru părinți și profesori. De asemenea, trebuie să admitem, cu tristețe, o scădere constantă a interesului pentru studierea limbii franceze ca limbă străină în școala românească. Având în vedere aceste coordonate, argumentăm pentru diversificarea resurselor tehnologice utilizate în predarea și învățarea limbii franceze – cu accent pe utilitatea și atractivitatea aplicațiilor de realitate virtuală – pentru a răspunde deopotrivă așteptărilor elevilor și exigențelor de optimizare a demersurilor didactice.

Efecte ale utilizării realității virtuale în învățarea limbilor străine

În introducerea unui studiu experimental care a vizat îmbogățirea experiențelor de învățare a limbii franceze ca limbă străină prin intermediul realității virtuale, care a antrenat elevi cu vârste între 11 și 18 ani, Nobrega și Rozenfeld (2019) prezintă un scurt istoric, considerând ca moment de debut dispozitivul Sensorama, dezvoltat în anii 1960, care a fost prima încercare de a crea un spațiu imersiv și multisenzorial cu sprijinul tehnologiei. Acesta a fost creat de Morton Heilig și putea afișa imagini stereoscopice, putea reda sunete stereo și, de asemenea, putea stimula simțul olfactiv prin eliberarea de arome pe fundalul unor imagini sau videoclipuri. La un interval de timp relativ scurt, în același deceniu șapte al secolului trecut, Ivan Sutherland a creat primul dispozitiv care putea fi “purat” pe cap și a realizat primele studii experimentale bazate pe imersiune în realitatea virtuală. Cel mai important progres pentru tehnologia de realitate virtuală a fost înregistrat însă în anii 1980, iar de atunci aceasta a fost introdusă treptat nu doar în industria divertismentului, ci și în educație, simulări medicale, antrenament militar, industria auto și aeronautică.

În ciuda evoluției spectaculoase, realitatea virtuală este constant redefinită, datorită dezvoltărilor teoretice, practice și tehnologice (Sherman & Craig, 2003) care determină re poziționări ale cercetătorilor și ale utilizatorilor. Una dintre cele mai citate definiții ale realității virtuale accentuează trei caracteristici esențiale ale acesteia, și anume imersiune, interactivitate și angajare a utilizatorului (Morie, 1994). O definiție mai complexă menționează o interfață avansată pentru aplicații computerizate, caracterizată prin ușurința de navigare și interacțiune a utilizatorului, în timp real, într-un mediu tridimensional. Utilizatorul are la dispoziție soluții de stimulare multisenzorială și beneficiază de feedback în mediul virtual, fiind frecvent adăugate elemente ludice, gamificate (Schlemminger et al., 2013).

Realitatea virtuală are un potențial important de utilizare în domeniul educațional, deschizând posibilități inovative de învățare diferențiată și personalizată, în condițiile în care permite profesorilor și elevilor să spargă chiar și barierele spațiului fizic. Într-un mediu virtual interactiv, elevii pot înțelege mai facil noțiuni altfel foarte abstracte (a se vedea structura ADN sau modul funcționare a organelor vitale din corpul uman) și pot vizita locuri altfel inaccesibile de pe întreg global și chiar din spațiu, **dincolo** de distanțe și chiar de... gravitație. Realitatea virtuală poate influența prin dinamism și creativitate ritmul de apropiere a demersului educațional de dezideratul centrării pe elev și pe procesul de învățare al acestuia (Braga, 2001).

În predarea și învățarea limbilor străine rolul realității virtuale este ușor de argumentat: utilizarea sa poate contribui la creșterea motivației pentru învățare, având în vedere posibilitățile practic nelimitate de a călători oriunde și oricând, pentru a explora particularități lingvistice și culturale dintre cele mai variate. Unele dintre aplicațiile de realitate virtuală dezvoltate în ultimii ani sunt specifice învățării limbilor străine (a se vedea, de exemplu, Mondly VR, disponibil online, www.mondly.com), în timp ce altele sunt utile în efortul de promovare a învățării limbilor străine. Astfel, interacțiunile în

mediul virtual cu vorbitori nativi ai unei limbi străine sunt mai ușor de organizat cu aplicații precum vTime (www.vtime.net) sau Facebook Spaces (www.facebook.com/spaces).

Într-o sinteză a studiilor cu privire la efectele utilizării realității virtuale în învățarea limbilor străine, publicate timp de un deceniu (între 2004 și 2013), Lin și Lan (2015) evidențiază trei categorii tematice relevante: realități sociale virtuale deschide, jocuri online de tip multiplayer și medii imersive). Printre efectele documentate până în momentul analizei, autorii menționează reducerea barierelor în învățarea unei limbi străine prin facilitarea comunicării multimodale, dar și un control mai bun al anxietății generate de învățarea unei limbi străine. Cele mai importante diferențe între elevii antrenați în secvențe tradiționale de predare și învățare a unei limbi străine și cei care beneficiază de intervenții bazate pe realitate virtuală se reflectă în comunicarea și interacțiunea directă, dar și în rezolvarea sarcinilor școlare tipice. Cele mai puțin substanțiale efecte au fost documentate în ceea ce privește învățarea colaborativă, ceea ce atrage atenția asupra riscului de izolare socială ca urmare a suprautilizării tehnologiilor de realitate virtuală.

Realitatea virtuală în învățării limbii franceze ca limbă străină

Un studiu realizat de Nobrega, F. A, & Rozenfeld (2019) a pus în lumină contribuția tehnologiilor de realitate virtuală la învățarea limbii franceze, cu accent pe îmbunătățirea motivației și a competențelor de comprehensiune și exprimare orală și scrisă. Realitatea virtuală oferă posibilitatea de a crea medii educaționale tridimensionale, în care elevi exersează abilitățile de comunicare orală și scrisă prin interacțiuni concrete, într-un spațiu care reproduce coordonate sociale apropiate de viața reală. Acest tip de experiență educațională contribuie la ancorarea limbajului în situații de comunicare simulate, dar realiste, ceea ce facilitează comprehensiunea și retenția pe termen lung. Din punct de vedere teoretic, această abordare se aliniază modelului cogniției întrupate (engl., *embodied cognition*), conform căruia învățarea este profund legată de experiența corporală, de percepție și acțiuni concrete. A învăța o limbă străină nu se reduce la memorarea unor reguli gramaticale, ci implică și capacitatea de a o folosi spontan structuri lingvistice în contexte sociale variate. Prin intermediul realității virtuale elevii pot fi expuși la astfel de contexte, evitându-se consumul de resurse logistice complexe.

Cercetarea realizată de Privas-Bréauté (2024) evidențiază faptul că mediile de învățare îmbogățite cu realitate virtuală stimulează angajamentul cognitiv și emoțional al cursanților, contribuind astfel la susținerea motivației și la eficientizarea procesului de învățare. De asemenea, analiza efectelor utilizării realității virtuale asupra competențelor lingvistice ale elevilor de liceu care învață limba franceză aduce în prim plan impactul pozitiv al imersiunii asupra comunicării orale, dar și asupra cooperării între elevi.

