

Cu telefonul în mână:
ELEVII
ÎNTRE REAL ȘI VIRTUAL



**GENERATIA
DIGITALA**

REALITATEA SAU ECRANUL?
CE ALEG TINERII

**PROVOCĂRILE
PROFESORILOR**

Cuprins

Liliana Sandor.....	3
Vicsai Mariana	5
Dinescu Daniela Mihaela	9
Omilescu Mirela	10
Sardaru Iulia-Simona	12
Popescu Cristina-Monica	14
Vasiloiu Maricica	16
Merlău Diana Mihaela	18
Toma Alina Alexandra	19

Alfabetizare digitală
Prof. Sandor Liliana, L.T. “Nicolae Bălcescu”, Cluj-Napoca

În cadrul programului educațional JAR România „Abilități digitale & STEM”, elevii clasei I au participat la activitatea intitulată „Și ce dacă spun totul...?”, un joc educativ care a urmărit dezvoltarea competențelor digitale și conștientizarea importanței protejării datelor personale în mediul online.

Activitatea a fost organizată sub forma unei misiuni de detectivi, elevii fiind provocați să descopere cât mai multe informații despre o persoană fictivă folosind diverse surse disponibile pe internet. Organizați în echipe, copiii au primit tablete și au accesat un scenariu de realitate virtuală realizat cu ajutorul aplicației Delightex. Prin explorarea acestui mediu digital, ei au identificat informații despre personajul investigat accesând simboluri care reprezentau motoare de căutare și rețele sociale. Înainte de începerea jocului, elevii au urmărit un material video despre securitatea datelor personale pe internet. Discuțiile care au urmat au evidențiat cât de multe informații pot fi făcute publice fără ca utilizatorii să conștientizeze acest lucru și cât de important este să fim atenți la ceea ce distribuim în mediul online.

Pe parcursul activității, fiecare echipă a completat o fișă de lucru cu informațiile descoperite despre personajul fictiv: nume, caracteristici fizice, hobby-uri, sporturi preferate, prieteni sau animale de companie. Elevii au lucrat colaborativ, au analizat informațiile găsite și au selectat datele relevante pentru rezolvarea sarcinii. Atmosfera de concurs și rolul de detectiv au contribuit la creșterea motivației și a implicării tuturor participanților.

Activitatea a oferit elevilor ocazia de a exersa competențe importante de alfabetizare digitală, precum căutarea și filtrarea informațiilor, evaluarea conținutului digital și gestionarea datelor. În același timp, aceștia au înțeles mai bine conceptul de amprentă digitală și au realizat că informațiile publicate online pot fi folosite de alte persoane pentru a construi un profil detaliat despre noi.

Momentul final al activității a fost dedicat prezentării rezultatelor și reflecției asupra experienței trăite. Elevii au discutat despre informațiile pe care le-au găsit, despre cât de ușor pot fi acestea accesate și despre necesitatea protejării identității personale în mediul digital. Prin întrebări și exemple concrete, copiii au fost încurajați să adopte comportamente responsabile atunci când utilizează internetul și rețelele sociale.

Activitatea „Și ce dacă spun totul...?” s-a dovedit a fi o experiență educativă valoroasă, care a îmbinat învățarea prin joc cu dezvoltarea competențelor digitale esențiale. Prin participarea la această activitate, elevii au dobândit cunoștințe importante despre siguranța online, gândirea critică și utilizarea responsabilă a tehnologiei, competențe indispensabile în societatea digitală de astăzi.



Bibliografie

1. Junior Achievement România (JAR România) – Programul „Abilități digitale & STEM”.
2. Delightex (CoSpaces Edu) – Platformă pentru crearea experiențelor de realitate virtuală utilizate în act

Elevii între real și virtual:
experiențe educaționale în cadrul proiectului eTwinning
„Culture Quest: Building Bridges with STEAM”

Prof. Vicsai Mariana
Școala Gimnazială nr.4
Poienile de sub Munte



În ultimele decenii, dezvoltarea accelerată a tehnologiilor digitale a determinat transformări în toate domeniile societății, inclusiv în educație. Elevii de astăzi, adesea definiți drept „nativi digitali”, cresc într-un mediu în care granițele dintre real și virtual devin tot mai fluide. Platformele educaționale, aplicațiile interactive, rețelele de comunicare și resursele online influențează modul în care aceștia învață, comunică, relaționează și își construiesc propria identitate.

În acest context, școala are responsabilitatea de a valorifica oportunitățile oferite de tehnologie, asigurând totodată dezvoltarea elevilor prin menținerea unui echilibru între experiențele digitale și cele autentice. Mediul virtual nu trebuie perceput ca un substitut al realității, ci ca un instrument capabil să extindă orizonturile cunoașterii, să faciliteze colaborarea și să stimuleze creativitatea, atunci când este utilizat în mod conștient și responsabil.

Proiectele educaționale desfășurate în mediul online reprezintă exemple ale modului în care tehnologia poate contribui la îmbunătățirea procesului instructiv-educativ. Prin intermediul acestora, elevii au posibilitatea de a interacționa cu parteneri din diferite spații culturale, de a participa la activități interdisciplinare și de a dezvolta competențe de actualitate, precum competențele digitale, colaborarea, gândirea critică și comunicarea interculturală.

Lucrarea de față își propune să evidențieze modul în care proiectul eTwinning „Culture Quest: Building Bridges with STEAM” a reușit să îmbine experiențele virtuale cu activitățile practice, oferind elevilor contexte autentice de învățare și oportunități de explorare, cooperare și exprimare creativă. Analiza activităților desfășurate în cadrul proiectului demonstrează faptul că utilizarea echilibrată a tehnologiei poate transforma mediul educațional într-un spațiu dinamic, incluziv și relevant pentru nevoile generațiilor actuale.

