PUBLICAȚIA

“CALCULATORUL ÎN SECOLUL XXI”

Numărul 16

Editura Silviana
ISBN : 978-606-92336-7-2

Mai 2025
Râmnicu Vâlcea

COLECTIVUL DE REDACȚIE:

PROFESOR GRECEA VIOLETA MARILENA
PROFESOR COJOCARU NICOLETA
PROFESOR OCHIA FLORIN
PROFESOR AMĂRĂZEANU DANA
INGINER DE SISTEM BADEA ALIN
INFORMATICIAN VASILE COSTIN

Editura Silviana
ISBN : 978-606-92336-7-2

Mai 2025
Râmnicu Vâlcea

CUPRINS

SECȚIUNEA 1 - Dezvoltarea competențelor elevilor prin activități STEAM

ACTIVITATE STEAM– LIMBA ROMÂNĂ

Prof. BADEA

ACTIVITATE TIC – DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR STEAM

Prof. Badea Gheorghe-Alin, CNI „Matei Basarab”

PROIECTARE 3D ŞI 3D PRINTING ÎN PROIECTUL ERASMUS+ „CLASSROOMS FOR FUTURE”

Prof. Țenea Codruța,

Colegiul Energetic, Râmnicu Vâlcea

ACTIVITĂȚI STEAM SPECIFICE ROBOTICII DESFĂȘURATE PRIN PROIECTUL EDUCAȚIE STEM ŞI ROBOTICĂ

Prof. Ochia Florin,

Colegiul Național de Informatică “Matei Basarab” Rm. Vâlcea

DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR ELEVILOR PRIN ACTIVITĂȚI STEAM

Prof. Sărdărescu Carmen

C.N.I Matei Basarab, Rm. Vâlcea

EDUCAȚIA STEM- ÎMBINAREA ȘTIINȚEI CU ARTA ŞI REALITATEA

Prof. Badea Delia Mariana

Școala Gimnazială Take Ionescu

Râmnicu Vâlcea, jud Vâlcea

EDUCAȚIA STEAM ŞI COMPETENȚELE PENTRU VIITOR

Prof.Dr.Dana Amărăzeanu

Colegiul Național de Informatică ’’Matei Basarab’’ Râmnicu Vâlcea

EDUCAȚIA STEAM ÎN PROCESUL DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE

Prof. Mândescu Cristiana-Mariana

Școala Gimnazială Nr. 5, Rm. Vâlcea

EMPOWERING STEAM EDUCATION: A GUIDE TO RESOURCES FOR TEACHERS

Prof. Împăratu Lăcrămioara

Colegiul Național de Informatică “Matei Basarab” Rm. Vâlcea

EXPLORAREA LUMII PRIN STEAM: ÎNVĂȚAREA INTEGRATĂ LA CLASA PREGĂTITOARE

Prof. înv. primar Bădescu Ruxandra Florentina,

Școala Gimnazială Nr. 5, Rm. Vâlcea

IMPACTUL ACTIVITĂȚILOR STEAM ASUPRA FORMĂRII PROFESIONALE VIITOARE

Prof. Popescu Mihaela Loredana

Șc. Gim. „Take Ionescu", Rm. Vâlcea

PROIECTUL ACADEMIA BROBOTS

EXEMPLU DE BUNĂ PRACTICĂ ÎN EDUCAȚIA STEM/STEAM

Prof. IANC SIMONA

Colegiul Național ,,Alexandru Lahovari" Râmnicu Vâlcea

EDUCAȚIA DIGITALĂ

Prof. Ochia Mădălina,

Colegiul Național „Mircea cel Bătrân" Rm. Vâlcea

DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR ELEVILOR PRIN ACTIVITĂȚI STEAM – PARALELOGRAMUL

Prof. COCOLOȘ BOGDAN,

Școala Gimnazială Radu Tudoran Comuna Blejoi, județul Prahova

DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR ELEVILOR PRIN ACTIVITĂȚI STEAM - MEDIA ARITMETICĂ

Profesor Cocoloș Florentina Maria

Școala George Coșbuc Ploiești

PROIECT DIDACTIC

Școala:Școala Gimnazială „Take Ionescu"

Profesor: Pascaru Mariana

ROLUL EDUCAȚIEI INTERCULTURALE ÎN FORMAREA ARMONIOASĂ A ELEVULUI

Prof. Faitar Cristian Cosmin

Șc. Gimn. Nr. 5, Râmnicu- Vâlcea, Vâlcea

MODERNIZAREA COMUNICĂRII ÎN EDUCAȚIE

Înv. Preda Simona,

Școala Gimnazială Galicea

STEAM – UN MIJLOC DE DEZVOLTARE NEURO-APLICATIVĂ A ELEVULUI DE TOATE VÂRSTELE

Dogaru Nicuta Aura

CNI Matei Basarab, Rm. Vâlcea

STEM LA ENERGETIC!

Prof. Marilena Matei,

Colegiul Energetic Rm.Vâlcea

DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR ELEVILOR PRIN ACTIVITĂȚI STEAM

Informatician Vasile Costin

Colegiul Național de Informatică „Matei Basarab"

SECȚIUNEA 2 - Dezvoltarea personală într-o lume a tehnologiei

ABECEDARUL PIXELAT –
UN GHID METODIC PENTRU ÎNVĂȚAREA CREATIVĂ PRIN TEHNOLOGIE

Prof.înv.primar Richițeanu Gina-Eugenia

Prof.înv.primar Popescu Mirela

Colegiul Național de Informatică Matei Basarab, Rm. Vâlcea

AFECTIVITATEA ŞI IMPORTANȚA ACESTEIA

Prof. Maier Mirela

Școala Gimnazială Nr. 5 Rm. Vâlcea

ROLUL TEHNOLOGIEI ÎN DEMERSUL DIDACTIC

Prof. Alina Mihăilescu

Colegiul Național de Informatică Matei Basarab Rm.Vâlcea

UTILIZĂRI PREZENTE ŞI VIITOARE ALE ROBOTICII ŞI INTELIGENȚEI ARTIFICIALE

Prof. Andrei Simona

C.N.I. Matei Basarab Rm. Vâlcea

INTERRELAȚIONAREA UMANĂ ÎNTR-O LUME A TEHNOLOGIEI

Prof.ciclu primar: Stîrcea Denisa,

C.N.I. Matei Basarab

PARADIGMA EDUCAȚIEI INTERCULTURALE

Ec. Vlangăr Cristina - Nelsonia

Şc. Gimn. Nr. 5, Râmnicu- Vâlcea

IMPORTANȚA COMPETENȚELOR DIGITALE LA ELEVI

Prof. Ancuţa Bianca

C.N.I. Matei Basarab Rm. Vâlcea

DEZVOLTAREA PERSONALĂ ÎN ERA TEHNOLOGIEI

Prof. Ceaușu Geta Cristina

Școala Gimnazială Take Ionescu/ Colegiul Energetic

Râmnicu Vâlcea

DEZVOLTAREA PERSONALĂ ÎNTR-O LUME A TEHNOLOGIEI

Prof. Valeria Marielena Istrate

DEZVOLTAREA PERSONALĂ ÎN ERA TEHNOLOGIEI

Prof. Prodănescu Fabiola

CNI Matei Basarab

DEZVOLTAREA PERSONALĂ ÎNTR-O LUME A TEHNOLOGIEI

Prof. Cîrstea Elena Roxana

Școala Gimnazială Nr. 5, Rm. Vâlcea

DEZVOLTAREA PERSONALĂ ÎNTR-O LUME A DIGITALIZĂRII

Profesor consilier școlar Gîrban Simona Elena

CJRAE Vâlcea – Liceul Sanitar A. Ivireanu Rm. Vâlcea

DEZVOLTAREA PERSONALĂ ÎNTR-O LUME A TEHNOLOGIEI

Prof. Inv. Primar Dogaru Nicuta Aura

CNI Matei Basarab, Rm. Valcea

DEZVOLTAREA PERSONALĂ ÎNTR-O LUME A TEHNOLOGIEI

Prof. înv. primar Dincă Elena Marilena

C.N.I. „Matei Basarab", Rm. Vâlcea

DEZVOLTAREA PERSONALĂ ÎNTR-O LUME A TEHNOLOGIEI

Profesor logoped Mărgărita Antoanela

CJRAE VÂLCEA

DEZVOLTAREA PROFESORULUI DE GEOGRAFIE ÎNTR-O LUME DIGITALĂ

Prof. Anghelescu Alina Școala Gimnazială Nr. 5, Râmnicu Vâlcea

DEZVOLTAREA PERSONALĂ ÎNTR-O LUME A TEHNOLOGIEI

Prof. Sardarescu Carmen-CNI Matei Basarab

DIGITALIZAREA EDUCAȚIEI- BENEFICII ȘI LIMITE ÎN STUDIUL MATEMATICII

Prof. Neacșu Daniela Ramona

Liceul Sanitar Antim Ivireanu , Rm. Vâlcea

DEZVOLTAREA PERSONALĂ ÎNTR-O LUME A TEHNOLOGIEI

Prof. DOROBANŢU SIMONA CRISTINA

Colegiul Naţional de Informatică „Matei Basarab'', Rm. Vâlcea

STUDIU PRIVIND EDUCAȚIA DIGITALĂ ÎN DEZVOLTAREA PERSONALĂ

Prof. Ciochină Luisa,

Școala Gimnazială Take Ionescu, Râmnicu Vâlcea

EDUCAȚIA DIGITALĂ ÎN ERA INTELIGENȚEI ARTIFICIALE

Prof. Soare Florina

Școala Gimnazială Take Ionescu,

Râmnicu Vâlcea, jud. Vâlcea

DEZVOLTAREA PERSONALĂ ÎNTR-O LUME A TEHNOLOGIEI

Prof. Bălăceanu Elena Gabriela

CNI „Matei Basarab", Râmnicu Vâlcea

DEZVOLTAREA PERSONALĂ ÎNTR-O LUME A TEHNOLOGIEI

Prof. Violeta-Marilena Grecea

Colegiul Național de Informatică "Matei Basarab" Râmnicu Vâlcea

ÎNVĂȚAREA EFICIENTĂ PRIN UTILIZAREA

PLATFORMELOR EDUCAȚIONALE

Prof. înv. primar Pleantă Filofteia Doris

Școala Gimnazială Nr. 5 Rm. Vâlcea

MODERN APPROACHES IN TEACHING ENGLISH

CASE STUDY

Prof. Împăratu Lăcrămioara

Colegiul Național de Informatică "Matei Basarab" Rm. Vâlcea

LECȚIA DIGITALĂ

Prof. Ciortea Anca Teodora

Școala Gimnazială Nr.5, Rm. Vâlcea

METODE EURISTICE FOLOSITE ÎN LECȚIILE DE BIOLOGIE

Prof. Bîrzescu Venera

Colegiul Energetic, Râmnicu Vâlcea

O NOUĂ PERCEPȚIE ASUPRA ACTULUI EDUCAȚIONAL

Prof. Mărăcine Mihaela

Șc. Gimn. Nr. 5, Râmnicu Vâlcea

PARADIGMA BINOMULUI EDUCAŢIONAL

Prof. Mihai Daniela,

Șc. Gimn. Nr. 5, Rm. Vâlcea

UTILIZAREA TEHNOLOGIEI INFORMAŢIEI ÎN ACTUL EDUCAŢIONAL

Prof. NICA ELENA LOREDANA

C.N.I Matei Basarab, Rm. Vâlcea

NOILE TEHNOLOGII ÎN EDUCAŢIA NONFORMALĂ

Prof. Apostolescu Larisa-Maria

Școala Gimnazială Nr. 5 Râmnicu-Vâlcea

PEDAGOGIA DIGITALĂ - DEFINIȚIE ȘI ARIE CONCEPTUALĂ

Prof. Dobrete Florentina – Adina,

Colegiul Național de Informatică Matei Basarab

PROCESUL DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE

CU AJUTORUL RESURSELOR T.I.C LA ORA DE GEOGRAFIE

Prof. Mihaela Tudosoiu

Șc. Gim. Anton Pann – Rm. Vâlcea

Prof. Tudosoiu Daniel

C.N. Alexandru Lahovari – Rm. Vâlcea

CALCULATORUL – ATELIERUL DIGITAL AL ARTISTULUI CONTEMPORAN

Prof. Cercelaru Cristina

Liceul de Arte ”Victor Giuleanu”, Râmnicu Vâlcea

DEZVOLTAREA PERSONALĂ ÎNTR-O LUME A TEHNOLOGIEI

OPORTUNITĂȚI ŞI PROVOCĂRI

Prof. DOBRE DANIELA

Colegiul Național de Informatică “Matei Basarab”, Rm. Vâlcea

DEZVOLTAREA PERSONALĂ ÎNTR-O LUME A TEHNOLOGIEI

Prof. DOBRE DUMITRU

Colegiul Național de Informatică “Matei Basarab”, Rm. Vâlcea

DEZVOLTAREA PERSONALĂ A PROFESORULUI DIN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR ÎNTR-O LUME A TEHNOLOGIEI

Prof. înv. primar Diana-Cristina Şerban,

Colegiul Naţional de Informatică “ Matei Basarab”, Rm. Vâlcea

DEZVOLTAREA PERSONALĂ ÎNTR-O LUME A TEHNOLOGIEI

Prof. înv. primar Ionescu Lavinia,

CNI Matei Basarab, Rm.Vâlcea

ROLUL EDUCAŢIEI INTERCULTURALE ÎN FORMAREA ARMONIOASĂ A ELEVULUI

Prof. Faitär Cristian Cosmin

Şc. Gimn. Nr. 5, Râmnicu- Vâlcea, Vâlcea

SIGURANȚA ÎN MEDIUL ONLINE

Prof: Cojocaru Catalin, ISJ Rm.Vâlcea

Prof. Cojocaru Nicoleta

TENDINȚE ŞI ORIENTĂRI METODOLOGICE ÎN LECȚIA DE CHIMIE

Prof. Avram Adelina

Școala Gimnazială Nr.5 Râmnicu Vâlcea

TENDINȚE ŞI ORIENTĂRI METODOLOGICE ÎN LECȚIA DE

EDUCAȚIE FIZICĂ

Prof. Avram Alexandru

CNI Matei Basarab , Râmnicu Vâlcea

DIFERENŢELE DINTRE PARADIGMELE SCHIMBĂRII EDUCAŢIONALE

Prof. Buduleci Daniela

Colegiul Naţional de Informatică „Matei Basarab” Rm. Vâlcea

STRATEGII DIDACTICE INTERACTIVE

Prof. Bîrzescu Cătălin

Colegiul Energetic Râmnicu Vâlcea

ACTIVITATE STEAM– LIMBA ROMÂNĂ

Prof. BADEA PETRONELA,
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „TAKE IONESCU”

Informații generale

• Disciplina: Limba română

• Clasa: a VII-a

• Titlu: „Jurnal de bord din viitor” – scriere creativă și prezentare multimedia

• Durata: 2 ore

• Domenii STEAM: Știință, Tehnologie, Artă, Matematică

Obiective/Competențe urmărite

- Dezvoltarea competenței de exprimare scrisă prin texte imaginative
- Integrarea elementelor de știință și tehnologie în narațiuni literare
- Organizarea ideilor prin instrumente digitale
- Colaborarea eficientă în echipe
- Utilizarea creativă a tehnologiei pentru prezentare și exprimare artistică

Descrierea activității

Elevii trebuie să își imagineze că sunt exploratori într-un viitor îndepărtat și țin un „jurnal de bord” al unei zile petrecute într-o lume diferită – una cu reguli, peisaje și tehnologii neobișnuite.

Etape

1. Introducere (10 min):
   - Discuție ghidată despre cum literatura poate imagina viitorul și despre rolul tehnologiei în povești.
2. Formarea echipelor și brainstorming (20 min):
   - Elevii lucrează în echipe și schițează o lume viitoare.
   - Se folosesc Padlet, Canva, Miro pentru idei.
3. Scrierea jurnalului (40 min):
   - Fiecare echipă scrie un text narativ folosind Google Docs.
   - Se încurajează includerea elementelor științifice și tehnologice.
4. Crearea unui element vizual (30 min):
   - Poster sau infografic despre lumea imaginară (Canva / PowerPoint / Genially).
5. Prezentarea produsului (20 min):
   - Echipele își prezintă textul și materialul vizual. Se oferă feedback constructiv.

Competențe dezvoltate

- Exprimare scrisă creativă
- Integrarea cunoștințelor interdisciplinare în texte narative
- Gândire logică și exprimare artistică
- Colaborare și utilizarea tehnologiei pentru învățare

Instrumente digitale recomandate

- Padlet / Miro – brainstorming vizual
- Google Docs – scriere colaborativă
- Canva / Genially – prezentări și materiale vizuale
- Jamboard / Google Slides – organizarea și prezentarea ideilor

Activitate TIC – Dezvoltarea competențelor STEAM

Prof. Badea Gheorghe-Alin, CNI „Matei Basarab”

Informații generale

• Disciplina: TIC
• Clasa: a X-a
• Titlu: „Orașul Viitorului” – Proiectare și prezentare digitală
• Durata: 2 ore
• Domenii STEAM: Tehnologie, Inginerie, Artă, Matematică

Obiective/Competențe vizate

- Aplicarea conceptelor TIC (prezentări, modelare 2D/3D, cod HTML/CSS simplu)
- Dezvoltarea gândirii critice și colaborative
- Utilizarea aplicațiilor digitale pentru proiectare și prezentare
- Înțelegerea interdependenței dintre știință, tehnologie și sustenabilitate

Descrierea activității

Context: Elevii sunt provocați să imagineze un oraș al viitorului sustenabil, integrând soluții moderne pentru locuire, transport, mediu și educație.

Etape

1. Formarea echipelor (4-5 elevi):
   - Fiecare echipă își alege un aspect de proiectat (ex. școli inteligente, locuințe eco, rețele transport).
   - Se lucrează colaborativ în Google Docs / Teams.
2. Cercetare și planificare (30 min):
   - Elevii caută informații despre tehnologii smart.

- Utilizare Padlet sau Canva Whiteboard pentru brainstorming.

3. Crearea produsului digital (60 min):
   - Variante posibile:
     • Harta 2D a orașului în Canva / Figma
     • Model 3D în Tinkercad / SketchUp
     • Prezentare interactivă în Genially sau Google Slides
     • Pagina web simplă cu HTML/CSS
4. Prezentarea echipei (20 min):
   - Fiecare echipă își susține ideea în fața clasei (Meet sau live).
   - Se oferă feedback din partea colegilor și profesorului.

Competențe dezvoltate

- Tehnice (digitale, vizuale, programare de bază)
- Colaborare și comunicare
- Creativitate și soluționare de probleme
- Conectarea cunoștințelor TIC cu realitatea și alte domenii STEAM

Instrumente digitale recomandate

- Padlet / Canva Whiteboard – brainstorming vizual
- Tinkercad / Figma / SketchUp – proiectare tehnică
- Google Slides / Genially / Notion – prezentări interactive
- Teams / Zoom – colaborare și prezentare sincronă

Proiectare 3D și 3D Printing în proiectul Erasmus+ „Classrooms for Future”

Prof. Țenea Codruța,
Colegiul Energetic, Râmnicu Vâlcea

În perioada 8-10 aprilie 2025, în Puerto Real, Cadiz, Spania, s-a desfășurat întâlnirea finală și închiderea proiectului **Erasmus+ „Classrooms for Future: A Sustainable Environment for Better Education”**. Proiectul a reunit profesori și elevi din Spania, România, Turcia și Italia, într-un schimb educațional și cultural unic.

Echipa **Colegiului Energetic din Râmnicu Vâlcea**, coordonată de doamna profesoară Codruța Țenea, cu experiență vastă în proiecte europene și mobilități internaționale, alături de doamna Alina Cioculeasa, profesor de limba engleză, și patru elevi ai colegiului, a reprezentat cu succes România.

Evenimentul final a inclus activități practice diverse, printre care **proiectarea 3D și asamblarea unei machete** inovative a clasei viitorului. Elevii au participat la un workshop interactiv condus de cercetătoarea Petra Bacova de la Universitatea din Cadiz, intitulat **„Sustainability Poly-ce: Investigating the Secret of Eco-friendly Plastics”**, care a pus accent pe importanța educației sustenabile și a responsabilității față de mediu.

Pe lângă activitățile educaționale, elevii români au avut parte de o experiență culturală autentică, fiind găzduiți în familii locale și stabilind prietenii durabile. De asemenea, participanții au vizitat centrul istoric din Cadiz și siturile arheologice romane de la Bolonia – Baelo Claudia, precum și orașul pitoresc Vejer de la Frontera, descoperind istoria și tradițiile Andaluziei.

Evenimentul s-a bucurat de prezența directorului Pedro Gallardo de la **școala gazdă, IES Manuel de Falla**, din Puerto Real și a doamnei Aurora Salvador, **primarul orașului Cadiz**, care au subliniat importanța colaborărilor educaționale europene pentru comunitățile locale.



Proiectul „Classrooms for Future” a atins obiectivele cheie ale programului Erasmus+: promovarea sustenabilității, creșterea calității educației și dezvoltarea competențelor interculturale, confirmând astfel că educația europeană înseamnă colaborare, inovație și viitor comun.

Colegiul Energetic din Râmnicu Vâlcea își propune să continue implicarea în astfel de inițiative, dezvoltând noi oportunități pentru elevi și profesori și întărind angajamentul pentru educație sustenabilă și cooperare internațională.

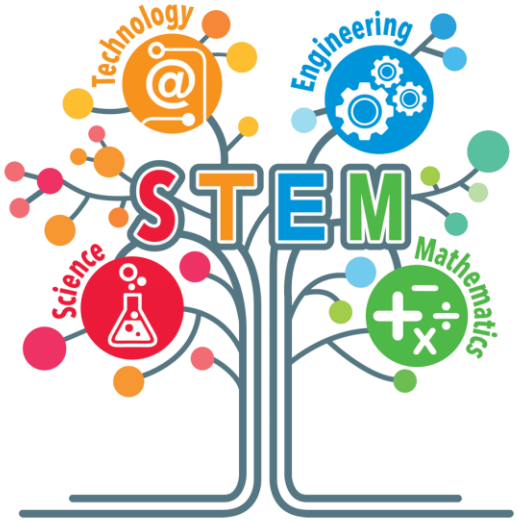
Activități STEAM specifice roboticii desfășurate prin proiectul EDUCAȚIE STEM ȘI ROBOTICĂ

Prof. Ochia Florin,
Colegiul Național de Informatică "Matei Basarab" Rm. Vâlcea

EDUCAȚIE STEM ȘI ROBOTICĂ

PROIECT EDUCAȚIONAL JUDEȚEAN

- domeniul activităților extrașcolare -



AN ȘCOLAR 2024 – 2025

A. INFORMAȚII DESPRE PROIECT

1. Titlul proiectului: **EDUCAȚIE STEM ȘI ROBOTICĂ**
2. Domeniul și tipul de educație adresat : domeniul activităților extrașcolare cu tematică științifică / tehnică - educație STEM, educație pentru tehnologie, informatică
3. Tipul proiectului : județean
4. Mod de desfășurare: activitățile proiectului se desfășoară în principal cu participare directă, dar pot fi desfășurate la nevoie și în mediul online.

B. INFORMAȚII DESPRE INIȚIATORUL PROIECTULUI

Inițiator: *Colegiul Național de Informatică "Matei Basarab" Rm. Vâlcea*

Adresa: Str. Henri Coandă, nr. 21, Rm. Vâlcea, jud. Vâlcea

Cod postal: 240239

Telefon/Fax: 0350 401 742, 0350 401 741

E-mail: liceulmateibasarab@yahoo.com

Coordonatorii proiectului, echipa de implementare

- ✓ Directori, profesori din școlile coordonatoare

C. ARGUMENT, CONTEXT

Motto

„Copiii din zilele noastre sunt foarte inteligenți, geniali, entuziaști. Trebuie să le dezvoltăm cunoștințele, înțelegerea și curiozitatea folosind educația STEM."

Bamigboye Olurotimi

STEM – o necesitate în strânsă conexiune cu realitatea

Științele și tehnologia vor juca un rol din ce în ce mai mare în economia viitorului, iar România poate folosi aceste oportunități dacă mai mulți tineri aleg să se orienteze spre aceste domenii. Conceptul de educaţie STEM (iniţialele expresiei din limba engleză – Science, Tehnology, Engineering and Mathematics) este deja intrat în uz şi în unele cazuri chiar parte a proceselor de învăţare prevăzute în diferite abordări curriculare din lume încă de acum un deceniu.

Conceptul, ca orice noutate în abordarea pedagogică, reliefează inerent o serie de puncte tari şi vulnerabilităţi şi pune în discuţie consecinţele orientării învăţării către abordări interdisciplinare şi/sau integratoare din domeniul STEM. În fapt, STEM este o haină modernă, croită pentru confortul raţiunii, dar şi al creativităţii prin introducerea detaliilor specifice cunoaşterii aflate la baza funcţionării societăţii contemporane.

Pornind de la premisa că tot ceea ce este conectat la realitate şi este fundamental util poate reprezenta un stimul al învăţării, abordările STEM reprezintă acel impuls necesar pentru studiu, mai ales în contextul în care nivelul de competenţă rezultat din interdisciplinaritate este unul superior celui obţinut la nivel disciplinar, însă fără deschiderea spre conexiuni, transfer şi, nu în ultimul rând, spre inovare.

Educația STEM este o abordare combinată care încurajează experiența practică și le oferă copiilor șansa să aplice cunoștințe relevante, „din lumea reală", chiar la clasă sau acasă. Ea îmbină acele discipline pentru a preda „abilitățile secolului XXI" sau instrumentele pe care elevii trebuie să le aibă dacă doresc să reușească în joburile din viitor.

D. DESCRIEREA PROIECTULUI

Scop

Proiectul își propune să promoveze conceptele și activitățile STEAM în rândul elevilor din școlile gimnaziale și din liceele din jud. Vâlcea. Ne dorim să dezvoltăm competențele digitale şi să încurajăm tinerii să se orienteze către către știință și tehnică, evidențiind modul în care aceste domenii contribuie la proiectarea și programarea roboților.

De asemenea, proiectul își propune să informeze și să orienteze școlar elevii claselor a VIII-a interesați să urmeze specializarea Matematică – informatică în cadrul colegiului nostru, prezentând curriculumul studiat, proiectele și activitățile în care sunt implicați elevii noștri, dotarea și mai ales rezultatele deosebite obținute de elevii colegiului nostru la concursurile și olimpiadele din domeniul informaticii și TIC.

Proiectul va beneficia de experiența acumulată în domeniul STEM, și în mod deosebit în domeniul roboticii și informaticii/TIC, de echipa de robotică a colegiului nostru, MasterBots, care va disemina în rândul elevilor din competențele solide dobândite în domenii diverse: mecanică, proiectare și printare 3D, programare, marketing digital, design, web design, comunicare.

Echipa de robotică va prezenta elevilor robotul creat pentru participarea la concursul național BRD First Tech Challenge România, organizat în România de de Asociația „Nație Prin Educație” , și va face demonstrații interactive cu acesta.

Obiective

- Utilizarea cunoaşterii disciplinare din domeniul STEM într-o abordare integrată, prin învățarea bazată pe probleme nonstandard și pe elaborarea de proiecte.
- Formarea unei percepţii solide privind faptul că problemele din lumea reală sunt rar rezolvabile monodisciplinar, doar prin utilizarea cunoștințelor și abilităților dintr-o singură disciplină.
- Implicarea elevilor în situaţii de învățare autentice, semnificative, care includ proiectarea, realizarea, testarea, reflectarea și documentarea.
- Învățarea prin intermediul roboților, cu accente pe aspectele STEM.
- Facilitarea de contexte de explorare a problemelor din lumea reală, care dezvoltă elevului gândirea critică şi autocritică.
- Înțelegerea tehnologiei dincolo de utilizarea acesteia doar ca instrument de rezolvare a problemelor.

- Oferirea de suport informativ (elevilor din clasele a VIII-a din şcolile partenere) cu privire la pregătirea educaţională necesară structurării traseului educaţional şi a construirii planului de carieră în domeniul Informaticii și în general al tehnologiei
- Dezvoltarea creativităţii şi imaginaţiei elevilor prin activităţi extracurriculare.
- Dezvoltarea interesului elevilor pentru explicaţia şi argumentaţia ştiinţifică.

Grup ţintă

- *Beneficiari direcți*: elevi și profesori din școlile gimnaziale și liceale partenere din jud. Vâlcea
- *Beneficiari indirecți*: părinți, comunitatea locală

Perioada desfășurării proiectului: anul școlar 2024 - 2025

Descrierea pe scurt a activității

Echipa de proiect, împreună cu membri ai echipei de robotică MaterBots, se va deplasa în școlile partenere din județul Vâlcea și va desfășura activități STEM (legate în special de domeniul roboticii) și de orientare școlară care vor implica activ elevii participanți.

Echipa de robotică va prezenta elevilor robotul creat pentru participarea la concursul național BRD First Tech Challenge România, organizat în România de de Asociația „Nație Prin Educație" , și va facedemonstrații interactive cu acesta, precum și ateliere de lucru.

Activităţile propuse sunt:

- Popularizarea proiectului în rândul școlilor coordonatoare, prin promovarea online pe site-ului instituțiilor, prin mediile sociale, publicarea unor anunțuri în grupurile profesionale: martie 2025
- Avizarea proiectului în școlile coordonatoare: martie 2025
- Desfăşurarea activităților proiectului: aprilie - iulie 2025
- Publicarea rezultatelor obţinute în școlile participante şi pe site-ul colegiului: august 2025

Rezultatele calitative și cantitative așteptate ca urmare a desfășurării activității

Rezultate calitative:

- Promovarea conceptelor educației STEM și a tehnologiilor informatice, cu aplicații în domeniul roboticii
- Promovarea interdisciplinarităţii în sistemul de educaţie

- Realizarea unui schimb de experienţă între instituţiile şcolare
- Încurajarea originalității și creativității în procesul instructiv – educativ

Rezultate cantitative:

- Participanți: minimum 7 școli partenere din județ și cel puțin 120 de elevi și cadre didactice participante la activități
- Cel puțin 5 acțiuni de mediatizare a proiectului în mediul online.

Modalități de monitorizare și de evaluare ale proiectului

Monitorizarea proiectului se realizează prin:

- constituirea echipei de monitorizare;
- chestionarea elevilor și cadrelor didactice privind modul de desfășurare a activităților;
- întâlniri de lucru pentru evaluări intermediare;
- raportul final.

Modalităţi de evaluare

Evaluare iniţială:

- chestionar de interese;
- analiză de necesităţi.

Evaluare periodică:

- înregistrarea datelor privind rezultatele proiectului;
- urmărirea respectării termenelor pentru fiecare etapă a proiectului;
- urmărirea atingerii scopurilor şi obiectivelor propuse;
- analiza periodică a activităţilor desfăşurate în cadrul întâlnirilor de lucru;
- identificarea disfuncţionalităţilor în desfăşurarea proiectului.

Evaluare finală:

- raport final

Activități de promovare/mediatizare și de diseminare

- promovarea online pe site-ului colegiului, prin mediile sociale, publicarea unor anunțuri în grupurile profesionale ale profesorilor și directorilor unităţilor şcolare.

Dezvoltarea competențelor elevilor prin activități STEAM

Prof. Sărdărescu Carmen
C.N.I Matei Basarab, Rm. Vâlcea

Într-o lume în continuă schimbare, în care tehnologia, știința și creativitatea modelează societatea viitorului, educația trebuie să țină pasul cu noile provocări. În acest context, conceptul STEAM – Știință, Tehnologie, Inginerie, Artă și Matematică – devine un pilon esențial al formării tinerilor, oferindu-le oportunitatea de a învăța integrat, aplicat și colaborativ.

Ce înseamnă educația STEAM?

Educația STEAM promovează o abordare interdisciplinară a învățării, în care granițele tradiționale dintre discipline sunt depășite. Elevii sunt încurajați să exploreze probleme reale, să propună soluții inovatoare și să colaboreze pentru atingerea unor obiective comune. Prin acest model, ei își dezvoltă nu doar cunoștințele academice, ci și gândirea critică, creativitatea și abilitățile practice.

Competențele formate prin activități STEAM

Activitățile STEAM contribuie semnificativ la dezvoltarea competențelor-cheie pentru secolul XXI:

- Gândire critică și rezolvarea de probleme
- Colaborare și comunicare
- Creativitate și inovație
- Competențe digitale și tehnologice
- Autonomie și responsabilitate

Exemple de activități STEAM în școală

Educația STEAM prinde viață prin activități practice, captivante și relevante pentru viața reală. Câteva exemple:

- Construirea unui oraș sustenabil în miniatură
- Programarea unui robot să parcurgă un labirint
- Crearea unui ecosistem într-un borcan
- Realizarea de machete sau prototipuri de poduri
- Proiecte video sau animații pe teme științifice

Rolul profesorului în educația STEAM

Profesorul nu mai este doar un furnizor de informații, ci un facilitator al învățării. El creează contexte de învățare, ghidează investigațiile elevilor, oferă sprijin personalizat și integrează tehnologia într-un mod funcțional.

Beneficiile implementării STEAM în școli

Implementarea activităților STEAM în școală are un impact pozitiv asupra motivației elevilor, a climatului de învățare și a rezultatelor academice.

Concluzie

Educația STEAM nu este doar o tendință modernă, ci o necesitate. Prin abordarea interdisciplinară, accentul pe învățarea activă și sprijinirea creativității, STEAM contribuie la formarea unor tineri adaptabili, competenți și responsabili.

Bibliografie

1. **Beers, S. Z.** (2011). *21st Century Skills: Preparing Students for THEIR Future*. Kappa Delta Pi Record.
2. **Bybee, R. W.** (2013). *The Case for STEM Education: Challenges and Opportunities*. NSTA Press.
3. **Henriksen, D.** (2014). *Full STEAM Ahead: Creativity in Excellent STEM Teaching Practices*. The STEAM Journal, 1(2), Article 15.

EDUCAȚIA STEM- ÎMBINAREA ȘTIINȚEI CU ARTA ȘI REALITATEA

Prof. Badea Delia Mariana
Școala Gimnazială Take Ionescu
Râmnicu Vâlcea, jud Vâlcea

Într-o lume condusă de tehnologie, STEM reprezintă soluția pentru o educație conectată la realitatea actuală, care privește spre viitor. Această metodă își propune promovarea și utilizarea unor metode de predare bazate pe explorare, investigare și anchetă, pentru a implica elevii activ și a-i determina să fie parte la propria învățare. Metodologia STEM este prescurtare din limba engleză pentru Știință, Tehnologie, Inginerie și Matematică- este bazată pe învățarea integrată a tuturor disciplinelor științifice și se caracterizează prin a fi o metodă activă, aplicată, constructivistă, și de a învăța prin „a face”. STEAM este o nouă abordare a filozofiei STEM ce recunoaște valoarea artelor atât în dezvoltarea armonioasă a individului cât și a societății umane.

Educația STEAM a fost caracterizată în funcție de tipul de integrare al disciplinelor, după cum urmează:

- *educație STEAM transdisciplinară*, care implică fuziunea totală a disciplinelor și al cărui element principal îl constituie rezolvarea de probleme
- *educație STEAM interdisciplinară* în care o temă reprezintă punctul comun dintre discipline

- *educație STEAM multidisciplinară*, care presupune o colaborare între discipline însă acestea nu fuzionează
- *educație STEAM transversală*, în care se practică examinarea/ observarea unei discipline prin perspectiva altei discipline

Educația STEAM contribuie la îmbunătățirea motivației elevilor, la dezvoltarea abilităților cognitive, la rezolvarea de probleme și la stimularea gândirii critice, precum și la formarea abilităților necesare pentru menținerea unei profesii în secolul XXI.

Învățarea interdisciplinară cu ajutorul acestei metode, prin utilizarea de scenarii relevante care leagă elevii de provocările din lumea reală, combinând conținutul digital dinamic cu activitățile practice, accelerează înțelegerea și aplicarea unor concepte teoretice, elevii începând să-și pună întrebări în loc să memoreze pur și simplu răspunsuri.

În România se desfășoară proiecte și cursuri de formare pe platforme educaționale care abordează și susțin învățarea STEAM: eTwinning şi Scientix, (se pot găsi exemple de activități, proiecte), pachetul de resurse Discovery Education.

Planul de lucru într-o activitate ce utilizează această metodă, este diferit de un plan de lecție tradițional, fiind structurat pe mai multe niveluri: informații privind cadrul didactic, clasa, tema aleasă, obiectivele propuse, planificarea temelor care cuprinde etapele de lucru pentru abordarea temei, studierea temei, planificarea şi desfășurarea lecțiilor, analiza finală a rezultatelor, pentru fiecare în parte fiind specificat numărul de ore.

La nivelul învățământului gimnazial, tratarea STEM este restricționată la nivel incipient, tratarea temelor fiind una intuitivă și bazată pe evocarea de experiențe cu rol de familiarizare și care să permită fundamentarea de mai târziu a conceptelor și utilizarea obiectelor științifice în contexte specifice.
Exemple de realizare a educației STEAM în ciclul gimnazial:

1.Tema : Refracție și reflexia luminii

ȘTIINȚĂ	**TEHNOLOGIE**	**INGINERIE**	**ARTĂ**	**MATEMATICĂ**
Elevii vor căuta informații despre: -refracție și reflexie, principiile	-elevii utilizează calculatorul pentru a căuta informații despre: - reflexie, - refracție, - filme postate pe youtube sau pe	Proiectele se vor realiza în echipă -experimente in laborator	-creații literare pe tema ”Curcubeul”, ”Refracția totală în natură”, etc. - compunerea unui cântec /poezie pe o melodie cunoscută	- realizarea de grafice - calcule matematice - transformări -alcătuirea de probleme pe această temă

opticii, legile reflexiei -elevii vor alcătui portofolii	platforme educaționale -problemele propuse pot fi implementate in Scratch		”Reflexia si refracția ”	

Proiectele STEM pun bazele unei deschideri cu care în mod normal s-ar întâlni mult mai târziu. Acestea promovează învățarea prin experiment, determină găsirea de soluții pentru rezolvarea unor probleme, integrează arta cu știința într-un mod ”fun”, încurajează curiozitatea și gândirea analitică, oferă control mai mare asupra învățării. Copiii trebuie încurajați să gândească profund, să devină inovatori, să experimenteze.

Bibliografie:

1. Suport de curs ”Erasmus +”, Proiectul ”Education for all in a European school”(educație pentru toți într-o școală europeană), Inovative Math and Science Application at Schools (STEM), Barcelona, 2019
2. beaconing.eu/ ro/ abordările stem-in școlile românești
3. www.scientix. eu/ resource

Educația STEAM și competențele pentru viitor

Prof.Dr.Dana Amărăzeanu
Colegiul Național de Informatică ‘’Matei Basarab’’ Râmnicu Vâlcea

I. Fundamentele educației STEAM

În ultimele două decenii, modelul educațional STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics) a câștigat o recunoaștere internațională tot mai mare, fiind promovat ca răspuns la nevoia tot mai acută de profesioniști cu competențe științifice și tehnologice în economia globală.

Educația STEM a fost implementată în numeroase sisteme educaționale pentru a încuraja gândirea analitică, abilitățile de rezolvare a problemelor și pregătirea pentru cariere în domenii considerate critice pentru dezvoltarea economică și pentru inovație.

Cu toate acestea, odată cu evoluția societății spre o cultură digitală și complexă, care presupune nu doar cunoștințe tehnice, ci și capacitatea de a gândi creativ, de a comunica eficient și de a înțelege contextul social și uman, a devenit evident că modelul STEM are anumite limite.

În acest context, a apărut și s-a consolidat paradigma STEAM, care adaugă **Arts** (Artele) – înțelese nu doar ca expresie artistică, ci și ca design, narativ, estetică și gândire creativă – în nucleul abordării educaționale.

Educația STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) reprezintă o extindere a paradigmei STEM, prin integrarea artelor în procesul educațional, cu scopul de a stimula creativitatea și gândirea critică a elevilor.

Această abordare transdisciplinară reflectă nevoia de a pregăti elevii pentru provocările complexe ale secolului XXI, unde soluțiile inovatoare necesită o combinație de competențe tehnice și abilități creative.

Trecerea de la STEM la STEAM nu este una decorativă sau superficială, ci reflectă o **reconfigurare profundă** a scopurilor educației: de la simpla pregătire pentru piața muncii, la **formarea unor cetățeni capabili să creeze, să analizeze și să răspundă complexității lumii moderne.**

Integrarea artelor în educația STEM nu doar că îmbogățește experiența de învățare, dar și promovează o înțelegere mai profundă a conceptelor științifice și tehnice, prin intermediul expresiei artistice și al designului creativ.

Astfel, educația STEAM facilitează dezvoltarea unei gândiri holistice, esențială pentru inovare și rezolvarea problemelor reale. STEAM nu contrazice STEM, ci îl completează, aducând dimensiunea umanistă, vizuală și creativă în centrul procesului de învățare.

„STEAM recunoaște că inovația reală apare acolo unde știința și arta se intersectează, unde logica întâlnește imaginația.” (Maeda, J., *STEM to STEAM: Art in K–12 is Key to Building a Creative Economy*, RISD, 2013)

În contextul învățământului liceal, adoptarea educației STEAM presupune o reconfigurare a curriculumului, astfel încât să permită interconectarea disciplinelor și să încurajeze proiectele interdisciplinare.

Această schimbare necesită sprijin instituțional, formarea continuă a cadrelor didactice și o deschidere către metode pedagogice inovatoare.

II. Competențele dezvoltate prin educația STEAM la elevii de liceu

Educația STEAM contribuie semnificativ la dezvoltarea unui set complex de competențe necesare în formarea unui profil de absolvent adaptat cerințelor societății actuale.

Aceste competențe sunt atât de ordin cognitiv, cât și socio-emoțional și se aliniază cu cadrul de referință european pentru competențele-cheie ale învățării pe tot parcursul vieții (European Commission, 2018).

Prin implicarea elevilor în proiecte interdisciplinare, care combină știința, tehnologia și ingineria cu gândirea estetică și expresia creativă, aceștia dobândesc o înțelegere mai profundă a proceselor științifice și a modului în care tehnologia poate fi aplicată în viața reală.

Proiectele STEAM sunt aproape întotdeauna realizate în echipă, ceea ce antrenează abilitățile de lucru colaborativ, exprimarea ideilor și luarea deciziilor.

Un alt avantaj este cultivarea creativității aplicate și dezvoltarea gândirii critice prin analiză, reflecție și prototipare.

Studiile recente arată că elevii implicați în activități STEAM au un nivel mai ridicat de autonomie în învățare și sunt mai predispuși să-și asume responsabilitatea pentru propria dezvoltare (Henriksen, 2017).

III. Creativitate și gândire critică în educația STEAM

Integrarea artelor în STEM aduce în spațiul educațional o dimensiune a explorării libere, a expresiei personale și a gândirii divergente.

Aceste elemente sunt vitale pentru generarea de idei originale, în special în fazele incipiente ale rezolvării de probleme.

Gândirea critică este activată prin confruntarea elevilor cu probleme autentice, pentru care nu există soluții unice sau predefinite. Elevii sunt încurajați să analizeze, să pună întrebări, să testeze ipoteze și să reflecteze asupra propriilor greșeli.

În educația STEAM, creativitatea și gândirea critică sunt interdependente. Elevii învață să-și folosească imaginația în mod structurat, să testeze idei noi, dar și să le valideze științific. Această combinație devine motorul gândirii inovatoare.

IV. Integrarea educației STEAM în procesul educațional

Educația STEAM nu este doar o modă pedagogică, ci un răspuns fundamentat la schimbările profunde din societate, economie și piața muncii.

Este esențial ca elevii să dezvolte o minte flexibilă, inovatoare și critică – exact ceea ce cultivă abordarea STEAM.

Tot mai multe țări implementează strategii de tip STEAM la nivel național sau regional, iar în România se derulează deja proiecte pilot cu rezultate promițătoare.

Pentru ca STEAM să fie integrat eficient, este nevoie de curriculum flexibil, formarea profesorilor, infrastructură adecvată și evaluare centrată pe competențe.

Prin cultivarea simultană a gândirii științifice și a expresiei creative, elevii dobândesc nu doar cunoștințe, ci și capacitatea de a deveni inovatori, lideri și cetățeni implicați.

V. Evaluarea în educația STEAM

Evaluarea în cadrul educației STEAM trebuie să reflecte specificul acestei abordări, care pune accent pe procesul de învățare, colaborare, gândire critică și creativitate, nu doar pe produsul final.

Evaluarea tradițională, axată exclusiv pe rezultate factuale, nu surprinde complexitatea activităților STEAM.

Instrumentele eficiente de evaluare includ: rubrici de performanță (care definesc niveluri clare de realizare pentru fiecare criteriu), portofolii digitale (unde elevii își documentează progresul și reflecțiile), autoevaluarea și evaluarea colegială.

Acestea permit dezvoltarea metacogniției și învățarea autoreglată.

Potrivit lui Wiggins și McTighe (2005), evaluarea autentică presupune sarcini semnificative, cu aplicabilitate în contexte reale, ce presupun transferul cunoștințelor.

Evaluarea în proiecte STEAM se aliniază acestei perspective.

VI. Rolul profesorului

În educația STEAM, profesorul își asumă rolul de facilitator al învățării, nu doar de furnizor de conținut. El devine designer de experiențe interdisciplinare și coordonator al procesului de cercetare și creație al elevilor.

Această schimbare de paradigmă implică dezvoltarea de noi competențe: gândire sistemică, pedagogie creativă, capacitatea de a lucra în echipe interdisciplinare.

Formarea continuă a cadrelor didactice este esențială pentru succesul implementării STEAM (Darling-Hammond et al., 2017).

Un aspect important este colaborarea între profesori de discipline diferite: informatică, fizică, arte vizuale sau biologie. Astfel de colaborări creează un mediu educațional sinergic, în care elevii pot învăța în mod autentic și contextualizat.

VII. STEAM în învățământul liceal

Proiectele STEAM pot fi adaptate la diverse niveluri și resurse.

Iată câteva exemple relevante:

- "Orașul Viitorului":

Elevii proiectează un oraș sustenabil folosind concepte de arhitectură (arte), eficiență energetică (fizică), modelare 3D (tehnologie), ecologie urbană (biologie) și programare (informatică).

- "Mâncare Sustenabilă":

Proiecte care implică cercetare științifică despre impactul alimentației asupra mediului, design grafic pentru etichete, realizarea unui vlog culinar educativ.

Integrează chimie, nutriție, educație civică și arte vizuale.

- "Senzori pentru mediu cu Arduino":

Elevii creează sisteme care măsoară calitatea aerului sau umiditatea solului.

Proiectul combină informatică, electronică, științele naturii și prezentarea vizuală a datelor (arte și comunicare vizuală).

Integrarea educației STEAM în cadrul procesului de învățământ presupune mai mult decât organizarea de proiecte izolate. Aceasta implică dezvoltarea unor activități curriculare și extracurriculare ancorate în realitatea elevilor, care să favorizeze învățarea prin proiecte, colaborarea între discipline și dezvoltarea competențelor pentru secolul XXI.

Multe sisteme educaționale internaționale oferă exemple relevante în acest sens.

În Finlanda, abordarea fenomen-based learning este utilizată pentru a permite elevilor să exploreze teme complexe (precum schimbările climatice sau mobilitatea urbană) prin conexiuni între științe, arte, matematică și abilități sociale. Profesorii colaborează pentru a construi unități de învățare care înlocuiesc temporar orele tradiționale, permițând elevilor să lucreze în echipe, să cerceteze, să creeze produse și să le prezinte. Această abordare este susținută la nivel de politică națională din 2016 (Halinen & Holappa, 2017).

În Portugalia, Ministerul Educației a pilotat un curriculum STEAM în 40 de școli gimnaziale și liceale începând cu 2020. Acest program implică activități precum proiectarea de soluții la probleme reale (ex: reducerea consumului de energie într-o școală), utilizând matematica, fizica, TIC și desen tehnic. Elevii sunt încurajați să-și prezinte soluțiile prin schițe, modele 3D, simulări software și expoziții deschise comunității locale (DGEstE, 2021).

Activitățile STEAM pot fi integrate în curriculumul liceal prin diverse metode, cum ar fi:

- Proiecte interdisciplinare la sfârșitul unui modul de învățare;
- Utilizarea temelor comune pentru mai multe discipline în același semestru;
- Organizarea de „săptămâni STEAM” cu activități aplicate, concursuri și ateliere.

De exemplu, o temă precum 'Resursele naturale' poate fi explorată la geografie (distribuția lor), biologie (impactul asupra ecosistemelor), fizică (consum energetic), matematică (modelări de consum), arte (campanii vizuale) și TIC (realizarea unui site informativ).

Pentru a stimula creativitatea și gândirea critică prin educație STEAM, activitățile trebuie să permită:

- formularea de întrebări deschise;
- existența mai multor soluții posibile;
- evaluarea ideilor în funcție de argumente și impact

Un exemplu eficient este cel al atelierelor de design thinking, unde elevii identifică probleme reale din școală sau comunitate, generează idei, creează prototipuri și le testează.

Astfel de activități sunt aplicate frecvent în școlile din SUA care implementează programul 'Project Lead the Way', ce combină inginerie, programare și design pentru învățarea aplicată (PLTW, 2020).

Integrarea activităților STEAM în procesul educațional necesită colaborare între profesori, sprijin instituțional și deschidere spre metode pedagogice care valorizează învățarea experiențială. Modelele internaționale demonstrează că o astfel de abordare crește motivația elevilor, îmbunătățește performanțele academice și dezvoltă competențe relevante pentru viitor.

VIII. Provocări și soluții în implementarea STEAM

Implementarea educației STEAM în licee se confruntă cu o serie de provocări:

- Curriculum rigid, axat pe discipline izolate;
- Lipsa timpului și a formării interdisciplinare pentru profesori;
- Resurse materiale insuficiente pentru proiecte practice.

Soluțiile posibile includ:

- Introducerea unor module opționale sau cluburi STEAM;
- Organizarea de ateliere interdisciplinare între profesori;
- Parteneriate cu ONG-uri, universități sau companii pentru sprijin logistic și formare;
-Utilizarea granturilor educaționale pentru dotarea laboratoarelor (ex. programul PNRAS, granturi Erasmus+).

Un raport UNESCO (2021) subliniază că investiția în formarea cadrelor didactice și infrastructura digitală este cheia succesului pentru educația STEAM în mediile preuniversitare.

IX. Educația STEAM și dezvoltarea durabilă

Educația STEAM este un cadru ideal pentru integrarea educației pentru dezvoltare durabilă și cetățenie activă.

Proiectele STEAM pot aborda teme precum schimbările climatice, eficiența energetică, economia circulară sau echitatea socială.

Prin abordarea acestor teme, elevii nu doar că aplică cunoștințele interdisciplinare, dar își dezvoltă și conștiința etică, spiritul civic și responsabilitatea față de comunitate.

Conform UNESCO (2020), educația STEAM contribuie direct la atingerea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă (ODD), în special ODD 4 (educație de calitate), ODD 9 (inovație și infrastructură) și ODD 13 (acțiune climatică).

Bibliografie

1. Beers, S. Z. (2022). The STEAM Classroom. Solution Tree Press.

2. Brookhart, S. M. (2010). How to Assess Higher-Order Thinking Skills in Your Classroom. ASCD.
3. Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2017). Educating the Whole Child: Improving School Climate to Support Student Success. Learning Policy Institute.
4. Direção-Geral dos Estabelecimentos Escolares (DGEstE). (2021). Projeto Piloto STEAM.
5. European Commission (2018). Key Competences for Lifelong Learning. https://education.ec.europa.eu
6. Halinen, I., & Holappa, A.-S. (2017). Finnish Curriculum Reform: A Shift Toward Phenomenon-Based Learning. OECD Education Working Papers.
7. Henriksen, D. (2014). Full STEAM Ahead: Creativity in Excellent STEM Teaching Practices. The STEAM Journal.
8. Mishra, P., & Mehta, R. (2017). What We Teachers Need to Know About Design Thinking. TechTrends.
9. OECD (2021). Future of Education and Skills 2030. https://www.oecd.org/education/2030-project/
10. Project Lead The Way (PLTW). (2020). Annual Report. https://www.pltw.org
11. Root-Bernstein, R. & Root-Bernstein, M. (2013). Sparks of Genius. Mariner Books.
12. European Commission (2018). Key Competences for Lifelong Learning. https://education.ec.europa.eu
13. UNESCO (2020). Education for Sustainable Development: A Roadmap. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374802
14. UNESCO (2021). Reimagining Our Futures Together: A New Social Contract for Education. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379707
15. Wiggins, G. & McTighe, J. (2005). Understanding by Design. ASCD.

Educația STEAM în procesul de predare-învățare-evaluare

Prof. Măndescu Cristiana-Mariana
Școala Gimnazială Nr. 5, Rm. Vâlcea

Societatea de azi este una digitalizată. Studiile realizate scot în evidență faptul că, dacă este utilizată într-un mod echilibrat și creativ, tehnologia prezintă reale beneficii care conduc către obținerea

unor rezultate incontestabile în ceea ce privește evoluția copiilor, atât în plan cognitiv, dar și socio-emoțional, deoarece tehnologia face parte din viața generației actuale.

Pentru a deveni inovativi, copiii de toate vârstele trebuie încurajați să învețe prin experimentare. De multe ori, sutele de teorii învățate la școală nu rămân stocate în mintea copilului doar pentru că nu i s-a oferit un suport vizual și practicarea a ceea ce a învățat. În acest sens, avantajele educației STEAM sunt multiple:

S – stimulează creativitatea

Educația STEAM încurajează creativitatea nativă a copiilor. Activitățile STEAM sunt practice și foarte distractive, iar copilul participă activ și experimentează de sine stătător și îi oferă experiențe multisenzoriale care îl ajută să se îndrăgostească de ceea ce face și să se simtă un adevărat om de știință.

