

CORINA SIMIONESCU

IONICA DUMITRACHE

- COORDONATORI -



# PROFESORUL DIGITAL

redefinește învățarea  
în era tehnologiei

ISBN 978-606-95542-8-9

EDITURA CARTEA VRÂNCEANĂ

2025

CORINA SIMIONESCU

IONICA DUMITRACHE

- COORDONATORI -

---

**PROFESORUL DIGITAL**  
redefinește învățarea în era tehnologiei

---

Editura Cartea Vrânceană  
Focșani, 2025



**CASA CORPULUI DIDACTIC „SIMION  
MEHEDIŢI” VRANCEA**

**EDITURA CARTEA VRÂNCEANĂ**

Str. Eroilor, Nr. 2, Focșani Vrancea

tel.: 0237.22 33 72

fax: 0237.22.69.74

e-mail: [ccd\\_vrancea@yahoo.com](mailto:ccd_vrancea@yahoo.com)

<https://ccdfocsani.ro/>

**Tehnoredactare computerizată și coperte:**

Corina Simionescu

**Coordonatori volum colectiv *Profesorul digital redefinește  
învățarea în era tehnologiei:***

CORINA SIMIONESCU

IONICA DUMITRACHE

ISBN 978-606-95542-8-9

Focșani, Editura Cartea Vranceană, 2025

**Întreaga responsabilitate privind originalitatea lucrărilor  
aparține autorilor.**

## Cuprins

**Argument editorial. De ce avem nevoie de un profesor digital?..... 8**

*Inf. dr. Corina Simionescu, Casa Corpului Didactic „Simion Mehedinți” Vrancea*

**Profesorul pentru educație timpurie modern. Inserarea elementelor digitale în învățământul preșcolar .....11**

*Prof. Dumitrache Ionica, Casa Corpului Didactic ”Simion Mehedinți” Vrancea*

**O abordare pedagogică pentru integrarea instrumentelor digitale în procesul didactic..... 16**

*Prof. Marius Măciucă, Inf. dr. Corina Simionescu, Casa Corpului Didactic „Simion Mehedinți” Vrancea*

**Cronicile digitale: reinventarea predării istoriei..... 27**

*Serea Mirela – Doina, Școala Gimnazială Nr.2 Bordeasca Veche*

**De la condei la tastatură: transformarea profesorului de română în era digitală..... 32**

*Prof. dr. Tamara-Daniela Mocanca, Casa Corpului Didactic „Simion Mehedinți” Vrancea*

**Instrumente digitale pentru o predare vizuală și interactivă ..... 35**

*Prof. Lăduncă Mihai, Liceul de Artă „Gh. Tattarescu”*

**Valorificarea instrumentelor Web 2.0 în procesul de evaluare..... 47**

*Vișan Carmen Corina, Colegiul Economic “Mihail Kogălniceanu” Focșani*

**Investigația Experimentală Asistată Digital: Analiza Oscilațiilor Pendulului Gravitational..... 54**

*Prof. Lidia Dumbravă, Colegiul Național UNIREA din Focșani*

**Instrumente digitale utile unui profesor de matematica ... 61**

*Bucur Elena Mioara, Colegiul Economic “Mihail Kogălniceanu” Focșani*

**Profesorul digital -Învățarea prin proiectele eTwinning... 67**

*Cristian Tatiana, Școala Gimnazială „Profesor General Gheorghe Gheorghiu” Gologanu/ Vrancea*

**Tendențe digitale în educația timpurie ..... 70**

*Șerbu Georgiana Alexandra, Școala Gimnazială Jariștea  
Inspectoratul Școlar Județean Vrancea*

**Beneficiile IT în învățare ..... 73**

*Prof. Grăjdan Camelia Cătălina, Școala Gimnazială „Duliu Zamfirescu” Dumbrăveni*

**Monitorizarea performanței fizice prin aplicații digitale: motivație și implicare pentru elevi ..... 78**

*Profesor, Aurel Șelaru, Școala Gimnazială „Învățător Gheorghe Asănache” Bordești*

**Integrarea instrumentelor digitale în activitatea didactică82**

*Prof.înv.primar Ilie Anca-Adriana, Șc. Gim. „D. Zamfirescu,, Focșani/Vrancea*

**Integrarea resurselor digitale în studiul temei „Dunărea și Delta Dunării” – exemplu de bună practică în învățământul special..... 87**

*prof. Ștefan Florența, CSEI Măicănești*

**Profesorul digital. Ora de română în era digitală: punte sau zid?..... 91**

*Prof. Trandafir Cezarina Loredana, Școala Gimnazială “Prof. General Gheorghe Gheorghiu”, Gologanu, Vrancea*

**Utilizarea instrumentelor digitale în lecțiile matematice din învățământul primar..... 98**

*Prof. înv. primar, Claudia Vornicu, Școala “Ion Basgan” Focșani*

**Folosirea instrumentelor digitale la ora de limba engleză ..... 105**

*Robescu Aura, Școala Gimnazială Țifești*

**Instrumente digitale ca suport pentru învățarea interactivă în grădiniță.....111**

*Enache Mirela, Școala Gimnazială „Dimitrie Gusti” Nereju*

**Utilizarea instrumentelor digitale în grădiniță.....116**

*Prof. înv. preșc. Anton Alexandrina, CNP Spiru Haret - Grădinița nr. 16, Focșani*

**Ce este un profesor digital? ..... 120**

*Profesor-Miron Paula, Școala Gimnaziala Golesti*

**Profesorul digital redefinește învățarea în lumea copiilor de grădiniță..... 123**

*Arsenie Nicoleta, Grădinița cu P.P. Nr. 13, Focșani*

**Integrarea resurselor digitale în studiul romanului „Moromeții” de Marin Preda: utilizarea platformelor LearningApps și Padlet ..... 128**

*Mustața Nicoleta, Colegiul Tehnic „Gheorghe Balș” Adjud*

**Matematica prinde viață prin digitalizare: lecție interactivă la clasa a II-a, cu ajutorul platformelor educaționale digitale ..... 132**

*Prof. înv. primar Rebegea Geta, Școala Gimnazială „Dimitrie Gusti” - Nereju Mic*

**Crearea unui joc de îndemânare și testare a cunoștințelor matematice..... 136**

*Prof. Măciucă Mirela, Școala Gimnazială „Dimitrie Gusti” Nereju*

**Impactul tehnologiei în educația timpurie - avantaje și dezavantaje ..... 146**

*Dărmănescu Sofica, Școala Gimnazială Vânători, structură Grădinița Vânători*

**Digitalizare în activitățile instructiv-educative ..... 150**

*Prof. Turbatu Luminița, Școala Gimnazială „Oana Diana Renea” Focșani*

**Educația digitală în preșcolaritate – între provocări și oportunități..... 155**

*Prof. Dima Doina, Grădinița cu P.P. Nr. 18 Focșani*

**Înmulțirea când unul dintre factori este 2 ..... 163**

*Prof. înv. primar Burs Adriana, Școala Gimnazială „Dimitrie Gusti”, Nereju, jud. Vrancea*

**Studiu de caz. Bune practici digitale la grupa mijlocie ... 166**

*prof. Neluța OPREA, prof. Cristina BRATOSIN, Școala Gimnazială ”Duliu Zamfirescu,,Structură Grădinița cu P.P. Nr 7 Focșani / Vrancea*

**Bune practici în utilizarea instrumentelor digitale pentru predare-învățare-evaluare..... 172**

*Pîslaru Sebastian, Colegiul Național ”Emil Botta” – Adjud*

## **Argument editorial.**

### **De ce avem nevoie de un profesor digital?**

*Inf. dr. Corina Simionescu*  
*Casa Corpului Didactic „Simion Mehedinți” Vrancea*

Publicarea volumului *Profesorul digital redefinește învățarea în era tehnologiei* sub egida Editurii *Cartea Vranceană a Casei Corpului Didactic „Simion Mehedinți” Vrancea* reprezintă o etapă importantă în demersul instituțional de promovare a inițiativelor educaționale inovatoare și a practicilor didactice orientate spre viitor.

Prin această apariție editorială, se confirmă preocuparea constantă a Casei Corpului Didactic „Simion Mehedinți” Vrancea pentru sprijinirea cadrelor didactice interesate de integrarea eficientă, coerentă și responsabilă a instrumentelor digitale în activitatea lor profesională, în acord cu evoluțiile rapide din domeniul educației.

Materialele cuprinse în acest volum reflectă în mod autentic preocupările actuale ale profesorilor din județul Vrancea, care explorează dimensiunile multiple ale digitalizării proceselor de predare, învățare și evaluare. Ele surprind atât diversitatea contextelor educaționale, cât și dinamismul cu care cadrele didactice pun în practică inovațiile tehnologice, adaptând strategiile tradiționale la realitățile contemporane ale școlii.

Sub titlul *Profesorul digital redefinește învățarea în era tehnologiei*, volumul reunește contribuții din toate nivelurile de învățământ preuniversitar și din arii curriculare variate, ceea ce îi conferă un caracter polifonic și o relevanță deosebită pentru comunitatea educațională vranceană. Fiecare lucrare aduce în prim-plan o perspectivă distinctă asupra modului în care tehnologia contribuie la transformarea peisajului educațional,

fie prin sprijinirea actului didactic, fie prin facilitarea învățării adaptate la ritmul și nevoile elevilor.

În ultimii ani, școala românească a traversat schimbări profunde, influențate atât de dezvoltarea accelerată a tehnologiilor digitale, cât și de necesitatea adaptării la contexte de învățare flexibile, deschise și centrate pe elev. În acest cadru dinamic, profesorii au fost chemați să regândească rolul resurselor digitale, să exerseze noi forme de comunicare educațională și să valorifice instrumentele tehnologice în direcția eficientizării și diversificării experiențelor de învățare.

Volumul de față pune în evidență modul concret în care tehnologia devine un sprijin semnificativ pentru creșterea calității actului educațional. Contribuțiile autorilor ilustrează modul în care resursele digitale sunt folosite pentru stimularea creativității elevilor, pentru crearea unor medii de învățare interactive, pentru facilitarea colaborării și pentru consolidarea competențelor specifice secolului XXI. Prin exemple practice, reflecții pedagogice și analize asupra utilizării instrumentelor digitale, autorii oferă o paletă bogată de abordări care pot fi adaptate la contexte didactice variate.

Un aspect important evidențiat în acest volum îl constituie trecerea de la utilizarea tehnologiei ca instrument auxiliar la perceperea acesteia ca parte integrantă a procesului educațional. Astfel, digitalizarea nu este prezentată ca un scop în sine, ci ca un adevărat vector al inovării pedagogice, capabil să redefinească relația profesor–elev, să eficientizeze procesele de evaluare și să deschidă noi posibilități de învățare personalizată. În acest sens, lucrările reunite demonstrează implicarea și dedicarea cadrelor didactice care adoptă o abordare reflexivă și echilibrată în integrarea tehnologiei.

Prin diversitatea temelor abordate, volumul se dovedește a fi o resursă valoroasă nu doar pentru profesorii din învățământul preuniversitar, ci și pentru studenți, masteranzi,

specialiști în științele educației, formatori, mentori și factori de decizie preocupați de modernizarea educației. El oferă atât repere conceptuale, cât și soluții aplicative, constituind un material util pentru formarea continuă a cadrelor didactice.

Contribuțiile reunite transmit un mesaj puternic: profesorul digital este *arhitectul unei învățări moderne*, un profesionist capabil să valorifice tehnologia în mod creativ, coerent și responsabil, să construiască situații de învățare autentice și să răspundă adecvat diversității nevoilor elevilor. În acest sens, volumul devine un instrument de reflecție, inspirație și orientare pentru toți cei care își propun să reconfigureze actul educațional în acord cu provocările și oportunitățile lumii contemporane.

Prin apariția sa, această lucrare contribuie la consolidarea unei culturi organizaționale deschise spre inovație, colaborare și schimb de bune practici, reafirmând rolul esențial al profesorului în modelarea unei educații relevante, incluzive și adaptate erei digitale.

## **Profesorul pentru educație timpurie modern. Inserarea elementelor digitale în învățământul preșcolar**

*Prof. Dumitrache Ionica  
Casa Corpului Didactic ”Simion Mehedinți” Vrancea*

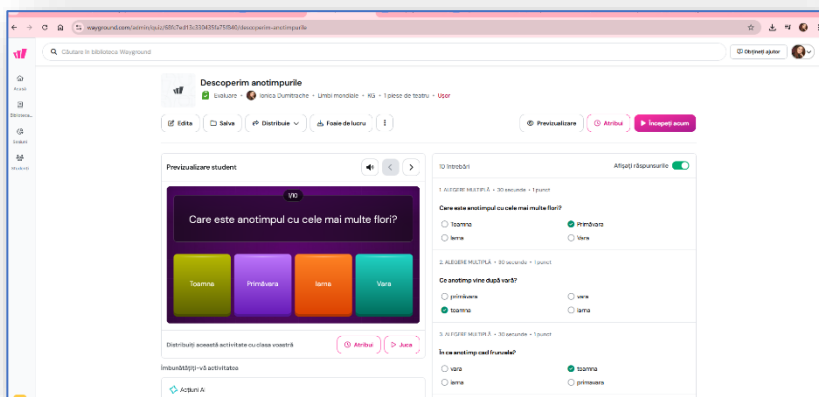
Transformările accelerate din societate influențează semnificativ domeniul educației timpurii. Profesorul modern de învățământ preșcolar se află la intersecția dintre tradițional și digital, având rolul de a crea contexte de învățare echilibrate, adaptate dezvoltării copilului. Acest referat analizează importanța digitalizării în grădiniță, elementele tradiționale care rămân fundamentale, precum și modalitățile optime de integrare a celor două paradigme pedagogice. Transformările din societate influențează semnificativ educația timpurie, obligând profesorul preșcolar modern să îmbine metode tradiționale cu instrumente digitale (OECD, 2021).

Educația timpurie înregistrează schimbări majore cauzate de digitalizare și accesul sporit la tehnologie. Rolul educatorului se extinde de la transmițător de informații la facilitator al experiențelor de învățare (NAEYC, 2020). În același timp, importanța metodelor tradiționale evidențiată de pedagogi clasici rămâne esențială pentru dezvoltarea copilului (Piaget, 1962; Vygotsky, 1978).

În ultimul deceniu, procesul educațional s-a confruntat cu schimbări structurale determinate de expansiunea tehnologică, accesul la informație și necesitatea dezvoltării competențelor digitale încă din primii ani de viață. Profesorul de educație timpurie modern nu mai este doar un transmițător de informații, ci un facilitator al învățării, un designer educațional și un mediator între copil și lume.

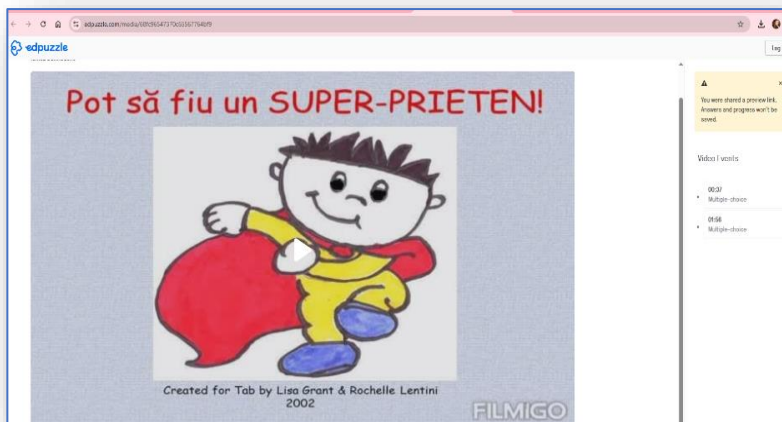
În același timp, în învățământul preșcolar persistă importanța metodelor tradiționale — jocul liber, explorarea

senzorială, activitățile practice și interacțiunea directă. O educație echilibrată presupune îmbinarea acestor dimensiuni într-un mod care susține dezvoltarea integrală a copilului. Tehnologia oferă oportunități pentru personalizarea învățării, pentru stimularea limbajului și a gândirii logice (Neumann, 2018). **În special în educația timpurie, instrumentele digitale permit adaptarea activităților la nivelul de dezvoltare al fiecărui copil**, ceea ce contribuie semnificativ la individualizarea traseului educațional. De exemplu, aplicațiile interactive pot ajusta dificultatea sarcinilor în funcție de răspunsurile copilului, oferind feedback imediat și facilitând învățarea prin explorare. O platformă care ne ajută să inserăm aceste aspecte în procesul de învățare este chiar [www.wayground.com](http://www.wayground.com).



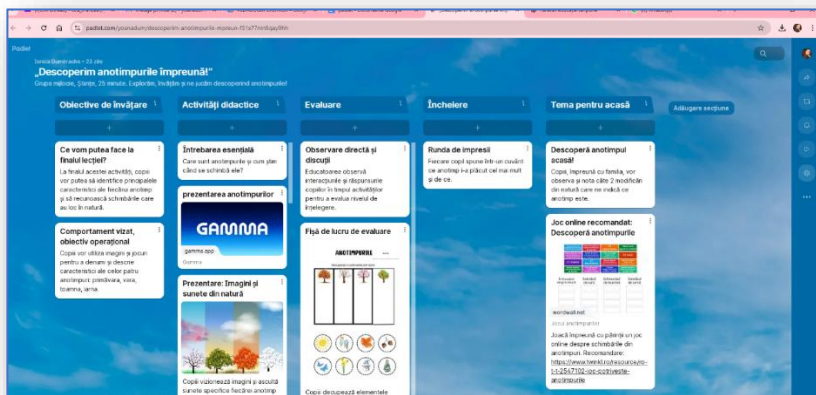
Totodată, resursele multimedia — povești audio, animații educaționale, jocuri simbolice digitale — susțin dezvoltarea limbajului expresiv și receptiv prin expunerea la un vocabular variat și contexte comunicative repetitive. În ceea ce privește gândirea logică, jocurile digitale de clasificare,

secvențiere sau rezolvare de probleme stimulează formarea schemelor cognitive timpurii într-un mod atractiv și accesibil pentru preșcolari. În acest sens, o platformă care poate fi utilă este [www.edpuzzle.com](http://www.edpuzzle.com).



Studiile arată că utilizarea moderată a tehnologiei poate sprijini dezvoltarea cognitivă dacă este atent ghidată de adult (Plowman et al., 2012). **Rolul adultului este esențial în medierea experiențelor digitale**, deoarece copiii mici nu pot interpreta singuri informațiile complexe sau simbolurile vizuale prezente în mediile digitale. Implicarea educatorului — prin explicații, întrebări deschise, sprijin în manipularea aplicațiilor și conectarea experiențelor digitale cu cele din viața reală — transformă interacțiunea cu tehnologia într-o oportunitate autentică de învățare. De asemenea, studiile arată că **impactul pozitiv apare doar atunci când tehnologia este utilizată în intervale scurte, cu scop educativ clar**, nu ca mijloc de divertisment pasiv. Atunci când este introdusă în cadrul unor activități structurate și integrate în curriculum, tehnologia poate

potența atenția, memoria de lucru, rezolvarea de probleme și capacitățile de reprezentare mentală ale copiilor.



Profesorul are responsabilitatea de a selecta aplicații sigure și adecvate dezvoltării copilului și de a promova comportamente digitale responsabile (Mascheroni & Holloway, 2017). Competențele digitale includ abilitatea de a selecta aplicații educaționale validate și de a proiecta activități interactive (Cucos, 2017). În acest sens, educatorul trebuie să înțeleagă în profunzime dezvoltarea copilului pentru a crea contexte adecvate de învățare (Piaget, 1962). Totodată, colaborarea cu familia este esențială pentru continuitatea învățării și pentru integrarea corectă a tehnologiei acasă (UNICEF, 2019).

Profesorul modern pentru educația timpurie îmbină armonios tradiționalismul — indispensabil pentru dezvoltarea holistică — cu tehnologia digitală, necesară pregătirii copilului pentru societatea contemporană. O integrare echilibrată, bazată pe principii pedagogice solide, creează un mediu educațional adaptat nevoilor copilului preșcolar (OECD, 2021).

***Bibliografie:***

1. Cucos, C. (2017). Tehnologia Informației și Comunicării în Educație. Editura Polirom.
2. Mascheroni, G., & Holloway, D. (2017). *The Internet of Toys: A Report into Connected Toys*. European Commission Joint Research Centre.
3. National Association for the Education of Young Children. (2020). Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children From Birth Through Age 8. NAEYC.
4. OECD. (2021). Starting Strong VI: Supporting Meaningful Interactions in Early Childhood Education and Care. OECD Publishing.
5. Piaget, J. (1962). Play, Dreams and Imitation in Childhood. W. W. Norton.
6. UNICEF. (2019). Growing Up in a Connected World: Young Children and Digital Technology. UNICEF Office of Research.
7. Vygotsky, L. S. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Harvard University Press.

## **O abordare pedagogică pentru integrarea instrumentelor digitale în procesul didactic**

*Prof. Marius Măciucă*

*Inf. dr. Corina Simionescu*

*Casa Corpului Didactic „Simion Mehedinți” Vrancea*

Transformările accelerate ale ecosistemului educațional au determinat o reevaluare a strategiilor didactice, iar integrarea instrumentelor digitale a devenit un element central în proiectarea și implementarea experiențelor de învățare. Acest articol analizează rolul unor instrumente precum *Canva*, *Genially*, *Animoto*, *Classroomscreen*, *Screencast-o-matic*, *Wakelet* și *Mentimeter* în modernizarea procesului educațional, evidențiind beneficiile pedagogice, provocările și impactul lor asupra interacțiunii elev–conținut și elev–profesor. Concluziile susțin ideea că tehnologia, utilizată critic și intenționat, devine un mediator al învățării active și al dezvoltării competențelor digitale.

Revoluția digitală a remodelat fundamental modul în care elevii accesează informația și interacționează cu mediul educațional. În acest context, rolul profesorului depășește tradiționala funcție de transmitere a cunoștințelor și se extinde spre activități de proiectare a mediilor de învățare, facilitare a colaborării și gestionare a resurselor digitale.

Raportul UNESCO (2023) subliniază că integrarea tehnologiei în educație trebuie realizată în mod intenționat, având drept scop creșterea calității actului didactic, nu înlocuirea interacțiunii umane. Tehnologia devine eficientă doar atunci când se află în serviciul pedagogiei, iar utilizarea ei răspunde nevoilor reale ale elevilor (UNESCO, 2023).

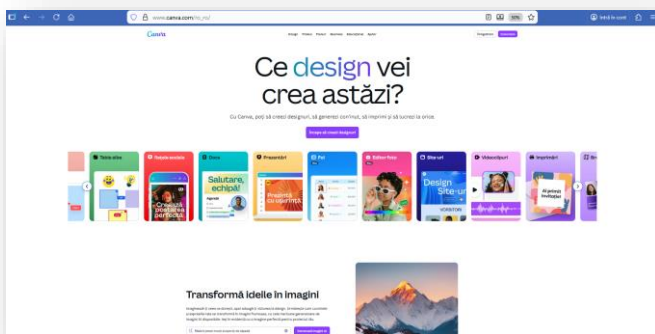
Abordările constructiviste și socioconstructiviste accentuează rolul activ al elevului în construirea cunoașterii. În acest sens, instrumentele digitale devin medii de explorare, creație și colaborare. Studii recente arată că utilizarea resurselor vizuale (Canva), interactive (Genially), colaborative (Wakelet) sau participative (Mentimeter) contribuie la schimbări semnificative în dinamica clasei (Dennen & Burner, 2017; Hattie, 2021).

Recomandăm câteva instrumente digitale pentru integrarea în activitatea didactică, dar și o descriere a potențialul lor educațional:

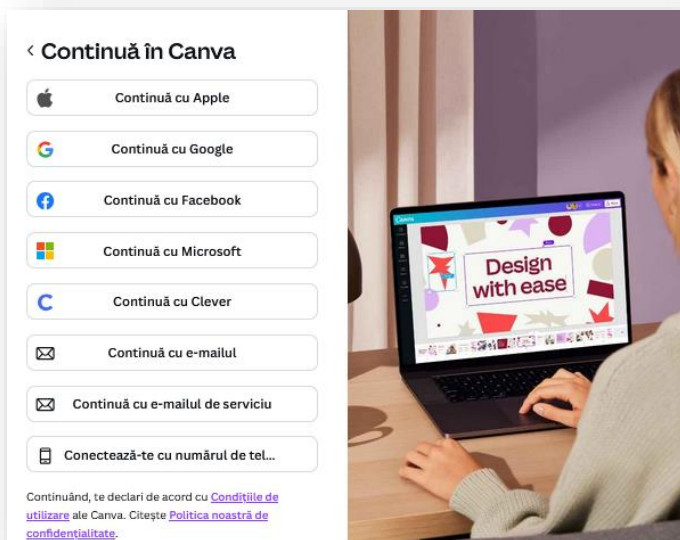
### ***Canva – construirea vizuală a cunoașterii***

Canva facilitează realizarea de materiale didactice vizuale, infografice, postere sau prezentări, favorizând organizarea și sintetizarea informațiilor. Studiile arată că reprezentarea grafică susține învățarea conceptuală și memoria vizuală (Mayer, 2021). În contexte educaționale, Canva devine un instrument pentru alfabetizare vizuală și pentru dezvoltarea competențelor de comunicare multimodală.

Platforma poate fi accesată la adresa <https://www.canva.com>



Conectarea pe platformă se poate realiza fie prin menționarea contului de email folosit la înregistrare, fie prin utilizarea opțiunilor de conectare rapidă (prin intermediul unui cont Google, Facebook sau Apple existent etc.):

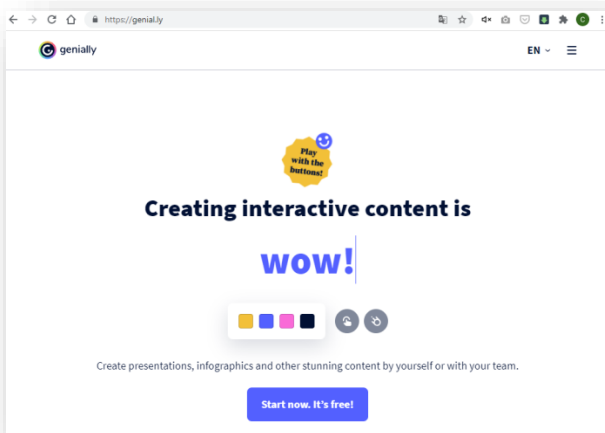


Meniul principal al aplicației permite selectarea dintr-o gamă foarte variată de șabloane pentru a fi folosite în scop educațional.

### ***Genially – interactivitate și gamificare***

Genial.ly este o platformă online ce pune la dispoziția utilizatorilor o serie de instrumente ce permit realizarea materialelor didactice interactive precum: prezentări grafice, prezentări video, imagini interactive, infografice și alte

elemente de design. Platforma poate fi accesată la adresa <https://genially.ly/>:

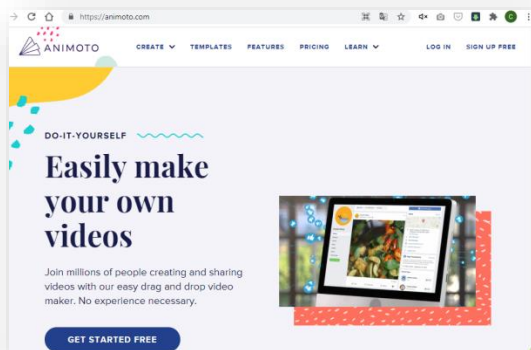


Platforma pune la dispoziția utilizatorilor o multitudine de șabloane predefinite ce permit realizarea unor materiale atractive cu un efort minim din partea utilizatorului.

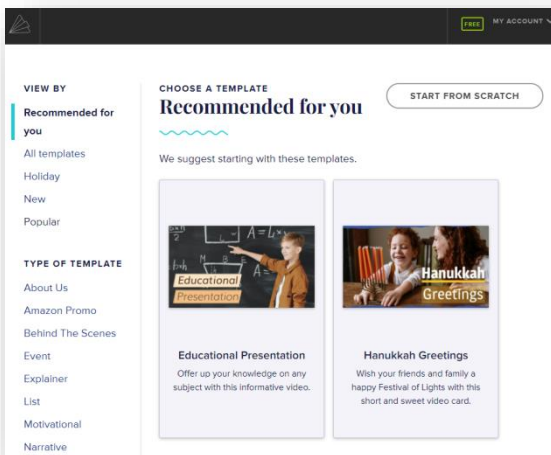
Genially transformă lecțiile în experiențe interactive prin animații, elemente exploratorii, jocuri didactice și evaluări integrate. Interactivitatea stimulează implicarea și participarea activă, fiind corelată cu creșterea motivației intrinseci. Elevul se angajează în activități de tip click-and-explore care favorizează învățarea autodirijată.

### ***Animoto – instrument pentru storytelling digital***

Animoto este o platformă online ce permite realizarea videoclipurilor cu ajutorul instrumentelor și șabloanelor disponibile. Platforma poate fi accesată la adresa <https://animoto.com/>:



Crearea contului presupune folosirea unei adrese de email, platforma punând la dispoziția utilizatorilor și posibilitatea de conectare rapidă cu ajutorul unui cont Facebook existent). După crearea contului, utilizatorul va accesa platforma și va ajunge pe pagina de prezentare:

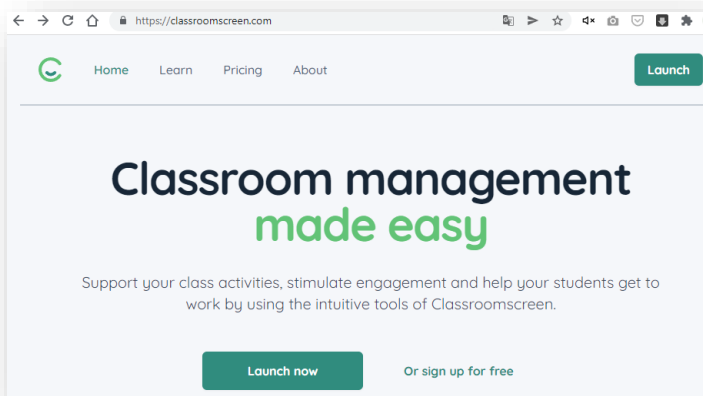


Pe această pagină sunt afișate o serie de șabloane ce pot fi utilizate în vederea creării videoclipurilor. În partea stângă a ferestrei sunt listate o serie de categorii ce permit filtrarea șabloanelor afișate.

Povestirea digitală este recunoscută ca strategie eficientă de dezvoltare a competențelor narative și tehnice (Robin, 2016). Animoto permite combinarea imaginilor, textului și muzicii pentru a construi secvențe video cu impact emoțional și educațional. Utilizarea sa în contexte interdisciplinare susține creativitatea și alfabetizarea media.

### ***Classroomscreen – managementul clasei în era digitală***

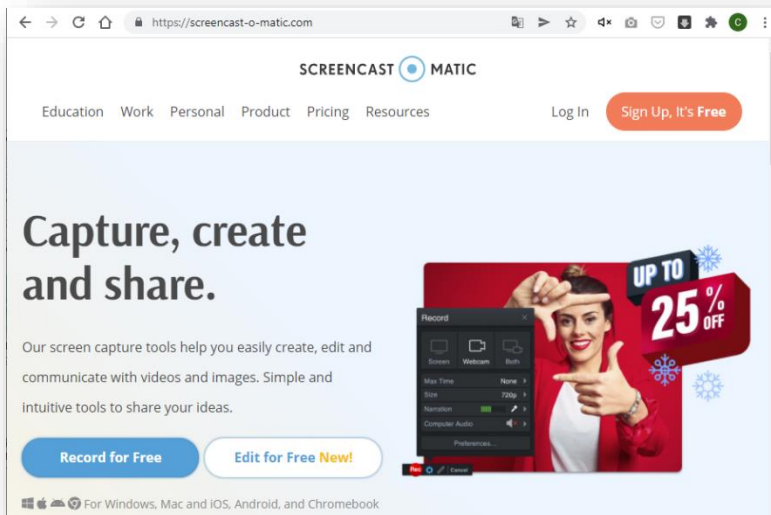
*Classroomscreen* este o platformă online ce ajută la organizarea și planificarea unor activități didactice. Platforma pune la dispoziția utilizatorilor diverse instrumente de lucru în mediul online. Platforma poate fi accesată la adresa <https://classroomscreen.com/>:



*Classroomscreen* oferă un set de instrumente esențiale pentru organizarea vizibilă a activităților: temporizatoare, simboluri de lucru, note, coduri QR sau generator aleatoriu de nume. Astfel, se consolidează structura lecției, claritatea sarcinilor și autonomia elevilor. Cercetările privind managementul clasei confirmă importanța predictibilității și a regulilor vizibile (Emmer & Sabornie, 2015).