În ciuda efectelor pozitive deja documentate, implementarea realității virtuale în predarea limbii franceze ca limbă străină în învățământul preuniversitar implică o serie de provocări. În primul rând, se cuvine să menționăm exigențele tehnice și efortul financiar, care pot limita accesul școlilor la aceste tehnologii. Echipamentele de realitate virtuală (de exemplu, căști, computere, software specializat) presupun investiții considerabile, iar în multe cazuri bugetele școlare nu permit astfel de achiziții. Apoi,

succesul oricărui demers educațional inovativ depinde de calitatea pregătirii profesorilor. În condițiile în care toate resursele ar fi disponibile, cadrele didactice au nevoie de competențe specifice care să permită crearea și/sau adaptarea unor conținuturi relevante și, totodată, de competențe avansate de utilizare a tehnologiei pentru a putea gestiona secvențele de interacțiune în realitatea virtuală și din perspectivă tehnică, nu doar pedagogică. Studiile din ultimele decenii indică faptul că arată că lipsa formării specifice este una dintre principalele bariere în utilizarea realității virtuale în învățământul preuniversitar, alături de limitările impuse de infrastructura și resursele tehnologice ale școlii. De asemenea, este important ca activitățile să fie adaptate vârstei și nivelului de dezvoltare cognitivă al elevilor, deoarece suprastimularea senzorială, dificultățile de orientare sau lipsa de feedback personalizat pot reduce eficiența procesului de învățare în mediul virtual. Scenariile de învățare cu sprijinul instrumentelor de realitate virtuală trebuie să fie echilibrate, cu durată atent controlată și obiective pedagogice riguros formulate.

Pentru ca toate aceste idei, altfel provocatoare, să devină realitate în școli și în sălile de clasă, sunt necesare instrumente accesibile și relevante din punct de vedere didactic. Pentru a exemplifica resursele deja disponibile, prezentăm în cele ce urmează două dintre cele mai cunoscute soluții de utilizare a realității virtuale în învățarea limbii franceze ca limbă străină, care au beneficiat de atenția profesorilor și a cercetătorilor: Mondly VR și Immerse. Cea mai cunoscută dintre aplicațiile care utilizează realitate virtuală pentru a eficientiza experiențele de învățare a limbilor străine, inclusiv a limbii franceze, este probabil Mondly VR este una dintre cele mai cunoscute aplicații de învățare a limbilor străine în medii virtuale. Acesta oferă lecții structurate în limba franceză, cu recunoaștere vocală și scenarii conversaționale adaptate diferitelor niveluri de competențe lingvistice. Elevii au șansa de a exersa conversația în limba franceză în cadrul unor scenarii simulate similare scenelor de viață reală, care sunt prilej de imersiune în atmosfera unei cafenele franțuzești, a unei gări sau a unei piețe aglomerate. Interfața conversațională a Mondly VR este îmbogățită cu inteligență artificială generativă și oferă feedback imediat și personalizat asupra pronunției și vocabularului, permițând dezvoltarea competențelor lingvistice, dar și familiarizarea cu elemente culturale de context. De asemenea, aplicația include elemente gamificate precum, bare de progres și recompense virtuale pentru succese pentru a menține motivația și angajamentul cursanților (a se vedea și descrierea propusă de Okoye & Tidjani, 2025).

Immerse este o platformă digitală care oferă suport pentru învățarea limbilor străine (engleză, franceză, spaniolă, portugheză), care înglobează realitatea virtuală și inteligența artificială pentru a oferi trasee de formare individualizate, atât în demersuri individuale, cât și în contexte instituționale (de exemplu, în școli și în companii). Ca și Mondly VR, platforma Immerse a fost utilizată în studii cvasi-experimentale ce vizează achiziții lingvistice într-o limbă străină, fiind demonstrat efectul său asupra îmbunătățirii competențelor lingvistice, dar și asupra angajamentului cognitiv, afectiv și comportamental (Lee et al., 2024). Într-un studiu centrat pe interacțiunea cu avatarul IA Immerse în mediul virtual, Trasher și colaboratorii săi (2024) atrag atenția nu doar asupra efectelor generale pozitive, ci și asupra dificultăților tehnice (de exemplu, calitatea sunetului și a acusticii generale), care indică nevoia de rafinare a instrumentelor de realitate virtuală.

Aceste soluții pot fi integrate în predarea limbii franceze ca limbă străină la nivelul liceal, fie în cadrul unor secvențe didactice tematice (jocuri de rol, vizite virtuale, interviuri simulate), fie în

contextul unor proiecte extracurriculare, contribuind la dezvoltarea competențelor de exprimare orală, de înțelegere a mesajului oral și de interacțiune socială în condiții de diversitate culturală.

Concluzii

Realitatea virtuală se conturează ca o soluție educațională promițătoare pentru învățarea limbii franceze ca limbă străină în învățământul preuniversitar, oferind elevilor experiențe de învățare autentică, activizante și relevante pentru cunoașterea culturii franceze. Această abordare nu poate însă înlocui abordarea pedagogică tradițională, ci are mai degrabă rol complementar, oferind oportunități de explorare a limbii franceze în contexte simulate și ocazii de utilizare a competențelor lingvistice, care reduc anxietatea lingvistică și stimulează angajamentul. Pentru ca realitatea virtuală să fie utilizată eficient în școală, este nevoie nu doar de investiții în infrastructură, ci și de programe de formare continuă a profesorilor în acest sens, cu accent pe proiectarea de activități care să valorifice specificul mediului virtual imersiv.

Referințe bibliografice

- Ijeoma Okoye, C., & Tidjani, S (2025). Artificial intelligence for language learning: exploring the transformative role in french language education, addressing challenges and unlocking opportunities in the U.S. *International Journal of Science and Research Archive*, 14(02), 1201-1211. <https://doi.org/10.30574/ijrsra.2025.14.2.0451>.
- Lee, S. M., Yang, Z., & Wu, J. G. (2024). Live, play, and learn: Language learner engagement in the immersive VR environment. *Education and Information Technology*, 29, 10529-10550. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-12215-4>.
- Lin, T.-J., & Lan, J.-F. (2015). Language Learning in Virtual Reality Environments: Past, Present, and Future. *Educational Technology & Society*, 18, 486-497.
- Maragkou, V., & Rangoussi, M. (2018). *French as a Foreign Language: Design, Development and Evaluation of an Immersive Virtual Reality Learning Environment (VRFLE)*. INTED2018 Proceedings. <https://doi.org/10.21125/inted.2018.2345>.
- Morie, J. F. (1994). Inspiring the future: Merging mass communication, art, entertainment and virtual environment. *ACM SIGGRAPH Computer Graphics*, 28, 135-38
- Nobrega, F. A, & Rozenfeld, C. C. dF. (2019). Virtual Reality in the Teaching of FLE in a Brazilian Public School. *Languages*. 4(2), Article 36. <https://doi.org/10.3390/languages4020036>.
- Privas-Bréauté, V. (2021). Intégrer la réalité virtuelle dans les formations d'enseignants en langues: Dispositif innovant immersif inscrit dans un paradigme enactif. *Language Education and Multilingualism – The Langscape Journal*, 3, 103-116. <https://doi.org/10.18452/22336>.
- Schlemminger, G., Roy, M., Veit, M., Capobianco, A., & Noepfel, J. (2013). Réalité virtuelle et jeux: de nouveaux outils pour des apprentissages plurilingues ? *Éducation et sociétés plurilingues*, 35, 29-42. <https://doi.org/10.4000/esp.2731>.