Educația STEAM îi permite să înțeleagă de ce lucrurile se întâmplă într-un anumit fel și îi permit o înțelegere mai amplă a proceselor ce alcătuiesc lumea care îl înconjoară. De exemplu, jocurile cu experimente științifice îi permit copilului tău să observe procesele chimice și fizice de aproape.

T – tratează știința diferit

Educația STEAM tratează științele nu separat, dar interconectându-le. Acest aspect îi oferă o înțelegere a științelor exacte per ansamblu, demonstrând frumusețea lor fascinantă. În timp ce sistemul educațional separă științele exacte, iar orele de fizică, chimie, biologie și TIC sunt puțin conectate între ele, educația STEAM oferă o perspectivă amplă și captivantă.

E – erou al rezolvării problemelor

Educația STEAM este un erou în oferirea soluțiilor ingenioase. Acest tip de educație încurajează copiii să găsească rezolvări inovative la problemele pe care le întâlnesc. Astfel, educația STEAM îți învață copilul o lecție prețioasă – nu există o singură soluție. Această abordare îl încurajează pe copil să caute mai multe soluții și să dezvolte și testeze ideile pe care deja le are.

A – accent pe concentrare și control

Un alt lucru de apreciat la STEAM este faptul că acest sistem de învățare nu pune accent pe rezultat (premii, note), dar pe procesul educațional. Asta le oferă copiilor posibilitatea de a se concentra pe ceea ce fac, nu pe ceea ce ar trebui să facă pentru a primi o notă bună.

De asemenea, educația STEAM oferă o parte generoasă din controlul procesului de învățare copiilor. Când sunt în control, copiii sunt mai implicați, pentru că le pasă mai mult de ceea ce fac și se simt autonomi.

M – multitudine de experiențe

Pentru că educația STEAM este centrată pe învățare, prin încercare și implicare proactivă a copilului în activități, aceasta îi oferă copilului experienețe pe care le-ar fi dobândit mai greu pe altă

cale. Mai mult de atât, educația STEAM poate fi aplicată de la o vârstă fragedă, deci îi lasă pe copii să intre în lumea oamenilor de știință și să experimenteze cât de mult doresc.

Integrarea diverselor aplicații educaționale este benefică și duce la o creștere a performanțelor școlare, dar și la o colaborare mai rapidă, mai eficientă între profesor-elev.

Învățarea eficientă trebuie să fie activă, sau cum spune Jim Kwik, „*learning is not a spectator sport*".

Bibliografie

1. Hopkins. D. Perfecționarea școlii într-o oră a schimbării, Prut Internațional, 1998
2. Miron Ionescu, Ioan Radu, Didactica moderna, Editura Dacia, Cluj Napoca, 2004
3. Doina Giurgea,Ghid metodologic pentru disciplinele optionale.D&G EDITUR 2006.

EMPOWERING STEAM EDUCATION: A GUIDE TO RESOURCES FOR TEACHERS

Prof. Împăratu Lăcrămioara
Colegiul Național de Informatică "Matei Basarab" Rm. Vâlcea

In recent years, there has been growing recognition of the importance of STEAM (science, technology, engineering, and maths) education in preparing students for success in the 21st century. As technology continues to transform our daily lives and the global economy, students with strong STEAM skills are in high demand.

However, many teachers struggle to find the resources and support they need to effectively teach STEAM subjects. To address this issue, a variety of STEAM resources have been developed to support teachers in enhancing their students' learning experiences. One of the most essential STEAM resources for teachers is the access to high-quality curriculum materials. Many organizations, including museums, universities, and government agencies, offer free or low-cost curriculum resources that align with national standards and best practices in STEAM education. These resources can include lesson plans, activities, assessments, and multimedia materials that are designed to engage students and promote critical thinking and problem-solving skills. By using these resources, teachers can save time and energy developing their own curriculum, while also ensuring that their students receive a high-quality education in STEAM subjects.

In addition to curriculum materials, professional development opportunities are also crucial for teachers seeking to improve their STEAM teaching skills. Many organizations offer workshops, webinars, and other training programs that provide teachers with the latest research, strategies, and tools for effective STEAM instruction. These programs can help teachers stay up-to-date on the latest trends and best practices in STEAM education, and provide them with opportunities to collaborate and network with other educators. By participating in professional development opportunities, teachers can enhance their own skills and knowledge, and ultimately improve the learning outcomes of their students.

Another valuable STEAM resource for teachers is access to technology tools and resources. Technology can provide teachers with innovative and engaging ways to teach STEAM subjects, including online simulations, virtual labs, robotics kits, and coding platforms. Many organizations offer free or low-cost technology resources that can be used in the classroom, and some even provide training and support to help teachers integrate these tools into their instruction. By leveraging technology, teachers can help students develop the digital literacy and computational thinking skills that are increasingly important in today's job market. Finally, partnerships with local businesses and organizations can also be a valuable resource for STEAM teachers. Many companies and nonprofits offer mentorship, internship, and other educational opportunities for students, and may also provide resources and support for teachers. By partnering with these organizations, teachers can help students see the real-world applications of STEAM subjects, and provide them with opportunities to explore potential careers in STEAM fields. Additionally, these partnerships can help teachers stay connected to the broader community and stay informed about the latest trends and opportunities in STEAM education. In conclusion, the availability of STEAM resources can significantly support and enhance the effectiveness of STEAM teaching.

By leveraging high-quality curriculum materials, professional development opportunities, technology tools and resources, and partnerships with local businesses and organizations, teachers can help students develop the critical thinking, problem-solving, and digital literacy skills that are essential for success in today's rapidly changing world. Thus, it is imperative that teachers are aware of and have access to these resources to provide the best possible learning experiences for their students.

EXPLORAREA LUMII PRIN STEAM: ÎNVĂȚAREA INTEGRATĂ LA CLASA PREGĂTITOARE

Prof. înv. primar Bădescu Ruxandra Florentina,
Școala Gimnazială Nr. 5, Rm. Vâlcea

Educația modernă presupune o abordare integrată, dinamică și adaptată nevoilor reale ale elevilor, mai ales în contextul unei societăți aflate într-o continuă schimbare tehnologică și științifică. Modelul STEAM (Știință, Tehnologie, Inginerie, Artă și Matematică) oferă un cadru inovator pentru dezvoltarea gândirii critice, a creativității, a colaborării și a capacității de rezolvare a problemelor, competențe esențiale pentru formarea cetățeanului viitorului. La această vârstă, copiii învață cel mai bine prin joc, descoperire și activitate practică. Abordarea STEAM se pliază perfect pe aceste principii, oferind elevilor oportunități de a experimenta, de a construi, de a pune întrebări și de a formula ipoteze. Accentul nu cade doar pe rezultatul final, ci mai ales pe procesul de învățare și pe dezvoltarea gândirii autonome.

În cadrul clasei pregătitoare, utilizarea activităților STEAM favorizează integrarea firească a cunoștințelor din diferite domenii. Elevii sunt încurajați să facă legături între fenomenele naturale și explicațiile științifice simple, să aplice noțiuni matematice de bază în contexte cotidiene și să-și exprime ideile într-un mod artistic și personal. Activitățile STEAM sporesc motivația pentru învățare și implicarea activă a copiilor. Prin proiecte tematice și provocări creative, elevii încep să își construiască un mod propriu de înțelegere a lumii, să caute soluții, să coopereze și să devină mai autonomi în gândire. Aceste experiențe contribuie semnificativ la dezvoltarea abilităților de comunicare, de colaborare și de adaptare la noi situații. La această vârstă, copiii învață cel mai bine prin joc, descoperire și activitate practică. Abordarea STEAM se pliază perfect pe aceste principii, oferind elevilor oportunități de a experimenta, de a construi, de a pune întrebări și de a formula ipoteze. Accentul nu cade doar pe rezultatul final, ci mai ales pe procesul de învățare și pe dezvoltarea gândirii autonome.

Integrarea celor cinci domenii ale STEAM permite o învățare holistică. Astfel:

- ✓ **Știința** stimulează curiozitatea și observarea mediului înconjurător.
- ✓ **Tehnologia** familiarizează copiii cu instrumente simple, cu noțiuni de bază despre funcționare și utilitate.
- ✓ **Ingineria** presupune proiectare și construcție, utilizând materiale diverse.
- ✓ **Arta** dezvoltă creativitatea, expresivitatea și sensibilitatea estetică.
- ✓ **Matematica** sprijină gândirea logică, recunoașterea tiparelor și formarea de structuri.

2. Exemple de activități STEAM desfășurate la clasa pregătitoare

a) Proiectul „Poduri din bețișoare”. Elevii au fost provocați să construiască, în echipe, un pod care să susțină greutatea unei jucării mici. Materialele folosite: bețișoare de lemn, plastilină, ață, lipici.

- Știință: testarea stabilității podului prin adăugarea treptată de greutate.
- Inginerie: proiectarea podului pe hârtie și construirea efectivă.
- Matematică: măsurarea lungimii podului, numărarea bețișoarelor.
- Artă: decorarea podului.
- Tehnologie: utilizarea unor unelte sigure (foarfecă, lipici).

Această activitate a dezvoltat spiritul de echipă, gândirea logică și capacitatea de a anticipa efectele propriilor acțiuni.

b) Atelierul „Grădina verticală”

Pornind de la tema „Mediul înconjurător” (la CLR și Științe), copiii au realizat o mini-grădină verticală folosind sticle din plastic reciclate, pământ, semințe de plante aromatice (busuioc, mentă, pătrunjel).

- Știință: identificarea condițiilor necesare creșterii plantelor.
- Tehnologie: folosirea sticlelor PET tăiate pentru irigare.
- Inginerie: montarea pe verticală a ghivecelor improvizate.
- Artă: pictarea și decorarea sticlelor.
- Matematică: măsurarea distanței dintre recipiente, estimarea volumului de apă.

Această activitate a dezvoltat simțul responsabilității și grija față de natură, fiind și un bun prilej de formare a deprinderilor de îngrijire a plantelor.

c) „Robotelul Reciclăreț”

În cadrul programului Săpămâna Verde, copiii au creat roboți din materiale reciclabile: cutii, dopuri, role de carton, sârme chenille. Scopul era să își imagineze o funcție pentru robotul creat – ce face, cum ajută oamenii.

- Știință: discuții despre reciclare, poluare, protejarea mediului.
- Tehnologie și Inginerie: asamblarea pieselor astfel încât „robotelul” să stea în picioare.
- Artă: personalizarea roboților, alegerea culorilor.
- Matematică: compararea dimensiunilor, sortarea materialelor.

Elevii au fost încântați de această activitate, iar produsele finale au fost expuse într-un mic colț tematic din clasă.

Implementarea abordării STEAM în clasa pregătitoare a dus la: creșterea interesului pentru învățare prin joc și experimentare; dezvoltarea limbajului oral prin descrierea etapelor parcurse și a rezultatelor; exersarea cooperării în echipă; formarea unor deprinderi practice (decupat, lipit, construit,

măsurat); stimularea gândirii divergente și a creativității. Copiii au învățat să își asume roluri, să negocieze idei, să tolereze eșecul ca parte firească a învățării și să găsească soluții alternative. Un alt beneficiu important este crearea unei stări de bine în rândul elevilor. Activitățile practice și creative, desfășurate într-un mediu prietenos, contribuie la formarea unui climat pozitiv în clasă, unde fiecare copil se simte valorizat și încurajat să își exprime ideile. Acest aspect este esențial pentru dezvoltarea stimei de sine și a încrederii în propriile capacități. De asemenea, activitățile STEAM oferă un cadru eficient pentru personalizarea învățării. Prin proiecte diferențiate și sarcini variate, fiecare copil are șansa de a progresa în ritmul său și de a-și valorifica punctele forte, fie că este vorba de creativitate artistică, de abilități logice sau de interesul pentru științe.

Chiar dacă elevii de clasă pregătitoare sunt la început de drum în parcursul educațional, ei pot fi introduși cu succes în activități STEAM, adaptate nivelului lor de dezvoltare. Cheia este abordarea ludică, flexibilă și încurajatoare, care să le ofere ocazia de a descoperi lumea în mod activ și implicat. Experiențele directe, multisenzoriale, proiectele de echipă și munca practică sunt cele care pun bazele unor competențe solide pentru viitorul școlar și personal al copilului.

În calitate de cadru didactic, consider că investiția în astfel de activități, chiar dacă presupune efort de pregătire și adaptare, aduce beneficii incontestabile în formarea unor elevi curioși, deschiși, creativi și încrezători în propriile forțe.

Bibliografie:

Bybee, R. W. (2010). What is STEM education?

Lamberg, T., & Trzynadlowski, N. (2015). How STEM academy teachers conceptualize and implement STEM education. Journal of Research in STEM Education, 1(1), 45-58.

Lefter A. (2018), Abordarea STEM în învățământul primar, iTeach online;

Park, H., Byun, S. Y., Sim, J., Han, H., & Baek, Y. S. (2016). Teachers' Perceptions and Practices of STEAM Education in South Korea. Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education, 12(7).

Impactul activităților STEAM asupra formării profesionale viitoare

Prof. Popescu Mihaela Loredana
Șc. Gim. „Take Ionescu”, Rm. Vâlcea

Educația modernă trebuie să răspundă provocărilor unei societăți în continuă schimbare, iar dezvoltarea competențelor-cheie devine o prioritate. Modelul educațional STEAM (Știință, Tehnologie, Inginerie, Arte și Matematică) propune o abordare interdisciplinară, centrată pe învățarea activă și

aplicată. Prin astfel de activități, elevii își dezvoltă abilități esențiale precum gândirea critică, creativitatea, colaborarea și competențele digitale.

Ce este STEAM?

STEAM este un model educațional care integrează cinci domenii de studiu:

- **Știința**, care stimulează curiozitatea și gândirea științifică;
- **Tehnologia**, care oferă instrumente moderne de învățare și comunicare;
- **Ingineria**, care implică aplicarea cunoștințelor în rezolvarea de probleme;
- **Artele**, care adaugă valoare creativă și expresivitate;
- **Matematica**, care dezvoltă raționamentul logic și abilitățile de analiză.

Această abordare promovează învățarea contextualizată, bazată pe rezolvarea de probleme și proiecte practice.

De ce sunt importante activitățile STEAM?

1. **Dezvoltarea gândirii critice și a creativității**
   Elevii învață să analizeze situații, să propună soluții și să gândească în mod creativ.
2. **Promovarea muncii în echipă și a colaborării**
   Proiectele STEAM sunt realizate frecvent în echipă, ceea ce încurajează comunicarea și cooperarea.
3. **Conectarea teoriei cu practica**
   Elevii aplică noțiunile învățate pentru a construi, programa sau proiecta obiecte utile sau prototipuri.
4. **Învățare prin experiment**
   Prin experimente și proiecte, elevii dobândesc o înțelegere mai profundă a conținuturilor teoretice.
5. **Dezvoltarea competențelor digitale**
   Utilizarea roboților, a aplicațiilor educaționale sau a programării îi pregătește pe elevi pentru cariere viitoare.

Exemple de activități STEAM

- Crearea unui robot care urmează o linie trasată;
- Proiectarea unei serii de reacții chimice cu efecte vizuale;
- Construirea unei machete de oraș sustenabil;
- Realizarea unei instalații artistice cu LED-uri controlate de microcontrolere (ex: Arduino);
- Realizarea unui experiment de fizică filmat și prezentat sub forma unui vlog educativ.

Într-o lume în continuă digitalizare și automatizare, competențele dobândite prin activitățile STEAM devin tot mai căutate pe piața muncii. Elevii care participă la astfel de activități își dezvoltă nu doar cunoștințe tehnice, ci și abilități transversale – cum ar fi capacitatea de a lucra în echipă, adaptabilitatea, comunicarea eficientă și rezolvarea de probleme complexe.

Domenii precum inteligența artificială, ingineria sustenabilă, bioinformatica, designul industrial și arta digitală cer tot mai des un profil de angajat format la intersecția dintre știință și creativitate. Prin urmare, educația STEAM pregătește elevii pentru meserii care astăzi nu există încă, dar care vor deveni esențiale în următoarele decenii.

Un alt beneficiu major este dezvoltarea gândirii antreprenoriale. Prin proiectele STEAM, elevii învață să identifice nevoi, să gândească soluții și să transforme ideile în prototipuri sau inițiative reale, susținând astfel spiritul de inițiativă și inovare.

Concluzie

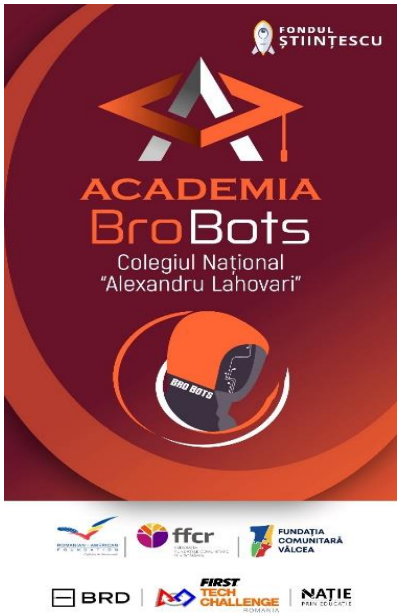
Integrarea activităților STEAM în procesul educațional aduce beneficii majore pentru dezvoltarea elevilor. Aceștia devin mai motivați, mai implicați și mai pregătiți pentru provocările societății moderne. Prin abordarea STEAM, școala devine un spațiu de creativitate, inovație și învățare autentică.

Bibliografie

1. Bybee, R. W. (2013). *The Case for STEM Education: Challenges and Opportunities*. NSTA Press.
2. Beers, S. Z. (2011). *21st Century Skills: Preparing Students for Their Future*. Kappa Delta Pi Record.
3. Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. Jossey-Bass.
4. Resurse educaționale de pe site-ul: https://www.steam.org
5. Ministerul Educației, România – Programe școlare și ghiduri metodologice privind competențele-cheie și abordările interdisciplinare.

PROIECTUL ACADEMIA BROBOTS
EXEMPLU DE BUNĂ PRACTICĂ ÎN EDUCAȚIA STEM/STEAM

Prof. IANC SIMONA
Colegiul Național ,,Alexandru Lahovari" Râmnicu Vâlcea



Educația STEM (Știință, Tehnologie, Inginerie și Matematică), extinsă în modelul STEAM prin integrarea artei și creativității, devine tot mai importantă în formarea tinerilor pentru meseriile viitorului. În acest context, proiectul **Academia BroBots** s-a născut din dorința de a oferi acces egal la educația STEM pentru toți elevii, indiferent de mediul din care provin, și de a promova învățarea aplicată, colaborativă și relevantă. Prin proiectul **Academia BroBots** echipa de robotică a Colegiului Național "Alexandru Lahovari" – **BroBots** (al cărei mentor coordonator sunt) și-a propus și crearea în jurul echipei a unei comunități STEAM la care să fie conectate cât mai multe școli din județul Vâlcea. Proiectul este finanțat de Fondul Științescu Vâlcea 3.0, gestionat de Fundația Comunitară Vâlcea. Fondul Științescu, program de finanțare pentru proiecte educative în domeniile STEAM se vrea a fi o mișcare națională de reenergizare a educației STEM care-i încurajează pe cei pasionați să le arate copiilor – prin experiment, activități practice și joc – acea latură a disciplinelor științifice care cu greu poate fi descrisă în manuale. Dezvoltat de către Federația Fundațiile Comunitare din România (FFCR) cu sprijinul Romanian-American Foundation (RAF), Fondul Științescu este implementat prin fundațiile comunitare locale în 16 orașe din România.

Proiectul nostru (derulat în perioada decembrie 2023 – iulie 2024) și-a propus:

- să creeze o rețea activă de școli în jurul conceptului de educație STEM;
- să asigure accesul elevilor, în special din mediul rural, la tehnologie și metode moderne de învățare;
- să dezvolte competențele tehnice, digitale, sociale și civice ale elevilor prin activități practice și colaborative;
- să promoveze implicarea familiei și a comunității în procesul educațional.

În cadrul proiectului au fost implementate mai multe tipuri de activități, printre care:

- **Ateliere Arduino**, în care 90 de elevi au învățat să construiască și să programeze propriile proiecte tehnice;
- **Ateliere Ozobot Evo**, cu participarea a 550 de elevi, în care roboții educaționali au fost folosiți pentru introducerea noțiunilor de bază în programare și logică;
- **Școala de vară OzoBroBots**, cu 50 de elevi implicați în activități interdisciplinare STEAM; Participanții au descoperit roboțeii Ozobot Evo și modul în care pot fi programați folosind aplicația Aplicația OzoBlockly. De asemenea au putut explora lumea folosind kit-urile Ozobot STEAM kit (OzoGoes On A Seesaw, OzoGoes To The Solar System, OzoGoes To The Sun, Earth & Moon, OzoGoes Around A Sundial).
- **Evenimentul final – BroBotSTEAM Science**, unde echipele participante au prezentat proiectele dezvoltate, au fost jurizate și premiate.

În plus, elevii au desfășurat activități de voluntariat, ecologizare, evenimente locale și campanii de promovare a educației STEM în comunitățile lor.

Rezultate obținute

Rezultate cantitative:

- **15 școli implicate**, dintre care 8 din mediul rural;
- **690 de elevi** beneficiari direcți ai activităților;
- **30 de profesori** formați în utilizarea metodelor STEM;
- **zeci de profesori** participanți la Cercurile pedagogice la care proiectul a fost prezentat;
- **10 elevi voluntari** în rol de traineri, membri ai echipei BroBots;
- zeci de evenimente locale organizate de echipele școlare în comunitate.

Rezultate calitative:

- Elevii au dobândit competențe tehnice și de programare, și-au îmbunătățit capacitatea de lucru în echipă, de rezolvare a problemelor și de exprimare creativă.
- A crescut interesul elevilor pentru știință și tehnologie, iar unii și-au exprimat dorința de a urma studii liceale cu profil STEM.
- Proiectul a contribuit la schimbarea percepției asupra educației: de la învățare teoretică la aplicabilitate practică.
- Implicarea familiei în activități și creșterea prezenței școlare reflectă atractivitatea activităților propuse.
- Proiectul a generat vizibilitate și sprijin comunitar, fiind prezentat pe rețele sociale, în media locală și națională (inclusiv Radio România Actualități).

Unul dintre cele mai valoroase rezultate ale proiectului este dezvoltarea unui **model sustenabil**, bazat pe parteneriate și implicare civică. Cu sprijinul managerului general LEDCO și al altor sponsori, proiectul a continuat și în anul școlar 2024-2025, extinzându-se către mai multe școli și oferind acces la educație STEM pentru și mai mulți elevi.

Planuri viitoare:

- Organizarea unei **comunități de alumni și mentori STEM**;
- Crearea de **resurse educaționale online** și ghiduri practice;
- Extinderea atelierele mobile în alte județe;
- Introducerea componentelor de educație pentru mediu și responsabilitate socială.

Kit-urile Arduino vor rămâne în dotarea școlilor participante, asigurând continuitatea activităților, iar echipa BroBots va păstra roboții Ozobot pentru organizarea viitoarelor ateliere și școli de vară.

Academia BroBots a demonstrat că:

- educația STEM poate fi accesibilă, captivantă și incluzivă;
- elevii învață cel mai bine atunci când sunt implicați activ, au sarcini concrete și văd rezultatele muncii lor;
- tinerii pot fi nu doar beneficiari, ci și formatori, voluntari și agenți ai schimbării în comunitate;
- colaborarea între elevi, profesori, părinți și parteneri locali este cheia succesului în proiectele educaționale.

Academia BroBots este un exemplu concret de **bună practică în educație**, prin care tehnologia, creativitatea și implicarea socială sunt aduse împreună pentru a forma o generație pregătită pentru provocările viitorului. Prin impactul său real și potențialul de replicare, proiectul devine un model valoros pentru alte inițiative educaționale la nivel local și național.

Bibliografie:

1. https://stiintescu.ro/despre-program/
2. https://valcea.stiintescu.ro/despre-program/
3. https://valcea.stiintescu.ro/proiecte-2024/academia-brobots

Educația digitală

Prof. Ochia Mădălina,
Colegiul Național „Mircea cel Bătrân” Rm. Vâlcea

Progresele în tehnologia digitală au permis elevilor să aleagă ce, cum și când să învețe. Învățarea are loc continuu, într-o varietate de contexte și moduri susținute de tehnologii care permit oricărui elev să acceseze cu ușurință informații interne și externe și să interacționeze în rețele cu experți și colegi. Mixarea metodelor face ca învățarea să fie mai eficientă.



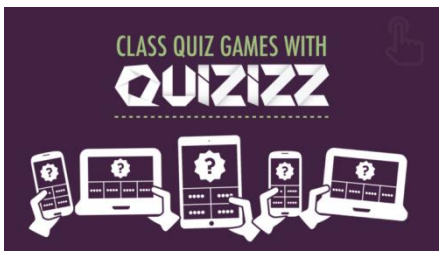


Predarea în mediul online este diferită de predarea ”față în față”, deși, informațiile predate rămân la fel, doar că vor trebui selectate metode interactive de predare, deoarece la distanță este mai greu ca elevii să își mențină concentrarea pe o perioadă mai lungă, astfel și interactivitatea va fi mai dificilă.

În primul rând, informațiile ar trebui structurate. Este necesară folosirea mai multor activități de predare-învățare cu elevii. Teoria ar trebui să ocupe doar 20 de minute din cadrul unei ore de curs. Pentru structurarea informațiilor care urmează să fie predate, se pot utiliza ***prezentările PowerPoint***. Slide-urile vor cuprinde doar cele mai importante informații, astfel, urmând să se dezvolte împreună cu elevi, tema respectivă.

Prezentările PowerPoint trebuie să fie atractive, dar nu obositoare pentru ochi, astfel, alege o temă de culoare și culori care se pot citi. Mai mult, se adaugă imagini și video-uri, dar recomandarea este ca videourile să fie scurte, deoarece se va pierde atenția elevilor. Includerea prea multor informații, va duce la pierderea concentrării și în final, elevul se va plictisi.

Evaluarea sub formă de chestionare și quiz-uri este o metodă de interactivitate care ar trebui practicată la sfârșitul fiecărei ore. Pe Internet există o mulțime de platforme care îți permit să evaluezi gradul de cunoștințe rămase în urma informațiilor predate.



Aceste metode oferă un plus foarte mare pentru cadrele didactice, deoarece față de evaluarea tradițională de la fiecare sfârșit de curs, în care se întreba elevii despre ce au discutat azi la oră, respectivele metode oferă posibilitate de a intra mai în detaliu în cunoștințele asimilate pe parcursul orei, precum și posibilitatea de a-și autoevalua tehnica de predare, deoarece dacă mai majoritatea elevilor au însușit corect informațiile predate, atunci e clar că profesorul face tot ce trebuie.

Proiectul este o metodă complexă de evaluare, de regulă are loc la sfârșitul unui modul sau semestru. Cu această metodă se evaluează progresele pe care elevii le-au făcut în timp. Această metodă pune elevii în situația de a analiza și cerceta informații pe care le-au descoperit singuri. Cu ajutorul accesului la internet și la volumul mare de informații, aceștia vor învăța să-și structureze informația și să o integreze în așa fel într-un proiect încât să fie pe înțelesul tuturor.

De asemenea, pentru ca acest proiect să fie mai interesant de realizat, dar și de prezentat de către elevi, aceștia ar trebui încurajați să utilizez platforme sau alte aplicații online pentru a crea suport vizual pentru proiectul lor, să integreze poze sau videouri despre subiectul ales.



Jocul este o metodă interactivă eficientă în procesul de predare-învățare-evaluare, iar în învățământul la distanță este mai accesibil, ușor de organizat și eficient, există jocuri deja special concepute pentru multe subiecte care sunt predate la școală. Astfel, cadru didactic, trebuie doar să îl identifice sau chiar să îl creeze. Există multe platforme care oferă această opțiune și tutoriale despre cum ar trebui să se folosească platforma.

Elevul trebuie informat că există astfel de jocuri, că ele sunt foarte captivante chiar și pentru profesori.





Concluzii

Indiferent de locul unde se desfășoară procesul de predare-învățare-evaluare, acesta trebuie să fie centrate pe nevoile elevilor, să răspundă diferitelor nevoi de învățare a elevilor, deoarece nu toți elevii învață în același ritm. Dacă materialele didactice vor fi structurate în așa fel încât să plaseze copilul pe primul loc, atunci acesta vor participa la activitățile școlii cu plăcere.

Avantajele metodelor interactive de predare sunt acelea că, folosindu-le, pregătirea devine individuală, ținând seama de caracteristicile personalității, interesele și nevoile fiecărui elev, percepția vizuală se îmbunătățește de mai multe ori, procesul de însușire a materialului educațional este mult simplificat iar activitatea cognitivă a fiecărui elev este intensificată.

Bibliografie

- Brut, M., *Instrumente pentru e-learning. Ghidul informatic al profesorului modern*, Editura Polirom, 2006
- Iepure, C., Vaida, B., Curcubătă, R., *Captivează-ți elevii în ONLINE mai ceva ca în clasă!*
- https://gutenberg.ro

DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR ELEVILOR PRIN ACTIVITĂȚI STEAM – PARALELOGRAMUL

Prof. COCOLOȘ BOGDAN,
Școala Gimnazială Radu Tudoran Comuna Blejoi, județul Prahova

Obiectivele Proiectului:

1. Să înțeleagă proprietățile paralelogramelor.
2. Să dezvolte abilități de rezolvare a problemelor prin activități practice.

3. Să încurajeze creativitatea și gândirea critică prin activități integrate.

Introducere: Paralelogramul este un tip de patrulater cu două perechi de laturi paralele. Acest proiect își propune să exploreze proprietățile paralelogramelor prin metode inovative, folosind abordarea STEAM (Știință, Tehnologie, Inginerie, Artă și Matematică).

Activități Propuse:

1. **Activitatea 1: Explorarea Proprietăților**
    - **Descriere:** Elevii vor lucra în grupuri pentru a descoperi proprietățile paralelogramelor. Fiecare grup va primi un set de forme geometrice și va trebui să identifice caracteristicile acestora.
    - **Materiale:** Forme geometrice din carton, rigle, markere.
    - **Durată:** 40 minute.
2. **Activitatea 2: Crearea Proiectului 3D**
    - **Descriere:** Folosind materiale reciclabile, elevii vor construi un model 3D al unui paralelogram. Aceasta va ajuta la înțelegerea volumului și dimensiunilor.
    - **Materiale:** Cutii de carton, lipici, foarfeci, vopsea.
    - **Durată:** 1 oră.
3. **Activitatea 3: Integrarea Artei**
    - **Descriere:** Elevii vor crea o lucrare artistică inspirată de paralelograme, utilizând tehnici de colaj sau desen. Aceasta va promova creativitatea și expresivitatea.
    - **Materiale:** Hârtie colorată, reviste pentru colaj, lipici, culori.
    - **Durată:** 1 oră.
4. **Activitatea 4: Problema Practică**
    - **Descriere:** Elevii vor rezolva probleme matematice legate de paralelogram, folosind datele obținute din activitățile anterioare.
    - **Materiale:** Fișe de lucru, calculatoare.
    - **Durată:** 30 minute.

Evaluare:

- Evaluarea se va face prin observarea participării elevilor la activități, prezentarea proiectelor 3D și a lucrărilor artistice.
- Elevii vor completa un chestionar pentru a evalua înțelegerea conceptelor matematici legate de paralelogram.

Concluzie: Proiectul își propune să facă învățarea matematicii mai interactivă și mai plăcută, încurajând colaborarea și gândirea critică. Activitățile STEAM vor ajuta elevii să aplice conceptele matematice în contexte practice și creative.

Dezvoltarea Competențelor Elevilor prin Activități STEAM - Media Aritmetică

Profesor Cocoloș Florentina Maria
Școala George Coșbuc Ploiești

Obiectivele Proiectului:

1. Să înțeleagă conceptul de medie aritmetică și importanța acesteia în viața cotidiană.
2. Să dezvolte abilități de analiză și sinteză a datelor prin activități practice.
3. Să încurajeze gândirea critică și creativitatea prin integrarea științelor, tehnologiei, ingineriei, artei și matematicii.

Introducere: Media aritmetică este o noțiune fundamentală în matematică, utilizată pentru a analiza datele și pentru a face estimări. Acest proiect își propune să exploreze media aritmetică prin activități interactive și creative, folosind abordarea STEAM. Elevii vor avea ocazia să aplice teoria în practică, să colaboreze și să dezvolte abilități esențiale pentru viitor.

Activități Propuse:

1. **Activitatea 1: Introducerea Conceptului de Medie Aritmetică**
    - **Descriere:** Profesorul va explica noțiunea de medie aritmetică, folosind exemple din viața de zi cu zi, cum ar fi notele la școală sau temperaturile zilnice. Elevii vor discuta despre cum se calculează media și unde este utilizată.
    - **Materiale:** Prezentare PowerPoint, tablă, markere.
    - **Durată:** 30 minute.
2. **Activitatea 2: Colectarea Datelor**
    - **Descriere:** Elevii vor realiza o sondaj în clasă, colectând date despre diferite subiecte de interes (de exemplu, numărul de ore petrecute la teme, preferințele pentru activitățile de recreere). Fiecare grup de elevi va alege un subiect și va aduna datele necesare.
    - **Materiale:** Fișe de colectare a datelor, pixuri.
    - **Durată:** 40 minute.

3. **Activitatea 3: Calcularea Mediei Aritmetice**
    - **Descriere:** După colectarea datelor, elevii vor calcula media aritmetică a informațiilor adunate. Aceștia vor discuta despre ce înseamnă rezultatul și cum poate fi interpretat.
    - **Materiale:** Calculatoare, fișe de lucru.
    - **Durată:** 30 minute.
4. **Activitatea 4: Crearea unui Grafic**
    - **Descriere:** Elevii vor crea un grafic pentru a ilustra datele colectate și media aritmetică. Aceasta va ajuta la vizualizarea informațiilor și la înțelegerea lor.
    - **Materiale:** Hârtie milimetrică, rigle, culori, programe de grafică (opțional).
    - **Durată:** 1 oră.
5. **Activitatea 5: Proiectul Artistic**
    - **Descriere:** Elevii vor folosi rezultatele obținute pentru a crea o lucrare artistică care să ilustreze media aritmetică, precum un poster sau o prezentare multimedia. Aceasta va combina arta cu matematică, stimulând creativitatea.
    - **Materiale:** Hârtie colorată, markere, laptopuri (pentru prezentări).
    - **Durată:** 1 oră.
6. **Activitatea 6: Prezentarea Proiectului**
    - **Descriere:** Fiecare grup va prezenta rezultatele cercetării lor, explicând modul în care au calculat media aritmetică și ce au descoperit despre datele lor. Aceasta va dezvolta abilitățile de comunicare și prezentare.
    - **Materiale:** Proiectoare, laptopuri, suporturi pentru prezentare.
    - **Durată:** 1 oră.

Evaluare:

- Evaluarea se va face prin observarea participării elevilor la activități, calitatea prezentărilor și creativitatea proiectelor artistice.
- Elevii vor completa un chestionar pentru a evalua înțelegerea conceptului de medie aritmetică și aplicabilitatea sa.

Concluzie: Proiectul își propune să facă învățarea despre media aritmetică mai interactivă și mai relevantă pentru elevi. Prin activitățile STEAM, elevii vor dezvolta nu doar abilități matematice, ci și competențe esențiale pentru viitor, cum ar fi colaborarea, comunicarea și gândirea critică.

PROIECT DIDACTIC

***Şcoala**:Școala Gimnazială „Take Ionescu”*
***Profesor**: Pascaru Mariana*

Disciplina: Limba şi literatura română

Data: 20.01.2024

Clasa: a VIII-a

Unitatea: Unde găsim frumusețea?

Titlul lecţiei: Mesajul textului liric

Tipul lecţiei: lecţie de recapitulare şi de sistematizare a cunoştinţelor

Durata 50 de minute

A. COMPETENŢE GENERALE:

- C1. Participarea la înteracțiuni verbale, în diverse situații de comunicare prin receptarea și producerea textului oral;
- C2. Receptarea textului scris de diverse tipuri;
- C3. Redactarea textului scris de diverse tipuri;
- C4. Utilizarea corectă, adecvată si adecvată a limbii române în procesul comunicării orale și scrise.

B. COMPETENŢE SPECIFICE :

- - exprimarea unui punct de vedere propriu privind reprezentarea aceleiași teme în texte diferite, în vederea evaluării informațiilor , a intențiilor de comunicare și a atitudinilor comunicative;
- - evaluarea informațiilor și a intențiilor de comunicare din texte literare
- - aplicarea constantă a normelor privind etica redactării pentru crearea unor texte originale
- - utilizarea în redactarea unui text propriu a cunoştinţelor de lexic şi de morfosintaxă, folosind adecvat semnele ortografice şi de punctuaţie.
- -valorificarea relației dintre normă, abatere și uz în adecvarea strategiilor individuale de comunicare
- -dezvoltarea gândirii logice și analogice

C. OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- să recunoască principalele categorii semantice învățate;
- să explice formarea unor cuvinte obținute prin mijloacele interne de îmbogățire a vocabularului;

- să recunoască valorile morfologice şi funcțiile sintactice studiate;
- să identifice propozițiile subordonate, precum și termenii regenți și elementele introductive;
- să construiască enunțuri corecte din punct de vedere grammatical și al exprimării;
- să identifice imaginile artistice şi procedeele expresive utilizate în text;
- sa explice folosirea semnelor de punctuatie;
- să recunoască particularitățile textului liric.

D. STRATEGII DIDACTICE:

1)Metode şi procedee:

- conversaţia de reactualizare şi sistematizare a cunoştinţelor;
- explicaţia, harta conceptuală, caligrama, metoda acvariului;
- exerciţiul oral şi scris;

2) Mijloace didactice:

fişe de lucru, https://wordwall.net/resource/8161822 , https://wordwall.net/resource/7126565

3)Forme de organizare:

- activitate frontală, individuală şi pe grupe

***4)Resurse*:**

-materiale: tabla inteligentă, manualul digital și tipărit, caietele elevilor,RED-uri;

-temporale: 50 de minute;

-spațiale: sala de clasă

BIBLIOGRAFIE :

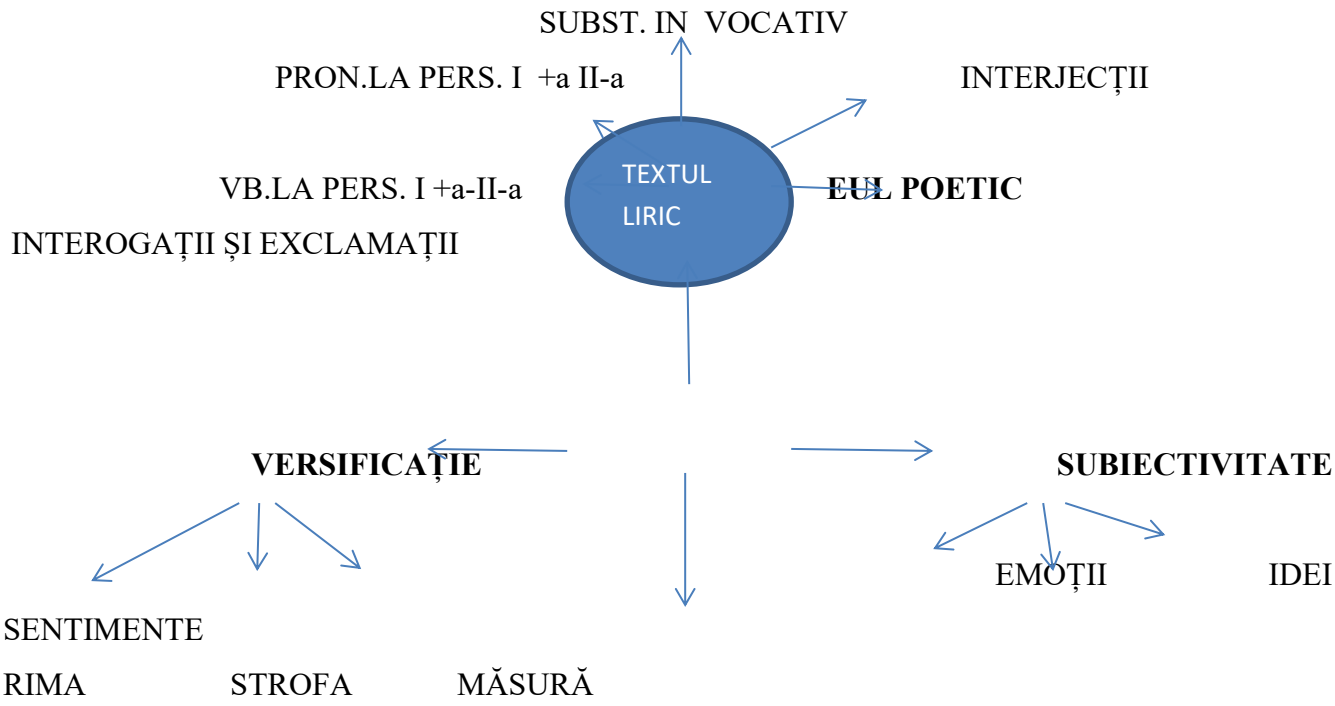
- *Limba română* - Manual pentru clasa a VIII- a, Florentina Sâmihăian, Sofia Dobra, Monica Halaszi, Anca Davidoiu-Roman, Horia Corcheș, Editura ART KLETT, București 2020 ;
- Pamfil, Alina- *Limba şi literatura română în gimnaziu*. *Structuri didactice deschise*, Piteşti, Editura Paralela 45, 2003;
- Ne pregătim pentru Evaluarea Națională ,Limba și literatura română,clasa a VIII-a , Camelia Săpoiu, Mihaela Doboș, Cristina Cergan, Diana Iacob,Natalia Leu, Daniela Martinaș,Mihaela Nicolae,Bogdan Rațiu,Mara Trofin,Anca Vlaicu ,Editura Paralela 45, 2024.

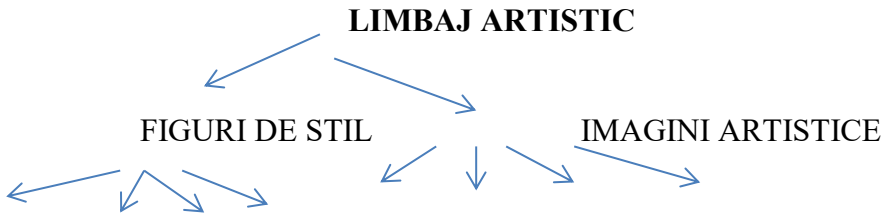
E. DESFĂȘURAREA LECȚIEI

1. EVOCAREA

- Momentul organizatoric; (2 minute)
- Reactualizarea cunoștințelor:

Reactualizarea cunoştinţelor va avea în vedere aspectele vizate de programa şcolară pentru Evaluarea Naţională. Momentul este menit să-i antreneze pe elevi pentru activitatea de recapitulare. Se va realiza o hartă conceptuală cu un soare , care va cuprinde trăsăturile esențiale ale textului liric. (8 minute)





EPITET COMPARAȚIE PERSONIFICARE METAFORĂ VIZUALE AUDITIVE DINAMICE OLFACTIVE

Fișă de lucru individuală https://wordwall.net/resource/8161822.

Completează rebusul următor ținând cont de explicațiile de mai jos. Vei obține pe linia verticală marcată un text literar pe care l-ai studat pe parcursul anilor de gimnaziu

https://www.didactic.ro/r/zakgdz (anexa 1)

2 REALIZAREA SENSULUI

Scenariul didactic

Activitate pe grupe

Elevii sunt împărțiti în 4 grupe a câte 6 elevi , primesc o fișă de lucru și rezolva cerințele în echipă. Apoi,notează la tablă , toate răspunsurile celor patru echipe, într-un blazon.

3.REFLECȚIE

Asigurarea feed-back-ului

- răspunsurile sunt evaluate către profesor;
- se fac aprecieri asupra modului în care elevii au răspuns pe parcursul recapitulării;
- se reiau principalele trăsături ale textului liric;
- elevii rezolvă https://wordwall.net/ro/resource/28440245

4.EXTENSIA

Pentru lecția următoare, elevii vor interpreta două figure de stil diferite din poezia „Din părul tău" de Lucian Blaga.

Fișa de lucru model (preluată din Luminița Cășuneanu, Mihaela Chiribău Albu, Mariana Pascaru „Redactarea fără capcane o mână de ajutor până la nota 10 ...pe tot parcursul vieții" Cartea Românească Educațional, 2022)

Citiți cu atenție textul de mai jos și rezolvați cerințele. Fiecare echipă are la dispoziție 15 minute.

Din oglindă mă privea un trup firav
Cu claviatura coastelor distinctă,
Inima-apăsa pe clape grav
Şi-ncerca să-apară în oglindă.

N-am văzut-o niciodată, dar ştiam,
Ca-ntr-un joc de-a baba-oarba, că-i ascunsă
(Precum inima salcâmului din geam
Coşul pieptului de crengi o face frunză).

Mă-ntrebam de unde l-a-nvăţat şi dacă
E aievea cântu-i uniform,
Şi ca nu cumva în somn să tacă,
Mi-era frică seara să adorm.

(Ana Blandiana, *Copilărie*)

EXPLORARE

1. Notează câte un cuvânt-cheie pentru fiecare strofă a poeziei.

Strofa I _____

Strofa a II-a _____

Strofa a III-a _____

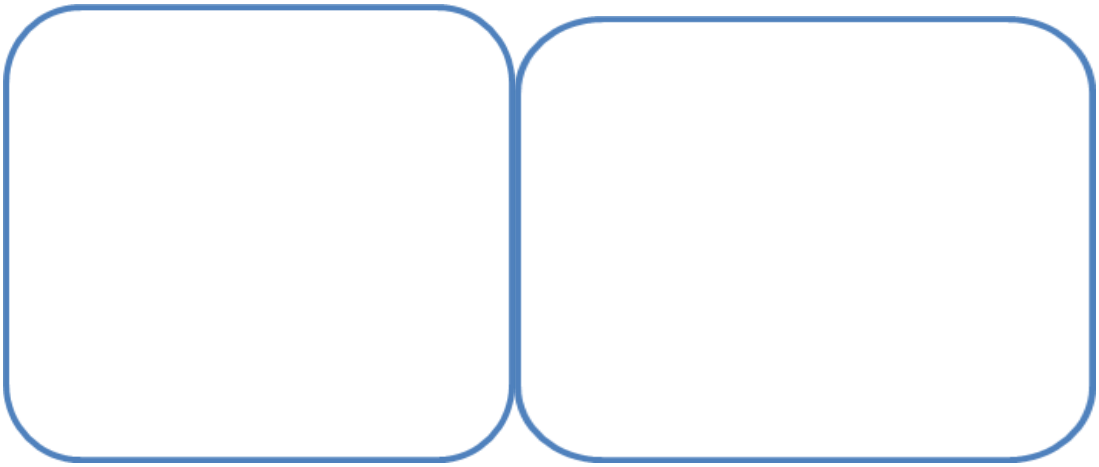
2. Precizează tema poeziei.

_____

3. Selectează din text patru termeni din câmpul lexical al corpului uman.

_____

4. Alege două elemente de simbol poetic și reprezintă-le grafic în casetele de mai jos.



5. Precizează, în 30-50 de cuvinte la ce se referă simbolurile identificate de tine la punctul 4.

_____

_____

_____

_____

_____

6. Transcrie un vers care conține mărcile eului liric.

_____

7. Extrage din text o comparație și o metaforă.

ROLUL EDUCAŢIEI INTERCULTURALE ÎN FORMAREA ARMONIOASĂ A ELEVULUI

Prof. Faităr Cristian Cosmin
Şc. Gimn. Nr. 5, Râmnicu- Vâlcea, Vâlcea

Educaţia înseamnă iluminarea fiinţei, scoaterea la suprafaţă a adevărului, înţelegere şi revelare. Prin educaţie, omul se eliberează de întunericul din el şi din jurul său, intrând în sfera luminii, a adevărului, a binelui, a dreptăţii, a valorilor morale. În acest context, metafora blagiană a luminii este elocventă nu doar pentru cunoaştere, ci şi pentru educaţie în sens larg. Din perspectiva acestei relaţii de intercondiţionare, educaţia poate fi percepută drept „*o construcţie a unui model interior de cunoaştere, apreciere şi acţiune în raport cu lumea în care trăim şi ca o reconstrucţie continuă a acestui model, devenind o formă de adaptare a omului la lume şi a lumii la om.*”[1] Primul colocviu internaţional de prospectivă a conţinuturilor educaţiei, organizat de UNESCO[2] evidenţia importanţa formării omului pentru schimbare, trecându-se de la verbul „savoir” la „être” şi în prezent la „devenir”. Accentul se pune, aşadar, pe capacitatea fiinţei umane de a se adapta exigenţelor vieţii, astfel încât să reuşească să se integreze corespunzător în mediul social. Se consideră necesar nu doar ca tinerii să se adapteze la schimbare, ci şi „*să prevadă schimbările în scopulde a le orienta şi a le stăpâni.*”[3]

Educaţia nu mai este percepută doar în sincronie, urmărindu-se aspectul său în diacronie. Atât dezvoltarea cognitivă, cât şi maturizarea afectivă a omului epocii contemporane, cer o raportare constantă la realităţile contemporane. Dintre „noile educaţii” care răspund dezideratului de mai sus, pot fi menţionate următoarele: Educaţia ecologică, Educaţia pentru mass-media şi pentru comunicare, Educaţia pentru tehnologie şi progres, Educaţia intercultural, Educaţia pentru timpul liber, Educaţia specială a copiilor cu CES. „Noile educaţii” presupun reconsiderarea conţinuturilor şi a obiectivelor educaţiei în contemporaneitate. G. Văideanu[4] apreciază că „noile educaţii” pot fi promovate în cadrul curriculumului şcolar prin integrarea conţinuturilor moderne în cadrul celor tradiţionale, prin organizarea unor module specifice integrate în cadrul disciplinelor existente sau prin realizarea unor sinteze interdisciplinare. Dintre aceste „noi educaţii”, un rol primordial îl are educaţia interculturală, pe fondul migraţiei populaţiei. Astfel, diversitatea culturilor şi a interacţiunilor culturale în cadrul spaţiului de existenţă al unei populaţii devine un fenomen obişnuit şi una dintre principalele caracteristici ale existenţei comunităţilor şi indivizilor în contemporaneitate. Educaţia interculturală vizează paliere precum

[1] Vinţanu, Nicolae - *Educaţia adulţilor*, Bucureşti, EDP, 1998
[2] *Les reformes de l’ education; experiences et perspectives*, UNESCO, 1980
[3] Idem 2
[4] Văideanu, G. - *Educaţia la frontiera dintre milenii*, Ed. Politică, Bucureşti, 1988

„*acceptarea altuia, toleranţă, cooperare, dar şi afirmarea propriei poziţii*”[5] Evitarea segregării devine deziderat primordial al acestui tip nou de educaţie. Este posibil ca multe conflicte interetnice să fie cauzate chiar de lipsa cunoştinţelor legate de cultura fiecăreia dintre părţile implicate în altercaţia respectivă sau în disensiunea apărută. Tocmai din acest punct de vedere, educaţia interculturală constituie una din condiţiile esenţiale menite a conduce la ameliorarea relaţiilor dintre locuitorii aparţinând unor culturi diferite, precum şi a raporurilor interumane în general. UNESCO evidenţiază într-un document faptul că „*o bună educaţie culturală trebuie să-i permită persoanei de a transcede aspectele culturii sale, percepute ca fiind limitative şi a pune în libertate aspiraţiile sale care sunt paralizate ca într-o cămaşă de forţă*.”[6] Interculturalismul este perceput ca o modalitate de afirmare a propriei identităţi, dar şi ca o promovare a egalităţii dintre indivizi, în speranţa eliminării oricărei urme de discriminare. O variantă a educaţiei interculturale o reprezintă parteneriatele, menite a facilita socializarea, întâlnirea, schimbul de idei dintre copiii de diverse naţionalităţi. Scopul ar putea fi şi acela de-a lucra împreună la realizarea unui anumit proiect, perioadă în care să se împrietenească sau măcar să se creeze o anumită punte lingvistică sau culturală care să ilustreze ideea că, deşi suntem diferiţi, suntem totuşi la fel: fiinţe capabile a aprecia valoarea, indiferent de unde vine aceasta. Astfel de parteneriate educaţionale sau schimburi de experienţă s-ar putea derula pe tot parcursul anului şcolar, dar, mai ales, în Săptămâna Altfel, denumită sugestiv Săptămâna „Să ştii mai multe, să fii mai bun”. S-ar învinge astfel şi pragul psihologic al timidităţii care constituie de multe ori o barieră în comunicarea didactică. Copiii ar putea prezenta un scurt program artistic: cântece, dansuri, dramatizări ale unor pasaje sau opere reprezentative pentru literatura respectivă, pentru a împărtăşi în felul acesta specificul cultural al zonei sau ţării din care provin. De asemenea, ar fi interesant ca fiecare participant să aducă anumite imagini sau informaţii legate de tradiţiile sau obiceiurile zonei, prezentate în manieră Power Point. Valorizarea momentelor s-ar putea realiza prin aplauze, aprecieri verbale sau oferirea unor suveniruri simbolice specifice locului de unde provin. Conform unui plan stabilit de organizatori, copiii ar avea apoi şansa de-a lucra în echipe mixte, urmând a fructifica informaţiile aflate anterior. Ar putea folosi cunoştinţele legate de ţara respectivă, referitoare la tradiţii, artă culinară, steaguri, obiective turistice, etc., pentru a realiza panouri sau postere elocvente pentru zona pe care au tras-o la sorţi. În felul acesta, copiii din diferite zone ar avea posibilitatea de-a coopera, astfel încât produsul muncii lor să fie unul demn de laudă. S-ar elimina egoismul şi s-ar încuraja solidaritatea, spiritul de echipă şi dorinţa de-a vedea că, deşi sunt diferiţi, pot avea acelaşi ţel pentru care să lupte şi să dea tot ce-i mai bun în ei. Până la urmă, grupul s-ar suda şi ar putea deveni o echipă care să vizeze acelaşi

[5] Cucoş, Constantin - *Pedagogie şi axiologie*, Bucureşti, EDP, 1995.
[6] *Les reformes de l' education; experiences et perspectives*, UNESCO, 1980

obiectiv. Prin comunicare, s-ar putea elimina astfel eventualele prejudecăţi care ar fi putut să conducă la posibile animozitaţi care să nu fi avut un motiv întemeiat. Cheia armoniei devine comunicarea prin care se realizează cunoaşterea celui de lângă noi, dar şi a sinelui. Depăşirea anumitor preconcepţii înseamnă libertate în gândire, fără constrângeri artificiale. Este calea prin care omul devine „*un candidat*" la *creştinul în adevăratul sens al cuvântului*, cel care reuşeşte, nu neapărat să-şi iubească aproapele, ci măcar să-l accepte, să-l ajute la nevoie şi să nu-i facă niciun rău.