### ***Screencast-o-matic – suport pentru învățarea individualizată***

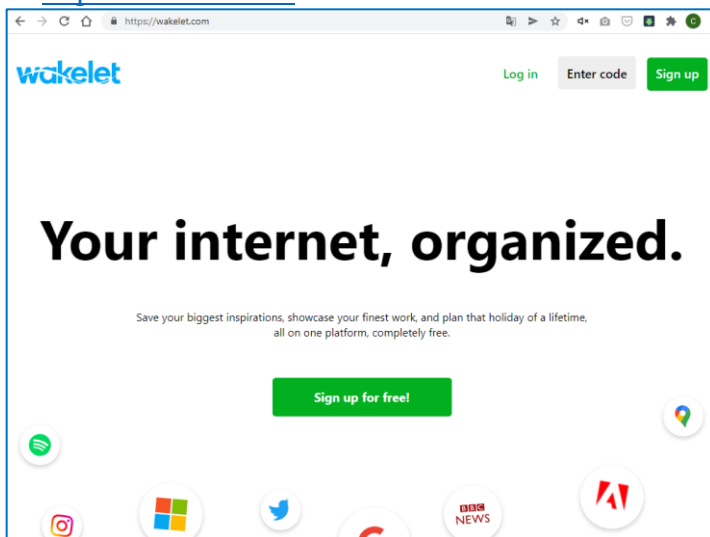
**Screencast-o-matic** este o platformă online ce permite realizarea unor materiale video prin înregistrarea activității derulate. Platforma poate fi accesată la adresa <https://screencast-o-matic.com/>:



Instrumentele de screencasting facilitează explicarea pas cu pas a unor proceduri, algoritmi sau concepte, oferind elevilor posibilitatea de a revedea materialul video ori de câte ori este necesar. Studiile arată că tutorialele video pot crește performanța academică, mai ales în discipline tehnice sau STEM (Fiorella & Mayer, 2018).

### ***Wakelet – curarea digitală a resurselor***

Wakelet este o platformă ce pune la dispoziția utilizatorilor o serie de instrumente ce permit organizarea portofoliului digital online. Platforma poate fi accesată la adresa <https://wakelet.com>:

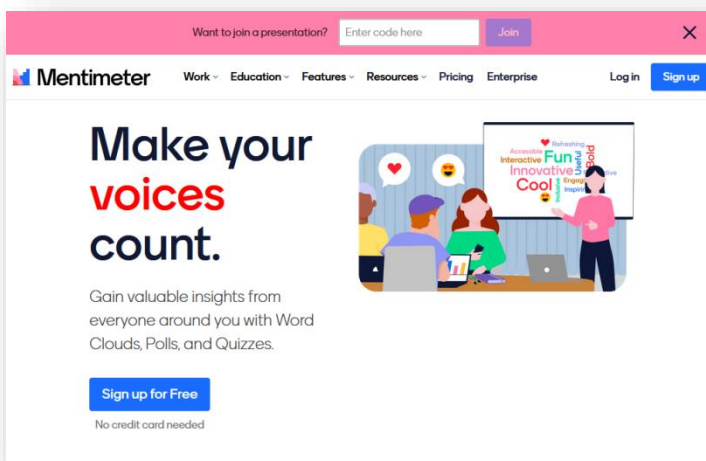


Platforma pune la dispoziția utilizatorilor o multitudine de instrumente ce permit realizarea, organizarea și partajarea unor materiale atractive cu un efort minim din partea utilizatorului.

Wakelet funcționează ca instrument de colectare și organizare a resurselor într-un mediu digital coerent. Wakelet încurajează elevii să selecteze, evalueze și structureze informații, contribuind la formarea gândirii critice.

### ***Mentimeter – participare și feedback în timp real***

Mentimeter este o platformă online ce pune la dispoziția utilizatorilor o serie de instrumente ce permit realizarea unor prezentări interactive. Platforma poate fi accesată la adresa <https://www.mentimeter.com/>:



Platformele de sondare, precum Mentimeter, facilitează participarea colectivă, evaluarea formativă și activarea cunoștințelor anterioare. Implicarea elevilor în procesul decizional și în reflecție este strâns legată de învățarea profundă.

Integrarea acestor instrumente poate produce transformări semnificative în practica didactică:

- Lecțiile devin mai interactive și adaptate stilurilor de învățare.
- Elevii capătă roluri active: creatori, prezentatori, evaluatori.
- Crește nivelul de colaborare și comunicare între elevi.
- Evaluarea devine continuă, vizibilă și participativă.
- Profesorul își asumă rolul de designer al experiențelor educaționale.

Integrarea nu trebuie privită ca un proces tehnologic, ci ca unul pedagogic. Tehnologia nu înlocuiește actul didactic, ci îi extinde posibilitățile, permițând abordări centrate pe elev, pe competențe și pe activități autentice.

Instrumentele digitale analizate aici demonstrează potențialul major al tehnologiei în sprijinirea învățării active. Ele favorizează personalizarea, accesul la conținuturi variate, colaborarea și reflecția. Totuși, integrarea lor eficientă depinde de deciziile pedagogice ale profesorului, de coerența proiectării didactice și de capacitatea instituției de a susține dezvoltarea profesională continuă.

Educația digitală nu este o opțiune viitoare, ci o realitate prezentă. Profesorii care valorifică tehnologia într-un mod critic, responsabil și creativ contribuie la formarea unei generații pregătite pentru complexitatea lumii contemporane.

### ***Bibliografie***

1. Brame, C. (2016). *Active learning*. Vanderbilt University Center for Teaching.
2. Dennen, V. P., & Burner, K. J. (2017). The cognitive apprenticeship model in educational practice. *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*. Springer.

3. Emmer, E. T., & Sabornie, E. J. (2015). *Handbook of Classroom Management*. Routledge.
- Fiorella, L., & Mayer, R. E. (2018). What works and doesn't work with instructional video. *Computers in Human Behavior*, 89, 465–470.
4. Hattie, J. (2021). *Visible Learning: The Sequel*. Routledge.
5. Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Rheingold, H. (2012). *Net Smart: How to Thrive Online*. MIT Press.
6. Robin, B. R. (2016). The power of digital storytelling. *Technology and Teacher Education Annual*.
7. Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. Guilford Press.
8. UNESCO. (2023). *Technology in Education: A Tool on Whose Terms?* Global Education

## **Cronicile digitale: reinventarea predării istoriei**

*Serea Mirela – Doina  
Școala Gimnazială Nr.2 Bordeasca Veche*

Motto

*„Prin informatizare, istoria nu mai rămâne în arhive prăfuite,  
ci devine un spațiu viu al memoriei colective.”*

### **Introducere**

În ultimii ani, digitalizarea documentelor, arhivelor și mărturiilor din trecut a transformat modul în care privim trecutul. Istoria nu mai este un domeniu rezervat specialiștilor, ci un teritoriu deschis oricui are o conexiune la internet și curiozitatea de a descoperi. Astfel, memoria colectivă devine un proces activ, participativ și mereu actualizat.

Predarea istoriei a evoluat semnificativ în ultimele decenii, odată cu apariția tehnologiilor digitale. Tradițional, lecțiile de istorie se bazau pe manuale, hărți și prelegeri, iar elevii erau adesea receptori pasivi ai informațiilor. În acest context, informațiile istorice păreau abstracte și dificil de conectat cu experiența contemporană. Digitalizarea predării oferă oportunitatea de a transforma lecțiile de istorie într-o experiență interactivă, vizuală și personalizată, în care elevii devin participanți activi, nu doar observatori. Conceptul de „cronică digitală” se referă la modul de prezentare și analiză a evenimentelor istorice prin mijloace digitale, păstrând autenticitatea informațiilor, dar adaptându-le la nevoile elevilor secolului XXI.

### **Instrumente digitale pentru predarea istoriei**

Tehnologia oferă o gamă largă de instrumente care facilitează învățarea istoriei. Printre acestea se numără:

**Timeline-uri digitale:** platforme precum Timeline JS permit elevilor să creeze cronologii interactive, în care pot adăuga imagini, texte și videoclipuri, construind o înțelegere clară a succesiunii evenimentelor istorice.

**Hărți interactive:** aplicații precum Google Earth sau ArcGIS pot fi folosite pentru a vizualiza expansiunea imperiilor, migrațiile populațiilor sau evenimentele militare, oferind o perspectivă geografică asupra istoriei.

**Resurse multimedia:** filme documentare, animații 3D, reconstrucții virtuale ale cetăților sau orașelor istorice permit elevilor să „exploreze” trecutul și să înțeleagă mai bine contextul evenimentelor.

**Platforme de colaborare online:** Google Classroom, Padlet sau Moodle permit profesorilor și elevilor să interacționeze, să partajeze resurse și să dezvolte proiecte comune, stimulând munca în echipă și gândirea critică.

Prin combinarea acestor instrumente, lecțiile devin mai atractive și permit elevilor să construiască propriile cronică digitale, să analizeze surse și să exprime interpretări proprii ale evenimentelor istorice.

### **Avantajele cronicilor digitale**

**Interactivitate și implicare activă:** Elevii participă la crearea conținutului, analizând, comparând și sintetizând informații din diverse surse. Această metodă stimulează gândirea critică și capacitatea de argumentare.

**Accesibilitate și flexibilitate:** Materialele digitale pot fi accesate de oriunde și oricând, facilitând învățarea individuală sau colaborativă și susținând incluziunea elevilor cu nevoi speciale.

**Personalizarea învățării:** Profesorii pot adapta materialele la nivelul și interesele fiecărui elev, combinând text, video și animații, astfel încât informația să fie mai ușor de reținut.

**Dezvoltarea competențelor digitale:** Crearea cronicilor digitale implică utilizarea aplicațiilor informatice, editarea de materiale multimedia și gestionarea informațiilor online, competențe esențiale în era digitală.

**Contextualizarea informației:** Prin integrarea resurselor multimedia și a hărților interactive, elevii pot vedea conexiunile dintre evenimente, cauze și efecte, înțelegând mai profund dinamica istorică.

### **Provocări și soluții**

Adoptarea cronicilor digitale nu este lipsită de provocări. Printre acestea se numără:

**Lipsa infrastructurii tehnologice:** Unele școli nu dispun de calculatoare, tablete sau conexiune la internet suficient de rapidă.

**Formarea profesorilor:** Cadrele didactice trebuie să fie instruite în utilizarea aplicațiilor digitale și să cunoască metodele de integrare eficientă a acestora în lecții.

**Suprincarcarea elevilor cu informație:** Materialele digitale pot conține cantități mari de informații care trebuie selectate și organizate cu atenție.

Soluțiile includ formarea continuă a profesorilor, crearea unor ghiduri de utilizare a resurselor digitale și combinarea metodelor tradiționale cu cele moderne pentru a menține echilibrul între tehnologie și predare directă.

### **Exemple de implementare**

În școlile care au adoptat cronicile digitale, elevii realizează proiecte interactive precum:

Crearea unei **hărți virtuale a călătoriilor lui Alexandru cel Mare**, adăugând informații despre bătălii, orașe și culturi întâlnite.



Dezvoltarea unui **timeline multimedia al Revoluției Române din 1989**, cu videoclipuri, imagini de arhivă și mărturii ale participanților.

Realizarea unei **biblioteci digitale tematice**, în care elevii adună documente, texte și articole despre epoci istorice specifice, organizându-le în cronici interactive.

Astfel de proiecte stimulează creativitatea, spiritul de echipă și capacitatea de analiză critică.

### **Concluzie**

„Cronicile digitale” reprezintă o metodă inovatoare de a reinventa predarea istoriei, transformând lecțiile într-o experiență interactivă, captivantă și relevantă pentru elevii secolului XXI. Această abordare nu doar transmite informații,

ci dezvoltă abilități digitale, gândire critică, capacitatea de analiză și creativitate. Într-o eră în care tehnologia este omniprezentă, integrarea resurselor digitale în predarea istoriei devine nu doar o oportunitate, ci o necesitate, pentru a face trecutul mai accesibil și mai atractiv pentru tineri.

### ***Bibliografie***

1. Arieșan, R. (2020). *Predarea istoriei în era digitală: instrumente și metode inovative*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
2. Cucu, M., & Ionescu, D. (2019). *Tehnologii digitale în educația istorică*. Cluj-Napoca: Presa Universitară Clujeană.
3. Google Earth. (2025). *Explore historical maps and sites*. <https://www.google.com/earth>
4. Knight, S. (2018). *Digital tools for history teaching: interactive timelines and multimedia resources*. *Journal of History Education*, 23(4), 45-60.
5. Timeline JS. (2025). *Create interactive timelines*. <https://timeline.knightlab.com>
6. UNESCO. (2017). *ICTs in history education: Guidelines and resources*. Paris: UNESCO Publishing.

## **De la condei la tastatură: transformarea profesorului de română în era digitală**

*Prof. dr. Tamara-Daniela Mocanca  
Casa Corpului Didactic „Simion Mehedinți” Vrancea*

Într-o perioadă în care tehnologia redefiniște aproape fiecare aspect al vieții cotidiene, predarea limbii și literaturii române trece printr-un proces amplu de schimbare. Transformarea acestui demers nu este doar una tehnologică, ci și una de mentalitate, de adaptare la nevoile unei generații obișnuite cu informația rapidă, accesibilă și vizuală. În acest context, predarea disciplinei devine o experiență complexă, care solicită deschidere, flexibilitate și disponibilitatea de a explora permanent noi modalități de abordare a conținuturilor.

Integrarea platformelor educaționale constituie unul dintre pilonii principali ai acestei transformări. Spațiile digitale facilitează transmiterea sarcinilor, organizarea materialelor, comunicarea eficientă și oferirea unui feedback rapid. Testele interactive, exercițiile completate online și posibilitatea monitorizării progresului elevilor contribuie la o învățare clară și structurată. Elevii răspund pozitiv atunci când sarcinile sunt adaptate mediului familiar lor, iar profesorul își poate eficientiza activitatea printr-un control mai bun asupra etapelor de lucru și al evaluării.

Resursele multimedia completează în mod substanțial aprofundarea textelor literare. Analiza operelor devine mai nuanțată atunci când este însoțită de materiale audio-video, documentare, interviuri cu scriitori sau adaptări cinematografice. Atmosfera unei epoci sau particularitățile unui stil pot fi ilustrate prin imagini, sunet sau secvențe video, oferind elevilor un cadru mai larg de înțelegere. Acest tip de abordare îmbină lectura tradițională cu elemente vizuale și

auditive, transformând ora de română într-un spațiu mai complex și mai captivant.



Instrumentele digitale colaborative contribuie decisiv la formarea competențelor de comunicare și analiză. Elevii pot lucra simultan pe documente comune, pot comenta și adnota pasaje sau pot construi împreună prezentări și proiecte. Această modalitate de lucru îi încurajează să își argumenteze opiniile, să negocieze sensuri și să interacționeze într-un mod responsabil în mediul virtual. Profesorul devine un coordonator al dialogului și al reflecției, iar dinamica orei se schimbă: elevii nu mai sunt doar receptori, ci participanți activi.

Firește, transformarea digitală aduce și provocări. Există situații în care tehnologia întâmpină dificultăți sau în care elevii sunt tentați să își piardă concentrarea în fața multitudinii de stimuli digitali. De asemenea, adaptarea materialelor la formatul digital presupune un efort suplimentar, iar testarea constantă a noilor instrumente solicită timp și răbdare. Cu toate acestea, avantajele tehnologiei – diversificarea metodelor,

accesul rapid la resurse, eficientizarea comunicării – justifică pe deplin investiția în formare și adaptare.



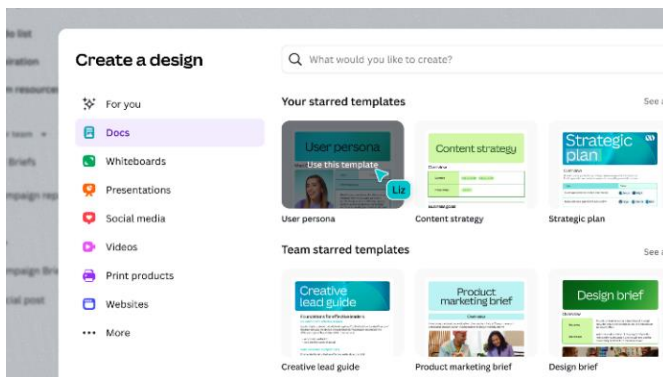
Astăzi, condeiul nu este abandonat, ci transformat. Rigoarea exprimării, atenția pentru nuanțe și pasiunea pentru literatură rămân elemente definitorii ale profesiei, însă sunt potențate de instrumentele moderne care îmbogățesc demersul didactic. Transformarea digitală nu înseamnă renunțarea la tradiție, ci conturarea unei noi perspective asupra ei, în acord cu realitățile contemporane. Profesorul de limba și literatura română are astfel rolul de a ghida elevii atât în explorarea textelor clasice, cât și în navigarea mediilor digitale, oferindu-le repere solide într-un univers aflat în permanentă schimbare.

## Instrumente digitale pentru o predare vizuală și interactivă

*Prof. Lăduncă Mihai  
Liceul de Artă „Gh. Tattarescu”*

Transformările recente din mediul educațional au determinat o reevaluare a modului în care este concepută activitatea didactică. Tehnologiile digitale oferă astăzi posibilitatea de a crea medii vizuale interactive, care stimulează atenția, curiozitatea și participarea elevilor. În domeniul artelor vizuale, instrumentele digitale nu înlocuiesc expresia artistică tradițională, ci o extind prin integrarea unor noi modalități de explorare vizuală și de comunicare.

Unul dintre instrumentele care s-a impus în practica didactică este Canva<sup>1</sup>, o platformă ușor de utilizat pentru realizarea de afișe, fișe de lucru și prezentări.



*Figură 1 - CANVA*

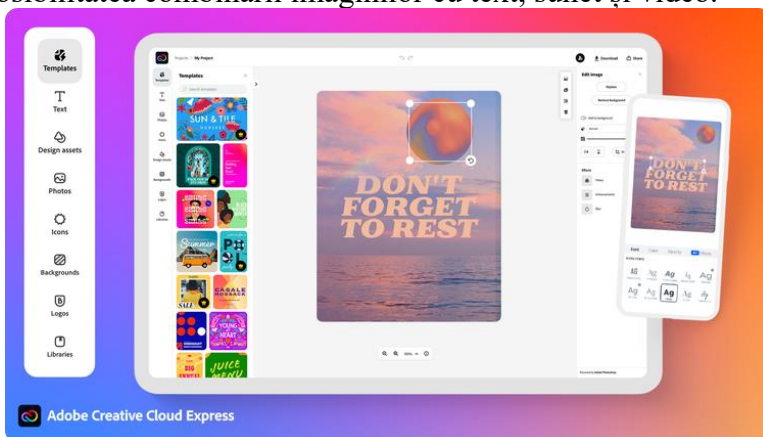
---

<sup>1</sup> „What Is Canva And How Does It Work? Tips & Tricks | Tech & Learning”, data accesării 28 octombrie 2025, <https://www.techlearning.com/how-to/what-is-canva-and-how-does-it-work-for-education>.

Interfața intuitivă și biblioteca vastă de șabloane permit profesorului să elaboreze materiale atractive fără cunoștințe avansate de design grafic.

Prin funcția de colaborare, elevii pot lucra în același document, contribuind la construirea colectivă a unui proiect vizual. În activitățile de arte vizuale, Canva poate fi folosită pentru realizarea de colaje, afișe tematice sau prezentări de portofolii.

Adobe Express<sup>2</sup> (fostul Spark) aduce un plus prin posibilitatea combinării imaginilor cu text, sunet și video.



*Figură 2 - Adobe Express*

---

<sup>2</sup> Coursera Staff, „Adobe Express: Features, Uses, and Getting Started”, Coursera, 3 mai 2025, [https://www.coursera.org/articles/adobe-express?utm\\_medium=sem&utm\\_source=gg&utm\\_campaign=b2c\\_emea\\_x\\_multi\\_ft\\_cof\\_career-academy\\_cx\\_dr\\_bau\\_gg\\_pmax\\_gc\\_s2\\_en\\_m\\_hyb\\_23-12\\_desktop&campaignid=20882109092&adgroupid=&device=c&keyword=&matchtype=&network=x&devicemodel=&creativeid=&assetgroupid=6490048513&targetid=&extensionid=&placement=&gad\\_source=1&gad\\_campaignid=20875558740&g\\_braid=0AAAAADdKX6YCLfInzSDuDiDSdYPCN3sLu&gclid=CjwKCAjw04HIBhB8EiwA8jGNbdpFHVQyVfnRsPg5HA2DIUQaTc60JlgUyXV5D1oPlvZbbZSTcdZb6xoCARwQAvD\\_BwE](https://www.coursera.org/articles/adobe-express?utm_medium=sem&utm_source=gg&utm_campaign=b2c_emea_x_multi_ft_cof_career-academy_cx_dr_bau_gg_pmax_gc_s2_en_m_hyb_23-12_desktop&campaignid=20882109092&adgroupid=&device=c&keyword=&matchtype=&network=x&devicemodel=&creativeid=&assetgroupid=6490048513&targetid=&extensionid=&placement=&gad_source=1&gad_campaignid=20875558740&g_braid=0AAAAADdKX6YCLfInzSDuDiDSdYPCN3sLu&gclid=CjwKCAjw04HIBhB8EiwA8jGNbdpFHVQyVfnRsPg5HA2DIUQaTc60JlgUyXV5D1oPlvZbbZSTcdZb6xoCARwQAvD_BwE).

Platforma este potrivită pentru crearea de mini-prezentări vizuale, clipuri educaționale sau materiale multimedia destinate expozițiilor școlare. Într-un context artistic, elevii pot documenta etapele unei lucrări plastice sau pot realiza un scurt montaj video cu propriile creații. Capacitatea de a integra sunetul și mișcarea transformă aceste materiale într-o formă de exprimare interdisciplinară.

Instrumentele de prezentare vizuală ocupă un loc aparte în procesul de predare. Aplicația Prezi<sup>3</sup> oferă o perspectivă dinamică, bazată pe mișcare și zoom, care facilitează narațiunea vizuală. Structura sa non-liniară permite profesorului să construiască o lecție fluidă, în care conceptele se leagă într-o poveste coerentă. Pentru orele de arte, Prezi poate fi utilizat la analiza compozițiilor sau la prezentarea curentelor artistice prin hărți vizuale.

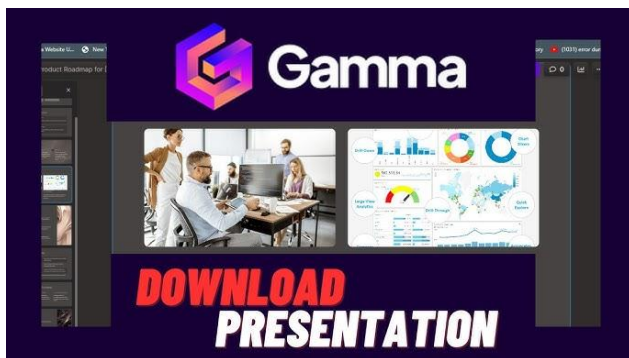


*Figură 3 - Prezi*

---

<sup>3</sup> „Prezi AI Review: Using AI to Empower Presentations”, *Gold Penguin*, 21 martie 2025, <https://goldpenguin.org/blog/prezi-ai-review/>.

Un instrument mai recent, Gamma<sup>4</sup>, folosește inteligența artificială pentru a transforma textul în prezentări moderne. Utilizarea acestei platforme reduce timpul de pregătire a materialelor, oferind o bază vizuală clară și coerentă. Gamma poate genera automat structuri logice și propune imagini potrivite conținutului. Într-un context educațional, este utilă pentru prezentări scurte de sinteză, unde accentul cade pe claritate și structură.



*Figură 4 - Gamma*

Pentru colaborarea între elevi și profesori, Google Workspace for Education<sup>5</sup> reprezintă un mediu stabil și accesibil. Instrumentele sale – Docs, Slides și Jamboard – permit lucrul simultan în același document, oferind feedback în timp real. Jamboard, în special, favorizează exprimarea grafică

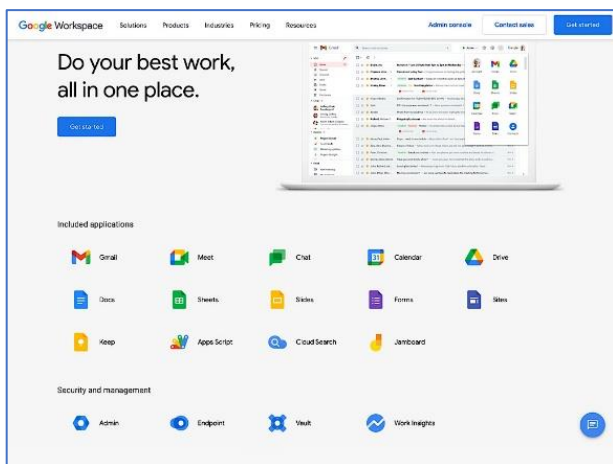
---

<sup>4</sup> Daniel Ferrera, „Revolutionize Your Presentations: Unleash the Power of Gamma.App”, *Medium*, 27 septembrie 2024, <https://medium.com/@ferreradaniel/revolutionize-your-presentations-unleash-the-power-of-gamma-app-176d5ebf8983>.

<sup>5</sup> „Google Workspace”, data accesării 28 octombrie 2025, <https://workspace.google.com/marketplace?pann=ogb>.

rapidă, schițarea ideilor și colaborarea vizuală. În activitățile de arte vizuale, poate fi utilizat pentru exerciții de compoziție sau pentru desen colaborativ.

O alternativă echivalentă, integrată în mediul Microsoft, este Office 365<sup>6</sup> împreună cu OneDrive. Platforma oferă acces la Word, PowerPoint și Excel direct din browser, iar fișierele sunt salvate automat în cloud. Avantajul principal constă în posibilitatea de a lucra pe orice dispozitiv, de a partaja materiale între cadre didactice și de a păstra o arhivă organizată a activităților elevilor. În mod similar, Google Drive și Google Docs asigură colaborarea eficientă în cloud, permițând monitorizarea progresului și intervenția rapidă a profesorului prin comentarii sau sugestii.

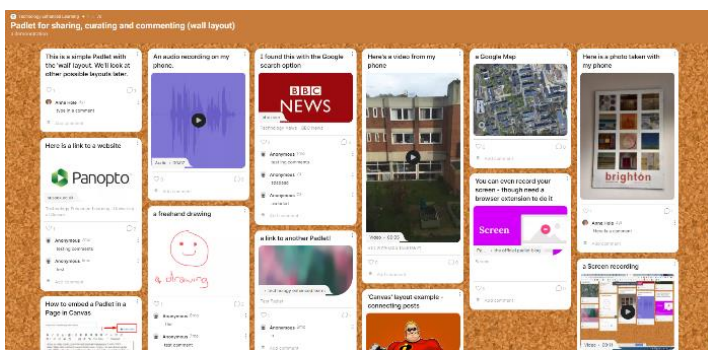


*Figură 5 - Google Workspace*

---

<sup>6</sup> Siobhan Dunlop, „Subject Guides: IT Essentials: Microsoft Office Essentials”, data accesării 28 octombrie 2025, <https://subjectguides.york.ac.uk/it-essentials/office>.

Pentru activitățile colective și de prezentare a rezultatelor, Padlet<sup>7</sup> s-a dovedit un instrument versatil. Acesta funcționează ca un perete digital unde elevii pot încărca imagini, clipuri, schițe sau texte. Platforma oferă o alternativă modernă la panourile clasice din ateliere, facilitând organizarea unor expoziții virtuale. Profesorul poate utiliza Padlet pentru a crea o galerie online a lucrărilor, un spațiu de reflecție colectivă sau un portofoliu al clasei.



*Figură 6 - Padlet*

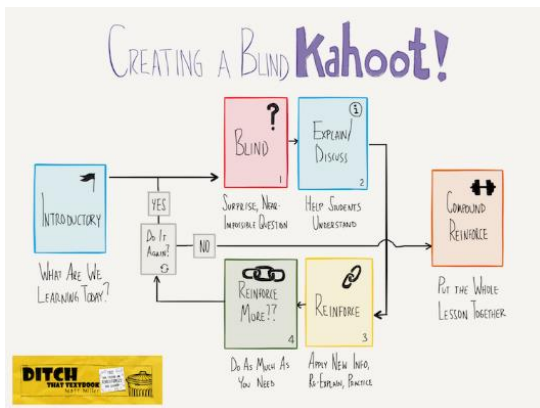
În zona evaluării interactive, Kahoot<sup>8</sup> și Mentimeter introduc o componentă ludică. Ele transformă procesul de verificare într-o activitate competitivă, bazată pe întrebări, sondaje și reacții vizuale. Pentru disciplinele artistice, aceste platforme pot fi folosite la identificarea operelor de artă, la

---

<sup>7</sup> Luke Edwards published, „What Is Padlet and How Does It Work?”, Tech & Learning, 16 mai 2024, <https://www.techlearning.com/how-to/what-is-padlet-and-how-does-it-work-for-teachers-and-students>.

<sup>8</sup> „Utilizing Kahoot to Assess Understanding”, *IT Teaching Resources*, f.a., data accesării 28 octombrie 2025, <https://teachingresources.stanford.edu/resources/utilizing-kahoot-to-assess-understanding/>.

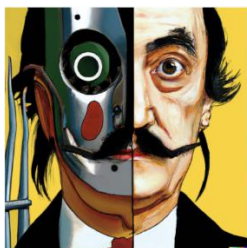
recunoașterea stilurilor vizuale sau la testarea cunoștințelor despre compoziție și culoare. Rezultatele se obțin instantaneu, iar elevii își pot compara răspunsurile într-un cadru relaxat.



Figură 7 - Kahoot

Dezvoltarea instrumentelor bazate pe inteligență artificială a introdus noi modalități de generare a conținutului vizual. DALL<sup>9</sup>-E, Bing Image Creator și funcțiile din Canva Magic Studio permit crearea de imagini originale pornind de la descrieri textuale. Aceste aplicații pot fi folosite în activitățile de imaginație vizuală, unde elevii formulează concepte artistice și primesc reprezentări generate automat. Într-un cadru didactic, utilizarea acestor instrumente necesită o abordare etică, cu accent pe înțelegerea procesului de creație și pe diferențierea între contribuția umană și cea algoritmică.