- Sherman, W., & Craig, A. (2003). *Understanding Virtual Reality*. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers.
- Thrasher, T., Kaplan-Rakowski, R., Ovsianikova, U., Meyr, J., & Yuan Y. (2024). "I Can Talk to Spanish Speakers in Illinois!": Student Perspectives on AI-Avatar Role Plays in Virtual Reality, *WorldCALL2023: Conference Proceedings* (pp. 157-165). <https://doi.org/10.22492/issn.2759-1182.2023.18>.

Utilizarea inteligenței artificiale în predarea și învățarea limbilor străine: oportunități și provocări

Elena-Odette Tarabuzan

Profesor Colegiul Economic Administrativ, Iași

Introducere

Deși inteligența artificială (IA) a contribuit deja substanțial la transformarea a numeroase domenii de activitate profesională, atenția publică a crescut semnificativ mai ales în ultimii câțiva ani, pe fondul accesului public la instrumente de IA generativă. În domeniul educațional, predarea și învățarea limbilor străine sunt puternic influențate de dezvoltarea tehnologiei IA, cu efecte deja vizibile asupra modului în care elevii asimilează noi cunoștințe și în care profesorii organizează experiențe de învățare, în condițiile în care instituțiile educaționale sunt angajate în formarea competențelor lingvistice specifice limbilor străine, ca parte importantă a profilului de absolvent într-o lume ireversibil globalizată. Apariția și dezvoltarea sistemelor tutoriale inteligente pentru învățarea limbilor străine, a platformelor de învățare și de evaluare adaptative, precum și accesul larg la IA generativă oferă premise pentru inovarea modelelor pedagogice tradiționale. Această lucrare sintetizează idei cu privire la rolul multifacțat al IA în predarea și învățarea limbilor străine, încercând să pună în lumină progresele recente, așa cum sunt documentate în literatura de specialitate, fără a ignora potențiale limite și dificultăți de utilizare informată. Premisa generală de la care pornim este mai degrabă optimistă: instrumentele IA oferă posibilități de îmbogățire a experiențelor de învățare a limbilor străine în contexte educaționale formale și nonformale, însă profesorii au obligația de a reflecta permanent la implicațiile etice ale utilizării excesive, inclusiv la asigurarea caracterului incluziv, în condițiile disparităților sociale și de acces la tehnologie încă vizibile în școala românească.

Personalizarea experiențelor de învățarea a limbilor străine cu ajutorul IA

În clasele și lecțiile tradiționale, individualizarea și personalizarea experiențelor de învățare sunt provocatoare nu doar din perspectiva efortului didactic, ci chiar din considerente logistice (numărul mare de elevi din clasă, niveluri foarte diferite de achiziții lingvistice, lipsa resurselor tehnologice care să permită lucru preponderent individual etc.). Tehnologiile IA generează însă medii de învățare adaptative, sensibile la ritmul individual de învățare, la nivelul particular al competențelor lingvistice, la angajamentul fiecărei persoane în rezolvarea sarcinilor. Platformele de asistență pentru învățarea limbilor străine îmbogățite cu instrumente IA cum sunt Duolingo, Babbel și LingQ oferă posibilități imediate (și foarte variate) de adaptare a nivelului de dificultate pentru exerciții de vocabular și de gramatică la nivelul demonstrat al competențelor lingvistice. O serie de cercetări foarte recente (de exemplu Mananay, 2024; Chen et al., 2025) sugerează beneficii ale utilizării instrumentelor IA în predarea și învățarea limbilor străine precum îmbunătățirea angajamentului în rezolvarea sarcinilor de lucru și chiar persistența în învățarea unei limbi străine, indiferent dacă este vorba despre prima sau a doua limbă străină la care sunt expuși copiii și tinerii.

În plus, motoarele de procesare a limbajului natural care sunt integrate în agenții conversaționali virtuali (*chatbot* sau tutori virtuali) permit experimentarea comunicării orale în timp real, în cadre

simulate care sunt foarte similare contextelor de viață reală (Akinsemolu & Onyeaka, 2025). Cu toate acestea, studiile care indică efecte ale integrării acestor instrumente în contexte educaționale formale sunt încă destul de reduse ca număr și profunzime a abordării.

Rolul inteligenței artificiale în optimizarea feedbackului

IA are, de asemenea, un potențial notabil de a îmbunătăți practicile și frecvența feedbackului de care au nevoie elevii pe parcursul secvențelor de învățare a unei limbi străine. Sistemele inteligente de tutorat pot oferi feedback imediat cu privire la performanțele de pronunție, de utilizare a vocabularului și de respectare a regulilor gramaticale, precum și cu privire la calitatea globală a unui text scris. Pentru a exemplifica instrumente IA din această categorie amintim aplicațiile de recunoaștere a limbajului, dar și Grammarly ori Write & Improve, care includ module de feedback automat adaptat. Un studiu de sinteză realizat de Chen și colaboratorii săi (2025) subliniază că utilizarea instrumentelor de evaluare bazate pe IA au demonstrat eficiență în reglarea ritmului de învățare a unei limbi străine, mai ales în rândul elevilor, și au condus la îmbunătățiri ale performanțelor lingvistice. Aceste instrumente susțin, în fapt, evaluarea formativă, ajutând la identificarea lacunelor și recomandând trasee remediale pentru atingerea unor obiective realiste. În ultimii ani, testările standardizate pentru certificarea competențele lingvistice de limbă engleză cu administrare computerizată a instrumentelor de evaluare (de exemplu, TOEFL, IELTS) includ chiar instrumente de corectare și de notare automată a itemilor de tip eseu, ceea ce a condus la o reducere a timpului investit în evaluare, dar și la îmbunătățirea fidelității globale a testelor.

În ciuda acestor avantaje deja documentate în literatura de specialitate, există și contraargumente pentru utilizarea IA în evaluarea competențelor lingvistice: instrumentele IA ignoră subtilitățile exprimării specifice comunicării umane (datorită absenței componentelor nonverbale și paraverbale ale comunicării), dar și elementele de context cultural. Feedbackul automat generat de instrumentele IA poate să orienteze greșit procesul de învățare al elevilor, dacă nu este însoțit de evaluarea de evaluarea profesorului, fundamentată pe reflecție critică (Eli et al., 2025). Deși ușurează efortul de susținere a feedbackului contingent și ritmic, instrumentele IA trebuie utilizate cu atenție pentru contextul pedagogic și pentru reperele etice.