Aşadar, se poate afirma cu certitudine că educaţia interculturală, deschisă multiplelor valori culturale, constituie unul dintre răspunsurile nevoilor existenţiale ale individului şi ale oricărei comunităţi în condiţiile societăţii contemporane. Fiecare societate va culege ce-a semănat, mai devreme sau mai târziu. Pentru a fi mândri de rezultatele muncii depuse, este indicat un grad ridicat de implicare, de dăruire şi de empatizare cu problemele educabililor, mai ales a celor de natură emoţională, de integrare sau de adaptabilitate a acestora. Se recomandă găsirea unor soluţii optime, ţinându-se seama de particularităţile individuale şi de vârstă ale elevilor. Se ştie că fiecare copil este unic, fiind înzestrat de divinitate cu un „talant" care ar trebui fructificat, scos la lumină în tumultul întunecat al vieţii şi făcut să strălucească, pentru a-i pune în evidenţă aptitudinile native. Să pledăm, astfel, prin intermediul educaţiei interculturale, pentru promovarea toleranţei şi a egalităţii de şanse, indiferent de naţionalitate, dar , mai ales, pentru afirmarea plenară a personalităţii oricărei fiinţe.

Bibliografie:

- Cucoş, Constantin - *Pedagogie şi axiologie*, Bucureşti, EDP, 1995
- *Les reformes de l' education; experiences et perspectives*, UNESCO, 1980
- Radu, Ion. T; Ezechil, Liliana, *Pedagogie. Fundamente teoretice*, Bucureşti, Ed. Integral, 2002
- Valeriu, Dumitru - *Managementul clasei de elevi,* Râmnicu- Vâlcea, Editura Proşcoala, 2017
- Văideanu, G. - *Educaţia la frontiera dintre milenii*, Bucureşti, Ed. Politică, , 1988
- Vinţanu, Nicolae - *Educaţia adulţilor*, Bucureşti, EDP, 1998

MODERNIZAREA COMUNICĂRII ÎN EDUCAȚIE

Înv. Preda Simona,
Școala Gimnazială Galicea

La început a fost Cuvântul!... Dumnezeu a creat lumea prin Cuvânt. Totul este comunicare!... Deosebit de elocventă în acest sens este o afirmaţie a Pr. Dumitru Stăniloae care considera că „Lumea ni

s-a dat pentru comunicare între noi, penru a ne ajuta, prin ea, pe noi înşine." Omul exteriorizează sinele prin comunicare.

În ansamblu, ***COMUNICAREA*** reprezintă un proces complex de transmitere a informaţiilor în cadrul unui cuplu pragmatic format din emiţător şi receptor. Ea face posibilă coexistenţa indivizilor şi stă la baza raporturilor interumane. Sub orice formă, omul comunică: fie că verbalizează, fie că tace, fie prin mimică şi gestică, individul are *întotdeauna* un cuvânt de spus. Comunicarea este percepută ca element fundamental al existenţei umane.

PERSUASIUNEA reprezintă o formă de influenţare. Aceasta este modalitatea de argumentare prin intermediul căreia o persoană încerceacă să convingă o altă persoană sau un grup de persoane să creadă sau să facă un anumit lucru. Persuasiunea este un proces de ghidare al oamenilor pentru a adopta idei, atitudini sau acţiuni (raţionale sau mai puţin raţionale). Ea se bazează pe discuţii şi „atractivitatea prezentării" în locul folosirii mijloacelor de forţă. La o privire mai atentă, este vorba chiar de societatea în care convieţuim.

Un exempu elocvent îl reprezintă ***mijloacele de comunicare în masă***. Acestea reprezintă un sector al comunicării sociale– presă scrisă, audiovizual, un sub-sector- cotidiene, reviste,radio, televiziune prin cablu sau un organ anume: un ziar, o revstă, un post de radio sau tv. Mijloacele de comunicare în masă care au o uriaşă forţă de persuadare, de influenţare a consumatorului de informaţie, a publicului larg care „ înghite" momeala şi o „ mestecă " cu mare plăcere, de cele mai multe ori în mod inconştient. Acest lucru este valabil în mai toate domeniile, pornind de la cel comercial şi continuând cu cel al vieţii publice şi politice. Astfel apare ***MANIPULAREA***. Aceasta reprezintă o formă des întâlnită în viaţa cotidiană, o formă extremă a persuasiunii, o acţiune prin care un actor social (persoană, grup, colectivitate) este determinat să gândească şi/sau să acţioneze într-un mod compatibil cu interesele iniţiatorului, şi nu cu interesele sale, prin utilizarea unor tehnici de persuasiune şi distorsionând intenţionat adevărul, lăsând însă impresia libertăţii de gândire şi de decizie.

Diferenţa dintre *manipulare şi persuasiune* constă în faptul că actorul social persuadat **cunoaşte** intenţia celui care foloseşte această tehnică pentru convingere, pe când în manipulare cel manipulat **nu este conştient** de intenţia celui care se foloseşte de acest proces de convingere. Fără îndoială că din momentul în care acceptăm să facem parte din societatea modernă, suntem în permanenţă agresaţi de către manipulări, persuadări şi manipulatori. De când venim pe lume, suntem obligaţi, prin legea firii să acceptăm voit sau nu, nedreptăţile, manipulările din toate părţile şi credinţa într-o viaţă "liniştită".

Consider că cei mai mulţi dintre oameni au o vagă idee despre tehnicile de manipulare şi persuasiune şi rezultatele lor. De aceea, majoritatea indivizilor, chiar şi în mod conştient cad în capcana "informaţiei folositoare". În acest fel, exemplele concrete vin să susţină cele menţionate: ziarele,

revistele de scandal, televiziunea, Internetul(care va fi tratat in cele ce urmează ca metoda clară de persuadare şi manipulare) sunt canale de comunicare care satisfac o nevoie fundamentală a omului modern însetat de cunoaştere: ***informaţia.*** Însă aceste canale realizează mai mult decât simpla informare. Ele influenţează în mod cert orientarea şi dirijează opinia publică, interesele şi motivaţiile indivizilor , conştiinţele chiar dincolo de propria voinţă, persuadând şi manipulând " oile rătăcite" ale societăţii.

Mass-media, în special televiziunea denumită sugestiv *regina mass-media modernă* şi **Internetul** (care s-a dezvoltat şi a acaparat întreg mapamondul) pot merge chiar până la distrugerea discernământului, instalarea unei apatii. Acestea duc la crearea unei totale dependenţe(a se observa comportamentul tinerilor a căror "aer" îl reprezintă internetul, chatul, jocurile, etc) şi, în cel din urmă la distrugerea vieţii, a voinţei de a înţelege şi a acţiona.

REALITATEA COTIDIANĂ este una singură, iar modul în care ne raportăm la ea este diferit în funcţie de perspective, cunoştinţe, de intelect, într-un cuvânt în funcţie de grila de lectură proprie fiecăruia (determinată de cunoaştere şi de starea emoţională).

În fapt, **comunicarea** este determinată de nivelul cultural, de bagajul intelectual pe care îl posedă fiecare individ, iar limba şi sensul dat cuvintelor reprezintă expresia şi măsura fiecăruia. Prin utilizarea chat-ului, a messenger-ului , **comunicarea** şi-a pierdut esenţa, limbajul a devenit facil, căpătând noi forme:*asl, pls, sal*, etc. Acesta este limbajul "mutilat" utilizat de cele mai multe ori în zilele noastre de către generaţia tânără, care reprezintă *viitorul de mâine.*

John Lyons, în *Introducere în lingvistica teoretică,* făcând distincţie între „a avea un sens" şi „a fi semnificativ", avansează ideea că orice cuvânt are un sens, dar sintagmele şi propoziţiile pot să fie semnificative sau nu. Contextul situaţional, înţeles în accepţiunea cea mai largă drept situaţia spaţio-temporală în care se produce enunţul şi fondul de cunoştinţe, convenţii, credinţe, presupoziţii acceptat tacit de interlocutori, determină proprietatea aceasta a enunţului. Când producerea lui este determinată complet de context, enunţul nu are sens, deoarece proprietatea de a fi semnificativ implică alegere. Anularea posibilităţii de a alege atrage după sine anularea capacităţii de a semnifica, „din acest punct de vedere lipsa de sens este doar cazul limită al deplinei predictibilităţi"[7].

Bibliografie :

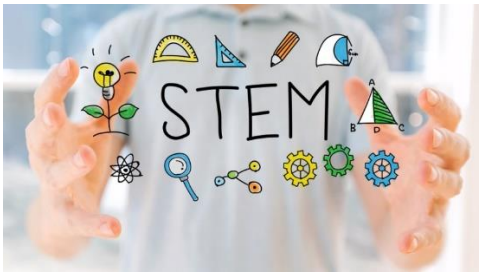
1. Bertrand, Claude- Jean– *O introducere în presa scrisă şi vorbită,* Editura Polirom, Iaşi, 2000

2. Şelaru, Vasile – Coman, Claudiu- *Comunicarea între informare şi manipulare,* Editura All Back, Bucureşti, 2005

[7] J. Lyons, *Introducere în lingvistica teoretică*, p.466.

STEAM – UN MIJLOC DE DEZVOLTARE NEURO-APLICATIVĂ A ELEVULUI DE TOATE VÂRSTELE

Dogaru Nicuta Aura
CNI Matei Basarab, Rm. Vâlcea



„Dacă le predai elevilor de azi așa cum ai facut-o ieri, le furi ziua de mâine.” John Dewey

Lumea se schimbă rapid la nivel global, tehnologia ne face stilul de viață din ce în ce mai simplu, dar, în același timp, aceste progrese provoacă impacturi sociale și culturale de neimaginat. Dacă mai are nevoie de prezentare, STEAM este o metodă activă, aplicată, constructivistă, de a „învăța prin a face”. Educația STEAM contribuie la îmbunătățirea motivației elevilor, la dezvoltarea abilităților practice și, nu în ultimul rând, ajută la dezvoltarea încrederii în sine prin obținerea de rezultate concrete, realizate de elevii înșiși.

Educația STEAM implică metode de înțelegere și aplicare a unei forme integrate de învățare care seamănă cu viața reală. Componenta cheie a STEAM este integrarea și predarea interdisciplinară/transdisciplinară și implică proiectarea de soluții creative pentru probleme din lumea reală.

STEAM cuprinde cei 4C identificați drept cheie în educația secolului XXI:

- Creativitate
- Colaborare
- Critical thinking (gândire creativă)
- Comunicare.

Educația STEAM a încorporat **gândirea de tip design și procesul de proiectare** pentru a oferi o soluție bazată pe abordarea rezolvării problemelor. Oferă oportunități de învățare experiențială și oferă elevilor posibilitatea de a gândi critic și de a se autoeduca. Copiii sunt pur și simplu provocați să preia o problemă și să o rezolve. Prin **gândirea critică** ei trebuie să își pună întrebări și să afle răspunsuri.

Greșelile sunt de apreciat în acest proces, deoarece reprezintă faptul că ceva nu a mers bine și va trebui să vedem „ce?”, dar să găsim și soluția potrivită. De aici înțelegem că acest tip de educație încurajează **perseverența.** Copiii sunt încurajați să asculte opiniile celorlalți și să împărtășească

cunoștințe. Învață că pot sprijini lumea într-un mod pozitiv prin noile cunoștințe acumulate ce le vor pune în aplicare.

Puncte importante în predare:

1. Focus - În acest pas, profesorul selectează o întrebare esențială sau o problemă pe care o transmite elevilor. Acesta se concentrează ca întrebarea sau problema să fie bine focusată, clară și cu referință atât pe partea STEM, cât și pe arte.

2. Detaliu - Este pasul procesului în care se caută răspunsul sau rezolvarea problemei. Tot în această fază se găsesc corelații între mai multe domenii și implicit o mulțime de informații, abilități sau procese cheie pe care elevii trebuie să le adreseze deja.

3. Descoperirea - Este etapa în care profesorul poate analiza lacunele pe care le au elevii în abilitățile și procesele lor proprii.

4. Aplicarea - După ce elevii au toate informațiile și au analizat soluțiile actuale, ei pot începe să-și creeze propriile soluții și procese de rezolvare a problemei. Aici utilizează abilitățile proprii, procesele și cunoștințele ce au fost acumulate în etapele anterioare.

5. Prezentarea - Această fază a procesului pune accentul pe împărtășirea cu ceilalți. Fiecare își expune părerea, exprimă un feedback și primește unul. Este momentul când învață să ofere și să primească contribuții.

6. Legătura - Se referă la bucla ce închide activitatea. Este menită să dea elevilor posibilitatea de a reflecta asupra procesului lor și a feedback-ului primit. Pe baza acestei reflecții elevi vor fi capabili să se autocorecteze și să îmbunătățească propriile abilități, deprinderi și cunoștințe.

Beneficiile educației STEAM:

- trezește interesul elevilor prin faptul că împletește știința cu arta;
- intervine în dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor;
- elevii se implică în procesul de învățare;
- împărtășesc cu ceilalți ideile proprii sau descoperirile, fac asta cu plăcere;
- dezvoltă abilitățile de comunicare;
- dezvoltă sentimentului de empatie;
- dezvoltă participanții din punct de vedere cognitiv;
- dezvoltă creativitatea și imaginația;
- clădește baza unui viitor adult ce deține capacități, deprinderi și soluții;
- formează inovatori, educatori și lideri ai secolului XXI.

Este nevoie de timp și grijă pentru a lua în considerare posibilitățile pe care le oferă educația STEAM pentru transmiterea informațiilor în diverse moduri de a cunoaște și de a fi. De asemenea, este nevoie de efort susținut pentru a rezista tiparelor de gândire care au orientat abilitățile cognitive și pentru a crea noi modalități epistemologice de învățare din perspectiva educației STEAM. Este important ca profesorii să se implice în construirea de parteneriate la nivel local și să faciliteze realizarea de activități caractersitice educației STEAM prin promovarea unei pedagogii creative.





STEM la Energetic!

Prof. Marilena Matei,
Colegiul Energetic Rm.Vâlcea

In cadrul anului 3 al Acreditarii Erasmus pentru mobilități in domeniul Educației Școlare s-a derulat in perioada 5-13.04.2025, fluxul pentru Mobility group elevi si activități tip job-shadowing, la Gul Sheri Anadolu Lisesi Isparta, Turcia, școala cu profil similar Colegiului Energetic din Rm. Vâlcea, România.

Cei 13 elevi si 5 profesori participanți au asistat la ore de Informatică, Electronică aplicată, Comunicare profesională, aplicații practice AutoCad - 3D printing, fiind prezentate și produse realizate prin printare 3D, in cadrul proiectului e-twinning **3D PRINTING FOR FUTURE**. Exceland la participarea la concursuri naționale si internaționale, atât elevii români, cat si colegii turci au prezentat rezultatele deosebite la olimpiade de profil, și concursuri de robotică.

Activitățile de mobilitate cu scop de învățare ce decurg din nevoile identificate la nivelul scolii, vizează realizarea unui nucleu STEM profesori-elevi la nivelul școlii, necesar pentru participarea cu succes a elevilor la competițiile și examenele de competențe profesionale, filiera tehnologică, profil tehnic din domeniile studiate(electronica și automatizări, electromecanica ,electric, mecanica, resurse naturale și protecția mediului)

Integrarea comunicării media si a instrumentelor metodologice moderne in procesul de predare-învățare, realizarea unei baze de date interdisciplinare, vor duce la organizarea eficienta a resurselor de timp si spațiu ,atât pentru profesori, cât și pentru elevi, aceștia devenind atrași de domeniul tehnic. In acest sens este esențiala preluarea de modele educaționale, practici care funcționează in a aborda actul educațional in mod flexibil, interactiv, aplicabile atât la clasa face-to-face sau online, cat si pentru activitățile de pregătire suplimentara pentru concursuri si examene

Povestea continuă!



Dezvoltarea competențelor elevilor prin activități STEAM

Informatician Vasile Costin
Colegiul Național de Informatică „Matei Basarab”

În contextul unei societăți în continuă schimbare, cu accent tot mai mare pe inovație, gândire critică și tehnologie, școala are responsabilitatea de a adapta metodele de predare pentru a răspunde cerințelor secolului XXI. În acest sens, abordarea STEAM (Știință, Tehnologie, Inginerie, Arte și Matematică) oferă un cadru educațional interdisciplinar care stimulează dezvoltarea competențelor esențiale pentru viitor. Pentru un profesor de informatică, integrarea principiilor STEAM în activitățile didactice devine nu doar o oportunitate, ci o necesitate.

STEAM se bazează pe ideea că învățarea trebuie să fie integrată, relevantă și ancorată în realitate. Acest model educațional încurajează elevii să exploreze probleme complexe, să colaboreze în echipe și să aplice cunoștințele teoretice în proiecte practice. Prin combinarea logicii matematice, a experimentului științific, a tehnologiei, a creativității artistice și a gândirii inginerești, elevii își dezvoltă competențe transversale și își formează o gândire flexibilă și adaptabilă.

Informatica joacă un rol central în activitățile STEAM, întrucât oferă instrumente și metode moderne de rezolvare a problemelor, modelare, simulare și automatizare. Prin proiecte care implică programare, robotică educațională, dezvoltare de aplicații sau utilizarea inteligenței artificiale la nivel de bază, elevii nu doar învață concepte teoretice, ci le aplică în contexte reale, relevante pentru lumea în care trăiesc.

De exemplu, dezvoltarea unei aplicații mobile care să sprijine colectarea selectivă a deșeurilor combină competențe din informatică (programare), matematică (algoritmi și structuri de date), știință (cunoștințe despre reciclare), arte (designul aplicației) și inginerie (posibil integrare cu senzori). Astfel, elevii învață activ, colaborativ și creativ.

Participarea la activități STEAM favorizează formarea și consolidarea următoarelor competențe:
1. Gândirea critică și rezolvarea de probleme

2. Competențe digitale

3. Lucrul în echipă

4. Creativitate și inovație

5. Autonomie în învățare

În cadrul orelor de informatică, activitățile STEAM pot fi implementate prin:
-Proiecte interdisciplinare (ex: crearea unui site educațional pentru promovarea lecturii)
-Participarea la concursuri și hackathoane tematice

-Colaborări între discipline (informatică – fizică – arte vizuale)

-Cluburi de robotică sau programare

Activitățile STEAM oferă un cadru ideal pentru formarea elevilor ca viitori cetățeni activi, capabili să facă față provocărilor unei societăți digitale. Pentru profesorul de informatică, implicarea în astfel de demersuri înseamnă o deschidere către predarea creativă, interdisciplinară și relevantă. Prin valorificarea potențialului educațional al STEAM, școala devine un spațiu dinamic, în care învățarea capătă sens și utilitate.

Abecedarul Pixelat –
Un Ghid Metodic pentru Învățarea Creativă prin Tehnologie

Prof.înv.primar Richițeanu Gina-Eugenia
Prof.înv.primar Popescu Mirela
Colegiul Național de Informatică Matei Basarab, Rm. Vâlcea

Abecedarul Pixelat este un proiect educațional inovator, conceput pentru a transforma **învățarea alfabetului și dezvoltarea creativității** într-o experiență digitală interactivă. Acest ghid metodic oferă profesorilor și elevilor **o abordare vizuală și ludică**, combinând elemente de design digital cu **exprimarea artistică și dezvoltarea cognitivă**.

1. Conceptul ghidului Abecedarul Pixelat

Ne-am dorit să creăm un material care să fie mai mult decât un simplu suport educațional – **o punte între lumea digitală și procesul de învățare**.

Eu am ales **Canva** ca platformă de creație, pentru că îmi oferă libertatea de a îmbina **designul grafic, educația vizuală și dezvoltarea emoțională**.

Colega mea, Mirela Popescu, a contribuit la **structurarea spațiului de lucru prin grilele de pătrățele realizate în Word**. Această parte a proiectului a fost esențială, oferind **un cadru clar și organizat** pentru activitățile de colorare și design ale elevilor, dar, în aceeași măsură creând un echilibru între **creativitatea liberă și structura vizuală necesară în procesul de învățare**.

Prin acest ghid:

- **Elevii descoperă alfabetul într-un mod vizual și interactiv**.
- **Își dezvoltă creativitatea prin colorit digital și design personalizat**.
- **Învățarea devine mai intuitivă, fără presiune și rigiditate**.

2. Structura ghidului

Ghidul **Abecedarul Pixelat** este organizat în secțiuni clare, care permit **explorarea și învățarea pas cu pas**.

📖 **Literele alfabetului** – Fiecare literă este ilustrată prin elemente grafice și exerciții de colorare.

🎨 **Activități creative** – Elevii pot experimenta reproducerea imaginilor finale cu nuanțe, forme și compoziții digitale.

🧠 **Exerciții de reflecție și asociere** – Îi ajută pe copii să lege **simbolurile vizuale de cuvinte și concepte**.

3. Rolul tehnologiei în procesul educațional

Tehnologia poate deveni un instrument de **dezvoltare personală și emoțională**, iar **Abecedarul Pixelat** demonstrează acest lucru prin metode inovatoare:

✨ **Coloratul ca formă de relaxare** – Contribuie la **reducerea stresului și îmbunătățirea concentrării**.

✨ **Lucrul interactiv stimulează răbdarea** – Elevii își organizează ideile într-un mod **structurat și creativ**.

✨ **Gândirea vizuală dezvoltă imaginația** – Designul digital îi ajută pe copii să învețe prin **forme, culori și compoziții**.

4. Experiența mea de lucru în Canva

Realizarea ghidului **Abecedarul Pixelat** în **Canva** a fost un proces de **explorare vizuală și pedagogică**:

🎨 **Designul creativ** – M-a ajutat să văd cum **simbolurile și culorile influențează învățarea**.

💡 **Flexibilitatea platformei** – Mi-a oferit posibilitatea de **a adapta fiecare pagină**, pentru a face materialul cât mai intuitiv.

🚀 **Interactivitate și accesibilitate** – Elevii pot **experimenta, personaliza și exersa** într-un mod natural.

5. Recomandări

Ghidul **Abecedarul Pixelat** este mai mult decât un suport didactic – este o **experiență educațională integrată**, care combină **tehnologia cu creativitatea**. Prin acest material, elevii nu doar **învață alfabetul**, ci **descoperă lumea digitală într-un mod armonios, ludic și relaxant**.

Vă invităm să-l descoperiți pe-ndetele și în ritm propriu, accesând linkul:
https://www.canva.com/design/DAGbJJA8p1A/qfARUUCid_CmNV4RIDWi3w/view?utm_content=DAGbJJA8p1A&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=hd860eb7609

Afectivitatea și importanța acesteia

Prof. Maier Mirela
Școala Gimnazială Nr. 5 Rm. Vâlcea

Activitatea umană, în afara axei motivație – scop, esențială pentru buna ei desfășurare, trebuie să dispună și de un puternic suport energetic. Când ne întâlnim cu o serie de situații noi, neprevăzute, când trebuie să facem față acțiunii unor factori pertubatori, mijloacele pur intelectuale sunt absolut necesare, dar nu și suficiente. În asemenea împrejurări se impune cu stringență reactivarea. Acest lucru este posibil de realizat cu ajutorul unor noi procese psihice pe care le denumim procese afective. Omul nu se raportează indiferent la realitate, dimpotrivă, obiectele, fenomenele, evenimentele care acționează asupra lui au un ecou, o rezonanță în conștiința sa, trezesc la viață anumite trebuințe, corespund sau nu nevoilor lui, îi satisfac sau nu interesele, aspiratiile, idealurile. În cadrul proceselor afective, pe prim plan se află nu atât obiectul, cât valoarea și semnificația pe care aceasta o are pentru subiect. Nu obiectul în sine este important, ci relația dintre el și subiect, pentru că numai într-o asemenea relatie obiectul capătă semnificatii în funcție de gradul și durata satisfacerii trebuințelor. Deși strâns legate și în interacțiune cu toate celelalte fenomene psihice, procesele afective au propriul lor specific. Afectivitatea este o vibratie concomitent organică, psihică și comportamentală, ea este tensiunea întregului oganism cu efecte de atracție sau respingere, cautare sau evitare.

Procesele psihice care reflectă relațiile dintre subiect și obiect sub formă de trăiri, uneori atitudinale, poartă denumirea de procese afective. Cu o formulă mai generală am putea spune că afectivitatea reprezintă rezonanța lumii în subiect și vibrația subiectului în lumea sa.

Polaritatea proceselor afective constă în tendința acestora de a gravita fie în jurul polului pozitiv, fie în jurul polului negativ, și aparte ca urmare a satisfacerii sau nesatisfacerii diferențiate a trebuințelor, aspirațiilor. De obicei, procesele afective sunt cuplate doua câte doua în perechi cu elemente contrare: bucurie – tristețe, simpatie – antipatie, entuziasm – deprimare, iubire – ura etc. Polaritatea se exprimăa în caracterul plăcut și neplăcut al starilor afective.

Intensitatea proceselor afective indică forța, tăria, profunzimea de care dispune la momentul dat trăirea afectivă.

Durata proceselor afective constă în întinderea, persistența în timp a acestora, indiferent dacă persoana sau obiectul care le-a provocat sunt sau nu prezente.

Mobilitatea proceselor afective exprimă fie trecerea rapidă în interiorul aceleiași trăiri emoționale de la o faza la alta, fie trecerea de la o stare afectivă la alta.

Expresivitatea proceselor afective constă în capacitatea acestora de a exterioriza, de a putea fi ‘’văzute’’, ‘’citite’’, ‘’simțite’’. Exteriorizarea, manifestarea în afară se realizează prin intermediul unor semne exterioare care poartă denumirea de expresii emotionale.

Functia reflectorie

Ca orice proces psihic și procesele afective dispun de un conținut reflectoriu propriu. Formularea dată ceva mai înainte se cere a fi aprofundată și explicată. Relația subiectului cu obiectul nu este atemporală și spațială, ci se realizează într-un timp și într-un spatiu determinat. Corelarea tuturor factorilor prezenți la un moment dat, dă naștere la un anumit context, situatie, împrejurare de viață. Trăirile afective reflectă de fapt, nu relația în sine, ci relația integrată si subordonată acestor situații și împrejurări de viața, extrem de concrete și diferențiate între ele. Fiecare individ își reflectă propriile sale situații și împrejurări de viată așa cum le-a trăit, cum le trăiește sau cum ar dori să le trăiască.

Funcția adaptiv reglatorie

Componenta afectivă a personalității nu se epuizează în emoțiile de moment, dimpotrivă, ea are o consistență și durabilitate în timp, fapt care permite constituirea unor adevărate profiluri emoționale. Aceste profiluri, mai ales ultimele doua, au ridicat problema rolului afectivității în viața individului. Unii autori au considerat că emoțiile, prin starea de agitație difuză, prin intensitatea și desfășurarea lor tumultoasă dezorganizează conduita umană. Altii autori susțin, din contră, că emoția prin mobilizarea energetică a întregului organism organizează conduita.

Procesele afective au un rol important în susținerea energetică a activității.

Procesele afective primare au un caracter elementar, spontan, sunt slab organizate, mai aproape de biologic și mai putin elaborate cultural, ele tind să scape conștient, rațional. În categoria acestora includem:

a) tonul afectiv al proceselor cognitive , care se referă la reacțiile emoționale ce însotesc și colorează afectiv orice act de cunoaștere: o senzatie, o amintire …
b) trăirile afective de proveniență organică sunt cauzate de buna sau proasta functionare a organelor interne.
c) afectele sunt forme afective simple, primitive și impulsive, puternice, foarte intense și violente, de scurtă durată, cu apariție bruscă și desfasurare impetuasă.

Procesele afective complexe beneficiază de un grad mai mare de conștientizare și intelectualizare. Acestea cuprind:

a) emoțiile curente care sunt forme afective de scurtă durată, active,

intense, provocate de însușirile separate ale obiectelor.

b) emoțiile superioare, legate nu atât de obiecte, cât de o activitate pe care o desfășoară individul.

c) dispozițiile afective sunt stări difuze, cu intensitate variabilă și durabilitate relativă.

Procesele afective superioare se caracterizează printr-o mare structurare și raportare valorica, situată nu la nivel de obiect, ci la nivel de personalitate depășind prin conținutul și structura lor stările emoționale disparate și tranzitorii.

a) sentimentele sunt trăiri afective intense, de lungă durată, relativ stabile, specific umane, condiționate social – istoric.

b) pasiunile sunt sentimente cu o orientare, intensitate de gradul de stabilitate și generalitate foarte mare, antrenând întreaga personalitate.

Trebuie distinse două mari forme de afectivitate, și anume afectivitatea individuală care este generată și trăită de individ în funcție de particularitățile sale psihoindividuale, fără ca ea să influențeze stările afective ale altor persoane, și afectivitatea de grup sau intragrupala, care vizează combinarea spontană a emoțiilor și sentimentelor individuale, soldată cu apariția unor stări afective comune, ce este trăită și împărtășită de toți membrii grupului.

ROLUL TEHNOLOGIEI ÎN DEMERSUL DIDACTIC

Prof. Alina Mihăilescu
Colegiul Național de Informatică Matei Basarab Rm.Vâlcea

Reforma curriculară include şi modificări la nivelul metodologiei folosite, în favoarea creativităţii, ca o consecinţă firească a mutaţiilor produse în zilele noastre, care influenţează societatea: creşterea exponenţială a informaţiilor, sporirea rolului ştiinţei şi ritmul accelerat al schimbărilor.

Un elev este activ în măsura în care încetează a fi un simplu receptor, un destinatar al informaţiei gata prelucrate de către profesor şi încearcă să ajungă la noile cunoştinţe prin eforturi proprii (psihice şi fizice), reorganizându-şi cunoştinţele dobândite, folosind în acest scop operaţiii superioare ale gândirii: analiză, comparaţie, sinteză, generalizare abstractizare şi concretizare.

Eficienţa oricărui act, deci şi a celui educaţional, reprezintă o necesitate şi constă în raportul dintre efortul depus şi ceea ce s-a obţinut. La o eficienţă maximă se ajunge prin corelarea, conjugarea metodei cu

obiectivul, conţinutul procesului educaţional şi forma de organizare a învăţământului (implicând raportul profesor-elev, elev-elev), care este un element al tehnologiei educaţionale.

Sintetizând mai multe definiţii avansate de pedagogi, G. Văideanu arată că metoda didactică este calea sau modalitatea de lucru care are următoarele caracteristici:

■ este selecţionată de cadrul didactic şi pusă în aplicare în lecţii sau activităţi extra-şcolare, în beneficiul elevilor;

■ presupune cooperarea dintre profesori şi elevi, participarea acestora la găsirea soluţiilor;

■ se foloseşte sub forma unor procedee şi variante selecţionate şi combinate în funcţie de nivelul şi trebuinţele elevilor;

■ vizează asimilarea cunoştinţelor, trăirea valorilor, stimularea spiritului creativ etc.;

■ permite profesorului să organizeze procesul de predare-învăţare şi să îndeplinească rolurile de animator, ghid, evaluator etc.

Din caracteristicile enumerate, reies o serie de factori cu rol determinant în conturarea eficienţei unei metode, cum ar fi:

• implicarea profundă a elevilor în actul instruirii, autoinstruirii;

• formarea/stimularea deprinderilor, a capacităţilor şi a unui sistem coerent de valori;

• adaptarea la specificul fiecărui ciclu, fiecărui domeniu de cunoaştere; flexibilitate şi deschidere faţă de exigenţele noi ale învăţământului, ale lumii în care trăim;

Procedeul didactic reprezintă o secvenţă a metodei, un detaliu, o tehnică mai limitată de acţiune. Metodele apar astfel ca ansambluri de procedee, folosite în funcţie de oportunitatea lor într-o situaţie concretă de instruire. Calitatea şi gradul de adecvare a corelaţiilor dintre procedee la situaţia concretă de învăţare sunt cele care evidenţiază calitatea şi eficienţa unei metode.

Nu trebuie pierdut din vedere faptul că relaţia dintre metodă şi procedeu este dinamică, de multe ori delimitarea categorică între metodă, procedeu şi tehnică de cercetare fiind greu de realizat. Caracterul dinamic reiese din posibilitatea ca o metodă să devină procedeu în cadrul altei metode, iar un procedeu să îndeplinească uneori funcţia unei metode, prin raportare la celelalte procedee.

Profesorul deţine informaţia. Fluxul comunicării este unilateral; de la profesor către elev, nu şi invers. Transmite direct (de obicei verbal) şi dirijează, fixează atribuţiile elevului, impunând propriul model. Elevul este condus progresiv spre îndeplinirea scopului (achiziţionarea de cunoştinţe printr-o indicare în detaliu a traseului pe care trebuie să-l străbată). El este spectator: receptează, ascultă, reproduce.

Tipurile, sarcinile de învăţare şi formele de organizare sunt răspunsuri închise, sarcini algoritmice, activităţi frontale.Evaluarea este axată pe cantitatea de cunoştinţe (savoir); ierarhizează, foloseşte teste.

Nevoia de ordonare şi ierarhizare, specifică fiinţei umane, a determinat încercarea de a cuprinde în sisteme unitare marea diversitate a metodelor. De-a lungul timpului, clasificările au variat, în funcţie de criteriile folosite. Unul dintre cele mai rezistente criterii este cel istoric. Într-o abordare schematică, intrată în uz, vorbim despre metode în termeni binari, opuşi, referindu-ne la metode vechi (tradiţionale) şi metode noi (moderne). Activitatea practică a demonstrat că nu vechimea unei metode este importantă, ci eficienţa ei.

Pentru aceasta, metoda trebuie să devină, dintr-o cale de cunoaştere propusă de profesor, o cale de învăţare realizata efectiv de elevi, cu ajutorul căreia aceştia să-şi poată construi o personalitate autonomă, capabilă de o gândire critică şi creativă, ceea ce nu se poate realiza exclusiv cu anumite metode, neexistând o metodă universal valabilă.

Astfel, nicio metodă nu este responsabilă de eşecul sau succesul didactic, ea fiind doar o virtualitate care devine eficientă, vie, doar prin priceperea profesorului şi doar în măsura în care contribuie la atingerea scopurilor propuse şi în măsura în care reuşeşte să facă lecţia interesantă pentru elev, trezindu-i curiozitatea şi formându-i deprinderi de învăţare care să-i confere un grad cât mai mare de autonomie. Alegerea metodelor este una dintre etapele importante ale proiectării didactice, de aceea opţiunea trebuie să se facă în cunoştinţă de cauză, fară a urmări cu orice preţ folosirea unor metode la modă, ţinând cont de faptul că importantă este eficienţa, nu caracterul de noutate sau de spectaculozitate al metodei. Nu se poate vorbi despre un proces eficient de instruire, de o proiectare eficientă fară existenţa unei corelaţii între metode, procedee, mijloace, obiective.

UTILIZĂRI PREZENTE ȘI VIITOARE ALE ROBOTICII ȘI INTELIGENȚEI ARTIFICIALE

Prof. Andrei Simona
C.N.I. Matei Basarab Rm. Vâlcea

Robotica și inteligența artificială (IA) reprezintă două domenii tehnologice în continuă evoluție, care au un impact profund asupra societății noastre moderne. Utilizările acestor tehnologii sunt tot mai variate și influențează diferite aspecte ale vieții noastre, de la producție și sănătate până la educație și explorarea spațiului. În acest referat, vom explora utilizările prezente și viitoare ale roboticii și IA, evidențiind modul în care acestea schimbă lumea în care trăim.

Utilizările prezente ale roboticii şi IA:

- Producție și fabricație
- Sănătate

- Transport
- Servicii financiare
- Asistență vocală
- Utilizările viitoare ale roboticii și IA:
- Medicină
- Educație
- Explorare spațială
- Agricultură

Utilizările prezente ale roboticii și IA:

► Producție și fabricație:

Roboții sunt folosiți în fabrici pentru a asambla și manipula piesele cu precizie și eficiență crescută, contribuind la creșterea productivității și a calității produselor.

► Sănătate:

Roboții asistivi ajută în îngrijirea pacienților și în efectuarea intervențiilor chirurgicale precise, reducând riscurile și timpul de recuperare pentru aceștia.

► Transport:

Vehiculele autonome utilizează tehnologii de IA pentru a naviga și a lua decizii în timp real pe drumurile publice, îmbunătățind siguranța și eficiența transportului.

► Servicii financiare:

Algoritmii de IA sunt folosiți pentru analiza datelor financiare, detectarea fraudelor și oferirea de recomandări personalizate în domeniul investițiilor și economisirii.

► Asistență vocală:

Asistenții virtuali precum Siri și Alexa folosesc recunoașterea vocală și procesarea limbajului natural pentru a răspunde la întrebări și a executa comenzi vocale.

Utilizările viitoare ale roboticii și IA:

► Medicină:

Se preconizează că roboții chirurgi vor deveni din ce în ce mai avansați, ajutând la efectuarea intervențiilor chirurgicale mai precise și la îmbunătățirea accesului la îngrijire medicală în zonele rurale sau izolate.

► Educație:

Sistemele de învățare asistate de IA vor personaliza traseele de învățare pentru fiecare elev în parte, adaptându-se stilului și ritmului său de învățare.

► Explorare spațială:

Roboții și sistemele de IA vor juca un rol crucial în explorarea și colonizarea spațiului cosmic, facilitând construirea și întreținerea habitatelor umane în spațiu.

- Agricultură:

Roboții agricoli echipați cu tehnologii de viziune computerizată și IA vor optimiza gestionarea culturilor, contribuind la creșterea eficienței și sustenabilității în agricultură.

În concluzie, utilizările prezente și viitoare ale roboticii și inteligenței artificiale au un impact semnificativ într-o varietate de domenii, transformând modul în care lucrăm, trăim și interacționăm cu lumea din jurul nostru. Cu toate acestea, este esențial să gestionăm aceste tehnologii cu grijă și să abordăm provocările legate de etică, siguranță și impactul socio-economic, pentru a ne asigura că beneficiile lor sunt accesibile și echitabile pentru toți membrii societății.

BIBLOGRAFIE:

- https://ttonline.ro/articole/robotica-prezent-si-perspective-economice-si-tehnico-stiintifice
- https://www.pluriva.com/guide/inteligenta-artificiala-erp/

INTERRELAȚIONAREA UMANĂ ÎNTR-O LUME A TEHNOLOGIEI

Prof.ciclu primar: Stîrcea Denisa,
C.N.I. Matei Basarab

În epoca noastră ,profund informatizată, în care omul şi-a găsit un nou „partener”, calculatorul, inter-relaţionarea umană capătă alte dimensiuni. O relaţionare interumană de calitate presupune o atitudine nouă , de parteneriat reciproc avantajos, în care partenerii oferă şi primesc alternativ ceea ce au de dăruit sau ceea ce le lipseşte şi ,evident că fiecare om are „plusuri” şi „minusuri”.

În ziua de azi, ne place sau nu ne place, avem de a face cu o altă copilărie. O copilărie a civilizaţiei mass-media, a televizorului, a înregistrărilor pe CD-uri, a celui mai modern mediu de comunicare electronic – *calculatorul.*

Acest minunat mijloc modern care poate să *„audă”* şi să *„vadă”, **să** „ţină minte”**şi*** să comunice se resimte permanent în lumea copilăriei. Altfel spus, avem de-a face cu un alt fel de *„comunicare”.*

Ştim că jocurile se modifică de la o generaţie sau alta. Trebuie să recunoaştem că jocurilor, aşa- zis tradiţionale, li se adaugă mereu altele noi, că în acest moment de dezvoltare a umanităţii, jocurile de altădată, care ne-au încântat copilăria şi ne-au ajutat spre drumul nostru de maturizare, nu mai sunt de

„*actualitate”*. Să nu pierdem din vedere însă faptul că ne îndreptăm, cu sau fără voia noastră, spre o societate din ce în ce mai informatizată unde acest mijloc major de comunicare oferă în permanenţă momente de încântare şi de desfătare. El stârneşte curiozitatea, reţine atenţia şi stimulează interesele, dar ce-i drept, la această vârstă atât de fragedă, calculatorul absoarbe şi multe din clipele frumoase ale copilăriei care duc la efecte mai puţin favorabile. El nu oferă afectivitate, îl face pe copil să se însingureze, să devină dependent de el. Pe altă parte, solicită imaginaţia copilului, creativitatea, stimulează inteligenţa şi capacitatea de a lua decizii, ceea ce nu este deloc rău.

Calculatorul, atrage în jurul său un număr mare de copii care sunt mereu setoşi de noi impresii şi curioşi să pătrundă cu privirea o lume imaginată ori imaginară. Avantajul lui este că deschide noi căi, copilăriei, spre cunoaştere şi trăirea multor frumuseţi ale artei traduse în limbajul imaginii audio-vizuale.

Marea varietate de atracţii adăugată prin prezenţa calculatorului ajută marelui public, care este în plină formare, să descopere noi domenii şi probleme ale vieţii umane şi sociale, ale lumii naturale, pe care nici familia şi nici grădiniţa sau alţi factori de cultură şi educaţie de altădată nu ar fi putut să le dezvăluie cu atâta putere .

În prezent, copiii, datorită calculatorului au o imagine mereu actualizată asupra timpului şi a vieţii în care trăiesc.

Prin acest mod, efortul şi progresul copilăriei pe drumul cunoaşterii şi al îmbogăţirii sensibilităţii afective este astfel uşurat. Astfel, copii de astăzi manifestă o maturizare intelectuală mai timpurie.

Numeroase sunt şi dezavantajele resimţite odată cu amestecul nemotivat atât de insistent în folosirea calculatorului mai ales pentru copii.

De câte ori copiii de astăzi, încântaţi de farmecul unui joc pe calculator, pasionaţi de nu ştim ce muzică, cuceriţi de farmecul unui filmuleţ de desene animate şi de alte feluri de acest gen de activităţi nu fac că uită parcă să se joace cu mingea, cu coarda, ori amână plimbarea în aer liber, ba mai mult uită să-şi manifeste sentimentele prin cuvinte ori prin culoare.

Desigur, distracţiile în sine nu pot fi nici ocolite, nici minimalizate. Ele îşi au rostul lor bine precizat în cuprinsul vieţii copilăriei. Ele sunt cele care alungă monotonia şi plictiseala, reprezintă un element de reconfortare şi continuă împrospătare a forţelor fizice şi psihice, care dau un impuls întotdeauna necesar iscusinţei şi fanteziei inventive.

Ştim, cu siguranţă, că distractivul se poate foarte uşor împleti cu educativul, cu utilul. De aceea, trebuie să căutăm să-i ferim pe copii de primejdia transformării lor în *„roboţei”,* fiindcă ei nu au capacitatea să discearnă pericolul care îi ameninţă făcând o pasiune în a-şi petrece timpul în faţa calculatorului.

Ferindu-i de această primejdie trebuie să-i sensibilizăm încă din familie la o varietate mai mare de ocupaţii, să-i implicăm direct în desfăşurarea unor activităţi, să încercăm din răsputeri în a le cultiva pasiuni şi preocupări colective. Trebuie să-i acordăm mai multă atenţie în această perioadă a copilăriei, să ne apropiem mai mult de inima lui, să-l înţelegem mai bine, să-i acordăm la timp şansa de a-i proteja copilăria, desfăşurând ample şi variate activităţi menite să asigure folosirea raţională, utilă şi reconfortantă, a timpului liber.

Aceasta trebuie făcută nu în vorbe ci în fapte, căci dragostea şi respectul pentru copil, indiferent de etnie sau condiţia sa socială, i-o oferim copilului preşcolar nu sub forma unor sentinţe sau sfaturi, ci prin graiul faptelor din viaţa de toate zilele.

Nimeni dintre noi, adulţii, nu trebuie să uite amara constatare făcută de Antoine de Saint-Exupery în dedicaţia către Leon Werth din „Micul Prinţ": „Toţi oamenii mari au fost mai întâi copii. Dar puţini dintre ei îşi mai aduc aminte".

Mulţi specialişti susţin că vizionarea TV şi calculatorul dăunează dezvoltării şi funcţionării creierului uman. Cele câteva ceasuri petrecute zilnic de copii în faţa televizorului şi a calculatorului, încă din primii ani de viaţă, vor influenţa definitoriu modul în care creierul va răspunde pe viitor la provocările lumii reale, modul în care va procesa informaţia.

Mintea tinerilor ajunge să fie dependentă de starea de pasivitate, de neconcentrare care i-a fost indusă zilnic, câteva ore, prin intermediul vizionării. Copilul în faţa televizorului nu are parte de experienţa obişnuită a limbajului, de stimularea gândirii şi reflecţiei pe care părinţii, bunicii sau mediul uman le oferă, în general. Stimulii vizuali şi auditivi percepuţi în faţa micului ecran sunt atât de agresivi, se succed cu o asemenea rapiditate, încât depăşesc capacitatea creierului de a-i controla. Efectul inevitabil va fi inhibarea unor importante procese mentale. Copilului îi lipseşte posibilitatea cunoaşterii prin atingerea şi manipularea fizică a materialelor, una dintre condiţiile desfăşurării procesului de cunoaştere şi, prin urmare, de structurare a traseelor neuronale, stabilindu-le dinamismul mintal (vizibil în reducerea capacităţii de a imagina jocuri). De mici, copiii, obişnuindu-se cu astfel de experienţe care îi bruschează şi le seduc atenţia, atunci când sunt puşi în faţa realităţii (diferite activităţi zilnice care nu şochează în nici un fel) nu îşi mai pot concentra atenţia pentru a finaliza activitatea respectivă în care sunt angrenaţi. De exemplu la şcoală ei aşteaptă ca prezentarea profesorului să surprindă, având forma unui spectacol, aşteptarea nefiindu-le satisfăcută, atenţia este dezactivată gândindu-se la altceva. Un simptom al acestei tendinţe este faptul că ei nu mai găsesc nimic interesant din tot ceea ce presupune efort, totul îi plictiseşte.

Copiii care au petrecut mai mult timp în perioada preşcolară ascultând poveşti se pare că vor fi mai buni la şcoală mai târziu, şi asta pentru că poveştile nu sunt legate de imagini deja existente şi stimulează astfel gândirea şi imaginaţia. Televiziunea din acest punct frânează dezvoltarea gândirii, a

imaginaţiei, a abilităţilor şi strategiilor verbale, deoarece, în timpul vizionării, imaginile sunt punctul axial al comunicării şi nu cuvântul; televiziunea nu dezvoltă abilităţile şi strategiile verbale ci mai degrabă le reprimă, acesta fiind motivul pentru care televizorul nu va putea ajuta la elaborarea gândirii abstracte ci mai curând va încetini sau va bloca acest proces.

Egoist şi individualist, ghidat numai de propriile interese şi plăceri, tânărul crescut în faţa micului ecran este incapabil să se descurce singur în viaţă. Tiranic cu proprii părinţi, îndrăzneţ până la obrăznicie cu cei mai mari decât el, ca şi cum i s-ar cuveni totul, îşi arogă toate drepturile şi libertăţile, fără a considera că are vreo datorie sau responsabilitate; neexersându-şi acest comportament – asumarea unor responsabilităţi – nu şi-a dezvoltata ariile corticale care procesează această abilitate. Astfel că şi atunci când în viaţă va vrea cu tot dinadinsul să îşi asume o responsabilitate, din punct de vedere mintal, va întâmpina mari dificultăţi. Crescut într-o cameră de bloc, cunoscând lumea prin sticla micului ecran, nu are cunoştinţe elementare privind natura, animalele, plantele sau fenomenele fizice acela mai obişnuite. Nu se pricepe la nici un meşteşug şi nu ştie să se descurce într-o situaţie oarecare. Tânărul care şi-a format prin televizor o percepţie falsă despre lume şi despre sine însuşi este, practic, lipsit de orizontul de înţelegere pe care oricare copil de la ţară sau din trecut îl avea în mod normal.

Cu toate că face pe „durul", arătându-se sigur pe sine, precum i-a văzut pe cei de la televizor, acest copil, datorită nedezvoltării normale a ariilor prefrontale este foarte impulsiv, este labil emoţional, incapabil să îşi controleze comportamentul şi să îşi înfrâneze dorinţele. Învăţat să facă numai ce vrea, să nu asculte pe nimeni, mai cu seamă de părinţi sau cadre didactice, tânărul plămădit de televiziune în duhul culturii nihiliste se supune însă cu docilitate comandamentelor impuse de modă, este deschis superstiţiilor, reclamelor publicitare şi urmează cu fidelitate modelul eroilor de pe micul ecran, mai nou „membrii familiei lui" în lipsa părinţilor şi a fraţilor care de cele mai multe ori au cu totul alte preocupări considerate mai „importante."

Nu sunt deloc nesemnificative transformările în structura şi funcţionarea cortexului produse de *educaţia sexuală* pe care televiziunea, ca amplificator al tendinţelor mediului cultural contemporan, o face copiilor şi tinerilor. Mai mult decât în cazul altor comportamente, deviaţiile produse în comportamentul sexual se răsfrâng cu putere în funcţionarea ariilor prefrontale. Transformarea sexului în centru obsesiv al preocupărilor individului, cultivarea emoţiilor intense sunt factori care subminează o atitudine reflexivă privind existenţa şi posibilitatea copilului de a-şi lărgi orizontul experienţei.

Învăţarea şi procesele mentale în general sunt influenţate semnificativ de televizor, prin vătămarea pe care comunicarea audio-video o produce cortexului prefrontal. Această afecţiune a ariilor prefrontale se răsfrânge cu putere în comportament, în gândire şi în întregul mod de viaţă al tinerilor care au acumulat prea multe ore de vizionare de a lungul copilăriei. Tinerii aceştia sunt incapabili să se

concentreze cu atenţi pe o perioadă mai lungă şi să se motiveze în urmărirea unei acţiuni până la finalizarea ei. Nu pot să îşi planifice şi să îşi organizeze programul de viaţă, sunt delăsători şi neglijenţi, irascibili şi hiperactivi, nu îşi pot controla emoţiile şi pot avea un comportament instinctiv exacerbat - bulimie, agresivitate sau chiar pulsiuni sexuale. Prin inhibarea comunicării intra şi interemisferice, vizionarea TV pasivizează procesele intelectuale, reacţiile şi comportamentul indivizilor, punând în pericol dezvoltarea inteligenţei.

O asemenea preocupare maladivă în ceea ce priveşte erosul micşorează capacitatea de concentrare şi motivaţia implicării în alte activităţi, îl pasivizează pe individ şi, de asemenea, îi slăbeşte controlul comportamentului şi al emoţiilor prin dezinhibarea tuturor comportamentelor ce vizează dobândirea plăcerii. Prin toate acestea este afectată funcţionarea şi, practic, dezvoltarea normală a ariilor prefrontale. Legătura care există între o funcţionare corectă a cortexului prefrontal şi comportamentul sexual se vede şi din faptul că vătămarea celui dintâi are ca urmare exacerbarea pulsiunii sexuale.

Totodată, ideologia mediatică îl învaţă pe copil să se încreadă în el însuşi, în părerile, în senzaţiile şi dorinţele lui individualiste şi egoiste, care sunt în principal, modelate prin vizionarea TV. Se subînţelege desigur, că numai instanţa care se exprimă prin televizor este autorizată, prin persuasiunea mesajelor TV., să primească încrederea noastră deplină, căci aceasta exprimă glasul celor care-l „iubesc" pe om, îi „apără" drepturile şi libertăţile de toţi cei care ar atenta la acestea (părinţi, bunici , preoţi sau prieteni). În realitate copilul este învăţat să spună „nu" la tot ce poate însemna un sprijin sau un reper real în viaţa sa şi să se încreadă în aceia care au interes să-i manipuleze gândurile, să-i exploateze potenţialul de consumator.

În privinţa aspectului *religios,* educaţia pe care o formează televiziunea în timp este una liberală (în sens nihilist) şi sincretică. Ideile darwiniste sunt amestecate cu credinţa în extratereştri, în puteri şi fenomene supranaturale. De la credinţele orientale până la creştinism, de la mistica răsăriteană până la pietismul apusean, toate sunt amestecate în creuzetul emisiunilor de televiziune. Ceea ce cultivă televiziunea este o credinţă sincretistă, bazată pe o pseudocultură religioasă - curiozităţi, senzaţional sau chiar şarlatanii. Orizontul de cultură şi percepţie dezvoltat prin vizionarea TV este unul de tip magic.

Prin vizionare, mintea tinerilor devine foarte pasivă, deschisă sugestiilor televizualului şi influenţelor venite din subconştient. Este o minte care caută cu aviditate plăcerea, care simte că trăieşte plenar mai cu seamă sau exclusiv pe parcursul experienţelor evazioniste (în imaginar).