Platforma eTwinning, parte integrantă a Programului Erasmus+, reprezintă una dintre cele importante comunități educaționale europene dedicate colaborării între școli. Prin intermediul acesteia, cadrele didactice și elevii au posibilitatea de a iniția și desfășura proiecte comune, depășind barierele geografice și culturale prin utilizarea responsabilă a tehnologiei digitale.

În contextul educației contemporane, proiectele eTwinning constituie punți între mediul real și cel virtual. Spațiul online facilitează comunicarea, schimbul de idei și realizarea de produse colaborative, în timp ce activitățile desfășurate la nivelul fiecărei clase transformă experiențele digitale în situații de învățare. Astfel, tehnologia devine un instrument care completează și îmbogățește procesul educațional, fără a diminua importanța interacțiunii directe și a experiențelor concrete.

Participarea la proiecte eTwinning contribuie la dezvoltarea competențelor-cheie necesare elevilor secolului XXI. Aceștia își consolidează competențele digitale prin utilizarea unor aplicații și platforme educaționale, își dezvoltă abilitățile de comunicare și colaborare prin interacțiunea cu parteneri din alte țări și își formează atitudini bazate pe respect, toleranță și deschidere față de diversitatea culturală. Totodată, activitățile propuse în cadrul proiectelor favorizează gândirea critică, creativitatea și capacitatea de rezolvare a problemelor, prin abordări interdisciplinare și metode active de învățare.

Un alt aspect relevant al proiectelor eTwinning îl reprezintă promovarea utilizării sigure și responsabile a mediului online. Elevii sunt ghidați să respecte regulile de netichetă, să conștientizeze importanța protejării datelor personale și să adopte comportamente adecvate în spațiul virtual. În acest mod, educația digitală depășește nivelul tehnic, contribuind la formarea unor cetățeni activi și responsabili într-o societate aflată într-o continuă transformare.

Prin urmare, proiectele eTwinning demonstrează că mediul virtual și cel real nu trebuie privite ca două dimensiuni opuse, ci ca elemente complementare ale unui proces educațional modern.

Proiectul eTwinning „Culture Quest: Building Bridges with STEAM” a reunit cadre didactice și elevi din mai multe țări europene într-un demers educațional menit să valorifice patrimoniul cultural prin intermediul abordării STEAM. Activitățile au fost organizate astfel încât să combine experiențele de învățare din mediul virtual cu activități practice desfășurate în clasă, oferind copiilor oportunitatea de a explora, crea și colabora într-un context internațional.

Etapa de început, „Starting the Journey”, a facilitat cunoașterea reciprocă a partenerilor și familiarizarea copiilor cu obiectivele proiectului. Prin activități de prezentare, realizarea unor materiale comune și stabilirea regulilor de comunicare online (Netiquette), copiii au înțeles importanța respectului și a colaborării într-un spațiu digital sigur.

În cadrul secțiunii „Tech Collaboration”, elevii au utilizat instrumente digitale adaptate vârstei lor, precum Canva, Padlet, Genially și StoryJumper, pentru a crea produse colaborative și pentru a comunica rezultatele activităților desfășurate în fiecare țară. Astfel, tehnologia a devenit un mijloc de exprimare și cooperare, contribuind la dezvoltarea competențelor digitale încă din perioada preșcolară.

Activitățile reunite sub titulatura „Engineering Creativity Lab” au oferit copiilor posibilitatea de a proiecta și construi diferite structuri inspirate de tema proiectului. Folosind materiale diverse, aceștia au realizat poduri, machete și creații tridimensionale, exersând gândirea inginerască, rezolvarea de probleme și munca în echipă.

Componenta „STEAM Activities and Collaborative Learning” a reprezentat nucleul proiectului. În cadrul activităților de Știință și Explorare, copiii au efectuat experimente simple, au observat fenomene naturale și au investigat mediul înconjurător prin activități bazate pe descoperire. De exemplu, partenerii din Grecia și Spania au realizat împreună, utilizând aplicația Canva, o piesă artistică destinată construcției simbolice a podului STEAM. Totodată, fiecare școală participantă a contribuit cu activități și investigații științifice publicate într-un spațiu colaborativ comun.

În domeniul Tehnologie și Inovare, copiii au explorat utilizarea unor aplicații educaționale și a unor instrumente digitale interactive, învățând să folosească tehnologia în scop educativ și creativ. Activitățile de Inginerie și Design au presupus proiectarea, construirea și testarea unor structuri inspirate de monumente europene, stimulând perseverența și capacitatea de a găsi soluții. Prin Arte și Creativitate, elevii și-au exprimat identitatea culturală prin desene, povești, muzică și produse artistice realizate individual sau în colaborare cu partenerii internaționali. În cadrul activităților de Matematică și Logică, noțiunile matematice au fost integrate în jocuri, provocări și situații practice adaptate nivelului de dezvoltare al copiilor.

Un loc important în proiect l-au ocupat activitățile din cadrul „Building Bridges through European & Global Days”, prin care elevii au celebrat diferite evenimente și zile internaționale, descoperind tradiții, valori și perspective culturale diverse. Aceste experiențe au contribuit la dezvoltarea conștiinței interculturale și la consolidarea sentimentului de apartenență la o comunitate europeană mai largă.

Prin toate aceste activități, proiectul „Culture Quest: Building Bridges with STEAM” a demonstrat că tehnologia poate funcționa ca o punte între culturi și discipline, fără a diminua importanța experiențelor reale. Dimpotrivă, mediul virtual a extins posibilitățile de colaborare și învățare, iar activitățile practice au oferit copiilor contexte autentice în care să aplice cunoștințele dobândite și să construiască relații bazate pe respect, curiozitate și cooperare.