Accesibilizarea conținuturilor și contribuția IA la conservarea diversității lingvistice

Dincolo de susținerea învățării unei limbi străine și a evaluării personalizate, instrumentele IA au o contribuție importantă la dezvoltarea curriculumului școlar, dar și la conservarea limbilor mai puțin vorbite și, în consecință, predate. De exemplu, Duolingo a lansat recent noi aplicații care susțin procesul de proiectare a lecțiilor de limbi străine, de pregătire a listelor de vocabular și de construcție a dialogurilor în scop didactic, ceea ce poate reduce considerabil timpul alocat de către profesori unor secvențe de proiectare didactică. În acest fel, este susținută implicit predarea și învățarea unor limbi străine mai puțin prezente în școli. Echipa IA a companiei Google a dus chiar mai departe acest proces, integrând 110 noi limbi străine în motoarele de căutare și traducere, inclusiv limbi vorbite de comunități africane restrânse, în timp ce în India a fost lansat un instrument AI, TuluAI, cu scopul explicit de prezervare a unui dialect și de asigurare a echității în educație.

Instrumentele AI devin astfel adevărate vehicule ale incluziunii lingvistice și culturale, fără a fi însă cu adevărat accesibile la scară largă în comunitățile dezavantajate, datorită accesului inegal la

tehnologie, dar și ca urmare a eforturilor inconsistente de alfabetizare digitală și IA. Cercetătorii atrag permanent atenția asupra riscului de artificializare a comunicării în cazurile de utilizare a instrumentelor IA, care nu sunt calibrate prin interacțiuni directe cu vorbitori nativi în cazul limbilor regionale sau pe cale de dispariție. De asemenea, tehnicizarea excesivă a experiențelor de învățare a unei limbi străine poate conduce, în timp, la pierderea interesului pentru nuanțe și autenticitate în comunicare, afectând bogăția de sensuri în exprimarea orală și scrisă, în favoarea transducerii corecte, dar impersonale, a mesajelor.

Implicații pedagogice ale utilizării IA în predarea și învățarea limbilor străine

Deși instrumentele IA sunt promițătoare, integrarea acestora în predarea și învățarea limbilor străine ridică întrebări din perspectivă etică și pedagogică. Folosirea excesivă a acestora poate conduce la carențe în dezvoltarea gândirii critice, superficialitate în învățare și chiar la scăderea dramatică a volumului de interacțiuni sociale, care poate afecta pe termen lung dezvoltarea competențelor socio-emoționale. Profesorii, dar și elevii, sesizează ușor “halucinațiile” IA în formularea unor răspunsuri, precum și natura artificială a secvențelor de comunicare facilitate, care au ca efect erodarea treptată a autenticității specifice comunicării interpersonale.

În plus, sistemele IA nu sunt în nici un caz ferite de riscul utilizării inadecvate a datelor și informațiilor personale: unele dintre aplicațiile comerciale de învățare a limbilor străine colectează numeroase date personale irelevante, fără politici transparente privind utilizarea acestora (Yang et al., 2023). De asemenea, profesorii de limbi străine menționează că instrumentele IA recompensează normele lingvistice standard, afectând bogăția și diversitatea lingvistică.

Inechitățile sociale influențează accesul la tehnologie, aceasta fiind o problemă nerezolvată a ultimelor decenii. Elevii care provin din comunități și medii dezavantajate sunt practic privați de experiențe de învățare facilitate de tehnologie, fiind astfel întărite inegalitățile educaționale. În acest context, instituțiile școlare au responsabilitatea de a gândi strategii echitabile și inclusive de utilizare a instrumentelor IA în procesul de învățare în general și în cel de învățare a limbilor străine, în particular.

Inițiativele educaționale recente atrag atenția asupra faptului că ne aflăm în plin proces de integrare instituțională a instrumentelor IA. Pentru a exemplifica această direcție, amintim inițiativa guvernamentală grecească din acest an de a integra ChatGPT în sistemul public de învățământ, în parteneriat cu compania OpenAi, dar și decizia similară a autorităților educaționale franceze care au pus la dispoziția profesorilor instrumente de lucru IA pentru proiectarea lecțiilor. Numeroase universități din întreaga lume fac pași în aceeași direcție, monitorizând însă integritatea academică, comprehensiunea sarcinilor și volumul de muncă al profesorilor și al studenților. Cu toate acestea, utilizarea abuzivă a IA rămâne o preocupare pentru toți actorii spațiului educațional: există numeroase statistici care indică folosirea masivă și necritică a instrumentelor IA pentru realizarea temelor de către elevi și studenți, în ciuda reglementărilor uneori foarte stricte. Instituțiile educaționale din întreaga lume sunt practic presate să elaboreze sau să adapteze strategii de reducere a practicilor de tip plagiat, dar și să ofere activități de alfabetizare digitală care să-i ajute pe profesori, elevi și studenți să utilizeze responsabil instrumentele IA.

Una dintre marile teme de dezbateră în educație pe marginea accesului public la instrumente IA se referă la posibilitatea ca acestea să înlocuiască, mai devreme sau mai târziu, profesorii. Experții în domeniu accentuează faptul că acest deznodământ al evoluției tehnologice este practic imposibil, pentru că instrumentele IA sunt mai degrabă complementare cu expertiza pedagogică a profesorului și nu pot înlocui bogăția interacțiunilor sociale din clasă și din școală. Modelele de utilizare hibridă au însă șansa

de a determina optimizări ale proceselor de predare, învățare și evaluare, în condițiile respectării unor standarde etice riguroase.

Concluzii

Rolul instrumentelor IA în predare și învățarea limbilor străine devine din ce în ce mai evident pe măsură ce această tehnologie evoluează, iar studiile încearcă să propună cadre de utilizare clare. Impactul semnificativ al IA în sensul personalizării experiențelor de învățare a unei limbi străine nu poate fi ignorat, iar contribuțiile potențiale la asigurarea incluziunii educaționale trebuie să fie în atenția cercetătorilor și a profesorilor. Avansul recent, foarte accelerat, în dezvoltarea instrumentelor IA oferă premise și pentru eficientizarea evaluării în context școlar, simularea comunicării în condiții similare celor din viața reală etc., însă provocările de natură etică, limitele pedagogice și riscurile privind inechitățile nu trebuie ignorate. Una dintre condițiile critice pentru utilizarea informată a IA în demersurile educaționale este, fără îndoială, alfabetizarea IA a profesorilor și a elevilor. Perspectiva de a îmbogăți activitățile de predare, învățare și evaluare în lecțiile de limbi străine trebuie analizată cu prudență și realism: instrumentele IA pot sprijini acest proces, însă integrarea lor eficientă trebuie să ia permanent în calcul nevoia de analiză critică, decizie contextuală și rolul comunicării umane în dezvoltarea individuală armonioasă.