Concluzii

Părerile referitoare la influenţa calculatorului în viaţa micilor şcolari sunt aşadar destul de împărţite. Realitatea este undeva la mijloc şi important este ca folosirea calculatorului să fie făcută cu măsură de către micii elevi, care nu au încă putere de discernământ, şi prin urmare nu realizează cât timp

stau în faţa unui obiect jucându-se virtual, în loc să petreacă acest timp afară . Cea mai mare importanţă în controlarea timpului petrecut în faţa calculatorului o are familia, care nu trebuie să uite de copilul aflat la calculator, bucurându-se că e liniştit. Plăcerea se poate uşor transforma în dependenţă, în funcţie de timpul alocat, de intensitatea activităţii desfăşurate, de comportamentul emoţional asociat şi de reacţiile la privarea de acel obicei sau obiect.

Studiul „Copiii şi Internetul", realizat de Intuitex împreună cu Itsy Bitsy FM, arată că Internetul nu are un rol educativ în viaţa copiilor, ci este folosit în principal ca sursă de distracţie. Jocurile online, chat-ul, messenger-ul, forumul sau muzica sunt principalele motive pentru care copiii cu vârste mai mici de 14 ani accesează calculatorul. Potrivit studiului, 63,5% dintre copiii sub 14 ani accesează zilnic calculatorul, iar aproximativ 59% dintre ei intră în fiecare zi pe Internet. Rezultatele cercetării aduc informaţii şi despre comportamentul celor mici pe Internet. Peste 43% dintre copii accesează Internetul pentru a se juca, peste 19% pentru a vorbi pe messenger, chat sau forum şi doar 23% pentru a căuta informaţii pentru şcoală.

Luate pe vârste, rezultatele cercetării Intuitext şi Itsy Bitsy sunt chiar şi mai îngrijorătoare. 38,7% dintre copiii mai mici de trei ani intră zilnic pe Internet, iar aproximativ 67% dintre copiii de vârsta şcolii primare (între şapte şi zece ani) intră pe Internet pentru a se juca, în timp ce doar 11,8% pentru a găsi informaţii pentru teme.

Calculatorul a deschis numeroase orizonturi. Informaţiile ajung la noi în câteva secunde, discutăm cu prietenii din orice colţ al lumii, jucăm online stabilind stategii cu alţi parteneri de joc, ş.a. Pe lângă atât de multe avantaje, capcanele internetului ne atrag copii. Petrec tot mai mult timp în faţa calculatorului. Uită de farmecul şi mirosul plăcut al cărţilor ieşite de sub tipar, de întâlnirile din parc cu cei dragi. Să ne învăţăm copii că internetul şi calculatorul sunt bune, dar cu măsură !

PARADIGMA EDUCAŢIEI INTERCULTURALE

Ec. Vlangăr Cristina - Nelsonia
Şc. Gimn. Nr. 5, Râmnicu- Vâlcea

Educaţia nu mai este percepută doar în sincronie, urmărindu-se aspectul său în diacronie. Atât dezvoltarea cognitivă, cât şi maturizarea afectivă a omului epocii contemporane, cer o raportare constantă la realităţile contemporane. Dintre „noile educaţii" care răspund dezideratului de mai sus, pot fi menţionate următoarele: Educaţia ecologică, Educaţia pentru mass-media şi pentru comunicare, Educaţia pentru tehnologie şi progres, Educaţia interculturală, Educaţia pentru timpul liber, Educaţia specială a

copiilor cu CES. „Noile educaţii" presupun reconsiderarea conţinuturilor şi a obiectivelor educaţiei în contemporaneitate. G. Văideanu[8] apreciază că „noile educaţii" pot fi promovate în cadrul curriculumului şcolar prin integrarea conţinuturilor moderne în cadrul celor tradiţionale, prin organizarea unor module specifice integrate în cadrul disciplinelor existente sau prin realizarea unor sinteze interdisciplinare. Dintre aceste „noi educaţii", un rol primordial îl are educaţia interculturală, pe fondul migraţiei populaţiei. Astfel, diversitatea culturilor şi a interacţiunilor culturale în cadrul spaţiului de existenţă al unei populaţii devine un fenomen obişnuit şi una dintre principalele caracteristici ale existenţei comunităţilor şi indivizilor în contemporaneitate.

Educaţia interculturală vizează paliere precum „*acceptarea altuia, toleranţă, cooperare, dar şi afirmarea propriei poziţii*"[9] Evitarea segregării devine deziderat primordial al acestui tip nou de educaţie. Este posibil ca multe conflicte interetnice să fie cauzate chiar de lipsa cunoştinţelor legate de cultura fiecăreia dintre părţile implicate în altercaţia respectivă sau în disensiunea apărută. Tocmai din acest punct de vedere, educaţia interculturală constituie una din condiţiile esenţiale menite a conduce la ameliorarea relaţiilor dintre locuitorii aparţinând unor culturi diferite, precum şi a raporurilor interumane în general. UNESCO evidenţiază într-un document faptul că „*o bună educaţie culturală trebuie să-i permită persoanei de a transcede aspectele culturii sale, percepute ca fiind limitative şi a pune în libertate aspiraţiile sale care sunt paralizate ca într-o cămaşă de forţă*."[10]

Interculturalismul este perceput ca o modalitate de afirmare a propriei identităţi, dar şi ca o promovare a egalităţii dintre indivizi, în speranţa eliminării oricărei urme de discriminare. O variantă a educaţiei interculturale o reprezintă parteneriatele, menite a facilita socializarea, întâlnirea, schimbul de idei dintre copiii de diverse naţionalităţi. Scopul ar putea fi şi acela de-a lucra împreună la realizarea unui anumit proiect, perioadă în care să se împrietenească sau măcar să se creeze o anumită punte lingvistică sau culturală care să ilustreze ideea că, deşi suntem diferiţi, suntem totuşi la fel: fiinţe capabile a aprecia valoarea, indiferent de unde vine aceasta. Astfel de parteneriate educaţionale sau schimburi de experienţă s-ar putea derula pe tot parcursul anului şcolar, dar, mai ales, în Săptămâna Altfel, denumită sugestiv Săptămâna „Să ştii mai multe, să fii mai bun". S-ar învinge astfel şi pragul psihologic al timidităţii care constituie de multe ori o barieră în comunicarea didactică. Copiii ar putea prezenta un scurt program artistic: cântece, dansuri, dramatizări ale unor pasaje sau opere reprezentative pentru literatura respectivă, pentru a împărtăşi în felul acesta specificul cultural al zonei sau ţării din care provin. De asemenea, ar fi

[8] Văideanu, G. - *Educaţia la frontiera dintre milenii*, Ed. Politică, Bucureşti, 1988
[9] Cucoş, Constantin - *Pedagogie şi axiologie*, Bucureşti, EDP, 1995.
[10] *Les reformes de l' education; experiences et perspectives*, UNESCO, 1980

interesant ca fiecare participant să aducă anumite imagini sau informaţii legate de tradiţiile sau obiceiurile zonei, prezentate în manieră Power Point. Valorizarea momentelor s-ar putea realiza prin aplauze, aprecieri verbale sau oferirea unor suveniruri simbolice specifice locului de unde provin. Conform unui plan stabilit de organizatori, copiii ar avea apoi şansa de-a lucra în echipe mixte, urmând a fructifica informaţiile aflate anterior. Ar putea folosi cunoştinţele legate de ţara respectivă, referitoare la tradiţii, artă culinară, steaguri, obiective turistice, etc., pentru a realiza panouri sau postere elocvente pentru zona pe care au tras-o la sorţi. În felul acesta, copiii din diferite zone ar avea posibilitatea de-a coopera, astfel încât produsul muncii lor să fie unul demn de laudă. S-ar elimina egoismul şi s-ar încuraja solidaritatea, spiritul de echipă şi dorinţa de-a vedea că, deşi sunt diferiţi, pot avea acelaşi ţel pentru care să lupte şi să dea tot ce-i mai bun în ei. Până la urmă, grupul s-ar suda şi ar putea deveni o echipă care să vizeze acelaşi obiectiv. Prin comunicare, s-ar putea elimina astfel eventualele prejudecăţi care ar fi putut să conducă la posibile animozitaţi care să nu fi avut un motiv întemeiat.

Cheia armoniei devine comunicarea prin care se realizează cunoaşterea celui de lângă noi, dar şi a sinelui. Depăşirea anumitor preconcepţii înseamnă libertate în gândire, fără constrângeri artificiale. Este calea prin care omul devine „*un candidat*" la *creştinul în adevăratul sens al cuvântului*, cel care reuşeşte, nu neapărat să-şi iubească aproapele, ci măcar să-l accepte, să-l ajute la nevoie şi să nu-i facă niciun rău. Se ştie că fiecare copil este unic, fiind înzestrat de divinitate cu un „talant" care ar trebui fructificat, scos la lumină în tumultul întunecat al vieţii şi făcut să strălucească, pentru a-i pune în evidenţă aptitudinile native. Să pledăm, astfel, prin intermediul educaţiei interculturale, pentru promovarea toleranţei şi a egalităţii de şanse, indiferent de naţionalitate, dar , mai ales, pentru afirmarea plenară a personalităţii oricărei fiinţe.

Aşadar, se poate afirma cu certitudine că educaţia interculturală, deschisă multiplelor valori culturale, constituie unul dintre răspunsurile nevoilor existenţiale ale individului şi ale oricărei comunităţi în condiţiile societăţii contemporane. Pentru a fi mândri de rezultatele muncii depuse, este indicat un grad ridicat de implicare, de dăruire şi de empatizare cu problemele educabililor, mai ales a celor de natură emoţională, de integrare sau de adaptabilitate a acestora. Se recomandă găsirea unor soluţii optime, ţinându-se seama de particularităţile individuale şi de vârstă ale elevilor.

Bibliografie:

- Cucoş, Constantin - *Pedagogie şi axiologie*, Bucureşti, EDP, 1995
- *Les reformes de l' education; experiences et perspectives*, UNESCO, 1980
- Radu, Ion. T; Ezechil, Liliana, *Pedagogie. Fundamente teoretice*, Bucureşti, Ed. Integral, 2002
- Valeriu, Dumitru - *Managementul clasei de elevi,* Râmnicu- Vâlcea, Editura Proşcoala, 2017
- Văideanu, G. - *Educaţia la frontiera dintre milenii*, Bucureşti, Ed. Politică, , 1988

❖ Vinţanu, Nicolae - *Educaţia adulţilor*, Bucureşti, EDP, 1998

IMPORTANȚA COMPETENȚELOR DIGITALE LA ELEVI

Prof. Ancuţa Bianca
C.N.I. Matei Basarab Rm. Vâlcea

Tehnologia digitală este inovația secolului XXI și ne modelează felul în care trăim, gândim și ne creștem copiii. Copiii noștri sunt printre primele generații care se nasc, cresc și trăiesc în această lume digitalizată și sunt așa-numiții „copii digitali".

Fenomenul tehnologiei digitale a prins proporții uriașe și a adus cu sine o serie de schimbări pozitive precum comunicarea facilă, resurse pentru educație și învățare, aplicații care să ne facă viața mai ușoară – aplicații pentru gătit, sport, muzică etc.

Indiferent de țară, de contextul cultural și de specificul național, sistemele de educație trec la aceste reforme pentru adecvarea școlii la o nouă epocă, unde absolventului i se cere mult mai mult decât o specializare și/sau o cultură generală. Provocarea cea mai mare este aceea că – dincolo de orice fel de retorici – absolventul chiar trebuie să învețe pe tot parcursul vieții.

Ca urmare a eforturilor de optimizare a educaţiei la nivel european, din perspectiva adecvării şcolii la caracteristicile pieţei muncii, un grup de lucru al Comisiei Europene a redactat şi promovat în 2006 un document care îşi propune să ofere un „profil de formare european" structurat pe baza a opt competențe cheie: comunicare în limba maternă, comunicare în limbi străine, competenţe matematice și competențe de bază în ştiinţe şi tehnologii, competența digitală, a învăța să înveți, competenţe sociale şi civice, spirit de inițiativă și antreprenoriat, sensibilizare şi exprimare culturală.

Competenţele cheie sunt prezentate ca rezultate ale învățării, fiind ansambluri de cunoştinţe, abilități şi atitudini care urmează să fie formate tuturor tinerilor, ca instrumente culturale pentru învățarea pe parcursul întregii vieți.

Competența digitală este una dintre cele opt competențe-cheie, concretizându-se în utilizarea cu încredere și în mod critic a întregii game de tehnologii ale informației și comunicațiilor pentru informare, comunicare și soluționare a problemelor în toate domeniile vieții. Ea ne ajută să stăpânim şi alte competenţe-cheie, cum ar fi comunicarea, competenţele lingvistice sau cele de bază în matematică şi ştiinţe,fiind esențială pentru educație, viață profesională și participare activă în societate.

Dobândirea acestei competente si stăpânirea ei se realizează structurat în cinci domenii: alfabetizarea digitală și informațională, comunicare și colaborare, creare de conținut digital, siguranță și soluționare de probleme.

Competenţa digitală (abr – TSI – Tehnologia societăţii informaţiei) Cunoştinţe – înţelegerea şi cunoaşterea naturii, a rolului şi a oportunităţilor TSI în contexte cotidiene: în viaţa personală, socială, profesională. Include aplicaţiile principale de tipul: procesor word, foi de calcul, baze de date, stocarea şi gestionarea informaţiilor; înţelegerea oportunităţilor şi a riscurilor potenţiale ale internetului şi ale comunicării prin mediul electronic (e-mail, reţea) în contexte de: muncă, petrecerea timpului liber, schimbul de experienţe, colaborarea în reţea, învăţare, cercetare; înţelegerea modului prin care TSI sprijină creativitatea şi inovaţia, conştientizarea aspectelor care ţin de validitatea şi autenticitatea informaţiilor disponibile precum şi de principiile legale şi etice implicate de folosirea interactivă a TSI. Abilități – abilitatea de a căuta, colecta şi procesa informaţia şi a o folosi într-o manieră critică şi sistematică, apreciind relevanţa acesteia, diferenţiind între real şi virtual şi recunoscând legăturile dintre acestea; abilităţi de a folosi instrumente digitale pentru a produce, prezenta şi înţelege informaţii complexe; abilitatea de a accesa, căuta şi folosi servicii bazate pe internet; folosirea TSI pentru sprijinirea gândirii critice, a creativităţii şi a inovaţiei. Atitudini – atitudine critică şi reflexivă faţă de informaţia disponibilă, responsabilitate în folosirea mijloacelor interactive, interes pentru implicarea în comunităţi şi reţele pentru scopuri culturale, sociale şi/ sau profesionale.

Este larg acceptat faptul că formarea competenței digitale trebuie să înceapă de la o vârstă mică, însă deciziile legate de tipologia tehnologiilor și timpul alocat acestora trebuie bine cântărite.

În cazul învăţământului primar, formarea şi dezvoltarea competenţelor digitale se va efectua atât în cadrul disciplinelor de bază, cât şi în cadrul componentelor curriculare opţionale (exemplu Jocul cu calculatorul). Un rol important în formarea şi dezvoltarea competenţelor digitale la acest nivel de învăţământ îi revine învăţământului nonformal şi celui informal. Contexte nonformale şi informale de învăţare a utilizării TIC:

- vizite la instituţii din comunitate în cadrul cărora sunt utilizate tehnologiile de informare şi comunicare (bancă, studio fotografic, întreprinderi, primărie, magazine etc.);
- vizite la muzee tehnice sau expoziţii de specialitate;
- înregistrarea audio sau video cu ocazia unor evenimente speciale (vizite, serbări, expoziţii etc.) cu ajutorul diferitelor aparate şi softuri digitale;
- concursuri de jocuri educative pe calculator.

Există resurse și aplicații de învățare pe care le poate crea profesorul sau resurse deja existente sub formă de prezentări, lecții, fișe, imagini și clipuri pe care le putem folosi atât în timpul lecțiilor live,

cât și ca teme de lucru pentru acasă. Aici lista e mai lungă și include aplicații precum ASQ, Kahoot, Quizziz, Wordwall, Padlet, Twinkl sau Digitaliada, precum și surse de inspirație pentru filme, teme și studiu individual.

Evoluția tehnologiei și integrarea ei în toate sectoarele de activitate ale societății a condus la solicitarea sistemului educației de a face față noilor cerințe și provocări pentru școală, pentru actorii ei, dar și pentru cei responsabili cu formarea lor.

Cadrele didactice au analizat noile resurse tehnologice,punând accent pe nivelul de utilizare a acestora pentru pregătirea, organizarea și desfășurarea activităților educative și tipurile de aplicații folosite ,au utilizat manualele digitale. Cu toate că transformarea erei digitale a impus, favorizat și îmbunătățit accesul la resurse TIC în școli, există diferențe semnificative între acestea, în funcție de mediul în care funcționează, urban sau rural, în detrimentul celor din urmă, cărora încă le lipsesc dispozitivele tehnologice de bază. Acest aspect constituie o dificultate majoră, în condițiile în care se așteaptă asigurarea de șanse egale la o educație de calitate, la acces la tehnologie, într-o societate care cere tineri pregătiți din punct de vedere tehnologic și digital.

Interesul evident al elevilor pentru activități ce presupun utilizarea internetului și observând scorurile mari pentru competențele de lucru cu motoare de căutare pe Internet se conturează nevoia alfabetizării informaționale a elevilor, întrucât cei mai mulți nu posedă competențe de utilizare etică și legală a informațiilor din mediul online . Astfel, este necesară acordarea unei atenții sporite sarcinilor care ar putea viza alfabetizarea informațională și pe cea tehnologico-pedagogică, care să fie incluse în activitățile desfășurate cu ajutorul resurselor digitale.

Bibliografie

1.Făt, Silvia; Labăr, Adrian Vicențiu, 2009, Eficiența utilizării noilor tehnologii în educație, EduTIC 2009, Raport de cercetare evaluativă.

2.*** Repere pentru proiectarea şi actualizarea curriculumului naţional. Document de politici educaţionale, versiune de lucru, Institutul de Ştiinţe ale Educaţiei, mai, 2016. Disponibil la adresa www.ise.ro/?s=document+politici%2C+mai+2016

3.Noveanu, E.; Potolea, D., 2008, Informatizarea sistemului de învățământ: Programul S.E.I., Editura Agata, București.

4.www.edict.ro

DEZVOLTAREA PERSONALĂ ÎN ERA TEHNOLOGIEI

Prof. Ceauşu Geta Cristina
Școala Gimnazială Take Ionescu/ Colegiul Energetic
Râmnicu Vâlcea

Lumea în care trăim astăzi este profund marcată de progresul tehnologic. De la modul în care lucrăm, comunicăm și învățăm, până la felul în care ne raportăm la noi înșine și la ceilalți, tehnologia a devenit o prezență constantă în viața noastră. În acest context, dezvoltarea personală nu mai poate fi privită separat de influența tehnologică. Dimpotrivă, într-o lume digitalizată, dezvoltarea personală este mai importantă ca oricând – dar și mai complexă.

Dezvoltarea personală reprezintă procesul prin care o persoană își îmbunătățește calitățile, își dezvoltă abilitățile, își înțelege mai bine emoțiile și își definește valorile. Este un drum individual, care durează toată viața. În trecut, acest proces era strâns legat de experiențele directe, educația formală și relațiile interumane. Astăzi, tehnologia joacă un rol central, influențând atât resursele disponibile, cât și modul în care ne raportăm la noi înșine și la societate.

Pe de o parte, tehnologia oferă oportunități extraordinare pentru dezvoltarea personală. Avem acces la platforme educaționale, cărți digitale, podcasturi, cursuri online și aplicații care ne ajută să ne organizăm, să medităm sau să ne gestionăm timpul. Putem învăța orice, oriunde și oricând. Putem comunica ușor cu oameni din întreaga lume, putem lucra de la distanță și ne putem adapta mai rapid la schimbări. Tehnologia democratizează accesul la cunoaștere și auto-educație, oferind oricui șansa de a evolua.

Pe de altă parte, această lume hiperconectată vine și cu riscuri serioase. Consumul excesiv de tehnologie, rețelele sociale și dependența de validare digitală pot afecta stima de sine, concentrarea și relațiile reale. Mulți oameni simt o presiune constantă de a fi „perfecți” sau mereu activi online, ceea ce duce la anxietate, epuizare sau sentimentul de inadecvare. În plus, superficialitatea comunicării digitale poate reduce empatia și capacitatea de a construi relații autentice.

Dezvoltarea personală înseamnă formarea și îmbunătățirea continuă a abilităților, valorilor și comportamentului unui individ. În mod tradițional, acest proces era strâns legat de experiențele directe, de lecturi, mentorat și auto-reflecție. Însă astăzi, odată cu apariția internetului, a inteligenței artificiale și a aplicațiilor digitale, mediul în care are loc această dezvoltare s-a transformat radical. Tehnologia oferă o multitudine de resurse: cursuri online gratuite, platforme educaționale precum Coursera, Khan Academy sau Udemy, dar și comunități internaționale în care putem învăța programare, robotică sau securitate cibernetică direct de la profesioniști.

Dar, tehnologia vine și cu riscuri care pot afecta negativ procesul de dezvoltare. Tentația de a consuma pasiv conținut online, dependența de rețele sociale și supraîncărcarea informațională pot duce la pierderea concentrării, anxietate și chiar la scăderea motivației. Este o realitate pe care nu o putem ignora, mai ales într-un context educațional în care tot mai mulți elevi înlocuiesc lectura sau interacțiunile umane autentice cu ecranele. Informatica nu trebuie privită doar ca o materie tehnică, ci și ca un instrument care implică responsabilitate. Cunoștințele de algoritmică, programare sau inteligență artificială pot fi folosite atât pentru progres, cât și pentru manipulare sau izolare socială, dacă nu sunt însoțite de o dezvoltare etică și umană.

Așadar, într-o lume a tehnologiei, **adevărata provocare este să ne dezvoltăm ca oameni întregi, nu doar ca utilizatori de dispozitive inteligente**. Dezvoltarea personală în acest context presupune nu doar acumulare de cunoștințe, ci și dezvoltarea inteligenței emoționale, a gândirii critice și a responsabilității digitale. Înseamnă să folosim tehnologia în mod conștient, ca instrument de progres, nu ca substitut al vieții reale.

Pentru toate categoriile de persoane – tineri, adulți, profesioniști, părinți sau pensionari – dezvoltarea personală în era digitală înseamnă și adaptare. Înseamnă învățare continuă, echilibru între viața online și cea offline, și cultivarea unor valori care nu pot fi înlocuite de nicio aplicație: empatia, onestitatea, respectul, curajul și dorința de a deveni o versiune mai bună a propriei persoane.

În concluzie, tehnologia este o parte inseparabilă a vieții moderne. Dar dezvoltarea personală rămâne un proces profund uman. Este responsabilitatea fiecăruia dintre noi să învățăm să trăim în armonie cu lumea digitală, fără a ne pierde esența. Astfel, vom putea construi nu doar o lume mai inteligentă, ci și una mai echilibrată, mai empatică și mai umană.

Informatica este, fără îndoială, un domeniu care modelează prezentul și viitorul. Dar pentru ca impactul ei să fie pozitiv și durabil, trebuie să ne asumăm dezvoltarea ca persoane complete – nu doar ca utilizatori sau creatori de tehnologie, ci ca oameni conștienți, echilibrați și responsabili.

BIBLIOGRAFIE

- **Liiceanu, Gabriel.** *Despre limită*. București: Humanitas, 2015.
- **Pleșu, Andrei.** *Despre frumusețea uitată a vieții*. București: Humanitas, 2011.
- **Horga, Ioan.** *Educația în societatea cunoașterii și a informației*. Oradea: Editura Universității din Oradea, 2012.
- **Nedelcu, Anca.** *Școala în era digitală: între nevoi, tendințe și strategii*. București: Editura Universității din București, 2018.

DEZVOLTAREA PERSONALĂ ÎNTR-O LUME A TEHNOLOGIEI

Prof. Valeria Marielena Istrate

Tehnologia a schimbat modul în care comunicăm. Comunicarea reprezintă, încă din cele mai vechi timpuri, o nevoie umană esențială. Dacă în trecut, pentru a comunica, foloseam telefon doar din casă sau de la telefoanele publice şi trebuia să avem grijă la impulsurile consumate, deoarece erau limitate şi condiţionate de plata unui abonament lunar destul de costisitor, astăzi, graţie evoluţiei tehnologiei, comunicarea se realizează în multe moduri devenite din ce în ce mai ieftine. Practic, prin intermediul Internetului există o diversitate de aplicaţii (Facebook, Whatsapp, Instagram, Skype, Viber), care permit comunicarea între două sau mai multe persoane aflate chiar la mii de kilometri distanţă, cu posibilitate de întrevedere video, într-un timp extrem de scurt. Dacă în trecut se transmiteau scrisori prin intermediul poştei clasice iar timpul de aşteptare al scrisorii era destul de mare, astăzi, prin intermediul Internetului, se pot transmite instant mesaje, poze, cărţi în format electronic sau orice alt document, deoarece informaţia este diversificată. Prin urmare, Internetul este o tehnologie în continuă evoluţie şi nu este simplu de anticipat în ce direcţie se va dezvolta. Din ce în ce mai mulţi utilizatori consideră Internetul ca pe o „autostradă" digitală pe care se vehiculează servicii si conținuturi pentru o multitudine de indivizi si organizații. În principal, Internetul oferă patru mari grupe de servicii: servicii de comunicare între persoane (one to one, one to many, many to one, etc.); servicii de conectare între masini (calculatoare); servicii de distribuire de informaţii; servicii de căutare de informaţii. S-au derulat numeroase cercetări pentru a determina consumul de Internet, practicile de consum, profilul utilizatorului de Internet, tipul de afaceri pe Internet. Rheingold afirma că o comunitate virtuală se formează atunci când "suficient de mulți indivizi au numeroase discutii publice, insotite de sentimente umane puternice, suficiente pentru a forma o rețea de relații interpersonale."2 Comunităţile virtuale au avantajul unei comunicări în timp real (instantanee), indiferent de locaţie, ceea ce nu se poate realiza în comunităţile reale. Acest tip de comunităţi facilitează o varietate de activităţi pe care oamenii le pot face împreună, fără a se afla, geografic, alături. Un beneficiu suplimentar constituie sentimentul de apartenenţă la o comunitate de la care solicită sau pentru care poate asigura asistenţă/ajutor de diferite feluri. Principiul diversităţii este foarte important în spectrul politicilor comunicaţionale în reţeaua globală, începând cu bibliotecile, editurile şi televiziunea digitală și terminând cu serviciile de date electronice. Comunicarea virtuală reprezintă o realitate imaginară care pentru unii oameni are o importanţă majoră, chiar dacă nu reflectă realitatea, în timp ce alţi oameni se simt singuri şi neapreciaţi. În acelaşi timp, era tehnologiei pune în dificultate persoanele mai în vârstă cu un grad mai mic de adaptabilitate. În cazul rețelelor de socializare, s-a constatat că persoanele timide, cele care au fost izolate de societate sau cele care au o stimă de sine

scăzută, prin intermediul social-media, se pot ascunde în spatele unui avatar și își pot crea o cu totul altă personalitate. Deşi tehnologia a fost considerată iniţial un progres, s-a constatat că un dezavantaj major îl reprezintă utilizarea excesivă a tehnologiei. Acest fapt creează dependenţă, contribuie la îndepărtarea de lumea reală, pierderea abilităţilor de comunicare şi joacă un rol foarte important în declinul relaţiilor interpersonale. Dependența față de tehnologie poate conduce la un comportament impulsiv, la deficit de atenție, anxietate și chiar depresie. În spațiul cibenetic, avem de fapt, o dematerializare a corpului, o „evaporare" a suportului fizic pentru ca indivizii să se poată contopi cu virtualul. Unii sociologi francezi ca Philip Breton chiar sugerează că în utilizarea Internetului, corpul devine o adevărată povară şi că trupul este separat de spaţiul în care se desfăşoară „acţiunea" (căutarea informaţiilor, utilizarea chat-ului, email-ului etc). Activităţi de tipul comerţului electronic (e-commerce) sau e-work presupun ca individul să poată lucra de la distanţă, deci prezenţa lui fizică nu mai este necesară. Am putea astfel, argumenta că virtualul este departe de a valoriza corpul şi că mai mult decât atât, chiar îl respinge. Pe de altă parte, Marshall McLuhan (1997, cap.2) sugerează că tehnologia este o extensie a corpului şi astfel, indivizii pot ajunge mult mai uşor acolo unde altă dată le era dificil să pătrundă. Comunicarea reală este anihilată, fiind treptat înlocuită de cea virtuală. Ca urmare a dezvoltării tehnologiei, din punct de vedere psiho-afectiv, cei mai afectaţi sunt copiii, deoarece ei nu sunt capabili să dezvolte o atitudine socială pozitivă şi o comunicare interactivă, ci se rezumă la interacţiunea prin intermediul reţelelor de socializare, a smartphone-urilor şi a e-mailului. În acest mod, copiii nu sunt capabili să-şi exteriorizeze sentimentele. În altă ordine de idei, s-a constatat că prin utilizarea tehnologiei, copiii nu mai sunt limitaţi la o foaie de hârtie şi creioane colorate, ci ei au posibilitatea să-şi dea frâu liber imaginaţiei, să fie creativi atunci când au de îndeplinit diverse sarcini care constau în construirea de jocuri, programe, roboţi, să-şi dezvolte gândirea strategică, vederea în spaţiu, viteza de reacţie şi sunt mult mai ancoraţi în realitate, toate acestea întâmplându-se doar atunci când tehnologia este folosită în mod corect. Prin urmare, tehnologia a deschis uşa unor metode de comunicare diverse care au evoluat în ultimii ani, metode care sunt îmbrăţişate în special de generaţiile tinere, dar care pot afecta serios comunicarea faţă în faţă şi pot crea o imagine distorsionată a realităţii dacă nu sunt folosite riguros.

În lumea noastră, din ce în ce mai tehnologizată, suntem martorii creşterii fără precedent a unor probleme, precum tulburarea cu deficit de atenţie, comportamentele antisociale, slaba motivaţie, depresia şi obiceiuri de lucru ineficiente. Toate acestea îşi au originea în centrii emoţionali ai creierului şi sunt formate în anii copilăriei. „Reţelele de socializare, prin Internet, sunt foarte populare, mai ales în rîndul tinerilor. Deşi ar trebui să ne îmbunătățească comportamentul social, aceste reţele ne izolează total de lumea din afara computerului", a declarat Sigman. Cercetătorul a adăugat că socializarea directă, faţă în faţă, are anumite efecte asupra organismului, pe care nu le pot genera contactele electronice. Cele mai

importante trasee neuronale ce reglează aceste comportamente nu pot fi însă dezvoltate dacă lăsăm copilul în faţa calculatorului – și ne referim aici, la interacţiunea frecventă şi afectuoasă cu oamenii, la dezvoltarea unor modele de gândire responsabilă, precum şi la exerciţiile fizice. Spre exemplu, după cum afirmă mulţi neurologi, circuitele neuronale care reglează comportamentul agresiv sunt foarte maleabile pe durata copilăriei, iar expunerea la prea multe jocuri violente pe computer, alături de prea puţină afecţiune primită din partea celorlalţi, îi poate afecta negativ pe copii – care pot deveni, când vor mai creşte, viitori delincvenţi. Unul dintre aspectele importante ale dezvoltării cerebrale a copiilor îl constituie integrarea modurilor în care funcţionează diferitele sisteme ale creierului – spre exemplu, privitul la o foaie cu note muzicale, transformarea notelor de pe pagină în notele de pe claviatura pianului, precum şi adăugarea unui program neuromotor pentru a permite degetelor să interpreteze notele – toate acestea, în timpul ascultării melodiei. Această integrare cerebrală se dezvoltă treptat, printr-o practică îndelungată, pe măsură ce persoana care începe să înveţe (la orice vârstă) îşi organizează în mod activ materialul brut într-o nouă formă – lutul în figurine, cutiile în căsuţe pentru păsări, ideile în propoziţii, impresiile într-o filosofie de viaţă.

Bibliografie

Ștefănescu L.(2011). “Comunicarea în spațiul virtual”. Autoreferat la teza de doctor. Universitatea din București. 28 p.

Chelcea A, (1997).”Psihoteste.Cunoaşterea de sine şi a celorlalţi”. Editura Ştiinţa&Tehnica, Bucureşti.

Dezvoltarea personală în era tehnologiei

Prof. Prodănescu Fabiola
CNI Matei Basarab

Trăim într-o epocă în care tehnologia face parte din viața noastră de zi cu zi. De la modul în care comunicăm până la modul în care învățăm și ne organizăm timpul, tehnologia influențează profund dezvoltarea personală.

Dezvoltarea personală reprezintă un proces continuu de învățare, autoevaluare și adaptare, prin care o persoană își îmbunătățește abilitățile, comportamentele, atitudinile și cunoștințele pentru a deveni cea mai bună versiune a sa.

Într-o lume în continuă schimbare, tehnologia a devenit un catalizator esențial pentru dezvoltarea personală. Accesul la informații, instrumentele digitale și comunitățile online oferă oportunități fără

precedent pentru autoîmbunătățire. Cu toate acestea, utilizarea tehnologiei în acest scop aduce și provocări care necesită o abordare conștientă și echilibrată.

Oportunitățile oferite de tehnologie pentru dezvoltarea personală sunt variate: acces la cunoștințe și învățare continuă, instrumente pentru gestionarea timpului și productivității, comunități online și sprijin social.

Platformele de învățare online, precum Coursera, Udemy sau LinkedIn Learning, permit accesul la o gamă variată de cursuri, de la dezvoltare profesională la abilități personale. Această accesibilitate democratizează educația, permițând oricui să învețe în ritmul propriu și să-și dezvolte competențele necesare în societatea actuală. Aplicații precum Todoist, Trello sau Notion ajută la organizarea sarcinilor și la stabilirea obiectivelor personale. Aceste instrumente sprijină dezvoltarea autodisciplinei și a eficienței în activitățile zilnice .Comunitățile virtuale oferă un spațiu pentru împărtășirea experiențelor, feedback și sprijin emoțional. Participarea la astfel de grupuri poate stimula empatia, solidaritatea și motivația personală.

Printre provocările în utilizarea tehnologiei pentru dezvoltarea personală se pot enumera supraîncărcarea informațională, dependența de tehnologie si izolarea socială.

Accesul nelimitat la informații poate duce la copleșire și dificultăți în filtrarea conținutului relevant. Este esențial să dezvoltăm abilități de selecție și analiză critică a informațiilor pentru a beneficia cu adevărat de resursele disponibile . Utilizarea excesivă a aplicațiilor și platformelor online poate duce la un dezechilibru între învățarea digitală și aplicarea practică a cunoștințelor. Este important să transformăm informațiile acumulate în acțiuni concrete și să menținem un echilibru între viața digitală și cea reală . Deși tehnologia facilitează conexiunile, există riscul ca interacțiunile virtuale să înlocuiască relațiile față în față, afectând calitatea relațiilor interpersonale. Este crucial să menținem și să cultivăm conexiunile umane autentice.

Strategiile valorificate pentru o dezvoltare personală echilibrată în era digitală implică stabilirea limitelor în utilizarea tehnologiei: Alocarea unor intervale de timp fără dispozitive digitale pentru a favoriza interacțiunile directe și reflecția personală, utilizarea conștientă a resurselor digitale prin selectarea atentă a platformelor și aplicațiilor care aduc valoare reală în procesul de dezvoltare personală, implicarea în comunități online constructive: Participarea la grupuri care încurajează schimbul de idei, sprijinul reciproc și învățarea colaborativă si practici de autoreflecție: jurnalizarea, meditația sau alte forme de introspecție pentru a consolida învățarea și a promova conștientizarea de sine.

Tehnologia, folosită responsabil, poate fi un aliat puternic al dezvoltării personale. Însă fără discernământ, ea poate deveni o piedică. A învăța să ne folosim inteligent de aceste resurse este una dintre cele mai importante competențe ale prezentului.

Dezvoltarea personală într-o lume a tehnologiei

Prof. Cîrstea Elena Roxana
Școala Gimnazială Nr. 5, Rm. Vâlcea

Trăim într-o epocă în care tehnologia nu mai este doar o unealtă, ci un mod de viață. Fie că este vorba despre telefoane inteligente, rețele sociale, inteligență artificială sau realitate virtuală, tehnologia pătrunde în fiecare aspect al existenței umane. În acest context, ideea de dezvoltare personală — înțeleasă ca proces de autocunoaștere, autodepășire și atingere a potențialului propriu — capătă o nouă dimensiune. Așadar, ne aflăm în fața unei întrebări esențiale: cum ne putem dezvolta armonios într-o lume guvernată de ecrane și algoritmi?

Pe de o parte, tehnologia oferă nenumărate oportunități pentru dezvoltarea personală. Accesul la informație este mai facil ca niciodată. Platformele educaționale online, bibliotecile digitale și cursurile gratuite pun la dispoziția oricui resurse valoroase pentru învățare și evoluție. Astfel, o persoană motivată poate învăța o limbă străină, poate dobândi abilități de programare sau poate aprofunda dezvoltarea inteligenței emoționale fără a părăsi confortul propriei locuințe. Tehnologia democratizează cunoașterea, iar acest fapt poate fi considerat unul dintre cele mai mari progrese ale epocii noastre.

Mai mult, dezvoltarea personală nu înseamnă doar acumularea de cunoștințe, ci și creșterea conștiinței de sine. În acest sens, numeroase aplicații de gestionare a timpului, de meditație sau de jurnal personal contribuie la cultivarea obiceiurilor sănătoase și la introspecție. De asemenea, rețelele sociale, dacă sunt utilizate conștient, pot deveni un spațiu de inspirație, de învățare din experiențele altora și de conectare cu oameni care împărtășesc aceleași valori sau obiective.

Cu toate acestea, lumea tehnologiei vine și cu provocări majore care pot afecta negativ dezvoltarea personală. Una dintre cele mai mari amenințări este dependența de dispozitive și supraexpunerea la ecrane. Aceasta poate duce la scăderea capacității de concentrare, la insomnie sau la anxietate digitală. În plus, rețelele sociale creează adesea un mediu în care comparația constantă cu ceilalți devine inevitabilă. Imaginea perfectă pe care oamenii o proiectează online poate induce frustrări și sentimentul de insuficiență, afectând stima de sine și autenticitatea.

Totodată, într-o lume în care notificările sunt continue și ritmul informațional este amețitor, devine tot mai dificil să rămânem ancorați în prezent. Tehnologia, deși ne conectează virtual, poate genera izolare în realitate. Oamenii pot ajunge să aibă sute de „prieteni” online, dar să se simtă singuri în viața de zi cu zi. Astfel, adevărata conexiune umană, comunicarea empatică și prezența în relații devin tot mai rare.

Pentru a naviga cu succes în această lume digitală, este esențial să adoptăm o atitudine conștientă față de tehnologie. Educația digitală — adică învățarea modului în care funcționează platformele, cum influențează ele comportamentul și cum pot fi folosite în mod responsabil — devine o componentă fundamentală a dezvoltării personale. La fel de important este să stabilim limite sănătoase: detoxifierea digitală, momentele de liniște, timpul petrecut în natură sau în activități offline sunt necesare pentru echilibrul interior.

În concluzie, tehnologia este o sabie cu două tăișuri. Pe de o parte, ne oferă instrumente extraordinare pentru cunoaștere, conectare și evoluție. Pe de altă parte, dacă nu este utilizată cu discernământ, poate deveni un obstacol în calea autenticității și a echilibrului personal. Într-o lume a tehnologiei, adevărata dezvoltare personală presupune nu doar adaptare, ci și capacitatea de a rămâne uman, de a fi prezent și de a construi un sens propriu dincolo de zgomotul digital.

Bibliografie

Carr, Nicholas. The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains. W. W. Norton & Company, 2010.

Goleman, Daniel. Inteligența emoțională. Translated by Irina Negrea, Curtea Veche Publishing, 2008. Originally published in 1995.

Harari, Yuval Noah. 21 de lecții pentru secolul XXI. Translated by Lucia Popovici, Editura Polirom, 2018.

Newport, Cal. Digital Minimalism: Choosing a Focused Life in a Noisy World. Portfolio, 2019.

Prensky, Marc. "Digital Natives, Digital Immigrants." On the Horizon, vol. 9, no. 5, 2001, pp. 1–6. https://doi.org/10.1108/10748120110424816.

Sinek, Simon. Start with Why: How Great Leaders Inspire Everyone to Take Action. Penguin, 2009.

Turkle, Sherry. Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age. Penguin Press, 2015.

World Health Organization. Guidelines on Physical Activity, Sedentary Behaviour and Sleep for Children under 5 Years of Age. 2019. https://www.who.int/publications/i/item/9789241550536.

DEZVOLTAREA PERSONALĂ ÎNTR-O LUME A DIGITALIZĂRII

Profesor consilier școlar Gîrban Simona Elena
CJRAE Vâlcea – Liceul Sanitar A. Ivireanu Rm. Vâlcea

Digitalizarea a devenit una dintre cele mai puternice forțe care modelează societatea contemporană, influențând profund modul în care învățăm, comunicăm, lucrăm și ne dezvoltăm ca indivizi. În acest context, dezvoltarea personală nu mai poate fi privită separat de impactul tehnologiei, ci trebuie integrată cu noile competențe și provocări ale erei digitale.

Dezvoltarea personală într-o lume a digitalizării este un proces esențial și complex, care implică adaptarea la schimbările tehnologice rapide și la noile moduri de interacțiune socială. În contextul digitalizării, dezvoltarea personală presupune nu doar îmbunătățirea abilităților tradiționale, ci și dobândirea competențelor digitale, precum gândirea critică, creativitatea, soluționarea problemelor și alfabetizarea digitală, care sunt vitale pentru succesul profesional și personal.

Impactul digitalizării asupra dezvoltării personale

Digitalizarea influențează dezvoltarea personală pe mai multe planuri: neurofizic, psihologic, social, cultural și transgenerațional. Modul în care folosim tehnologia ne afectează atenția, gândirea critică, creativitatea și capacitatea de a gestiona emoțiile. De exemplu, copiii care petrec mult timp în mediul online pot dezvolta dificultăți de concentrare, răbdare și gestionare a trăirilor autentice, ceea ce poate avea efecte pe termen lung asupra modului în care se comportă ca adolescenți sau adulți. Pe de o parte, digitalizarea oferă oportunități extraordinare de învățare și dezvoltare prin accesul la resurse educaționale diverse și metode inovatoare de formare profesională, cum ar fi cursurile online și platformele. Pe de altă parte, există riscuri, precum izolarea socială, scăderea abilităților de comunicare față în față și dificultăți în gestionarea emoțiilor și relațiilor interpersonale, mai ales în rândul tinerilor care petrec mult timp în mediul virtual.

Competențe esențiale în era digitală

Pentru a ne dezvolta armonios într-o lume digitalizată, este esențial să dobândim competențe digitale solide, precum:

- Alfabetizare digitală: abilitatea de a accesa, evalua și crea informații folosind tehnologia.
- Securitate cibernetică: gestionarea responsabilă a datelor și protejarea împotriva amenințărilor online.
- Abilități tehnice avansate: programare, utilizarea inteligenței artificiale și a instrumentelor software.
- Comunicare digitală: adaptarea la noile forme de interacțiune și colaborare online.

Oportunități și provocări

Digitalizarea aduce oportunități semnificative pentru dezvoltarea personală:

- Acces facil la informație și resurse educaționale.
- Învățare personalizată și colaborare la distanță.
- Posibilitatea de a dezvolta noi abilități profesionale și personale rapid și eficient.

Totodată, există și provocări majore:

- Suprasaturarea informațională și riscul de dezinformare.
- Dificultăți în menținerea echilibrului între viața online și cea offline.

- Creșterea stresului și a anxietății legate de presiunea socială în mediul digital, mai ales în rândul tinerilor.

Strategii pentru o dezvoltare personală sănătoasă în era digitală

- Adoptarea unui stil de viață digital echilibrat, cu limite clare pentru timpul petrecut online.
- Dezvoltarea gândirii critice și a capacității de filtrare a informațiilor.
- Participarea la activități offline care să susțină conexiunea umană autentică.
- Formarea continuă în domeniul competențelor digitale și comunicării eficiente.

Concluzie

Pentru a susține dezvoltarea personală sănătoasă în era digitală, este importantă o educație digitală responsabilă, care să echilibreze utilizarea tehnologiei cu activități sociale reale și să promoveze abilități de comunicare eficiente atât în mediul online, cât și offline. De asemenea, sprijinul emoțional și consilierea pot ajuta la gestionarea provocărilor generate de dependența digitală și la creșterea rezilienței.

Dezvoltarea personală într-o lume a digitalizării presupune adaptare, echilibru și învățare continuă. Tehnologia poate fi un aliat puternic pentru creșterea personală, atâta timp cât este folosită conștient și responsabil, integrând abilități digitale cu valori umane autentice și conexiuni reale.

Bibliografie:

1. https://www.salvaticopiii.ro/Afla-mai-multe/Noutati/Conectarea-umana-in-era-digitala
2. https://revistacariere.ro/leadership/contribuitori/digitalizarea-intre-sursa-de-stres-si-resursa-de-dezvoltare/

DEZVOLTAREA PERSONALĂ ÎNTR-O LUME A TEHNOLOGIEI

Prof. Inv. Primar Dogaru Nicuta Aura
CNI Matei Basarab, Rm. Valcea

Trăim într-o epocă a tehnologiei, în care internetul, inteligența artificială, rețelele sociale și dispozitivele inteligente ne influențează profund modul de viață. Dezvoltarea personală – procesul prin care o persoană își îmbunătățește abilitățile, cunoștințele, atitudinea și calitatea vieții – este tot mai strâns legată de mediul tehnologic. Acest referat explorează modul în care tehnologia sprijină sau afectează dezvoltarea personală și cum putem folosi resursele digitale pentru a evolua ca indivizi.

Oamenii sunt mai conectați ca niciodată, mulțumită în mare parte progreselor rapide în tehnologie. A devenit atât de înrădăcinată în societate - și în viața noastră de zi cu zi - încât este greu să ne amintim cum era lumea înainte de impactul tehnologiei asupra omului.

În timp ce tehnologia a adus schimbări pozitive în lume, există tot mai multe dovezi și pentru impactul negativ al tehnologiei asupra omului. Rețelele sociale și dispozitivele mobile pot duce la probleme psihologice și fizice, cum ar fi extenuarea ochilor și dificultăți de concentrare pe sarcini importante. De asemenea, pot contribui la agravarea stărilor de anxietate și pot provoca depresia.

Utilizarea excesivă a tehnologiei poate avea un impact mai semnificativ asupra dezvoltării copiilor și adolescenților. În acest articol, urmează să afli despre impactul psihologic și fizic al tehnologiei asupra omului,precum și despre cum să poți crea obiceiuri sănătoase și o relație echilibrată cu tehnologia.

Efectele negative ale tehnologiei asupra comportamentului omului

Tehnologia joacă astăzi un rol important în societate. Are efecte pozitive și negative asupra lumii și influențează viața de zi cu zi. Trăim într-o eră în care progresele tehnologice sunt frecvente.

Tehnologia a revoluționat lumea în ultimii 20 de ani, dar această revoluție nu a venit fără un preț. Deși există avantaje mari în a trăi într-o lume plină de tehnologie, ar trebui să luăm în considerare și modalitățile negative prin care aceasta ne-a schimbat viața. Puține lucruri se apropie de influența sa masivă asupra existenței noastre zilnice.

Cum a influențat tehnologia lumea în care trăim? Adevărul este că a schimbat-o profund. Prin utilizarea telefoanelor mobile și a computerelor, care permit accesul la internet, social media și multe altele, ne putem conecta oricând, 24 de ore pe zi, 7 zile pe săptămână.

Totuși, pot exista dezavantaje semnificative în adoptarea noilor tehnologii. În prezent, avem foarte puține momente de deconectare. S-ar putea să petreci cea mai mare parte a zilei legat de telefon sau tabletă. Poate că nu poți evita să te uiți constant la telefon și nu te poți bucura nici măcar de o masă fără întreruperea unui mesaj text sau a unei notificări.

Mulți dintre noi suferim din cauza efectelor negative ale supraexpunerii la tehnologie. Lista de mai jos prezintă câteva aspecte ale impactului enorm și, uneori, negativ al tehnologiei asupra vieții noastre de zi cu zi.

1. Tehnologia ne face să ne simțim izolați

Atașamentul de dispozitivele noastre și dependența de telefon ne poate duce cu ușurință spre sentimentul de izolare. O lipsă semnificativă de contact uman poate provoca chiar depresie. Când majoritatea interacțiunilor noastre cu ceilalți au loc online,s-ar putea chiar să ne simțim deconectați. În cele din urmă, comunicarea electronică este departe de adevărata companie umană și poate chiar să ne

rănească relațiile personale. De exemplu, senzația impersonală de a trimite mesaje text duce deseori la o comunicare greșită. Pe măsură ce comunicarea prin text continuă să crească, acest lucru are ca rezultat o distanță mai mare între noi și chiar și cei mai apropiați de noi.

2. Tehnologia promovează un stil de viață sedentar

Acesta poate fi unul dintre cele mai mari dezavantaje ale unei lumi pline de dispozitive. Copiii care joacă jocuri video în mod constant și cei care își petrec o mare parte din timp online nu fac atât de mult exercițiu fizic. Progresele tehnologice au ca rezultat faptul că ne ținem lipiți de dispozitivele noastre, fie pe canapea uitându-ne la televizor, fie cu un telefon mobil în mână. Ceea ce începe adesea ca o defilare rapidă prin intermediul rețelelor sociale se transformă în curând într-o cădere pe gaura iepurelui fără niciun scop clar. Cu cât petrecem mai mult timp pe YouTube și Instagram, cu atât mai puțin timp petrecut afară făcând alte lucruri.

3. Tehnologia este o sursă constantă de distragere a atenției

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

4. Este mult mai ușor să fii un agresor când ești ascuns online

Hai sa recunoastem; oamenii tind să fie mult mai curajoși ascunzându-se în spatele unei persoane online. Este mult mai probabil să spui ceva online pe care nu l-ai spune niciodată personal. Anonimatul oferit de internet a provocat și o problemă de agresiune cibernetică. Este mai ușor să spui cuiva lucruri cumplite atunci când este posibil să nu fii tras la răspundere pentru acțiunile tale. În cele mai grave cazuri, unele dintre lucrurile pe care oamenii le spun online ar putea duce la lucruri extreme. Sinuciderile printre tineri sunt în creștere, iar agresiunea online poate fi una dintre principalele cauze.

5. Utilizarea tehnologiei poate îngreuna imaginația la copii

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

6. Tehnologia separă familiile

Deși s-ar putea să ne gândim la tehnologie ca la ceva care ne permite să rămânem în contact constant cu cei dragi, uneori asta duce la un rezultat negativ. Cu cât ne bazăm mai mult pe tehnologie,

spre deosebire de contactul față în față, cu atât familiile noastre devin mai deconectate. Textul este foarte impersonal și nu poate lua locul contactului uman. Când vă gândiți la “acasă”,de ce dispozitive are nevoie de fapt familia dvs.?

7. Tehnologia nu construiește cele mai bune abilități sociale.

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

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

Unul dintre cele mai negative efecte ale tehnologiei este creșterea dependenței de tehnologie. Tulburarea de utilizare a internetului sau dependența de jocuri pe internet este o clasificare destul de nouă și o tendință de creștere, dar multe jocuri video captivante sunt construite cu această intenție.

9. Să fii conectat în mod constant adaugă un nou strat de stres.

Efectele negative ale tehnologiei includ, de asemenea, ideea că suntem conectați constant. Ne trezim și ajungem imediat la telefonul mobil sau la dispozitivul nostru electronic. Ne verificăm dispozitivele în timp ce mâncăm și în timp ce facem alte lucruri. Pentru mulți dintre noi,ultimul lucru pe care îl vedem înainte de culcare este dispozitivul nostru electronic. Toate acestea adaugă încă un strat de stres și anxietate în viața noastră.

10. Tehnologia poate provoca pierderea empatiei pe măsură ce ne obișnuim cu violența online.

Pierderea empatiei este încă un alt exemplu al modului în care tehnologia ne-a schimbat viața într-un mod negativ. Pe măsură ce ne obișnuim din ce în ce mai mult cu violența online, putem ajunge în punctul în care nici măcar nu ne mai deranjează.

Utilizarea și impactul tehnologiei asupra vieții cotidiene pot crește riscul apariției unor probleme fizice, inclusiv:

- Oboseala ochilor – Tehnologia, reprezentată de tablete portabile, smartphone-uri și computere, atrage cu ușurință atenția unei persoane pentru perioade lungi de timp. Acest lucru poate duce la obosirea ochilor. Simptomele oboselii digitale pot include vedere încețoșată și ochi uscați.
- Durere în alte zone ale corpului – Oboseala oculară poate contribui, de asemenea, la apariția durerilor în alte părți ale corpului, cum ar fi capul, gâtul sau umerii.
- Mai mulți factori tehnologici pot duce la obosirea ochilor, cum ar fi:
- timpul petrecut în fața ecranului
- strălucirea ecranului

- luminozitatea ecranului
- vizualizarea prea aproape sau prea departe
- postură de șezut greșită
- probleme de vedere

Pauzele regulate departe de ecran pot reduce probabilitatea apariției acestor probleme și pot contribui la protejarea ochilor împotriva oboselii.

Dacă obișnuiești să folosești orice formă de ecran digital pentru perioade îndelungate, se recomandă aplicarea regulii 20-20-20. Ce presupune această regulă? După fiecare 20 de minute petrecute în fața unui ecran, fă o pauză de 20 de secunde și privește ceva aflat la cel puțin 20 de metri distanță. Acest obicei poate ajuta la reducerea efortului asupra ochilor cauzat de fixarea îndelungată a privirii pe un ecran.