<sup>9</sup> School of the Art Institute of Chicago (SAIC), „School of the Art Institute of Chicago - Best Art School & Top Fine Arts College in The US”, data accesării 6 iunie 2024, <https://www.saic.edu/>.



vibrant portrait painting of Salvador Dalí with a robotic half face



a shiba inu wearing a beret and black turtleneck



a close up of a handpalm with leaves growing from it



an espresso machine that makes coffee from human souls, artstation



panda mad scientist mixing sparking chemicals, artstation



a corgi's head depicted as an explosion of a nebula

*Figură 8 - Dale-E*

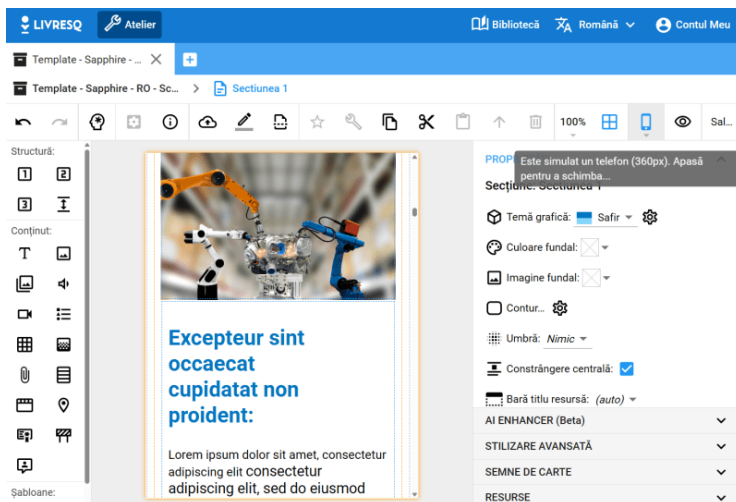
Pe lângă platformele consacrate, resursele educaționale digitale (RED-uri) oferă posibilitatea de a construi lecții interactive. Instrumente precum Livresque<sup>10</sup> sau Wand<sup>11</sup> permit crearea de module digitale cu text, imagine și video integrate, adaptate la conținutul specific disciplinei. Aceste platforme pot fi folosite pentru elaborarea unor lecții experimentale de arte vizuale, unde elevii explorează concepte estetice prin interacțiune directă. De exemplu, un profesor poate concepe un material despre principiile compoziției, în care elevul să

---

<sup>10</sup> „Despre LIVRESQ / ASCENDIA”, ASCENDIA, data accesării 28 octombrie 2025, <https://ascendia.ro/?path=/ro/editor-online-de-cursuri/despre-livresq>.

<sup>11</sup> Aparna Zambare, „Research Guides: Zotero and How It Works: Zotero? What Is It?”, data accesării 28 octombrie 2025, <https://libguides.cmich.edu/c.php?g=104307&p=675390>.

manipuleze forme și culori pe ecran, observând efectul lor vizual.



*Figură 9 - Livresque*

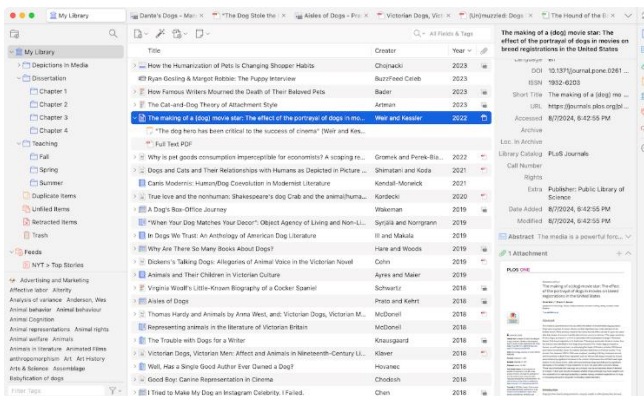
Realizarea de materiale interactive constituie un exemplu de bună practică în educația vizuală contemporană. Lecțiile pot fi structurate astfel încât elevul să parcurgă conținutul într-o formă non-lineară, alegând propriul traseu de învățare. Acest tip de abordare încurajează autonomia, analiza critică și gândirea vizuală. De asemenea, favorizează integrarea tehnologiei ca instrument de creație, nu ca scop în sine.

Zotero<sup>12</sup> este un program gratuit pentru gestionarea surselor bibliografice și a notelor de cercetare. Funcționează ca o bibliotecă personală digitală, în care utilizatorul poate salva

---

<sup>12</sup> Zambare, „Research Guides”.

articole, cărți, fișiere PDF, linkuri sau capturi web, organizate prin dosare și etichete.



*Figură 10 - Zotero*

Extensia pentru browser permite adăugarea rapidă a surselor direct din paginile online ale revistelor sau bibliotecilor academice. Programul oferă posibilitatea de a genera automat citări și bibliografii în numeroase stiluri academice, precum APA, MLA sau Chicago, integrându-se ușor cu Word, LibreOffice sau Google Docs. Un alt avantaj îl constituie sincronizarea în cloud, care păstrează datele accesibile pe mai multe dispozitive. Prin funcțiile sale colaborative, Zotero permite lucrul în echipă, partajarea colecțiilor și urmărirea modificărilor, devenind un instrument eficient pentru organizarea riguroasă a informațiilor într-un proiect științific.

Integrarea acestor instrumente în activitatea didactică susține o formă de predare centrată pe experiență și colaborare. Profesorul își asumă un rol de facilitator, iar elevul devine participant activ într-un proces care combină tradiția cu

inovația. Utilizarea mediilor digitale permite construirea unor resurse adaptabile, vizuale și accesibile, care sprijină atât învățarea individuală, cât și activitățile de grup.

Adoptarea acestor instrumente nu înseamnă abandonarea metodelor clasice, ci extinderea lor către un spațiu educațional flexibil. Predarea vizuală se transformă astfel într-un proces integrator, în care arta, tehnologia și interactivitatea formează un cadru comun al învățării. În acest context, profesorul de arte vizuale devine un mediator între creativitatea tradițională și cea digitală, folosind instrumentele contemporane pentru a stimula exprimarea, reflecția și dialogul vizual al noii generații.

### ***Bibliografie***

1. ASCENDIA. „Despre LIVRESQ / ASCENDIA”. Data accesării 28 octombrie 2025. <https://ascendia.ro/?path=/ro/editor-online-de-cursuri/despre-livresq>.
2. Chicago (SAIC), School of the Art Institute of. „School of the Art Institute of Chicago - Best Art School & Top Fine Arts College in The US”. Data accesării 6 iunie 2024. <https://www.saic.edu/>.
3. Dunlop, Siobhan. „Subject Guides: IT Essentials: Microsoft Office Essentials”. Data accesării 28 octombrie 2025. <https://subjectguides.york.ac.uk/it-essentials/office>.
4. Ferrera, Daniel. „Revolutionize Your Presentations: Unleash the Power of Gamma.App”. *Medium*, 27 septembrie 2024. <https://medium.com/@ferreradaniel/revolutionize-your-presentations-unleash-the-power-of-gamma-app-176d5ebf8983>.

5. „Google Workspace”. Data accesării 28 octombrie 2025.  
<https://workspace.google.com/marketplace?pann=ogb>.
6. „Prezi AI Review: Using AI to Empower Presentations”. *Gold Penguin*, 21 martie 2025.  
<https://goldpenguin.org/blog/prezi-ai-review/>.
7. published, Luke Edwards. „What Is Padlet and How Does It Work?” *Tech & Learning*, 16 mai 2024.  
<https://www.techlearning.com/how-to/what-is-padlet-and-how-does-it-work-for-teachers-and-students>.
8. Staff, Coursera. „Adobe Express: Features, Uses, and Getting Started”. Coursera, 3 mai 2025.  
<https://www.coursera.org/articles/adobe-express>
9. „Utilizing Kahoot to Assess Understanding”. *IT Teaching Resources*, f.a. Data accesării 28 octombrie 2025.  
<https://teachingresources.stanford.edu/resources/utilizing-kahoot-to-assess-understanding/>.
10. „What Is Canva And How Does It Work? Tips & Tricks | Tech & Learning”. Data accesării 28 octombrie 2025.  
<https://www.techlearning.com/how-to/what-is-canva-and-how-does-it-work-for-education>.
11. Zambare, Aparna. „Research Guides: Zotero and How It Works: Zotero? What Is It?” Data accesării 28 octombrie 2025.  
<https://libguides.cmich.edu/c.php?g=104307&p=675390>.

## **Valorificarea instrumentelor Web 2.0 în procesul de evaluare**

*Vișan Carmen Corina  
Colegiul Economic “Mihail Kogălniceanu” Focșani*

Competența digitală nu se referă doar la stăpânirea tehnologiei, ci și la modul în care profesorii o pot utiliza pentru a-și îmbunătăți practica profesională, a-și responsabiliza elevii și a îmbunătăți rezultatele învățării.

Tehnologiile digitale pot îmbunătăți practicile de evaluare existente și pot facilita utilizarea unor aplicații noi, interactive și inovatoare. Profesorii pot utiliza tehnologiile digitale pentru a colecta date, pentru a sprijini și evalua mai bine elevii, permițându-le în același timp să reflecteze și să își adapteze practica didactică la nevoile elevului.

În procesul de evaluare, tehnologiile digitale pot fi utilizate pentru:

- sprijinirea evaluării formative și sumative a învățării;
- colectarea și analiza dovezilor privind procesele și rezultatele de învățare ale elevilor;
- personalizarea conținutului și urmărirea progresului elevilor;
- oferirea de feedback elevilor, facilitând planificarea acțiunilor ulterioare.

Evaluarea în educație cuprinde atât evaluarea cunoștințelor dobândite, cât și evaluarea abilităților și competențelor. Deși aceste două aspecte ale evaluării sunt interconectate, ele sunt procese distincte, fiecare prezentând propriile provocări.

**Dobândirea de cunoștințe** se referă la capacitatea de a rememora, recunoaște și înțelege fapte, concepte și informații – în esență, *ceea ce știi*. Acest proces poate implica rememorarea datelor științifice, înțelegerea formulelor matematice, a proceselor tehnologice sau definirea termenilor cheie.

**Abilitățile și competențele** se concentrează pe aplicarea practică a acestor cunoștințe în contexte din lumea reală – *ceea ce poți face cu ceea ce știi*. Acestea includ abilități practice precum rezolvarea problemelor, gândirea critică și îndeplinirea sarcinilor. De exemplu,

aplicarea formulelor matematice pentru calcularea valorii calorice a unui produs, comunicarea eficientă în diverse contexte sau utilizarea abilităților tehnice pentru finalizarea proiectelor.

Unul dintre cele mai interesante beneficii ale tehnologiilor digitale este capacitatea de a oferi feedback în timp real. Elevii pot completa un test online și pot vedea imediat care răspunsuri sunt corecte sau incorecte. Acest feedback instantaneu îi ajută pe elevi să își înțeleagă performanța și să facă imediat ajustările necesare. De asemenea, prin intermediul tehnologiilor evaluarea poate fi personalizată, reflectând profilul, nevoile și progresul fiecărui elev.

Tehnologiile digitale pot îmbunătăți procesul de feedback și evaluare din sala de clasă. Instrumentele Web 2.0 de evaluare precum Socrative, Kahoot, Google Forms, Padlet care permit crearea de teste interactive, sondaje și formulare pentru colectarea feedback-ului rapid, prezintă o serie de avantaje și de limite:

<b>Tehnologii digitale</b>	<b>Caracteristici</b>	<b>Avantaje</b>	<b>Limite</b>
<b>Socrative</b>	<p>Socrative îi ajută pe profesori să testeze și să noteze elevii în ritmul învățării, economisindu-le timp și efort și pentru a-și optimiza strategiile de predare.</p> <p>Socrative oferă posibilitatea de a crea jocuri interactive sau fișe cu feedback instantaneu.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Profesorii aleg un tip de activitate dintr-o listă de opțiuni.</li><li>• Se pot concepe teste cu diferite tipuri de itemi: cu variante multiple de răspuns, adevărat/fals și cu răspuns scurt.</li><li>• Odată ce profesorul lansează un test, acesta va primi rapoarte în timp real despre performanța elevilor.</li><li>• Funcțiile conturilor plătite sunt raportarea avansată</li></ul>	<p>Acest instrument are o structură de prețuri pe trei niveluri - Gratuit, Esențial și Pro.</p> <p>Se poate utiliza Socrative pe iOS, Android sau un browser online.</p>

<b>Kahoot!</b>	<p>Kahoot este o platformă de învățare bazată pe jocuri care face învățarea distractivă și interactivă.</p> <p>Formatul competitiv al Kahoot încurajează implicarea și participarea activă, elevii concurând individual sau în echipe pentru a urca în clasament.</p>	<p>și asistența prioritară.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Kahoot permite profesorilor să creeze chestionare, sondaje și discuții, care sunt apoi prezentate elevilor sub formă de jocuri multiplayer.</li><li>• Participanții răspund la întrebări folosind smartphone-urile, tabletele sau computerele lor și câștigă puncte atât pe baza preciziei, cât și a vitezei.</li><li>• Platforma oferă o vastă bibliotecă de jocuri predefinite pe diverse subiecte, facilitând găsirea și utilizarea de către profesori a conținutului aliniat cu programa lor școlară.</li><li>• Kahoot poate fi utilizat în sălile de clasă, medii virtuale de învățare, sesiuni de instruire și evenimente sociale pentru a consolida obiectivele de învățare și a evalua</li></ul>	<p>Este gratuit</p> <p>Este un instrument competitiv într-o oarecare măsură.</p>
----------------	---	--	--

		<p>reținerea cunoștințelor într-un mod distractiv și captivant.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Oferă feedback imediat.</li></ul>	
<b>Google Forms</b>	<p>Formularele Google sunt un instrument valoros pentru colectarea răspunsurilor la sondaje și evaluări, permițând o analiză eficientă a performanței elevilor.</p> <p>Feedback-ul imediat la test îi ajută pe profesori să vadă dacă elevii au înțeles conceptele principale și să ofere un rezumat clar al cunoștințelor lor generale despre material.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Google Forms, un instrument pentru crearea de chestionare și sondaje personalizate, cu funcție de notare automată și analize detaliate.</li><li>• Permite profesorilor să creeze rubrici personalizate pentru a evalua munca elevilor în funcție de anumite criterii.</li><li>• Evaluează cunoștințele elevilor la sfârșitul unei unități de învățare.</li><li>• Chestionarul poate include întrebări cu variante multiple de răspuns și răspunsuri scurte. Funcția de notare automată economisește timp, iar analiza oferă informații despre concepte pe care</li></ul>	<p>Este gratuit.</p> <p>Formularul face analiza statistică pe fiecare item.</p>

		elevii le-au înțeles bine sau care trebuie revizuite în lecțiile viitoare.	
<b>Padlet</b>	<p>Padlet folosește o tablă colaborativă unde elevii își pot posta lucrările și pot primi feedback.</p> <p>Caracteristici cheie ale Padlet:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite postarea unei game variate de conținut media, de exemplu: videoclipuri, imagini, documente, text și link-uri.</li> <li>• Contribuția anonimă la majoritatea padlet-urilor.</li> <li>• Comentarii la alte postări.</li> <li>• Reacție la alte postări, de exemplu: apreciere, vot.</li> <li>• Distribuirea padlet-urilor create cu alții utilizatori.</li> <li>• Personalizarea aspectului propriilor padlet-uri.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Padlet este un instrument Web 2.0 care poate fi folosit pentru a partaja informații, imagini, fișiere audio sau video pe un perete virtual.</li> <li>• Padlet oferă elevilor oportunitatea de a învăța unii de la alții.</li> <li>• Colectarea și împărtășirea ideilor nu numai că le îmbunătățește percepția, dar le va permite să privească o idee din diverse perspective.</li> <li>• Încurajează comunicarea, colaborarea și schimbul de idei între elevi.</li> </ul>	<p>Trebuie să plătești pentru funcții mai avansate.</p> <p>Confidențialitatea variază datorită faptului că postările tuturor sunt vizibile.</p> <p>Nu există nicio modalitate de a reglementa cu adevărat ceea ce postează elevii.</p>

Tehnologiile digitale oferă, de asemenea, oportunități pentru colectarea și analiza datelor, pentru urmărirea progresului elevilor în timp, evidențiind tendințele și identificând domeniile în care aceștia ar putea întâmpina dificultăți. Această abordare bazată pe date, permite profesorilor să ia decizii informate și să adapteze instruirea pentru a satisface nevoile fiecărui elev, asigurându-se că nimeni nu scapă neobservat.

Tehnologiile digitale pot face evaluările mai captivante și mai distractive, prin utilizarea chestionarelor interactive, activităților de învățare gamificate și prezentărilor multimedia care captează atenția și interesul elevilor și îi motivează să participe.

Atunci când elevii sunt implicați, este mai probabil să rețină informațiile și să se bucure de procesul de învățare.

## Concluzii

Evaluarea este mai mult decât note - este un proces continuu de înțelegere, sprijinire și responsabilizare a elevilor. De la evaluarea diagnostică la cea formativă, sumativă, de performanță și autoevaluare, fiecare tip servește unui scop unic, în modelarea unei predări eficiente și a unor rezultate semnificative ale învățării. Practicile echilibrate de evaluare ne ajută să vedem elevul în ansamblu, nu doar scorul final.

Feedback-ul și inter-evaluarea sunt foarte importante în procesul de învățare și în munca unui profesor. Dependența tot mai mare de instrumentele de evaluare bazate pe inteligență artificială poate reduce semnificativ volumul de muncă al profesorilor, în special atunci când gestionează un număr mare de elevi și materii diferite.

Avantajul instrumentelor digitale este că, dacă sunt utilizate corect, acestea te ajută să înveți și să reții informațiile rapid și eficient.

Iată ce face ca un instrument de studiu să fie valoros:

- promovează învățarea activă și reamintirea activă;
- îmbunătățește și consolidează memoria (metacogniția);
- te ajută să-ți evaluezi nivelul de cunoștințe despre subiect;
- reprezintă o concentrare de informații și permit studiul incluziv în învățarea colaborativă.

Încurajez autoevaluarea deoarece îi ajută pe elevi să devină mai conștienți de propria lor creștere, făcând feedback-ul mai semnificativ și

mai practic, precum și inter-evaluarea constructivă între colegi, care poate semnală domeniile care necesită mai multă atenție.

### ***Bibliografie***

1. <https://gutenberg.ro/ro/evaluare-cursuri-online-platforme-de-evaluare/>
2. <https://help.socrative.com/en/articles/2155311-create-a-new-quiz>
3. <https://padlet.help/l/en/article/9j9aad8tn-how-do-i-get-started-with-padlet>
4. <https://support.google.com/a/users/answer/9303071?hl=en>
5. <https://support.kahoot.com/hc/en-us/articles/115002884788-How-to-make-a-kahoot>
6. <https://www.evalcommunity.com/artificial-intelligence/ai-in-monitoring-and-evaluation/>

## **Investigația Experimentală Asistată Digital: Analiza Oscilațiilor Pendulului Gravitational**

*Prof. Lidia DUMBRAVĂ  
Colegiul Național UNIREA din Focșani*

Fundamente Teoretice

[https://drive.google.com/file/d/1z74r4K-db\\_A1BigabnboUbtnJnkOPKLN/view?usp=sharinghttps://drive.google.com](https://drive.google.com/file/d/1z74r4K-db_A1BigabnboUbtnJnkOPKLN/view?usp=sharinghttps://drive.google.com)

### **Legea Pendulului Simplu:**

Pentru un pendul simplu (o masă punctiformă atașată de un fir inextensibil și fără masă), perioada de oscilație este dată de formula:

$$T = 2\pi\sqrt{L/g}$$

unde:

- T = perioada de oscilație [s]
- L = lungimea pendulului [m]
- g = accelerația gravitațională [m/s<sup>2</sup>]

Ipoteze și Limitări:

- Oscilații cu amplitudine mică (<10°)
- Frecarea și rezistența aerului sunt neglijabile
- Firul este lipsit de masă și inextensibil

### 2. Configurația Experimentală Digitală

Materiale și Echipamente:

1. Stativ și articulație
2. Masa pendulului (bilă metalică)
3. Fir inextensibil
4. Senzor de poziție/mişcare
5. Interfață de achiziție de date

6. Calculator/Tabletă cu software de analiză

7. Riglă de măsurat

3. Metodologia și Procesul de Lucru

A. Investigarea dependenței perioadei de lungime ( $T$  vs  $\sqrt{L}$ )

1. Pregătire: montează senzorul și pendulul.

2. Colectează datele pentru diferite lungimi.

3. Analizează graficele și determină panta dreptei.

B. Analiza Mișcării și Energiei: obține graficele Poziție-Timp, Viteză-Timp, Accelerație-Timp și Energia totală.

4. Avantajele Investigației Digitale

- Precizie și acuratețe mărită
- Achiziție rapidă de date
- Analiză și prelucrare instantanee
- Vizualizare multidimensională
- Investigarea amplitudinilor mari
- Determinarea directă a accelerației gravitaționale  $g$

5. Surse de Eroare și Concluzii

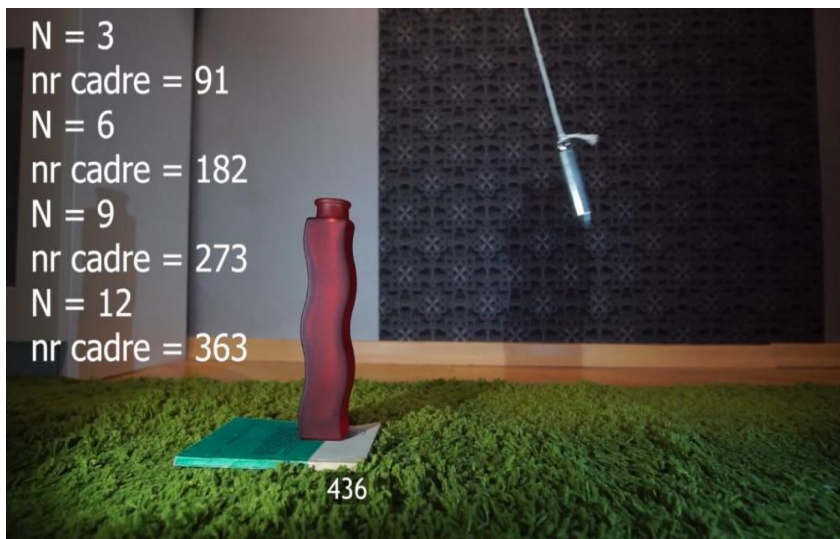
Surse de eroare:

- Imperfecțiuni ale modelului
- Rezistența aerului
- Măsurarea lungimii  $L$
- Mișcarea de rotație neintenționată

Concluzie:

Investigația experimentală asistată digital transformă experimentul clasic într-o explorare modernă și precisă a fizicii, validând legea perioadei  $T = 2\pi\sqrt{L/g}$  și oferind o perspectivă profundă asupra principiilor mișcării armonice simple.

## 1. Determinare g cu camera video:



N	nr cadre	delta t(s)	T med(s)	g med	N	nr cadre	delta t(s)	T med(s)	g med
3	91	3.64	1.213333333	9.385718471	3	90	3.6	1.2	9.595448723
5	91	3.64	1.213333333	9.385718471	5	91	3.64	1.213333333	9.385718471
9	91	3.64	1.213333333	9.385718471	9	90	3.6	1.2	9.595448723
12	90	3.6	1.2	9.595448723	12	91	3.64	1.213333333	9.385718471
15	91	3.64	1.213333333	9.385718471	15	91	3.64	1.213333333	9.385718471
<b>CAZ 1</b>				g medie	<b>CAZ 2</b>				g medie
				9.427664521					9.469610572
N	nr cadre	delta t(s)	T med(s)	g med	$g = \frac{4\pi^2 l}{T^2}$ $g_{\text{medie}} = 9,455628555$				
3	90	3.6	1.2	9.595448723					
5	91	3.64	1.213333333	9.385718471					
9	91	3.64	1.213333333	9.385718471					
12	90	3.6	1.2	9.595448723					
15	91	3.64	1.213333333	9.385718471					
<b>CAZ 3</b>				g medie					
				9.469610572					

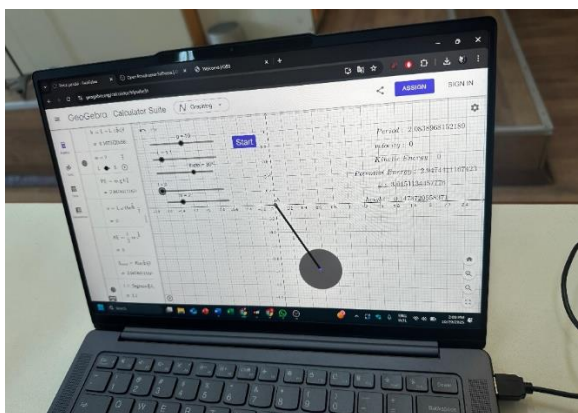
[https://drive.google.com/file/d/1Adv\\_Dv-RB\\_tOeJn6pdHe2o2YhK4D2CIO/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1Adv_Dv-RB_tOeJn6pdHe2o2YhK4D2CIO/view?usp=sharing)

## 2. Pendul Gravațional lego Mindstorms



<https://drive.google.com/file/d/1kitYb6NsOEgexpxo1x8rnuUN9--wrv/view?usp=sharing>

## 3. Simulare pendul gravitațional GeoGebra:



<https://drive.google.com/file/d/1qawxZBHYP-TCd2mtKTT6T85Bt81Q3Szd/view?usp=sharing>







[https://drive.google.com/drive/folders/13\\_RL7\\_0icmfBnGGN3SMpIyvviqP2nfbO?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/13_RL7_0icmfBnGGN3SMpIyvviqP2nfbO?usp=sharing)

## Instrumente digitale utile unui profesor de matematica

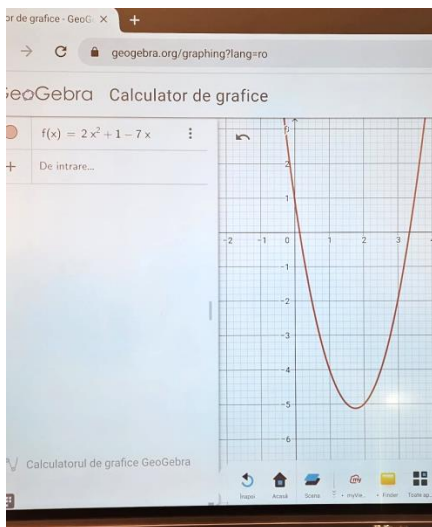
Bucur Elena Mioara  
Colegiul Economic „M. Kogălniceanu,, Focșani

Din dorința de a atrage elevii spre matematică și pentru a îmbunătăți predarea matematicii, am început să utilizez instrumente digitale. Acestea oferă modalități interactive de vizualizare, rezolvare de probleme, evaluare și management al clasei.

Aș vrea să vă prezint câteva instrumente digitale utile unui profesor de matematică:

### I. Instrumente pentru vizualizare și explorare matematică

Aceste aplicații sunt esențiale pentru a face concepte abstracte mai ușor de înțeles prin reprezentări grafice și manipulare interactivă.



- **GeoGebra:** Este un instrument gratuit și foarte popular care combină geometria, algebra, graficele, foile de calcul și analiza statistică într-un singur pachet ușor de utilizat. Este ideal pentru a crea figuri geometrice dinamice și pentru a vizualiza grafice de funcții.



- **Desmos:** Cunoscut în special pentru calculatorul său grafic interactiv online, este excelent pentru elevi și profesori pentru a explora funcții, ecuații și a crea activități vizuale.

## II. Instrumente pentru rezolvare de probleme și explicații pas cu pas

Acestea pot fi folosite pentru a verifica rapid soluțiile, dar mai ales pentru a oferi elevilor explicații detaliate ale pașilor de rezolvare.

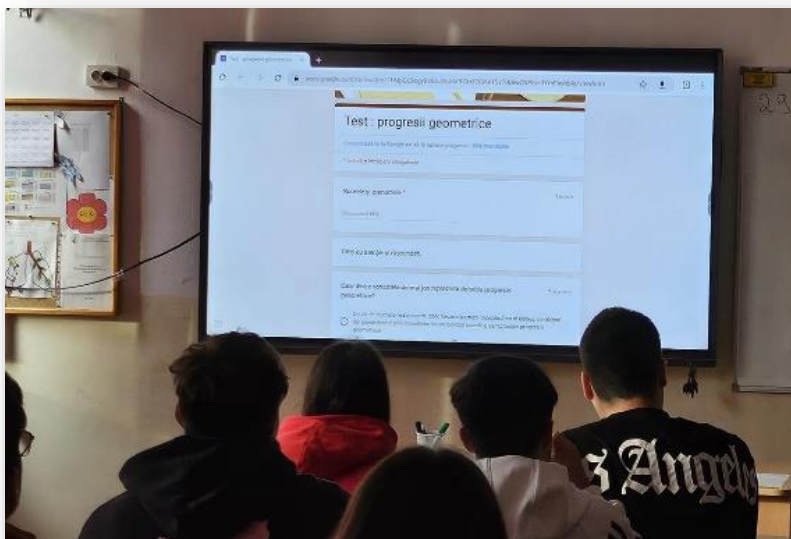
- **Photomath:** Permite utilizatorilor să scaneze o problemă de matematică (tipărită sau scrisă de mână) și oferă rezolvarea instantanee cu explicații pas cu pas. Este excelent ca ajutor la teme sau pentru profesor pentru a pregăti rapid soluțiile.
- **Microsoft Math Solver:** Un instrument bazat pe Inteligență Artificială care rezolvă o gamă largă de probleme de matematică (algebră, calcul, trigonometrie) și oferă explicații detaliate.

## III. Platforme de evaluare și jocuri educaționale (Gamificare)

Instrumentele de evaluare interactivă ajută la menținerea atenției, oferă feedback rapid și transformă testarea într-o activitate mai plăcută.

- **Kahoot!** Permite crearea de chestionare (quiz-uri) interactive cu timp limită, unde elevii răspund folosind dispozitivele mobile, introducând un cod PIN. Este excelent pentru verificarea rapidă a cunoștințelor și feedback imediat.
- **Quizizz:** Similar cu Kahoot!, permite profesorilor să creeze teste. O diferență majoră este că elevii pot lucra la test în propriul ritm (pe dispozitivele lor), iar profesorul primește rapoarte detaliate.
- **Quizlet:** Util pentru crearea de flashcards (cartonașe), teste și jocuri de memorie personalizate pentru a exersa termeni, formule sau definiții
- **Google Forms (Formulare Google) :** O aplicație bazată pe web care permite utilizatorilor să creeze rapid și simplu formulare online, chestionare, teste sau sondaje, să colecteze informații și răspunsuri de la utilizatori, să colaboreze în timp real cu alți utilizatori la crearea și editarea formularelor și să analizeze automat răspunsurile colectate, fie direct în aplicație, fie prin exportarea datelor într-o foaie de calcul Google .





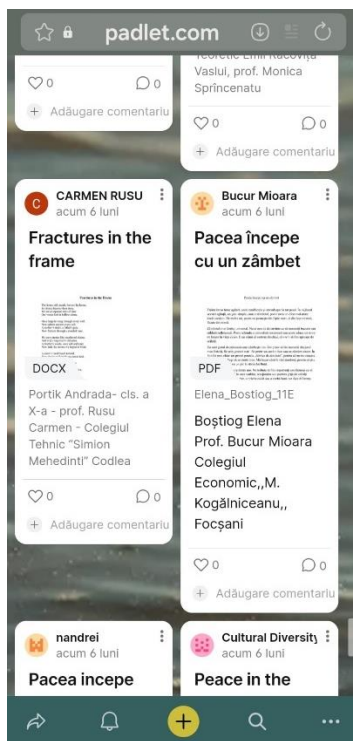
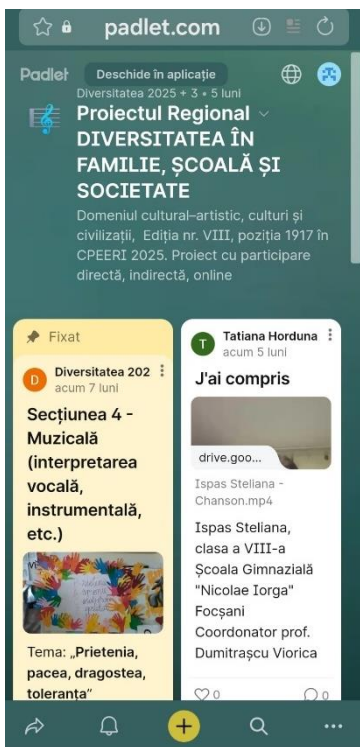
#### **IV. Instrumente de management al clasei și colaborare**

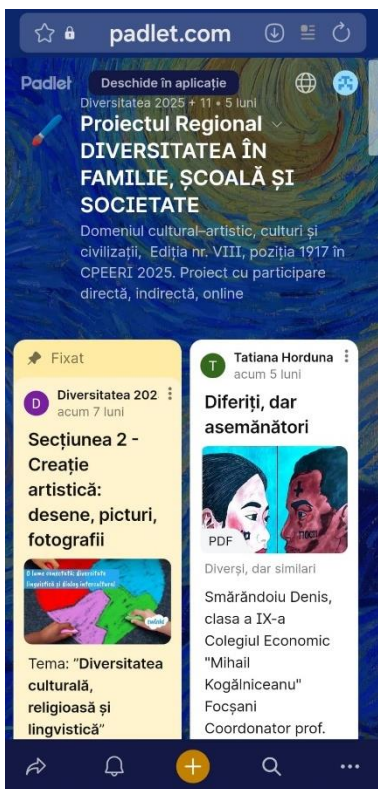
Aceste aplicații facilitează organizarea materialelor, comunicarea și interacțiunea cu elevii.