Referințe bibliografice

- Akinsemolu, A., & Onyeaka, H. (2025). The role of artificial intelligence in transforming language learning: opportunities and ethical considerations. *Journal of Language and Education*, 11(1), 148-152. <https://doi.org/10.17323/jle.2025.22118>.
- Mananay, J. A. (2024). Integrating artificial intelligence in language teaching: effectiveness, challenges, and strategies. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 23(9), 361-382. <https://doi.org/10.26803/ijlter.23.9.19>.
- Chen, A., Zhang, Y., Jia, J., Liang, M., Cha, Y., & Lim, C. P. (2025). A systematic review and meta-analysis of AI-enabled assessment in language learning: Design, implementation, and effectiveness. *Journal of Computer Assisted Learning*, 41(1), Article e13064. <https://doi.org/10.1111/jcal.13064>.
- Ali, S. S., Rahman, S. H., Najeeb, D. D., & Ameen, S. T. (2025). Artificial intelligence in TESOL: A review of current applications. *Forum for Linguistic Studies*, 7(1), 384-398. <https://acad-pubs.com/index.php/FLS/article/view/147>.
- Yan, L., Sha, L., Zhao, L., Li, Y., Martinez-Maldonado, R., Chen, G., Li, X., Jin, Y., Gašević, D. (2023). Practical and Ethical Challenges of Large Language Models in Education: A Systematic Scoping Review. *Computation and Language*. <https://arxiv.org/abs/2303.13379>.

Învățământul simultan – între realitate și reformă

Mănescu Patricia Antonia

Școala Gimnazială "Pictor Nicolae Grigorescu", Titu

Reflecții din primul an de catedră

Într-o epocă în care educația este considerată motorul dezvoltării personale și sociale, învățământul simultan rămâne o realitate prezentă în numeroase comunități rurale din România. Departe de a fi o alegere pedagogică ideală, această formă de organizare reflectă mai degrabă nevoia de adaptare la condiții demografice și logistice dificile.

Ce înseamnă învățământul simultan?

Învățământul simultan presupune predarea mai multor clase sau niveluri de studiu într-o singură sală, de către un singur cadru didactic. Este o soluție aplicată în școlile cu efective reduse, unde separarea elevilor pe ani de studiu nu este fezabilă din punct de vedere administrativ.

Între teorie și realitate – experiența mea

Ca tânără profesoară aflată în primul an de învățământ, am pășit cu emoție într-o sală unde mă așteptau elevii din clasa a III-a și a IV-a. Două clase, două programe, două ritmuri de învățare – și un singur suflet care trebuia să le fie ghid, sprijin și model.

Primele săptămâni au fost copleșitoare. Încercam să explic fracțiile elevilor din a IV-a, în timp ce cei din a III-a aveau nevoie de sprijin pentru înțelegerea înmulțirii. Mă simțeam ca un acrobat pe sârmă, balansând între nevoile fiecărui copil, între planificări și improvizatii. Dar în mijlocul haosului, am descoperit ceva prețios: priviri curioase, mâini ridicate cu încredere, zâmbete care spuneau „Mulțumesc, doamna!”

Am învățat să fiu flexibilă, să creez activități care să implice ambele clase, să valorific sprijinul elevilor mai mari pentru cei mai mici. Am învățat că învățământul simultan nu este doar o provocare, ci și o lecție profundă despre răbdare, empatie și adaptabilitate.

Deși este adesea privit ca o formă de compromis, învățământul simultan poate oferi și beneficii:

- **Eficiență instituțională:** Menține funcționarea școlilor în zone izolate, evitând migrarea elevilor către centre urbane.
- **Autonomie și responsabilitate:** Elevii învață să lucreze independent, să-și gestioneze timpul și să-și asume sarcini diverse.
- **Solidaritate intergenerațională:** Elevii mai mari pot deveni modele și sprijin pentru cei mai mici, favorizând învățarea colaborativă.

Cu toate acestea, învățământul simultan ridică dificultăți semnificative:

- Suprasolicitarea cadrelor didactice: Profesorii trebuie să pregătească lecții diferențiate și să gestioneze ritmuri de învățare variate.
- Calitate educațională inegală: Elevii nu beneficiază de atenția individualizată necesară, iar progresul poate fi fragmentat.
- Acces limitat la resurse: În multe cazuri, lipsa dotărilor moderne accentuează decalajele față de învățământul urban.

Pentru ca învățământul simultan să nu devină o formă de marginalizare educațională, este esențială o abordare strategică:

- Investiții în formarea profesorilor, cu accent pe metode de predare diferențiată și managementul clasei.
- Digitalizarea educației rurale, prin platforme adaptate și resurse interactive.
- Sprijin instituțional și comunitar, care să asigure echitate și incluziune pentru toți elevii.

Învățământul simultan nu trebuie privit doar ca o soluție de avarie, ci ca o provocare care cere inovație, empatie și angajament. Cu o viziune clară și resurse adecvate, această formă de organizare poate fi transformată într-un mediu educațional valoros, în care fiecare copil are șansa de a învăța și de a se dezvolta – chiar și într-o sală mică, cu lecții paralele și emoții mari, așa cum am trăit eu în primul meu an la catedră.

Școala digitală: provocări și oportunități pentru educația viitorului

Prof.înv.primar PETREA ANDREEA

Școala Gimnazială Nr.1 Gara Banca, Vaslui

Introducere

Educația este fundamentul oricărei societăți democratice și prospere, iar școala reprezintă instituția centrală prin care generațiile tinere dobândesc cunoștințe, competențe și valori. În secolul XXI, marcat de o digitalizare accelerată și de schimbări globale rapide, școala nu mai poate rămâne izolată de transformările tehnologice. Dacă în trecut educația era centrată pe transmiterea informațiilor prin manuale și lecții clasice, astăzi accentul se mută pe gândire critică, creativitate și competențe digitale. Întrebarea esențială care se ridică este: cum putem folosi tehnologia pentru a construi o școală a viitorului mai echitabilă, mai eficientă și mai relevantă pentru nevoile sociale și economice actuale?

Această întrebare nu este una abstractă, ci derivă din experiențe concrete. Pandemia COVID-19 a arătat lumii întregi că tehnologia poate menține continuitatea educației chiar și în condiții de criză, dar a arătat și limitele ei. Dacă pentru unii elevi educația online a fost o oportunitate, pentru alții a reprezentat o barieră insurmontabilă din cauza lipsei de acces la dispozitive și internet. Aceste lecții recente demonstrează că școala viitorului nu poate fi concepută fără o reflecție critică asupra rolului tehnologiei și fără politici publice care să reducă inegalitățile.

Tehnologia ca oportunitate pedagogică

Cercetările științifice confirmă că tehnologia poate aduce beneficii semnificative în procesul de predare și învățare atunci când este integrată pedagogic. Un raport amplu al Departamentului de Educație al SUA, bazat pe meta-analize, a arătat că modelele hibride de tip *blended learning* tind să producă performanțe mai bune decât predarea exclusiv față-în-față (U.S. Department of Education, 2010). Acest lucru se explică prin faptul că învățarea combinată permite îmbinarea avantajelor contactului direct dintre profesori și elevi cu flexibilitatea resurselor online, oferind spațiu pentru explorare individuală și colaborare digitală.