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

Una dintre cele mai frecvente poziții greșite este „în jos și înainte”, ceea ce înseamnă că persoana stă aplecată și privește în jos la ecran. Această poziție poate pune o presiune inutilă asupra gâtului și coloanei vertebrale. Corectarea posturii în timpul utilizării dispozitivelor tehnologice poate duce la o îmbunătățire generală a posturii și a forței musculare la nivelul gâtului și spatelui.

De exemplu, dacă o persoană petrece ore întregi așezată la birou, ridicarea periodică în picioare și întinderea pot ajuta la reducerea tensiunii asupra corpului.

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

Autorii unui studiu din 2014 au descoperit că această lumină albastră este suficientă pentru a perturba ritmul natural circadian al corpului. Această tulburare ar putea îngreuna adormirea sau poate duce la o stare de oboseală a doua zi.

Pentru a evita impactul potențial al luminii albastre asupra creierului, oamenii pot opri utilizarea dispozitivelor electronice care emit lumină albastră cu o oră sau două înainte de culcare. În schimb, activitățile blânde cum ar fi citirea unei cărți, efectuarea unor întinderi ușoare sau o baie,sunt minunate pentru a înlocui utilizarea tehnologiei înainte de somn.

Tehnologia poate fi un aliat puternic în dezvoltarea personală, dar trebuie folosită cu discernământ. Într-o lume tot mai digitalizată, cheia este echilibrul: să învățăm să valorificăm beneficiile tehnologiei fără a ne pierde identitatea, creativitatea și conexiunile umane. Adevărata dezvoltare

personală presupune nu doar adaptarea la progresul tehnologic, ci și menținerea umanității în acest proces.

Bibliografie

- Covey, Stephen R. – The 7 Habits of Highly Effective People, Free Press, 1989.
- Goleman, Daniel – Inteligența emoțională, Curtea Veche Publishing, 2018.
- Carr, Nicholas – Superficialii. Efectele internetului asupra creierului uman, Editura Publica, 2012.
- Newport, Cal – Deep Work: Rules for Focused Success in a Distracted World, Grand Central Publishing, 2016.
- Reeve, Johnmarshall – Understanding Motivation and Emotion, Wiley, 2018.
- Tristan Harris – Center for Humane Technology, Website: https://www.humanetech.com
- World Health Organization (WHO) – Digital Health Guidelines, Website: https://www.who.int
- Coursera, edX, Khan Academy – Platforme educaționale online

DEZVOLTAREA PERSONALĂ ÎNTR-O LUME A TEHNOLOGIEI

Prof. înv. primar Dincă Elena Marilena
C.N.I. „Matei Basarab", Rm. Vâlcea

Definirea conceptului de **dezvoltare personală**: procesul prin care o persoană își îmbunătățește conștient abilitățile, cunoștințele, obiceiurile și calitățile.

Contextul actual: **lumea modernă este profund influențată de tehnologie**, de la modul în care învățăm, comunicăm și muncim, până la felul în care ne petrecem timpul liber.

Tehnologia poate fi un aliat puternic în dezvoltarea personală, dar vine și cu provocări care trebuie conștientizate și gestionate.

Tehnologia ca accelerator al dezvoltării personale

Acces la informație: Platformele online, cursurile gratuite (ex. Coursera, edX, YouTube), cărțile electronice etc.

Dezvoltarea de abilități digitale: Programare, design, editare, marketing digital – tot mai importante în carierele moderne.

Aplicații pentru productivitate și sănătate mintală: Notion, Trello, Headspace, Duolingo etc.

Networking și comunicare globală: Rețelele sociale profesionale (LinkedIn), comunități online, conferințe virtuale.

Provocările dezvoltării personale în era tehnologiei

Dependența de ecrane și scăderea atenției: multitasking, notificări, scăderea concentrării.

Compararea constantă cu ceilalți: rețelele sociale pot crea frustrări și scăderea încrederii în sine.

Suprasaturarea informațională: dificultatea de a discerne între surse valide și conținut superficial.

Izolarea socială: paradoxul conexiunii digitale – suntem conectați, dar deseori singuri.

Strategii de echilibrare între tehnologie și dezvoltarea personală autentică

Utilizarea conștientă a tehnologiei: stabilirea unui timp limitat pentru rețele sociale, folosirea tehnologiei ca unealtă, nu ca scop.

Autoeducația continuă: alegerea conținutului valoros, planificarea învățării personale.

Dezvoltarea abilităților soft: empatie, comunicare reală, inteligență emoțională – mai importante ca oricând.

Detox digital periodic: reîntoarcerea la activități offline – lectură, sport, natură, conversații față în față.

Dar tehnologia devine utilă prin utilizarea ei în **domeniul educațional**, profesorii putând să creeze lecții interactive și mult mai attractive.

Introducerea tehnologiei în educație a permis profesorilor să-și adapteze lecțiile în funcție de stilurile de învățare ale elevilor și să promoveze învățarea diferențiată. De ce au nevoie elevii de tehnologie în sala de clasă?

1. Simplifică accesul la resursele educaționale

În prezent, tehnologia face parte din viața tuturor elevilor. Copiii folosesc zilnic smartphone-urile și tabletele pentru a comunica cu prietenii și pentru a rezolva diverse sarcini școlare. Acestea pot fi utilizate cu responsabilitate și în cadrul orelor de curs, elevul fiind mult mai implicat în învățarea academică atunci când folosește un instrument familiar.

2. Îmbunătățește experiența de învățare a elevilor

Evoluția tehnologiei se desfășoară într-un ritm alert. Acest lucru permite cadrelor didactice să dezvolte planuri de lecție creative, provocatoare și inovatoare, reușind să le ofere astfel elevilor experiențe de învățare memorabile.

3. Elevii pot învăța în ritmul lor

Tehnologia facilitează învățarea individuală și tinde să elimine diferențele educaționale dintre elevi. Astfel, fiecare elev poate accesa oricând și de oriunde conținuturile educaționale puse la dispoziție de profesor pentru a înțelege anumite concepte.

4. Îi ajută pe elevi să se pregătească pentru carierele lor viitoare

După cum știm, tehnologia este utilizată permanent într-o mulțime de domenii. Introducerea acesteia în sala de clasă îi va ajuta pe elevi să se familiarizeze cu utilizarea device-urilor și în contexte

formale. Mai mult, tehnologia poate constitui un prilej pentru îmbunătățirea interacțiunilor sociale și încurajarea cooperării, abilități necesare viitorului loc de muncă.

5. Mulți elevi simt nevoia să folosească tehnologia

Elevii se simt confortabil în prezența tehnologiei; mulți o folosesc de la vârste fragede.

Introducerea unor conținuturi educaționale noi cu ajutorul instrumentelor digitale, cunoscute și folosite de elevi, îi determină pe aceștia să se simtă mai încrezători în capacitatea lor de a învăța noul material și dornici să-i ajute pe colegi în utilizarea tehnologiei.

Tehnologia educațională reprezintă o abordare sistematică a proceselor și resurselor educaționale pentru îmbunătățirea performanțelor elevilor. Tehnologia permite identificarea nevoilor elevilor și adaptarea procesului instructiv-educativ la acestea pentru a asigura dezvoltarea elevilor. Tehnologia educațională este un domeniu destul de nou în domeniul educației și nu toți profesorii sunt pregătiți să înceapă punerea în aplicare a unor astfel de programe bazate pe tehnologie.

Datorită tehnologiei, educația devine din ce în ce mai flexibilă și mai accesibilă. Utilizarea tehnologiei în unitățile de învățământ este o necesitate în contextul actual. Aceasta nu doar că eficientizează procesul instructiv-educativ al profesorilor, dar îmbunătățește și experiențele de învățare ale elevilor. Acceptarea și utilizarea tehnologiei ca parte a procesului de învățământ trebuie să devină o normalitate.

În concluzie tehnologia, folosită cu înțelepciune, poate deveni o unealtă esențială pentru dezvoltarea personală.Totuși, cheia stă în echilibru: dezvoltarea autentică vine din conștientizare, disciplină și valori personale, nu doar din acumularea de informații sau utilizarea celor mai noi aplicații.

Într-o lume digitală, cea mai mare realizare rămâne menținerea umanității noastre.

Bibliografie

1. Cuciureanu, M. (2018). *Dezvoltarea personală la vârsta școlară mică*. Editura Didactică și Pedagogică.
2. Cerghit, I. (2006). *Metode de învățământ*. Editura Polirom.
3. Papalia, D. E., Feldman, R. D. (2010). *Dezvoltarea copilului*. Editura Trei.
4. Badea, M. (coord.) (2020). *Tehnologia în educația timpurie*. Editura Universitară.

Dezvoltarea personală într-o lume a tehnologiei

Profesor logoped Mărgărita Antoanela
CJRAE VÂLCEA

Lumea în care trăim astăzi este radical diferită de cea a generațiilor anterioare. Ritmul accelerat al progresului tehnologic a redefinit modul în care comunicăm, muncim, învățăm și ne raportăm la noi înșine. În acest peisaj digital, în care telefoanele inteligente, rețelele sociale și inteligența artificială au devenit prezențe cotidiene, noțiunea de „dezvoltare personală" trebuie și ea reanalizată.

Dacă în trecut dezvoltarea personală însemna adesea lectură, introspecție și experiențe directe de viață, astăzi avem la dispoziție aplicații care ne învață să medităm, platforme care ne învață să gândim critic și algoritmi care ne sugerează cum să devenim „cea mai bună versiune a noastră". Dar este oare tehnologia o resursă reală pentru dezvoltarea personală autentică, sau doar o iluzie frumos ambalată?

I. Tehnologia ca facilitator al dezvoltării personale

1.1 Accesul universal la educație și formare

Unul dintre cele mai mari avantaje aduse de tehnologie este democratizarea accesului la educație. În trecut, dezvoltarea personală era un privilegiu rezervat celor care aveau acces la resurse – cărți, mentori, instituții. Astăzi, oricine are un telefon și o conexiune la internet poate învăța de la profesori de top prin platforme precum Coursera, edX, Khan Academy sau Udemy.

1.2 Aplicații și instrumente digitale pentru auto-îmbunătățire

Dezvoltarea personală în epoca digitală este însoțită de o mulțime de aplicații inteligente care ne ajută să ne stabilim obiective, să gestionăm timpul, să ne urmărim progresul și să învățăm obiceiuri sănătoase. Aplicații precum Notion, Todoist sau Habitica transformă auto-disciplina într-un joc, în timp ce Headspace și Calm promovează mindfulness-ul și sănătatea mentală.

Aceste instrumente ne oferă structuri clare de organizare a vieții, încurajând autodisciplina și reflecția personală – două componente esențiale ale dezvoltării personale autentice.

1.3 Rețelele sociale ca spații de învățare și inspirație

Chiar dacă deseori criticate, rețelele sociale pot deveni surse reale de inspirație și învățare, dacă sunt folosite cu discernământ. De exemplu, platforme precum LinkedIn oferă acces la idei și cariere inspiraționale, iar grupurile de Facebook sau Discord pot conecta persoane cu aceleași pasiuni (lectură, dezvoltare emoțională, antreprenoriat etc.).

II. Riscurile și limitele dezvoltării personale într-un mediu digital

2.1 Dependența digitală și scăderea capacității de concentrare

Una dintre cele mai mari amenințări la adresa dezvoltării personale o reprezintă **dependența de tehnologie**. Studiile arată că utilizarea excesivă a rețelelor sociale și a aplicațiilor de divertisment (ex: TikTok, Instagram, YouTube) reduce capacitatea de concentrare, afectează somnul și contribuie la creșterea nivelului de stres și anxietate.

Astfel, în loc să folosim tehnologia pentru a ne îmbunătăți, riscăm să devenim sclavii ei, să ne pierdem în conținut superficial și să ne îndepărtăm de sinele autentic.

2.2 Iluzia dezvoltării personale

O altă problemă serioasă este apariția **iluziei dezvoltării personale**: urmărim clipuri motivaționale, citim citate inspiraționale, descărcăm aplicații de mindfulness, dar rareori punem în practică ceea ce învățăm. În acest caz, dezvoltarea personală devine un spectacol fără fond, un consum pasiv de conținut care creează o falsă impresie de progres.

Adevărata dezvoltare presupune disconfort, efort, perseverență și introspecție – lucruri pe care tehnologia nu le poate face în locul nostru.

2.3 Compararea constantă și scăderea stimei de sine

Pe rețelele sociale, oamenii prezintă doar cele mai bune momente din viața lor, iar această selecție atentă duce la o imagine distorsionată a realității. Mulți utilizatori ajung să se compare cu ceilalți, dezvoltând un sentiment de inadecvare și o stimă de sine fragilă. În loc să se concentreze pe propriul progres, sunt blocați în competiția iluzorie a perfecțiunii.

Această presiune socială afectează în mod profund încrederea în sine, o componentă esențială a dezvoltării personale.

III. Echilibrul – cheia unei dezvoltări personale sănătoase în era digitală

Adevărata provocare a omului modern nu este să aleagă între tehnologie și dezvoltare personală, ci să găsească **un echilibru între cele două**. Nu putem ignora tehnologia – ea face parte din viața noastră și ne oferă instrumente extrem de valoroase. Dar trebuie să învățăm să o folosim cu înțelepciune, ca pe un aliat, nu ca pe un stăpân.

Acest lucru presupune:

Stabilirea unor limite clare în utilizarea tehnologiei (ex: detox digital periodic)

Exersarea autodisciplinei în consumul de conținut

Alegerea conștientă a aplicațiilor și resurselor care aduc valoare reală

Timp rezervat pentru introspecție și experiențe „offline”: lectură, conversații reale, sport, natură

IV. Contraargumente și reflecție critică

Există voci care afirmă că tehnologia, în esența ei, nu poate înlocui trăirea autentică și experiențele umane reale. Și au dreptate. Niciun curs online nu poate înlocui impactul profund al unei

discuții față în față cu un mentor, niciun algoritm nu poate simți emoțiile pe care le trăiești în procesul de transformare personală. Totuși, tehnologia nu trebuie văzută ca un substitut al vieții reale, ci ca un **complement**, un catalizator pentru cei care au deja voința de a evolua.

Adevărata dezvoltare personală presupune **echilibru între digital și real**, între autoeducare și trăire autentică, între introspecție și acțiune.

În concluzie, dezvoltarea personală într-o lume a tehnologiei este o provocare, dar și o oportunitate extraordinară. Tehnologia ne pune la dispoziție resurse, instrumente și comunități care pot susține profund procesul de evoluție personală. Însă tot ea ne poate îndepărta de noi înșine, dacă nu este folosită conștient.

Astăzi, mai mult ca niciodată, succesul dezvoltării personale nu depinde doar de accesul la informație, ci de discernământ, autodisciplină și responsabilitate. Omul modern trebuie să învețe să trăiască în armonie cu tehnologia, folosind-o pentru a se descoperi, nu pentru a se pierde.

În final, tehnologia este un instrument. Dar deciziile ne aparțin nouă.

Bibliografie

Daniel Goleman – *Inteligența emoțională*

James Clear – *Atomic Habits*

Cal Newport – *Deep Work*

DEZVOLTAREA PROFESORULUI DE GEOGRAFIE ÎNTR-O LUME DIGITALĂ

Prof. Anghelescu Alina
Școala Gimnazială Nr. 5, Râmnicu Vâlcea

Trăim într-o eră în care tehnologia influențează aproape toate aspectele vieții noastre, de la modul în care comunicăm, învățăm, muncim, până la felul în care ne petrecem timpul liber sau ne definim identitatea. În acest context, dezvoltarea personală nu mai înseamnă doar autocunoaștere sau îmbunătățirea abilităților individuale, ci implică și adaptarea la noile provocări aduse de societatea digitalizată. A înțelege și a folosi tehnologia în mod conștient a devenit o componentă esențială a evoluției personale. În această situație, rolul profesorului, indiferent de specializare, suferă o schimbare semnificativă. În cazul profesorului de geografie, digitalizarea aduce atât provocări, cât și oportunități unice de dezvoltare profesională și personală.

Profesorul de geografie a avut întotdeauna un rol complex: furnizor de informații despre spațiul geografic, facilitator al înțelegerii relațiilor om-natură și promotor al educației pentru dezvoltare durabilă. Tradițional, procesul de predare se baza pe hărți fizice, manuale și prelegeri. Accentul cădea pe memorarea unor date geografice și pe interpretarea hărților topografice sau climatice.

Tehnologia digitală a revoluționat modul în care geografia este predată și învățată. Resurse precum Google Earth, GIS (Sisteme Informatice Geografice), aplicații interactive, realitate augmentată sau lecții virtuale schimbă radical peisajul educațional. Aceste instrumente permit elevilor să exploreze lumea în timp real, să simuleze fenomene naturale sau să compare regiuni geografice la nivel global. Pentru profesor, aceste instrumente oferă posibilitatea de a preda într-un mod mai atractiv, dinamic și interdisciplinar. Totodată, digitalizarea impune o adaptare continuă la noile tehnologii și metode pedagogice. Pentru a valorifica potențialul digitalizării, profesorul de geografie trebuie să își dezvolte o serie de competențe digitale, printre care: utilizarea platformelor educaționale (Google Classroom, Microsoft Teams, Moodle); crearea de conținut digital interactiv (teste online, hărți digitale, prezentări multimedia); analiza datelor geografice cu ajutorul aplicațiilor GIS; adaptarea metodei de predare la învățământul online sau hibrid; gestionarea clasei virtuale și motivarea elevilor prin mijloace digitale.

Există numeroase resurse digitale care pot sprijini activitatea didactică a profesorului de geografie: Google Earth și Google Maps – pentru explorarea hărților satelitare și planificarea rutelor; ArcGIS Online – pentru analiza spațială și vizualizarea datelor geografice; Kahoot!, Quizizz, Wordwall – pentru evaluare interactivă; NASA Worldview, Meteoblue – pentru analiza imaginilor satelitare și a datelor meteorologice; Canva, Prezi – pentru prezentări moderne și atractive.

Digitalizarea aduce și o serie de provocări: lipsa echipamentelor adecvate în unele școli, pregătirea insuficientă a cadrelor didactice sau reticența față de schimbare. Soluțiile includ: formarea continuă a cadrelor didactice prin cursuri de perfecționare digitală; investiții în infrastructura IT a școlilor; crearea unor comunități profesionale online pentru schimb de bune practici. Accesul constant la ecrane și rețele sociale poate duce la supraîncărcare informațională, scăderea atenției și chiar la probleme de sănătate mintală, cum ar fi anxietatea sau depresia. Profesorul de geografie în lumea digitală nu mai este doar un transmisător de cunoștințe, ci un facilitator al învățării active, un ghid care sprijină elevii să exploreze lumea prin instrumente moderne și captivante. Dezvoltarea sa profesională în era digitală este esențială pentru a răspunde cerințelor unei educații de calitate și pentru a forma cetățeni conștienți, capabili să înțeleagă lumea complexă în care trăim.

Bibliografie:

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

Hapenciuc, C. V., & Ailincăi, D. (2019). *Didactica geografiei. Teorie și aplicații*. Editura Universității „Ștefan cel Mare” din Suceava.

Nedelcu, A. (2014). *Pedagogia digitală. Provocări și perspective ale integrării noilor tehnologii în educație*. Editura Sigma.

Ștefan, D. (2021). *Geografia și tehnologia digitală: resurse și metode de integrare în procesul educativ*. Revista *Educația Geografică*, nr. 25(1), pp. 55–63.
Muntean, M. (2020). *Instrumente digitale în predarea geografiei. Studiu de caz: utilizarea Google Earth în gimnaziu*. Revista *Terra*, nr. 3-4/2020, Societatea de Geografie din România.

Dezvoltarea personală într-o lume a tehnologiei

Prof. Sardarescu Carmen-CNI Matei Basarab

Într-o eră în care tehnologia evoluează cu o rapiditate fără precedent, dezvoltarea personală capătă noi valențe și provocări. Tehnologia ne influențează modul de a gândi, a învăța, a comunica și a lucra. Acest articol explorează impactul tehnologiei asupra dezvoltării personale, evidențiind atât beneficiile, cât și riscurile implicate.

Beneficiile tehnologiei în dezvoltarea personală

Tehnologia oferă acces rapid la informație, cursuri online, aplicații de organizare și productivitate, precum și oportunități de networking virtual. Aceste instrumente pot contribui la îmbunătățirea abilităților, dobândirea de cunoștințe noi și dezvoltarea inteligenței emoționale.

Provocări și riscuri

Utilizarea excesivă a tehnologiei poate duce la dependență digitală, scăderea concentrării, izolare socială și afectarea sănătății mintale. Este esențial ca dezvoltarea personală să includă și o componentă de conștientizare și echilibru în utilizarea tehnologiei.

Strategii de adaptare

Pentru a beneficia de avantajele tehnologiei fără a cădea pradă efectelor sale negative, este recomandat să stabilim limite clare, să practicăm mindfulness digital și să folosim tehnologia ca un instrument, nu ca un substitut pentru experiențele umane autentice.

Concluzie

Tehnologia este un aliat puternic în procesul de dezvoltare personală, dacă este folosită în mod conștient și echilibrat. Adaptabilitatea, învățarea continuă și responsabilitatea digitală sunt esențiale pentru a prospera într-o lume tehnologizată.

Bibliografie

1. Covey, S. R. (2004). The 7 Habits of Highly Effective People. Free Press.
2. Goleman, D. (2006). Social Intelligence: The New Science of Human Relationships. Bantam.
3. Newport, C. (2019). Digital Minimalism: Choosing a Focused Life in a Noisy World. Portfolio.
4.Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon.
5. Sinek, S. (2009). Start with Why: How Great Leaders Inspire Everyone to Take Action. Penguin.

DIGITALIZAREA EDUCAȚIEI- BENEFICII ȘI LIMITE ÎN STUDIUL MATEMATICII

Prof. Neacșu Daniela Ramona
Liceul Sanitar Antim Ivireanu , Rm. Vâlcea

În abundența informațională cu care societatea actuală se confruntă, sistemul educațional are dificilul rol de a forma personalități care să știe să discearnă informația prețioasă de cea excedentară, de a extrage esențialul din general. Astfel, în educație a apărut termenul de „educație modernă”. Termenul de *modern* este folosit în educație, de obicei pentru a releva situația avansată a prezentului în relație cu trecutul care a fost depășit prin dezvoltare. Pentru unii, *modernitatea* este opusă practicilor tradiționale și se caracterizează prin schimbare, inovație și dinamism. În societățile moderne, cunoașterea e echivalentă cu știința și e importantă în sine. Oamenii caută căile optime pentru a dobândi „cunoaștere”, „știință” din cât mai multe domenii, considerând că astfel vor fi recunoscuți drept persoane educate. Într-o societate postmodernistă, cunoașterea trebuie să fie funcțională, utilă; înveți nu doar pentru „a ști” și a stoca o serie de informații din diferite domenii, pentru a demonstra cât de „educat ești”, ci, înveți pentru „a face”, pentru „a folosi” ceea ce știi, pentru „a aplica” ceea ce ai acumulat, în folosul tău și al celorlalți.

Modelul învățământului modern face apel la experiența proprie a elevului, promovează învățarea prin colaborare, pune accentul pe dezvoltarea gândirii în confruntarea cu alții. Munca în grup stimulează interacțiunea dintre elevi, creșterea stimei de sine, încrederea în forțele proprii, diminuează anxietatea față de școală și intensifică atitudinile pozitive față de cadrele didactice. În același timp, munca în grup, prin colaborare, nu pregătește elevii pentru viața care este foarte competitivă, metodele activ – participative aplicate în activitatea pe grupe sunt mari consumatoare de timp și necesită experiență din partea cadrului didactic, iar elevilor le trebuie timp ca să se familiarizeze cu acest nou tip de învățare.

Analizând poziția cadrului didactic în fața problemelor instruirii și ale învățării, profesorul Ioan Neacșu afirmă că „educatorii sunt solicitați astăzi, în mod continuu, să promoveze învățarea eficientă. Și nu orice învățare eficientă, ci una participativă, activă și creativă.” Utilizarea noilor tehnologii digitale este calea directă pentru a face școala mai atractivă pentru elevi, mai adaptată nevoilor și stilului lor de viață, mai eficientă în a dezvolta competențe, generând educație pe tot parcursul vieții, astfel:

- Elevii învață mai mult și le place să învețe mai mult atunci când sunt implicați activ.
- Învățarea funcționează mai bine și acționează pe termen lung, atunci când se bazează pe gândire și înțelegere.
- Comunicarea activă susține învățarea transferabilă, elevii formându-și principii de învățare pe care le pot lua cu ei la alte situații de învățare.
- Implicați în acțiune, elevii devin mai curioși, își pun în evidență aptitudinile, își exprimă ideile.
- Angajarea instinctelor creative dezvoltă abilitățile elevilor de exprimare a cunoștințelor printr-o varietate de moduri.
- Cunoașterea nu înseamnă exclusiv creșterea masei de informații, ci o extindere a perspectivelor, care se realizează prin colaborare, cooperare, implicare.
- Învățarea ar trebui adaptată propriilor nevoi de cunoaștere ale elevilor și abordată ca pe un proiect individual de formare și dezvoltare.

Procesul de predare – învățare în matematică poate fi mai bine susținut, mai bine condus - de profesor și înțeles, descoperit- de elevi, dacă se aplică metode active, care se potrivesc acestei discipline. Ținând cont de faptul că noțiunile de matematică devin din ce în ce mai abstracte pe parcursul școlarității, profesorul trebuie să creeze motivații puternice, să pună accentul pe caracterul interdisciplinar al matematicii, să încurajeze căutarea și cercetarea elevilor.

Tendințele inovatoare în sistemul educativ românesc sunt multiple: abordarea unui curriculum real, flexibilizarea și diversitatea structurii programelor de formare, flexibilizarea rutelor profesionale, generalizarea sistemului de credite transferabile în concordanță cu standardele naționale şi europene, utilizarea de strategii de formare interactive, centrarea pe cel care învață, transferabilitatea şi mobilitatea profesională. Pentru realizarea acestor deziderate, dezvoltarea competențelor de utilizare TIC devine o condiție preliminară necesară.

Evoluția contemporană a societății implică din ce în ce mai mult utilizarea calculatorului şi a noilor tehnologii, în aproape toate domeniile. În acest sens, profesorul de astăzi este ”nevoit” să găsească noi posibilități pentru ca procesul de predare-învățare să fie unul atractiv atât pentru elevi cât și pentru profesor. Pachetele software educaționale propun atât elevilor cât şi profesorilor soluții de realizare a

unei învățări interactive bazate pe jocuri, animații, exerciții de logică, care pot oferi și o creștere a obiectivității evaluării.

BIBLIOGRAFIE:

- *Predarea interactivă centrată pe elev* (modul pentru dezvoltarea profesională a personalului didactic), Editura Educația 2000+, București, 2005
- Prof. Constantin Chirilă, "*Formarea continuă a profesorilor de matematică în societatea cunoașterii*", București 2012
- Ioan Neacșu, "*Metode și tehnici de învățare eficientă"*, Ed. Polirom, 2015
- Bernat, Simona, 2003, *Tehnica învățării eficiente*, Presa Universitară clujeană, Cluj-Napoca
- Cerghit, I, 2006, *Metode de învățământ*, , editura Polirom, Iași

DEZVOLTAREA PERSONALĂ ÎNTR-O LUME A TEHNOLOGIEI

Prof. DOROBANŢU SIMONA CRISTINA
Colegiul Naţional de Informatică ,,Matei Basarab'', Rm. Vâlcea

Trăim într-o epocă în care tehnologia modelează profund fiecare aspect al vieții noastre. De la modul în care lucrăm, învățăm sau comunicăm, până la felul în care ne raportăm la noi înșine și la ceilalți, tehnologia este omniprezentă. În acest context, dezvoltarea personală, un proces profund individual și continuu, capătă noi dimensiuni. Întrebarea care se impune este: în ce măsură tehnologia ne sprijină sau, dimpotrivă, ne îngreunează propria evoluție?

Dezvoltarea personală implică efortul conștient de a ne îmbunătăți abilitățile, atitudinile și cunoștințele, cu scopul de a deveni versiuni mai bune ale noastre. În era digitală, avem la dispoziție o multitudine de resurse care, acum câteva decenii, păreau de neimaginat. Platformele educaționale online oferă cursuri de la universități prestigioase din întreaga lume, accesibile de oriunde, oricând. Aplicațiile de organizare, de meditație sau de dezvoltare a obiceiurilor ne ajută să ne structurăm mai eficient viața și să lucrăm la obiectivele noastre. Mai mult, inteligența artificială începe să joace un rol din ce în ce mai important în ghidarea procesului de învățare. Asistenții virtuali pot oferi recomandări personalizate de lectură, pot evalua progresul și pot înlocui parțial funcțiile unui mentor uman. În plus, rețelele sociale profesionale ne permit să ne creăm o identitate digitală și să ne extindem rețeaua de contacte, aspecte esențiale în construirea unei cariere. Totuși, în spatele acestor beneficii, se ascund și numeroase provocări. Supraîncărcarea informațională este una dintre cele mai mari probleme ale epocii noastre. Cantitatea uriașă de informații disponibilă online poate duce la confuzie, lipsă de concentrare și chiar la

procrastinare. În loc să devenim mai productivi, riscăm să fim absorbiți de un flux continuu de conținut care ne distrage atenția și ne sabotează progresul.

În plus, dependența de tehnologie are efecte negative asupra sănătății mentale. Rețelele sociale, în special, pot crea iluzii despre succesul și fericirea altora, conducând la comparații toxice și la scăderea stimei de sine. De asemenea, interacțiunile digitale tind să înlocuiască interacțiunile umane autentice, ceea ce poate duce la izolare și la diminuarea empatiei.

Pentru a naviga cu succes prin această lume digitală și pentru a beneficia cu adevărat de tehnologie în procesul de dezvoltare personală, este esențial să adoptăm o atitudine conștientă și echilibrată. Trebuie să ne educăm în spiritul selecției critice a informației și să ne stabilim limite clare în folosirea dispozitivelor. Tehnologia trebuie să rămână un mijloc prin care ne atingem obiectivele, nu un scop în sine.

Un exemplu relevant este practica detoxului digital — perioade în care ne deconectăm complet de la tehnologie pentru a ne reconecta cu noi înșine și cu lumea reală. Totodată, dezvoltarea autodisciplinei, a răbdării și a capacității de concentrare sunt abilități care trebuie cultivate conștient, tocmai pentru a contracara efectele negative ale vitezei și superficialității promovate de mediul online.

În concluzie, tehnologia poate fi un aliat valoros în procesul de dezvoltare personală, dar numai dacă este folosită cu discernământ. Într-o lume în continuă schimbare, capacitatea noastră de a evolua rămâne esențială. Însă adevărata dezvoltare începe în interiorul nostru, iar tehnologia, oricât de avansată ar fi, nu poate înlocui voința, perseverența și reflecția personală.

STUDIU PRIVIND EDUCAȚIA DIGITALĂ ÎN DEZVOLTAREA PERSONALĂ

Prof. Ciochină Luisa,
Școala Gimnazială Take Ionescu, Râmnicu Vâlcea

Învățământul tradițional avea o paradigmă de tip liniar. Informația, cunoștințele se transmit de la profesor la elev de regulă unidirecțional, profesorul, monopolul organizării cursului și aplicațiilor standard. Învățământul contemporan axat pe tehnologia digitală este direcționat în ambele sensuri. Apare o nouă paradigmă de învățare prin care elevul sau studentul nu mai este un spectator pasiv, un receptor care asimilează informația nerealizând un feed-back corespunzător, aceasta reprezentând, de fapt baza unui proces educațional eficent. Astăzi, prin intermediul noilor tehnologii, există o diversificare a mijloacelor de acces la informație. În educație realitatea formulelor de învățământ este mult mai pregnantă și este caracterizată de utilizarea sistemelor multimedia atât la nivel general cât și specializat.

Sistemele de educație contemporană dezvoltă sarcina unei formări continue a omului. Dezvoltarea competențelor specializate este o problemă de actualitate, curricula educațională direcționează procesul de instrucție și educație în realizarea unei formări de calitate, proprie unuei societăți cu caracter informațional.

În era tehnologiei, competențele digitale au devenit esențiale pentru succesul personal și profesional. Educația joacă un rol crucial în dezvoltarea acestor abilități, oferind oportunități pentru învățare și inovație. Prin intermediul educației, oamenii pot accesa cunoștințe și resurse care îi pregătesc pentru provocările unui mediu digital în continuă schimbare.

De la utilizarea de bază a computerului până la programare avansată, educația oferă un cadru structurat pentru a învăța și a aplica noile tehnologii. Aceste abilități nu numai că îmbunătățesc performanța academică, dar și cresc șansele de angajare și dezvoltare profesională.

Educația digitală se referă la utilizarea tehnologiilor informatice și a internetului pentru a facilita învățarea și dezvoltarea personală. Prin platforme de învățare online, cursuri interactive și resurse educaționale accesibile, indivizii pot învăța în ritmul lor, dobândind competențe esențiale pentru viața personală și profesională.

Învățarea online promovează autonomia, stimulând auto-disciplina și auto-motivarea. Elevii devin responsabili pentru organizarea propriilor sesiuni de învățare, stabilirea obiectivelor și gestionarea timpului, abilități esențiale în dezvoltarea personală.

Tehnologia permite accesul la educație din orice locație, la orice oră, oferind flexibilitate în învățare. Această accesibilitate este crucială pentru cei care doresc să învețe și să se dezvolte continuu, fără a fi constrânși de un program rigid.

Într-o lume tot mai digitalizată, competențele digitale sunt esențiale. Educația digitală oferă oportunități pentru învățarea și aplicarea tehnologiilor moderne, pregătind elevii/ profesorii pentru provocările unui mediu profesional în continuă schimbare.

Internetul oferă o gamă largă de resurse educaționale, inclusiv cursuri online, tutoriale video, articole și forumuri de discuții. Acest acces democratizează învățarea, permițând oricui să învețe în ritmul propriu și să exploreze diverse domenii de interes.

Platformele de învățare online facilitează colaborarea între elevi și profesori, precum și între colegi. Această interacțiune virtuală dezvoltă abilități de comunicare și capacitatea de a lucra în echipe, competențe valoroase în mediul profesional actual.

Apar și provocări și riscuri asociate educației digitale, astfel că nu toți indivizii au acces la tehnologie de calitate sau la internet stabil, ceea ce poate crea inegalități în accesul la educație și

dezvoltare personală. Elevii din medii defavorizate sau din zone rurale pot avea acces limitat la internet de mare viteză sau la dispozitive moderne, ceea ce le poate afecta performanțele educaționale.

Lipsa interacțiunilor față în față poate duce la sentimente de izolare și poate afecta dezvoltarea abilităților sociale, esențiale în viața personală și profesională. Educația digitală poate duce la o reducere a interacțiunilor sociale directe, esențiale pentru dezvoltarea abilităților de comunicare și colaborare. Această izolare poate afecta sănătatea mentală și sentimentul de apartenență al elevilor.

Utilizarea excesivă a tehnologiei poate duce la dependență, afectând negativ sănătatea mentală și fizică, precum și relațiile interpersonale.

Educația digitală joacă un rol crucial în dezvoltarea personală, oferind instrumente și resurse pentru învățare continuă și auto-îmbunătățire. Cu toate acestea, este esențial să abordăm provocările și riscurile asociate, asigurându-ne că tehnologia este utilizată într-un mod echilibrat și responsabil. Prin integrarea educației digitale în viața de zi cu zi, putem sprijini dezvoltarea unei societăți mai educați și mai adaptabili la schimbările rapide ale lumii moderne.

Bibliografie:

1. John Hattie, *Învățarea vizibilă - Ghid pentru profesori*, Trei, 2012.

2. Olimpia Meșa, *Cum învață oamenii, București*, 2020

3. Negovan, V. (2013). *Psihologia învățării*. Ed. a 3-a, revizuită. București: Editura Universitară,

4. Cosmovici, A., Iacob, L. (1998). *Psihologie școlară*, Iași: Editura Polirom.

5. https://edu.ro/dezbatere-%E2%80%9Eeduca%C8%9Bie-deschis%C4%83-pentru-viitor-provoc%C4%83ri-%C3%AEn-era-digital%C4%83%E2%80%9D

EDUCAȚIA DIGITALĂ ÎN ERA INTELIGENȚEI ARTIFICIALE

Prof. Soare Florina
Școala Gimnazială Take Ionescu,
Râmnicu Vâlcea, jud. Vâlcea

Învățarea digitală a înlocuit metodele educaționale tradiționale. Metodele pe care le foloseam acum 10-15 ani la școală au trebuit înlocuite și a trebuit să ne gândim la abordarea altor tehnici de predare și învățare, bazate pe instrumente și tehnologii digitale. Includerea învățării digitale în sălile de clasă poate varia de la utilizarea pur și simplu a tabletelor în loc de hârtie, la utilizarea unor programe și echipamente software elaborate.

Indiferent de cât de multă sau puțină tehnologie este integrată în clasă, învățarea digitală a ajuns să joace un rol crucial în educație. Acest rol crucial se datorează faptului că a devenit o necesitate, dar și

că îi face pe elevi să fie mai interesați să învețe și să-și extindă orizonturile, iar astfel să se renunțe la metodele tradiționale de educație.

Instrumentele digitale și tehnologia le dezvoltă elevilor abilități auto-didactice eficiente de învățare. Aceștia devin capabili să identifice ceea ce au nevoie pentru a învăța, găsesc și utilizează resursele online, și aplică informațiile inclusiv la școală, la teme și proiecte. Acest lucru le sporește eficiența și productivitatea.

Copiii preferă să învețe prin joc pentru că jocul în sine le oferă satisfacții, iar acest lucru îi ajută să-și dezvolte răbdarea, o altă abilitate și o caracteristică a inteligenței emoționale, extrem de necesară la adaptarea vieții de adult. De asemenea, copiii își dezvoltă sentimente pozitive de realizare și stăpânire de sine atunci când dobândesc noi deprinderi de a utiliza tehnologia digitală. Devin mai încrezători și dornici să exploreze și să descopere lucruri noi.

Instrumentele și tehnologiile digitale educaționale, cum ar fi platformele sociale, îi ajută pe profesori să creeze și să administreze grupuri de lucru / comunicare. Astfel, câștigă foarte mult timp și reușesc să răspundă nevoilor fiecărui elev în parte, făcând educația mai productivă prin comunicare continuă și dinamică, ceea ce nu se poate realiza în totalitate folosind numai metodele tradiționale.

Instrumentele și tehnologia digitală oferă bucurie copiilor, precum și numeroase beneficii în ceea ce privește dezvoltarea cognitivă a copilului. Toată lumea are de câștigat în acest proces al digitalizării procesului de învățare.

În ultimii ani, trecerea de la tipărirea pe hârtie la digital a influențat și maniera în care studiem. La fel cum se tipărea presa cu șase secole în urmă, această tranziție transformă educația formală și creșterea oportunităților de învățare.

Învățarea digitală nu numai că permite elevilor să acceseze tot mai multe informații, dar pot și să se asigure că informațiile sunt adaptate nevoilor lor specifice. Posibilitatea de a ajuta fiecare elev să învețe în cea mai eficientă manieră, este cel mai important beneficiu al învățării digitale. Instrumentele și tehnologia digitală oferă profesorilor șansa de a împărtăși rapid informații cu alți profesori și elevi în timp real. Prin îmbrățișarea dispozitivelor digitale și a învățării conectate, sălile de clasă din întreaga lume își sporesc abilitățile de învățare, experiența educațională și comunicare. Poate deveni o sală de clasă orice loc de pe pământ ce este conectat prin intermediul internetului la o platformă educațională.

În contextul dinamicii locurilor de muncă, a meseriilor care dispar și a celor care apar, este absolut necesar ca în programele școlare să fie incluse metode noi de învățare și educație, începând chiar de la școala primară. Instrumentele și tehnologia digitală de învățare și predare în clasele primare, secundare și licee pregătesc elevii pentru studiile superioare și carierele pe care le vor urma, ajutându-i să dobândească abilități specifice, inclusive familiarizarea cu tehnologiile emergente și auto-motivația.

Vor exista în continuare cursurile tradiționale împreună cu instrumentele și tehnologia digitală, dar materialele de curs ar trebui să reprezinte un supliment la activitățile de la clasă și mutate online pentru ca elevii să aibă acces la acestea și în afara sălii de clasă.

Ajutând copiii să gândească în afara cadrului tradițional și rigid de învățare, prin instrumente și metode digitale, le este stimulată creativitatea și le oferă sentimental de încredere în propriile capacități. Instrumentele și tehnologia digitală umplu golurile în care predomină învățământul tradițional. De fapt, unele dintre beneficiile pe care aceste instrumente le aduc sunt pur și simplu incomprehensibile prin tehnicile tradiționale de învățare.

De la impactul pe care îl are asupra mediului nevoia de a folosi mai puțină hârtie pentru manuale și cărți, până la economisirea timpului prin acces rapid la informații, învățarea digitală oferă o modalitate eficientă de reducere a costurilor, de maximizare a resurselor și de sporire a impactului asupra elevilor și profesorilor deopotrivă.

Bibliografie:

1. OPREA, CRENGUȚA- LĂCRIMIOARA. Strategii didactice interactive, București: Ed. Didactică și Pedagogică, 2006.
2. DUMITRU I. Dezvoltarea gândirii critice și învățarea eficientă, Timișoara: Ed. de Vest, 2001.
3. IONESCU M., RADU I., Didactica modernă, Cluj-Napoca: Ed. Dacia, 2001.
4. https://www.scoalaintuitext.ro/blog/invatarea-online-completarea-educatiei-traditionale/
5. https://blog.scoala365.com/2018/11/22/beneficiile-educatiei-digitale-vs-metodele-educatiei-traditionale/.

Dezvoltarea personală într-o lume a tehnologiei

Prof. Bălăceanu Elena Gabriela
CNI „Matei Basarab”, Râmnicu Vâlcea

Trăim într-o epocă în care tehnologia nu mai este doar o unealtă, ci o parte integrantă a vieții noastre de zi cu zi. De la telefoane inteligente și rețele sociale, până la inteligență artificială și realitate virtuală, fiecare aspect al existenței umane este atins, influențat sau modelat de progresul tehnologic. În acest context, apare întrebarea firească: Cum se mai poate realiza dezvoltarea personală într-o lume atât de tehnologizată?

Oportunitățile oferite de tehnologie

Tehnologia, utilizată în mod conștient, poate deveni un aliat extrem de puternic în dezvoltarea personală. De exemplu, platformele educaționale online precum Coursera, Khan Academy sau edX

permit oricui să învețe orice, oriunde și oricând. O persoană motivată se poate perfecționa profesional sau își poate descoperi noi pasiuni din confortul propriei locuințe. Pe lângă educație, există aplicații care contribuie la dezvoltarea inteligenței emoționale, la gestionarea stresului și a anxietății. Aplicații precum Headspace sau Calm oferă ghiduri de meditație și mindfulness, iar platformele de tip journaling digital (cum ar fi Day One) ajută la auto-reflecție și autocunoaștere. De asemenea, tehnologia oferă și oportunități de conectare și colaborare globală. Prin rețelele sociale sau comunități online specializate, oamenii pot face schimb de idei, pot construi proiecte comune și pot învăța unii de la alții, indiferent de distanțele geografice.

Capcanele dezvoltării într-un mediu digital

Cu toate acestea, tehnologia are și un revers. Dezvoltarea personală presupune reflecție, timp de calitate cu sine, relații autentice – lucruri tot mai greu de realizat într-o lume în care notificările ne întrerup la fiecare câteva minute, iar atenția ne este fragmentată constant. Unul dintre cele mai mari riscuri este **dependența de tehnologie**. Studiile arată că un timp excesiv petrecut pe rețelele sociale poate duce la anxietate, depresie și scăderea încrederii în sine. De asemenea, comparațiile constante cu viețile aparent perfecte ale altora pot crea frustrări și un sentiment de inadecvare.Totodată, tehnologia favorizează superficialitatea. În loc să aprofundăm un subiect, suntem tentați să consumăm rapid informații fragmentate, fără o înțelegere reală. Această abordare afectează gândirea critică, o componentă esențială a dezvoltării personale.

Drumul spre echilibru

Cheia rămâne **echilibrul**. Tehnologia nu este nici bună, nici rea în sine – totul depinde de modul în care este utilizată. Pentru a ne dezvolta într-un mod armonios, trebuie să devenim conștienți de obiceiurile noastre digitale și să ne educăm în direcția unui consum responsabil. Este important să ne stabilim limite clare: să ne luăm pauze de la ecrane, să petrecem timp în natură, să cultivăm relații față în față. La fel de important este să învățăm să folosim tehnologia **în slujba dezvoltării noastre**: să selectăm cu atenție conținutul pe care îl consumăm, să urmărim obiective clare și să investim în învățarea continuă.

Concluzie

Dezvoltarea personală într-o lume a tehnologiei presupune mai mult decât accesul la informație sau utilizarea aplicațiilor inteligente. Presupune asumarea responsabilității propriei creșteri, în ciuda tentațiilor digitale. Într-o eră în care tehnologia poate deveni ușor un substitut pentru reflecție, conexiune sau emoție, adevărata provocare este să rămânem profund umani. Să folosim inovația nu pentru a fugi de noi înșine, ci pentru a ne apropia mai mult de cine suntem cu adevărat.

DEZVOLTAREA PERSONALĂ ÎNTR-O LUME A TEHNOLOGIEI

Prof. Violeta-Marilena Grecea
Colegiul Național de Informatică "Matei Basarab" Râmnicu Vâlcea

Trăim într-o eră digitală, în care tehnologia evoluează rapid.A ceastă evoluție ne oferă oportunități uriașe, dar și provocări semnificative în ceea ce privește dezvoltarea personală. Întrebarea pe care ar trebui să ne-o adresăm fiecare dintre noi este "*cum ne putem dezvolta armonios ca indivizi, fără a fi dominați sau alienați de tehnologie*?".

Deși folosirea tehnologiei aduce și neajunsuri, totuși avantajele utilizării sale sunt mult mai impertante, oferind sprijin chiar și în **dezvoltarea personală**, prin:

- ***Acces la informație:*** Platformele online, cărțile digitale, podcasturile și cursurile gratuite sau plătite (ex: Coursera, Udemy) permit autoeducație continuă.
- ***Instrumente de autoevaluare și progres:*** Aplicații pentru obiceiuri (Habitica, Notion, Reflectly), mindfulness (Headspace, Calm), fitness sau jurnalizare.
- ***Networking global:*** Rețelele sociale și profesionale (LinkedIn, X, Reddit) facilitează colaborarea și schimbul de idei.
- ***Dezvoltarea abilităților digitale:*** Programare, design, marketing digital – competențe tot mai esențiale pentru succesul personal și profesional.

Provocările cu care ne confruntăm prin utilizarea tehnologiei sunt legate de în primul rând de dependența digitală, deoarece petrecem excesiv de mult timp online. În al doilea rând este vorba de izolarea social, deoarece interacțiunile virtuale au ajuns să înlocuiescă din ce în cem ai des conexiunile umane reale. De asemenea, secolul tehnologiei adduce după el suprainformare, cee ace ne pune în dificultatea de a filtra informațiile relevante din oceanul de conținut disponibil. Aceasta aduce după sine scăderea atenției și a capacității de concentrare, deoarece tehnologia favorizează multitaskingul și reduce răbdarea.

Dezvoltarea personală în era tehnologiei înseamnă adaptare inteligentă și echilibru. Nu este vorba despre a respinge tehnologia, ci despre a o integra sănătos în viața noastră. Adevărata dezvoltare personală implică o combinație de cunoaștere, echilibru emoțional și conexiune umană autentică – valori care trebuie păstrate și cultivate, indiferent de cât de avansată devine tehnologia. Pentru a îndeplini aceste deziderate, trebuie să ținem cont de faptul că echilibrul dintre tehnologie și dezvoltare umană autentică presupune o dezvoltarea conștientă, prin folosirea tehnologiei ca unealtă, nu ca scop în sine. De asemenea, trebuie să asigurăm o educația digitală timpurie, căci acest lucru determină învățarea responsabilității față de tehnologie de la vârste fragede. Mai presus de orice, trebuie să petrecem timp în

care să fim deconectați de la tehnlogiei, prin citit, drumeții în natură, timp petrecut cu prietenii și familia etc.

Un rol important în această lume a tehnologiei o au profesorii.

Într-o lume în continuă schimbare, în care tehnologia joacă un rol central, profesorii trebuie să se dezvolte nu doar profesional, ci și personal. Această dezvoltare presupune adaptare, învățare continuă și menținerea unei relații umane autentice cu elevii. Mai jos sunt prezentate cinci direcții esențiale prin care un cadru didactic se poate dezvolta personal în contextul tehnologiei moderne, cu exemple concrete.

1. Învățarea continuă și formarea digital, prin participarea la cursuri dedicate digitalizării sistemului de învățământ, cum este cursul DIGIPROF, cursuri online precum cele de pe Google for Education sau Microsoft Educator Center, participarea la webinarii și conferințe educaționale (ex: EdTech România, Teach for Romania).
2. Obținerea de certificări digitale (ex: Google Certified Educator).
3. Adaptarea stilului de predare prin utilizarea platformelor de învățare online (Google Classroom, Zoom, Moodle), prin introducerea elementelor de gamificare (ex: Kahoot, Quizizz). De asemnea, profesorul trebuie să își personalizeze predarea cu ajutorul feedback-ului digital, de exemplu prin crearea unor teste interactive pe Quizizz pentru a evalua elevii într-un mod dinamic și atractiv, pe Google Form, sau Kahoot.
4. Gestionarea stresului și a echilibrului digital prin stabilirea unor limite clare între muncă și viața personală dar și prin luarea unor pause în timpul folosirii tehnologiei.
5. Colaborare și mentorat prin participarea în comunități de profesori online (Facebook, Discord, LinkedIn), prin implicarea în proiecte colaborative între școli sau la nivel national, sau asumarea rolului de mentor sau formator pentru alți colegi. Profesorul își asumă rolul de ghidare a elevilor în procesul de învățare, nu doar predarea de informații, dar și promovarea gândirii critice și a eticii digitale, educarea responsabilității în utilizarea internetului.

În concluzie, profesorii trebuie să evolueze împreună cu tehnologia, dar fără a-și pierde umanitatea și vocația. Folosind tehnologia ca aliat, dezvoltarea personală devine un proces conștient, echilibrat și adaptat realităților moderne. Prin educație continuă, colaborare și introspecție, profesorii pot deveni modele de învățare și adaptabilitate pentru elevii lor.

ÎNVĂȚAREA EFICIENTĂ PRIN UTILIZAREA PLATFORMELOR EDUCAȚIONALE

Prof. înv. primar Pleantă Filofteia Doris
Școala Gimnazială Nr. 5 Rm. Vâlcea

„Scopul principal al educației este de a crea oameni care sunt capabili să facă lucruri noi, nu pur și simplu să repete ceea ce au făcut și alte generații - oameni care sunt creativi, inventivi și descoperitori.”(*J. Piaget*)

Procesul educaţional a fost dintotdeauna expresia cererii de educaţie a mediului socio-economic. Una dintre caracteristicile esenţiale ale fenomenului educaţional este dinamismul şi deschiderea faţă de schimbare. Tocmai aceste caracteristici îi asigură educaţiei rolul de mecanism principal de formare a omului ca fiinţă socială. Toate elementele procesului didactic (competenţe, activităţi de învăţare, conţinuturi, resurse, tehnologii) se adaptează relaţiei dintre social şi educaţional, cele mai deschise schimbărilor fiind tehnologiile. Prin tehnologiile educaţionale se produce corelaţionarea dintre educator şi educat, fapt ce le plasează pe poziţia de promotor al paradigmelor educaţionale.

Învăţarea cu ajutorul calculatorului este o metodă didactică activă şi modernă. Instruirea asistată de calculator reprezintă din punct de vedere pedagogic, un mod de organizare a procesului instructiv-educativ, promovat în ultimele două decenii, atât în ţările dezvoltate, cât si în unele în curs de dezvoltare, într-un ritm considerabil. Ea este o activitate deosebit de complexă, integrând, pe lângă resursele umane implicate, adică elevi şi cadre didactice, şi resurse materiale deosebite, precum prezenţa unui computer şi a altor tehnologii informaţionale si de comunicare. Instruirea asistată de calculator dă posibilitatea cadrelor didactice să devină moderatori, ghizi, animatori, observatori ai procesului instructiv-educativ, evaluatori, dar le oferă şi elevilor posibilitatea reală de a se autoeduca, autoforma şi autoevalua. În alţi termeni, instruirea convenţională bazată pe prezentarea informaţiilor, explicarea relaţiilor cauzale, efectuarea de exerciţii, rezolvări de probleme, execuţii de acţiuni motrice se îmbină într-o manieră benefică cu demontraţiile video, receptarea datelor direct de pe ecran, cu avantajele instruirii asistate de calculator. (*Cerghit, 2008, p.93).*

Instruirea asistată de calculator (CAI – Computer-Assisted Instruction) presupune utilizarea calculatorului ca mediu de instruire, fie pentru a prezenta informaţii, fie pentru tutoriat, exersare, rezolvare de probleme. Prin asigurarea interacţiunii de tip unu-la-unu şi furnizarea de feedback imediat, calculatoarele permit elevilor să-şi demonstreze îndemânarea şi priceperea de a învăţa un material nou în ritm propriu.*(Şuşnea, 2013, p.10*)

În accepţia actuală, tehnologiile moderne presupun nu doar utilizarea metodelor care favorizează interrelaţionarea directă, ci şi utilizarea unor mijloace electronice în procesul didactic. Platformele on-

line au devenit nu doar un suport pe care educatorul şi educatul le poate folosi ca element complementar, ci şi o modalitate de instruire ce substituie contactul direct. Dezvoltarea exponenţială cunoscută de TIC în ultimii ani a condus la înregistrarea unei adevărate revoluţii în domeniul instruirii asistate de calculator. Pe fondul schimbării tehnologiei și al paradigmei învățării, precum şi pe fondul tendinţei de globalizare a educaţiei preuniversitare şi de eliminare a graniţelor dintre elevi, s-au deschis noi perspective pentru procesul educaţional preuniversitar. Astfel, acesta va fi completat cu produse și procese specifice societății cunoașterii bazate pe elemente inovative tehnologice (cloud computing, aplicații și baze de date distribuite, tehnologiile mobile) la fel ca și pe elemente inovative conceptuale, aplicabile (analiză și diseminare, platforme colaborative, web 2.0, web 3.0 și derivate ale noțiunii).