- **Google Classroom:** Platformă pentru managementul cursurilor. Permite profesorilor să organizeze teme, să distribuie materiale, să primească lucrări și să comunice centralizat cu elevii.
- **Mentimeter:** Instrumente pentru prezentări interactive, incluzând sondaje de opinie, nori de cuvinte (word clouds) și sesiuni de întrebări-răspuns live, utile pentru a obține feedback rapid în timpul lecției.
- **OpenBoard / Tablă Interactivă:** Un soft de tip tablă interactivă care poate fi folosit când predați online sau chiar în clasă, permițând profesorului să scrie, să

deseneze și să adnoteze în timp real peste conținutul digital.

- **Padlet:** O platformă online care funcționează ca un avizier virtual sau o tablă digitală, concepută pentru colaborare vizuală și organizarea de conținut. Ea oferă o colaborare în timp real, adică mai multe persoane pot accesa și contribui la același Padlet simultan, făcându-l ideal pentru lucrul în echipă sau pentru activități de clasă. Postările pot conține: text, imagini, clipuri video (de pe YouTube sau încărcate), link-uri, documente (PDF, Word etc.), înregistrări audio.





Utilizarea inteligentă a acestor instrumente digitale poate face orele de matematică mai dinamice și mai eficiente, ajutând elevii să vizualizeze și să înțeleagă mai bine conceptele complexe.

### ***Bibliografie:***

1. suport de curs *Pedagogie digitală în educație – PeDigiEdu și PROF IV*

## **Profesorul digital -Învățarea prin proiectele eTwinning**

*Cristian Tatiana  
Școala Gimnazială „Profesor General Gheorghe Gheorghiu”  
Gologanu/ Vrancea*

Educația modernă cere mai mult decât acumulare de cunoștințe - cere implicare, colaborare, creativitate, valori pe care platforma eTwinning le promovează prin proiecte care unesc elevii și profesorii din întreaga Europă.

Un exemplu de astfel de proiect este Proiectul eTwinning M.A.P.E.T.S (Math, Arth, Phisic Education, Technologie, Sport) care s-a derulat în perioada noiembrie 2024-iunie 2025.



Proiectul și-a propus promovarea unui stil de viață sănătos în care mișcarea, se îmbină cu matematica și tehnologia într-un mod creativ, colaborând eficient cu partenerii de proiect pentru dobândirea de noi competențe.



În acest proiect au participat două școli din România, una din Republica Moldova, trei școli din Turcia și una din Franța .

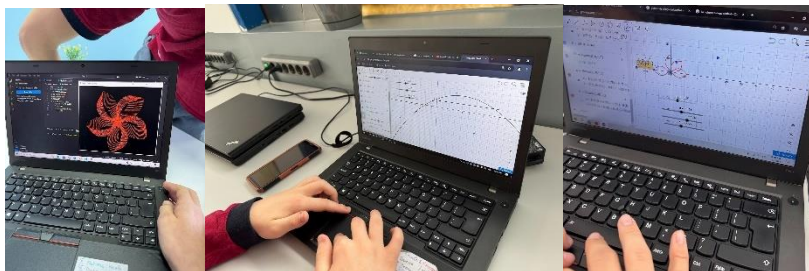
Proiectul a abordat învățarea colaborativa și interdisciplinară între obiectele matematică, artă, educație

fizică, tehnologie și sport, facilitând cunoașterea atractivă și interactivă prin descoperirea și utilizarea unor resurse care să stimuleze abordarea unui rol activ în acest proces, atât pe parcursul derulării proiectului cât și după încheierea acestuia.

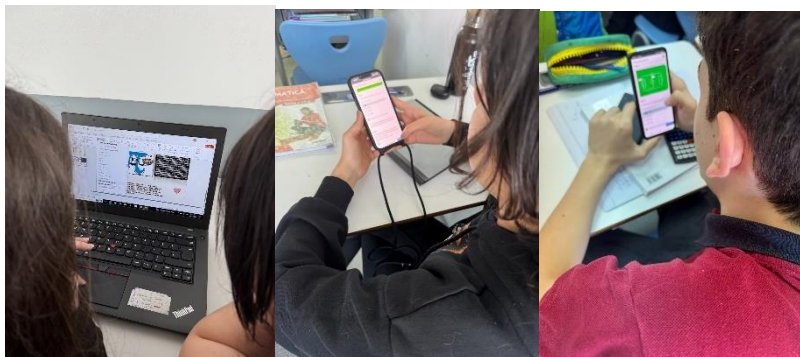


În cadrul proiectului s-a urmărit dezvoltarea competențelor matematice și digitale prin utilizarea platformei geogebra în orele de matematică și tehnologie, toți elevii participanți au avut posibilitatea de a se familiariza cu diferite resurse interactive și atractive fiind stimulați pentru a avea un rol activ în procesul învățării, contribuind astfel la utilizarea acestora într-un mod creativ și motivațional.

Dezvoltarea competențelor lingvistice și digitale, s-a atins prin lucrul colaborativ între echipele de nationalitati diferite, prin realizarea de workshop-uri, întâlniri online în care elevii și-au prezentat produsele activităților folosind resurse precum: Wordwall, Kahoot, Quizizz, Jigsaw Planet, LearningApps, Genially, Heyzine, FlipHTML5, Emaze, Nearpod, Youtube, Renderforest, Cap Cut, Mentimeter, Slido, Google Forms, Google Sheet, Google Doc, Pixton, Avatar, Vidnoz, Leonardo AI, Scratch, Tricider, DigiPad, Padlet, Ideaboardz, Facebook, Zoom, Wordpress.



Elevii au fost deschiși la toate activitățile proiectului, realizand sarcinile cu plăcere, creând relații în cadrul cooperărilor internaționale, toate resursele utilizate aici își vor găsi cu siguranță aplicabilitatea în activitățile de învățare viitoare.



### ***Bibliografie***

1. <https://heyzine.com/flip-book/afb0fd2cba.html>
2. <https://heyzine.com/flip-book/dfbebae23d.html>
3. <https://online.fliphtml5.com/ogxwo/cdpj/>
4. <https://bit.ly/4pWmCl2>,
5. <https://bit.ly/4o0j3IN>
6. <https://mapetsproject.wordpress.com/>

## **Tendențe digitale în educația timpurie**

*Șerbu Georgiana Alexandra  
Școala Gimnazială Jariștea  
Inspectoratul Școlar Județean Vrancea*

Educația timpurie, alături de celelalte niveluri de educație a suferit modificări în ceea ce privește modalitatea de realizare și implementare. Astfel, tendințele actuale cu privire la digitalizare au devenit imperative pentru captarea atenției copiilor și pentru a răspunde nevoilor proprii de dezvoltare.

„D. Bellm (2005) menționează o inițiativă din 2003 a unei asociații americane – National Association for the Education of Young Children – care a elaborat un ghid al formării profesionale pentru educația timpurie pornind de la cinci standarde fundamentale, care au fost ulterior aprobate de National Council for Accreditation of Teacher Education (NCATE):

- Promovarea dezvoltării copilului și a procesului de învățare;
- Construirea unei relații cu familia și comunitatea;
- Observarea, documentarea și evaluarea;
- Predarea și învățarea;
- Dezvoltarea profesională.” (Serdenciuc, N.L. în Catalano, H., Albulescu, I., 2022, coord., p. 61)

În vederea realizării unei educații timpurii de calitate, care să deservească nevoilor actuale ale societății în continuă schimbare, educatorul trebuie să se adapteze și să dobândească noi competențe, printre care și cele digitale.

„H. Gordon (2014) a subliniat că noii profesioniști ȘTIM trebuie să stăpânească trei competențe esențiale: utilizarea instrumentelor digitale pentru colaborare și rezolvare

de probleme, crearea de prezentări multimedia și transformarea informației în cunoaștere prin analiză online. Studiile lui W. Chen și ale echipei sale au indicat importanța profesorilor în succesul implementării ȘTIM (Cheng et al., 2019) prin utilizarea unor metode didactice inovatoare, deschise și transparente (Margot & Kettler, 2019)” (Ispas, C., Nițulescu, L., Chiș-Toia, D., Pirtea, E., Jura, A.-M. E., Pirciu, P., în Catalano, H, Albulescu, I., coord., 2025, p. 458).

Educația timpurie a reușit să integreze elemente de pedagogie digitală care să răspundă necesității copiilor de utilizare a tehnologiei în activitățile specifice zilnice.

Astfel, au fost utilizate diverse instrumente de inteligență artificială pentru a stimula învățarea copiilor și pentru a-i ajuta în procesul lor de dezvoltare (Su & Yang, 2022). Totodată, s-a demonstrat faptul că există o legătură între interacțiunile digitale și dezvoltarea copilului în domeniile limbajului, cogniției și motricității fine.

S-a relevat că acuratețea motricității fine, dexteritatea, mușchii mâinii sunt mai dezvoltați la copiii care utilizează obiecte precum tableta, telefonul mobil, laptop, etc. (Nobre et al., 2019).

Profilul de competențe al profesorului modern include competențele digitale ca imperative pentru implementarea activităților instructiv-educative actuale. Profesorul trebuie să adapteze conținuturile curriculare, astfel încât copiii să reușească să dobândească ansambluri de cunoștințe, abilități și competențe, conform noilor cerințe. În virtutea acestui fapt, educația digitală și competențele digitale devin necesități pentru o dezvoltare armonioasă a personalității. Fie că vorbim despre prezentări digitale, povești, fișe de lucru interactive, toate aceste instrumente rămân la dispoziția profesorului pentru educația timpurie în vederea captării atenției copiilor și formarea de competențe digitale. De asemenea, astfel de

instrumente digitale au rolul de a stimula și facilita învățarea preșcolară tocmai prin faptul că aceștia au o inteligență digitală nativă. Datoria profesorului rămâne aceea de a selecta conținuturile relevante și instrumentele potrivite pentru fiecare grupă și generație de copii.

### **Bibliografie:**

1. Ispas, C., Nițulescu, L., Chiș-Toia, D., Pirtea, E., Jura, A.-M. E., Pîrciu, P. *Știință. Tehnologie. Inginerie. Arte. Matematică (ȘTIAM). Aplicații în educația timpurie*. în Catalano, H, Albușescu, I., coord. (2025). *Educația timpurie. Sinteze conceptuale și direcții de acțiune*. Editura Didactica Publishing House.
2. Nobre, J.N., Vinolas Prat, B., Santos, J.N., Santos, L.R., Pereira, L., Guedes, S.D., et al.(2018). Quality of interactive media use in early childhood and child development: a multicriteria analysis. *Journal of Pediatrics*. <https://doi.org/10.1016/j.jpeds.2018.11.015>.
3. Su, J., Yang, W. (2022). Artificial intelligence in early childhood education: A scoping review. *Computer and Education: Artificial Intelligence*, 3, 100049. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100049>
4. Serdenciuc, N.L. *Coordonate ale profilului de competență al profesorului pentru educație timpurie în context internațional* în Catalano, H., Albușescu, I., coord. (2022). *Educația timpurie antepreșcolară*. Editura Didactica Publishing House.

## **Beneficiile IT în învățare**

*Prof. Grăjdan Camelia Cătălina*  
*Școala Gimnazială „Duiliu Zamfirescu” Dumbrăveni*

În ultimii ani, tehnologia informației (IT) a devenit o parte esențială a vieții moderne, influențând în mod direct modul în care învățăm, comunicăm și ne dezvoltăm. Procesul de învățare nu mai este limitat la sala de clasă tradițională, ci s-a extins în mediul digital, oferind elevilor și profesorilor noi posibilități de interacțiune și de acces la informație. Utilizarea tehnologiei în educație contribuie la creșterea eficienței, la diversificarea metodelor de predare și la stimularea creativității.

Tehnologia informației oferă acces rapid la resurse educaționale variate: manuale digitale, tutoriale video, enciclopedii online, platforme de e-learning și aplicații interactive. Prin intermediul internetului, elevii pot explora teme complexe, pot colabora la proiecte și pot participa la cursuri internaționale.

Un exemplu concret este utilizarea platformelor educaționale precum **Google Classroom**, **Moodle** sau **Microsoft Teams**, care facilitează comunicarea între profesori și elevi, gestionarea temelor și evaluarea continuă. Aceste instrumente transformă procesul de învățare într-unul mai organizat și mai accesibil.

Introducerea instrumentelor IT în educație contribuie la creșterea motivației elevilor. Lecțiile interactive, jocurile educative și aplicațiile multimedia transformă învățarea într-o activitate plăcută și atractivă. Elevii pot învăța în ritmul propriu, pot reveni asupra materialelor și pot evalua singuri progresul.

De asemenea, tehnologia permite personalizarea învățării. Prin analiza datelor obținute din platformele digitale, profesorii pot identifica nevoile specifice ale fiecărui elev și pot adapta metodele de predare pentru a maximiza performanțele acestora.

Utilizarea zilnică a tehnologiei în procesul educațional contribuie la dezvoltarea competențelor digitale – abilități esențiale pentru integrarea pe piața muncii moderne. Elevii învață să folosească programe de editare, aplicații de prezentare, instrumente de colaborare online și să caute informații în mod critic și responsabil.

Beneficiile IT în procesul de învățare sunt numeroase: creșterea eficienței, a motivației și a accesibilității, precum și formarea unor competențe utile pentru viitor. Tehnologia nu înlocuiește profesorul, ci îl sprijină, oferindu-i instrumente moderne pentru a face educația mai atractivă și mai relevantă. Într-o lume în continuă schimbare, IT-ul devine o punte între cunoaștere și inovație, între tradiție și progres.

- Proiectarea și dezvoltarea unei resurse educaționale deschise- RED- realizată cu tehnologii digitale și aplicată în demersul didactic la clasă

## **PROIECT DIDACTIC**

**Școala Gimnazială „Duiliu Zamfirescu” Dumbrăveni**

**Clasa:** a VI-a

**Data:** 26.05.2025

**Profesor:** Grăjdan Camelia Cătălina

**Obiectul:** Limba și literatura română

**Subiectul:** Caracterizarea personajului principal din schița „D-l Goe” de Ion Luca Caragiale

**Tipul lecției:** lecție de formare de priceperi și deprinderi.

**Competențe generale:**

2. Receptarea textului scris de diverse tipuri
4. Utilizarea corectă, adecvată și eficientă a limbii în procesul comunicării orale și scrise

**Competențe specifice:**

- 2.3. Prezentarea unor răspunsuri personale, creative și critice pe marginea unor texte de diverse tipuri.
- 4.1. Utilizarea structurilor sintactice și morfologice de bază ale limbii române standard pentru înțelegerea și exprimarea corectă și precisă a intențiilor comunicative

**Competențe digitale vizate:**

1. **Căutarea și selectarea informației relevante** online (despre autor, contextul operei).
2. **Utilizarea aplicațiilor educaționale** (Google Docs, Padlet, Canva, PowerPoint etc.).
3. **Colaborarea digitală** prin platforme educaționale (Google Classroom, Microsoft Teams).
4. **Prezentarea digitală a informației** (realizarea unui colaj digital, infografic, prezentare multimedia).
5. **Evaluarea și reflectarea** asupra propriei activități folosind un formular Google Forms sau Kahoot pentru autoevaluare.

**Obiective operaționale:**

- O1 - să deosebească elementele de ansamblu și cele de detaliu într-un text citit.
- O2 - să cunoască modalitățile de caracterizare ale personajului literar.

**Resurse educaționale:**

---

- Capacitățile de receptare ale elevilor.
- Timpul: 45 minute.

**Metode și procedee:** Diagrama Venn, vizionare de filmulețe construite cu AI (LeonardoAi+Elevenlabs+ Studio d-id+chat gpt), completare chestionar in Wordall

**Mijloace de învățare:** manualul, fișe de lucru, tabla, tabla interactivă, laptop, markere.

**Forme de organizare:** activitate frontală, alternând cu activitatea independentă.

### **Bibliografie:**

1. Programa școlară pentru disciplina Limba și literatura română – Clasele a V-a – a VIII-a, București, 2017.
2. Florentina Sâmihăian, Sofia Dobra, Monica Halaszi, Anca Davidoiu-Roman, Horia Corcheș, Limba și literatura română, clasa a VI-a, Editura Art Klett.

## **Scenariul didactic**

**1. Moment organizatoric:** asigurarea condițiilor necesare desfășurării lecției: notarea elevilor absenți, se stabilește liniștea și disciplina, se asigura cele necesare lecției.

### **2. Spargerea gheții:**

- elevii sunt invitați de către profesor să urmărească un filmuleț rulat pe tabla interactivă. Aceștia sunt avertizați că trebuie să fie foarte atenți la replicile personajului din filmuleț.
- Pe tabla interactivă rulează filmulețul din linkul de mai jos:

[https://drive.google.com/file/d/1FQljoLIRcoUvB\\_ajpzCidhYC M5rYY8I7/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1FQljoLIRcoUvB_ajpzCidhYC M5rYY8I7/view?usp=sharing)

---

## **(AI (LeonardoAi+Elevenlabs+ Studio d-id+chat gpt)**

### **3. Captarea atenției:**

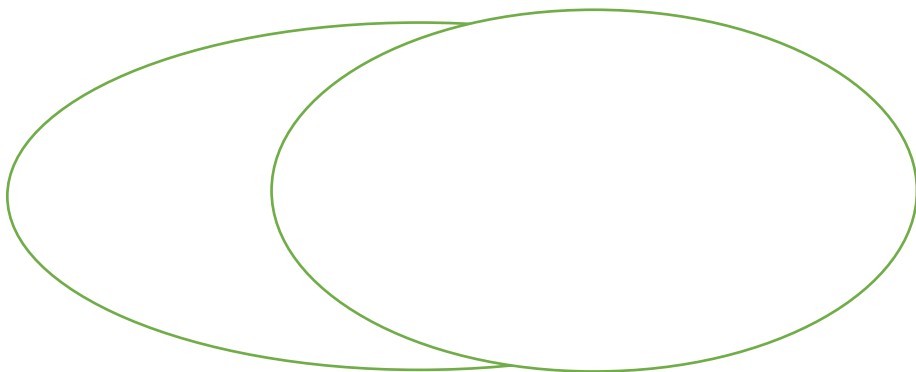
- pe baza textului citit în clasă, cu o lecția anterioară, se completează un chestionar și se explică ce este greșit și ce este schimbat în filmulețul vizionat față de opera lui I.L.Caragiale
- se dă linkul de mai jos:

<https://wordwall.net/ro/resource/93146729>

- după completarea chestionarului, se recunosc asemănări și deosebiri ale operei epice și ale filmulețului vizionat (se completează Diagrama Venn)

Textul epic

Filmul vizionat



### ***Bibliografie***

1. Ministerul Educației – „Strategia privind digitalizarea educației din România (SMART-Edu)”, 2022
2. UNESCO – „ICT in Education Policy Guidelines”, 2023

## **Monitorizarea performanței fizice prin aplicații digitale: motivație și implicare pentru elevi**

*Profesor, Aurel Șelaru  
Școala Gimnazială „Învățător Gheorghe Asănache” Bordești*

### **Rezumat**

Într-o societate aflată într-o continuă transformare digitală, educația fizică și sportul se confruntă cu o dublă provocare: pe de o parte, creșterea sedentarismului în rândul tinerilor, iar pe de altă parte, necesitatea adaptării metodelor didactice la noile realități tehnologice. Prezentul articol explorează modul în care aplicațiile digitale de monitorizare a activității fizice – precum Strava, Nike Run Club, Google Fit și MyFitnessPal – pot deveni instrumente educaționale eficiente în stimularea motivației, implicării și autoevaluării elevilor. Prin exemple practice, se demonstrează că tehnologia, utilizată corect, poate fi un catalizator pentru adoptarea unui stil de viață activ și conștient.

### **Introducere**

Elevii din generațiile actuale trăiesc într-un mediu profund digitalizat. Telefoanele inteligente, aplicațiile mobile și rețelele sociale sunt prezente permanent în viața lor cotidiană. Timpul petrecut în mediul online, adesea în scopuri recreative, a dus la o scădere semnificativă a nivelului de activitate fizică. În acest context, profesorul de educație fizică trebuie să se transforme dintr-un simplu coordonator al exercițiilor motrice într-un formator digital, capabil să integreze tehnologia în procesul de învățare pentru a motiva și responsabiliza elevii. Monitorizarea performanței prin aplicații mobile permite crearea unei conexiuni între activitatea fizică și mediul digital familiar elevilor, transformând un potențial factor de sedentarism într-un stimulent pentru mișcare.

### **Contextul teoretic și rolul educației fizice în era digitală**

Educația fizică are rolul fundamental de a dezvolta competențe motrice, dar și de a forma valori precum perseverența, cooperarea și responsabilitatea. În contextul actual, tehnologia oferă posibilitatea extinderii învățării dincolo de spațiul sălii de sport. Prin intermediul aplicațiilor digitale, elevii pot urmări progresul individual, pot participa la provocări comune și își pot asuma obiective concrete de performanță.

Această abordare se aliniază principiilor pedagogiei moderne, centrate pe elev, pe învățarea prin experiență și pe dezvoltarea autonomiei personale.

### **Exemple de aplicații utilizabile în activitatea didactică**

#### **Strava**

Aplicație bazată pe GPS, utilizată pentru monitorizarea alergărilor, ciclismului și altor activități. Permite compararea performanțelor, crearea de provocări și interacțiunea între utilizatori. Elevii pot fi grupați într-o clasă virtuală unde își pot compara progresele.

#### **Nike Run Club**

Oferă antrenamente ghidate audio, sfaturi de respirație și planuri personalizate. Elevii pot primi feedback în timp real și pot urmări evoluția lor pe parcursul mai multor săptămâni.

#### **Google Fit**

Aplicație ușor de utilizat care transformă activitatea fizică zilnică în puncte de mișcare și minute active. Profesorii o pot folosi pentru a încuraja activitatea în afara orelor de curs.

#### **MyFitnessPal**

Aplicație ce combină exercițiul fizic cu alimentația sănătoasă. Elevii pot învăța să înțeleagă relația dintre aportul caloric și efortul fizic, făcând conexiuni interdisciplinare între educația fizică, biologie și nutriție.

### **Comparație între elevii digitali pasivi și cei activi prin aplicații**

Elevii care utilizează telefonul mobil predominant pentru activități pasive (jocuri, social media) prezintă, de regulă, un nivel redus de activitate fizică, dificultăți de concentrare și o motivație scăzută pentru participarea la orele de sport.

În schimb, elevii implicați în utilizarea activă a aplicațiilor digitale orientate spre sănătate și mișcare manifestă o atitudine pozitivă, o dorință crescută de autodepășire și un control mai bun al propriului corp.

### **Tabel comparativ:**

Aspect	Elevi digitali pasivi	Elevi activi cu aplicații digitale
--------	-----------------------	------------------------------------

Aspect	Elevi digitali pasivi	Elevi activi cu aplicații digitale
<b>Timp pe telefon</b>	Jocuri, rețele sociale	Monitorizare progres personal
<b>Motivație</b>	Scăzută, dependentă de factori externi	Ridicată, bazată pe feedback și recompense
<b>Autoevaluare</b>	Limitată, subiectivă	Măsurabilă, bazată pe date reale
<b>Competiție</b>	Superficială, virtuală	Sănătoasă, orientată spre performanță
<b>Impact asupra sănătății</b>	Sedentarism, oboseală mentală	Creșterea tonusului, rezistenței și stimei de sine

## **6. Beneficiile educaționale ale integrării aplicațiilor digitale**

- Creșterea motivației și a interesului pentru activitatea fizică.
- Dezvoltarea abilităților de autoevaluare și planificare a antrenamentelor.
- Promovarea competiției pozitive și a colaborării între elevi.
- Îmbunătățirea sănătății fizice și psihice prin conștientizarea progresului.
- Crearea unui cadru interdisciplinar care leagă sportul de știință și tehnologie.

## **7. Provocări și limite**

Deși avantajele sunt numeroase, implementarea acestor aplicații presupune și dificultăți:

- Lipsa accesului uniform la dispozitive compatibile.
- Necesitatea formării digitale a cadrelor didactice.
- Riscul de dependență de feedback-ul digital și pierderea motivației intrinseci.
- Necesitatea menținerii unui echilibru între tehnologie și exercițiul fizic real.

Profesorul trebuie să combine componenta digitală cu activități practice variate, asigurând o abordare holistică a procesului educativ.

## **8. Concluzii**

Tehnologia nu este dușmanul mișcării, ci un partener educațional. Prin folosirea inteligentă a aplicațiilor digitale, profesorii pot transforma

telefonul – perceput adesea ca sursă de distragere – într-un instrument de motivație și progres personal.

Elevii devin astfel participanți activi, reflexivi și responsabili în procesul propriei formări, iar orele de educație fizică capătă o dimensiune interactivă și modernă, adaptată secolului XXI.

### ***Bibliografie***

1. Bota, A. (2016). *Didactica educației fizice și sportului*. București: Editura Discobolul.
2. Chen, W. (2022). *Digital Physical Education: Pedagogical Approaches and Innovations*. Routledge.
3. Green, K. & Hardman, K. (2019). *Physical Education: Essential Issues*. SAGE Publications.
4. Sluijs, E. M., & McMinn, A. M. (2018). *Active technology: Digital interventions for physical activity promotion*. *Journal of Physical Activity and Health*, 15(7), 511–523.
5. World Health Organization (2023). *Global recommendations on physical activity for health – Youth Edition*. Geneva: WHO Press.

## **Integrarea instrumentelor digitale în activitatea didactică**

*Prof.înv.primar Ilie Anca-Adriana  
Șc. Gim. „D. Zamfirescu,, Focșani/Vrancea*

### *Introducere*

Integrarea instrumentelor digitale în activitatea didactică la nivelul ciclului primar (clasa a IV-a) capătă o dublă miză: pe de o parte, pregătește elevii pentru alfabetizarea digitală timpurie, iar pe de altă parte, sprijină construirea treptată a unor rutine de gândire academică (planificare, justificare, revizuire) prin mediere tehnologică. Utilizarea tehnologiei la vârste mici nu are valoare prin simpla expunere la ecran, ci prin modul în care instrumentul mediat digital modifică procesul cognitiv: face gândirea vizibilă, permite revenirea asupra pașilor, distribuie rolurile în echipă, aduce feedback mai rapid și deschide contexte de publicare reală a produselor de învățare.

În acest context, matematica oferă un teren fertil pentru integrarea instrumentelor digitale deoarece natura ei secvențială și algoritmică se pretează foarte bine ciclurilor scurte de explicație–practică–feedback, care pot fi accelerate și rafinate prin instrumente digitale.

*Cadrul conceptual: de ce folosim instrumente digitale –  
abordare practică*

În practica zilnică de la clasă, profesorul nu folosește tehnologia „pentru că este modernă”, ci pentru că rezolvă probleme reale din oră. De exemplu:

- uneori elevii lucrează prea încet, un instrument de evaluare rapidă arată instant cine are nevoie de sprijin
- uneori elevii greșesc dar profesorul află prea târziu, platformele cu feedback imediat scurtează drumul de la greșeală la clarificare
- uneori explicația verbală nu ajunge la toți, o micro-lecție video permite reluarea în ritm propriu
- uneori elevii lucrează „pe de rost”, un board colaborativ obligă la explicarea gândirii, nu doar a rezultatului

În acest sens, tehnologia nu adaugă decor, ci rezolvă blocaje pedagogice reale

Instrumente digitale în matematică la clasa a IV-a, pe funcții și pe situații concrete

a) Proiectare și structurare a activității

**Google Classroom / Teams** – distribuire fișe, anunțuri, materiale, colectare teme / „Când vreau ca elevii să aibă toate fișele la un loc și să nu le piardă pe hârtie, le urc pe Classroom și lucrează de acolo.”

b) Instruire și prezentare explicativă

**Loom / Explain Everything** – micro-lecții pentru reluare în ritm propriu/ „Când știu că unii copii nu prind din prima metoda de împărțire, înregistrez explicația ca să o poată revedea acasă.”

c) Colaborare și vizibilizarea gândirii

**Jamboard / Miro / Padlet** – construcție în echipă, pași vizibili/„Când vreau să văd cum gândesc la o problemă, nu doar rezultatul, le cer să pună pe Jamboard pașii discuției.”

d) Evaluare formativă cu feedback imediat

**Kahoot / Quizizz / EdPuzzle** – verificare rapidă, corectare instant/„Când vreau să știu pe loc cine a înțeles fracțiile, dau un Quizizz de 5 întrebări și decid pe loc dacă mai explic.”

e) Produse autentice și publicarea muncii

**Canva / CapCut / Blog simplu** – afișe, fișe, video scurt/„Când vreau ca învățarea să aibă public, le cer să facă în Canva o fișă cu «regulă + anti-exemplu» și o publicăm.”

*Exemple de integrare didactică în matematică – clasa a IV-a*

a) Feedback în timp real la algoritmi de calcul

Clasa lucrează la împărțirea cu rest. După o explicație scurtă la tablă, profesorul lansează un set de 8 itemi pe Quizizz. Elevii lucrează individual 4–5 minute. Pe proiecție se vede în timp real rata de corectitudine. Două itemuri au peste 60% răspunsuri greșite — profesorul întrerupe jocul, reia doar acei doi pași problematici, folosind două exemple-ancoră scrise pe Jamboard. Apoi elevii reiau doar acei 2 itemi în varianta revizuită. Astfel, greșeala este tratată „în flux”, nu la finalul lecției.

b) Vizibilizarea pașilor într-o problemă compusă

Elevii lucrează pe grupe câte o problemă compusă. Profesorul deschide un Jamboard cu 4 cadre: „Date – Întrebări – Pași – Calcul”. Grupurile completează în paralel. Profesorul nu dă indicații de conținut, ci doar întrebări meta („Ce justifică acest pas?”, „Unde se vede întrebarea?”). La final, clasele schimbă paginile între ele și lasă 2 comentarii de revizuire. Se corectează nu doar rezultatul, ci logica internă.

Scenariul 3 — Diferențiere prin micro-lecții asincrone

Profesorul observă că în temele la fracții apar aceleași confuzii (scurtare vs. reducere până la forma ireductibilă). În loc de a reface aceeași explicație frontal, înregistrează cu Loom o micro-lecție de 4 minute. Copiii o urmăresc acasă, iar în clasă lucrează pe niveluri (fișe A/B/C). Profesorul circulă doar spre elevii care au blocaje. Timpul sincron devine timp de sprijin, nu de livrare.

### *Impact observat la clasă prin utilizarea instrumentelor digitale*

Integrarea instrumentelor digitale în lecțiile de matematică la clasa a IV-a produce schimbări vizibile în comportamentul de învățare al elevilor. Cele mai frecvente efecte observate în practică sunt:

**(a) Răspuns mai rapid la greșeală** — prin Quizizz/EdPuzzle elevii nu mai așteaptă ziua următoare pentru corectare; regula se fixează „la cald”.

**(b) Implicare mai mare în sarcină** — formatul de joc sau vizibilizarea live pe board mențin atenția și cresc participarea chiar și la sarcini mecanice (exerciții repetitive).

**(c) Claritate a pașilor, nu doar a rezultatului** — folosirea Miro/Jamboard obligă elevul să arate „cum a gândit”, ceea ce reduce ghicitul și munca pe de rost.

**(d) Diferențiere naturală a ritmurilor** — micro-lecțiile video permit ca timpul din clasă să fie folosit pentru cei care au reale dificultăți, fără a opri progresul celorlalți.

**(e) Calitate mai bună a produselor finale** — atunci când produsul se publică (de ex. fișe Canva), elevii depun mai mult efort pentru claritate și aspect.