Unul dintre aspectele definitorii ale proiectului eTwinning „Culture Quest: Building Bridges with STEAM” a fost îmbinarea armonioasă a activităților desfășurate în mediul virtual cu experiențele autentice de învățare realizate în sala de clasă. Instrumentele digitale nu au reprezentat un scop în sine, ci au fost utilizate pentru a facilita colaborarea, schimbul de idei și realizarea unor produse comune între partenerii europeni.

Platforma TwinSpace a constituit spațiul principal de comunicare și diseminare a activităților, oferind posibilitatea prezentării rezultatelor obținute de fiecare echipă. De asemenea, aplicații precum Canva, Padlet, Genially sau StoryJumper au fost integrate în activitățile proiectului pentru realizarea de postere, povești digitale, prezentări interactive și produse colaborative.

Astfel, mediul virtual a devenit un catalizator al experiențelor practice, extinzând oportunitățile de învățare și favorizând interacțiunea dintre copii provenind din contexte culturale diferite. Elevii au înțeles că tehnologia poate fi utilizată pentru a crea, a descoperi și a construi relații bazate pe cooperare și respect reciproc.

Participarea la proiectul eTwinning „Culture Quest: Building Bridges with STEAM” a avut un impact semnificativ asupra dezvoltării competențelor elevilor, oferindu-le oportunități diverse de explorare, exprimare și colaborare.

Din perspectiva competențelor digitale, copiii au luat contact cu instrumente și aplicații educaționale adaptate vârstei lor, învățând să utilizeze tehnologia într-un mod creativ și responsabil. Activitățile desfășurate au contribuit la formarea unor deprinderi de bază privind comunicarea și colaborarea în mediul online, în condiții de siguranță și respectarea regulilor de netichetă.

Proiectul a susținut, de asemenea, dezvoltarea competențelor sociale și interculturale. Interacțiunea cu parteneri din alte țări europene a favorizat manifestarea empatiei, toleranței și

deschiderii față de diversitate. Copiii au descoperit elemente specifice altor culturi, identificând în același timp valori și experiențe comune.

Activitățile STEAM au stimulat curiozitatea, gândirea critică și creativitatea. Prin experimentare, rezolvare de probleme și realizarea unor produse concrete, elevii și-au dezvoltat capacitatea de a investiga, de a formula explicații și de a găsi soluții în situații noi. Totodată, prezentarea propriilor lucrări în cadrul proiectului a contribuit la creșterea încrederii în sine și la consolidarea motivației pentru învățare.

Rezultatele observate pe parcursul implementării proiectului evidențiază faptul că abordările educaționale bazate pe colaborare internațională și utilizarea echilibrată a tehnologiei pot avea efecte pozitive asupra dezvoltării armonioase a copiilor încă din primii ani de școlaritate.

Societatea contemporană impune necesitatea pregătirii elevilor pentru a face față provocărilor unei lumi profund influențate de tehnologie. În acest context, educația are rolul de a transforma instrumentele digitale în resurse care sprijină învățarea autentică, colaborarea și dezvoltarea competențelor necesare secolului XXI.

Experiența proiectului eTwinning „Culture Quest: Building Bridges with STEAM” demonstrează că mediul virtual și cel real nu se exclud reciproc, ci se completează. Utilizarea tehnologiei în scop educațional poate îmbogăți procesul de învățare atunci când este integrată în mod echilibrat și raportată la nevoile reale ale copiilor. Activitățile practice, explorarea directă, jocul și interacțiunea față în față trebuie să rămână elemente esențiale ale educației, iar tehnologia să funcționeze ca un instrument care extinde și diversifică experiențele de învățare.

Pe baza experienței dobândite în cadrul proiectului, pot fi formulate câteva recomandări pentru cadrele didactice: selectarea atentă a instrumentelor digitale în funcție de obiectivele educaționale și particularitățile de vârstă ale elevilor; promovarea utilizării sigure și responsabile a mediului online; valorificarea proiectelor colaborative internaționale ca oportunități de dezvoltare personală și profesională; precum și menținerea unui echilibru între activitățile digitale și cele practice.

În concluzie, proiectele eTwinning pot reprezenta contexte educaționale valoroase prin care elevii învață să utilizeze tehnologia în mod responsabil, să colaboreze cu persoane din medii culturale diferite și să devină participanți activi la propria formare. Construirea unor „punți” între real și virtual contribuie la dezvoltarea unor generații capabile să valorifice avantajele lumii digitale fără a pierde contactul cu experiențele autentice, relațiile umane și valorile fundamentale ale educației.

BIBLIOGRAFIE:

- European Commission. (2023). European Digital Education Action Plan 2021–2027: Resetting education and training for the digital age. Bruxelles: European Commission.
- European Commission. (2023). European School Education Platform – eTwinning. Disponibil la: <https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning> (accesat la data de 10.06.2026)
- TwinSpace „Culture Quest: Building Bridges with STEAM”, European School Education Platform, materiale și produse realizate în cadrul proiectului, anul școlar 2025–2026.

Un click spre colaborare – beneficiile tehnologiei în eTwinning

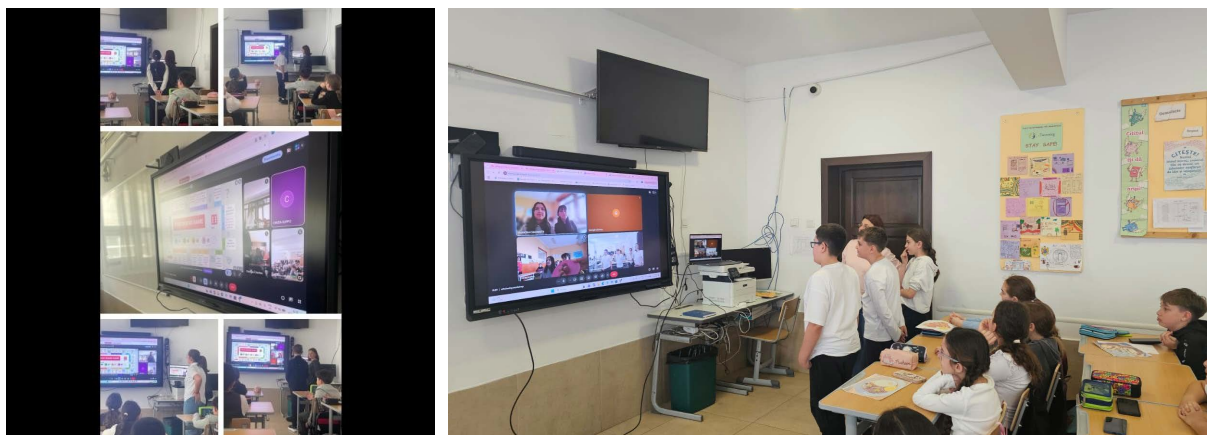
Prof. înv. primar Dinescu Daniela Mihaela
Liceul de Arte "Ionel Perlea" Slobozia, Ialomița