Modelul comunicării unidirecţionale, în care profesorul transmitea informaţie în cea mai mare parte a timpului, iar elevul participa pasiv la propria-i formare, nu mai reprezintă cheia de succes a unui învățământ de calitate. În mediul educaţional on-line, elevul este încurajat să participe şi să comunice cu cel care îl învaţă. Mai mult decât atât, utilizarea platformelor educaţionale face posibilă personalizarea procesului didactic. Educaţia este livrată în funcţie de interesele specifice ale fiecărui elev, fapt ce conduce automat la eficientizarea învăţării şi, implicit, la prevenirea abandonului şcolar prin creşterea interesului elevilor faţă de actul educaţional. Contextul actual a accelerat, fie că ne-am dorit sau nu, procesul de învăţare online. Chiar dacă mulţi dintre elevi şi profesori nu au fost pregătiţi pentru asta, unii nici nu şi-au dorit, acum predarea prin intermediul internetului a devenit o necesitate. Sigur, nevoi sunt multe. Sunt copii care nu au suportul de lucru şi nici acces la internet. Sunt profesori care nu ştiu cum să adapteze predarea clasică la cea din mediul on-line. Sunt şi cei care nu ştiu ce platforme educaţionale online pentru elevisunt mai uşor de folosit şi mai practice.

Printre cele mai utilizate platforme educaţionale, amintim:

- **Google Classroom** este una dintre platformele recomandate de Ministerul Educaţiei Naţionale pentru lucrul online cu elevii. Aceasta oferă posibilitatea atât profesorilor, cât şi elevilor, să încarce materiale, să posteze diverse anunţuri şi, special pentru profesori, să dea note materialelor lucrate de elevi şi încărcate aici. Pentru utilizarea Google Classroom este nevoie de conturi Google pentru toţi utilizatorii, precum şi de activarea licenţei Google. Aplicaţia a fost lansată în anul 2014 şi este folosită în prezent de peste 20 de milioane de profesori şi elevi din întreaga lume. Are o interfaţă disponibilă şi în limba română, poate fi utilizată atât de pe computer, cât şi de pe un dispozitiv mobil cu sistem Android sau iOS, pot preda mai mulţi profesori, se pot pregăti cursurile în avans şi se comunică cuelevii în timp real.
- **Microsoft Teams** este o platformă ce beneficiază de un spaţiu de lucru bazat pe chat. Profesorii: - pot forma rapid clasele;

  - pot împărtăşi cu elevii materialele didactice;

- pot posta anunţuri;

- pot împărţi clasele în grupuri mai mici pentru ca aceştia să poată lucra în grupuri la diverse proiecte;

- pot crea, distribui şi evalua teste;

- pot transmite şi evalua temele elevilor.

- **Edmodo** este o platformă ce permite gestionarea claselor şi a activităţilor de învăţare, aceasta permiţând şi înscrierea părinţilor, facilitând în acest fel comunicarea mai eficientă a celor 3 părţi implicate. Numărul de activităţi permise părinţilor este însă limitat. Edmodo este o platformă gratuită, accesibilă de pe orice fel de dispozitiv şi permite profesorilor şi elevilor să transmită documente de lucru sau chestionare, să discute despre activităţile educaţionale, teste sau alte informaţii esenţiale în funcţionarea unei clase. Oferă un mediu de lucru controlat în care profesorul are posibilitatea de a vedea orice mesaj sau conţinut distribuit de oricare dintre membrii clasei. Se pot transmite atât materiale text, cât şi link-uri sau materiale video. Dezavantajul faţă de alte platforme este faptul că Edmodo este disponil doar în limba engleză, astfel încât pentru unii utilizatori s-ar putea dovedi complicat de folosit.

- **Easyclass** este şi ea pe lista cu platforme educaţionale online pentru elevi recomandată de MEN. Platforma poate fi utilizată în mod gratuit, are o interfaţă intuitivă, asemănătoare cu cea a Facebook şi le oferă profesorilor posibilitatea de a transmite teme şi de a le reaminti de evenimente esenţiale precum predarea temelor sau apropierea unor teste. De asemenea, elevii pot posta, la rândul lor, materiale sau pot discuta pe marginea temelor de la clasă.

- **Intuitext** oferă gratuit 2 platforme educaţionale online pentru elevi. Şcoala Intuitext este dedicată profesorilor şi elevilor din ciclul primar şi gimnazial şi poate fi folosită atât pentru învăţare, cât şi pentru evaluare. Examenul tău este o platformă ce ajută elevii să se pregătească pentru Evaluarea Naţională din clasa a VIII-a, la limba şi litaratura română şi la matematică. Ambele platforme: respectă programa şcolară, sunt avizate de Ministerul Educaţiei Naţionale, prezintă explicaţii şi simulări menite să ajute elevii să înţeleagă mai uşor diferite concepte, prezintă modele de rezolvări ale diverselor probleme, pe etape, cu explicaţii la fiecare pas efectuat, prezintă teste ce ajută elevii să-şi verifice cunoştinţele.

- **Aplicaţia Zoom** este una dintre cele mai utilizate pentru comunicarea în timp real. În varianta gratuită permite organizarea orelor cu până la 500 de participanţi. Profesorii şi elevii au posibilitatea de a interacţiona în timp real, în mod video şi permite şi crearea unei table virtuale interactive. Este disponibilă atât pentru computer, cât şi pentru dispozitive mobile cu sistem de operare Android sau iOS. Zoom oferă multiple posibilităţi de interacţiune:

- profesorul poate transmite informaţii cu ajutorul share screen;

- lecţiile pot fi înregistrate;
- se utilizează o tablă virtuală;
- lecţiile se salvează automat în cloud şi pot fi revăzute;
- clasa virtuală poate fi securizată;
- pot fi accesate diverse clipuri educaţionale de pe Youtube sau alte platforme;
- profesorul poate utiliza sau restricţiona, după caz, chat-ul interactiv;
- în timpul predării profesorul poate opri sunetul venit de la elevi pentru a facilita explicaţiile fără întreruperi.

Alte platforme de lucru sau în care se regăsesc materiale didactice, populare printre profesori şi elevi, sunt: Kinderpedia, Digitaliada, myKoolio, Kidibot şi Ask. Pentru oricare dintre aceste platforme s-ar opta, este evidentă necesitatea utilizării uneia sau a mai multor dintre ele în vederea proiectării procesului instructiv-educativ. În condiţiile actuale, lumea educaţiei se află în faţa unei evidenţe de necontestat: astăzi nu ne mai aparţine alegerea de a utiliza sau nu tehnologiile moderne în actul educativ. Acestea reprezintă un rezultat al evoluţiei civilizaţiei umane şi o condiţie a realizării procesului educaţional.

Folosind Internetul, atât profesorii cât şi elevii au posibilitatea de a se documenta, de a explora o lume reală, dar şi lumea virtuală, aceast spaţiu contribuind la îmbunătăţirea imaginaţiei, a creativităţii, a anticipaţiilor decizionale; contribuie la îmbogăţirea vocabularului specific unui domeniu de interes; dezvoltă strategiile de procesare a informaţiei, facilitează exersarea abilităţilor de comunicare în limbi străine.(*Cerghit, 2008, p.93-95*)

Bibliografie / sitografie:

1. Cerghit, I.,(2008), Sisteme de instruire alternative şi complementare. Structuri, stiluri şi strategii (Ediţia a II-a revăzută şi adăugită), Editura Polirom, Iaşi;
2. Şuşnea, E.,(2013), Instruire asistată de calculator (Curs universitar), Editura Universităţii Naţionale de Apărare "Carol I", Bucureşti;
- http://edu.glogster.com/
- https://life.ro/platforme-educationale-online-pentru-elevi/
- http://studiamsu.eu/
- http://platformeed.blogspot.com/

MODERN APPROACHES IN TEACHING ENGLISH

Case study

Prof. Împăratu Lăcrămioara
Colegiul Național de Informatică "Matei Basarab" Rm. Vâlcea

English Language Teaching has tremendously changed over the last one decade. Language teaching in the twenty first century has undergone numerous changes and innovations. In the past ten years the crucial factors have combined to affect current perspectives on the teaching of English: The decline of methods, A growing emphasis on both bottom- up and top down skills, The creation of new knowledge about English and, Integrated and contextualized teaching of multiple language skills.

1. Teaching with Technology

Computers and language teaching have been walked hand to hand for a long time and contributed as teaching tools in the classroom. But at the same time computers and technology are still a source of uncertainties and anxiety for many teachers everywhere in the world despite the latest advances applicable to language teaching such as specialized websites, blogs, wikis, language teaching methodology, journals and so on.

Teaching with the technology deals with the ICT in the language curriculum. According to the authors ICT have basic features that make its use a valuable source for input but some teachers may not trust technology or just be reluctant to include computer in their classrooms. Learning with technology as distinct from learning about technology has the capacity to transform learning environments in ways that are difficult for most educators to imagine.

2. Learner centeredness and needs

Interest in learner centred approaches is high on many agendas. This includes attention to learner styles, self direction, self evaluation, multiple intelligences, affective factors in learning, etc. This agenda can be hijacked in a number of directions, for example by methodologies that espouse learner centeredness (LC) at one level, yet are highly directive at another; or materials that take a limiting view of LC, or so-called learner training that has been

hierarchically determined. But the growing interest in learner centeredness indicates a new and emerging valuing of diversity and difference, which also links with the points which were made about networking. Two key concepts of the learner centred classroom are first, placing more responsibility in the hands of the students to manage their own learning, and second, teachers taking roles as facilitators of knowledge to help learners learn how to learn rather than being the source of knowledge.

3. Reflective practice

This is about teachers questioning and exploring their own practice of teaching. It is a sort of systematic curiosity about going beyond the edges of what we know and do, to find out how we could do things differently or better. Of particular interest are questions like 'Is there a discrepancy between what I say I do and what I actually do?' Action research might guide us to try to become more aware of our own beliefs and how they frame the way we teach and think about teaching. It brings an appreciation of the existence of this frame, and rigour about surfacing our unconscious slants, skews and biases if we want to make real changes to our practice.

English being the language of international communications is widely spoken all over the world. It is the urgent need of the day for advanced studies and for running first class business at international level, so is the key to international success. With a view to keep pace with the enhancement of its status in our educational institutions, today we are resoluted to embark on a strategic plan of mass education in English language as is the dire need of the age. While advancing towards its adequate acquirement, not only quantity but quality should be taken into considerable account, rather both the element should go hand in hand. To seek solution to our countless problems, we require outstanding and talented leaders in the sphere of English language Teaching to cope with the increasing challenge of quality in the Teaching of English for quality is the essence of every success and achievement. Quality is vital to acquire remarkable status in every walk of life. There are different approaches to achieve it.

4. Scientific Approach.

Improved methods of Teaching English are urgently needed as it is the language of modern technology, science, art, politics, medicine, etc. A systematic and scientific approach is required for its adequate teaching. It causes a lot of confusion if taught haphazardly; really a hard task to accomplish. Unless the teacher adopts befittingly structured and cautiously designed methods, ultimate success is unthinkable. Concerted efforts are needed to charter a well planned program for the purpose.

5. Learning by doing.

A lot of emphasis is laid on Teaching the action verbs by actually performing the actions. The concepts thus formed sink deep into the mind and one tends to become what one does. Activity provides vividness to experience. For instance, when the students have just returned from the zoo, they would describe their experiences most enthusiastically. Likewise, they would write interestingly about a picnic party or a boating trip, immediately after having a trip. This is how learning process is accomplished by‘doing’. It improves vocabulary in general and action words in particular.

6. Functional Approach.

Before the Functional Approach was taken into fashion, reading and writing were initiated with the letters of alphabets which are abstract to the pupils and is devoid of interest at all. The modern trend

opines to establish the functional approach in the Teaching of the both. It is necessitated to begin with the words of immediate interest to them and come from the range of their experience. They should also be provided with variety of exercises for the purpose to prepare them to read and write conveniently. The readiness tenure is considered to be a very significant one.

7. Audio- Visual Aids.

Modern trend of Teaching English emphasizes a lot on the use of Audio-Visual aids to attract the interest of the students. These are considered to be an integral part of the Teaching of foreign language in the advanced countries. The exercise of pictures, films and lingua phone records infuses a new life in their bones. A teacher who is considerably dedicated to this work taps up all possible sources to procure the required material. He harnesses the potentialities and capabilities of the students for the purpose.

8. Oral Work.

With a view to laying a concrete foundation in the Teaching of English, oral work is highly recognized as the vital skill. It is crystal clear that the language sense which is independent of all grammar can only be cultivated by forming good speech habits. No syntax knowledge can be of any avail in this regard. Reading and Writing are part and parcel of a language but speaking is the natural mode of expression. The traditional methods of Teaching language are now considered to be vague ones rather modern trend is very much inclined towards oral practice.

9. Controlled Vocabulary.

A considerable inclination towards conversational approach does not mean a haphazard presentation of new vocabulary and structures. An arrangement of oral work should be made that benefits our conditions. The modern trend is in favour of Teaching scientifically selected and suitably graded structures and vocabulary. The words of high frequency should precede those words which occur less frequently in the course of speaking and reading. The teacher should not impart every thing whatsoever strikes his mind or comes his way. He should rather follow a carefully chartered program and well-tried methods and principles of selection
and gradation.

10. Play-way-Method.

The interest of the student is the main concern of the modern way of education. While learning through ‘Play-Way-Method’, he is less conscious of a sense of work, hence no feeling of tiresome, the better he learns. Play-Way-Method captures the attention of the pupil yielding remarkable results and feedback. Plays, dialogues, declamation contests, debates and competition of vocabulary tests stimulate the interest of the students in language learning.

REFERENCES

1. Krashen, S. D. and Terrell, T. D. Language Acquisition in the Classroom. New directions in language teaching.
2. Rivers, W. Teaching Foreign-Language Skills.
3. Wills J. Task- Based Language Learning. The Cambridge Guide to Teaching English to Speakers of other languages.

LECȚIA DIGITALĂ

Prof. Ciortea Anca Teodora
Școala Gimnazială Nr.5, Rm. Vâlcea

Trăim vremuri în care copiii sunt expuși din ce în ce mai mult unei comunicări digitale. Cum îi învățăm pe copii să înțeleagă și să-și gestioneze emoțiile și stările pe care le au, stresul și anxietatea în anumite contexte, la școală, acasă, la locul de joacă sau în societate, în general? Pentru a crește o generație de tineri funcționali cu ei înșuși și cu cei din jur, alături de studierea unor discipline precum matematica sau limbile străine, copiii ar trebui să învețe și despre conștientizarea și gestionarea emoțiilor, gândurilor și sentimentelor pe care le au.

Studiile demonstrează că dacă îi învățăm pe copii despre conștientizarea și gestionarea emoțiilor îi ajutăm să-și îmbunătățească starea de sănătate, performanțele academice și starea de bine în general.

Dar să îi înveți pe copii despre caracter, dezvoltare emoțională și socială nu e un lucru simplu. Deși îi învățăm cunoștințe, noțiuni și concepte despre matematică, geografie, istorie, omitem să vedem că la orice activitate educativă, întotdeauna învățarea academică și formarea caracterului se întâmplă împreună. De exemplu, un copil citește un pasaj dintr-o carte. Ajunge la o secțiune mai complexă. Ce face atunci? Închide cartea? Renunță la lectură? Folosește strategii "academice" ca să înțeleagă cuvintele și ce reprezintă?

Avantajele lecției digitale:

Crește implicarea elevilor: Materialele multimedia atrag atenția și stimulează interesul pentru subiecte complexe.

Personalizare: Lecțiile pot fi adaptate ritmului fiecărui elev.

Dezvoltă competențe digitale: Elevii învață să folosească tehnologia în mod productiv.

Lecția digitală nu doar că modernizează educația, ci o face mai accesibilă, interactivă și relevantă pentru viitor.

Exemplu:

Biologie: “Structura celulei”

Platformă utilizată: Google Slides interactive.

Activitate introductivă: Un videoclip animat despre structura celulei, utilizând platforme precum YouTube.

Conținut interactiv:

Prezentare digitală cu imagini 3D ale celulei (ex.: aplicația Cell Biology 3D).

Activitate în care elevii identifică părțile celulei printr-un quiz interactiv pe Kahoot sau Quizizz.

Activitate practică: Simulare online pe platforme precum PhET, unde elevii pot explora structura celulei și funcțiile organitelor.

Evaluare: Crearea unui poster digital despre rolul fiecărei organite.

Facilitează colaborarea: Instrumentele online permit lucrul în echipă, chiar și de la distanță.

Într-o lume în care tehnologia ne înconjoară din ce în ce mai mult, în care interacțiunile umane devin din ce în ce mai rare și conectarea profundă pare tot mai dificilă, este esențial să ne gândim la modalități inovatoare de a încuraja dezvoltarea personală și socială. De la vârste fragede, atenția cade pe plasticitate, proprietatea creierului de se modifica structural și funcțional în funcție de experiențele avute cu mediul, pentru a face față noilor provocări și așteptări. Pentru copii, experiențele online le vor forma modul de gândire și vor întări diferite conexiuni neuronale, în detrimentul altora. Poate nu își vor aminti cantități de informații, însă vor ști cum să le găsească, poate chiar mai important pentru ei. De asemenea, ei învață, de când sunt mici, prin imitare și modelare ceea ce văd la părinți, profesori și colegi.

Să nu fim utilizatori și atât, ci creatori de conținut, să accesăm resurse, să dezvoltăm abilități și să beneficiem de foarte multe dintre efectele pozitive ale tehnologiei.

Ambele generații au nevoie de înțelepciune digitală: să dezvoltăm competențe pentru a ști cum să folosim tehnologia, să evaluăm critic și să facem alegeri raționale, creative și etice.

Noua tehnologie digitală și schimbările rapide pe care le propune au modificat major modul de învățare, de muncă, de comunicare. Ca orice schimbare, oricât de inovatoare ar fi, trezește ăn noi o anumită suspiciune, mai ales în părinții copiilor acestor timpuri, pentru că asupra lor se reflectă atât beneficiile cât și daunele.

Există dezavantaje atunci când ne expunem copiii la tehnologie? Desigur. La fel ca în toate descoperirile, există părți bune și părți rele. Cu toate acestea, părțile rele apar de obicei în urma

abuzului și a extremelor. Spre exemplu, este bine sa dormi, dar devine o problemă atunci când dormim toata ziua. Astfel, trebuie să ajungem la o cale de mijloc și să îmbinăm armonios tehnologia cu viața reală, asigurându-ne ca impactul tehnologiei asupra copiilor este unul cât mai benefic și mai productiv. Platforma digitală îi ajută să învețe: sunt multe elemente educaționale ale tehnologiei care îi pot ajuta pe copii să învețe mai rapid, mai distractiv și mai interactiv. Tehnologia este cea care îi ajută pe copii să își însușească lucruri noi, să reușească să programeze singuri diferite aplicații și programe, dezvoltându-și astfel inteligența și creativitatea. Efectele tehnologiei asupra copiilor sunt din ce în ce mai pregnante. Trăim într-o lume a vitezei, fugim toată ziua dintr-o parte în alta, credem că vom găsi fericirea la următoarea intersecție. **Tehnologia este pretutindeni și tinde să-și extindă utilizările în toate domeniile societății. Introducerea tehnologiei în educație este, fără îndoială, cea mai eficientă modalitate de a oferi elevilor oricând și oriunde accesul la o educație de calitate.** Deși mulți profesori preferă metodele de predare tradiționale, beneficiile combinării acestora cu metodele care integrează tehnologia sunt nenumărate. Introducerea tehnologiei în educație a permis profesorilor să-și adapteze lecțiile în funcție de stilurile de învățare ale elevilor și să promoveze învățarea diferențiată.

Datorită tehnologiei, educația devine din ce în ce mai flexibilă și mai accesibilă. Cursurile online se bucură de o popularitate din ce în ce mai mare, motiv pentru care tot mai multe unități de învățământ completează educația tradițională cu acestea pentru a crește performanțele academice ale elevilor. În prezent, profesorii se pot bucura de o gamă largă de instrumente și aplicații digitale care pot îmbunătăți experiența de învățare a elevilor.

BIBLIOGRAFIE:

Doina Giurgea,Ghid metodologic pentru disciplinele optionale. D&G EDITUR 2006

Miron Ionescu, Ioan Radu, Didactica moderna, Editura Dacia, Cluj Napoca, 2004

METODE EURISTICE FOLOSITE ÎN LECȚIILE DE BIOLOGIE

Prof. Bîrzescu Venera
Colegiul Energetic, Râmnicu Vâlcea

Ştiinţele biologice şi cele înrudite sau interdisciplinare au cunoscut în ultimele decenii o dezvoltare fără precedent, determinând acumularea unui imens material informaţional, schimbând sau îmbogăţind viziunea în multe domenii, contribuind la apariţia unor noi ştiinţe sau desprinderea unor noi discipline din cele clasice.

Prin integrarea sa în natură, omul a căutat, încă din zorii istoriei omenirii, să cunoască mediul ambiant în care îşi desfăşoară viaţa şi care îi asigură toate elementele necesare traiului, dezvoltarea ştiinţelor biologice urmând dezvoltarea umanităţii şi a metodelor de investigaţie. Din acest motiv, în prezent dezvoltarea ştiinţelor biologice a căpătat o mare amploare, fiind studiată originea şi evoluţia vieţii, mecanismele diferitelor procese metabolice normale şi adaptive, depistarea unor noi surse de materii prime, metode pentru îmbunătăţirea şi modificarea constituţiei genetice, ducând la obţinerea de organisme transgenice, noi metode terapeutice şi altele.

Învăţarea prin descoperire

Învățarea prin descoperire **-** această metodă îl situează pe elev în ipostaza de subiect al cunoașterii științifice. Ea reprezintă o modalitate de lucru prin intermediul căreia elevii sunt puși să descopere adevărul, refăcând drumul elaborării cunoștințelor prin activitate proprie, independentă. Elevii se confruntă cu o situație-problemă, iar pentru soluționarea ei nu se cunoaște nici o metodă. Rezolvarea se poate găsi doar prin descoperire și presupune: organizarea și corelarea de date, structurarea și interpretarea lor, exersarea operațiilor gândirii și folosirea unor principii care necesită intuiție, imaginație si creativitate.

Considerată de unii specialişti metodă iar de alţii principiu, este o orientare contemporană deosebit de eficientă pentru realizarea unui învăţământ biologic activ şi formativ, care leagă cercetarea de practică. Această metodă este legată de contextul mai larg al euristicii şi îl situează pe elev în ipostaza de subiect al cunoaşterii ştiinţifice. Ea reprezintă o modalitate de lucru prin intermediul căreia elevii sunt puşi să descopere adevărul, refăcând drumul elaborării cunoştinţelor prin activitate proprie independentă.

Abordarea învăţării prin descoperire trebuie să ofere din punct de vedere psihologic răspunsuri la o serie de întrebări cum ar fi:

Care este contribuţia investigaţiei, a cercetării de tip şcolar în procesul învăţării şi dezvoltării cognitive a elevilor?

Cunoscut fiind faptul că operaţia reprezintă celula gândirii în ce mod intervine operaţia în căutările elevilor?

Cum apar noile achiziţii în procesul de căutare şi investigare?

Etapele pe care le parcurge această metodă sunt:

- confruntarea cu situaţia-problemă, crearea unei motivaţii faţă de tema abordată, declanşarea dorinţei lor de căutare şi explorare;
- punerea unei probleme;
- realizarea actului descoperirii, care presupune structurarea şi interpretarea datelor, utilizarea operaţiilor gândirii şi evidenţierea noului, stabilirea modalităţilor de verificare a acestora;

- desfăşurarea experimentului;
- prelucrarea datelor obţinute;
- verificarea rezultatelor;
- stabilirea concluziilor, verbalizarea generalizărilor;
- aplicarea celor descoperite în contexte situaţionale noi.

Aceste etape sunt practic etapele unui proces de cercetare care constituie esenţa învăţării prin descoperire. Se disting probleme cu soluţionări convergente care sunt legate de învingerea unor dificultăţi teoretice şi care duc la descoperiri şi probleme cu soluţionări divergente care se referă la dificultăţi practice şi care duc la găsirea unor soluţii. Între problema didactică, care constituie un punct de plecare şi descoperirea făcută de elev, care reprezintă un produs, se situează procesul de cercetare, de investigaţie, care se realizează cu metode specifice domeniului cercetat, care se convertesc în metode de învăţământ pentru a-l familiariza pe elev cu metodologia cercetării ştiinţifice. Învăţarea problematizată creează climatul psihologic şi motivaţional favorabil necesar în vederea participării active şi conştiente a elevilor la lecţie.

Actul descoperirii poate avea loc dacă sunt întrunite următoarele cerinţe:

- situaţia problemă se înscrie în sistemul de operaţii concrete şi mentale de care elevul este capabil;
- oferta de cunoştinţe să fie acceptabilă;
- elevul să perceapă şi să memoreze date, fapte, informaţii;
- elevul să formuleze generalizări şi să le integreze în sisteme, în ipoteze operatorii.

Aplicarea metodei descoperirii pune pe elevi în situaţia ca, dirijaţi de profesor, să descopere prin activitate independentă precum şi prin reactualizarea cunoştinţelor şi deprinderilor dobândite anterior, date noi privind organizarea, clasificarea, biologia şi ecologia organismelor, concepte şi legi specifice sistemelor biologice de diferite niveluri. Metoda solicită gândirea creativă asemănându-se cu problematizarea, deosebirea constând în faptul că în timpul problematizării elevii se confruntă cu o situaţie conflictuală pe care trebuie să o rezolve, în timp ce în descoperire elevii sunt concentraţi mai mult asupra soluţiei de răspuns.

Biologia, având un pronunţat caracter intuitiv şi experimental poate fi predată în bună parte prin strategia descoperirii aplicată în întreaga lecţie sau în unele etape ale acesteia.

În funcţie de raţionamentul pe care se bazează, descoperirea poate fi:

- **inductivă** - urmăreşte să-i înveţe pe elevi cum să obţină ansamblu alcătuirii organismului animal sau vegetal, elevul îşi însuşeşte o noţiune printr-un proces de descoperire pe un sistem de operaţii pornind de la un caz particular care să-l conducă spre generalizări;

- **deductivă** - elevii învaţă pe baza raţionamentului deductiv să facă aplicaţii prin particularizare şi individualizare, prin căutare de exemple în care se găsesc trăsăturile solicitate, se pleacă de la general ajungându-se la particular;
- prin **analogie** (transductiv) - în care elevii compară diferite formaţiuni, structuri, procese şi descoperă la cele pe care nu le cunoaşte elemente şi însuşiri comune cu cele pe care le-a mai întâlnit.

În predarea-învăţarea biologiei, în funcţie de nivelul dezvoltării intelectuale a elevilor şi specificul conţinutului acestui obiect, se impune folosirea, cu prioritate, a învăţării prin descoperire inductivă. Aceasta se întemeiază pe raţionamentul inductiv şi constă în analiza, compararea, observarea unor obiecte şi fapte particulare în vederea înţelegerii generalului, esenţialului necunoscut de elevi. Prin această formă de învăţare, elevii pot să formuleze independent unele elemente definitorii ale noţiunilor şi să stabilească unele relaţii între obiectele şi fenomenele realităţii.

În utilizarea învăţării prin descoperire la disciplina biologie profesorul trebuie să respecte anumite condiţii ca:

- descoperirea să aibă ca puncte de plecare o problemă, o întrebare;
- descoperirea să se desfăşoare conform unui plan;
- descoperirea să fie efectuată de către elevi individual sau pe grupe;
- rezultatele obţinute să fie analizate şi sistematizate cu întreaga clasă.

Sarcina profesorului în această metodă este aceea de a organiza activitatea elevilor, de a-i dirija şi îndruma permanent, de a-i iniţia în însuşirea unor tehnici elementare de muncă independentă, individuală sau în colectiv.

Problematizarea

Problematizarea este o modalitate modernă de instruire care constă în crearea, de către profesor, a unor probleme, situaţii - problemă sau prin formularea unor întrebări problematice - toate acestea generând o stare de îndoială şi incertitudine, la elevi. Metoda stimulează curiozitatea, dorinţa şi eforturile intelectuale de a descoperi noi căi de rezolvare a situaţiei-problemă. Din punct de vedere psihologic această metodă dezvoltă schemele operatorii ale gândirii divergente, antrenează aptitudinile creatoare şi asigură motivarea intrinsecă a învăţării.

Integrată în ansamblul activităţii didactice, problematizarea orientează şi activizează gândirea elevilor în procesul învăţării dirijate, a cunoştinţelor despre natură, prin faptul că îi conduce la rezolvarea unor situaţii conflictuale, reale sau aparente între cunoştinţele dobândite anterior şi noile informaţii despre fenomenul studiat. Această orientare metodologică presupune crearea în mintea elevilor, a unor contradicţii, a unor situaţii problemă care să conducă gândirea acestora la descoperirea întregului conţinut de idei al temei.

Esenţa problematizării rezidă în situaţia conflictuală ce apare între necesitatea găsirii răspunsului la o problemă sau întrebare şi experienţa subiectului, care fiind lacunară sau inadecvată, nu-i permite să găsească soluţia. Soluţionarea problemei stimulează interesul elevilor, le mobilizează capacităţile psihice şi determină la o atitudine activ-participativă la găsirea răspunsului ceea ce presupune elaborarea unui plan de acţiune în care este implicată, în special, gândirea elevilor.

Problema sau situaţia problemă reprezintă o interacţiune cognitivă între subiectul cunoscător şi obiectul cunoaşterii, interacţiune care prezintă următoarele proprietăţi:

- există anumite lacune în sistemul cognitiv al elevului;
- determină o trebuinţă de cunoaştere la subiectul cunoscător;
- activitatea de rezolvare are drept scop înlăturarea zonei de incertitudine, de necunoscut şi descoperirea unor cunoştinţe sau procedee de acţiune.

Modelarea

Modelarea este o metodă de învăţământ de explorare indirectă a realităţii, a fenomenelor din natură, o strategie în procesul de cunoaştere ce asigură cercetarea originalului prin analogie cu ajutorul modelelor.

Modelele reprezintă un sistem material sau ideal care reproduc mai mult sau mai puţin fidel originalul cu scopul de a uşura descoperirea de către elevi a unor proprietăţi ale sistemelor biologice.

Având in vedere mulţimea ipostazelor realităţii reproduse de către modele, varietatea acestora este extrem de mare, iar posibilităţile de clasificare sunt diverse.

■ Clasificarea modelelor după structura lor:

- modele obiectuale – sunt modele materiale, obiecte concrete, machete etc.;
- modele figurative – sunt reprezentări grafice ale unor obiecte sau fenomene;
- modele simbolice – sunt formule logice sau matematice ce stau la baza construirii unor raţionamente.

■ Clasificarea modelelor după forma lor:

1. modele materiale (reale):

a) grupa construcţiilor – reproduc relaţiile spaţiale ale obiectului;
b) grupa modelelor materiale similare – au la bază asemănarea reală cu obiectul reprezentat;
c) grupa modelelor analogice – reproduc numai componentele care evidenţiază funcţiile originalului.

2. modele ideale.

■ Clasificarea modelelor după rolul îndeplinit în procesul de învăţare:

- modele explicative care sprijină procesul de înţelegere, schemele, reprezentările grafice, diagramele de desfăşurare a programului etc.;

- modele predictive care dezvăluie transformările care vor surveni pe parcurs în sistemul studiat.

Gândirea critică este rezultatul unor lecţii bine concepute al căror scop este încurajarea gândirii critice" (Steele, J. L., Meredith, K. S., Temple, Ch., 1998, Ghidul I, p. 7). Ea contribuie la „formarea unor persoane care să gândească matur, care să poată asimila cunoştinţe, care să lucreze în colaborare şi care să aplice cunoştinţele acumulate, ceea ce înseamnă educarea capacităţii de înţelegere, şi nu aceea de memorare" (Adams D., Hamm M., 1996, p. 27).

BIBLIOGRAFIE:

- **Pintilie, M.,** 2002. *„Metode moderne de învăţare-evaluare pentru învăţământul preuniversitar. Grade didactice şi activităţi curente."* Colecţia 2 Magister. (p. 26). Cluj-Napoca: Editura Eurodidact.
- **Iordache Ion, Ciurchea Maria, Ciolac Rusu Anca** *„Metodica predării ştiinţelor biologice",* Editura Didactică şi Pedagogică, Bucureşti, 1983
- **Viorel Lazăr, Daniela Căprărin „***Metode didactice utilizate în predarea bilogiei",* Editura Arves, 2008

O nouă percepție asupra actului educațional

Prof. Mărăcine Mihaela
Şc. Gimn. Nr. 5, Râmnicu Vâlcea

Oare cunoaşterea de sine şi cunoaşterea semenilor noştri nu ar conduce la o mai bună eficienţă a activităţii educative? Cu siguranţă răspunsul este afirmativ, mai ales când e vorba despre „a lucra cu oamenii". „Cunoaşte-te pe tine pentru a-i putea cunoaşte pe alţii" – poate aşa ar trebui să sune un dicton menit să evidenţieze necesitatea autocunoaşterii. Îndreptându-ne spre sfera proceselor psihice, ne întrebăm cum influenţează acestea cunoaşterea.

Percepţia ocupă un rol esenţial în cunoaşterea semenilor. Nicio persoană nu poate înţelege complet altă persoană pentru că niciun om nu împărtăşeşte direct motivele, gândurile şi sentimentele celuilalt. Singurul eu la care avem acces imediat este eul propriu. Cunoaşterea celorlalţi oameni nu vine indirect şi fragmentar. Totuşi încercăm cu pasiune să „umplem" abisul dintre o minte şi alta, căci fericirea şi supravieţuirea noastră depind de judecăţile corecte ale persoanelor.

Psihologii s-au preocupat îndelung cu privire la procesul indirect şi misterios prin care obţinem „la connaissance d'autrui"(cunoaşterea celuilalt). În cel mai bun caz, imaginea noastră despre o altă

persoană este numai un fenomen – o imagine în mintea noastră- o replică grosieră şi expeditivă a realităţii obiective. Aşa cum s-a menţionat, percepţia nu este o cameră fotografică, ea ordonează indicii externi care vin la simţurile noastre. Deşi nu cunoaştem direct realitatea externă, conţinutul percepţiei corespunde într-o anumită măsură cu ceea ce se află ,,acolo afară". Această dilemă obsedează toate ştiinţele. Chiar fizicianul cunoaşte numai fenomenele şi nu adevărul absolut. Efortul său, ca şi cel al psihologului, este să facă lumea sa fenomenală să corespundă cât mai apropiat posibil cu ,,ding an sich"(lucrul în sine)necognoscibil.

Această dilemă kantiană este accentuată în special când se aplică la problema înţelegerii oamenilor. Spunem mai degrabă că ,,percepem" sau ,,judecăm" pe cel de lângă noi, decât îl percepem literalmente. Apar însă diferite probleme care intervin atunci când dorim să-i descoperim pe cei alături de care trăim.

În primul rând, ne lovim de ,,accesibilitatea celuilalt". Mark Twain scria: ,,Fiecare e o lună şi are o parte întunecată pe care nu o arată niciodată nimănui". Admiţând că toţi încercăm să ţinem ascunse de ochii indiscreţi anumite străfunduri ale naturii noastre, ne deosebim totuşi foarte mult în funcţie de măsura în care ne ascundem. Unii oameni se lasă cunoscuţi total de o mare varietate de semeni, alţii ,,amuţesc" în ceea ce priveşte majoritatea subiectelor, faţă de majoritatea oamenilor. Astfel, se poate spune despre unii că sunt voluntar ,,deschişi"sau extrovertiţi, iar alţii ,,enigmatici" sau introvertiţi.

Un alt factor în cunoaşterea celuilalt îl reprezintă ,,primele impresii". Pare evident, deşi nu e întotdeauna adevărat că, pe măsură ce vedem sau auzim mai multe despre comportamentul unei persoane, cu atât mai exactă este judecata noastră referitoare la el. Totuşi, este surprinzător caracterul extensiv al judecăţilor noastre bazate doar pe indiciile cele mai sărace. Rapiditatea uimitoare cu care sunt făcute primele judecăţi poate fi uşor demonstrată: ne aflăm într-un mijoc de transport în comun, deschidem ochii şi privim două-trei secunde un alt pasager, după care închidem ochii şi reflectăm asupra impresiilor , pe măsură ce apar.

Odată cu privirea cea mai scurtă, apare un proces mental complex, care are ca rezultat, într-un timp scurt, poate treizeci de secunde, judecăţi privitoare la sexul, vârsta, statura, naţionalitatea, clasa socială şi ocupaţia străinului, odată cu unele aprecieri vagi referitoare la bunăvoinţa, dominanta, temperamentul său, suferinţele trecute, ,,rigiditatea" şi chiar cinstea sa.

La o cunoaştere ulterioară, multe din aceste impresii s-ar dovedi fără îndoială greşite, dar exerciţiul serveşte pentru a atrage atenţia asupra caracterului rapid structural al judecăţilor noastre. Experimentele au demonstrat că, în timp ce trăsăturile personale sunt căutate şi percepute, ,,judecătorul" încearcă adesea în plus să-l pună pe celălalt într-o categorie. De asemenea, dacă primele impresii sunt numeroase, bogate

şi variate, judecătorii sunt flexibili, deoarece informaţia suplimentară corectează şi lărgesc rapid prima judecată, în timp ce aceia care văd puţin la început probabil că păstrează o impresie stereotipă şi săracă.

Al treilea aspect în percepţia persoanei îl reprezintă ,,aptitudinea de a judeca". Bronfenbrenner, Harding şi Gallwey au studiat două tipuri de aptitudini în acest sens: sensibilitatea faţă de un celălalt generalizat(cunoaştem modul în care omul se comportă în general) şi sensibilitatea interpersonală care se referă la aptitudinea de a percepe cum se simte o anumită persoană dintr-un grup faţă de o problemă, total separat de o opinie medie. Investigaţiile subliniază faptul că cele două aptitudini sunt în general independente. Aceia care sunt judecători buni ai ,,publicului" nu sunt în mod necesat judecători buni ai ,,persoanei".

E important să-i cunoaştem pe ceilalţi şi e important să ne facem cunoscuţi, înţeleşi în faţa celorlalţi. Efortul nostru este să sesizăm corect motivele şi intenţiile celuilalt, căci atunci am cunoaşte liniile directoare ale vieţii lui, dar sarcina nu este uşoară. Un mare număr de factori influenţează succesul sau eşecul nostru. Oamenii diferă mult în ceea ce priveşte accesibilitatea lor şi total separat de autodezvăluirea deliberată, constatăm că unele personalităţi sunt relativ deschise, altele enigmatice în structura lor proprie. primul nostru impuls este acela de a insera oamenii în categorii familiare, de a-i înzestra cu stereotipuri. Când la primele noastre impresii se adaugă mai multă informaţie, devenim mai siguri în judecata noastră, deşi nu în mod necesar şi corect. Darul sensibilităţii interpersonale pare să fie corelat cu experienţa şi maturitatea, cu inteligenţa, cu complexitatea cognitivă şi autointuiţia. În plus, un bun judecător e probabil bine adaptat în grupuri, dar şi detaşat, posedă valori estetice superioare şi e dotat cu un fel special, de înclinaţie psihologică, numită ,,intraceptivitate". Procesul perceperii persoanei este în aceeaşi măsură asemănător şi diferit de toate celelalte procese perceptive. Diferenţa este aceea că obiectele umane, spre deosebire de alte obiecte, ne impresionează prin scopurile lor faţă de noi şi prin relativa lor imprevizibiltate.

Aşadar, procesul perceptiv este unul complex şi deosebit de relevant în cunoaşterea celui de lângă noi. Nu putem să devenim ,,maşini automate", nu putem să pierdem ceea ce ne conferă caracterul uman, nu putem să ne neglijăm, căci o sarcină majoră în viaţă este aceea de a realiza cu succes percepţia noastră reciprocă.

Bibliografie: Miclea, Mircea – *Psihologie cognitivă*, Editura Polirom, Iaşi, 1999, p. 51-78

Allport, Gordon – *Structura şi dezvoltarea personaltăţii*, E.D.P.,Bucureşti, 1991, p. 493 – 519

PARADIGMA BINOMULUI EDUCAŢIONAL

Prof. Mihai Daniela,
Şc. Gimn. Nr. 5, Rm. Vâlcea

Personalitatea elevului este educată de personalitatea profesorului, spiritualitatea unuia se hrăneşte din spiritualitatea celuilalt. Dialogul interacţional pedagogic trebuie să asigure nu numai dimensiunea informaţional – operaţională, a transmiterii de cunoştinţe, ci şi dimensiunea umană, psiho-socială a coevoluţiei partenerilor de interacţiune: *profesorul* şi *elevul,* cei care conturează *binomul educaţional.*

Dascălul este acea persoană sub ochii căreia cresc şi se formează oamenii de mâine în acea grădină minunată pentru unii, numită *şcoală*. Experienţa îndelungată a şcolii arată că elevii învaţă şi se formează aşa cum sunt călăuziţi de dascăl. Tehnologizarea excesivă a procesului educaţional şi tratarea simplificatoare a măiestriei pedagogice, înţeleasă doar ca un fel de „*inginerie didactică*" pot duce la un efect de îndepărtare de particularităţile personale ale copilului, ca fiinţă umană. Este cunoscut faptul că, în materie de educaţie, contează foarte mult *cine este cel care educă şi cum educă*.

Personalitatea didactică este expresia legăturii dintre un cuantum de însuşiri psiho-individuale şi cerinţele de rol specifice profesiei de dascăl. În componenţa ei intră mai multe variabile: pregătirea de specialitate, structurile filosofice, etice, estetice, cultural, ca indicatori ai măsurii în care educatorul este format ca om; aspectul mimicii, al gesturilor şi al acţiunilor fizice, a modurilor de comunicare verbală şi nonverbal prin care interacţionează cu elevul. Importanţa aptitudinii pedagogice rezidă din faptul că educatorul este o personalitate care formează o altă personalitate. Din acest punct de vedere, procesele şi însuşirile sale psihice suportă un proces de specializare şi vocaţionalizare pe direcţia cerinţelor statului şi rolului de personalitate didactică.

Consider că eficienţa nu are o unitate de măsură clară. Într-adevăr, sunt anumite criterii în funcţie de care am putea eticheta un dascăl. De exemplu, eficienţa unui dascăl ar putea consta în rezultatele obţinute de elevii săi. Desigur că nu avem în vedere aici numai rezultatele strălucitoare, deoarece nu sunt în şcoală numai elevi excepţionali. Aşa cum nu există pădure fără uscături, aşa nu există nici şcoală fără elevi medii sau slabi. Mă gândesc că efortul omului de la catedră s-ar putea observa clar în momentul în care acesta a reuşit să producă o mişcare ascendentă în ceea ce priveşte rezultatele tuturor elevilor. Ce ar însemna acest lucru? Elevul slab să devină mediu, cel mediu să devină bun, iar cel bun să ajungă foarte bun. Acest deziderat ar ilustra faptul că elevii sunt trataţi la fel, în sensul că li se acordă aceeaşi atenţie tuturor, astfel încât să fie capabili a realiza acest salt. În felul acesta, toţi elevii s-ar simţi încurajaţi şi nu

marginalizaţi. Progresul realizat de fiecare ar constitui un imbold care să-i determine a urca pe scara valorică și a le crește stima de sine, indispensabilă conturării armonioase a personalității elevului.

Întorcându-ne atenţia la ,,unitatea de măsură"a eficienţei unui profesor, am fi tentaţi să credem că rezultatele şcolare ar putea fi ,,soluţia" pentru dilema noastră. Dar, oare, nu ne grăbim dacă afirmăm că numai ,.rezultatele şcolare" indică dacă un dascăl este eficient sau nu? Se ştie că educaţia nu înseamnă doar informare, ci şi formare. Oare, un dascăl, ai cărui elevi au obţinut rezultate bune, dar nu sunt formaţi pentru a depăşi vicisitudinile acestei vieţi, poate fi considerat eficient? Nu lucrăm în învăţământ cu maşini pe care să le programăm după bunul plac să execute un anumit lucru. Noi, dascălii, ne adresăm atât minţii, cât şi sufletului elevului. Elevul vine la şcoală nu doar cu mintea, ci şi cu inima sa, cu toată sensibilitatea sa. Poate c-ar fi bine dacă am putea găsi un mijloc prin care să-l conştientizăm că învăţătura are un rol important în viaţa omului, fiind un factor care să-i asigure statutul său viitor în viaţă: să-l determinăm să înveţe din plăcere, nu din obligaţie. De asemenea, pentru a ne putea face ascultaţi, ar trebui să-i ascultăm şi pe ei. În ce scop? Pentru a-i cunoaşte. Numai cunoscând o anumită persoană, poţi şti cum să te comporţi, cum să-l abordezi, ce metode să adopţi pentru a scoate la iveală din el ceea ce este mai bun şi pentru a prelucra uneori un ,,material" brut care aşteaptă poate cu nerăbdare, dar timid, să fie şlefuit.

Un rol deosebit de important îl au metodele moderne de predare-învăţare-evaluare. Şcoala devine astfel un centru de stimulare a gândirii şi învăţării, în care informaţia constituie catalizatorul gândirii şi nu punctul final al acesteia. Vîgotski credea că rezultatul dialogului dintre oameni favorizează gândirea de nivel superior: *,,Împreună, indivizii generează şi discută idei, ajungând la o gândire care depăşeşte posibilităţile unui singur individ".* Dezvoltarea gândirii, în toate formele ei, este favorizată de integrarea metodelor de învăţare în grup / colaborare / cooperare în demersul didactic. Învăţarea prin colaborare are loc atunci când elevii lucrează împreună, uneori în perechi sau grupuri mici, pentru realizarea unui obiectiv comun: rezolvarea unei probleme, explorarea unei teme, producerea/crearea unor idei şi soluţii noi într-o situaţie dată. Învăţarea prin cooperare înseamnă a munci în colective fondate pe complementaritate şi care *vizează* dezvoltarea deprinderilor de comunicare interpersonală, a interacţiunilor, competenţelor şi comportamentelor sociale.

Rolul metodelor activ-participative este deosebit de relevant în procesul instructiv-educativ, transformându-l pe elev dintr-un receptor pasiv într-unul activ, implicat, capabil care să treacă de la ,,a şti" la ,,a fi" sau ,,a deveni". Câte pietre care nu aveau nicio formă la început nu au fost modelate până când sculptorul a obţinut chiar capodopere?!... De ce să nu fim optimişti? Mai există şi minuni Este posibil ca încrederea arătată cuiva, îndrumarea continuă coroborate cu munca lui să conducă la rezultate spectaculoase. Răbdarea şi perseverenţa noastră îi mobilizează pe elevi să ne urmărească şi să se

pregătească temeinic. Se încearcă dezvoltarea cât mai armonioasă a ,,micului înotător în ale vieţii valuri". Cu siguranţă că elevul are nevoie de lumină pentru a urma calea corectă în viaţă.

Aşadar, cred că un dascăl eficient este şi acela care-i conturează elevului un sistem clar de valori care să-i ghideze toată viaţa şi să-l menţină ,,vertical" în societate. Specialiştii au conturat patru tipuri de profesori care au, ca orice om, atât calităţi, cât şi slăbiciuni: activ, reflexiv, teoretician şi pragmatic. Este posibil să nu ne încadrăm doar într-unul dintre aceste tipare. Am putea fi puţin din fiecare... Există într-adevăr mai multe perspective din care am putea privi ,,eficienţa", există chiar competenţe clar stabilite de specialişti. Oare aceste competenţe ar putea fi ,,medicamentele" prescrise de un specialist? Oare aceasta este reţeta pe care trebuie s-o urmăm? Rămân totuşi necunoscutele: elevii, mediul în care lucrăm, situaţiile neaşteptate, copiii-problemă. Însăşi viaţa a rămas o enigmă, dar, totuşi, încercăm să facem faţă noului, să fim eficienţi. La fel este şi în cadrul instituţiei de învăţământ. Să ne adaptăm situaţiei şi să nu rămânem cu sentimentul că nu am fi făcut tot ce ne stătea în putinţă pentru ,,a hrăni" tinerele vlăstare.

Bibliografie: Ionescu,Miron; Radu,Ioan - *Didactica modernă*, Editura Dacia, 2001, Cluj - Napoca

Utilizarea tehnologiei informaţiei în actul educaţional

Prof. NICA ELENA LOREDANA
C.N.I Matei Basarab, Rm. Vâlcea

În contextul pandemiei globale, învățământul online pare singura posibilitate responsabilă, însă unele țări trebuie să-și accelereze investițiile în digitalizarea educației.

Principalul dezavantaj al școlii online este inadaptarea unor elevi sau profesori la tehnologie, dar și diminuarea socializării. Printre avantaje se numără înlocuirea constrângerii cu liberul arbitru, implicarea și responsabilizarea tuturor părților implicate, eliminarea bullyingului, reducerea riscurilor de îmbolnăvire și mai ales transparența totală – adică și eliminarea incompetenței și a abuzurilor din sistemul de educație.

Cel mai bun lucru despre cursurile online este ca participanții pot lua un curs din confortul casei. Chiar si cu un program aglomerat, se poate găsi puțin timp liber pentru procesul de învățare. Avantajele acestui tip de învăţare sunt următoarele: accesibilitate, flexibilitate, confortabilitate, utilizatorul putând hotărî singur, data şi ora la care se implică în activitatea de instruire.

Consider că în cursurile online, elevul nu interactioneaza direct cu școala.

Un alt mod de a dobândi cunostinte prin intermediul unui mediu online este căutarea pe diferite motoare de căutare, cum ar fi Google etc. Deși acest lucru ajută la reducerea cantității de cărți pe care

trebuie să le citiți, ar putea exista prea multe surse de informații pe care trebuie să le citiți, și să le alegeți pe cele relevante, ceea ce poate duce la supraîncărcarea cu informații.

Elevii au posibilitatea de a prezenta mai multe informatii procesate cu atentie fara a mai fi implicati emotional. Spre exemplu intr-o discutie on-line, elevii introvertiti tind sa fie mai activi din mai multe motive. In mediul virtual, inhibitia cauzata de aspectul fizic este diminuata. Astfel, elevii au mai mult timp pentru dezvoltarea cognitiva, pentru adaptarea, corectarea si prezentarea ideilor fara distractori din afara. Ei nu trebuie sa concureze cu extravertitii din punct de vedere emotional, care tind sa domine sala de clasa intr-un timp relativ scurt.

Cursurile tradiționale sunt mai potrivite pentru copiii mici, adolescenții și tinerii adolescenți. Participarea frecventă la cursuri îi ajută să interacționeze cu alte persoane de vârsta lor, să fie mai bine disciplinați, să urmeze un program regulat șsi să-și îmbunătățească aptitudinea fizica și vigilența mentală.

Învățarea în clasa îi ajută pe elevi și pe profesori să se cunoască mai bine. Acest lucru permite profesorilor să cunoască elevii și să evalueze mai bine punctele forte și punctele slabe, să acționeze ca mentori și să ghideze studenții în posibilitățile lor de cariera.

De asemenea, învățarea în clasă este mai utila datorită unei interacțiuni continue între studenți și profesori, deoarece îi ajută pe elevi să scape de temerile lor cu privire la examene, ceea ce rareori se poate întâmpla cu îndrumarea online.În cele din urmă, interacțiunile cu profesorii contribuie la motivația elevilor de a obține note mai mari.

Instruirea online are multe avantaje, dar necesită un grad ridicat de motivare și auto-disciplină. Deși unii oameni se bucură de acest tip de studiu fără probleme, formarea online poate deveni impersonală și poate fi o limitare a interacțiunii sociale. Orice eroare tehnică împiedică formarea online, care necesită un computer, o conexiune la internet și, în multe cazuri, software actualizat.

În concluzie, consider că procesul de învățare online poate veni în completarea învățământului traditional, ca măsură complementară, și nu individuală.

BIBLIOGRAFIE:

Dobrițoiu Maria, Corbu Corina, Guță Anca ,Urdea Gheorghe ,Bogdanffy Lorand ,*Instruire Asistată de Calculator și Platforme Educaționale On-Line*, Editura UNIVERSITAS ,Petroșani, 2019

NOILE TEHNOLOGII ÎN EDUCAŢIA NONFORMALĂ

Prof. Apostolescu Larisa-Maria
Şcoala Gimnazială Nr. 5 Râmnicu-Vâlcea

Avansul noilor tehnologii informaţionale schimbă radical modul nostru de viaţă, de comunicare cu ceilalţi, de recepţionare a informaţiilor. Folosirea tehnologiei îmbunătăţeşte experienţele de învăţare şi permite tinerilor să realizeze conexiuni cu lumea din afară.

Pentru ca tinerii să fie capabili să rezolve cu succes sarcini în mediul lor de viaţă, instituţiile de învăţământ trebuie să le furnizeze mai mult decât deprinderile şi capacităţile de bază. Trebuie să le dezvolte competenţe pentru secolul XXI, cum ar fi: competenţe de comunicare, creativitate şi curiozitate intelectuală, gândire critică şi gândire sistematică, rezolvare de probleme, colaborare, folosirea tehnologiei, autonomia în învăţare şi comunicare.