Platformele de tip Learning Management Systems (LMS), cum ar fi Moodle sau Google Classroom, au devenit instrumente centrale pentru organizarea cursurilor, distribuirea materialelor, oferirea de feedback rapid și monitorizarea progresului. În același timp, resursele interactive, precum simulările digitale sau laboratoarele virtuale, le permit elevilor să experimenteze concepte complexe într-un mod accesibil. UNESCO (2023) evidențiază, de exemplu, că realitatea virtuală și augmentată pot aduce o dimensiune imersivă predării, transformând lecțiile de istorie în călătorii interactive prin trecut sau experimentele de biologie în explorări tridimensionale.

Un alt domeniu în plină expansiune este cel al inteligenței artificiale în educație. Algoritmii pot analiza progresul elevilor și pot genera trasee personalizate de învățare, adaptate ritmului și nivelului fiecăruia. De asemenea, AI poate oferi feedback instantaneu, eliberând timpul profesorului pentru activități de mentorat și sprijin individualizat. Totuși, UNESCO avertizează că aceste tehnologii trebuie

reglementate etic și integrate responsabil, pentru a evita discriminările algoritmice și pentru a proteja datele elevilor (UNESCO, 2023).

Lecții din pandemia COVID-19

Pandemia a fost, poate, cel mai mare experiment global de educație digitală. Închiderea simultană a școlilor în peste 190 de țări a obligat peste 1,5 miliarde de elevi să continue învățarea prin mijloace alternative. World Bank (2021) a arătat că răspunsurile educaționale au variat: unele state au folosit platforme online sofisticate, altele au apelat la televiziune, radio sau materiale tipărite. În toate cazurile, inegalitățile au ieșit în evidență. Elevii din familii privilegiate, cu acces la internet de mare viteză și sprijin parental, au reușit să progreseze, în timp ce elevii din medii vulnerabile au acumulat pierderi de învățare considerabile.

Pentru România, aceste lecții au fost evidente. Lipsa unei infrastructuri digitale uniforme a scos la iveală diferențe majore între mediul urban și cel rural. Raportul Ministerului Educației din 2021 a arătat că mii de elevi nu au avut acces la educație online din cauza lipsei de dispozitive sau conexiuni la internet. Această experiență a demonstrat că digitalizarea nu este doar o chestiune tehnică, ci și una de echitate socială.

În același timp, pandemia a accelerat inovarea. Profesorii au descoperit instrumente noi, au experimentat metode de predare interactive și au înțeles potențialul resurselor digitale. Chiar dacă multe dintre aceste inițiative au fost improvizate, ele au creat o bază pentru transformarea pe termen lung a educației.

Riscuri și provocări

Integrarea tehnologiei în școală aduce însă și riscuri majore. În primul rând, inegalitatea digitală este o problemă reală. OECD (2023) subliniază că diferențele de acces la internet și la dispozitive între țări, dar și în interiorul lor, riscă să creeze două categorii de elevi: cei conectați, care beneficiază de resurse și oportunități, și cei excluși, care rămân în urmă.

În al doilea rând, profesorii au nevoie de formare continuă pentru a valorifica noile instrumente. UNESCO (2021) arată că, în multe cazuri, profesorii folosesc tehnologia doar pentru a transmite conținut, fără a modifica pedagogia. Acest lucru duce la o „digitalizare superficială”, care nu aduce beneficii reale.

Un alt risc important este cel legat de confidențialitatea datelor. Platformele educaționale colectează cantități uriașe de informații despre elevi: performanțe, obiceiuri de studiu, chiar și comportamente emoționale. Fără reglementări clare, aceste date pot fi folosite în mod abuziv sau pot fi expuse la atacuri cibernetice. UNESCO (2023) recomandă dezvoltarea unor politici ferme de protecție a datelor și transparență în utilizarea algoritmilor educaționali.

Există și riscul alienării sociale. Dacă educația se mută exclusiv în mediul digital, elevii pot pierde din interacțiunea față-în-față, esențială pentru dezvoltarea socio-emoțională. De aceea, majoritatea cercetărilor recomandă un echilibru între mediul online și cel offline, evitând extremele.

Politici și bune practici

Experiența internațională arată că cele mai eficiente rezultate apar atunci când tehnologia este integrată într-un cadru strategic coerent. European Commission (2021), prin Digital Education Action Plan,

propune dezvoltarea infrastructurii digitale, stimularea competențelor digitale pentru cetățeni, formarea cadrelor didactice și o guvernanta educațională bazată pe date.

Estonia este adesea citată ca exemplu de bună practică. Țara a investit timpuriu în digitalizare și a reușit ca, în timpul pandemiei, să treacă rapid la învățarea online datorită infrastructurii deja existente și pregătirii profesorilor. Finlanda, la rândul ei, a integrat platforme educaționale deschise și a sprijinit dezvoltarea competențelor digitale încă din clasele primare.

Pentru România, lecția este clară: digitalizarea educației nu poate fi lăsată la voia întâmplării, ci trebuie să fie parte a unei strategii naționale integrate, finanțate și monitorizate.

Argumente în favoarea școlii digitale a viitorului

Tehnologia oferă acces la resurse globale de cunoaștere. Elevii pot participa la cursuri online cu profesori din alte țări, pot accesa biblioteci digitale sau pot colabora la proiecte internaționale. În plus, platformele adaptative permit personalizarea procesului educațional: fiecare elev poate progresa în ritmul propriu, beneficiind de feedback constant.

Un alt avantaj esențial este flexibilitatea. Educația poate continua chiar și în situații de criză, fie că vorbim despre pandemii, conflicte sau dezastre naturale. În plus, școala digitală pregătește elevii pentru piața muncii a viitorului, unde competențele digitale și capacitatea de adaptare sunt decisive.

Contraargumente și limite

Criticii avertizează că digitalizarea excesivă poate reduce interacțiunea socială, accentuând izolarea tinerilor. De asemenea, timpul petrecut excesiv în fața ecranelor poate afecta sănătatea fizică și psihică a elevilor. Alte riscuri țin de calitatea conținutului online: nu toate resursele digitale sunt validate științific, iar expunerea necritică poate duce la dezinformare.

Aceste limite sunt reale, dar nu insurmontabile. Prin politici educaționale echilibrate, prin formarea profesorilor și prin implicarea comunității, tehnologia poate fi folosită responsabil, evitând excesele.

Concluzie

Eseul a demonstrat că tehnologia reprezintă atât o oportunitate, cât și o provocare pentru educația contemporană. Ea poate democratiza accesul la cunoaștere, poate personaliza învățarea și poate pregăti elevii pentru o lume în continuă schimbare. Totuși, fără politici publice coerente și fără o integrare pedagogică adecvată, tehnologia riscă să adâncească inegalitățile și să transforme școala într-un spațiu al fragmentării.