În era digitală, tehnologia a devenit un instrument indispensabil în educație, iar proiectele eTwinning reprezintă un exemplu elocvent al modului în care aceasta facilitează colaborarea și schimbul de experiențe între elevi și profesori din diferite țări europene. Prin intermediul platformelor digitale și al instrumentelor online, elevii au posibilitatea de a comunica, de a învăța împreună și de a dezvolta competențe esențiale pentru societatea contemporană.

În acest an școlar am desfășurat, împreună cu elevii mei de clasa a IV-a, proiectul eTwinning "Taste the difference: C'est magnifique!". Am avut astfel ocazia de a folosi instrumente digitale care au creat punți de comunicare între elevi din medii culturale și lingvistice diferite și au facilitat schimbul de idei, informații și materiale. Produsele obținute în cadrul acestui proiect vin să întărească ideea că barierele geografice pot fi depășite, iar tehnologia contribuie activ la construirea unei comunități de învățare deschise, conectate și orientate spre colaborare.

De departe, cele mai apreciate activități au fost întâlnirile online, care au oferit elevilor posibilitatea de a se vedea și de a comunica direct cu partenerii lor internaționali, transformând colaborarea virtuală într-o experiență autentică și personală. Prin participarea la discuții ghidate, jocuri interactive și creare de cântece, și-au îmbunătățit abilitățile de comunicare într-o limbă străină, au devenit mai deschiși, încrezători și motivați. Au fost încurajați să învețe prin cooperare și schimb de bune practici, și-au dezvoltat competențele digitale și și-au pus în valoare creativitatea.

Experiența acumulată în cadrul proiectului demonstrează că integrarea tehnologiei este benefică și îi ajută pe elevi să conștientizeze că, dincolo de diferențele de limbă sau tradiții, valorile colaborării și ale prieteniei sunt universale. Instrumentele digitale au susținut învățarea interactivă și au contribuit la atingerea obiectivelor educaționale și interculturale ale proiectului, consolidând dimensiunea europeană a experienței de învățare.



**ALTERNATIVE SĂNĂTOASE
LA UTILIZAREA EXCESIVĂ A TELEFONULUI**

OMILESCU MIRELA-COSMINA

Prof. învă. primar

Școala Gimnazială „Aurel Vlaicu” Arad

În societatea actuală, dispozitivele digitale fac parte din viața de zi cu zi a copiilor. Deși tehnologia oferă numeroase beneficii, utilizarea excesivă a telefonului poate conduce la reducerea activității fizice, limitarea interacțiunilor sociale directe și diminuarea timpului petrecut în natură. Este important ca cei mici să descopere și să valorifice modalități sănătoase și atractive de petrecere a timpului liber, care să contribuie la dezvoltarea lor armonioasă, la menținerea sănătății fizice și emoționale și la consolidarea relațiilor cu familia și prietenii.

TITLUL ACTIVITĂȚII: Alternative sănătoase la utilizarea excesivă a telefonului

LOCUL DESFĂȘURĂRII ACTIVITĂȚII: Școala Gimnazială „Aurel Vlaicu” Arad

CLASA: IB

DATA: 15 mai 2026

SCOPUL ACTIVITĂȚII: Conștientizarea importanței unui stil de viață echilibrat și promovarea alternativelor sănătoase de petrecere a timpului liber în detrimentul utilizării excesive a telefonului mobil.

OBIECTIVE:

- să identifice efectele utilizării excesive a telefonului, tabletei și calculatorului;
- să enumere activități sănătoase de petrecere a timpului liber;
- să participe activ la discuții și să își exprime opiniile;
- să reprezinte prin desen alternative sănătoase la utilizarea dispozitivelor electronice;
- să manifeste interes pentru activități recreative desfășurate în aer liber.

RESURSE UMANE: elevii clasei I B, cadrul didactic

RESURSE MATERIALE: coli de desen, carioci, creioane colorate, lipici, forfecuțe.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Activitatea a debutat cu prezentarea unei povești educative adaptate vârstei elevilor de clasa I. Povestea a avut ca personaj principal un băiețel pe nume Ștefan, căruia îi plăcea foarte mult să folosească telefonul, tableta și calculatorul. În fiecare zi, după școală, acesta petrecea multe ore privind ecranele și tot mai puțin timp jucându-se afară sau alături de prietenii săi.

Cu timpul, Andrei a început să observe că nu se mai simte la fel de bine. Îl dureau ochii după ce privea mult timp ecranul, avea dureri de cap și uneori vedea încețoșat. Stând mult așezat, îl dureau și spatele, iar mâinile îi amorțeau. De asemenea, devenise mai agitat și mai nervos, iar atunci când părinții îi cereau să lase telefonul deoparte, se supăra foarte tare.