### *Concluzii*

Integrarea instrumentelor digitale în matematica de la clasa a IV-a și-a dovedit utilitatea nu prin elementul de noutate tehnologică, ci prin felul în care schimbă calitatea timpului de învățare. Lecția devine mai precisă: greșeala este prinsă mai devreme, explicația revine acolo unde trebuie, iar elevii nu mai rămân blocați în așteptare până la o corectură ulterioară. De asemenea, dinamica clasei se schimbă: elevii nu mai sunt doar consumatori de conținut, ci producători de pași, justificări și produse cu public real.

Când instrumentele digitale sunt folosite cu intenție pedagogică clară, nu ca decor, ci ca soluție la un blocaj, ele

cresc vizibil autonomia elevilor, calitatea produselor și viteza cu care profesorul poate regla traseul didactic. Nu este vorba despre „școală digitală” versus „școală tradițională”, ci despre folosirea echilibrată a resurselor pentru a obține mai mult sens din același timp de clasă. În acest sens, tehnologia nu înlocuiește actul didactic, ci îl face mai transparent, mai just-in-time și mai receptiv la nevoile reale ale elevilor.

### **Bibliografie**

1. Guțu, V. Didactica dezvoltării competențelor în era digitală
2. Redecker, C. European Framework for the Digital Competence of Educators (DigCompEdu)
3. Dumea, A. Instrumente digitale pentru evaluare formativă la clasă Cercetările converg spre câteva efecte recurente: creșterea implicării, îmbunătățirea feedbackului, personalizarea ritmurilor, extinderea timpului de învățare în afara clasei. Totuși, există riscuri: consum decorativ de aplicații, fragmentarea atenției și iluzia activității. Condițiile de reușită includ: criterii pedagogice explicite, rutine stabile de lucru, educație pentru date și etică digitală, formare continuă a profesorilor.

## **Integrarea resurselor digitale în studiul temei „Dunărea și Delta Dunării” – exemplu de bună practică în învățământul special**

*prof. Ștefan Florența  
CSEI Măicănești*

### **1. Introducere**

Într-o lume în care tehnologia ne însoțește la fiecare pas, resursele digitale devin adevărați aliați în procesul de învățare. Studiul temei «Dunărea și Delta Dunării» poate fi transformat într-o aventură fascinantă pentru fiecare elev, indiferent de ritmul său de învățare. Prin integrarea imaginilor, videoclipurilor și hărților interactive, elevii cu cerințe educaționale speciale pot explora frumusețea naturii, pot înțelege ecosistemele și se pot conecta la cunoaștere într-un mod activ și captivant. Astfel, învățarea devine nu doar un proces, ci o experiență plină de descoperire și emoție. Calculatorul poate fi mâna unui copil care nu poate scrie, vocea celui care nu poate vorbi și privirea celui care nu poate vedea.

În învățământul special, tehnologia nu este doar un instrument, ci o punte între copil și lume, între neputință și descoperire. Prin integrarea resurselor digitale, procesul de învățare devine mai accesibil, mai atractiv și mai apropiat de nevoile fiecărui elev.

Studiul temei «Dunărea și Delta Dunării» se transformă astfel într-o călătorie interactivă, în care copiii explorează, descoperă și se bucură de cunoaștere într-un mod unic și personal.

### **2. Scopul și obiectivele activității:**

Scopul activității a fost dezvoltarea competențelor de explorare a mediului geografic și de identificare a relațiilor

dintre componentele acestuia, utilizând resurse digitale variate. Obiectivele operaționale urmărite au fost:

- Localizarea fluviului Dunărea și a Deltei pe hartă;
- Descrierea caracteristicilor fizice ale Dunării și Deltei;
- Identificarea viețuitoarelor specifice și a adaptărilor acestora;
- Explicarea influenței factorilor naturali asupra ecosistemului;
- Aprecierea importanței Deltei Dunării ca rezervație a biosferei.

### 3. Instrumente digitale utilizate și rolul lor:

Pentru a facilita învățarea activă și participativă, lecția a integrat o serie de instrumente digitale interactive:

- Video educativ YouTube:

<https://youtu.be/6PYrWH2nJf8?feature=shared>



- Padlet – activitate introductivă:

<https://padlet.com/florentastefan2/delta-dun-rii-paradisul-dintre-dun-re-i-mare-5zhyjru55e4ko8p7>

- Prezentare Google Slides:

<https://docs.google.com/presentation/d/1u9b8jr4qzlh1zBSK->

[IVxP4nL\\_NakxYhn/edit?usp=sharing&oid=100824547521648538251&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/document/d/1DW0XvzMt9Ox8DUff-Y9puKi_WpTeF1zR/edit?usp=sharing&oid=100824547521648538251&rtpof=true&sd=true)

• Fișă de lucru online:

[https://docs.google.com/document/d/1DW0XvzMt9Ox8DUff-Y9puKi\\_WpTeF1zR/edit?usp=sharing&oid=100824547521648538251&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/document/d/1DW0XvzMt9Ox8DUff-Y9puKi_WpTeF1zR/edit?usp=sharing&oid=100824547521648538251&rtpof=true&sd=true)

• Test Google Forms: <https://forms.gle/vhqtI9M7Bpk6YgUn7>

• Documentar educativ:

<https://drive.google.com/file/d/1TFMdkXbUwdph-9H-wlGVX6led6qic4Lh/view?usp=sharing>

• Canva– tema pentru acasă:

[https://www.canva.com/design/DAG2skmV6Ds/jM4iD6Wy5SHZcJUS7aiZ\\_w/edit?utm\\_content=DAG2skmV6Ds&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAG2skmV6Ds/jM4iD6Wy5SHZcJUS7aiZ_w/edit?utm_content=DAG2skmV6Ds&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

#### 4. Descrierea activității de învățare

Leția a fost structurată în șapte etape principale, desfășurate pe durata a 50 de minute:

- Moment organizatoric – salutul și verificarea prezenței;
- Captarea atenției printr-un videoclip despre Dunăre;
- Anunțarea temei și activitatea interactivă pe Padlet;
- Dirijarea învățării prin prezentare Google Slides și conversație euristică;
- Fixarea cunoștințelor prin fișa de lucru online;
- Evaluarea prin Google Forms și joc didactic;
- Încheierea lecției prin vizionarea documentarului și tema digitală pe Canva.

#### 5. Rezultate și impact:

Elevii au manifestat o implicare crescută datorită suportului vizual și interactiv oferit de aplicații. Rezultatele evaluării prin Google Forms au arătat o rată de răspunsuri corecte de peste

75%, iar feedbackul elevilor a evidențiat preferința pentru activitățile digitale. De asemenea, s-a observat o îmbunătățire a colaborării și a motivației pentru participare activă.

6. Concluzii și recomandări:

**Calculatorul nu înlocuiește mintea - o ajută să strălucească!**

Prin tehnologie, învățarea devine o aventură, nu o obligație. Fiecare clic poate deschide o lume nouă, fiecare joc poate fi o lecție,

iar fiecare copil — un explorator al cunoașterii digitale.

Integrarea resurselor digitale în lecțiile de geografie sprijină învățarea semnificativă, mai ales în rândul elevilor cu cerințe educaționale speciale. Utilizarea platformelor precum Padlet, Google Slides, Forms sau Canva permite adaptarea conținutului, oferă feedback imediat și consolidează învățarea vizuală. Recomand continuarea acestor practici și formarea continuă a cadrelor didactice pentru exploatarea eficientă a instrumentelor digitale în contexte educaționale incluzive.

### ***Bibliografie:***

1. Ministerul Educației (2023). Ghid metodologic pentru integrarea resurselor digitale în educație.  
Hattie, J. (2009). Visible Learning. Routledge.
2. Platformele educaționale: Padlet, Google Workspace for Education, Canva.
3. <https://1drv.ms/p/c/4cbb76ffbc281889/ERNN4tjI4XhJgkJuEell9-gBk98SKvRoMXgD5CiIZMMrJg?e=IpUKMn&nav=eYJzSWQiOjI1Nn0>

## Profesorul digital Ora de română în era digitală: punte sau zid?

Prof. Trandafir Cezarina Loredana  
Școala Gimnazială ”Prof. General Gheorghe Gheorghiu”,  
Gologanu, Vrancea

Atăzi, tehnologia modelează rapid societatea și este necesar ca educația să se transforme din temelii. **Tehnologia nu va înlocui profesorii, însă profesorii care nu știu să folosească tehnologia vor fi înlocuiți de cei care știu.**

Așa cum afirmă scriitorul Augusto Cury, un adevărat educator nu este cel care oferă doar informație, ci cel care inspiră, care observă din multiple unghiuri și care reușește să deschidă mintea și sufletul copilului. Educația nu mai poate fi o simplă transmitere de cunoștințe, ci trebuie să devină o experiență vie, care stimulează gândirea critică, creativitatea și capacitatea de adaptare.

Tot mai mulți copii ajung să repete aceleași greșeli pentru că sunt formați în sisteme rigide, în care părinții și profesorii folosesc aceleași metode, aceleași critici, același ton. Tehnologia, atunci când este utilizată cu echilibru, poate deveni un instrument esențial în acest proces: nu pentru a înlocui educatorul, ci pentru a-l sprijini în misiunea lui de a dezvolta potențialul fiecărui elev. Cheia nu este accesul la un calculator, ci atitudinea celor care îl folosesc și care reușesc să creeze contexte de învățare flexibile, interactive și centrate pe elev. Acei educatori sunt cei care, cu adevărat, nu pot fi înlocuiți.

Într-o lume în care tehnologia redefinește aproape fiecare aspect al vieții, școala nu mai poate rămâne o enclavă a metodelor tradiționale. Odată cu tranziția forțată către învățarea online, profesorii și elevii au fost puși în fața unei realități noi: tehnologia nu este doar un moft, ci o necesitate. Iar dacă

matematicile și științele exacte păreau „prietene” naturale ale digitalului, întrebarea se pune cu și mai multă forță pentru disciplina limba și literatura română: poate tehnologia fi un aliat real în predarea unei materii ce presupune profunzime, sensibilitate și reflecție?

Răspunsul este unul complex. Dar dacă ar fi să-l comprimăm într-o teză clară, aceasta ar suna astfel: tehnologia, folosită cu echilibru și discernământ, poate îmbunătăți semnificativ procesul educațional la limba română, fără a-i anula esența umanistă.

Într-o eră digitală în care atenția elevilor este adesea atrasă de stimuli vizuali și interactivi, integrarea filmulețelor 3D în predarea limbii și literaturii române reprezintă o modalitate modernă și eficientă de a transforma ora de curs într-o experiență captivantă și relevantă.



Platforma MozaWeb <https://www.mozaweb.com/ro/> oferă o varietate de resurse educaționale 3D care facilitează înțelegerea conținuturilor literare și lingvistice prin imagini dinamice și explicații vizuale. Filmulețele 3D ajută elevii să

exploreze universul literar într-un mod atractiv, să vizualizeze contextul cultural al operelor studiate și să-și dezvolte gândirea critică într-un mediu interactiv.

De asemenea, prin MozaBook, cadrele didactice pot crea lecții interactive personalizate, adaptate nevoilor elevilor. Platforma permite integrarea exercițiilor, animațiilor, fișierelor audio și video într-o singură prezentare unitară, oferind profesorilor un instrument puternic pentru o predare modernă, centrată pe elev.



Pentru cei interesați să descopere în detaliu cum pot transforma aceste resurse digitale în lecții captivante și relevante, vă invit să explorați cursul meu:

„Metode moderne de a te conecta cu elevii la Limba și Literatura română” <https://www.edumagic.eu/curs-profesori-metode-moderne-de-conectare-cu-elevii.html> . Acest curs oferă informații suplimentare, exemple practice și modele de lecții realizate cu ajutorul MozaWeb și MozaBook, instrumente care pot aduce un suflu nou în predarea disciplinei, contribuind la crearea unei relații autentice între profesor și elev.

Unul dintre cele mai mari avantaje ale integrării tehnologiei este accesul facil la resurse variate și interactive. Profesorii pot apela la platforme precum Wordwall



În plus, folosirea tehnologiei sporește motivația elevilor, în special a celor care în mod tradițional erau mai puțin implicați în ora de română. Un test de gramatică dat pe telefon sau un proiect video despre un personaj literar cer implicare, creativitate și o formă diferită de exprimare, una care îi pune pe elevi în centru și îi face să simtă că pot aduce valoare lecției. ([https://www.canva.com/design/DAF-G60gYTg/fSMW6xb78xW5v-tMtpevtw/edit?utm\\_content=DAF-G60gYTg&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAF-G60gYTg/fSMW6xb78xW5v-tMtpevtw/edit?utm_content=DAF-G60gYTg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton))

Mai mult, folosirea tehnologiei dezvoltă și competențe transversale, cum ar fi lucrul în echipă, gândirea critică, comunicarea digitală și alfabetizarea media, abilități esențiale în secolul XXI.

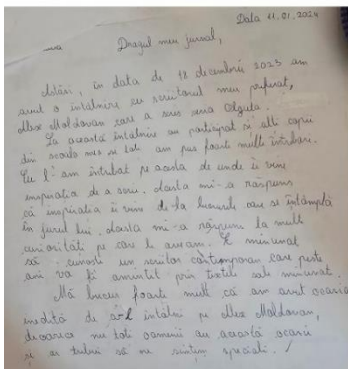
Totuși, integrarea tehnologiei nu este lipsită de riscuri. Un prim pericol este cel al supralicitării experienței digitale, în detrimentul lecturii profunde. Navigarea rapidă, fragmentarea atenției și obișnuința cu scurte conținuturi pot afecta capacitatea elevilor de a citi cu răbdare un roman, de a înțelege simboluri sau de a aprecia un stil literar.

Un alt obstacol real este accesul inegal la dispozitive și internet, în special în comunitățile defavorizate. Nu toți elevii pot participa la activități online în condiții egale, iar digitalizarea poate accentua discrepanțele existente.

În plus, formarea insuficientă a cadrelor didactice poate transforma o unealtă valoroasă într-o povară. Fără sprijin concret și instruire aplicată pe disciplină, mulți profesori pot percepe tehnologia ca pe un „rău necesar”, ceea ce se reflectă în calitatea actului didactic.

În pofida acestor dificultăți, numeroși profesori de limba română au reușit să transforme tehnologia într-un sprijin real. De pildă, unii realizează videoclipuri scurte explicative

pentru teme dificile (ca subordonatele sau topica frazei), pe care elevii le pot revedea acasă. Alții organizează cluburi de lectură online, unde textele sunt discutate în format digital, iar elevii pot propune chiar și cărți contemporane. Acum, întâlnirea cu un scriitor contemporan stă la un click distanță și face lectura mai interesantă, mai ales atunci când te poți întâlni cu scriitorul preferat și poți pune întrebări clarificatoare cu privire la personaje, lucruri neînțelese și astfel poți ști ce a vrut să spună autorul.



*Școala Gimnazială "Profesor General  
Gheorghe Gheorghiu",  
Gologanu*

Evaluarea poate fi, de asemenea, reimaginată: chestionare rapide prin Google Forms sau aplicații mobile,

feedback video personalizat, ori portofolii digitale care urmăresc progresul elevului într-un mod vizual și accesibil.

Un exemplu elocvent este colaborarea între română și TIC pentru proiecte precum crearea de bloguri, podcasturi sau reviste digitale, forme moderne prin care elevii își pot exprima ideile, își dezvoltă creativitatea și înțeleg cum se construiește un mesaj coerent și argumentat.



Tehnologia nu trebuie să înlocuiască tabla sau manualul, ci să le completeze. Într-o epocă în care elevii vin deja cu „ecranele” în mână, este de datoria școlii să-i învețe cum să le folosească inteligent, critic și creativ. Ora de limba română, cu toată profunzimea și bogăția ei, are șansa de a se reinventa prin tehnologie, nu ca un moft, ci ca o punte între sensibilitate și inovație, între trecut și viitor.

### ***Bibliografie:***

1. ”Școli care învață. A cincea disciplină aplicată în educație” - Peter Senge, Nelda Cambron-McCabe, Timothy Lucas, Bryan Smith, Janis Dutton, Art Kleiner.  
”Părinți străluciți, profesori fascinanți”, Augusto Cury

## **Utilizarea instrumentelor digitale în lecțiile matematice din învățământul primar**

*Prof. înv. primar, Claudia Vornicu  
Școala "Ion Basgan" Focșani*

Transformările educaționale accelerate din ultimii ani au determinat integrarea tot mai frecventă a instrumentelor digitale în procesul de predare-învățare. În învățământul primar, utilizarea platformelor interactive contribuie la creșterea motivației elevilor, la formarea competențelor digitale și la consolidarea cunoștințelor prin activități ludice. Printre aceste instrumente se numără și aplicația Wordwall, o platformă educațională ce permite crearea de jocuri, exerciții și activități interactive.

Lucrarea de față prezintă importanța folosirii Wordwall în predarea *scăderii numerelor naturale de la 10 la 10.000 fără trecere peste ordin*, un conținut specific clasei a III-a. Sunt analizate beneficiile pedagogice, modalitățile de integrare la clasă și exemple concrete de activități.

Conform programei de matematică pentru învățământul primar, elevii clasei a III-a trebuie să își formeze competențe de calcul aritmetic, utilizând operațiile de adunare și scădere cu numere naturale de ordinul zecilor, sutelor și miilor. Scăderea numerelor naturale fără trecere peste ordin reprezintă o etapă esențială deoarece consolidează înțelegerea valorii poziționale a cifrelor, creează baza operațiilor ulterioare (scăderi cu trecere peste ordin) și dezvoltă capacitatea de rezolvare a problemelor.

### *Dificultățile elevilor în învățarea scăderii*

La acest nivel, dificultățile cel mai frecvent întâlnite sunt:

- confuzia între poziția unor cifre (unități, zeci, sute, mii);

- aplicarea mecanică a algoritmului fără înțelegerea procesului matematic;
- scăderea greșită din cauza lipsei atenției în scrierea ordonată a numerelor;
- oboseala sau plictiseala în timpul exercițiilor repetitive.

Aceste provocări pot fi diminuate prin integrarea unor metode interactive, care cresc atenția și angajamentul elevilor.

*Platforma Wordwall* – instrument digital pentru învățarea matematicii

Wordwall este o platformă educațională online ce permite crearea de: jocuri interactive (quiz-uri, potriviri, roata norocului, labirint, anagrame); fișe imprimabile complementare; activități personalizate pe nivelul elevilor. Platforma este intuitivă, accesibilă și potrivită pentru ciclul primar datorită caracterului vizual și ludic al resurselor.

*Avantajele utilizării Wordwall în predarea matematicii*

Wordwall oferă numeroase beneficii pedagogice: dezvoltarea gândirii logice prin rezolvarea rapidă a itemilor; antrenarea memoriei de lucru prin sarcini variate; feedback imediat, care corectează și încurajează; creșterea motivației elevilor; posibilitatea de diferențiere a învățării în funcție de nivelul fiecărui elev; acces ușor atât la școală, cât și acasă.

*Rolul profesorului în utilizarea platformei*

Cadrele didactice au rolul de: a selecta tipurile de jocuri adecvate nivelului clasei; a crea resurse adaptate obiectivelor lecției; a monitoriza progresul elevilor; a utiliza rezultatele pentru optimizarea actului didactic.

*Integrarea Wordwall în predarea scăderii numerelor naturale fără trecere peste ordin în concentrul 10 - 10000*

Obiective didactice urmărite:

- identificarea operației de scădere în contexte variate;
- efectuarea corectă a scăderilor în intervalul 0 – 10.000;
- verificarea rapidă a rezultatelor prin strategii mentale;

- rezolvarea de probleme simple utilizând scăderea;
- autoverificarea și corectarea propriilor greșeli.

Tipuri de activități Wordwall recomandate:

1. „Potrivește perechile” (*Matching Pairs*) – algoritmul scăderii

Elevii potrivesc exercițiul cu rezultatul corect. Activitatea dezvoltă atenția și recunoașterea rapidă a valorilor.

Exemplu de perechi:

$$450 - 30 \rightarrow 420$$

$$1\ 200 - 100 \rightarrow 1\ 100$$

$$3\ 000 - 500 \rightarrow 2\ 500$$

$$820 - 20 \rightarrow 800$$

Obiective: recunoașterea tiparelor numerice; exersarea calculului rapid.

2. „Roata norocului” – exersarea rapidă

Învățătorul introduce diferite scăderi din intervalul 0 – 10.000, iar elevii răspund pe rând.

Această activitate stimulează reacția rapidă și competiția pozitivă.

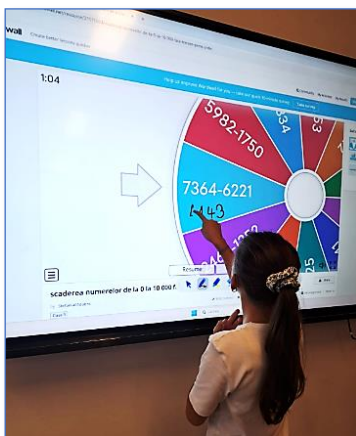
Roata norocului (Random Wheel) include scăderi de diverse tipuri:  $345 - 5$  ;  $900 - 100$ ;  $10\ 000 - 1\ 000$ ;  $2\ 550 - 50$  etc.

3. „Completează spațiile libere” – verificarea înțelegerii

Elevii completează rezultatul lipsă. Activitatea este utilă pentru evaluarea formativă.

4. „Labirintul matematic” – consolidare prin joc

Elevii parcurg un traseu alegând doar răspunsurile corecte. Jocul dezvoltă strategii mentale de calcul. În jocul



Labirintul matematic (Maze Chase), elevii controlează un personaj care trebuie să colecteze doar rezultatele corecte:

Itemi:

$$730 - 10$$

$$5\ 600 - 400$$

$$9\ 430 - 30$$

$$2\ 500 - 500$$

Competențe dezvoltate: atenție distributivă; calcul mental.

5. „Clasificarea” – identificarea tipurilor de scădere

Elevii sortează exercițiile ușoare/medii/grele sau după numărul de cifre. Ajută la conștientizarea dificultății și autoevaluare.

6. *Adevărat / Fals*

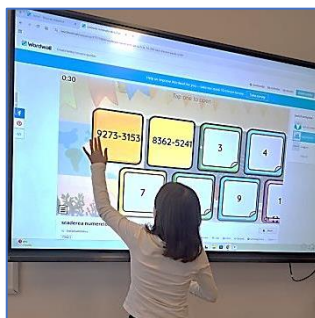
Elevii validează afirmații, de exemplu:

„La scăderea fără trecere peste ordin, fiecare cifră se scade din cifra corespunzătoare.” (A)

„În scăderea  $540 - 30$  rezultatul este 520.” (F)

„ $5\ 600 - 600 = 5\ 000$ .” (A)

7. Mini-test Wordwall generat automat, ale cărui rezultate sunt vizibile instantaneu. Jocurile *Trivia* sau *Quiz* se transformă în mini-teste, iar învățătorul vede scorurile elevilor, poate identifica itemii problematici și poate relua explicațiile necesare.

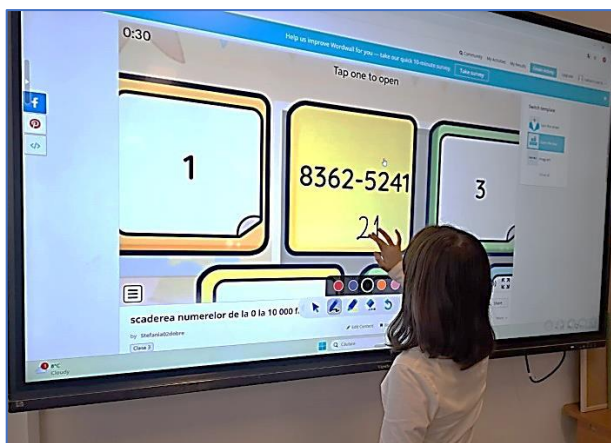


*Impactul utilizării Wordwall asupra învățării matematice*

Wordwall reprezintă un instrument educațional modern și eficient, potrivit învățământului primar. În predarea scăderii numerelor naturale de la 10 la 10.000 fără trecere peste ordin,

platforma oferă: un mediu atractiv pentru elevi; activități personalizabile pe niveluri de dificultate; posibilități de exersare variate și repetitive; evaluare rapidă și relevantă; sprijin pentru învățare diferențiată.

Utilizarea Wordwall transformă lecția de matematică într-o experiență interactivă, ludică și eficientă, susținând formarea unor competențe solide de calcul și dezvoltarea aptitudinilor digitale.



Prin integrarea constantă a Wordwall, elevii manifestă interes crescut față de matematică; lucrează cu mai multă încredere și autonomie; rețin mai bine algoritmi de calcul; își cresc capacitatea de autoevaluare; se implică în activități de colaborare și competiție didactică. Elevii își formează abilități de navigare pe platforme digitale; competențe de utilizare a resurselor interactive; responsabilitate în rezolvarea sarcinilor online.

Integrarea aplicației Wordwall în predarea *scăderii numerelor naturale de la 0 la 10.000 fără trecere peste ordin* reprezintă o strategie modernă și eficientă, adaptată nevoilor

elevilor din clasa a III-a. Caracterul interactiv și atractiv al jocurilor digitale stimulează motivația, îmbunătățește atenția și facilitează învățarea printr-o abordare ludică. Platforma susține atât exersarea, cât și evaluarea formativă, oferind profesorilor un instrument flexibil și accesibil.

Astfel, Wordwall devine un aliat important în modernizarea predării matematicii primare, contribuind la formarea unor competențe solide de calcul și la dezvoltarea interesului pentru activitățile matematice.



### ***Bibliografie:***

1. Becta (2004). A Review of the Research Literature on ICT in Education. UK: British Educational Communications and Technology Agency.

2. Voinea, M. (2014). Tehnologia educației și utilizarea TIC în învățământul primar. București: Editura Universitară.
3. Alina, M. (2019). Instruirea asistată de calculator în ciclul primar. Cluj-Napoca: Editura Eikon.
4. Wordwall. (2024). Documentation & Teaching Resources. Retrieved from: [www.wordwall.net](http://www.wordwall.net)
5. Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): A Framework for Integrating Technology in Education. Teachers College Record.
6. Dumitrache, A. (2020). „Utilizarea platformelor digitale în învățământul primar”. Revista Învățământului Primar, nr. 3.
7. Pânișoară, G. (2021). „Integrarea instrumentelor digitale la ciclul primar”. Studii de Științe ale Educației, nr. 4.

## **Folosirea instrumentelor digitale la ora de limba engleză**

*Prof. Robescu Aura  
Școala Gimnazială Țițești*

### **1. Introducere**

În ultimii ani, tehnologia a devenit o parte indispensabilă a procesului educațional, iar predarea limbii engleze nu face excepție. În calitate de profesor de limba engleză, am descoperit că integrarea instrumentelor digitale în activitatea mea didactică a adus un plus de dinamism, motivație și eficiență. Elevii de astăzi sunt nativi digitali — obișnuiți să folosească telefoane, tablete și aplicații în fiecare aspect al vieții lor. De aceea, consider esențial să valorific aceste instrumente și în procesul de învățare, pentru a-i apropia pe elevi de limba engleză într-un mod natural și plăcut.



Prin folosirea tehnologiei, lecțiile devin mai atractive, mai interactive și mai conectate la lumea reală. Elevii nu mai

percep învățarea ca pe o obligație, ci ca pe o activitate interesantă, care le oferă satisfacția descoperirii. În același timp, aceste instrumente îmi oferă posibilitatea de a diversifica metodele de predare și de a personaliza procesul de învățare, în funcție de nevoile și ritmul fiecărui elev.

## 2. Motivația utilizării instrumentelor digitale

Am început să folosesc instrumente digitale la orele de limba engleză din dorința de a crește motivația elevilor și de a implica activ în procesul de învățare. Am observat că elevii reacționează pozitiv la activitățile interactive și la resursele multimedia – videoclipuri, imagini, animații sau jocuri lingvistice.

Tehnologia îmi oferă posibilitatea de a preda limba engleză într-un mod contextualizat și autentic. Spre exemplu, prin vizionarea unui material video de pe BBC Learning English, elevii pot auzi vorbitori nativi, pot observa pronunția, intonația și expresiile idiomatice în contexte reale. În același timp, pot discuta despre subiectele prezentate, pot dezbate idei și pot exersa competențele de vorbire.

De asemenea, folosirea instrumentelor digitale contribuie la formarea competențelor-cheie ale elevilor din secolul XXI – gândirea critică, colaborarea, creativitatea și competențele digitale. Într-o lume globalizată, în care limba engleză este esențială pentru comunicare, integrarea tehnologiei în predare devine o necesitate, nu doar o opțiune.

## 3. Exemple de instrumente digitale pe care le folosesc

### a) Platforme de organizare și comunicare

Pentru gestionarea lecțiilor și a temelor, folosesc Google Classroom, care îmi permite să creez clase virtuale și să ofer feedback individualizat. Elevii pot încărca teme, pot comenta, pot adresa întrebări și pot colabora la proiecte comune. De asemenea, Microsoft Teams s-a dovedit util pentru ore

online sau activități suplimentare, oferind posibilitatea de a partaja documente și prezentări în timp real.

b) Aplicații pentru evaluare și consolidare

Pentru a face evaluarea mai atractivă, utilizez platforme precum Kahoot!, Quizizz sau Blooket. Acestea transformă testele tradiționale în competiții amuzante, bazate pe joc, în care elevii își testează cunoștințele într-un mod interactiv. Observ că elevii sunt mult mai implicați, iar atmosfera din clasă devine mai relaxată și colaborativă.

c) Resurse pentru vocabular și gramatică

Pentru consolidarea vocabularului, folosesc Wordwall, Quizlet și LearningApps. Cu ajutorul acestor platforme, pot crea exerciții personalizate – potriviri de cuvinte, jocuri de memorie, rebusuri, completări – adaptate nivelului fiecărei clase. Elevii pot exersa și acasă, ceea ce contribuie la învățarea autonomă.

d) Activități colaborative și creative

Îmi place să implic elevii în activități de grup prin instrumente precum Padlet și Jamboard. Acestea le oferă posibilitatea să contribuie cu idei, imagini sau texte într-un spațiu comun. De exemplu, la o lecție despre „Travelling and Holidays”, elevii au creat împreună un panou digital cu destinațiile lor preferate, au adăugat poze și scurte descrieri în limba engleză.

e) Dezvoltarea competențelor de ascultare și vorbire

Pentru exersarea ascultării, folosesc resurse autentice de pe British Council LearnEnglish, Ello.org sau videoclipuri YouTube cu subtitrări. În ceea ce privește exprimarea orală, am descoperit că Flipgrid este o platformă excelentă: elevii își pot înregistra răspunsurile video la o temă dată, iar eu le pot oferi feedback individual. Această metodă le oferă curaj să vorbească în limba engleză, fără teama de a greși în fața colegilor.

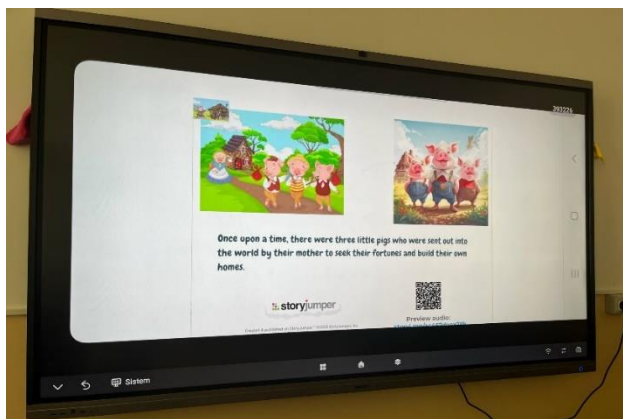
#### 4. Rolul meu ca profesor în context digital

Folosirea instrumentelor digitale nu înseamnă doar introducerea tehnologiei în clasă, ci și o schimbare de perspectivă asupra procesului de învățare. Rolul meu nu mai este acela de simplu furnizor de informații, ci de facilitator al învățării.