„Școala viitorului” trebuie să fie construită pe patru piloni fundamentali: acces egal la infrastructură digitală, design instrucțional bazat pe dovezi, formarea continuă a cadrelor didactice și guvernanta etică a datelor. Numai astfel tehnologia va deveni un instrument de progres social, un motor al incluziunii și al calității educației. În lipsa acestor condiții, riscăm ca „educația în trend” să rămână doar un slogan, fără impact real asupra vieții elevilor.

Bibliografie

- UNESCO (2023). *Guidance for generative AI in education and research*.
- OECD (2023). *Digital Education Outlook 2023: Towards an Effective Digital Education Ecosystem*. OECD Publishing.
- World Bank (2021). *Remote Learning during COVID-19: Lessons from Today, Principles for Tomorrow*.
- U.S. Department of Education (2010). *Evaluation of Evidence-Based Practices in Online Learning: A Meta-Analysis*.
- European Commission (2021). *Digital Education Action Plan (2021–2027)*.
- UNESCO (2021). *Digital learning and transformation of education*.

Școala mică, inima mare: Un profesor pentru mai multe generații

învățătoare, Brînzea Daria-Gabriela

Liceul Tehnologic Cojasca, Școala Gimnazială Cojasca

Imaginează-ți o clasă în care un singur profesor predă la elevi de clasa a III-a și de clasa a IV-a în același timp. Nu e o poveste, ci o realitate comună în multe școli rurale din România. Acest sistem se numește învățământ simultan și ascunde provocări, dar și beneficii surprinzătoare.

Ce este învățământul simultan?

Învățământul simultan presupune ca un singur cadru didactic să instruiască simultan elevi din două sau mai multe clase, în aceeași sală. Un avantaj important este că elevii mai mari devin mentori pentru cei mai mici, ajutându-i cu temele sau explicându-le conceptele mai complexe. Astfel, se creează o comunitate unită și empatică.

O zi la clasă

În urmă cu doi ani am predat într-o școală în care am avut o provocare specială: o clasă simultană. Unii dintre elevii mei abia învățau să țină creionul corect, în timp ce alții stăpâneau deja adunarea și scăderea. Aceasta era o zi din viața mea de învățătoare pentru două generații, în aceeași sală, clasa pregătitoare și clasa a II-a.

De la sunetul de clopoțel la...

Ziua începea întotdeauna cu o doză de energie și curiozitate. În timp ce elevii de clasa a II-a se așezau cuminiți în bănci, cei de la clasa pregătitoare descopereau încă bucuria de a scrie primele lor semne pe caiet.

Provocarea mea era să găsesc un echilibru perfect. De exemplu, în timpul orelor de comunicare în limba română, le ceream elevilor mai mari să citească cu voce tare o poveste, iar cei mici ascultau cu atenție. Apoi, le dădeam celor mici o fișă de colorat cu personaje din poveste, în timp ce lucram cu clasa a II-a. Astfel, fiecare avea o sarcină relevantă pentru vârsta sa.

Ajutoarele mele speciale

Cel mai frumos aspect al învățământului simultan este că elevii mai mari devin „asistenții” mei. Am observat că le place să-i ajute pe cei mici să numere, să-și găsească pagina corectă sau să-i încurajeze. Astfel, cei de clasa a II-a își consolidează cunoștințele prin predare, iar cei de la clasa pregătitoare primesc sprijin direct, într-un mod natural și prietenos. Se formează o legătură specială, bazată pe respect și grijă reciprocă.

Lecția vieții, dincolo de manuale

În această clasă nu predau doar litere și cifre, ci și o lecție de viață. Îi învăț să fie răbdători, să se ajute unii pe alții și să înțeleagă că fiecare învață în ritmul său. Această experiență m-a transformat și pe mine ca profesor. M-a forțat să fiu mai creativă, mai flexibilă și mai atentă la nevoile individuale ale fiecărui copil.

La finalul zilei, când se face liniște și băncile rămân goale, știu că fiecare efort a meritat. Această clasă, cu ritmurile ei diferite și cu inimile ei mari, este locul unde magia învățământului se întâmplă cu adevărat.

Concluzie

Învățământul simultan nu este doar o soluție practică pentru școlile cu un număr mic de elevi, ci și o lecție de viață. Într-o școală mică, unde copiii învață unii de la alții și profesorul devine liantul între generații, se formează caractere puternice și prietenii de durată. Este o experiență care arată că educația nu depinde de mărimea clasei, ci de mărimea inimii celor care o trăiesc.

COPILĂRIA ȘI CREATIVITATEA

prof. inv. primar Tudor Marcela,

Școala Gimnazială nr. 1 Băcani

Copilăria este o lume de poveste, duioasă, un univers plin de miracole, de joc, de lumină și mirare, un tărâm feeric, în care copilul trăiește din plin fiecare clipă, având inima deschisă spre iubire și frumos. Este vârsta în care totul este posibil, iar intensitatea momentelor este maximă. Copiii râd și plâng foarte ușor, sunt capricioși și generoși, iertând și uitând repede micile supărări.

În primii ani de viață, copilul învață să gândească, să se joace cu idei și concepte, să exerseze și să își imagineze. Prin joc, acesta își dezvoltă creativitatea, raționamentul, atenția la detalii și simțul critic. În cazul său, învățarea se face prin joc, iar curiozitatea și entuziasmul pentru exercițiile de gândire, pentru experimentare și descoperire reprezintă tot atâtea elemente de bază pentru perioada școlară. Școala reprezintă o continuare a educației. Plăcerea de a se juca, de a explora și de a descoperi este însoțită de entuziasmul și curiozitatea în fața mistereleor vieții, care pot fi inspirate de cadrele didactice.

Pentru a se încadra cu succes într-o lume în permanentă schimbare, elevii vor avea nevoie de abilitatea de a selecta informațiile și a înțelege corelația dintre ele, de a decide ce este/ ce nu este important, de a plasa în diverse contexte idei și cunoștințe noi, de a descoperi esența lucrurilor întâlnite pentru prima oară, de a respinge datele irelevante/false, de a da sens critic, creativ și productiv acelei părți din universul informațional cu care se vor confrunta. Pentru a manevra bine informațiile, elevii trebuie să știe să aplice operații de gândire, să învețe în mod critic, să trieze eficient datele, să le ofere sensuri care, la rîndul lor, vor fi materializate în anumite comportamente.

Este foarte important să observăm caracteristicile generale de personalitate ale elevilor astfel încât să putem cunoaște capacitatea creativă a acestora. Acest aspect ne determină să considerăm capacitatea creativă ca fiind rezultatul unui cerc larg de influențe determinate de calitatea gândirii creative a elevilor.