După audierea poveștii, copiii au participat la o discuție despre comportamentul lui Andrei și despre efectele utilizării excesive a dispozitivelor electronice. Aceștia au identificat problemele cu care se confrunta personajul și au propus soluții și alternative sănătoase pentru petrecerea timpului liber. Au fost menționate activități precum joaca în parc, plimbările în natură, sportul, jocurile cu alți copii, petrecerea timpului cu animalele de companie, desenul, cititul și alte activități recreative.

În continuarea activității, copiii au realizat desene reprezentând alternative sănătoase la utilizarea telefonului. Lucrările au ilustrat copii care se joacă în parc, activități desfășurate în

CONCLUZII Discuțiile au favorizat schimbul de idei, exprimarea opiniilor și consolidarea mesajului că timpul liber poate fi valorificat într-un mod sănătos, activ și creativ, fără a depinde exclusiv de utilizarea telefonului. Prin această activitate, elevii au înțeles importanța utilizării echilibrate a dispozitivelor electronice și au descoperit alternative sănătoase și atractive pentru petrecerea timpului liber.



CU TELEFONUL ÎN MÂNĂ: ELEVII ÎNTRE REAL ȘI VIRTUAL

Siguranța online la clasa pregătitoare

Profesor învățământ primar: Sardaru Iulia-Simona, Școala Gimnazială Nr.2 Mărășești

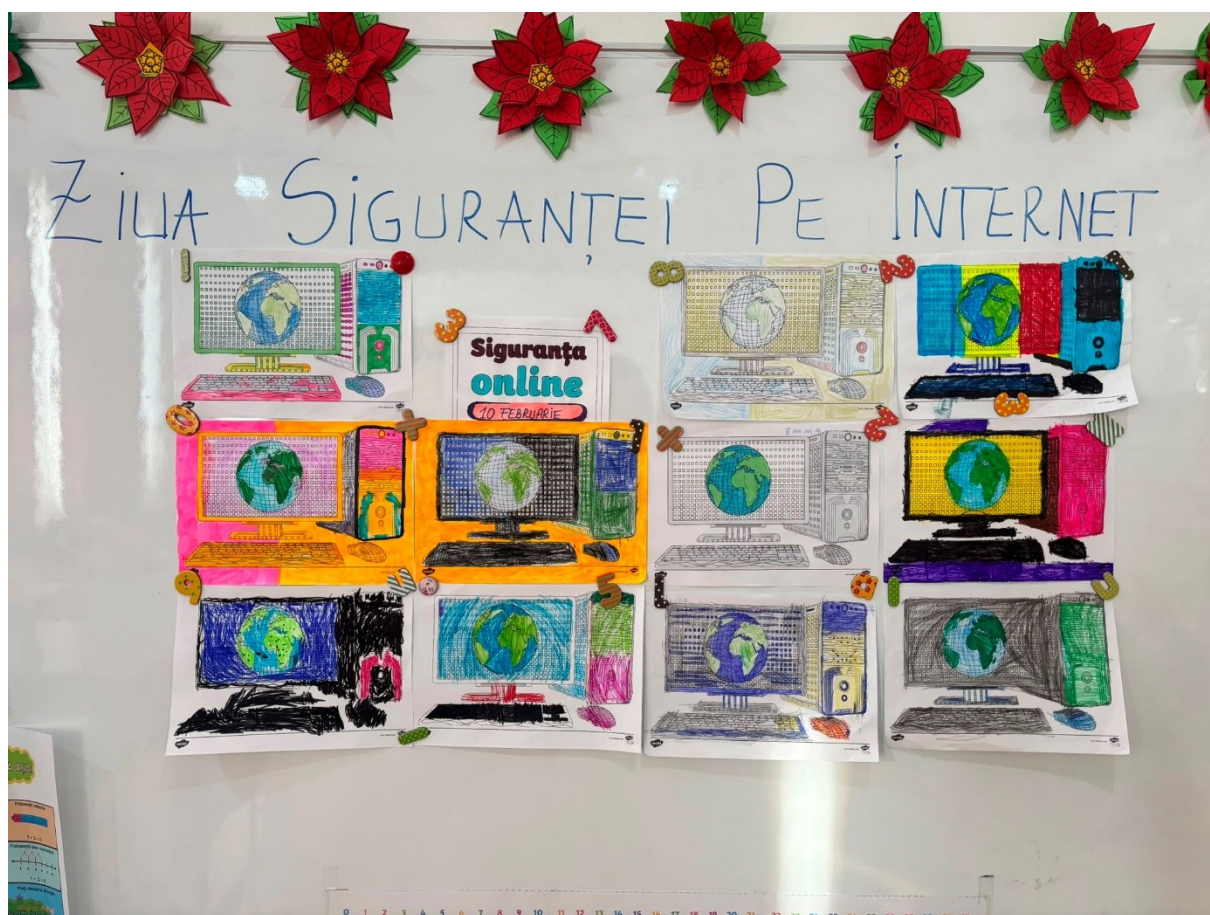
În contextul utilizării tot mai frecvente a dispozitivelor digitale de către copii, educația pentru siguranța online trebuie să înceapă încă din primii ani de școală. De Ziua Siguranței pe Internet, elevii clasei pregătitoare au participat la o activitate educativă menită să dezvolte comportamente responsabile în mediul digital și să conștientizeze riscurile asociate utilizării internetului.

Activitatea a debutat cu prezentarea unor materiale PowerPoint adaptate vârstei elevilor. Prin imagini sugestive, exemple concrete și discuții interactive, copiii au descoperit reguli esențiale pentru navigarea în siguranță pe internet. Au fost abordate teme precum protejarea datelor personale, importanța parolelor sigure, recunoașterea informațiilor false și solicitarea ajutorului unui adult în situații neclare sau periculoase. Pe parcursul activității, elevii au participat activ la conversații dirijate, au identificat comportamente corecte și greșite în mediul online și au formulat propriile reguli pentru utilizarea responsabilă a tehnologiei. Prin exemple accesibile nivelului lor de înțelegere, au învățat că nu trebuie să divulge parolele, adresa sau alte informații personale și că nu toate informațiile întâlnite pe internet sunt adevărate.