Îi ghidez pe elevi să caute informații, să selecteze surse credibile și să folosească tehnologia în mod responsabil. Îi încurajez să colaboreze, să fie creativi și să se exprime liber în limba engleză, folosind mediile digitale ca pe un sprijin, nu ca pe o distragere.

#### 5. Provocări și soluții

Desigur, implementarea instrumentelor digitale aduce și provocări. Uneori, nu toți elevii au acces constant la internet sau la dispozitive performante. În aceste cazuri, încerc să ofer alternative: fișe de lucru, activități în perechi sau sarcini care pot fi realizate și offline.



O altă provocare este supraîncărcarea digitală – tentația

de a folosi prea multe instrumente simultan. De aceea, selectez doar acele resurse care aduc un beneficiu real lecției și evit folosirea excesivă a ecranului.

De asemenea, cred că formarea continuă a profesorilor este esențială. Particip periodic la cursuri și webinarii dedicate educației digitale, unde descopăr noi platforme și împărtășesc experiențe cu alți colegi.

## 6. Concluzie

Experiența mea de predare mi-a demonstrat că folosirea instrumentelor digitale la ora de limba engleză aduce beneficii incontestabile. Elevii devin mai implicați, mai motivați și mai încrezători în capacitatea lor de a comunica în limba engleză. Lecțiile devin vii, dinamice și relevante pentru realitatea în care trăim.

Consider că profesorul modern trebuie să fie deschis la inovație și să găsească un echilibru între tradițional și digital. Tehnologia nu înlocuiește rolul profesorului, ci îl completează, oferindu-i posibilitatea de a crea experiențe de învățare autentice și semnificative.

Pentru mine, fiecare lecție digitală reprezintă o oportunitate de a-i apropia pe elevi de limba engleză, dar și de a-i pregăti pentru viitor — un viitor în care competențele lingvistice și cele digitale vor merge mână în mână.

## ***Bibliografie***

1. Beatty, K. (2013). *Teaching & Researching: Computer-Assisted Language Learning*. Routledge.
2. Dudeney, G., & Hockly, N. (2012). *How to Teach English with Technology*. Pearson Education.
3. Motteram, G. (Ed.). (2013). *Innovations in Learning Technologies for English Language Teaching*. British Council.

4. Warschauer, M. (2010). *Inviting Change: Modern Technology and Language Learning*. *TESOL Quarterly*, 44(2), 340–348.
5. Sălceanu, C. (2021). *Instrumente digitale în predarea limbii engleze*. Editura Didactică și Pedagogică.

## **Instrumente digitale ca suport pentru învățarea interactivă în grădiniță**

*Enache Mirela  
Școala Gimnazială „Dimitrie Gusti” Nereju*

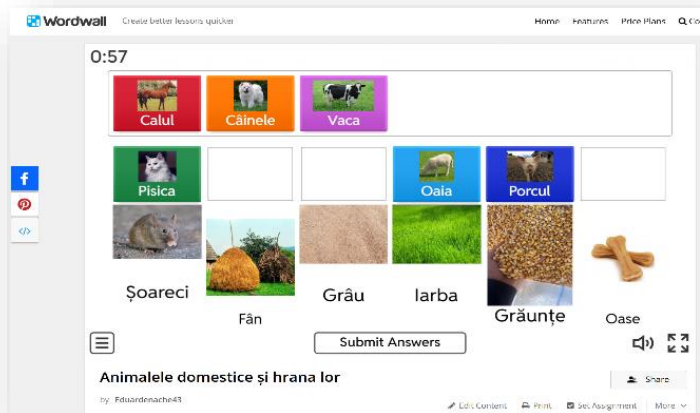
Într-o lume din ce în ce mai digitalizată, grădinița se transformă treptat într-un spațiu unde tradiționalul se îmbină armonios cu inovația tehnologică. Printre jucăriile de lemn și creioanele colorate au pătruns aplicații educative sofisticate care redefinesc modul în care copiii descoperă lumea. Aceste platforme nu sunt simple jocuri, ci unelte pedagogice proiectate cu grijă pentru a stimula dezvoltarea integrală a micușilor exploratori.

Eu am folosit la grupa mea aplicații precum Padlet, Wordwall, Arloopa, Kahoot, Livresq.



Padlet se remarcă ca un panou virtual magic unde copiii își pot exprima creațiile într-un mod organizat. Pe un perete interactiv fiecare copil poate atașa propria pictură digitală, o înregistrare cu cântecul preferat sau poze din activitățile zilnice. Educatoarea poate crea un astfel de panou pentru fiecare anotimp, unde micuții încarcă imagini cu frunze colectate în parc, desene cu fulgi de zăpadă sau înregistrări cu păsările primăverii. Această platformă devine astfel un jurnal digital al grupului, care poate fi împărtășit cu părinții, creând o legătură vizuală între viața din grădiniță și cea de acasă.

Wordwall aduce în sala de clasă tainele unui laborator de jocuri educative personalizate. Educatoarea poate crea în câteva minute activități adaptate nevoilor specifice ale copiilor ei - de la puzzle-uri cu litere pentru cei care învață alfabetul, până la jocuri de sortare a animalelor după habitat pentru micii naturaliști. Putem vizualiza o activitate unde copiii trebuie să „prindă” în ecran doar fructele legate de anotimpul curent, sau să asambleze ca un puzzle o floare cu părțile ei componente. Fiecare succes este răsplătit cu efecte sonore încurajatoare, iar fiecare greșeală devine o oportunitate de învățare fără stigmatizare.



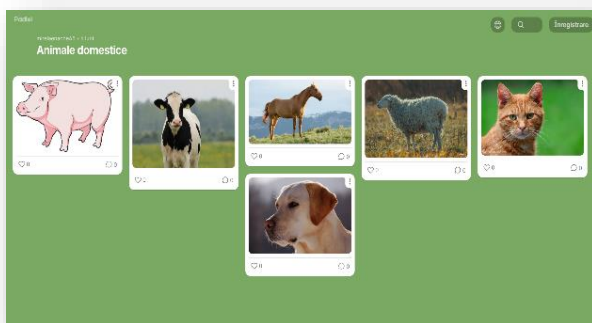
Livresq deschide ușa către aventuri educative interactive care transformă copiii din spectatori în protagoniști. Prin intermediul unor scenarii captivante - cum ar fi salvarea unei păsări rănite sau alegerea alimentelor potrivite pentru un animal din grădina zoologică - copiii învață să ia decizii și să înțeleagă consecințele acestora. Fiecare poveste devine o lecție de viață, unde valori precum compasiunea, responsabilitatea și lucrul în echipă sunt transmise nu prin moralizare, ci prin experiențe emoționante.

Arloopa aduce magia realității augmentate direct în mâinile micuților. Cu ajutorul unei tablete sau a unui telefon, copiii pot vedea un tigru pășind pe covorul clasei, pot desfășura un vulcan pe masa de activități sau pot studia sistemul solar în mijlocul sălii. Această tehnologie transformă abstractul în concret, permițând vizualizarea unor concepte altfel dificil de explicat verbal. Când un copil poate „ține” în palme o planetă sau poate vedea cum crește o plantă din pământ în timp real,

învățarea devine o experiență memorabilă care stimulează toate simțurile.

În completarea acestora, platforme ca Kahoot aduc bucuria competiției în procesul educațional, cu jocuri, întrebări și răspunsuri adaptate vârstei preșcolare, în timp ce Seesaw oferă fiecărui copil un portofoliu digital personal unde își poate arhiva evoluția de-a lungul anului școlar.

Secretul succesului acestor aplicații nu stă însă în tehnologia însăși, ci în modul cum cadrele didactice le integrează în procesul educațional. Ele nu înlocuiesc jocul liber în curte sau plăcerea de a pictura degetele cu vopsea, ci completează aceste experiențe oferind noi perspective de explorare. Cea mai mare valoare apare atunci când aplicația devine punct de plecare pentru activități din lumea reală - după ce studiază animalele sălbatice prin realitate augmentată, copiii pot merge la grădina zoologică sau pot modela din plastilină animalele văzute pe ecran.



În mâinile unui profesor priceput, aceste aplicații devin instrumente extraordinare pentru cultivarea curiozității, creativității și dragostea pentru învățare. Ele reprezintă

mărturia că tehnologia, folosită cu înțelepciune, poate îmbogăți profund experiența educațională a generației digitale, păstrând în același timp esența jocului și a descoperirii care stă la baza învățării în primii ani de viață.

### ***Bibliografie***

1. Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație. (2021). Resurse educaționale deschise pentru educația preșcolară. București: CNPEE
2. Ministerul Educației Naționale. (2019). Curriculum pentru învățământul preșcolar.
3. Ministerul Educației Naționale (2020). *Cadrul de Referință pentru Competențe Digitale*.
4. Universitatea din București, Facultatea de Psihologie și Științele Educației. (2020). Bunele practici în utilizarea tehnologiei la vârsta preșcolară. București.

## **Utilizarea instrumentelor digitale în grădiniță**

*Prof. inv. preșc. Anton Alexandrina  
CNP Spiru Haret - Grădinița nr. 16, Focșani*

Societatea contemporană este puternic influențată de progresul tehnologic, iar digitalizarea a devenit o componentă firească a vieții cotidiene. Educația timpurie nu poate rămâne în afara acestui context, însă utilizarea instrumentelor digitale în grădiniță trebuie realizată echilibrat, responsabil și cu scop educativ clar. În grădiniță, resursele digitale utilizate vizează:

- stimularea curiozității și creativității preșcolarilor;
- învățarea prin joc;
- exersarea gândirii logice și a rezolvării de probleme;
- dezvoltarea competențelor digitale de bază, potrivite vârstei;
- comunicarea cu familia și documentarea activităților educative.

Instrumentele digitale pot fi folosite în toate domeniile experiențiale, prin activități creative și ludice:

- Domeniul Limbă și Comunicare: realizarea de povești digitale, jocuri de recunoaștere a literelor, ascultarea de povești audio.
- Domeniul Știință: observarea fenomenelor naturale prin filmulețe, aplicații de realitate augmentată.
- Domeniul Estetic și Creativ: desen digital, compoziții muzicale simple, animații scurte.
- Domeniul Om și Societate: prezentări despre obiceiuri și tradiții ilustrate digital.

Utilizarea responsabilă a instrumentelor digitale presupune respectarea unor principii esențiale, precum:

- *Principiul echilibrului* - Instrumentele digitale sunt *un mijloc, nu un scop*.
- *Scopul principal* rămâne dezvoltarea copilului prin *joc, explorare și interacțiune* directă cu mediul și ceilalți.
- Tehnologia trebuie să *completeze*, nu să înlocuiască jocul liber, mișcarea, desenul, povestea sau activitățile senzoriale.
- *Durata limitată* – max. 15–20 min/zi pentru copiii de grădiniță.
- *Conținut adecvat vârstei* – fără violență sau reclame.
- *Împreună cu educatoarea/adultul* – niciodată singuri.
- *Activitate activă, nu pasivă* – copilul trebuie să participe, nu doar să privească.

Exemplu de activitate în care a fost integrată o resursă digitală- aplicația wordwall: *Activitate matematică „Ne jucăm și numărăm”*

Tipul activității: Consolidare – numerație în centrul 1-5

Activitatea debutează cu un joc de energizare: „Aplaudă de atâtea ori câți ani ai!” → fiecare copil aplaudă și ceilalți verifică dacă e corect.

*Activitatea 1:* „Coșulețele fermecate” Fiecare copil primește un coș cu 3–5 obiecte (cuburi, piese LEGO). Sarcina: „Numără cu voce tare câte obiecte ai în coș.” Apoi copiii caută un coleg cu același număr și se așază împreună.

*Activitatea 2:* „Numărăm și învățăm?” – quiz pe platforma wordwall, copiii au sarcina didactică să asocieze cifra la cantitate sau cantitatea la cifră, să numere crescător/descrescător. Jocul motivează copiii, se adaptează pe ritmul lor de învățare, oferă feedback imediat, ajută copilul să revină asupra eventualelor lacune, susține învățarea.

Linkul la resursa creată:

<https://wordwall.net/resource/98825990>

*Activitatea 3:* (interactivă și distractivă): „Trenulețul numerelor”. Pe covor se pun cartonașe cu cifre 1–5. Copiii trag la sorti un cartonaș și trebuie să „urce în vagonul” cu cifra corespunzătoare. Se formează trenulețul numerelor în ordine crescătoare.

Activitatea matematică prezentată poate fi utilizată la grupa mijlocie pentru consolidarea cunoștințelor dobândite, cât și la grupa mare pentru evaluarea inițială a preșcolarii.

Rolul educatoarei:

- Educatoarea este un ghid digital - alege instrumentul potrivit, îl integrează în activitate și ajută copiii să învețe responsabil și creativ.
- Tehnologia este utilizată în cadrul activității – nu folosită izolat.
- Înainte și după jocul interactiv urmează un joc educativ în completarea activității
- Activitatea favorizează participarea activă – copilul trebuie să atingă, să răspundă, să creeze, nu doar să privească.
- Se îmbină digitalul cu concretul – după activitatea digitală, copiii primesc materiale reale pentru explorare (jocuri de construcție, culori, plastilină, etc.
- Copiii discută despre ceea ce au văzut sau făcut – dezvoltă gândirea critică și vocabularul.

Integrarea instrumentelor digitale în educație prezintă o serie de avantaje/beneficii precum și limite ce trebuiesc cunoscute de către cadrele didactice.

*Beneficiile* integrării instrumentelor digitale în educație:

- stimularea învățării prin interactivitate;
- dezvoltarea abilităților digitale timpurii;
- personalizarea învățării;
- monitorizare și feedback în timp real;
- sprijinirea abilităților de rezolvare a problemelor, de stimulare a creativității și gândirii critice;

- flexibilitate și accesibilitate.

*Provocările integrării instrumentelor digitale în educație:*

- timpul excesiv petrecut în fața ecranelor;
- calitatea conținutului digital;
- riscuri pentru dezvoltarea cognitivă și socială;
- riscul reducerii interacțiunilor sociale.

Activitățile didactice din învățământul preșcolar pot fi planificate astfel încât tehnologia să completeze experiența practică, nu să o înlocuiască.

### ***Bibliografie***

1. Bălăceanu, R. (2021). *Platforme digitale utilizate în educația preșcolară – experiențe din perioada pandemiei*. Revista *Didactica Pro*, nr. 2;
2. Minulescu, M. (2020). *Resurse digitale și activități interactive pentru preșcolari*. Editura Didactică și Pedagogică;
3. Stan, E. (2018). *Impactul noilor tehnologii asupra educației timpurii*. Revista *Învățământul Preșcolar*, nr. 3–4.

## **Ce este un profesor digital?**

*Profesor-Miron Paula  
Scoala Gimnaziala Golesti*

**Profesorul digital** este acel cadru didactic care transformă procesul de predare-învățare prin utilizarea creativă a tehnologiei, stimulând curiozitatea, colaborarea și creativitatea elevilor, atât în activitățile de la clasă, cât și în cele extracurriculare.

El **nu este înlocuit de tehnologie**, ci **o folosește ca instrument** pentru a transforma experiența de învățare.

**Profesorul digital** este profesorul care utilizează resurse și instrumente digitale pentru a facilita învățarea, a stimula creativitatea elevilor și a-i pregăti pentru competențele secolului XXI.

### **Caracteristicile profesorului digital:**

**Competențe digitale solide** – știe să folosească aplicații educaționale, platforme online și instrumente de colaborare.

**Comunicare modernă** – folosește canale variate (Google Classroom, WhatsApp Edu, Padlet etc.) pentru a menține legătura cu elevii și părinții.

**Învățare centrată pe elev** – adaptează tehnologia la nevoile și ritmul fiecărui copil.

**Creativitate și inovație** – combină metode tradiționale cu activități digitale interactive (quiz-uri, jocuri educaționale, prezentări multimedia).

**Deschidere și colaborare** – face parte din comunități de învățare online, participă la formări, schimbă resurse și experiențe.

**Etică digitală** – promovează utilizarea responsabilă, sigură și echilibrată a tehnologiei.

## Rolurile profesorului digital:

Rol	Descriere
Facilitator	Creează contexte de învățare activă, ghidând elevul spre descoperire.
Designer educațional	Alege și adaptează resurse digitale potrivite conținutului și vârstei.
Evaluator digital	Folosește instrumente online (Kahoot, Mentimeter, Quizizz) pentru feedback rapid.
Model de utilizare responsabilă	Învață pe elevi să folosească tehnologia cu discernământ.



## Exemple de activități ale profesorului digital:

Folosește Canva pentru afișe, postere, portofolii;  
Creează lecții interactive cu Nearpod sau Genially;

Evaluează prin **Kahoot** sau **Quizizz**;

Folosește **Padlet** pentru activități de colaborare;

Învăță elevii să caute, să verifice și să folosească informațiile din mediul online în mod etic.

### **Scopul final:**

Un profesor digital nu urmărește doar *folosirea tehnologiei*, ci **formarea competențelor digitale la elevi** — adică:

să gândească critic,

să comunice eficient,

să colaboreze online,

să fie creativi și responsabili în mediul digital.

### **În concluzie:**

**Profesorul digital este profesorul viitorului prezent astăzi în sala de clasă.**

El combină empatia și inspirația cu instrumentele digitale, transformând procesul de învățare într-o experiență relevantă, modernă și captivantă.

### **Bibliografie:**

1. Cadrul European DigCompEdu (2022)
2. Ghidul pentru Educația Digitală în Școala Primară – Ministerul Educației

## **Profesorul digital redefinește învățarea în lumea copiilor de grădiniță**

*Arsenie Nicoleta  
Grădinița cu P.P. Nr. 13, Focșani/ Vrancea*

### **Cum transform tehnologia în prietenul copiilor la grădiniță**

Într-o lume în care tehnologia evoluează cu o viteză impresionantă, educația timpurie nu mai poate fi concepută fără integrarea resurselor digitale. Profesorul de grădiniță din era digitală nu mai este doar un transmițător de informații, ci un facilitator al învățării active, un ghid digital care valorifică curiozitatea naturală a copilului și o transformă în motivație pentru explorare și descoperire.

În activitatea mea de cadru didactic, în acest an școlar, la grupa mare, am observat că tehnologia poate deveni un aliat valoros în procesul de învățare, dacă este folosită cu echilibru și intenție educativă. Copiii de 5–6 ani sunt curioși, activi, dornici să experimenteze și să exploreze. Tocmai de aceea, am simțit nevoia să îmbin metodele tradiționale cu instrumente digitale care le captează atenția și transformă învățarea într-o experiență atractivă și interactivă.

Cred că rolul profesorului în era digitală este acela de a ghida copilul către o utilizare conștientă și creativă a tehnologiei, fără a o transforma în scop în sine. La grupă, am introdus treptat activități care implică prezentări PowerPoint, jocuri interactive și aplicații educaționale, menținând însă echilibrul cu activitățile practice, senzoriale și de mișcare, a căror importanță rămâne fundamentală în dezvoltarea copilului preșcolar.

### **Activități digitale utilizate la grupa mare**

*Prezentări PowerPoint interactive*

În activitatea mea cu grupa mare, am realizat mai multe prezentări PowerPoint interactive adaptate temelor din curriculumul preșcolar, precum „Anotimpurile”, „Animalele domestice și sălbatice” sau „Meseriile”. Fiecare prezentare include imagini sugestive, sunete reprezentative și întrebări de tip ghicitoare sau alegere multiplă, menite să mențină implicarea activă a copiilor.

De exemplu, în activitatea „Primăvara”, copiii au ascultat cântecul păsărilor și au ales imaginea corespunzătoare (floare, pom înflorit, ploaie de primăvară). Am observat că acest tip de resursă digitală a contribuit la creșterea concentrării și a interesului, iar vocabularul tematic al copiilor s-a îmbogățit vizibil.

#### *Jocuri Wordwall*

Platforma Wordwall s-a dovedit a fi unul dintre cele mai eficiente instrumente digitale integrate în activitățile educative. Am creat jocuri interactive precum „Potrivește imaginea cu cuvântul”, „Roata norocului” sau „Găsește litera lipsă”.

De exemplu, în cadrul temei „Fructe și legume”, copiii au asociat imaginea corespunzătoare cuvintelor „măr”, „morcov”, „banană”, iar în activitatea „Sunetul inițial” au identificat literele și sunetele de început ale diferitelor cuvinte.

Jocurile Wordwall oferă feedback imediat, stimulează gândirea rapidă și competitivă și transformă consolidarea cunoștințelor într-o experiență ludică, plăcută și motivantă pentru copii.

#### *Classroom Zen și timer educațional*

Pentru a susține momentele de tranziție și autoreglare emoțională, am introdus în rutina zilnică aplicația Classroom Zen, care oferă fundaluri sonore relaxante – precum ploaia, valurile mării, foșnetul pădurii sau clopoțelii tibetani.

O utilizez în special în activitățile de relaxare, în exercițiile de respirație conștientă sau după jocurile dinamice, pentru a restabili calmul și atenția grupului.

De asemenea, folosesc un timer educațional vizual, care le arată copiilor, prin culori și animații simple, timpul rămas pentru finalizarea unei sarcini. Acest instrument îi ajută să înțeleagă mai clar noțiunea de timp, să își gestioneze mai bine activitatea și să își dezvolte răbdarea și autocontrolul.

#### *Alte aplicații educative*

Pe lângă aceste resurse, am integrat în activitățile tematice și aplicații precum LearningApps și Jigsaw Planet, care favorizează învățarea prin joc și explorare vizuală. Copiii au rezolvat puzzle-uri digitale cu imagini din teme, „Animalele polare” și „Mijloace de transport”, au asociat imagini cu denumiri și au completat serii logice.

Aceste activități au contribuit la dezvoltarea atenției, spiritului de observație și logicii, fiind apreciate de copii pentru caracterul lor interactiv și atractiv.

După activitățile digitale, am continuat întotdeauna cu exerciții practice – desen, construcții, jocuri senzoriale și experimente simple. Astfel, tehnologia nu a înlocuit contactul direct cu lumea reală, ci a pregătit terenul pentru o explorare mai profundă.

#### **Efectele observate asupra copiilor**

Prin introducerea acestor resurse digitale, am remarcat:

- ❖ creștere semnificativă a atenției și a implicării active în activități;
- ❖ dezvoltarea limbajului prin expunerea la imagini, sunete și cuvinte noi;
- ❖ creștere a motivației pentru participare și dorința de a repeta jocurile educative;

❖ îmbunătățirea capacității de lucru în echipă și a autonomiei.

Copiii se bucură când observă că activitățile de la grădiniță includ „tehnologia pe care o folosesc și părinții acasă”, dar într-un mod controlat, educativ și sigur.

Din punctul meu de vedere, nu tehnologia în sine aduce progresul, ci modul în care este folosită. Ca profesor digital, consider educatorul un mediator între copil și cunoaștere, un model care arată cum putem utiliza ecranul pentru a învăța, nu doar pentru a ne distra.

Profesorul digital de astăzi trebuie să își adapteze continuu metodele la realitățile unei generații crescute în era ecranelor. Prin îmbinarea echilibrată a jocului tradițional cu instrumentele moderne, am reușit să creez un mediu de învățare plăcut, dinamic și relevant pentru copiii de 5–6 ani.

Tehnologia nu a înlocuit emoția, contactul uman sau activitățile practice, ci le-a completat, oferind copiilor o perspectivă nouă, modernă și captivantă asupra lumii. Totuși, consider că nicio aplicație nu poate înlocui emoția și conexiunea create atunci când le citesc copiilor o poveste, când le urmăresc privirile curioase și trăirile autentice.

*Învățarea adevărată apare atunci când tehnologia și vocea educatorului se întâlnesc pentru a trezi bucuria de a descoperi.*

## ***Bibliografie***

1. Ministerul Educației (2023). Profilul profesorului în era digitală – Ghid metodologic pentru educația timpurie. București: Editura Didactică și Pedagogică.

2. Bocoș, M. & Chiș, V. (2021). Pedagogia preșcolară și a învățământului primar. Cluj-Napoca: Editura Eikon.

3. Năstase, L. (2020). Inovație și creativitate în educația timpurie. Iași: Editura Polirom.
4. Papadakis, S. (2022). Apps for young children: Educational and pedagogical value. *Education and Information Technologies*, 27(5), 6755–6772.
5. Istrate, O. (2019). Didactica modernă și noile tehnologii în educație. București: Editura Universitară.

## **Integrarea resurselor digitale în studiul romanului „Moromeții” de Marin Preda: utilizarea platformelor LearningApps și Padlet**

*Mustață Nicoleta  
Colegiul Tehnic „Gheorghe Balș” Adjud*

Digitalizarea educației reprezintă una dintre direcțiile esențiale ale modernizării sistemului de învățământ contemporan. Adaptarea metodelor tradiționale la mediile interactive digitale nu doar eficientizează procesul de învățare, ci răspunde și specificului cognitiv și motivațional al generației actuale de elevi. În acest context, disciplinele umaniste, inclusiv literatura, își pot revitaliza demersurile formative prin integrarea unor instrumente educaționale moderne, capabile să creeze experiențe de învățare colaborativă și reflexivă.

Așa cum subliniază Ioan Cerghit (2006), modernizarea educației presupune „diversificarea metodelor didactice și integrarea instrumentelor tehnologice în strategiile de predare-învățare”. În acest sens, platformele LearningApps și Padlet se dovedesc a fi resurse valoroase pentru stimularea participării active, a gândirii critice și a colaborării în cadrul lecțiilor de literatură. Lucrarea de față propune o secvență didactică integrată, bazată pe studiul romanului „Moromeții” de Marin Preda, în care cele două platforme digitale se completează pentru a oferi o experiență de învățare interactivă și creativă.

Romanul „Moromeții” explorează destrămarea lumii rurale tradiționale și conflictul dintre generații, teme relevante și pentru elevii contemporani, aflați într-o permanentă tensiune între tradiție și modernitate. Din acest motiv, se impune o abordare didactică care să conecteze lectura textului literar cu forme actuale de exprimare și reflecție.

Platformele LearningApps și Padlet oferă un cadru complementar: prima sprijină învățarea individuală și evaluarea interactivă, iar cea de-a doua încurajează colaborarea și exprimarea creativă. Astfel, se creează o unitate didactică digitală ce răspunde principiilor pedagogiei moderne – participare activă, cooperare și reflecție critică.

Într-o primă etapă, elevii participă la o activitate de consolidare realizată în LearningApps, folosind șablonul „Video cu întrebări”. Profesorul selectează scena cinei din ecranizarea „Moromeții” (regia Stere Gulea, 1987), moment definitoriu pentru relațiile de familie și pentru conturarea profilului moral al lui Ilie Moromete.

Pe parcursul vizionării, apar întrebări de tip alegere multiplă sau completare, menite să stimuleze interpretarea textului filmic:

- Cum se manifestă autoritatea lui Ilie Moromete în familie?
- Ce simbolizează tăcerea lui Niculae?
- Cum se reflectă conflictul dintre generații în dialogurile personajelor?

Platforma oferă feedback imediat, iar profesorul urmărește în timp real rezultatele, utilizându-le ulterior ca punct de plecare pentru discuții interpretative. Conform principiilor învățării prin descoperire formulate de Bruner (1961), această etapă favorizează implicarea cognitivă și construirea activă a sensului literar.

Cea de-a doua secvență didactică utilizează platforma Padlet ca spațiu virtual de reflecție colectivă. După analiza scenei din film, elevii sunt invitați să posteze pe Padlet răspunsuri la o provocare formulată de profesor: „Cum se raportează Ilie Moromete la schimbările lumii din jur și ce semnificație are această atitudine pentru societatea de astăzi?”

Fiecare elev contribuie cu o scurtă interpretare, o imagine, un citat semnificativ sau o comparație între lumea

Moromeților și realitatea contemporană. Platforma permite inserarea textului, a imaginilor, a linkurilor sau a clipurilor video, transformând activitatea într-un proces colaborativ de construcție a sensului.

Profesorul moderează discuțiile și valorifică postările pentru formularea unor concluzii de ansamblu. Astfel, Padlet devine un portofoliu digital colectiv, care reflectă modul în care elevii au înțeles și reinterpretat temele romanului – destrămarea comunității rurale, conflictul între generații, raportul dintre libertate și autoritate.

Îmbinarea platformelor LearningApps și Padlet într-o singură unitate didactică oferă un model coerent de utilizare pedagogică a tehnologiei. Dacă LearningApps asigură o componentă evaluativă și de fixare, Padlet aduce dimensiunea creativă și reflexivă. Astfel, cele două resurse funcționează sinergic: prima dezvoltă competențe cognitive, iar cea de-a doua competențe metacognitive și atitudinale.

Prin această alternanță de metode, elevii învață să analizeze critic o operă literară, să colaboreze și să comunice idei personale într-un mediu digital controlat și valoros educativ.

Integrarea platformelor LearningApps și Padlet în studiul romanului „Moromeții” demonstrează potențialul pedagogic al resurselor digitale de a transforma analiza literară într-o experiență activă, colaborativă și reflexivă. Aceste instrumente sprijină formarea competențelor-cheie – digitale, sociale și culturale – și contribuie la dezvoltarea autonomiei elevilor în procesul de învățare.

Conform principiilor moderne ale didacticii interactive, tehnologia nu trebuie să substituie lectura, ci să o completeze, oferind elevului noi modalități de explorare a sensului artistic. În acest sens, „Moromeții” își redobândește actualitatea,

devenind un text viu, deschis reinterpretării în spațiul digital al școlii secolului XXI.

Așa cum remarcă Cerghit (2006), „metoda didactică eficientă este aceea care implică, provoacă și transformă elevul într-un participant conștient la propria formare”. Integrarea resurselor digitale în studiul literaturii nu doar îmbunătățește performanțele cognitive, ci oferă un nou sens actului de învățare – acela de dialog între text, imagine, tehnologie și gândire critică.

### ***Bibliografie***

1. Bruner, J. S. (1961). *The Process of Education*. Harvard University Press.
2. Cerghit, Ioan (2006). *Metode de învățământ*. București: Editura Polirom.
3. Popescu, T. H. (2012). *Didactica modernă și tehnologia educației*. București: Editura EDP.
4. Preda, Marin (1955). *Moromeții*, vol. I. București: Editura Cartea Românească.
5. Consiliul Uniunii Europene (2018). *Recomandarea privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții*.

## **Matematica prinde viață prin digitalizare: lecție interactivă la clasa a II-a, cu ajutorul platformelor educaționale digitale**

*Prof. înv. primar Rebeqa Geta,  
Școala Gimnazială „Dimitrie Gusti”- Nereju Mic*

Într-o lume în care digitalizarea influențează toate aspectele vieții cotidiene, școala are responsabilitatea nu doar de a pregăti elevii pentru societatea viitorului, ci și de a adapta mijloacele de predare la noile forme de învățare ale copiilor din generația digitală. În mod special în învățământul primar, unde curiozitatea, nevoia de explorare și dorința de joc definesc procesul de învățare, integrarea instrumentelor digitale în activitatea didactică nu doar că modernizează conținuturile, ci crește considerabil nivelul de implicare al elevilor.

Lecțiile de matematică, considerate adesea formale și repetitive, pot deveni dinamice, interactive și profund relevante pentru elevi atunci când sunt completate de instrumente digitale moderne. Un exemplu semnificativ este o lecție de matematică desfășurată la **clasa a II-a**, cu tema: **„Recunoașterea, formarea, citirea, scrierea și efectuarea de operații cu numerele naturale în concentrul 0–100”**. În cadrul acestei lecții, utilizarea platformelor **Wordwall** și **Kahoot!** a transformat sala de clasă într-un spațiu viu, colaborativ, orientat spre învățare prin joc și interacțiune.

### **Wordwall – învățare prin joc și vizualizare**

Wordwall este un instrument extrem de valoros pentru predarea la clasele primare, prin modul în care transformă conținutul teoretic în activități ludice, intuitive și ușor de personalizat. În lecția menționată, platforma a fost folosită pentru a crea activități precum:

- „Potrivește numărul cu forma scrisă” (corespondența între cifra și denumirea sa),
- „Completează corect operațiile de adunare și scădere”,
- „Roata Norocului cu exerciții de calcul”,
- sau „Selectează răspunsul corect” într-un format de tip test-grilă.