Apelul la noile tehnologii informaţionale are un istoric şi se manifestă sub mai multe forme:

• Învăţământul şi învăţarea asistată de calculator, practicate deja de câteva decenii;

• Cursuri electronice şi programe didactice care pot fi stocate pe Web sau compact-discuri;

• Instrumente de autoformare şi autoînvăţare suficient de maleabile, adaptate intereselor individuale, personale;

• Formarea şi educaţia la distanţă;

• Formarea deschisă şi flexibilă care pune accentul pe diversitatea modurilor de acces la cunoaştere sau la competenţe ale indivizilor sau grupurilor de învăţare;

• Formarea asistată de multimedia;

• Formarea şi/sau învăţarea asincronă, prin relativizarea structurilor de formare la temporalitatea actorilor implicaţi;

• Formarea interactivă care pune accentul pe procesul colectiv de învăţare;

• Formarea cooperativă, bazată pe interacţiunile dintre diferitele grupuri de educaţi, educatori, tutori;

• Baze de date educaţionale, concepute ca instrumente de capitalizare, de resurse educative, în cea mai mare parte digitale;

• Platforme de învăţământ sau educative şi sisteme de difuziune de nivel internaţional;

• Universităţi virtuale, susţinute de universităţi tradiţionale sau devenite autonome [1, p.50].

Având în vedere această perioadă de dezvoltare vertiginoasă a noilor tehnologii informaţionale şi de comunicaţii, literatura de specialitate identifică următoarele generaţii născute după cel de-al Doilea Război Mondial:

Baby boomers (ce cuprinde persoanele născute aproximativ între 1946 şi 1964) – printre caracteristicile acestei generaţii se numără: seriozitatea în muncă, loialitatea faţă de angajator, dar şi supunerea faţă de autoritate şi competitivitate. În ce priveşte impactul tehnologiei în viaţa acestei generaţii, se vorbeşte ca fiind prima generaţie expusă masiv televiziunii şi transmiterii în masă a mesajelor. Cu toate acestea, studiile arată că reprezentanţii acestei generaţii se simt deseori nesiguri pe abilităţile de a folosi noile tehnologii.

Generaţia X (aproximativ 1965-1980) – membrii acestei generaţii s-au confruntat cu o competitivitate crescută în câmpul muncii şi cu dificultăţi economice diverse: de la imposibilitatea de a găsi locuri de muncă pe măsura educaţiei şi până la dificultatea de a-şi achiziţiona locuinţe. Cercetările arată că generaţia X este una ale cărei concepţii politice şi religioase se situează între conservatorismul generaţiei baby boomers şi liberalismul generaţiei Y. În România, această generaţie mai este numită „generaţia cu cheia la gât".

Genaraţia Y (aproximativ 1980-1995) – „Milenarii" – este o generaţie ce a devenit subiect a numeroase cercetări. Cercetătorii au sintetizat şapte caracteristici ale celor care fac parte din această generaţie:

1. Speciali – au fost în centrul preocupărilor privind creşterea şi educarea copiilor;

2. Protejaţi – a fost prima generaţie de copii faţă de care s-au luat măsuri de protecţie şi siguranţă;

3. Încrezători – Milenarii sunt de părere că se vor descurca mai bine decât părinţii lor când vor ajunge la aceeaşi vârstă;

4. Cu spirit de echipă – prefer activităţile de grup;

5. Convenţionali – tind să se conformeze valorilor parentale;

6. Sub presiune – viaţa lor a fost în întregime planificată şi organizată;

7. Orientaţi spre obiective clare – legate de diplomele pe care doresc să le obţină, de locurile de muncă vizate etc.

Generaţia Z (aproximativ 2000 – prezent) – este o generaţie nativă digital şi, în consecinţă, membrii acesteia au cele mai bune abilităţi de utilizare a noilor tehnologii. Ei stăpânesc şi utilizează extrem de bine toate platformele social media şi trăiesc într-o lume conectată virtual. Dacă pentru celelalte generaţii avalanşa tehnologică poate fi uneori intimidată, pentru cei din generaţia Z noile inovaţii reprezintă noua realitate. Într-un studiu recent asupra studenţilor s-a ajuns la următoarele concluzii:

1. Studenţii aparţinând generaţiei Z sunt în proporţie de 100% convinşi că au competenţe digitale mai bune decât profesorii lor;

2. Conectarea online zilnică a dus la obişnuinţa de a accesa rapid informaţia;

3. Studenţii chestionaţi solicită o mai mare utilizare a tehnologiilor în activitatea didactică;

4. Au un interes crescut faţă de examinările online şi de materialele de studiu disponibile online;

5. Preferă mai mult întâlnirile faţă în faţă;

6. Fiind născuţi în era digitală, nu înţeleg o altă perspectivă [2, p.38-40].

Principala provocare în activitatea didactică cu generaţia Z este de a face trecerea de la strategiile tradiţionale de predare-învăţare la modalităţi de predare care să stimuleze imaginaţia, interesul şi creativitatea.

Tradiţional, educaţia oferită de şcoală a fost considerată educaţie formală, activităţile educative organizate de alte instituţii, cum ar fi organizaţii neguvernamentale (indiferent de profil), organizaţii guvernamentale, unităţi şi instituţii de învăţământ preuniversitar şi superior, centre de educaţie şi formare profesională, centre de îngriji re şi protecţie a copilului, palate şi cluburi ale elevilor, muzee, teatre, centre culturale, biblioteci, cinematografe, asociaţii profesionale, sindicate, biserica etc. – drept educaţie nonformală, iar influenţele spontane sau neorganizate din mediu, familie, grup de prieteni, mass-media etc. – ca educaţie informală.

Potrivit cercetătorului Nicolae Bucun, utilizarea educaţiei nonformale se centrează pe procesul de învăţare, nu pe cel de predare, solicitând în mod diferenţiat parti cipanţii. Educaţia nonformală dispune de un curriculum la alegere, flexibil şi variat propunând participanţilor activităţi diverse şi atractive, în funcţie de interesele acestora, de aptitudinile speciale şi de aspiraţiile lor, contribuie la lărgirea şi îmbogăţirea culturii generale şi de specialitate a participanţilor, oferind activităţi de completare a studiilor. Totodată, asigură o rapidă actualizare a informaţiilor din diferite domenii având scopul să menţină interesul publicului larg, oferind alternative flexibile tuturor categoriilor de vârstă şi de pregătire profesională, punând accentul pe aplicabilitatea imediată a cunoştinţelor şi nu pe memorarea lor. Antrenează noile tehnologii comunicaţionale, ţinând cont de progresul societăţii, răspunde cerinţelor şi necesităţilor educaţiei permanente [3].

Educaţia nonformală oferă un set de experienţe sociale necesare, utile pentru fie care copil, tânăr sau adult, complementarizând celelalte forme de educaţie prin:

• valorificarea timpului liber al elevilor, din punct de vedere educaţional;

• oportunităţi pentru valorificarea experienţelor de viaţă ale elevilor, prin cadrul mai flexibil şi mai deschis şi prin diversificarea mediilor de învăţare cotidiene;

• participare voluntară, individuală sau colectivă;

• modalităţi flexibile de a răspunde intereselor elevilor – gama largă de activităţi pe care le propune şi posibilitatea fiecărui elev de a decide la ce activităţi să participe;

• dezvoltarea competenţelor pentru viaţă şi pregătirea tinerilor pentru a deveni cetăţeni activi;

• un cadru de exersare şi de cultivare a diferitelor înclinaţii, aptitudini şi capacităţi, de manifestare a talentelor în artă, cultură, muzică, sport, pictură, IT etc.

În Capitolul „Educaţia în societatea cunoaşterii: globalizare, internaţionalizare, informatizare", din lucrarea Psihopedagogie pentru examenele de definitivare şi gra de didactice, profesorul Constantin Cucoş susţine ideea că „ofertele de educaţie non formală se diversifică şi sunt însoţite din ce în ce mai des de certificarea competenţelor dobândite. Având o adresabilitate mai largă decât programele de educaţie formale, depăşind frecvent limitele metodologice ale activităţii de predare-învăţare din şcoală, acestea devin din ce în ce mai atractive. Acest proces repoziţionează şcoala în raport cu alte instituţii, organizaţii furnizatoare de programe de formare, generând concurenţă şi transformări la nivelul pieţei educaţionale" [1, p.39]. Metodele şi tehnologiile utilizate în educaţia nonformală diferă de cele utilizate în educaţia formală. Educaţia formală este ierarhică, asigurată de profesori calificaţi în cadrul instituţiilor, ghidată de programe de învăţământ care cuprind un curs întreg de studiu, acreditat, recunoscut de minister şi finanţat de către stat. În schimb, cursurile ce ţin de educaţia nonformală pot fi organizate oriunde şi oricând, programele sunt variate, flexibile, pe termen scurt şi se referă la o gamă largă de cursanţi şi probleme, iniţiativele se autoguvernează în mare măsură, iar finanţarea şi sprijinul sunt asigurate de către instituţii nonguvernamentale. Conceptul „tehnologie a informaţiei şi comunicaţiilor" acoperă o gamă largă de instrumente: comunicaţii radio, televiziune şi prin satelit, hardware şi software pentru computer şi reţea, cloud computing. Wi-fi, sisteme de management al învăţării şi tele fonie mobilă. De asemenea, se referă la o gamă largă de aplicaţii, inclusiv conferinţe audio şi videoconferinţe, social media, wiki-uri, imprimare 3D, resurse de educaţie deschisă şi cursuri online deschise. Toate acestea pot permite indivizilor şi comunităţilor să găsească, să analizeze, să împărtăşească şi să prezinte informaţii, cunoştinţe, abilităţi, idei şi experienţe la distanţă şi pot fi utilizate pentru a extinde îmbunătăţirea şi îmbogăţirea învăţării.

Educaţionalistul Ken Robinson susţine că „ritmul progreselor în tehnologia informaticii din ultimii 50 de ani îţi taie răsuflarea. Dar semnele arată că revoluţia tehnologică este abia la început. În următorii 50 de ani vom fi martorii unor schimbări pe care nu ni le putem imagina acum, aşa cum ar fi fost iPad-ul pentru John Shakespeare" [4, p.46]. Tehnologia a dus, de asemenea, la dezvoltarea şi utilizarea resurselor de educaţie deschisă, materiale digitale de predare şi învăţare, module sau cursuri care sunt în domeniul public, disponibile online şi gratuit. Profesorii şi cursanţii pot copia, utiliza, adapta şi împărtăşi aceste resurse în scopurile lor proprii. O dezvoltare recentă a fost disponibilitatea la nivel mondial a cursurilor online gratuite.

Mass-media oferă posibilitatea şi capacitatea transmiterii unor variate mesaje in formaţionale şi anume: ştiinţifico-tehnice, culturale, artistice, politice, etice, juridice, sportive, religioase, umoristice, interne şi internaţionale.

Potrivit cercetătorului Ioan Bontaş, mass-media realizează următoarele funcţii:

a) Funcţia de informare – setea de cunoaştere a omului este satisfăcută rapid şi la timp de către mass-media;

b) Funcţia educaţională – mass-media are o puternică forţă de modelare a perso nalităţii, contribuind la instruirea şi educarea maselor de toate vârstele şi profesiile. În cooperare cu instituţiile de învăţământ mass-media, îndeosebi radioul şi televiziunea, pot realiza obiective didactice ale învăţământului, cu precădere ale celui cu frecvenţă redusă şi ale celui la distanţă.

c) Funcţia de socializare – mass-media are o puternică forţă de socializare a oamenilor;

d) Funcţia de compensare – mass-media are un rol recreativ, distractiv şi de divertisment, contribuind la refacerea şi dinamizarea forţelor spirituale şi chiar fizice ale cetăţenilor [6, p.294].

În condiţiile tehnologiei secolului XXI, mass-media are rolul de a produce schimbări în modul de viaţă al oamenilor, amplificând valenţele funcţiilor tradiţionale. Utilizarea conţinuturilor mediatice în cadrul activităţilor/programelor/instituţiilor de educaţie nonformală a devenit o tradiţie, dar şi o condiţie a timpurilor în care trăim. Vor exista întotdeauna persoane care vor prefera învăţarea faţă în faţă, în clasă. Dar un număr din ce în ce mai mare de oameni din întreaga lume se obişnuiesc cu ideea de a deveni autodidacţi. Mulţi sunt, de asemenea, bine versaţi în crearea şi difuzarea de texte, fotografii şi videoclipuri. Unii chiar creează şi încarcă conţinut educational pentru a-l distribui altora. Educatorii, profesorii implicaţi în activităţi de educaţie nonformală trebuie să recunoască faptul că elevii se aşteaptă acum la confortul şi flexibilitatea acestor noi forme de învăţare şi îşi văd rolul de proiectanţi şi manageri de învăţare centrată mai degrabă pe elev, decât pe profesor.

Bibliografie:

1. CUCOŞ, C. (coordonator). Psihopedagogie pentru examenele de definitivare şi grade didactice. Ediţia a III-a revăzută şi adăugită. Iaşi: Polirom, 2009.

2. CEOBANU, C., CUCOŞ, C., ISTRATE, Ol., PÂNIŞOARĂ, I.-O. (volum coordonat). Educaţia digitală. Iaşi: Polirom, 2020.

3. BUCUN, N. Cadrul de referinţă al educaţiei nonformale. În: Materialele Conferinţei „Educaţia: factor primordial în dezvoltarea societăţii", Chişinău, 9 octombrie 2020, p.293-300.

4. ROBINSON, Sir Ken. O lume ieşită din minţi: revoluţia creativă a educaţiei./ Trad.: Doina-Mihaela Brăgaru. Bucureşti: Publica, 2011.

5. BONTAŞ, I. Pedagogie. Bucureşti: ALL Educaţional, 1998

PEDAGOGIA DIGITALĂ - DEFINIȚIE ȘI ARIE CONCEPTUALĂ

Prof. Dobrete Florentina – Adina,
Colegiul Național de Informatică Matei Basarab

Pedagogia digitală reprezintă un domeniu emergent în științele educației, care integrează tehnologiile digitale în procesul educativ pentru a sprijini învățarea și predarea. Aceasta nu se limitează doar la utilizarea instrumentelor digitale, ci implică o reconfigurare a principiilor pedagogice tradiționale în contextul digital.

Pedagogia digitală este partea pedagogiei care studiază proiectarea, desfășurarea și evaluarea situațiilor educative cu o componentă semnificativă de tehnologii digitale, precum și condițiile necesare pentru desfășurarea acestora. Vizează, în principal, teme precum: interacțiuni sincron și asincron în medii virtuale și mixte de învățare, platforme și instrumente de management al învățării, resurse educaționale digitale, valențe educaționale ale diverselor aplicații și instrumente digitale, asistenți virtuali pentru învățare și predare, competențele digitale ale cadrelor didactice, politici educaționale și programe specifice. Putem spune că ea este o proiecție a pedagogiei în spațiul digital.

Aceasta în aria sa conceptuală conține următoarele componente cheie:

- **Integrarea tehnologiilor digitale**: Utilizarea instrumentelor digitale pentru a sprijini procesul educativ, inclusiv platforme de învățare online, aplicații educaționale și resurse multimedia.
- **Reconfigurarea principiilor pedagogice**: Adaptarea metodelor de predare și învățare pentru a valorifica potențialul tehnologiilor digitale, cum ar fi învățarea asincronă, flipped classroom și evaluarea formativă digitală.
- **Dezvoltarea competențelor digitale**: Formarea cadrelor didactice și a elevilor în utilizarea eficientă și responsabilă a tehnologiilor digitale în educație.
- **Accesibilitatea și incluziunea digitală**: Asigurarea accesului echitabil la tehnologiile digitale pentru toți participanții la procesul educativ, inclusiv prin reducerea decalajului digital și promovarea diversității culturale și lingvistice.

Astfel, definirea pedagogiei digitale necesită o bună cunoaștere a posibilităților tehnologice transpuse în situații educative concrete – experiența ultimilor ani arată că numai anumite aspecte ale utilizării tehnologiilor digitale în educație au într-adevăr valoare și pot adăuga noi semnificații pedagogice.

Deci, pedagogia digitală se ocupă de educație – principii și legități, caracteristici, limite – iar specificul domeniului este dat de nota distinctivă pe care componenta digitală o adaugă metodelor didactice, evaluării progresului școlar, conținuturilor, condițiilor învățării, precum și măsura în care contribuie la eficientizarea acestora.

În fapt, pedagogia digitală aduce o viziune proaspătă asupra modului în care se predă și se învață, dar și a ceea ce se predă. Noile forme de organizare a parcursului de învățare aruncă uneori o altă lumină asupra conținuturilor învățării, forțate să se adapteze la alte dimensiuni, beneficiind de maniere mai eficiente de parcurgere, interpretare, prelucrare, exersare, interiorizare și recreare.

Tehnologiile digitale facilitează documentarea, identificarea problemelor și posibilelor soluții, apropierea de viața reală, comunicarea între cei implicați, structurarea procesului de deconstrucție și reconstrucție, contactul cu experți, atragerea de resurse, expunerea rezultatelor și validarea (publică a) demersului.

Însă, abundența de posibilități constituie atât o oportunitate de a valorifica în procesul didactic elemente de factură multiplă, cât și o potențială piedică în focalizarea pe rezultate relevante ale învățării și utilizarea eficientă a timpului – strategiile pedagogice convenționale și algoritmii consacrați trebuie să încorporeze aspecte noi care țin de selecția conținuturilor relevante și validate științific, reinterpretarea rezultatelor așteptate ale învățării, transpunerea sarcinilor de lucru în contexte de lucru colaborativ (la distanță), asigurarea accesului, tehnici de motivare și de implicare în activitate a tuturor membrilor echipei, strategii de încurajare a învățării independente, elemente de securitate digitală și de siguranță a elevilor în mediul online. Conținutul vast și nestructurat disponibil public în format digital întărește rolul de facilitator al cadrului didactic, căruia îi revine sarcina, pe de o parte, de a ghida elevii către surse valide de cunoaștere, relevante pentru scopurile educaționale pe care le formulează, iar pe de altă parte de a îi familiariza cu modalități de a identifica, evalua, discerne între cunoaștere autentică/ idei valoroase și surse de tip alternativ, neracordate la corpusul de informații și valori din sfera larg acceptată.

Între pedagogia „tradițională” și pedagogiile „inovative” este o relație biunivocă. Așa cum noile modele de abordare didactică și utilizarea resurselor tehnologice în educație alimentează noua pedagogie, teoriile validate de practică, în timp, ar trebui să constituie punctul de plecare pentru ipoteze pedagogice noi și să asigure o construcție validă teoretic, de preferat înainte de a le experimenta în contexte reale de învățare.

Mediul digital a creat spații și orizonturi noi pentru educație. Iar educația este obiectul de studiu al pedagogiei.

Fie că o numim digitală, multimedia, la distanță, inovativă, interactivă, este vorba de pedagogie – o pedagogie vie, deschisă la nou, transformativă și, mai ales, utilă.

Bibliografie:

1. Istrate, O. (2022). *Revista de Pedagogie Digitala* – ISSN 3008 – 2013, 2022, Vol. 1, Nr. 1.
2. Istrate, O. (2022). *Pedagogia digitală: Definiție și arie conceptuală. Revista de Pedagogie Digitală*, 1(1) 3-10. București: Institutul pentru Educație.
3. Grecu, M.-V. (2025). *Pedagogia digitală – parte integrantă în procesul educațional*. EDICT.

PROCESUL DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE CU AJUTORUL RESURSELOR T.I.C LA ORA DE GEOGRAFIE

Prof. Mihaela Tudosoiu
Șc. Gim. Anton Pann – Rm. Vâlcea
Prof. Tudosoiu Daniel
C.N. Alexandru Lahovari – Rm. Vâlcea

Geografia, prin specificul său de uzitare a spațializării fenomenelor și de explicare a proceselor cauzal-deterministe, reprezintă una dintre disciplinele avantajate de utilizarea mijloacelor T.I.C. Calculatorul, tabla interactivă, videoproiectorul, softurile educaționale și rețelele de socializare, sunt principalele mijloace T.I.C. care au dus la schimbări importante în ceea ce privește eficiența desfășurarii orei de geografie, pe baza cărora elevii interacționează foarte bine în activitățile de predare-învățare, colaborând în permanență cu profesorul.

În era digitală actuală, tehnologia continuă să revoluționeze metodele de învățare și reprezintă o provocare constantă în atragerea interesului elevilor pentru ora de geografie. De-a lungul anilor, mulți profesori au observat scăderea nivelului de implicare activă a elevilor în procesul educațional. În locul lecțiilor tradiționale, elevii preferă integrarea tehnologiilor emergente, care pot transforma învățarea într-o experiență captivantă și interactivă.

Realitatea augmentată (AR), care combină elemente virtuale cu mediul fizic, oferă oportunități unice pentru dezvoltarea competențelor geografice, lingvistice și digitale ale elevilor.

Tabla interactivă

Tabla interactivă este un echipament care, în combinație cu un videoproiector și un calculator, are capacitatea de a transforma actul didactic într-unul foarte dinamic, explicit și activizant. Ea este foarte ușor de folosit, funcționând conectată la un calculator, acesta fiind la rândul lui cuplat la un videoproiector a cărui proiecție se suprapune pe tablă. Prin intermediul suprafeței senzitive de pe tablă,

orice aplicație rulată pe calculator poate fi activată și controlată în totalitate prin simpla atingere a tablei. Lecțiile realizate de profesor într-o altă aplicație pot fi importate și prezentate elevilor într-o maniera atractivă și în plus, prin intermediul markerelor puse la dispoziție, se pot realiza adnotări, observații sau completări, chiar pe documentul accesat. Rezultatul poate fi salvat, tipărit sau trimis prin e-mail, rezultând o creștere a motivației elevilor pentru ora de geografie, dar și stimularea gândirii logice și a imaginației.

Tabla interactivă trebuie considerată un mijloc didactic eficient în predarea geografiei, care nu ar trebui să lipsească din cabinetul de geografie. Avantajele și deci argumentele utilizării tablei interactive în triada didactică predare-învățare-evaluare în cadrul lecției de geografie sunt multiple.

În primul rând, se poate aprecia utilizarea foarte facilă a acestui echipament, cu ajutorul căreia orice aplicație de pe calculator poate fi activată și controlată în totalitate printr-o simplă atingere digitală. Utilizând și un soft educațional (multimedia sau de simulare-modelare), toate fenomenele și procesele geografice pot fi vizualizate, analizate în profunzime pentru a putea fi înțelese mai ușor și mai bine.

De asemenea, prin utilizarea ei, se realizează un management eficient al timpului în cadrul lecției, deoarece schița sau desenul geografic realizate pe tabla interactivă, fiind pe suport electronic, pot deveni accesibile, inclusiv pentru utilizări ulterioare, prin salvarea lor ca documente.

Tabla interactivă permite realizarea desenului la tablă, facilitand mult mai bine înțelegerea proceselor și fenomenelor geografice, pentru că desenele, schițele și figurile pot fi întocmite color, de dimensiuni mai mari și respectând scara de proporții. Deoarece tabla interactivă permite salvarea sub formă de imagini a unor desene, hărți, imagini, grafice care se vor încărca ulterior în grupul virtual al clasei, cu ajutorul accesului la internet, ea facilitează însușirea activă a noilor cunoștințe și pentru elevii care au fost absenți sau pentru cei care nu au reușit să realizeze desenul în clasă.

Un alt avantaj important este acela că din punct de vedere al sănătății, prin utilizarea tablei interactive, nu se mai produce inhalarea prafului de cretă, deoarece creta a fost transformată în creion electronic iar buretele de șters este înlocuit cu radiera electronică. Se constată de asemenea că lecțiile cu ajutorul tablei interactive diminuează stresul în rândul elevilor, atmosfera de lucru fiind mai caldă și destinsă.

Nu în ultimul rând tabla interactivă poate contribui la îmbunătățirea procesului de evaluare a performanței școlare a elevilor, prin creșterea obiectivității acestuia și posibilitatea de a personaliza evaluarea. Prin intermediul ei se poate realiza evaluarea cunoștințelor prin aplicarea unor teste grilă, teste interactive sau a unor fișe de lucru diferențiate, pe care elevii vor lucra digital, după care se poate realiza printarea tesului sau a fișei, care pot astfel să devină documente care să certifice evaluarea individuală a unui elev, și anexarea acestuiora la portofoliu.

Softurile educaționale

Softurile educaționale reprezintă niște produse software, disponibile în diverse formate (executabile sau nu) care pot fi utilizate pe calculator și care reprezintă, de obicei cu caracter multimedia și/sau interactiv, subiecte, teme, experimente, lecții, cursuri, unități de învățare etc, fiind alternative în raport cu metodele educaționale tradiționale. (Vlada, M., 2003). Softurile educaţionale reprezintă o provocare din punct de vedere cognitiv, sunt atractive, și în consecință îi motivează pe elevi şi îi transformă în participanţi activi la procesul de învăţare.

Softul educațional este un program proiectat pentru a fi utilizat în activitățile de predare-învățare, având ca și obiectiv principal, creșterea interacțiunii cu elevul (utilizatorul). Soft-urile educaționale pot îndeplini sarcini didactice variate, adaptate și integrate eficient în cadrul situațiilor de învățare din lecția de geografie. Aceste softuri sunt atractive, sugestive, coerente ca imagine și text și sunt adecvate competențelor și conținuturilor asumate în programa școlară.

Dintre softurile educaționale disponibile, utilizez în mod frecvent "Lecţii Interactive de Geografie-Vol.I și Vol.II" și "Geografika-România Interactivă", produse de Intuitext.

De exemplu pentru identificarea traseului fluviului Dunărea, profesorul va deschide pe table interactivă Harta contur-Hidrografia Europei, și va numi un elev care să vină la tabla interactivă să marcheze acest traseu, sectoarele Dunării, capitalele și țările dunărene. În continuare, profesorul va deschide Harta interactivă-Hidrografia României, din cadrul softului Geografika, și va marca cursul Dunării de la intrarea în țara noastră, până la vărsarea în Marea Neagră.

În partea a doua a lecției, se deschide animația din cadrul softului "Lecții interactive 1" iar elevii vor vizualiza evolutiv procesul geomorfologic prin care se formează o deltă. Apoi, este numit un elev, care să vină la tabla interactivă și care va fi ajutat de profesor să identifice cu markerul electronic formele de relief fluvio-maritim rezultate: laguna maritimă, limanul fluvio-maritim, delta, grindurile . Pentru fixarea cunoștințelor se va viziona simularea "Relieful fluvio-maritim" din cadrul căreia se va insista pe condițiile de formare a unei delte.

Elevii vor nota în caiete definițiile termenilor respectivi, imaginile dechise vor deveni fișe de lucru, iar pentru elevii cărora nu le-a ajuns timpul pentru realizarea desenului în caiete, aceste fișe vor fi salvate și apoi încărcate în grupul clasei, astfel încât să existe posibilitatea realizării cu corectitudine a desenelor acasă.

La finalul lecției cu ajutorul aplicației Google Earth, se vor vizualiza imagini satelitare cu traseul Dunării în Europa, dar și cu Delta Dunării (Fig.9), după care se va viziona un film documentar cu durata de aproximativ 5 minute. La sfârșitul orei, elevii vor primi tema pentru acasă, care va consta în elaborarea unui eseu cu tema "Resursele naturale ale Deltei Dunării" în care vor trebui să utilizeze informațiile reținute după vizionarea filmului.

Aplicația Google Earth

O altă resursă atractivă și foarte utilă în predarea geografiei este aplicația Google Earth. Aceasta reprezintă una dintre cele mai cunoscute aplicații de cartografie, care oferă numeroase beneficii în lecția de geografie, fie ca și utilizare individuală dar mai ales în combinație cu softurile educaționale, videoproiectorul și tabla interactivă. Principala funcție a acestei aplicații este aceea că permite vizualizarea, la scară variabilă, a realității teritoriale, pe baza căreia elevii vor putea înțelege mult mai ușor procesele și fenomenele geografice.

Elevii sunt foarte impresionați de imaginile satelitare, hărțile digitale și pot să folosească tot mai mult aceste informații vizuale în conceperea unor proiecte sau a unor referate, care să cuprindă problematica orizontului local. De exemplu la clasa a X-a, la unitatea Geografia așezărilor umane, la conținuturile Organizarea spațiului urban și rural, se pot analiza zonele funcționale și structura urbană, cu ajutorul aplicației Google Earth și bikemap.net.

Concluzii

Impactul folosirii resurselor T.I.C în lecția de geografie este în mod evident unul pozitiv pe multiple planuri. Se constată în primul rând creșterea rolului activ al elevului în procesul de predare-învățare-evaluare, stimularea interesului pentru nou, stimularea memoriei vizuale, toate acestea permițând aprecierea obiectivă a rezultatelor și progreselor obținute de către elevi, vizualizarea greșelilor (pe unele teste interactive, variante Bacalaureat, fișe de lucru), atât pentru elevi, cât și pentru profesor.

De asemenea utilizarea acestor metode oferă elevilor certitudinea că sunt în pas cu nivelul european de instruire generând creșterea interesului de a învăța, creșterea participării la ore, obținerea unei mai bune concentrări, o atmosferă de lucru mai caldă și mai prietenoasă și nu în ultimul rând asigurând trecerea de la un învățământ centrat pe profesor, la un învățământ centrat pe elev.

Într-adevăr utilizarea resurselor T.I.C., cu toate aceste avantaje evidențiate în lucrarea de față, facilitează procesul învățării, dar nu poate înlocui în totalitate rolul profesorului, ci doar poate să îl pună mai mult în valoare, ca și regizor coordonator al actului educațional.

Cu ajutorul resurselor T.I.C., elevii dobandesc cunoștințe de bună calitate, ce sunt integrate în memoria de lungă durată, procesul de învățare devenind mult mai intuitiv, atractiv și dinamic.

În concluzie putem spune că pentru a realiza un învățământ de calitate, și pentru a obține cele mai bune performanțe, trebuie să folosim atât modelele clasice de predare-învățare dar și să introducem din ce în ce mai mult metodele moderne.

Bibliografie:

1. Dulamă, Maria-Eliza, 2008, *Metodologii didactice activizante*, Editura Clusium, ClujNapoca

2. M. Vlada, M., 2003, *Noi tehnologii de e-learning,* Conferinţa Naţională de Învăţământ Virtual, CNIV 2003, Software educaţional, Editura Universităţii din Bucureşti, 2003 (ISBN 973-575-822-9), http://fmi.unibuc.ro/ro/pdf/2004/cniv/Definitii-2004.pdf [online] .

3. Osaci-Costache, Gabriela, Cocoș, O., & Cocoș, A., 2014, Online Cartographic *Materials for Geographical Higher Education: Opportunity or Threat*?, în Vlada, M., Albeanu, G., & Popovici, D. M. (eds.), Proceedings of the 9th International Conference on Virtual Learning ICVL 2014, Bucharest, 24-25 oct. 2014, Editura Universității din București, pp. 218-224.

CALCULATORUL – ATELIERUL DIGITAL AL ARTISTULUI CONTEMPORAN

Prof. Cercelaru Cristina
Liceul de Arte "Victor Giuleanu", Râmnicu Vâlcea

În secolul XXI, calculatorul a devenit o unealtă esențială în procesul de creație artistică. Tehnologia digitală a transformat arta contemporană, atât în planul expresiei vizuale, cât și în cel al tehnicilor și mediilor utilizate. Calculatorul nu mai este doar un instrument de calcul, ci un adevărat atelier digital, în care artiștii își exprimă ideile prin desen digital, grafică 3D, animație, realitate augmentată sau inteligență artificială. Arta devine interactivă, accesibilă global și integrată în viața cotidiană.

În era digitală, arta a depășit granițele tradiționale ale hârtiei și pânzei. Calculatorul și tehnologia au deschis noi perspective pentru creația vizuală, permițând apariția unor forme de exprimare artistice complet noi. Elevii, studenții, dar și artiștii consacrați lucrează astăzi cu instrumente digitale care le oferă posibilități nelimitate de explorare vizuală. Software-uri precum Adobe Photoshop, Illustrator, CorelDRAW sau Krita au devenit instrumente standard pentru desenul și pictura digitală. Artiștii folosesc tablete grafice pentru a desena direct pe ecran, având un control precis asupra formei, culorii și texturii. Pe lângă grafică 2D, calculatorul este folosit și pentru modelare 3D (cu programe ca Blender sau ZBrush), animație, montaj video sau chiar realitate augmentată și virtuală. În acest context, artistul nu mai este doar un meșteșugar sau un vizionar izolat, ci devine un **programator, curator de date, designer de interacțiuni** sau chiar colaborator cu tehnologii emergente. Noile medii permit explorarea unor teme precum identitatea digitală, virtualizarea corpului, efemeritatea informației sau relația dintre om și tehnologie.

Creațiile vizuale digitale cuprind o gamă largă de manifestări: de la ilustrații realizate digital până la instalații interactive. Un domeniu tot mai popular este cel al NFT-urilor (non-fungible tokens), care permit vânzarea și autentificarea operelor digitale prin tehnologia blockchain. Totodată, inteligența artificială este folosită pentru a genera compoziții vizuale automatizate, uneori chiar în colaborare cu artistul uman. Astfel, granița dintre artist și tehnologie devine tot mai fluidă.

Arta digitală are numeroase avantaje: este rapidă, versatilă, ușor de distribuit online și deschisă colaborării internaționale. Cu toate acestea, ea implică și provocări: dependența de tehnologie, riscul de plagiat digital, dificultăți în protejarea drepturilor de autor și întrebări privind originalitatea. Educația artistică trebuie să țină pasul cu aceste schimbări, oferind elevilor nu doar mijloace tradiționale, ci și cunoștințe digitale de bază.

Calculatorul a devenit, în secolul XXI, atelierul de bază al artistului contemporan. El nu înlocuiește talentul, creativitatea sau sensibilitatea, ci le amplifică. Într-o lume în care arta se mută tot mai mult în spațiul virtual, înțelegerea tehnologiei devine esențială pentru orice creator vizual. Astfel, educația plastică trebuie să îmbrățișeze aceste noi mijloace și să pregătească viitorii artiști pentru provocările și oportunitățile lumii digitale.

Bibliografie:

Paul, Christiane – Digital Art, Thames & Hudson, 2023
Grau, Oliver – Virtual Art: From Illusion to Immersion, MIT Press
Manovich, Lev – The Language of New Media, MIT Press
https://www.adobe.com/creativecloud.html
https://www.blender.org/

DEZVOLTAREA PERSONALĂ ÎNTR-O LUME A TEHNOLOGIEI OPORTUNITĂȚI ȘI PROVOCĂRI

Prof. DOBRE DANIELA
Colegiul Național de Informatică "Matei Basarab", Rm. Vâlcea

Lumea contemporană este dominată de tehnologie, care modelează profund viața personală, socială și profesională a indivizilor. De la computere și smartphone-uri la internet și inteligență artificială, tehnologia a devenit omniprezentă, influențând modul în care învățăm, comunicăm și ne dezvoltăm

personal. În acest context, tema dezvoltării personale capătă noi dimensiuni, iar abordarea acesteia trebuie adaptată noilor realități digitale. Acest referat analizează impactul tehnologiei asupra procesului de dezvoltare personală, evidențiind atât avantajele, cât și provocările acestui fenomen.

Tehnologia a revoluționat accesul la informație și la educație, creând oportunități fără precedent pentru învățarea continuă. Platformele online, cursurile video, tutorialele și comunitățile digitale oferă un vast arsenal de resurse educaționale, accesibile oricui, oricând și oriunde.

Accesul la tehnologii digitale facilitează comunicarea și colaborarea la scară globală, oferind indivizilor posibilitatea de a-și extinde orizonturile sociale și culturale. Prin intermediul rețelelor sociale și al platformelor profesionale, oamenii pot împărtăși idei, pot primi feedback și pot construi relații care sprijină dezvoltarea lor personală și profesională.

Cu toate acestea, tehnologia prezintă și provocări majore pentru dezvoltarea personală. Nicholas Carr avertizează că „*internetul modifică profund modul în care creierul nostru procesează informația, conducând la o gândire mai superficială și la scăderea capacității de concentrare*" (Carr, 2010, p. 34). Acest efect poate afecta negativ calitatea învățării și a reflecției, elemente esențiale pentru creșterea personală.

În timp ce tehnologia facilitează comunicarea, ea poate diminua profunzimea și autenticitatea interacțiunilor umane. Într-o lume dominată de dialogul digital, riscul izolării și al lipsei de empatie devine tot mai pronunțat.

Un alt aspect important este fenomenul multitasking-ului digital, „o fragmentare continuă a atenției care reduce eficiența și poate avea consecințe serioase asupra sănătății mentale". Acest lucru subliniază necesitatea unor strategii clare pentru gestionarea timpului și a utilizării tehnologiei.

Pentru a valorifica avantajele tehnologiei și a minimiza riscurile, dezvoltarea competențelor digitale este esențială. OECD definește aceste competențe ca fiind „abilitățile de a folosi tehnologia într-un mod critic, responsabil și eficient, pentru a susține învățarea, munca și participarea socială".

Capacitatea de a crea și menține relații autentice și de a gestiona emoțiile proprii devine astfel o componentă vitală în procesul dezvoltării personale. Stephen Covey afirmă că „*gestionarea eficientă a timpului și prioritizarea activităților sunt cruciale pentru a nu fi copleșiți de volumul informațional și solicitările tehnologice*" (Covey, 1989, p. 120). Astfel, autodisciplina și planificarea devin abilități indispensabile în lumea digitală.

Dezvoltarea personală într-o lume a tehnologiei este un proces complex și dinamic, ce necesită o adaptare continuă. Tehnologia oferă instrumente valoroase care pot stimula creșterea individuală, dar în același timp impune și o serie de provocări legate de atenție, relații sociale și echilibru emoțional. Pentru a naviga cu succes în acest mediu, este nevoie de o combinație de competențe digitale și socio-

emoționale, precum și de o atitudine critică și responsabilă față de utilizarea tehnologiei. Doar astfel putem transforma tehnologia într-un aliat puternic în călătoria noastră de dezvoltare personală, asigurând un echilibru sănătos între lumea digitală și cea reală.

Bibliografie

1. Carr, Nicholas. *Superficialitatea: Ce face internetul cu creierul nostru*. W.W. Norton & Company, 2010.
2. Covey, Stephen R. *Cele 7 deprinderi ale persoanelor eficiente*. Free Press, 1989.

DEZVOLTAREA PERSONALĂ ÎNTR-O LUME A TEHNOLOGIEI

Prof. DOBRE DUMITRU

Colegiul Național de Informatică "Matei Basarab", Rm. Vâlcea

În ultimele decenii, tehnologia a evoluat într-un ritm fulminant, transformând radical modul în care comunicăm, muncim, învățăm și ne petrecem timpul liber. Această revoluție digitală a adus cu sine oportunități incredibile pentru dezvoltarea personală, dar și numeroase provocări ce necesită o abordare echilibrată și conștientă. Într-o lume dominată de dispozitive inteligente, internet și inteligență artificială, individul trebuie să își ajusteze constant strategiile pentru a se dezvolta armonios, păstrându-și sănătatea mentală, relațiile sociale și motivația interioară.

Tehnologia ca motor al dezvoltării personale

Accesul la informație nu a fost niciodată mai facil decât astăzi. Platformele educaționale online, tutorialele video, cărțile digitale și comunitățile virtuale oferă resurse neprețuite pentru învățarea continuă și autoeducație. Această democratizare a cunoașterii permite fiecăruia să-și definească un traseu personalizat de dezvoltare, să exploreze domenii noi și să-și perfecționeze abilitățile într-un mod flexibil și accesibil.

Mai mult, tehnologia facilitează comunicarea instantanee și colaborarea globală, extinzând orizonturile personale și profesionale. Prin rețele sociale și platforme de networking, indivizii pot interacționa cu experți, pot participa la grupuri de suport și pot împărtăși experiențe, contribuind astfel la creșterea lor personală și socială.

În plus, aplicațiile de auto-monitorizare, cum ar fi cele pentru gestionarea timpului, fitness, meditație sau jurnalizare digitală, sprijină formarea unor obiceiuri sănătoase și conștiente, ceea ce amplifică procesul de dezvoltare personală.

Provocările dezvoltării personale în era digitală

Pe de altă parte, tehnologia aduce și riscuri care pot afecta negativ bunăstarea și progresul individual. Supraexpunerea la ecrane, multitasking-ul digital și accesul constant la notificări reduc capacitatea de concentrare și cresc nivelul de stres. De asemenea, consumul excesiv de rețele sociale poate conduce la comparații sociale nesănătoase, scăderea stimei de sine și chiar la izolare socială.

Dezvoltarea personală autentică presupune și capacitatea de a gestiona aceste influențe negative, dezvoltând o relație sănătoasă cu tehnologia. Fără autocontrol și conștientizare, riscul de a deveni pasiv, dependenți de validarea online sau pierduți în fluxul informațional este foarte ridicat.

Mai mult, tehnologia poate accentua diferențele sociale, fiind necesară o alfabetizare digitală adecvată pentru a beneficia de toate avantajele ei. Astfel, dezvoltarea personală în acest context implică și dobândirea unor competențe digitale solide și critice.

Strategii eficiente pentru o dezvoltare personală echilibrată

Pentru a crește armonios într-un mediu tehnologizat, este esențial să adoptăm câteva principii și strategii practice:

1. Stabilirea unor limite clare privind utilizarea tehnologiei: Este recomandat să programăm perioade fără ecrane și să prioritizăm activități offline care contribuie la relaxare și socializare autentică.
2. Dezvoltarea competențelor digitale: A înțelege cum funcționează tehnologia, să știm să filtrăm informațiile, să ne protejăm datele personale și să navigăm responsabil sunt pași indispensabili pentru utilizarea benefică a tehnologiei.
3. Exersarea mindfulness-ului și auto-reflecției: Tehnologia poate deveni un instrument care ne ajută să fim mai conștienți de propriile emoții și reacții, dar și să ne setăm obiective clare de dezvoltare.
4. Combinarea învățării digitale cu experiențe practice: Echilibrul dintre informația acumulată online și aplicarea acesteia în viața reală este cheia unei dezvoltări autentice.
5. Construirea unor relații sociale solide: În ciuda comunicării digitale, interacțiunile față în față și relațiile profunde rămân fundamentale pentru bunăstarea emoțională și creșterea personală.

Concluzie

Trăim într-o eră în care tehnologia ne oferă unelte incredibile pentru dezvoltarea personală, însă succesul constă în modul în care alegem să le folosim. O dezvoltare autentică și durabilă necesită conștientizare, disciplină și echilibru între lumea digitală și cea reală. Adaptându-ne continuu la noile

provocări și valorificând oportunitățile, putem transforma tehnologia într-un aliat de nădejde în drumul nostru spre o versiune mai bună a noastră.

Bibliografie

1. Carr, Nicholas. *Superficialitatea: Ce face internetul cu creierul nostru*. W.W. Norton & Company, 2010.

2. Turkle, Sherry. *Recâștigarea conversației: Puterea dialogului într-o eră digitală*. Penguin Press, 2015.

DEZVOLTAREA PERSONALĂ A PROFESORULUI DIN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR ÎNTR-O LUME A TEHNOLOGIEI

Prof. înv. primar Diana-Cristina Şerban,
Colegiul Naţional de Informatică " Matei Basarab", Rm. Vâlcea

Trăim într-o epocă în care tehnologia influențează profund toate aspectele vieții, de la modul în care comunicăm și lucrăm, până la felul în care învățăm și ne dezvoltăm personal. În contextul educațional, mai ales în învățământul primar, rolul cadrelor didactice devine esențial în a ghida copiii nu doar spre acumularea de cunoștințe, ci și spre formarea unei identități personale solide, echilibrate și adaptate la noile realități. Dezvoltarea personală într-o lume a tehnologiei presupune un echilibru între competențele digitale și cele emoționale, sociale și morale.

Nevoia de dezvoltare personală în context digital

În fața unei generații de „nativi digitali", profesorul trebuie să-și depășească propriile limite și să devină un învățăcel permanent. Tehnologia impune o adaptare continuă, nu doar la nivel tehnic, ci și în ceea ce privește mentalitatea. Este necesară o schimbare de paradigmă: de la predarea tradițională, frontală, la un model interactiv, centrat pe elev, în care tehnologia susține învățarea activă.

Printre competențele necesare pentru dezvoltarea personală în era digitală se numără:

- utilizarea platformelor educaționale (Google Classroom, Microsoft Teams etc.),
- integrarea instrumentelor digitale (Kahoot!, Canva, Padlet etc.),
- alfabetizarea media și digitală,
- dezvoltarea gândirii critice și adaptabilității.

Strategii de dezvoltare personală pentru cadrele didactice

Dezvoltarea profesională și personală nu este un proces spontan, ci unul structurat, ce poate include următoarele direcții:

- **Formarea continuă** prin cursuri acreditate, webinarii și ateliere de formare digitală.
- **Autoînvățarea**: utilizarea resurselor online gratuite, precum tutoriale, podcasturi educaționale, platforme de tip MOOC (ex: Coursera, edX).
- **Comunitățile de practică**: colaborarea cu alți profesori pentru schimb de bune practici, atât în mediul fizic, cât și online.
- **Reflecția pedagogică**: profesorul analizează constant propria practică, adaptând metodele de lucru în funcție de rezultate.

Rolul tehnologiei în dezvoltarea personală

Tehnologia nu este doar un instrument, ci și un mediu de dezvoltare. Aceasta facilitează:

- accesul la informație actualizată,
- colaborarea cu profesori din alte medii culturale,
- participarea la proiecte internaționale (ex: eTwinning),
- realizarea de portofolii digitale și bloguri educaționale.

Prin digitalizare, profesorul își poate crea un spațiu propriu de exprimare profesională, devenind mai vizibil, mai conectat la realitățile educației moderne și mai motivat să evolueze.

Provocări și soluții

Dezvoltarea personală în era tehnologiei nu este lipsită de provocări:

- Rezistența la schimbare și frica de necunoscut.
- Lipsa timpului sau a resurselor materiale.
- Diferențele mari de competență digitală între cadrele didactice.

Pentru a depăși aceste obstacole, este esențial sprijinul instituțional (prin politici educaționale coerente, investiții în infrastructură și formare) și încurajarea unei culturi organizaționale deschise către învățare.

Impactul tehnologiei asupra dezvoltării personale

Tehnologia, cu toate beneficiile sale, vine și cu provocări. Dispozitivele digitale, internetul, rețelele sociale și aplicațiile educaționale pot influența dezvoltarea personală a copiilor în moduri complexe.

Beneficii:

- **Acces la informație:** Copiii pot descoperi lucruri noi, pot explora lumea virtual și pot învăța într-un mod interactiv.

- **Dezvoltarea unor competențe digitale esențiale:** Navigarea online, utilizarea aplicațiilor educaționale, programarea – toate pot contribui la o gândire logică și la învățarea continuă.
- **Comunicare și colaborare:** Platformele online pot sprijini munca în echipă, chiar și în mediile la distanță.

Riscuri:

- **Scăderea interacțiunii reale:** Timpul petrecut excesiv în fața ecranelor poate limita dezvoltarea abilităților sociale.
- **Probleme de atenție și concentrare:** Utilizarea frecventă a gadgeturilor poate afecta capacitatea de concentrare și de organizare a timpului.
- **Izolare emoțională și stimă de sine scăzută:** Expunerea la rețelele sociale sau la conținut neadecvat poate afecta încrederea în sine și relaționarea cu ceilalți.

Rolul cadrelor didactice în dezvoltarea personală

Profesorul din învățământul primar joacă un rol central în echilibrarea influențelor tehnologice și în cultivarea unei dezvoltări armonioase. Acest rol implică:

- **Crearea unui climat pozitiv:** Încurajarea exprimării libere, valorizarea fiecărui elev, stimularea încrederii în sine.
- **Educație digitală responsabilă:** Învățarea regulilor de siguranță în mediul online, promovarea unui comportament etic și conștient în utilizarea tehnologiei.
- **Dezvoltarea inteligenței emoționale:** Prin activități de grup, jocuri de rol și exerciții de empatie, elevii învață să-și înțeleagă și să-și gestioneze emoțiile.
- **Modelarea prin exemplu personal:** Profesorii trebuie să fie modele de echilibru, empatie și responsabilitate digitală.

Activități practice pentru dezvoltarea personală în context digital

1. **Jurnalul digital al emoțiilor:** Elevii pot nota zilnic ce au simțit, învățând să-și recunoască și să-și exprime emoțiile.
2. **Dezbateri și proiecte digitale:** Folosirea tehnologiei pentru a crea prezentări sau proiecte în echipă, dezvoltând gândirea critică și colaborarea.
3. **Povești terapeutice digitale:** Lectura unor povești animate care abordează teme precum prietenia, curajul, respectul.
4. **Jocuri educative cu scop formativ:** Alegerea unor aplicații care dezvoltă nu doar cunoștințele, ci și empatia, logica și perseverența.

Într-o lume guvernată de tehnologie, profesorul din învățământul primar trebuie să fie mai mult decât un transmițător de informații. El trebuie să devină un model de adaptabilitate, învățare continuă și

inovație. Dezvoltarea personală este nu doar o responsabilitate, ci și o oportunitate de creștere profesională și de reînnoire a vocației didactice. Profesorul are un rol esențial în a ghida elevii spre a deveni nu doar competenți digital, ci și empatici, curajoși, responsabili și încrezători în propriile forțe. Numai astfel vom putea forma generații pregătite pentru o lume în continuă schimbare.

BIBLIOGRAFIE:

1. HÂNCU VASILE – „Psihologie şi ordinatoare”, Bucureşti, Editura. Pro Humanitate, 1999;

Dezvoltarea personală într-o lume a tehnologiei

Prof. înv. primar Ionescu Lavinia,
CNI Matei Basarab, Rm.Vâlcea

Trăim într-o eră în care tehnologia influențează profund fiecare aspect al vieții noastre. De la modul în care comunicăm, muncim și învățăm, până la felul în care ne gestionăm timpul și emoțiile, tehnologia este omniprezentă. În acest context, dezvoltarea personală capătă o nouă dimensiune. Este nevoie nu doar de adaptare, ci și de înțelepciune în folosirea tehnologiei pentru a ne atinge potențialul maxim, fără a pierde contactul cu valorile umane fundamentale.

Dezvoltarea personală reprezintă procesul prin care o persoană își îmbunătățește cunoștințele, abilitățile, atitudinile și comportamentele pentru a atinge un nivel mai înalt de eficiență și împlinire personală. Acest proces include: autocunoaștere, stabilirea de obiective, gestionarea timpului, dezvoltarea abilităților sociale și emoționale, creșterea încrederii în sine.

Rolul tehnologiei în dezvoltarea personală:

Avantaje:

1. Acces la informație: Internetul oferă acces la resurse educaționale, cărți, cursuri online și podcasturi care pot sprijini creșterea personală.

2. Instrumente de organizare: Aplicațiile de tip calendar, to-do list sau time tracking ajută la o mai bună gestionare a timpului.

3. Comunități online: Grupurile de suport și forumurile permit schimbul de idei și experiențe, facilitând învățarea din experiențele altora.

4. Inteligență artificială: Programele de coaching digital și aplicațiile de autoevaluare oferă feedback personalizat pentru îmbunătățirea continuă.

Riscuri și provocări:

1. Dependența de tehnologie: Petrecerea excesivă a timpului online poate duce la izolare socială și scăderea motivației.

2. Suprasaturarea cu informații: Accesul la prea multe surse poate provoca confuzie și stres.

3. Scăderea atenției și a concentrării: Notificările și multitaskingul afectează capacitatea de concentrare și calitatea muncii.

4. Compararea constantă cu alții: Rețelele sociale pot crea presiuni și complexe de inferioritate.

Cum ne dezvoltăm armonios într-o lume digitală?

• Stabilirea unui echilibru: Tehnologia trebuie folosită conștient, fără a deveni un scop în sine.

• Dezvoltarea inteligenței emoționale: Chiar și într-o lume digitală, empatia, comunicarea și relațiile autentice rămân esențiale.

• Educația digitală: Este important să învățăm să evaluăm corect sursele de informație și să navigăm în mod critic în spațiul virtual.

• Timp pentru sine și offline: Activitățile fără ecrane – cititul, plimbările în natură, conversațiile directe – susțin echilibrul interior.

Dezvoltarea personală într-o lume a tehnologiei nu înseamnă alegerea între progresul digital și valorile umane, ci armonizarea acestora. Tehnologia este o unealtă puternică, dar eficiența ei depinde de modul în care o folosim. Pentru a crește ca indivizi, avem nevoie de discernământ, echilibru și dorința de a evolua continuu, adaptându-ne inteligent la provocările prezentului.

Bibliografie:

Covey, Stephen R. – „Cele 7 deprinderi ale persoanelor eficace”, Editura All, 2011.

Goleman, Daniel – „Inteligența emoțională”, Editura Curtea Veche, 2008.

Turkle, Sherry – „Recluziunea digitală”, Editura Publica, 2017.

Zamfir, Cătălin – „Dezvoltare personală și educație”, Editura Polirom, 2010.

https://www.educatiepentruviata.ro – Resurse pentru dezvoltare personală în era digitală.

https://www.ted.com – Conferințe despre echilibrul dintre tehnologie și viața personală.