Strategie educațională inovatoare

Pentru consolidarea cunoștințelor și creșterea interesului elevilor, am utilizat inteligența artificială pentru a crea o melodie educativă dedicată siguranței online. (https://www.youtube.com/watch?v=q1ee_i2wK4M&t=2s) Versurile, adaptate particularităților de vârstă ale copiilor, transmit mesaje simple și ușor de reținut despre protejarea parolelor, verificarea informațiilor înainte de a le crede sau distribui, evitarea contactului cu persoane necunoscute și utilizarea responsabilă a dispozitivelor digitale. Melodia a fost audiată și cântată împreună cu elevii, transformând informațiile teoretice într-o experiență atractivă și memorabilă. Această abordare a facilitat învățarea prin joc și a contribuit la fixarea regulilor de siguranță într-un mod plăcut și accesibil. Activitatea a avut un impact pozitiv asupra elevilor, aceștia demonstrând o mai bună înțelegere a regulilor de comportament în mediul online. Participarea activă, interesul manifestat și capacitatea de a formula exemple de comportamente sigure au evidențiat eficiența metodelor utilizate.

Integrarea tehnologiei și a inteligenței artificiale în procesul educațional poate reprezenta o strategie valoroasă pentru dezvoltarea competențelor digitale încă de la vârste mici. Prin activități atractive și adaptate nivelului de dezvoltare al copiilor, cadrele didactice pot contribui la formarea unor utilizatori responsabili, capabili să utilizeze tehnologia în mod echilibrat și sigur.



PERSPECTIVELE DE VIITOR ALE SISTEMELOR DE INSTRUIRE

Prof. Popescu Cristina-Monica

Școala Gimnazială "Nicolae Mischie" Godinești, Gorj

Proiectarea materialelor hypermedia pentru învățare prin observare și descoperire: sunt explorate posibilitățile oferite de informațiile de tip hypermedia ca mediu de concretizare a teoriilor învățării, în particular a învățării cu ajutorul experimentelor .

Sunt aduse contribuții teoretice la metodologia proiectării instruirii în contextul utilizării tehnologiilor de procesare (prelucrare și transmitere) a informațiilor: învățarea prin descoperire.

Învățarea reprezintă, în înțeles pedagogic, activitatea proiectată de cadrul didactic pentru a determina schimbări comportamentale la nivelul personalității elevului prin valorificarea capacității lui de a dobândi cunoștințe, deprinderi, strategii și atitudini cognitive. Învățarea reprezintă modalitatea specific umană de achiziție a cunoștințelor competențelor și aptitudinilor .

În sens psihologic, învățarea angajează modificarea performanței observate într-o situație specifică, fiind obiectivată la nivel elementar și la nivel complex .

Învățarea școlară valorifică modelele psihologice prezentate în vederea realizării obiectivelor pedagogice specifice procesului de instruire: obținerea deprinderilor intelectuale

și motorii adecvate sarcinilor didactice proiectate.

Conceptul de învățare prin descoperire a apărut de mai multe ori pe parcursul evoluției teoriilor educației, la mari filosofi ca Rousseau, Pestalozzi și Dewey, "Învățarea prin descoperire este o relație profundă necesară dintre procesele experienței prezente și educație " (Dewey, 1938).

Învățarea prin descoperire se desfășoară în situațiile în care sunt rezolvate probleme, atunci când elevul, folosind experiența și cunoștințele dobândite anterior, descoperă noțiunile și fenomene noi care trebuie învățate (înțelese și asimilate).

Caracteristicile procesului de învățare prin descoperire: se acceptă că elevul va înțelege mai bine cunoștințele asimilate prin descoperire decât noțiunile prezentate prin metoda tradițională de predare cu ajutorul unor prezentări și demonstrații .

Controlul asupra activității elevului: sistemele hypermedia (paralelă între hypermedia și memoria umană) trebuie proiectate în așa fel încât să angajeze elevul. Interactivitatea se obține cu ajutorul unor interfețe grafice utilizator intuitive, iar prezentarea interesantă a materialului de învățat întărește angajarea cognitivă a studentului și crește capacitatea de control asupra materialului studiat.

Evaluarea procesului de învățare (instruire): sistemele hypermedia sunt folosite ca medii de învățare prin descoperire .

Materialele didactice hypermedia și învățarea prin descoperire au multe lucruri în comun. se pot combina structurile tehnologiilor informatice hypermedia cu teoria învățării prin descoperire.

Utilizarea calculatorului în instruire- Computerul, instrument de lucru

Printre activitățile școlare care pot fi realizate cu ajutorul calculatorului enumerăm:

- realizarea sau procesarea unui document scris cu un editor de texte;
- prezentarea informației sub formă grafică (tabele, scheme), sau chiar realizarea unor desene, creații artistice etc.
- realizarea unor calcule numerice, mai mult sau mai puțin complicate, în scopul formării deprinderilor de calcul sau al eliberării de etapa calculatorie în rezolvarea unor probleme, prelucrarea unor date;
- realizarea și utilizarea unor bănci de date - adică stocarea de informații dintr-un domeniu oarecare într-o modalitate care să permită ulterior regăsirea informațiilor după anumite criterii;
- învățarea unui limbaj de programare;
- realizarea unor laboratoare asistate de calculator (științe).

Pe lângă realizarea acestor activități școlare tradiționale calculatorul permite introducerea unor noi tipuri de activități cu implicații profunde în timp asupra metodologiei didactice.

Iată, câteva exemple de utilizare a calculatorului în activitatea didactică, la clasa a II-a și a III-a, de la Școala Gimnazială "Nicolae Mischie" Godinești!