Aceste sarcini au fost prezentate pe tabla interactivă, iar elevii au participat activ, răspunzând pe rând sau în echipe. Avantajul major al utilizării Wordwall a fost faptul că elevii au primit **feedback imediat**, au putut corecta greșelile în timp real și au fost motivați să încerce din nou, fără teama de eșec. Jocul a eliminat presiunea și a încurajat învățarea într-un climat pozitiv și stimulat.

De asemenea, instrumentul a permis o **diferențiere reală a învățării**: elevii care au rezolvat rapid sarcinile au avut acces la exerciții suplimentare, în timp ce cei care aveau nevoie de mai mult timp au putut lucra într-un ritm propriu, fără a fi excluși din activitate.

### **Kahoot! – evaluare interactivă și spirit de competiție pozitivă**

În a doua parte a lecției, pentru recapitulare și evaluare, a fost folosită platforma **Kahoot!**, foarte apreciată pentru dinamismul și atractivitatea ei. Profesorul a creat un quiz format din 10 întrebări vizuale, cu variante de răspuns, adaptate vârstei și nivelului clasei. Exemple de întrebări:

- „Ce număr este format din 3 zeci și 7 unități?”
- „Care este rezultatul corect al operației  $68 - 25$ ?”
- „Selectează numărul mai mare dintre 49 și 94.”

Elevii au participat individual sau în perechi, folosind tablete sau telefoane sub supravegherea cadrului didactic. Clasamentul generat automat a adăugat un element de suspans

și motivație, dar accentul a fost pus pe participare și pe învățarea prin experiență, nu pe competiția în sine.

Un alt avantaj al folosirii Kahoot! a fost posibilitatea de **evaluare rapidă și eficientă**: profesorul a avut acces la un raport cu răspunsurile elevilor, ceea ce a permis analiza rapidă a nivelului de înțelegere și identificarea eventualelor dificultăți.

### **Digitalizarea ca punte între tradițional și modern**

Utilizarea platformelor digitale în această lecție de matematică nu a fost un simplu artificiu tehnologic, ci un **demers pedagogic atent construit**, care a pus accent pe:

- implicarea activă a fiecărui elev,
- învățarea prin descoperire și joc,
- consolidarea autonomiei și a încrederii în sine,
- oferirea unui feedback constructiv și imediat.

În plus, digitalizarea a permis crearea unui **mediu de învățare atractiv, dar și eficient**, în care conținuturile curriculare nu și-au pierdut din rigoare, ci au fost accesate prin mijloace adaptate nevoilor și stilurilor de învățare ale elevilor de astăzi.

**Concluzie.** Integrarea instrumentelor digitale în învățământul primar reprezintă o **strategie esențială** pentru crearea unui proces educațional relevant, flexibil și ancorat în realitatea secolului XXI. Platformele precum **Wordwall** și **Kahoot!** oferă profesorilor posibilitatea de a transforma lecțiile tradiționale în experiențe interactive, eficiente și memorabile.

Matematica, adesea percepută ca un domeniu rigid, devine astfel accesibilă, atractivă și chiar distractivă. Elevii nu doar că învață mai ușor, ci **participă cu plăcere**, prind curaj, colaborează și își dezvoltă gândirea logică într-un mod firesc și adaptat vârstei lor.

Digitalizarea în educație nu este despre tehnologie în sine, ci despre **modul în care aceasta este folosită cu sens**,

pentru a construi punți între copil și cunoaștere, între joacă și învățare, între prezent și viitor.

***Bibliografie***

1. Stănilă, I. (n.d.). *Rolul educației digitale în învățământul primar*. EDICT

## **Crearea unui joc de îndemânare și testare a cunoștințelor matematice**

*Prof. Măciucă Mirela  
Școala Gimnazială „Dimitrie Gusti” Nereju*

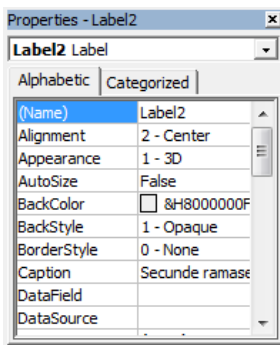
Vă voi prezenta un joc de îndemânare și testare a cunoștințelor matematice, creat în Visual Basic, pe care l-am denumit *Mere și divizibilitate*. Într-un interval de 60 de secunde, trebuie să indicat, prin click de mouse, merele ce conțin numere divizibile cu 6 (divizibile cu 2, adică ultima cifră trebuie să fie pară și divizibile cu 3, adică suma cifrelor să fie un număr divizibil cu 3). Merele apar la un anumit interval de timp, fiecare mărar are intervalul său de existență pe ecran, iar dacă nu dăm click pe ele, vor dispărea după același interval de timp. Dacă, însă, se executa click pe ele, cât timp sunt pe ecran, forma lor se va schimba, indicând dacă răspunsul utilizatorului este unul corect sau greșit și ulterior vor dispărea. Răspunsurile corecte cât și cele greșite sunt contorizate în partea stângă a ecranului.

Imaginea de mai jos redă un moment din acest joc, unde sunt mai multe mere pe ecran care conțin atât numere divizibile cu 6 cât și numere ce nu sunt divizibile cu 6. Timpul de joc rămas este de 25 secunde, iar scorul este de 6 răspunsuri corecte și un răspuns greșit.



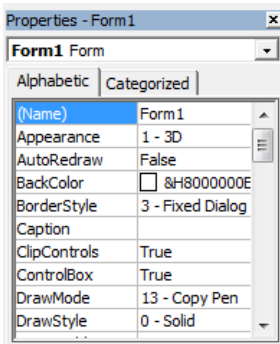
Figure 1 Jocul „Divizibilitate și mere”

Pentru a implementa acest joc, am folosit următoarele controale: imagini (Image), pentru a reprezenta merele și cronometre (Timer) pentru a ține evidența intervalelor de timp și a apariției/dispariției merelor.

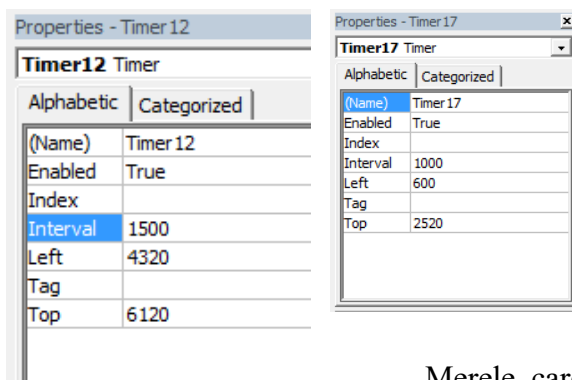


Am folosit șaisprezece controale de tip Image, în care am fie imaginea unui măr cu un număr ce trebuie evaluat de jucător, fie imaginea unui măr mușcat dacă numărul înscris pe măr era unul divizibil cu 6 sau a unui măr secționat dacă numărul nu era divizibil cu 6, fie nimic, cu sensul că în zona respectivă nu a apărut în acel moment nici un măr.

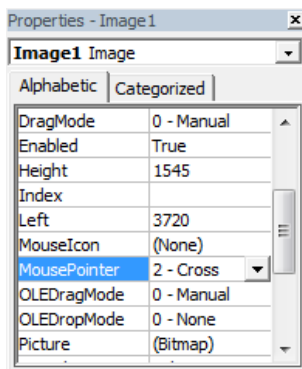
Pentru început, am definit forma neredimensionabilă (BorderStyle: 3-Fixed Dialog) și fundalul alb din tabelul cu proprietățile formei:



Pentru scurgerea timpului de joc, am folosit un cronometru, pe care l-am numit Timer17. Timpul rămas de joc este afișat în cadrul unei etichete (Label2).



Merele care vor apare pe ecran vor apare în 16 poziții diferite, iar fiecare va fi reprezentată de o imagine care se va încărca într-o zonă proprie. De exemplu, pentru prima imagine avem următorul tabel de proprietăți, în care se remarcă valoarea 2 („cruce”) pentru proprietatea `MousePointer`. Aceasta înseamnă că atunci când ne vom afla cu mouse-ul deasupra imaginii, forma acesteia se va transforma într-o cruce.



Sub fiecare imagine din cele șaisprezece am pus câte un cronometru. Fiecare din acestea are proprietatea `Interval` egală cu intervalul de timp cât rezistă pe ecran măruș din imaginea corespunzătoare. Aceste cronometre sunt un exemplu de controale care nu se văd în timpul derulării jocului, ele funcționează fără ca să ni se înfățișeze în vreun fel anume, de aceea poziția lor nici nu contează. Ele dispar imediat ce pornim programul.

Cronometrele au o singură proprietate importantă numită `Interval`. Este intervalul de timp după care intră în acțiune.

După fiecare Interval milisecunde apare evenimentul Timer asupra cronometrului și noi trebuie să spunem ce vrem să se întâmple la fiecare astfel de eveniment al cronometrului. În cazul nostru, dacă mărul asociat nu este pe ecran, atunci el va apărea și va indica un număr ce trebuie evaluat, iar dacă este (cu numărul/mușcat/secționat) va dispărea. În imaginea de mai jos se observă că Interval pentru Timer12 este 1500.

### Textul explicit al programului

Fiecare măr poate avea una din următoarele trei stări: să nu fie pe ecran (starea 0), să fie pe ecran și să nu se fi dat click de mouse pe el (starea 1) sau să se fi dat click de mouse pe el. Aceste stări vor fi păstrate în proprietățile Tag ale celor șaisprezece imagini. Proprietatea Tag este comună tuturor controalelor și este folosită pentru a stoca o informație suplimentară asociată respectivului control.

Am vrut să existe un punctaj care să crească la fiecare click pe un măr și am declarat ca fiind globale variabilele timpdisp scor și gresit. Acestea sunt reprezentate în etichetele Label2, Label3 și Label 4. Am notat cu timpdisp intervalul de timp care este disponibil pentru joc, măsurat în secunde, cu scor punctajul curent al jucătorului cu răspunsuri corecte, iar cu gresit punctajul curent al jucătorului care contorizează răspunsurile greșite:

```
Dim scor As Integer
Dim gresit As Integer
Dim timpdisp As Integer
```

La începutul scrierii codului aplicației, am scris subrutina Form\_Load, care este lansată în execuție la pornirea

aplicației, adică la încărcarea formei. În procedura de inițializare a aplicației (Form\_Load) se stabilește starea 0 pentru fiecare din cele șaisprezece imagini și că la început nu este nici un măr pe ecran. Tot aici, se setează intervalul de timp pentru joc (timpdisp=60 corespunde lui Timer1.Interval=1000).

```
Private Sub Form_Load()  
Form1.Caption = "Joc: Mere si divizibilitate"  
timpdisp = 60  
Image1.Tag = 0  
Image2.Tag = 0  
Image3.Tag = 0  
Image4.Tag = 0  
Image5.Tag = 0  
Image6.Tag = 0  
Image7.Tag = 0  
Image8.Tag = 0  
Image9.Tag = 0  
Image10.Tag = 0  
Image11.Tag = 0  
Image12.Tag = 0  
Image13.Tag = 0  
Image14.Tag = 0  
Image15.Tag = 0  
Image16.Tag = 0  
Image1.Picture = LoadPicture()  
Image2.Picture = LoadPicture()  
Image3.Picture = LoadPicture()  
Image4.Picture = LoadPicture()  
Image5.Picture = LoadPicture()  
Image6.Picture = LoadPicture()  
Image7.Picture = LoadPicture()  
Image8.Picture = LoadPicture()  
Image9.Picture = LoadPicture()  
Image10.Picture = LoadPicture()  
Image11.Picture = LoadPicture()  
Image12.Picture = LoadPicture()
```

```
Image13.Picture = LoadPicture()  
Image14.Picture = LoadPicture()  
Image15.Picture = LoadPicture()  
Image16.Picture = LoadPicture()  
End Sub
```

Dacă se acționează butonul de mouse pe una din cele șaisprezece mere, iar mărul este secționat/mușcat din el sau nu este pe ecran (în zona de imagine corespunzătoare), atunci nu se întâmplă nimic. Dacă mărul este pe ecran și are un număr pe el (Tag=1), atunci imaginea trebuie să se schimbe. Un control de tip Image are o proprietate Picture în care în care se stochează imaginea propriu-zisă. Acolo trebuie încărcată imaginea dintr-un fișier, folosind funcția LoadPicture. Spre exemplu, vom scrie Image6.Picture = LoadPicture(App.Path + "\39verde.jpg").App.Path reprezintă calea aplicației noastre, adică directorul în care am salvat proiectul Visual Basic.

În program am folosit mai multe imagini .jpeg, spre exemplu:



"42rosu.jpg"  
"rosurau.jpg"



"51rosu.jpg"



"rosubun.jpg"

Subrutina care schimbă starea merelor continuă cu contorizarea răspunsurilor corecte și a celor greșite și cu afișarea lor:

```
Private Sub Image14_Click()  
    If Image14.Tag = 1 Then  
        Image14.Picture = LoadPicture(App.Path + "\rosubun.jpg")  
        scor = scor + 1  
        Label3.Caption = "Corecte: " & scor  
    End If  
End Sub
```

```
Private Sub Image5_Click()  
    If Image5.Tag = 1 Then  
        Image5.Picture = LoadPicture(App.Path + "\rosurau.jpg")  
        gresit = gresit + 1  
        Label4.Caption = "Gresite: " & gresit  
    End If  
End Sub
```

Subrutina de mai sus asociază merelor evenimentul Click, prin care merele cu numere pe ele dispar și în locul lor apar fie mere cu o mușcătură, dacă s-a executat click pe un măr ce conținea un număr divizibil cu 6, fie un măr secționat dacă numărul ce se afla pe măr nu era un număr divizibil cu 6. Dacă facem click pe un măr imaginea se schimbă, iar dacă mărul nu este facem click degeaba. Tot degeaba facem click și pe un măr ce apare în imagine ca fiind mușcat sau secționat, deoarece acel măr nu mai indică numere ce pot fi evaluate de jucător.

Dar merele nu stau pe ecran să aștepte să le lovim noi! Ele dispar după scurgerea intervalului de timp corespunzător fiecăruia dintre ele. Ștergerea imaginii mărului se realizează prin apelul procedurii LoadPicture.

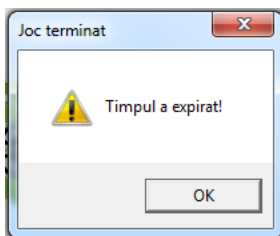
```
Private Sub Timer14_Timer()  
If Image14.Tag = 0 Then  
Image14.Tag = 1  
Image14.Picture = LoadPicture(App.Path + "\42rosu.jpg")  
Else  
Image14.Tag = 0  
Image14.Picture = LoadPicture()  
End If  
End Sub
```

```
Private Sub Timer9_Timer()  
If Image5.Tag = 0 Then  
Image5.Tag = 1  
Image5.Picture = LoadPicture(App.Path + "\51rosu.jpg")  
Else  
Image5.Tag = 0  
Image5.Picture = LoadPicture()  
End If  
End Sub
```

Cronometrul Timer17 controlează și scade timpul de joc, la fiecare secundă. Dacă timpul de joc s-a scurs în întregime, atunci se va afișa un mesaj corespunzător.

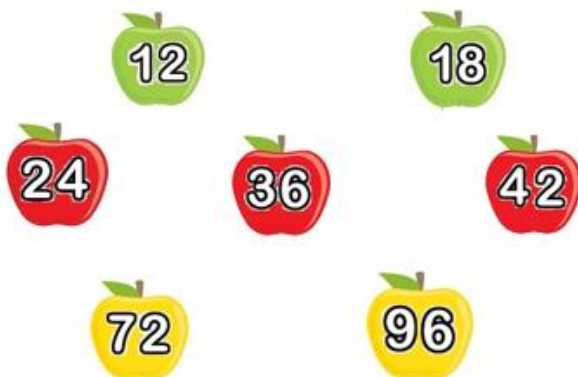
```
Private Sub Timer17_Timer()  
If timpdisp = 0 Then  
MsgBox "Timpul a expirat!", 48, "Joc terminat"  
End  
Else  
timpdisp = timpdisp - 1  
Label2.Caption = "Secunde ramase: " & timpdisp  
End If  
End Sub
```

După 60 de secunde de la debutul jocului suntem anunțați printr-o fereastră de atenționare că jocul s-a terminat.



*Figure 2 Fereastră atenționare sfârșit joc*

Acest joc se dorește a fi unul educațional. El poate fi folosit pentru consolidarea noțiunilor de divizibilitate. Se testează cunoașterea criteriilor de divizibilitate compuse. Un număr este divizibil cu 6 dacă și numai dacă este divizibil atât cu 2 cât și cu 3. Iar un număr este divizibil cu 2 dacă și numai dacă ultima sa cifră este pară (0, 2, 4, 6 și 8). Un număr este divizibil cu 3 dacă și numai dacă suma cifrelor sale se divide cu 3. Prin urmare merele pe care trebuie să dat click în timpul jocului sunt:



*Figure 3 Imaginile pe care trebuie dat click în timpul  
jocului*

### **Bibliografie**

1. Pătruț Bogdan, „Aplicatii in Visual Basic”, Editura Teora, 2002

## Impactul tehnologiei în educația timpurie - avantaje și dezavantaje

*Dărmănescu Sofica*

*Școala Gimnazială Vânători, structură Grădinița Vânători*

Cu siguranță viitorul învățământului aparține unui sistem educațional informatizat, astfel, tânăra generație trebuie să pășească în viitor cunoscând utilizarea calculatorului, la fel cum generațiile trecute au știut să folosească hârtia, creionul, instrumentele intelectuale ale timpului lor.

Societatea informațională este o stare de fapt a prezentului și rămâne la latitudinea noastră cât de repede vom ști să facem parte din ea, și aceasta ca o necesitate individuală de armonizare.

Noua orientare a învățământului românesc urmărește dezvoltarea gândirii critice a copiilor prin folosirea unor metode și tehnici activ-participative care pun accentul pe participarea activă a copilului și îl plasează pe acesta în centrul procesului de învățare. Copilul dobândește capacitatea de a gândi critic în timp, ceea ce-i permite să se manifeste spontan, fără îngrădire, fără să-i fie teamă de părerea celor din jur, oferindu-i putere și încredere de analiză și reflexie.

Jocul este principala formă de organizare a procesului instructiv-educativ din grădiniță, iar *”utilizarea calculatorului este pentru copil un mod de a învăța, jucându-se”*. (Elena Nica) În activitățile desfășurate cu preșcolarii se poate folosi ca metodă învățarea asistată pe calculator dacă sunt îndeplinite cumulativ trei coordonate esențiale: cadrele didactice dispun de pregătirea necesară care să le permită utilizarea calculatorului, grădinița să dețină baza materială necesară desfășurării activităților asistate de calculator, timpul alocat să fie în

concordanță deplină cu nevoile și nivelul de vârstă al preșcolarilor. În activitatea cu preșcolarii, utilizarea tehnologiei informației are un ecou pozitiv. În demersul de pregătire se pornește de la premisa că, alături de mijloacele didactice clasice, calculatorul este un instrument didactic ce poate fi folosit în scopul eficientizării activităților.



Utilizarea calculatorului în activitatea didactică crește randamentul profesorului, încurajează inovația/ modernizarea procesului didactic, facilitează înțelegerea fenomenelor de către copii, promovează învățarea cooperativă, dezvoltând abilități de lucru în echipă, permite o învățare individualizată, personalizată. TIC se poate utiliza pentru următoarele tipuri de activități: predarea și învățarea ce se poate face utilizând lecții electronice, interactive, multimedia (un film documentar sau didactic, o pagină web, o prezentare pe calculator), softuri educaționale, activități în care se cere copiilor să fie creativi, să exploreze și să inoveze, utilizând Internetul, îmbogățindu-și cunoștințele cu informații din domenii variate. Jocurile dezvoltă viteza de reacție, gândirea logică, spiritul competitiv. Copilul poate învăța prin joc, într-un mod plăcut și accesibil,

culorile, cifrele, literele, formele geometrice, compunerea și descompunerea numerelor, ordonarea obiectelor după diferite criterii etc. Calculatorul, prin intermediul softurilor educaționale, poate, în egală măsură, să instruiască, să ajute în rezolvarea unor sarcini și să distreze. Ambianța educațională specifică situațiilor de învățare face to face este înlocuită cu mediul virtual de învățare. Utilizarea calculatorului în grădiniță poate fi un instrument util în procesul de predare-învățare-evaluare, cu condiția ca utilizarea să fie realizată în mod controlat și echilibrat, prin intermediul unor softuri educaționale adecvate vârstei. Introducerea tehnologiei la vârsta preșcolară trebuie să contribuie la îmbunătățirea calitativă a actului didactic, nu să îl îngreuneze.

Dezavantaje: timpul excesiv petrecut în fața ecranului poate duce la sedentarism și poate afecta dezvoltarea motricității fine, care se dezvoltă prin activități practice precum desenul, modelajul sau decupajul; expunerea prelungită la ecran poate provoca oboseală vizuală și, pe termen lung, poate afecta vederea; există riscul ca preșcolarii să devină dependenți de calculator, ceea ce poate afecta socializarea și interacțiunea directă cu colegii; pot apărea riscuri legate de expunerea la conținut nepotrivit, de aceea supravegherea constantă a cadrelor didactice este crucială.



**Scrisoarea metodică pentru educatori pentru anul 2024-2025**, distribuită de Ministerul Educației către Inspectoratele școlare județene, menționează ca educatorii să folosească tehnologia la clasă ținând cont de câteva criterii, unul dintre ele fiind cel al perioadei de expunere. Documentul, care se bazează pe „Reperle fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani”, menționează opinia Academiei Americane de Pediatrie conform căreia **expunerea copiilor sub 2 ani la ecrane (telefoane, tablete) trebuie să fie limitată la interacțiuni scurte de tipul comunicării prin intermediul apelurilor video.** „Copiii cu vârsta între 2 și 5 ani vor avea acces la ecrane (telefon, tabletă, televizor) maximum o oră, în reprize scurte între care să se asigure pauze de 15-20 de minute”, potrivit scrisorii metodice.

Dispozitivele digitale din sala de grupă pot fi utilizate drept instrumente în crearea situațiilor de învățare cum ar fi: ă

- vizionarea unor scurte filme video (max. 7-8 min), imagini cu teme relevante pentru tema săptămânală;

- utilizarea unor aplicații adaptate vârstei (de exemplu desenul pe tabla interactivă);
- prezentarea/vizualizarea unor mici proiecte.

### ***Bibliografie***

1. Curriculumul pentru educație timpurie (OMEN nr.4694/2019);
2. Reperle fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copiilor cu vârsta cuprinsă între naștere și 7 ani (OME nr. 4628/2024);
3. Scrisoare Metodică an școlar 2024-2025;
- 4.. Oprea, C. L. Strategii didactice interactive. Editura Didactică și Pedagogică, București, 2007;
5. Ordean, Grațian. Primii pași în lumea calculatoarelor. Editura Sigma Plus, Deva, 2001.

## **Digitalizare în activitățile instructiv-educative**

*Prof. Turbatu Luminița  
Școala Gimnazială „Oana Diana Renea” Focșani*

Integrarea tehnologiei educaționale în educația timpurie reprezintă o temă de actualitate, marcată de tensiunea dintre dorința de inovare pedagogică și preocupările legate de timpul petrecut de copii în fața ecranelor. Articolul de față explorează modalitățile prin care instrumentele digitale pot deveni o punte spre învățarea prin descoperire, exprimare și colaborare, atunci când sunt utilizate intenționat și în concordanță cu principiile învățării bazate pe joc. Prin exemple inspirate din bune practici, se evidențiază potențialul tehnologiilor de a extinde oportunitățile de dezvoltare cognitivă, socio-emoțională și creativă în rândul copiilor preșcolari și a școlariilor mici.

În ultimul deceniu, interesul pentru integrarea tehnologiei în procesele de învățare din educația timpurie s-a amplificat considerabil. Discuțiile dintre cadrele didactice și părinți evidențiază, totuși, o preocupare recurentă a acestora privind expunerea excesivă a copiilor la ecrane. Această îngrijorare este legitimă, mai ales în contextul post-pandemic, care a determinat o creștere accentuată a interacțiunii digitale.

Conform cercetărilor realizate de Common Sense Media (2025), copiii sub 8 ani din SUA petrec, în medie, aproape patru ore zilnic în contact cu diverse forme de media digitală. În România, nu s-au făcut cercetări privind timpul petrecut de copiii preșcolari în mediul virtual, dar există un studiu realizat de organizația *Salvați Copiii* care arată că 91,6 % dinre copii accesează internetul folosind telefonul și aproape jumătate dintre adolescenții din România (48,3%) petrec peste 6 ore pe zi în mediul digital, acest timpul fiind alocat în mare parte rețelelor sociale.

Schimbările de comportament media includ o preferință sporită pentru videoclipuri scurte (YouTube, TikTok) și activități ludice online. Mulți părinți utilizează dispozitivele electronice ca mijloc de gestionare a timpului copiilor, considerând că aplicațiile cu aspect „prietenos” sunt implicit sigure. În paralel, numeroase cadre didactice, mai ales cele care au trecut prin tranziția învățământului online, manifestă o anumită reticență față de utilizarea continuă a ecranelor.

Este esențială însă o distincție clară între *consumul pasiv de conținut digital și utilizarea activă, creativă și intenționată a tehnologiei*. Conform recomandărilor formulate de Ministerul Educației și Cercetării, integrarea conștientă a tehnologiei în educație presupune evaluarea funcționalității acesteia în raport cu obiectivele de dezvoltare și învățare. Se impune întrebarea dacă un anumit instrument digital extinde semnificativ experiența educațională sau dacă obiectivele pot fi atinse la fel de eficient prin materiale tradiționale. În acest sens, numeroase studii și practici educaționale demonstrează că tehnologia, utilizată cu intenționalitate pedagogică, poate deveni un catalizator al comunicării, explorării și expresiei creative în educația timpurie.

#### *Desenul ghidat – extinderea creativității prin suport digital*

În cadrul unui proiect tematic dedicat diversității lingvistice și culturale globale, copiii au fost încurajați să exploreze diferite modalități de reprezentare a reperelor culturale și geografice. Unii au optat pentru modelarea monumentelor din lut sau plastilină, în timp ce alții au manifestat interes pentru desen. O parte dintre copii au preferat utilizarea tutorialelor de desen ghidat disponibile pe platforme digitale, pentru a reproduce cu acuratețe detaliile reperelor solicitate. Activitatea, derulată pas cu pas, a condus la rezultate estetice remarcabile și, mai ales, la consolidarea încrederii copiilor în propriile abilități de reprezentare vizuală. Pas cu pas, aceștia au urmat instrucțiunile,

iar după finalizarea desenelor, le-au colorat cu acuarele. Rezultatele au fost impresionante, însă mai important a fost procesul prin care copiii și-au dezvoltat încrederea de a încerca ceva ce altfel ar fi considerat dificil. În acest context, tehnologia nu a reprezentat o distragere, ci ca instrument de sprijin care a extins competențele de exprimare artistică și motricitatea fină, fără a substitui procesele creative tradiționale. Utilizarea mediului digital în acest context a ilustrat potențialul tehnologiei de a sprijini învățarea activă, explorarea și autodepășirea în rândul copiilor mici.

*Narațiunea stop-motion – dezvoltarea expresivității și a colaborării*

Un alt exemplu ilustrativ vizează un copil cu interes limitat pentru activitățile de învățare convenționale, dar cu o predilecție pentru jocurile de construcție. Dificultățile de exprimare verbală și competențele lingvistice reduse îngreunau participarea acestuia la activitățile de comunicare. În cadrul unei investigații privind rolurile insectelor și ale oamenilor în comunitățile lor, copilului i s-a oferit posibilitatea de a realiza o animație stop-motion folosind tableta.

Rezultatul a depășit așteptările: printr-o secvență de peste 20 de imagini, copilul a elaborat o poveste, demonstrând înțelegerea mediului de viață, a părților componente ale corpului unei insecte și a rolurilor funcționale ale insectelor. În povestea sa, Regina Furnică își conduce colonia în căutarea hranei, era atacată de un lăcustă, dar era salvată de un scorpion. Prin acest demers, copilul a demonstrat înțelegerea rolurilor insectelor și a conexiunilor din lanțul trofic. Tehnologia a constituit, astfel, o punte între interesul individual pentru narațiune și obiectivele curriculare, oferindu-i copilului un mediu alternativ de exprimare și învățare.

Stop-motion-ul, în acest context, nu a reprezentat o simplă activitate digitală, ci un cadru de expresie multimodală,

care a permis copiilor să își vizualizeze gândirea și să-și manifeste vocea creativă. Alte formate video – precum înregistrările de jocuri de rol, documentarea experimentelor sau dramatizările – pot îndeplini funcții similare, contribuind la consolidarea unei învățări reflexive și expresive.

#### *Explorarea științei prin realitate augmentată*

Integrarea realității augmentate în educația timpurie reprezintă o tendință emergentă, care combină interacțiunea digitală cu experiența senzorio-motorie a învățării prin joc. Utilizarea aplicațiilor digitale a facilitat explorarea sistemului solar și a structurii interne a Pământului. Prin intermediul Merge Cube, copiii au putut manipula obiecte tridimensionale, roți planete, observa detalii și „intra” virtual în atmosfera Pământului, transformând concepte abstracte în experiențe de învățare tangibile.

În mod similar, aplicația Storyjumper a fost utilizată pentru activități de povestire digitală, copiii înțelegând mai bine aspecte ale narațiunilor și explorându-le în voie prin jocurile de rol după finalizarea activității de povestire; astfel, platforma a permis transpunerea povestirii într-o experiență interactivă.

Atunci când tehnologia este conceptualizată ca o punte către învățare, nu ca o barieră, devine evident potențialul său de a amplifica vocea copiilor, de a stimula creativitatea și de a adânci procesele de investigare. Exemplele analizate demonstrează că activitățile digitale – fie că implică desen ghidat, animație stop-motion sau realitate virtuală – pot extinde jocul, nu îl pot înlocui.

Problematika fundamentală nu rezidă în întrebarea „dacă” tehnologia trebuie utilizată în educația timpurie, ci „cum” poate fi aceasta integrată într-un mod intenționat, echilibrat și pedagogic. Instrumentele digitale, utilizate cu discernământ, pot oferi copiilor noi limbaje de expresie, noi

medii de explorare și noi modalități de a se percepe ca agenți activi ai propriei învățări.

Pentru cadrele didactice, inițierea în integrarea tehnologică nu necesită demersuri complexe. Se recomandă începerea cu activități simple – precum un tutorial de desen ghidat, un proiect video scurt sau o explorare prin imagini a mediului înconjurător – urmate de o reflecție sistematică asupra modului în care aceste experiențe favorizează creativitatea, colaborarea și gândirea copiilor.

Bibliografie:

1. MEC.(2025). *Scrisoare metodică pentru educația timpurie*
2. Salvați copiii. *Studiu privind utilizarea internetului de către copii*  
[https://www.salvaticopiii.ro/sites/ro/files/migrated\\_files/documents/780e38b4-9f55-4114-9448-ab49637d51cc.pdf](https://www.salvaticopiii.ro/sites/ro/files/migrated_files/documents/780e38b4-9f55-4114-9448-ab49637d51cc.pdf)
3. Common Sense Media. (2025). *The Common Sense Census: Media Use by Kids Age Zero to Eight, 2025.*  
<https://www.commonsensemedia.org/sites/default/files/research/report/2025-common-sense-census-web-2.pdf>

## Educația digitală în preșcolaritate – între provocări și oportunități

Prof. Dima Doina  
Grădinița cu P.P. Nr. 18 Focșani

Trăim într-o eră digitală, iar copiii de astăzi, așa-numiții „nativi digitali”, interacționează cu tehnologia de la cele mai fragede vârste. Astfel, integrarea strategică și responsabilă a tehnologiilor digitale în învățământul preșcolar nu mai este o opțiune, ci o necesitate. Acest referat analizează beneficiile și riscurile asociate cu educația digitală în grădiniță, oferind o perspectivă echilibrată asupra modului în care tehnologia poate fi un instrument valoros în dezvoltarea armonioasă a preșcolarilor.