De aceea, abilitatea de creație a elevilor este foarte dificil de evaluat deoarece se poate manifesta în moduri diferite. Urmărind ca fiecare elev să aibă propria experiență, descoperim că metodele utilizate în dezvoltarea gândirii creative care funcționează bine pentru un elev pot duce la o mare frustrare pentru un alt elev. Astfel, este necesar să dezvoltăm stilul propriu de gândire al elevilor care îi ajută să-și exprime gândurile și ideile creative în moduri unice. Astfel, potențialul creativ al fiecărui elev îl punem în valoare prin utilizarea unor metode și tehnici care oferă posibilitatea unei exprimări cu valoare individuală și socială.

În realizarea acestui proces complex, observațiile zilnice asupra elevilor ne ajută să descoperim punctele forte, temerile și fanteziile lor, eliberându-i de teama de a nu gresi sau de a fi gresit înțeles. În acest context putem asigura elevilor o învățare creativă, care să ofere inițiativă proprie, muncă independentă, încredere în forțele proprii și reacție pozitivă la solicitările mediului.

Relația educațională prin atitudinea cadrelor didactice în clasă și în afara ei reprezintă pentru preșcolari și elevii din învățământul primar, factorul esențial pentru stimularea capacității lor creative datorită tendinței de a împrumuta de la educatori opinii și sisteme de valori. De fapt, stimulând capacitatea creativă a elevilor realizăm un demers complex ce cuprinde fenomene de activare, antrenare, cultivare și dezvoltare a potențialului lor creator de care pot beneficia pe tot parcursul școlarității.

În sistemul metodelor și tehnicilor de stimulare, imaginația se identifică cu creativitatea datorită concomitențelor afective și emoționale și a desfășurării spontane, relative inconstiente a mecanismelor de creație. Desfășurarea unor activități în afara orelor de curs în care sunt folosite metode creative, permit elevilor ieșirea dintr-un sistem cunoscut și descoperirea altor moduri de a gândi. Asocierile și combinările unor obiecte sau fenomene cât și aprecierea unor elemente mai îndepărtate, simulează capacitatea creativă a elevilor ducând astfel la apariția ideilor originale.

Majoritatea copiilor sunt de la natură curioși și au o imaginație bogată, însă, după ce merg la școală devin precauți și mai puțin inovativi, din participanți ajung spectatori plictisiți. Creativitatea poate fi privită ca un obicei (Sternberg, 2006). Din păcate, școlile cataloghează de multe ori creativitatea elevilor ca un obicei prost, pe care-l taxează. Istoria este plină de oameni care au fost etichetați „visători”, „indisciplinați” și care au devenit foarte creativi, adevărate genii.

A dezvolta creativitatea elevilor nu este o activitate ușoară, dar poate fi plăcută și ne poate aduce satisfacții profunde. În ceea ce-l privește pe profesor, desigur că presupune mai mult timp alocat planificării și evaluării rezultatelor învățării, presupune încrederea și curajul de a improviza și devia de la plan, de a fructifica oportunități neașteptate de învățare. Înseamnă tolerarea incertitudinii și asumarea riscului că demersul adoptat nu a dat rezultatele scontate. Înseamnă, în același timp, disponibilitatea de a experimenta și a învăța din experiență și încredere în sine.

În vederea dezvoltării gândirii laterale a copiilor încă de la cele mai fragede vârste, ca și cadre didactice trebuie să punem accent mai mult pe capacitate de a stârni interesul, de a captiva și inspira elevii, tehnici de stimulare a curiozității, de creștere a încrederii în sine a elevilor, capacitatea de a recunoaște situațiile în care elevul are nevoie de încurajare, când încrederea în sine este amenințată, capacitatea de a armoniza învățarea structurată cu oportunități de autodeterminare, managementul grupului și acordarea de atenție pozitivă elevilor.

Mediul creat de profesor este unul creativ dacă: elevii pun în discuție idei, pun întrebări, fac legături, observă relații, elevii gândesc lateral, fac asociații neobișnuite, elevii au o viziune despre cum vor fi lucrurile, își imaginează posibilități, se întreabă „cum ar fi dacă...?”, văd alternative, privesc lucrurile din mai multe puncte de vedere, explorează idei și opțiuni, se joacă cu ideile, încearcă ceva diferit, abordări noi, sunt deschiși la noi idei, își schimbă ideile pentru a obține ceva nou, reflectă critic asupra ideilor, acțiunilor, rezultatelor, analizează progresele, invită și dau feedback, știu să critice constructiv și să facă observații pertinente, nu se tem de greșeli, își asumă riscul de a greși și învață din ele.

Preocuparea pentru dezvoltarea spiritului creativ al elevului a condus și la elaborarea unor modele și procedee specifice de stimulare a creativității, precum: brainstorming-ul, metoda Philips 6-6, discuția-panel, rezolvarea creativă a problemelor, jocul de rol, metoda pălăriilor gânditoare, etc. Aceste tehnici de grup pot facilita exprimarea membrilor grupului, prin ele se exploatează potențialul intuitiv și asociativ, se pot extrage idei și sugestii inovatoare. Unii psihologi consideră că situația de grup reprezintă un stimul pentru indivizi, îi poate elibera pe mulți de blocajele lor interioare, iar asociațiile se pot produce cu o mai mare ușurință. Sunt însă și situații când grupul poate reprezenta un blocaj pentru indivizi, împiedicându-i să se concentreze și să dezvolte idei noi. Chiar dacă există controverse referitoare la posibilitatea stimulării creativității prin intermediul grupului, sunt foarte utilizate activitățile de învățare care fac apel la tehnicile de grup și au înregistrat rezultate semnificative în această direcție.

Valorificarea și dezvoltarea spiritului de observație al elevilor pot constitui premise ale apariției și manifestării conduitelor lor creatoare. Cultivarea flexibilității gândirii, a curajului de a încerca, a

perseverenței, dezvoltarea gustului riscului, dezvoltarea fluidității ideilor sunt situații de instruire care contribuie la dezvoltarea creativității elevilor în cadrul activităților școlare și extrașcolare.

Nu există "rețete miraculoase" prin care să putem realiza stimularea creativității elevilor. Sugestiile oferite se pot constitui în strategii nespecifice care, chiar dacă nu ar duce în mod automat la obținerea unor progrese evidente pe linia dezvoltării creativității, sunt importante, deoarece favorizează manifestarea atitudinilor creative și, mai ales, a aptitudinii de a căuta și formula probleme. În esență, este vorba de o nouă abordare a procesului de instruire, în sensul unei schimbări complete a stilului. Predarea orientată spre creativitate implică un set de condiții favorabile, iar decisivă este încurajarea elevilor să lucreze și să gândească independent, să-și elaboreze propriile proiecte și să se debaraseze de ideea că, în școală, orice activitate trebuie să fie strict dirijată și controlată de cadrul didactic.

Bibliografie:

Amabile, T., *Creativitatea ca mod de viață. Ghid pentru părinți și profesori*, editura Știință și Tehnică, București, 1997.

Fryer, M., *Predarea și învățarea creativă*, editura Paideia, București, 1996

Ionescu, Miron, *Demersuri creative în predare și învățare*, Editura Presa Universitară Clujeană, Cluj Napoca, 2000