EDUCAȚIA DIGITALĂ
 PROF. ÎNV. PRIMAR VASILOIU MARICICA
 ȘCOALA GIMNAZIALĂ „SCARLAT LONGHIN” DOFTEANA

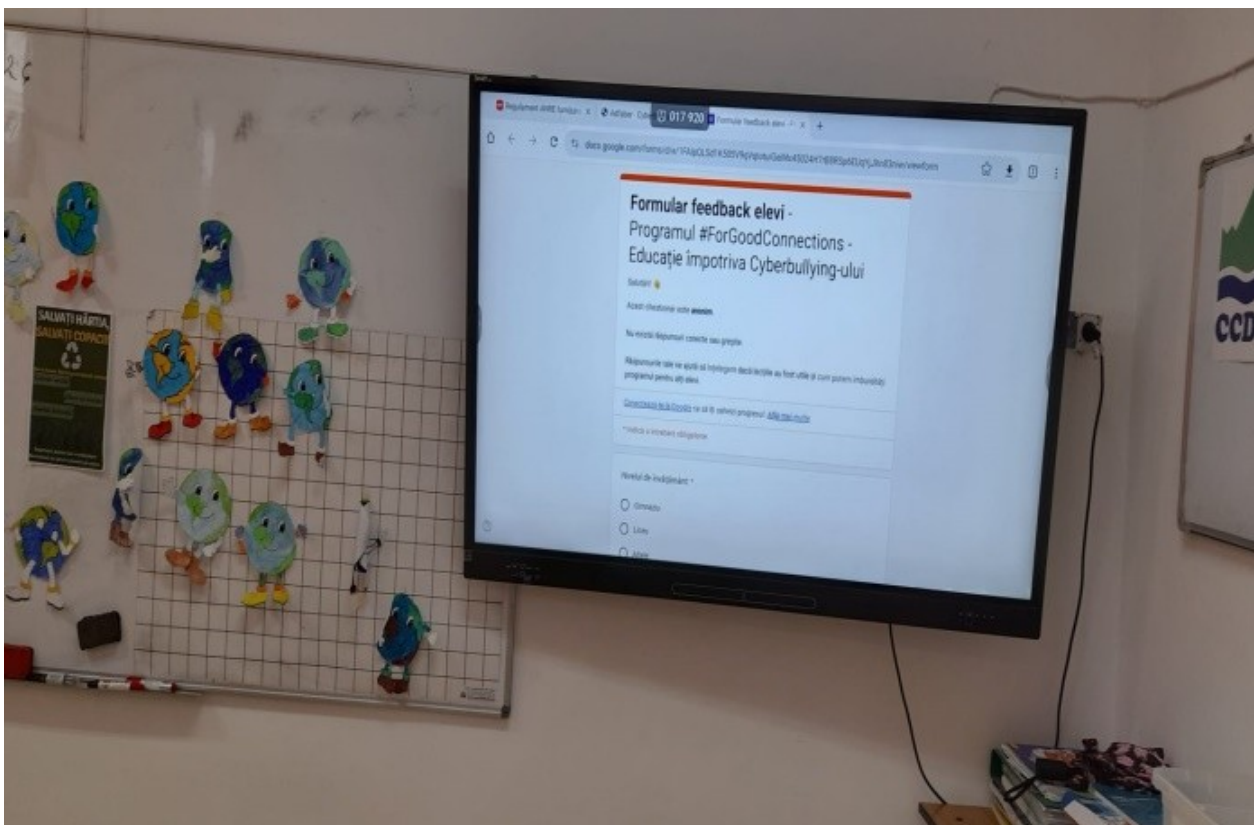
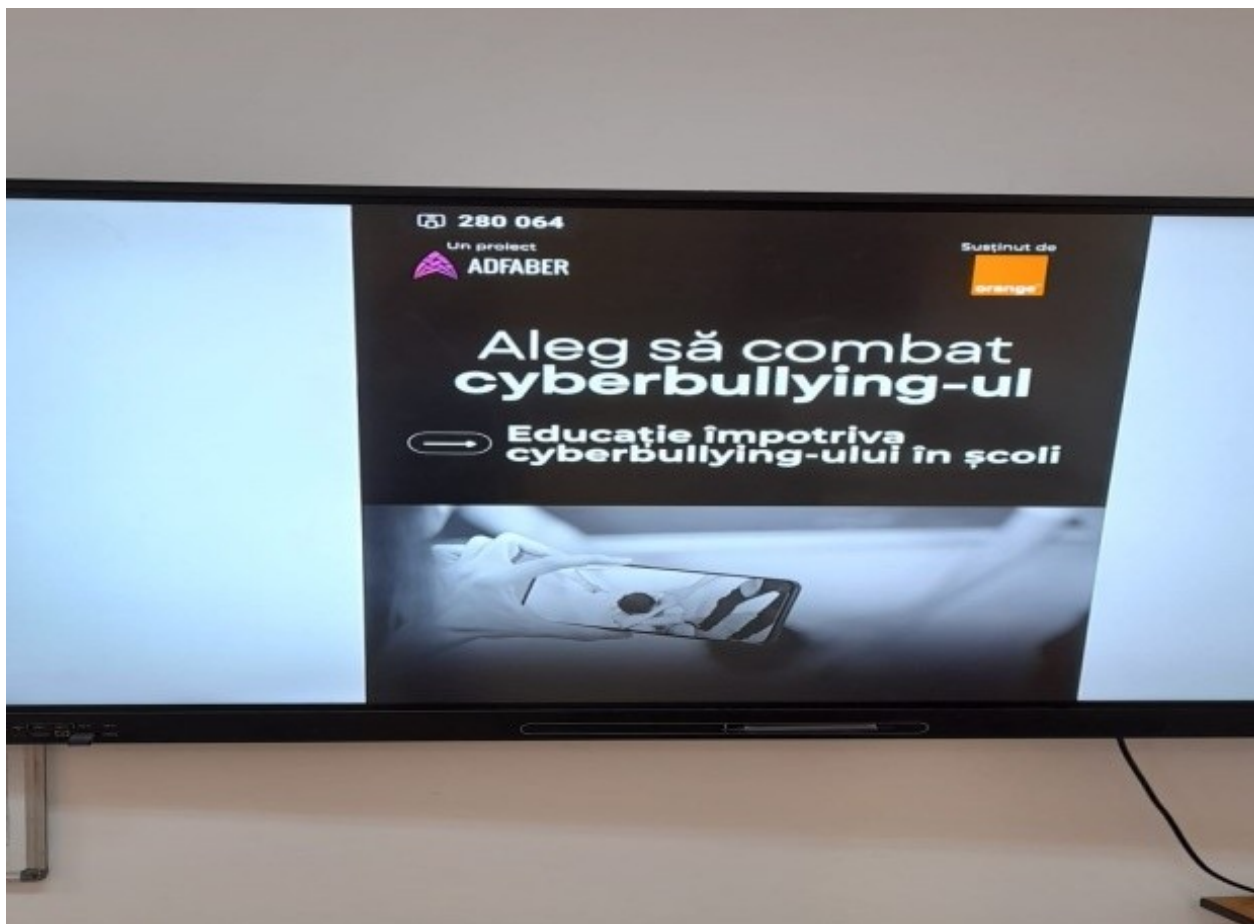
În societatea contemporană, tehnologia digitală a devenit o extensie aproape naturală a vieții cotidiene, iar telefonul mobil ocupă un loc central în universul elevilor. Acest dispozitiv, aparent banal, funcționează simultan ca instrument educațional, mijloc de comunicare și sursă de divertisment. În acest context, elevii se află într-un permanent echilibru fragil între lumea reală și cea virtuală. Rolul cadrelor didactice devine esențial în ghidarea lor către un comportament digital sănătos și responsabil. Tehnologia aduce beneficii incontestabile în procesul educațional. Accesul rapid la informații, platformele interactive de învățare și posibilitatea colaborării online contribuie la dezvoltarea competențelor digitale și la diversificarea metodelor didactice. Elevii pot învăța într-un mod mai dinamic, adaptat stilului lor de viață. Cu toate acestea, utilizarea excesivă a telefonului mobil poate avea efecte negative.