ROLUL EDUCAŢIEI INTERCULTURALE ÎN FORMAREA ARMONIOASĂ A ELEVULUI

Prof. Faitar Cristian Cosmin
Şc. Gimn. Nr. 5, Râmnicu- Vâlcea, Vâlcea

Educaţia înseamnă iluminarea fiinţei, scoaterea la suprafaţă a adevărului, înţelegere şi revelare. Prin educaţie, omul se eliberează de întunericul din el şi din jurul său, intrând în sfera luminii, a adevărului, a binelui, a dreptăţii, a valorilor morale. În acest context, metafora blagiană a luminii este

elocventă nu doar pentru cunoaştere, ci şi pentru educaţie în sens larg. Din perspectiva acestei relaţii de intercondiţionare, educaţia poate fi percepută drept „*o construcţie a unui model interior de cunoaştere, apreciere şi acţiune în raport cu lumea în care trăim şi ca o reconstrucţie continuă a acestui model, devenind o formă de adaptare a omului la lume şi a lumii la om.*”[11] Primul colocviu internaţional de prospectivă a conţinuturilor educaţiei, organizat de UNESCO[12] evidenţia importanţa formării omului pentru schimbare, trecându-se de la verbul „savoir” la „être” şi în prezent la „devenir”. Accentul se pune, aşadar, pe capacitatea fiinţei umane de a se adapta exigenţelor vieţii, astfel încât să reuşească să se integreze corespunzător în mediul social. Se consideră necesar nu doar ca tinerii să se adapteze la schimbare, ci şi „*să prevadă schimbările în scopulde a le orienta şi a le stăpâni.*”[13]

Educaţia nu mai este percepută doar în sincronie, urmărindu-se aspectul său în diacronie. Atât dezvoltarea cognitivă, cât şi maturizarea afectivă a omului epocii contemporane, cer o raportare constantă la realităţile contemporane. Dintre „noile educaţii” care răspund dezideratului de mai sus, pot fi menţionate următoarele: Educaţia ecologică, Educaţia pentru mass-media şi pentru comunicare, Educaţia pentru tehnologie şi progres, Educaţia intercultural, Educaţia pentru timpul liber, Educaţia specială a copiilor cu CES. „Noile educaţii” presupun reconsiderarea conţinuturilor şi a obiectivelor educaţiei în contemporaneitate. G. Văideanu[14] apreciază că „noile educaţii” pot fi promovate în cadrul curriculumului şcolar prin integrarea conţinuturilor moderne în cadrul celor tradiţionale, prin organizarea unor module specifice integrate în cadrul disciplinelor existente sau prin realizarea unor sinteze interdisciplinare. Dintre aceste „noi educaţii”, un rol primordial îl are educaţia interculturală, pe fondul migraţiei populaţiei. Astfel, diversitatea culturilor şi a interacţiunilor culturale în cadrul spaţiului de existenţă al unei populaţii devine un fenomen obişnuit şi una dintre principalele caracteristici ale existenţei comunităţilor şi indivizilor în contemporaneitate. Educaţia interculturală vizează paliere precum „*acceptarea altuia, toleranţă, cooperare, dar şi afirmarea propriei poziţii*”[15] Evitarea segregării devine deziderat primordial al acestui tip nou de educaţie. Este posibil ca multe conflicte interetnice să fie cauzate chiar de lipsa cunoştinţelor legate de cultura fiecăreia dintre părţile implicate în altercaţia respectivă sau în disensiunea apărută. Tocmai din acest punct de vedere, educaţia interculturală constituie una din condiţiile esenţiale menite a conduce la ameliorarea relaţiilor dintre locuitorii aparţinând unor culturi diferite, precum şi a raporurilor interumane în general. UNESCO evidenţiază într-un document faptul că „*o bună educaţie culturală trebuie să-i permită persoanei de a transcede aspectele culturii sale,*

[11] Vinţanu, Nicolae - *Educaţia adulţilor*, Bucureşti, EDP, 1998
[12] *Les reformes de l’ education; experiences et perspectives*, UNESCO, 1980
[13] Idem 2
[14] Văideanu, G. - *Educaţia la frontiera dintre milenii*, Ed. Politică, Bucureşti, 1988
[15] Cucoş, Constantin - *Pedagogie şi axiologie*, Bucureşti, EDP, 1995.

percepute ca fiind limitative şi a pune în libertate aspiraţiile sale care sunt paralizate ca într-o cămaşă de forţă."[16] Interculturalismul este perceput ca o modalitate de afirmare a propriei identităţi, dar şi ca o promovare a egalităţii dintre indivizi, în speranţa eliminării oricărei urme de discriminare. O variantă a educaţiei interculturale o reprezintă parteneriatele, menite a facilita socializarea, întâlnirea, schimbul de idei dintre copiii de diverse naţionalităţi. Scopul ar putea fi şi acela de-a lucra împreună la realizarea unui anumit proiect, perioadă în care să se împrietenească sau măcar să se creeze o anumită punte lingvistică sau culturală care să ilustreze ideea că, deşi suntem diferiţi, suntem totuşi la fel: fiinţe capabile a aprecia valoarea, indiferent de unde vine aceasta. Astfel de parteneriate educaţionale sau schimburi de experienţă s-ar putea derula pe tot parcursul anului şcolar, dar, mai ales, în Săptămâna Altfel, denumită sugestiv Săptămâna „Să ştii mai multe, să fii mai bun". S-ar învinge astfel şi pragul psihologic al timidităţii care constituie de multe ori o barieră în comunicarea didactică. Copiii ar putea prezenta un scurt program artistic: cântece, dansuri, dramatizări ale unor pasaje sau opere reprezentative pentru literatura respectivă, pentru a împărtăşi în felul acesta specificul cultural al zonei sau ţării din care provin. De asemenea, ar fi interesant ca fiecare participant să aducă anumite imagini sau informaţii legate de tradiţiile sau obiceiurile zonei, prezentate în manieră Power Point. Valorizarea momentelor s-ar putea realiza prin aplauze, aprecieri verbale sau oferirea unor suveniruri simbolice specifice locului de unde provin. Conform unui plan stabilit de organizatori, copiii ar avea apoi şansa de-a lucra în echipe mixte, urmând a fructifica informaţiile aflate anterior. Ar putea folosi cunoştinţele legate de ţara respectivă, referitoare la tradiţii, artă culinară, steaguri, obiective turistice, etc., pentru a realiza panouri sau postere elocvente pentru zona pe care au tras-o la sorţi. În felul acesta, copiii din diferite zone ar avea posibilitatea de-a coopera, astfel încât produsul muncii lor să fie unul demn de laudă. S-ar elimina egoismul şi s-ar încuraja solidaritatea, spiritul de echipă şi dorinţa de-a vedea că, deşi sunt diferiţi, pot avea acelaşi ţel pentru care să lupte şi să dea tot ce-i mai bun în ei. Până la urmă, grupul s-ar suda şi ar putea deveni o echipă care să vizeze acelaşi obiectiv. Prin comunicare, s-ar putea elimina astfel eventualele prejudecăţi care ar fi putut să conducă la posibile animozităţi care să nu fi avut un motiv întemeiat. Cheia armoniei devine comunicarea prin care se realizează cunoaşterea celui de lângă noi, dar şi a sinelui. Depăşirea anumitor preconcepţii înseamnă libertate în gândire, fără constrângeri artificiale. Este calea prin care omul devine „*un candidat*" la *creştinul în adevăratul sens al cuvântului*, cel care reuşeşte, nu neapărat să-şi iubească aproapele, ci măcar să-l accepte, să-l ajute la nevoie şi să nu-i facă niciun rău.

Aşadar, se poate afirma cu certitudine că educaţia interculturală, deschisă multiplelor valori culturale, constituie unul dintre răspunsurile nevoilor existenţiale ale individului şi ale oricărei comunităţi

[16] *Les reformes de l' education; experiences et perspectives*, UNESCO, 1980

în condiţiile societăţii contemporane. Fiecare societate va culege ce-a semănat, mai devreme sau mai târziu. Pentru a fi mândri de rezultatele muncii depuse, este indicat un grad ridicat de implicare, de dăruire şi de empatizare cu problemele educabililor, mai ales a celor de natură emoţională, de integrare sau de adaptabilitate a acestora. Se recomandă găsirea unor soluţii optime, ţinându-se seama de particularităţile individuale şi de vârstă ale elevilor. Se ştie că fiecare copil este unic, fiind înzestrat de divinitate cu un „talant" care ar trebui fructificat, scos la lumină în tumultul întunecat al vieţii şi făcut să strălucească, pentru a-i pune în evidenţă aptitudinile native. Să pledăm, astfel, prin intermediul educaţiei interculturale, pentru promovarea toleranţei şi a egalităţii de şanse, indiferent de naţionalitate, dar , mai ales, pentru afirmarea plenară a personalităţii oricărei fiinţe.

Bibliografie:

- Cucoş, Constantin - *Pedagogie şi axiologie*, Bucureşti, EDP, 1995
- *Les reformes de l' education; experiences et perspectives*, UNESCO, 1980
- Radu, Ion. T; Ezechil, Liliana, *Pedagogie. Fundamente teoretice*, Bucureşti, Ed. Integral, 2002
- Valeriu, Dumitru - *Managementul clasei de elevi,* Râmnicu- Vâlcea, Editura Proşcoala, 2017
- Văideanu, G. - *Educaţia la frontiera dintre milenii*, Bucureşti, Ed. Politică, , 1988

Vinţanu, Nicolae - *Educaţia adulţilor*, Bucureşti, EDP, 1998

Siguranța în mediul online

Prof: Cojocaru Catalin, ISJ Rm.Vâlcea
Prof. Cojocaru Nicoleta

Siguranța pe internet



Siguranța pe internet, cunoscută și sub numele de siguranță online, siguranță cibernetică și siguranță electronică (e-safety), se referă la politicile, practicile și procesele care reduc daunele provocate persoanelor prin utilizarea (incorectă) a tehnologiei informației.

Pe măsură ce numărul utilizatorilor de internet continuă să crească la nivel mondial, internetul, guvernele și organizațiile și-au exprimat îngrijorarea cu privire la siguranța copiilor și adolescenților, precum și a persoanelor în vârstă care utilizează internetul. Peste 45% dintre aceștia au anunțat că au suportat un fel de hărțuire cibernetică. Ziua Safer Internet este sărbătorită la nivel mondial în luna februarie pentru a crește gradul de conștientizare cu privire la siguranța pe internet.

Siguranța online este necesară și validată, deoarece multe întreprinderi s-au confruntat cu excese de atacuri pe internet care au dus la pierderea vieții din partea victimelor, prin sinucidere sau tulburări psihologice.

Securitatea informațiilor



Informațiile sensibile, cum ar fi informațiile personale și identitatea, parolele sunt adesea asociate cu proprietatea personală și confidențialitatea și pot prezenta probleme de securitate dacă sunt scurse. Accesul neautorizat și utilizarea informațiilor private pot avea consecințe precum furtul de identitate, precum și furtul proprietății. Cauzele comune ale încălcărilor securității informațiilor includ:

- Phishing



Phishing-ul este un tip de înșelătorie în care escrocii se deghizează în surse demne de încredere în încercarea de a obține informații private, cum ar fi parole, informații privind cardurile de credit etc. prin intermediul internetului. Aceste site-uri web false sunt adesea concepute să pară identice cu omologii lor legitimi pentru a evita suspiciunile utilizatorului. În mod normal, hackerii vor trimite un e-mail terță parte către țintă, solicitând informații personale, și vor folosi acest lucru ca punct de intrare pentru a implementa atacul.

- Malware



Malware-ul, în special spyware-ul, este un software rău intenționat conceput pentru a colecta și transmite informații private, cum ar fi parolele, fără consimțământul sau cunoștința utilizatorului. Acestea sunt adesea distribuite prin e-mail, software și fișiere din locații neoficiale. Programele malware reprezintă una dintre cele mai răspândite probleme de securitate, deoarece adesea este imposibil să se determine dacă un fișier este infectat, indiferent de sursa acestuia.

Siguranța personală

Dezvoltarea internetului a dat naștere la numeroase servicii importante, accesibile oricui are o conexiune. Unul dintre aceste servicii importante este comunicarea digitală. Deși acest serviciu a permis comunicarea cu alte persoane prin intermediul internetului, a permis și comunicarea cu utilizatori rău intenționați. În timp ce utilizatorii rău intenționați folosesc adesea internetul în scopuri personale, acest lucru poate să nu se limiteze la câștiguri financiare/materiale. Acest lucru îi îngrijorează în special pe părinți și pe copii, deoarece copiii sunt adesea țintele acestor utilizatori rău intenționați. Printre amenințările comune la adresa siguranței personale se numără phishing-ul, escrocheriile pe internet, programele malware, hărțuirea informatică, hărțuirea informatică, prădătorii online.

- Cyberstalking

Cyberstalking-ul este utilizarea internetului sau a altor mijloace electronice pentru a urmări sau hărțui o persoană, un grup sau o organizație. Poate include acuzații false, defăimare și calomnie. Aceasta poate include, de asemenea, monitorizarea, furtul de identitate, amenințările, vandalismul, solicitarea de sex sau colectarea de informații care pot fi utilizate pentru a amenința, stânjeni sau hărțui. Hărțuirea cibernetică este o infracțiune prin care cineva hărțuiește sau urmărește o victimă folosind mijloace electronice sau digitale, cum ar fi rețelele de socializare, e-mailul, mesageria instantanee (IM) sau mesajele postate într-un grup de discuții sau forum. Termenii „cyberstalking" și „cyberbulling" sunt adesea utilizați în mod interschimbabil.

- Cyberbullying



Cyberbulling-ul este utilizarea mijloacelor electronice, cum ar fi mesageria instantanee, social media, e-mail-ul și alte forme de comunicare online, cu intenția de a abuza, intimida sau domina un individ sau un grup. În ultimul deceniu, hărțuirea cibernetică a fost identificată ca o problemă semnificativă pentru tineri. Uneori, acest lucru ia forma postării de declarații calomnioase neverificabile și ilegale pe site-uri web de hărțuire. Aceste site-uri web difuzează apoi anunțuri care încurajează victimele să plătească mii de dolari unor întreprinderi conexe pentru a obține eliminarea postărilor – temporar, spre deosebire de procesul de eliminare gratuită și permanentă disponibil prin intermediul principalelor motoare de căutare web.

Abuzul între copii (peer-on-peer abuse) care are loc online este adesea încadrat în categoria cyberbullying. Totuși, acesta merge mult mai departe. Acesta poate include abuzul fizic și sexual sau hărțuirea, abuzul în relații, ademenirea și multe altele.

- Prădarea online

Prădarea online este acțiunea de a angaja un minor în relații sexuale nepotrivite prin intermediul internetului. Prădătorii online pot încerca să inițieze și să seducă minori în relații prin utilizarea camerelor de chat sau a forumurilor de internet.

- Grooming-ul online

Grooming-ul online se referă de obicei la abuzul sexual asupra copiilor, dar se poate referi și la radicalizare, trafic de droguri și câștiguri financiare. Grooming-ul este atunci când un străin țintește un copil împrietenindu-se cu el și câștigându-i încrederea. Odată ce a câștigat această încredere, groomer-ul poate manipula copilul pentru a face ceea ce dorește, ceea ce poate include trimiterea de imagini sexuale, traficul de droguri sau orice alt tip de activități.

- Conținut obscen/ofensiv

Diverse site-uri de pe internet conțin materiale pe care unii le consideră ofensatoare, de prost gust sau explicite, care adesea pot să nu fie pe placul utilizatorului. Astfel de site-uri pot include internet, site-uri de șoc, discursuri instigatoare la ură sau conținuturi incendiare. Un astfel de conținut se poate manifesta în mai multe moduri, cum ar fi reclame pop-up și linkuri nesigure.

- Sextorsionarea



Sextorsionarea, în special prin utilizarea camerelor web, reprezintă o preocupare, în special pentru cei care utilizează camere web pentru flirt și sex cibernetic. Adesea, aceasta implică un infractor cibernetic care se dă drept altcineva - cum ar fi o persoană atrăgătoare - care inițiază o comunicare de natură sexuală cu victima. Victima este apoi convinsă să se dezbrace în fața unei camere web și poate fi, de asemenea, convinsă să adopte un comportament sexual, cum ar fi masturbarea. Videoclipul este înregistrat de infractorul cibernetic, care își dezvăluie apoi adevăratele intenții și cere bani sau alte servicii (cum ar fi imagini mai explicite ale victimei, în cazurile de prădare online), amenințând că va face public videoclipul și îl va trimite membrilor familiei și prietenilor victimei dacă aceasta nu se conformează. În Regatul Unit, National Crime Agency din Marea Britanie a difuzat un videoclip care evidențiază pericolele sextortion-ului pentru a educa populația, în special având în vedere faptul că șantajul de natură sexuală poate provoca umilință într-o măsură suficientă pentru a determina victima să își ia viața, pe lângă alte eforturi de educare a publicului cu privire la riscurile sextortion-ului.

Bibliografie

sursa 1.

sursa 2.

TENDINȚE ȘI ORIENTĂRI METODOLOGICE ÎN LECȚIA DE CHIMIE

Prof. Avram Adelina
Școala Gimnazială Nr.5 Râmnicu Vâlcea

Educația modernă presupune o continuă adaptare la noile cerințe ale societății, ale pieței muncii și ale dezvoltării personale a elevilor. În acest context, lecția de chimie, ca parte a învățământului științific, trebuie să urmeze direcții metodologice actuale care să stimuleze interesul, curiozitatea și gândirea critică a elevilor. Tendințele contemporane în predarea chimiei vizează atât conținutul, cât și modalitățile de transmitere și evaluare, punând accent pe formarea competențelor și pe utilizarea tehnologiilor moderne.

Una dintre cele mai importante orientări este **centrarea pe elev și pe formarea competențelor**.

Lecția de chimie nu mai este doar o simplă transmitere de cunoștințe, ci un cadru în care elevul învață să observe, să experimenteze, să analizeze și să aplice conceptele în viața reală. Accentul se pune pe dezvoltarea gândirii logice, a abilităților de rezolvare a problemelor și a lucrului în echipă.

O altă tendință importantă este **integrarea noilor tehnologii în procesul didactic**.

Softurile educaționale, simulările virtuale, laboratoarele digitale și platformele online de învățare transformă modul tradițional de predare. Aceste resurse oferă elevilor posibilitatea de a vizualiza fenomene chimice abstracte, de a efectua experimente virtuale în siguranță și de a învăța într-un mod interactiv.

De asemenea, se observă o **orientare spre învățarea prin descoperire**.

Profesorul devine un ghid care sprijină elevii în demersul lor de cercetare, în loc să le ofere direct soluțiile. Această metodă contribuie la formarea unor deprinderi solide de învățare și cercetare științifică, favorizând autonomia intelectuală.

Abordarea interdisciplinară este o altă direcție metodologică relevantă.

Chimia este corelată cu biologia, fizica, matematica, dar și cu geografia, medicina sau chiar arta, pentru a evidenția aplicabilitatea ei în diferite domenii ale cunoașterii și ale vieții cotidiene.

Nu în ultimul rând, este promovată **evaluarea continuă și personalizată**, care valorifică progresul individual al elevului, feedbackul constructiv și autoevaluarea. Evaluarea nu mai este un simplu instrument de notare, ci un mijloc de motivare și de îndrumare în procesul de învățare.

Implicarea tehnologiei în lecția de chimie

În era digitală în care trăim, tehnologia a devenit o parte indispensabilă a educației, iar chimia – o disciplină complexă ce studiază structura și transformările materiei – beneficiază din plin de această revoluție digitală. Consider că implicarea tehnologiei în lecțiile de chimie este esențială pentru o învățare mai eficientă, mai atractivă și mai profundă.

În primul rând, tehnologia ajută la **vizualizarea proceselor invizibile**. Mulți elevi au dificultăți în a înțelege concepte abstracte precum legătura covalentă, structura atomică sau reacțiile chimice la nivel molecular. Prin animații, simulări 3D și aplicații interactive, aceste concepte prind viață.

În al doilea rând, tehnologia permite **experimentarea în siguranță**. Unele reacții chimice sunt periculoase, scumpe sau greu de realizat în laboratorul școlii. Cu ajutorul laboratoarelor virtuale, elevii pot realiza experimente complexe fără riscuri, dezvoltându-și gândirea critică și abilitățile de investigare. Astfel, se creează un mediu sigur de învățare, dar în același timp captivant și explorator.

Un alt beneficiu este **accesul facil la informație și resurse educaționale**. Prin platforme online, videoclipuri educative și teste interactive, elevii pot învăța în ritmul lor, pot aprofunda noțiuni neînțelese

la clasă și pot exersa mai eficient. Profesorii pot folosi table interactive, prezentări digitale sau aplicații educaționale pentru a face lecțiile mai dinamice și mai adaptate nevoilor fiecărui elev.

Desigur, este important ca tehnologia să fie utilizată echilibrat și complementar metodelor tradiționale. Ea nu trebuie să înlocuiască complet interacțiunea umană, ci să o susțină și să o îmbogățească.

În concluzie, implicarea tehnologiei în lecția de chimie contribuie la o educație mai modernă, mai eficientă și mai atractivă. Tehnologia deschide noi orizonturi pentru învățare și încurajează o relație activă și curioasă cu știința.

Bibliografie:

- **Manea, Carmen.** *Strategii didactice moderne aplicate în predarea chimiei*. Editura Sitech, Craiova, 2013

Potolea, Dan; Neacșu, Ion; Iucu, Romiță; Pârlea, Gabriel. *Pedagogie. Fundamente teoretice și demersuri aplicative*. Polirom, Iași, 2008.

TENDINȚE ȘI ORIENTĂRI METODOLOGICE ÎN LECȚIA DE EDUCAȚIE FIZICĂ

Prof. Avram Alexandru
CNI Matei Basarab , Râmnicu Vâlcea

Educația fizică, ca disciplină școlară, joacă un rol esențial în dezvoltarea armonioasă a elevilor, atât din punct de vedere fizic, cât și psihic și social. Într-un context educațional în continuă schimbare, lecția de educație fizică trebuie să se adapteze la noile cerințe pedagogice, tehnologice și sociale. Astfel, se conturează o serie de tendințe și orientări metodologice care vizează îmbunătățirea procesului instructiv-educativ și sporirea atractivității acestei discipline.

Tendințe actuale în educația fizică

1. **Individualizarea și diferențierea activității**

   În prezent, se pune un accent tot mai mare pe adaptarea conținuturilor și metodelor de predare la particularitățile de vârstă, nivelul de dezvoltare și interesele fiecărui elev. Astfel, profesorul trebuie să proiecteze lecții flexibile, în care să fie incluse exerciții de diferite niveluri de dificultate.

2. **Integrarea tehnologiei**

   Utilizarea aplicațiilor mobile, a dispozitivelor de monitorizare a efortului (ceasuri inteligente, senzori de puls) sau a platformelor digitale de feedback a devenit o practică tot mai frecventă. Aceste

instrumente sporesc motivația elevilor și permit o evaluare mai obiectivă și detaliată a progresului acestora.

3. **Orientarea spre dezvoltarea competențelor**

   Lecția de educație fizică nu mai este centrată exclusiv pe performanță sau acumularea de abilități motorii, ci pe dezvoltarea unor competențe cheie, cum ar fi lucrul în echipă, gestionarea emoțiilor, comunicarea și luarea deciziilor în context motric.

4. **Abordarea interdisciplinară**

   Tot mai des, lecțiile de educație fizică sunt gândite în corelație cu alte discipline, precum biologia (prin explicarea funcționării corpului uman), geografia (prin orientare sportivă), muzica (prin dans) sau chiar matematica (prin exerciții de calcul în jocuri motrice).

Orientări metodologice moderne

1. **Predarea prin joc**

   Jocul rămâne una dintre cele mai eficiente metode de învățare în educația fizică, mai ales la nivelul învățământului primar și gimnazial. Se promovează jocurile adaptate, creative și educative, care stimulează cooperarea și competiția sănătoasă.

2. **Învățarea prin descoperire**

   Această metodă încurajează elevii să experimenteze și să găsească soluții proprii la situații motrice, dezvoltând astfel gândirea critică și autonomia în procesul de învățare.

3. **Feedback-ul constructiv și autoevaluarea**

   Profesorii sunt încurajați să ofere feedback pozitiv, centrat pe progres și efort, nu doar pe rezultat. De asemenea, elevii sunt implicați în procesul de autoevaluare, ceea ce le dezvoltă responsabilitatea și conștiința de sine.

4. **Educația incluzivă**

   În lecția de educație fizică modernă, se pune accent pe incluziunea tuturor elevilor, indiferent de abilitățile lor motrice sau de eventualele dizabilități. Activitățile sunt adaptate pentru a permite participarea activă a fiecărui elev.

Implicarea și importanța tehnologiei în lecția de educație fizică

Într-o lume în continuă evoluție, tehnologia a devenit o componentă esențială în aproape toate domeniile vieții, inclusiv în educație. Lecția de educație fizică, adesea percepută ca o activitate exclusiv

practică, nu face excepție. Integrarea tehnologiei în această disciplină aduce beneficii semnificative, atât în ceea ce privește calitatea actului educațional, cât și în motivația și implicarea elevilor.

În primul rând, tehnologia permite monitorizarea precisă a progresului fizic al elevilor. Prin utilizarea dispozitivelor precum ceasurile inteligente, brățările de fitness sau aplicațiile mobile, profesorii pot colecta date legate de ritmul cardiac, numărul de pași, distanța parcursă sau consumul caloric. Aceste informații oferă un feedback obiectiv și imediat, ajutând la evaluarea corectă a efortului depus de elevi și la adaptarea programului de antrenament în funcție de nevoile fiecăruia.

În al doilea rând, tehnologia contribuie la diversificarea activităților și creșterea atractivității orei de educație fizică. Utilizarea realității virtuale sau a jocurilor video active (exergaming) transformă exercițiile fizice într-o experiență interactivă și plăcută. Astfel, elevii sunt mai motivați să participe activ și constant, chiar și cei care în mod tradițional ar manifesta un interes scăzut pentru sport.

De asemenea, resursele video educaționale și aplicațiile de analiză a mișcării oferă profesorilor un instrument valoros pentru a explica și corecta tehnica exercițiilor. Prin filmarea activităților și redarea acestora în timp real, elevii își pot observa greșelile și pot învăța mai rapid cum să le corecteze. Astfel, procesul de învățare devine mai eficient și mai personalizat.

Nu în ultimul rând, tehnologia favorizează incluziunea. Elevii cu dizabilități sau nevoi speciale pot beneficia de instrumente digitale adaptate, care le permit să participe la orele de educație fizică în mod activ și în siguranță. Astfel, se promovează egalitatea de șanse și se încurajează un stil de viață sănătos pentru toți copiii, indiferent de particularitățile lor.

În concluzie, tendințele și orientările metodologice din educația fizică reflectă transformările profunde ale sistemului educațional contemporan. Tehnologia nu trebuie privită ca un înlocuitor al efortului fizic, ci ca un aliat valoros în procesul educațional. Implicarea sa în lecția de educație fizică aduce multiple beneficii: monitorizarea progresului, creșterea motivației, îmbunătățirea tehnicii și promovarea incluziunii. Printr-o utilizare corectă și echilibrată, tehnologia poate transforma ora de educație fizică într-o experiență modernă, eficientă și atractivă pentru fiecare elev.

Bibliografie

- Dragnea, A., & Bota, A. (1999). *Teoria activităților motrice*. Editura Didactică și Pedagogică.
- Mihăilescu, L. (2010). *Didactica educației fizice*. Editura Universității din Pitești
- Revista „Educație Fizică și Sport” – publicație a Universității Naționale de Educație Fizică și Sport (UNEFS), București.

DIFERENŢELE DINTRE PARADIGMELE SCHIMBĂRII EDUCAŢIONALE

Prof. Buduleci Daniela
Colegiul Naţional de Informatică „Matei Basarab" Rm. Vâlcea

Traversăm un moment istoric în care „societatea industrială" îi face loc „societăţii informaţionale". Înţeleg prin „societate informaţională" un spaţiu bazat pe cunoaştere, formare continuă şi mobilitate. Tranziţia către societatea informaţională determină mutaţii importante, datele se schimbă fundamental în toate domeniile de activitate. Mentalitatea oamenilor însă se schimbă mai greu, căci ea rămâne tributară societăţii industriale. Tânăra generaţie percepe deja alte reguli ale jocului: aceleaşi probleme au alte rezolvări.

Cadrele didactice percep noile situaţii în mod diferit, fiecare privind din poziţia experienţei personale la catedră, a propriei paradigme. Schimbarea atitudinii didactice este fără echivoc o schimbare de paradigmă educaţională pentru fiecare dintre noi, un nou mod de a gândi atât vechile probleme cât şi cele ce se nasc inevitabil acum.

Rareori ne întrebăm dacă paradigmele educaţionale sunt sau nu corecte, dacă răspund sau nu cerinţelor actuale; de obicei nici nu ne dăm seama că lucrăm cu ele. Credem pur şi simplu că felul în care privim lucrurile este chiar modul lor de a fi sau modul în care ar trebui să fie. Optica noastră determină modul nostru de a gândi şi modul nostru de a acţiona.

Aceste paradigme educaţionale stau la baza atitudinilor şi comportamentelor noastre didactice şi le prefigurează. Nu suntem în stare să acţionăm cu integritate în afara lor căci nu putem menţine un echilibru dacă vorbim şi acţionăm altfel decât percepem. Paradigma didactică determină percepţia didactică, aceasta determină acţiunea didactică şi în fine mănunchiul de acţiuni didactice definesc pentru fiecare dintre noi atitudinea didactică.

Oricât de clar şi de obiectiv ni s-ar părea că privim lucrurile trebuie să admitem faptul că ceilalţi le pot vedea cu totul diferit. Cu toţii, fiecare în parte, credem că vedem lucrurile aşa cum sunt, că suntem obiectivi. Dar nu este aşa. Fiecare ne facem meseria de dascăl aşa cum suntem condiţionaţi prin paradigmă s-o facem. Profesorii doresc sincer să pregătească cât mai bine generaţia următoare, dar există multe aşteptări contradictorii. Aceste aşteptări au la bază eficienţa sau deficienţa actului de predare – învăţare. Prin tradiţie, şcoala consideră că are datoria să reziste în faţa presiunilor din exterior, având drept obiectiv, mai degrabă să asigure continuitatea culturală decât să provoace schimbări culturale. Dat fiind faptul că şcoala opune rezistenţă faţă de criticile venite din afară şi că profesorii revendică o anumită autonomie în a-şi administra clasele, diagnosticarea deficienţelor, este întârziată sau respinsă. Nici şcoala

considerată ca un tot, nici profesorii consideraţi ca indivizi nu au interesul să admită că schimbările sunt necesare. Şi aceasta dintr-un motiv foarte simplu: orice schimbare presupune o nouă paradigmă care să o înlocuiască pe cea veche şi care nu este uşor a fi percepută, validată şi asimilată de către fiecare dintre noi.

Cum rezultatele activităţilor educaţionale devin vizibile într-un răstimp mai îndelungat, această dificultate poate servi drept argument împotriva celor care vizează eficacitatea practicilor didactice şi care susţin necesitatea de schimbări în atitudinea didactică. Elevii nu sunt încurajaţi în a-şi spune părerea despre eficienţa muncii profesorilor, ba dimpotrivă. În acest context, beneficiarii actului de predare nu au la dispoziţie decât puţine mijloace de a reacţiona. Nu există un sistem de recompense pentru cadrele didactice care încearcă să introducă sau să aplice inovaţii. Cei care introduc schimbări nu sunt mai bine plătiţi decât cei care le resping. Promovările se fac, în general, în funcţie de vechime, de influenţa personală, de obedienţa faţă de grupurile de interese care trag sforile în şcoli şi nu după performanţe şi rezultatele muncii.

Este adevărat că M.Ed.C. precum şi diverse O.N.G.-uri sprijină şi iniţiază programe vizând formarea unui elev imaginativ, sociabil, autonom. În acelaşi timp însă unii profesori propovăduiesc supunerea, conformismul. Concursurile şcolare, evaluarea şi examenele de absolvire sunt adesea nerealiste. Astfel programele ce vizează reformarea învăţământului contribuie la confuzie şi la atitudinea de compartimentare, de izolare. De ce? Pentru că nu există o viziune comună. Fără acelaşi set de criterii, cadru de referinţă, profesorii devin adversari iar energiile se consumă în rivalităţi şi polarizări.

Supraîncărcarea curriculumului naţional dăunează procesului de învăţământ făcând dificilă atât activitatea profesorului cât şi a elevului. De asemenea se impune un regim raţional de muncă şcolară în care elevii să înveţe, dar să aibă şi răgazul necesar odihnei, jocului, sportului, distracţiilor, adică recondiţionării organismului. În actuala stare de supraîncărcare, elevului nu-i mai rămâne timp pentru activităţi extraşcolare decât dacă le neglijează pe cele şcolare; iar această neglijare există. Se pune întrebarea dacă nu se naşte în mod involuntar la elevi, un sentiment de neîncredere în propriile capacităţi, o tendinţă spre superficialitate în abordarea procesului de învăţare. Se întâmplă din ce în ce mai rar ca elevii în urma îndeplinirii responsabilităţilor şcolare să aibă satisfacţia lucrului bine făcut. Niciodată un profesor nu va putea vorbi despre succesele sale profesionale făcând abstracţie de rezultatele elevilor săi, după cum nimeni nu va putea remarca succesele sau insuccesele unor elevi fără a-l duce gândul la profesor.

Nu în ultimul rând, părinţii reclamă supraîncărcarea copiilor lor şi cer standarde mai explicite, mai definite, mai cuantificabile după care să se facă evaluarea elevilor. Mediul şcolar existent determină încredere scăzută, relaţii de adversitate, aşteptări contradictorii; acest mediu îşi modelează permanent

elementele ce-l compun (elevi, profesori) şi tinde spre o consolidare a sa. De fapt, întreaga imagine pe care elevii o au despre profesia de profesor îi descurajează deseori să îmbrăţişeze această profesie. Dacă în întreaga societate profesia de dascăl îşi pierde reputaţia şi formidabila ei capacitate de influenţare pozitivă, tinerii îşi vor găsi din ce în ce mai puţine modele autentice, va scădea gradul de responsabilitate faţă de propriul lor proces de învăţare. Majoritatea profesorilor sunt pentru schimbare.

Ministerul Educaţiei şi Cercetării ar trebui să acţioneze pe direcţiile a trei vectori: un amplu program general de perfecţionare a cadrelor didactice centrat pe mutaţie de paradigme educaţionale; un program centrat pe motivarea cadrelor didactice ce desfăşoară o activitate eficientă, împuternicind atât elevii cât şi comunitatea locală în măsurarea eficienţei activităţii profesorilor; aerisirea manualelor şi a programelor de învăţământ. Prin acţiunea celor trei vectori se va declanşa o reformă autentică, se va deschide drumul către mult aşteptata calitate în învăţământ.

Bibliografie selectivă:

Cocoş C-tin (Coordonator), *Psihopedagogie pentru examenle de definitivare şi grade didactice,* ed. Polirom, Iaşi,1999

Ştefan Păun, *Didactica istoriei,* Ed. Corint, Bucureşti, 2003

Ştefan Popenici, Pedagogia alternativă, ed. Polirom, Iaşi, 2001

Psihopedagogie pentru examenele didactice, Editura Polirom, Iaşi, 1998

STRATEGII DIDACTICE INTERACTIVE

Prof. Bîrzescu Cătălin
Colegiul Energetic Râmnicu Vâlcea

Una din provocările deja lansate în societatea contemporană este necesitatea regândirii şcolii, a educaţiei formale, alături de cea non-formală şi informală, în variatele lor forme de articulare. Ca subsistem al macrosistemului de educaţie, sistemul şcolar, prin oferta sa educativă, contribuie la structurarea traiectelor de (auto)formare şi (auto)dezvoltare a personalităţii individului, pregătindu-l pentru a fi un beneficiar pretenţios al educaţiei permanente.

În abundenţa informaţională cu care societatea actuală se confruntă, sistemul educaţional are dificilul rol de a forma personalităţi care să ştie să discearnă informaţia preţioasă de cea excedentară, de a extrage esenţialul din general. Astfel, în educaţie a apărut termenul de „educaţie modernă".Termenul de *modern* este folosit în educaţie, de obicei pentru a releva situaţia avansată a prezentului în relaţie cu

trecutul care a fost depăşit prin dezvoltare. Pentru unii, *modernitatea* este opusă practicilor tradiţionale şi se caracterizează prin schimbare, inovaţie şi dinamism. Şcoala şi oamenii ei se află acum la graniţa dintre modernism şi postmodernism. În societăţile moderne, cunoaşterea e echivalentă cu ştiinţa şi e importantă în sine. Oamenii caută căile optime pentru a dobândi „cunoaştere", „ştiinţa" din cât mai multe domenii, considerând că astfel vor fi recunoscuţi drept persoane educate. Într-o societate postmodernistă, cunoaşterea trebuie să fie funcţională, utilă; înveţi nu doar pentru „a şti" şi a stoca o serie de informaţii din diferite domenii, pentru a demonstra cât de „educat eşti", ci, înveţi pentru „a face", pentru „a folosi" ceea ce şti, pentru „a aplica" ceea ce ai acumulat, în folosul tău şi al celorlalţi. A şti ce să faci cu ceea ce ai învăţat este dezideratul major al educaţiei postmoderniste.

Activismul elevului implicat de strategiile folosite de către cadrul didactic în desfăşurarea activităţii de predare-învăţare se constituie ca un imperativ al orientării postmoderniste în educaţie. Şcoala postmodernistă trebuie să ştie cum să motiveze pe elev să înveţe şi cum să faciliteze procesul învăţării, organizând şi dezvoltând strategii de lucru interactive, punând accentul pe utilitatea cunoştinţelor şi pe necesitatea însuşirii lor pentru a se descurca în viaţă. Agenţii educaţionali trebuie să fie interesaţi de ceea ce-si doresc elevii să înveţe şi de ceea ce pot să facă cu aceste cunoştinţe. Rolul profesorului este nu de a îndopa elevii cu diverse cunoştinţe, ci de a le arăta ce au de făcut cu acestea.

Şcoala postmodernistă promovează *învăţarea prin cooperare* ca formă superioară de interacţiune psihosocială, bazată pe sprijin reciproc, pe tolerantă, pe efort susţinut din partea tuturor, îndreptat către acelaşi scop. *Motivaţia* este rezultatul acţiunii conjugate a tuturor membrilor ce urmăresc un destin comun. Atenţia este îndreptată asupra procesului de elaborare împreună, prin colaborare, a demersurilor de realizare a sarcinii. Este împărtăşită părerea că toţi pot oferi alternative valoroase de soluţionare a problemei, dacă le sunt oferite premisele necesare şi sunt ajutaţi *Evaluarea* urmăreşte acordarea ajutorului imediat, având o funcţie mai mult corectivă, ameliorativă, decât de sancţionare, ducând la reducerea stresului. Ea se realizează prin raportarea la progresul individului, şi are în vedere atât participarea fiecărui membru la procesul elaborării în comun cât şi rezultatele echipei.

Activităţile propuse elevilor în scopul sporirii gradului de implicare activă si creativă în şcoala, trebuie să asigure: stimularea gândirii productive, a gândirii critice, a gândirii divergente şi laterale libertatea de exprimare a cunoştinţelor, a gândurilor, a faptelor. În acest sens apar ca adecvate activităţile care cer spontaneitate si contribuie la dezvoltarea independenţei în gândire şi acţiune. Utilizarea talentelor şi a capacităţilor specifice fiecărui individ în parte, incitarea interesului către nou, necunoscut şi oferirea satisfacţiei găsirii soluţiei după depunerea unui efort de căutare, dezvoltarea capacităţii de organizare de materiale, de idei prin întocmirea de portofolii asupra activităţii proprii, sunt coordonate majore ale învăţării prin cooperare.

Lecţia de predare-învăţare devine astfel "*o aventură a cunoaşterii*" în care copilul participă activ, după puterile proprii, întâlnind probleme şi situaţii dificile, examinându-le şi descoperind soluţii plauzibile. Rolul profesorului constă mai mult în cel de stimulare şi dirijare, iar motivaţia activităţii reiese din *participarea entuziastă a cadrului didactic.* Elevul e implicat atât în procesul de predare, de învăţare şi de evaluare, iar disciplina devine autodisciplină a muncii şi interesului, asigurată de satisfacţia cooperării. *Conduita creativă a cadrului didactic* este unul din factorii care asigură dezvoltarea potenţialului creativ al elevilor. Predarea, ca proces creativ, presupune ca profesorul să medieze între elev şi lumea cel înconjoară. El trebuie nu numai să organizeze spaţiul şi activitatea, ci şi să participe alături de elevi la elaborarea cunoştinţelor; să servească drept model în legăturile interpersonale şi să încurajeze interacţiunile cooperante dintre elevi.

Metodele de învăţământ reprezintă căile folosite în şcoală de către profesor în a-i sprijini pe elevi să descopere viaţa, natura, lumea, lucrurile, ştiinţa. "Calitatea pedagogică a metodei didactice presupune transformarea acesteia dintr-o *cale de cunoaştere* propusă de profesor într-o *cale de învăţare* realizată efectiv de preşcolar, elev, student, în cadrul instruirii formale si non-formale, cu deschideri spre educaţia permanentă." (Sorin Cristea). Dezideratele de modernizare şi de perfecţionare a metodologiei didactice se înscriu pe direcţiile sporirii *caracterului activ al metodelor de învăţământ*, în aplicarea unor metode cu un pronunţat *caracter formativ*, în valorificarea noilor *tehnologii instrucţionale* (e-learning), în contaminarea şi suprapunerea *problematizării* asupra fiecărei metode şi tehnici de învăţare, reuşind astfel să se aducă o însemnată contribuţie la dezvoltarea întregului potenţial al elevului.

Metodologia diversificată, îmbinarea dintre activităţile de cooperare, de învăţare în grup, cu activităţile de munca independentă reprezintă o cerinţă primordială în educaţia postmodernistă. Specific *metodelor interactive de grup* este faptul că ele promovează interacţiunea dintre minţile participanţilor, dintre personalităţile lor, ducând la o învăţare mai activă şi cu rezultate evidente.

Aceste metode interactive de grup se pot clasifica după funcţia lor didactică, în ***metode de predare-învăţare interactivă -*** metoda predării/învăţării reciproce (Reciprocal teaching – Palinscar); metoda Jigsaw (Mozaicul); citirea cuprinzatoare; cascada (Cascade); metoda învatarii pe grupe mici – STAD (Student Teams Achievement Division); metoda turnirurilor între echipe – TGT (Teams/Games/Tournaments); metoda schimbării perechii (Share-Pair Circles); metoda piramidei; învăţarea dramatizată. ***Metodele de fixare şi sistematizare a cunoştinţelor şi de verificare*** cuprind harta cognitivă sau harta conceptuală (Cognitive map, Conceptual map), matricele, lanţurile cognitive, fishbone maps (scheletul de peşte), diagrama cauzelor şi a efectului, pânza de păianjen (Spider map – Webs), tehnica florii de nufăr (Lotus Blossom Technique), metoda R.A.I. , cartonaşele luminoase. Cele mai cunoscute şi mai folosite metode sunt cele de ***rezolvare de probleme prin stimularea creativităţii*** –

brainstorming; starbursting (Explozia stelara); metoda Pălăriilor gânditoare (Thinking hats – Edward de Bono); caruselul; multi-voting; masa rotundă; interviul de grup; studiul de caz; incidentul critic; Phillips 6/6; tehnica 6/3/5; controversa creativă; fishbowl (tehnica acvariului); tehnica focus grup; patru colturi (Four corners); metoda Frisco; sinectica; buzz-groups; metoda Delphi.

Prin *metoda predării/învăţării reciproce* elevii sunt puşi în situaţia de a fi ei înşişi profesori şi de a explica colegilor rezolvarea unei probleme. Astfel copiii sunt împărţiţi pe grupe de câte patru, în care fiecare are un rol bine definit: unul este rezumator – cel care face un scurt rezumat al textului citit, unul este întrebătorul grupului – cel care pune întrebări clarificatoare (unde se petrece acţiunea, de ce personajul a reacţionat aşa, ce sentimente îl stăpâneau pe..., ce înseamnă...), altul este clarificatorul – el trebuie să aibă o viziune de ansamblu şi să încerce sa răspundă întrebărilor grupului, iar cel de-al patrulea copil este prezicătorul – cel care îşi va imagina, în colaborare însă cu ceilalţi care va fi cursul evenimentelor. Metoda este foarte potrivită pentru studierea textelor literare sau ştiinţifice. Elevii aceleiaşi grupe vor colabora în înţelegerea textului şi rezolvarea sarcinilor de lucru, urmând ca frontal să se concluzioneze soluţiile. Grupele pot avea texte diferite pe aceeaşi tema, sau pot avea fragmente ale aceluiaşi text. Ei pot lucra pe fise diferite, urmând ca în completarea lor să existe o strânsă colaborare, sau pot lucra pe o singură fisă, pe care fiecare să aibă o sarcină precisă.

Avantajele acestei metode de lucru sunt indiscutabile: stimulează si motivează, ajută elevii în învăţarea metodelor şi tehnicilor de lucru cu textul, tehnici de muncă intelectuală pe care le poate folosi apoi si în mod independent, dezvoltă capacitatea de exprimare, atenţia, gândirea cu operaţiile ei şi capacitatea de ascultare activă, stimulează capacitatea de concentrare asupra textului de citit şi priceperea de a de a selecţiona esenţialul.

Jigsaw (în engleza *jigsaw puzzle* înseamnă mozaic) sau *"metoda grupurilor interdependente"* este o strategie bazata pe învăţarea în echipa (team-learning). Fiecare elev are o sarcina de studiu în care trebuie să devina *expert*. El are în acelaşi timp şi responsabilitatea transmiterii informaţiilor asimilate, celorlalţi colegi. Metoda presupune o pregătire temeinică a materialului dat spre studiu elevilor. Educatorul propune o temă de studiu pe care o împarte în patru sub-teme. Pentru fiecare temă în parte educatorul trebuie să dea un titlul, sau pentru fiecare să pună o întrebare. Fiecare membru al grupei va primi ca obiect de studiu materiale necesare fiecărei sub-teme, pentru care va alcătui şi o schemă. La sfârşit elevii îşi comunică ce au învăţat despre sub-tema respectivă. Aranjarea în clasa a grupurilor trebuie însă să fie cât mai aerisită astfel încât grupurile să nu se deranjeze între ele. Obiectul de studiu poate constitui şi o temă pentru acasă, urmând ca în momentul constituirii mozaicului fiecare "expert" să-si aducă propria contribuţie. Este foarte important să educă imaginaţia copiilor pentru că a fi un om imaginativ înseamnă să te poţi adapta în situaţii diverse. O metodă didactică de educare a imaginaţiei

copilului este *"metoda pălăriilor gânditoare"* . Aceasta este o tehnică interactivă, de stimulare a creativităţii participanţilor care se bazează pe interpretarea de roluri în funcţie de pălăria aleasă. Sunt 6 *pălării gânditoare,* fiecare având câte o culoare: alb, roşu, galben, verde, albastru si negru. Membrii grupului îşi aleg pălăriile şi vor interpreta astfel rolul precis, aşa cum consideră mai bine. Rolurile se pot inversa, participanţii sunt liberi să spună ce gândesc, dar să fie în acord cu rolul pe care îl joacă. Culoarea pălăriei este cea care defineşte rolul: pălăria alba este neutră, participanţii sunt învăţaţi să gândească obiectiv, pălăria roşie dă frâu liber sentimentelor, oferă o perspectivă emoţională asupra evenimentelor. Pălăria neagra este perspective gândirii negativiste, pesimiste, pălăria galbenă este simbolul gândirii pozitive şi constructive, al optimismului. Cel ce stă sub pălăria verde trebuie să fie creativ. Gândirea laterală este specifică acestui tip de pălărie. Cere un efort de creaţie. Pălăria albastră este dirijorul orchestrei şi cere ajutorul celorlalte pălării. Gânditorul pălăriei albastre defineşte problema şi conduce întrebările, reconcentrează informaţiile pe parcursul activităţii si formulează ideile principale şi concluziile la sfârşit. Monitorizează jocul şi are în vedere respectarea regulilor. Acest nou tip de metodă de predare – învăţare este un joc în sine. Copiii se împart în şase grupe – pentru şase pălării. Ei pot juca şi câte şase într-o singură grupă. Împărţirea elevilor depinde de materialul studiat. Pentru succesul acestei metode este important însă ca materialul didactic să fie bogat, iar cele şase pălării sa fie frumos colorate, să-i atragă pe elevi. Un exemplu de întrebări / comportamente posibile în acest joc este:

Pălăria albă	***Pălăria roşie***	***Pălăria galbenă***	***Pălăria neagră***	***Pălăria albastră***	***Pălăria verde***
- Ce informaţii avem? - Ce informaţii lipsesc? - Ce informaţii am vrea să avem? - Cum putem obţine informaţiile?	- Punându-mi pălăria roşie, uite cum privesc eu lucrurile… - Sentimentul meu e că… - Nu-mi place felul cum s-a procedat.	- Pe ce se bazează aceste idei? - Care sunt avantajele? - Pe ce drum o luăm? - Dacă începem aşa … sigur vom ajunge la rezultatul bun!	- Care sunt erorile? - Ce ne împiedică? - La ce riscuri ne expunem? - Ne permite regulamentul?	- Putem să rezumăm? - Care e următorul pas? - Care sunt ideile principale? - Să nu pierdem timpul şi să ne concentrăm asupra …, nu credeţi?	- Şansa succesului este dacă… - Cum poate fi altfel atacată problema? - Putem face asta şi în alt mod?

Marele avantaj al acestei metode este acela ca dezvolta competentele inteligentei lingvistice, inteligentei logice si inteligentei interpersonale.

Starbursting (eng. “star” = stea; eng. ”burst” = a exploda), este o metodă nouă de dezvoltare a creativităţii, similară brainstormingului. Scopul metodei este de a obţine cât mai multe întrebări şi astfel cât mai multe conexiuni între concepte. Este o modalitate de stimulare a creativităţii individuale şi de grup. Organizată în grup, starbursting facilitează participarea întregului colectiv, stimulează crearea de întrebări la întrebări, aşa cum brainstormingul dezvoltă construcţia de idei pe idei. Modul de procedură este simplu, se scrie problema a cărei soluţie trebuie “descoperită” pe o foaie, apoi se înşiră cât mai multe întrebări care au legătură cu ea. Un bun punct de plecare îl constituie cele de tipul ce?, când?, cum?, de ce? – unele întrebări ducând la altele din ce în ce mai complexe care necesită o concentrare tot mai mare.

Brainstorming-ul sau „evaluarea amânată” ori „furtuna de creiere” este o metodă interactivă de dezvoltare de idei noi ce rezultă din discuţiile purtate între mai mulţi participanţi, în cadrul căreia fiecare vine cu o mulţime de sugestii. Rezultatul acestor discuţii se soldează cu alegerea celei mai bune soluţii de rezolvare a situaţiei dezbătute. Calea de obţinere a acestor soluţii este aceea a stimulării creativităţii în cadrul grupului, într-o atmosfera lipsită de critică, neinhibatoare, rezultat al amânării momentului evaluării. Specific acestei metode este şi faptul că ea cuprinde două momente: unul de producere a ideilor şi apoi momentul evaluării acestora (faza aprecierilor critice). La clasele mici posibilele teme pentru o asemenea dezbatere de grup sunt legate de crearea de reguli şi obţinerea de soluţii cu aplicabilitate larga, valabile întregii clase: întocmirea regulamentului de ordine interioară al clasei, al şcolii, obţinerea de calificative mai bune la anumite discipline, aranjarea sălii de clasă.

Metoda piramidei sau *metoda bulgărelui de zăpadă* are la baza împletirea activităţii individuale cu cea desfăşurată în mod cooperativ, în cadrul grupurilor. Ea constă în încorporarea activităţii fiecărui membru al colectivului într-un demers colectiv mai amplu, menit să ducă la soluţionarea unei sarcini sau a unei probleme date. Această metodă are mai multe faze: faza introductivă – învăţătorul enunţă problema, faza lucrului individual – fiecare elev lucrează individual timp de 5 minute la soluţionarea problemei, faza lucrului în perechi – elevii se consultă cu colegul de bancă, sunt notate toate soluţiile apărute, faza reuniunii în grupuri mai mari – elevii se consultă asupra soluţiilor în grupuri alcătuite dintr-un număr egal de perechi, faza raportării soluţiilor în colectiv şi faza decizională. Ca şi celelalte metode care se bazează pe lucrul în perechi şi în colectiv, metoda piramidei are *avantajele* stimulării învăţării prin cooperare, al sporirii încrederii în forţele proprii prin testarea ideilor emise individual, mai întâi în grupuri mici şi apoi în colectiv. *Dezavantajele* înregistrate sunt de ordin evaluativ, deoarece se poate stabili mai greu care şi cât de însemnată a fost contribuţia fiecărui participant.

Acestea sunt numai câteva dintre metodele interactive de lucru în echipă. Fiecare dintre ele înregistrează avantaje şi dezavantaje, important fiind însă momentul ales pentru desfăşurarea lor. Pedagogul este acela care are puterea decizională şi capacitatea de a alege ceea ce ştie că se poate

desfăşura în propriul colectiv de elevi. Important este însă ca dascălul să fie acela care mereu va căuta soluţii la problemele instructiv – educative ce apar.

În teoria şi practica didactică contemporană, problematica instruirii interactive cunoaşte abordări ştiinţifice noi, complexe, interdisciplinare, susţinute de argumente ce susţin participarea activă şi reflexivă a elevilor în procesele învăţării şi evaluării. Ea reprezintă un tip superior de instruire, care se bazează pe activizarea subiecţilor instruirii, pe implicarea şi participarea lor activă şi deplină în procesul propriei formări, precum şi pe instaurarea de interacţiuni, schimburi intelectuale şi verbale, schimburi de idei, confruntare de opinii, argumente etc. între aceştia.

BIBLIOGRAFIE:

1. JOIŢA E. – *Didactica aplicată*, Editura Gh. Alexandru, Craiova, 1994
2. OPREA C. – *Pedagogie. Alternative metodologice interactive*, Ed. Universităţii, Bucureşti, 2000

PÂNIŞOARĂ I. O. – *Ştiinţa învăţării. De la teorie la practică*, Ed. Polirom, Iaşi, 2005