### *De ce este necesară educația digitală la vârsta preșcolară?*

Educația digitală în preșcolaritate nu se rezumă la simpla expunere a copiilor la ecrane, ci la utilizarea tehnologiei ca un mediu de învățare interactiv și creativ. Această abordare ajută la:

- **Dezvoltarea gândirii critice și a abilităților de rezolvare a problemelor:** Jocurile educative și aplicațiile interactive solicită copiilor să gândească logic, să ia decizii și să găsească soluții, aspecte esențiale pentru creșterea lor cognitivă.
- **Îmbunătățirea rezultatelor la învățătură:** Studiile arată că utilizarea unor metode interactive, cum ar fi povestirile digitale, poate duce la o îmbunătățire semnificativă a abilităților matematice și de calcul la preșcolari.
- **Creșterea motivației și a implicării:** Copiii se simt adesea mai motivați și mai entuziasmați de învățare

atunci când folosesc instrumente digitale, ceea ce duce la o mai bună absorbție a cunoștințelor.

- **Personalizarea procesului de învățământ:** Tehnologia permite adaptarea conținutului educațional la ritmul și la nivelul fiecărui copil, oferind o experiență de învățare mai individualizată și mai eficientă.



### ***Riscuri și provocări în utilizarea tehnologiei***

Integrarea tehnologiei în educația preșcolară vine și cu provocări care trebuie gestionate cu atenție:

- **Expunere excesivă la ecran:** Timpul prelungit petrecut în fața ecranelor poate avea consecințe negative asupra sănătății copiilor, inclusiv asupra dezvoltării creierului, funcțiilor executive și capacității de a-și gestiona emoțiile.
- **Impact asupra interacțiunilor sociale:** Prea multă tehnologie poate reduce interacțiunile față în față cu

colegii și educatorii, care sunt esențiale pentru dezvoltarea socială și emoțională a copiilor.

- **Conținut neadecvat și riscuri cibernetice:** Copiii pot fi expuși la conținut nepotrivit sau pot deveni victime ale riscurilor online, precum pierderea confidențialității, dacă nu sunt ghidați de adulți.
- **Nevoia de formare a cadrelor didactice:** Succesul educației digitale depinde în mare măsură de competențele educatorilor, care trebuie să știe cum să folosească instrumentele digitale în mod constructiv și eficient.

#### ***Modalități eficiente de integrare a tehnologiei în grădiniță***

Pentru a valorifica beneficiile și a minimiza riscurile, integrarea tehnologiei în grădiniță trebuie să fie un proces bine planificat:

- **Jocul digital ca formă de învățare:** Tehnologia poate fi folosită pentru a îmbogăți jocul, nu pentru a-l înlocui. Aplicațiile și jocurile digitale pot fi integrate în activități bazate pe joacă, pentru a stimula creativitatea și explorarea.
  - **Povestirile digitale:** Folosirea poveștilor digitale (cu imagini, sunete și animații) poate capta atenția copiilor și le poate îmbunătăți abilitățile lingvistice și de înțelegere.
  - **Utilizarea tablelor interactive (IWB):** Acestea pot fi folosite pentru a crea activități colaborative și interactive, în care educatorul ghidează copiii în procesul de învățare.
  - **Explorarea mediului înconjurător cu ajutorul tehnologiei:** Camerele foto și video pot fi utilizate pentru a înregistra și a explora lumea înconjurătoare, documentând astfel proiectele și experiențele copiilor.
- **Activități echilibrate:** Un aspect crucial este alternarea activităților digitale cu cele offline. Timpul petrecut în fața

ecranelor trebuie să fie limitat și echilibrat cu jocul liber, activitățile fizice și interacțiunile sociale.



### ***Rolul educatorului în era digitală***

Rolul educatorului se transformă din cel de simplu transmițător de informații în cel de facilitator și ghid în mediul digital. Competențele necesare includ:

- **Selectarea critică a resurselor:** Alegerea aplicațiilor și a conținutului digital care sunt sigure, educative și adecvate vârstei.
- **Medierea interacțiunilor:** Îndrumarea copiilor în utilizarea responsabilă a tehnologiei și facilitarea discuțiilor despre comportamentul online.
- **Crearea unui mediu sigur:** Asigurarea unui mediu digital securizat și monitorizat.
- **Modelarea comportamentului digital:** Demonstrarea unui comportament responsabil și etic în utilizarea tehnologiei.

Grădinița cu P.P. Nr. 18 Focșani, a participat în cadrul proiectului educațional: „Viitorul începe azi: integrarea STEAM în educația timpurie”, în parteneriat cu Asociația pentru Dezvoltare și Intervenție Socială și Educațională – A.D.I.S.E STEAM.

Datorită colaborării și implicării fiecărui partener, cei mici au avut ocazia să descopere lumea fascinantă a științei, tehnologiei și sustenabilității prin activități captivante și educative, în „Ateliere interactive” oferite pentru copiii pasionați de știință, tehnologie, inginerie, artă și matematică, precum:



Robbo Coding



Energia verde în circuite magice



Detectivii dinozaurilor



Moleculele vieții și apa magică



Buget verde: economisește inteligent, trăiește sustenabil

În perioada „Săptămâna Altfel”, preșcolarii Grădiniței cu P.P. Nr. 18 Focșani au participat la o serie de activități educative, menite să le dezvolte curiozitatea, creativitatea și spiritul de echipă. Programul a inclus activități practice în cadrul atelierelor STEM și de inginerie Lego, cu sprijinul O.N.G. – INGINERII VIITORULUI, reprezentant legal: Bufnița Albastră S.R.L.

Young Engineers este un program internațional de educație STEM (Știință, Tehnologie, Inginerie și Matematică) care transformă învățarea într-o experiență practică și captivantă. Copiii construiesc modele funcționale LEGO și descoperă concepte reale din fizică, mecanică, inginerie și programare.



Fiecare lecție are o temă clară și o poveste educațională. Instructorii îi ghidează pas cu pas, iar copiii învață să gândească logic, să lucreze în echipă și să își dezvolte abilitățile de rezolvare a problemelor. Totul se desfășoară într-un mediu sigur, organizat, cu grupe mici de 8-12 copii, pentru atenție personalizată.

Young Engineers este prezent în peste 60 de țări și a fost recunoscut de UNESCO pentru contribuția sa la educația STEM.

Avantaje pentru copilul tău:

- dezvoltă gândirea critică și creativitatea;
- își descoperă pasiunile pentru știință și tehnologie;
- învață să transforme ideile în proiecte reale;
- dobândește abilități utile pentru viitor.



## **Concluzie**

Educația digitală în preșcolaritate reprezintă o provocare complexă, dar și o oportunitate imensă pentru dezvoltarea copiilor. Prin integrarea sa strategică, echilibrată și mediată de educatori competenți, tehnologia poate deveni un instrument puternic pentru a stimula creativitatea, a îmbunătăți abilitățile cognitive și a-i pregăti pe preșcolari pentru o lume tot mai digitalizată. O abordare holistică, care combină beneficiile tehnologiei cu importanța interacțiunilor umane și a jocului tradițional, este cheia unei dezvoltări armonioase și complete a copilului.

## ***Bibliografie:***

1. Vlădoiu, D., (2005). Instruire asistată de calculator. Proiectul pentru Învățământul Rural.
2. Forma de învățământ ID. București: Ministerul Educație și Cercetării.
3. UNICEF., (2007), Ghid pentru cadrele didactice din învățământul preșcolar. Despre

4. dezvoltarea abilităților emoționale și sociale ale copiilor, fete și băieți cu vârsta până în 7ani.
5. Veen, W., Vrakking, B., (2011). Homo Zappiens. Joc și învățare în epoca digitală,
6. București: Editura Sigma.

## Înmulțirea când unul dintre factori este 2

Prof. înv. primar Burs Adriana  
Școala Gimnazială „Dimitrie Gusti”, Nereju, jud. Vrancea

### Introducere

Digitalizarea procesului educațional reprezintă o direcție strategică a sistemului de învățământ românesc contemporan. Conform cadrului teoretic actual, pedagogia digitală presupune integrarea tehnologiei în procesul de predare-învățare-evaluare, astfel încât aceasta să devină un instrument de explorare, colaborare și reflecție (Laurillard, 2013; Fullan & Langworthy, 2014).

În contextul învățământului primar, utilizarea resurselor digitale oferă oportunități valoroase pentru formarea competențelor-cheie, stimularea curiozității și dezvoltarea autonomiei elevului. Lecțiile digitale contribuie la crearea unui climat de învățare activ, în care copilul devine participant și co-constructor al cunoașterii (UNESCO, 2022).

### Descrierea demersului didactic

Activitatea a fost realizată cu elevii clasei a II-a, în cadrul unității de învățare „*Viețuitoare și medii de viață*”, având tema „*Înmulțirea când unul dintre factori este 2*”. Scopul lecției a fost consolidarea competenței de a efectua înmulțiri prin adunări repetate, dezvoltând în același timp gândirea logică și capacitatea de aplicare a cunoștințelor în contexte variate.

Lecția a fost structurată în șapte momente:

Moment organizatoric – verificarea prezenței și adaptarea tehnică;

Verificarea cunoștințelor – printr-un exercițiu interactiv în *Padlet*;

Captarea atenției – realizată printr-un joc Wordwall integrat într-o poveste motivațională;

Anunțarea temei și a obiectivelor;

Consolidarea cunoștințelor – utilizând prezentări Google Slides și fișe digitale în Google Docs;

Evaluarea continuă – prin *Google Forms*;

Tema pentru acasă – accesibilă online printr-un link distribuit elevilor.

Resursele digitale au fost selectate pentru a răspunde principiilor învățării prin descoperire și joc. Elevii au lucrat atât frontal, cât și în perechi, rezolvând sarcini care le-au permis să observe relația dintre adunarea repetată și operația de înmulțire. Integrarea instrumentelor digitale a generat o creștere semnificativă a interesului și a implicării elevilor. Platformele interactive au favorizat cooperarea și feedbackul imediat, facilitând procesul de învățare vizuală și auditivă. S-a observat că elevii au reținut mai ușor conceptele matematice atunci când acestea au fost prezentate prin animații, jocuri și exerciții colaborative. Totodată, mediul digital a oferit cadrul ideal pentru evaluarea formativă, permițând profesorului să monitorizeze progresul în timp real.

În plan profesional, activitatea a reprezentat o oportunitate de perfecționare pentru cadrul didactic, care a experimentat metode moderne de predare și a consolidat competențele digitale proprii. Astfel, proiectul a contribuit nu doar la dezvoltarea competențelor elevilor, ci și la transformarea mentalităților educaționale privind rolul tehnologiei în școală.

Experiența didactică descrisă confirmă faptul că resursele digitale pot fi integrate eficient chiar și la nivelul ciclului primar, fără a înlocui relația directă profesor–elev, ci completând-o.

Prin intermediul platformelor digitale, elevii învață activ, își consolidează cunoștințele într-un mediu atractiv și își dezvoltă competențele digitale esențiale pentru secolul XXI. Lecția „Înmulțirea când unul dintre factori este 2” reprezintă un exemplu concret de învățare semnificativă, în care matematica devine un domeniu explorat cu bucurie și curiozitate, iar tehnologia – un partener de învățare.

### ***Bibliografie***

1. Fullan, M., & Langworthy, M. (2014). *A rich seam: How new pedagogies find deep learning*. Pearson.
- Laurillard, D. (2013). *Teaching as a Design Science: Building Pedagogical Patterns for Learning and Technology*. Routledge.
2. UNESCO. (2022). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. UNESCO Publishing.
- Ministerul Educației. (2024). *Strategia privind digitalizarea educației din România (SmartEdu)*. București: ME.
3. Livresq. (2024). *Lecția digitală – Înmulțirea când unul dintre factori este 2*. Retrieved from <https://library.livresq.com/details/6848484a14210d00092cc467>

## **Studiu de caz** **Bune practici digitale la grupa mijlocie**

*prof. Neluța OPREA  
prof. Cristina BRATOSIN  
Școala Gimnazială ”Duiliu Zamfirescu,,  
Structură Grădinița cu P.P. Nr 7 Focșani / Vrancea*

### 1. Contextul educațional

Grupa mijlocie din Grădinița PP Nr.7, formată din 25 de copii cu vârste între 4 și 5 ani, derulează proiectul tematic „Toamna – anotimpul bogățiilor naturii”. Am urmărit să îmbine activitățile tradiționale cu instrumente digitale moderne (laptop, videoproiector, tabletă și aplicații educaționale), pentru a crește gradul de implicare și motivația copiilor. Această abordare a fost parte a unui program intern de modernizare a practicilor didactice, integrând resurse digitale și activități clasice.

### 2. Scopul și obiectivele activității

Prezentarea unui exemplu de bună practică privind integrarea resurselor digitale în activitățile tematice de toamnă, în scopul dezvoltării cognitive, artistice și socio-emoționale a copiilor.

### 3. Obiective operaționale:

- Să identifice principalele fructe și legume de toamnă cu ajutorul imaginilor digitale;
- Să asocieze sunetele și culorile specifice anotimpului;
- Să picteze un fruct utilizând tehnica ștampilării inspirat din imaginile prezentate;
- Să participe activ la jocuri digitale interactive. Prezentarea unor exemple de bună practică privind integrarea resurselor digitale în activitățile tematice de la grupă, în scopul dezvoltării cognitive, artistice și socio-emoționale a copiilor.

### Întâlnirea digitală a dimineții

La începutul fiecărei zile, copiii participă la „Cercul digital al dimineții” – un moment interactiv în care, cu ajutorul tablei inteligente, discutăm despre vreme, ziua săptămânii și emoțiile resimțite. Aplicațiile utilizate: \*ClassDojo\* și \*Emodiversity Kids\* facilitează exprimarea emoțiilor și consolidarea legăturilor din grup.

Desfășurarea activității – exemple concrete de bune practici

Activități cu aplicații digitale (Wordwall, LearningApps, YouTube Kids, Paint etc.)

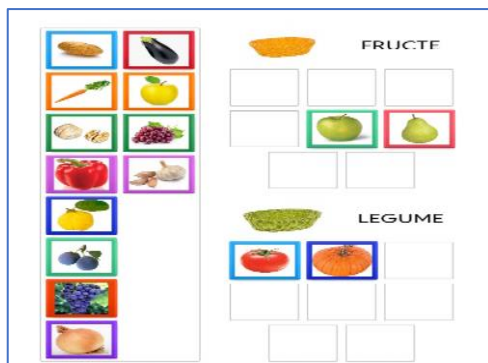
Activitatea debutează cu prezentarea unei cutiute în interiorul căreia vom descoperi un stick și o scrisoare. Captarea atenției se va realiza prin citirea scrisorii și vizionarea filmulețului trimis în dar de Zâna Toamna. Filmuleț interactiv este realizat cu ajutorul AI descărcat de pe youtube denumit „Toamna în grădina noastră”, și descrie aspecte generale despre anotimpul toamna (fructe, legume, modificări ce se petrec în natura)



Explorarea digitală: LearningApps/wordwall – joc „Așază fructul la coșul potrivit”.

Copiii trag imaginile cu fructe și legume în coșurile corespunzătoare. Apoi participă la un joc interactiv digital în care trebuie să asocieze fructele și legumele cu coșul potrivit. Prin intermediul aplicației Learning Hub, copiii trag fructele

virtuale în coșul corespunzător. Cadrul didactic ghidează activitatea, discutând despre denumirile fructelor și legumelor, culori, gusturi și beneficiile lor pentru sănătate.



Obiective de învățare:

- Recunoașterea și denumirea fructelor și legumelor uzuale.
- Utilizarea corectă a instrumentelor digitale (tragere și plasare).
- Dezvoltarea spiritului de observație și atenției la detalii.
- Comunicarea în propoziții simple despre ceea ce observă.
- Respectarea regulilor de joc și colaborare.

4. Importanța activității pentru preșcolari:

- Contribuie la formarea gândirii logice și a capacității de clasificare.
- Stimulează atenția, concentrarea și coordonarea ochi-mână.
- Promovează utilizarea responsabilă a tehnologiei în scop educativ.
- Încurajează interacțiunea și cooperarea între copii.

- Sprijină dezvoltarea limbajului și îmbogățirea vocabularului activ.
  - Cultivă interesul pentru o alimentație sănătoasă.
- Modalități de evaluare:
- Observarea directă a modului de realizare a sarcinii;
    - Feedback imediat oferit de aplicația Learning Hub;
    - Discuții finale despre ce au învățat copiii și ce fructe le plac cel mai mult.

Joc senzorial și auditiv:  
Soundboard Kids – sunete de toamnă (foșnet de frunze, vânt, ploaie). Copiii recunosc și imită sunetele. Copiii explorează aplicația digitală Soundboard



Kids pentru a descoperi și recunoaște sunete specifice toamnei. Prin atingerea imaginilor corespunzătoare (frunze, ploaie, vânt, păsări), copiii aud sunetele aferente și sunt invitați să spună ce cred că reprezintă. Educatoarea ghidează activitatea, discutând cu copiii despre fenomenele naturii și schimbările specifice anotimpului de toamnă.

Obiective de învățare:

- Recunoașterea și denumirea sunetelor specifice anotimpului de toamnă
- Dezvoltarea auzului fonematic și a atenției auditive.
- Exersarea capacității de asociere între imagine și sunet.
- Dezvoltarea limbajului verbal prin exprimarea ideilor despre ceea ce aud.
- Dezvoltarea interesului pentru observarea fenomenelor din natură.
- Respectarea regulilor de joc și participarea activă la activitate.

Importanța activității pentru preșcolari:

- Contribuie la dezvoltarea sensibilității auditive și estetice.
- Stimulează atenția, concentrarea și memoria auditivă.
- Încurajează utilizarea tehnologiei în mod educativ și creativ.
- Sprijină dezvoltarea vocabularului activ și exprimarea orală.
- Cultivă interesul pentru fenomenele naturii și pentru schimbările de anotimp.
- Dezvoltă capacitatea de analiză și sinteză auditivă.

Modalități de evaluare:

- Observarea comportamentului copiilor în timpul activității;
  - Evaluarea capacității de identificare corectă a sunetelor;
  - Feedback imediat oferit prin aplicație și prin discuțiile finale despre sunetele preferate ale toamnei.

Rezultate observate și impact educațional

Copiii au manifestat entuziasm și curiozitate față de componentele digitale; nivelul de participare activă a crescut; copiii mai timizi au fost stimulați prin interacțiunea cu aplicațiile tactile; se observă dezvoltarea vocabularului tematic și înțelegerea relației „fruct–legumă–anotimp”.

Reflecție personală și concluzii pedagogice

Experiența arată că educația digitală în grădiniță nu înlocuiește contactul direct cu natura, dar îl completează creativ. Resursele digitale îi ajută pe copii să vizualizeze fenomene, să compare, să exploreze și să învețe într-un mod activ. Educatoarea devine un „dirijor digital”, care selectează atent resursele și le integrează cu empatie și discernământ.

## ***Bibliografie***

1. Curriculum pentru educația timpurie, ME, București, 2019.
2. Ioniță, M. – Grădinița digitală – ghid de bune practici, Editura Aramis, 2022.
3. Cerghit, I. – Metode de învățământ, Ed. Didactică și Pedagogică, 2006.
4. <https://learningapps.org/>
5. <https://wordwall.net/>
6. <https://www.canva.com/education/>
7. <https://soundboardkids.com/>

## Bune practici în utilizarea instrumentelor digitale pentru predare-învățare-evaluare

*Pîslaru Sebastian*  
*Colegiul Național "Emil Botta" – Adjud*

Ca profesor, am fost nevoit ca și mulți alți colegi să-mi fac ceva „upgrade” în privința competențelor mele de predare, învățare și evaluare cu tehnologii digitale. Dacă la început am fost obligat, pandemia și-a pus amprenta în meseria noastră, apoi am devenit mai rafinat și mi-am dat seama că obligația e oportunitate! Îndrăznesc să vă prezint câteva astfel de oportunități în cele ce urmează.

O provocare a fost **Conferința Științifică Internațională „Matematica lumii noi – STEAM în context global”** – Focșani 2024. Aici am căutat un exemplu prin care să combin știința, tehnologia, ingineria, artele și matematica pentru a ghida cercetarea, discuțiile și gândirea critică a elevilor. Integrare interdisciplinară: Spre deosebire de predarea tradițională a materiei, care separă disciplinele, STEAM le reunește. Elevii folosesc concepte din diferite domenii pentru a rezolva probleme din lumea reală și a dobândi o înțelegere mai profundă a materiei. De exemplu, un proiect STEAM ar putea implica elevii să învețe despre electricitate (știință) construind o chitară electrică simplă (tehnologie și inginerie), apoi să o decoreze cu modele inspirate de muzicieni (artă).

### **SCULPTÂND CILINDRI DIN SFERE: O PROVOCARE STEAM**

*Există ipoteza:*

O fabrică primește materia primă sub forma unor bile cu diametrul de 5 unități. În urma unor procese, bilele pot fi transformate în cilindri circulari drepecți după anumite specificații (raza bazei, volum, generatoare). Determinați ce procent din volumul bilei este înlăturat pentru a obține un cilindru circular drept cu o pierdere cât mai mică de material.

*Abordarea STEAM*

#### **Știință:**

*Fizică:* Elevii vor studia conceptele de volum corelate cu noțiunea de densitate, aliaje, masă. De asemenea, vor explora noțiunea de pierdere de material cauzată de transformarea bilelor în cilindri.

*Chimie:* (Opțional) Elevii pot studia proprietățile materialului din care sunt făcute bilele pentru a determina dacă pierderea de material are un impact semnificativ asupra proprietăților cilindrului final. Vor face simulări cu diferite materiale. Vor forma o opinie din punct de vedere ecologic, ce putem face cu pierderea de material.

**Tehnologie:**

*Modelare 3D:* Elevii pot folosi software de modelare 3D pentru a crea modele ale bilelor și cilindrilor, permițându-le să vizualizeze mai bine problema și să exploreze diferite configurații.

*Simulare:* (Opțional) Elevii pot folosi software de simulare pentru a modela procesul de transformare a bilelor în cilindri, analizând pierderea de material în funcție de parametrii utilizați.

**Inginerie:**

*Optimizare:* Elevii vor aplica principiile de optimizare pentru a determina raza bazei cilindrului care minimizează pierderea de material. Elevii pot proiecta și analiza cazuri particulare, în funcție de specificul materialului bilei.

*Proiectare:* (Opțional) Elevii pot proiecta un dispozitiv care să transforme automat bilele în cilindri cu o pierdere minimă de material, pentru diferite materiale ce stau la baza bilelor (un exemplu ar fi polimerul).

**Artă:**

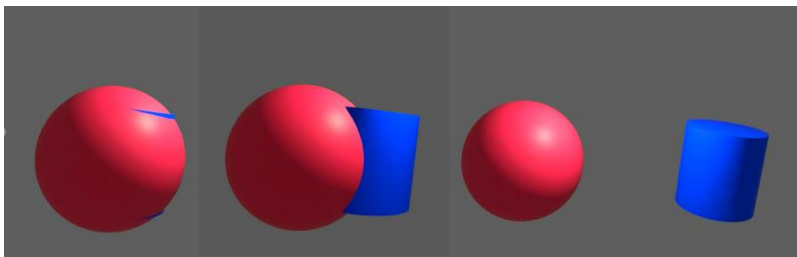
*Vizualizare:* Elevii pot crea diagrame, grafice și ilustrații pentru a prezenta datele și rezultatele lor.

*Design:* (Opțional) Elevii pot crea un design estetic pentru cilindrii finali, luând în considerare funcționalitatea și eficiența.

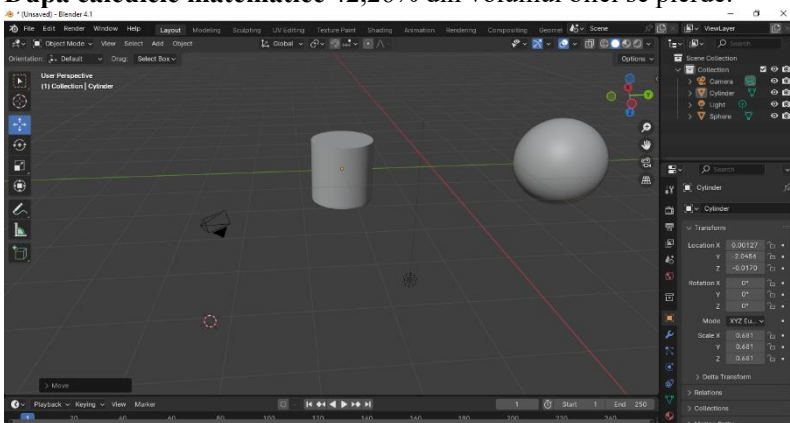
**Matematică:**

*Calculul volumului:* Elevii vor folosi formule matematice pentru a calcula volumele bilelor și a cilindrilor.

*Optimizare matematică:* Elevii vor aplica tehnici de optimizare matematică pentru a determina raza bazei cilindrului care minimizează pierderea de material.



**După calculele matematice 42,26% din volumul bilei se pierde.**



*Softul Blender cu care s-a realizat simularea 3D.*

O altă provocare a fost în cadrul unui proiect ERASMUS + , unde la un schimb de experiență, am primit vizita unor elevi din Portugalia. Limba nu a fost o problemă, fie discutam în engleza fie foloseam Google Translate ce are o funcție de "Conversație" (sau "Vorbiți" în unele versiuni) care permite traducerea vocală bidirecțională, în timp real. Am căzut de acord că elevii studiază la clasă, lecții comune cu noi, doar că ei folosesc un calculator portabil ce-i ajută să facă grafice elementare, precum și să verifice dacă anumite calcule sunt bine realizate, lucru ce se putea realiza online și cu aplicația online <https://www.desmos.com/calculator> .

Așa că, am realizat împreună rezolvări matematice și am făcut verificările fie online, fie cu acel calculator pe care unii elevi l-au avut la ei.



Nu în ultimul rând doresc să vă povestesc despre experiența din cadrul cursului PEDIGIEDU. După toate experiențele, am accesat și acest curs, unde am învățat lucruri noi. Cursul ne formează în competențe digitale pentru cadre didactice: DigCompEdu.

DigCompEdu este un cadru de referință creat de Comisia Europeană pentru definirea și dezvoltarea competențelor digitale ale educatorilor, structurat pe 6 domenii :

**Domeniul 1:** Implicare profesională - Utilizarea tehnologiilor pentru comunicare, colaborare și dezvoltare profesională.

**Domeniul 2:** Resurse digitale - Crearea, selectarea și gestionarea resurselor digitale pentru învățare.

**Domeniul 3:** Predare și învățare - Implementarea tehnologiilor în procesul de predare-învățare.

**Domeniul 4:** Evaluare - Utilizarea tehnologiilor pentru îmbunătățirea evaluării

**Domeniul 5:** Împuternicirea cursanților - Folosirea tehnologiilor pentru a sprijini autonomia și personalizarea învățării..

**Domeniul 6:** Facilitarea competențelor digitale ale cursanților - Dezvoltarea abilităților digitale ale cursanților

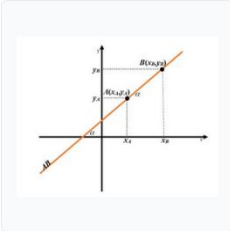
Mulțumesc pe această cale formatorilor: Simionescu Corina și Marin Florina, care au explicat și nu doar au expus aspectele teoretice, și s-au remarcat cu exemple practice detaliate pentru fiecare aplicație.

Pe lângă ceea ce mai întâlnisem, formulare Google, Quizz, suita Office, Padlet, Canava am avut ocazia de a învăța lucruri noi ca :

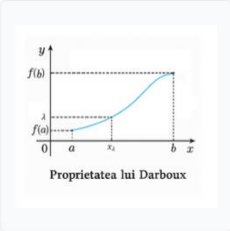
- aplicația online <https://gamma.design> , pentru crearea de prezentări – design rapid, interfață modernă; posibil generare asistată de AI, teme șabloane etc. (instrument util pentru lecții atractive)
- Crearea de Resurse Educaționale Deschise (RED) — lecții interactive, inserare de multimedia, quiz-uri, publicații în biblioteca Livresq.

Livresq oferă editor vizual, inserare multimedia, suport SCORM, bibliotecă publică de resurse, șabloane pedagogice etc. Lecțiile virtuale create fac ca elevii interacționeze mai mult cu disciplina, au un conținut digital interactiv, standarde de calitate precum suport pentru evaluare și feedback.


3 rezultate



Sebastian Pislaru  
**Ecuții ale dreptei în plan**  
★★★★★ 5 1 vot

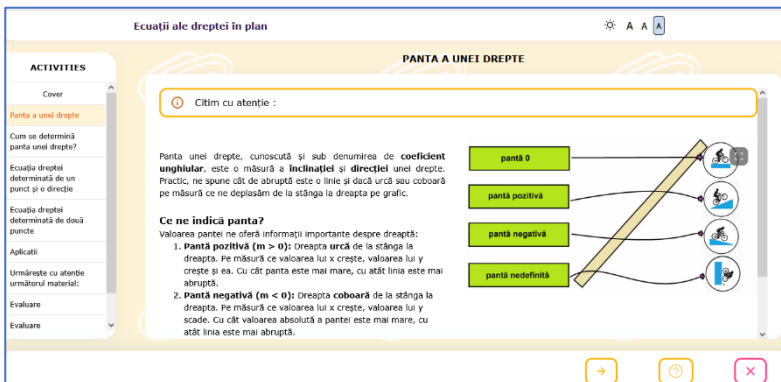


Sebastian Pislaru  
**Proprietatea lui Darboux**  
★★★★★ 4.5 2 voturi



Sebastian Pislaru  
**Teorema lui Fermat**  
★★★★★ 5 2 voturi

- Platforma WAND este o platformă digitală ce permite profesorilor să creeze lecții interactive și conținut educațional multimedia adaptat nevoilor elevilor, deci și RED-uri. Platforma are suport SCORM, are șabloane predefinite și permite profesorilor să fie creatori, nu doar consumatori de resurse.



Ecuții ale dreptei în plan

ACTIVITIES

- Cover
- Panta a unei drepte
- Cum se determină panta unei drepte?
- Ecuția dreptei determinată de un punct și o direcție
- Ecuția dreptei determinată de două puncte
- Aplicații
- Urmărește cu atenție următorul material:
- Evaluare
- Evaluare

PANTA A UNEI DREPTE

🔍 Citim cu atenție :

Panta unei drepte, cunoscută și sub denumirea de **coeficient unghiular**, este o măsură a înclinației și direcției unei drepte. Practic, ne spune cât de abruptă este o linie și dacă urcă sau coboară pe măsură ce ne deplasăm de la stânga la dreapta pe grafic.

**Ce ne indică panta?**

Valoarea pantei ne oferă informații importante despre dreapta:

- Pantă pozitivă ( $m > 0$ ):** Dreapta urcă de la stânga la dreapta. Pe măsură ce valoarea lui  $x$  crește, valoarea lui  $y$  crește și ea. Cu cât panta este mai mare, cu atât linia este mai abruptă.
- Pantă negativă ( $m < 0$ ):** Dreapta coboară de la stânga la dreapta. Pe măsură ce valoarea lui  $x$  crește, valoarea lui  $y$  scade. Cu cât valoarea absolută a pantei este mai mare, cu atât linia este mai abruptă.

pană 0

pană pozitivă

pană negativă

pană nedefinită

Integrarea instrumentelor digitale în procesul didactic nu reprezintă un scop în sine, ci un mijloc de a face predarea și învățarea mai eficiente și mai atractive. Aceste instrumente pot fi folosite în mod

conștient și benefic pentru a crește calitatea actului de predare și a sprijini dezvoltarea competențelor elevilor.

### ***Bibliografie***

1. Curs PEDAGOGIE DIGITALĂ ÎN EDUCAȚIE - PEDIGIEDU, CCD Brăila – 2025
2. <https://www.blenderguru.com/tutorials>

**ISBN 978-606-95542-8-9**  
**EDITURA CARTEA VRÂNCEANĂ**  
**2025**