Scăderea capacității de concentrare, diminuarea interacțiunilor sociale directe și tendința de a prefera mediul virtual în detrimentul realității sunt doar câteva dintre consecințele observate.

Astfel, tehnologia devine o sabie cu două tăișuri, necesitând o gestionare atentă.

Un fenomen din ce în ce mai prezent în rândul elevilor este dependența digitală. Aceasta se manifestă prin nevoia constantă de a verifica telefonul, dificultatea de a se desprinde de rețelele sociale sau jocurile online și anxietatea resimțită în lipsa accesului la internet. Dependența digitală afectează nu doar performanțele școlare, ci și sănătatea mentală și emoțională. Elevii pot deveni iritabili, lipsiți de motivație și izolați social. În acest context, cadrele didactice trebuie să identifice semnele timpurii și să intervină prin strategii educaționale adecvate, promovând echilibrul și autocontrolul. Un alt aspect esențial este siguranța în mediul online. Elevii sunt expuși la riscuri precum cyberbullying-ul, accesul la conținut inadecvat sau interacțiunea cu persoane necunoscute. Lipsa unei educații digitale solide poate duce la situații periculoase.

Educația digitală nu mai este opțională, ci o necesitate. Printr-o abordare conștientă și echilibrată, elevii pot învăța să folosească tehnologia în mod responsabil, transformând-o într-un sprijin pentru dezvoltarea lor personală și academică. Astfel, am susținut o activitate despre cyberbullying în cadrul unui proiect organizat de ADFABER și susținut de orange. Elevii au conștientizat pericolele din mediul on-line și au învățat să fie prudenți și responsabili în mediul digital.



Merlău Diana Mihaela

prof. învă. primar, Șc. Gimn.Nr. 46

București

Proiectul educațional “Cu telefonul în mână: elevii între real și virtual”

FIȘĂ DE LUCRU

Tema: Siguranța online

Numele elevului: _____

Clasa: _____

Data: _____

1. Completează enunțurile:

a) Nu ofer parola mea _____.

b) Dacă primesc un mesaj ciudat, îi spun unui _____.

c) Pe internet trebuie să fiu _____ și atent.

2. Încercuiește varianta corectă:

1. Pot vorbi online cu persoane necunoscute fără acordul părinților.

DA / NU

2. Este bine să folosesc parole puternice.

DA / NU

3. Pot publica adresa casei mele pe internet.

DA / NU

3. Unește regula cu imaginea potrivită:

Protejez parola

Nu răspund persoanelor necunoscute

Cer ajutorul unui adult

4. Colorează comportamentele sigure:

Folosesc parole sigure

Cer ajutorul părinților

Trimit date personale străinilor

Închid site-urile suspecte

5. Scrie o regulă importantă pentru siguranța online:

_____ Felicitări! Ai învățat cum să fii în siguranță pe internet!

Virtual sau real – ce aleg elevii noștri?

Prof.înv.primar Toma Alina Alexandra
Școala Gimnazială „Mihai Viteazul” Alexandria

În societatea contemporană, tehnologia a devenit o parte esențială a vieții de zi cu zi. Elevii de astăzi trăiesc între două lumi: lumea reală, bazată pe relații directe și experiențe concrete, și lumea virtuală, dominată de internet, rețele sociale și dispozitive digitale. Această situație aduce atât avantaje importante, cât și riscuri care influențează dezvoltarea tinerilor.

Pe de o parte, mediul virtual oferă elevilor numeroase oportunități. Informația este accesibilă rapid, iar procesul de învățare devine mai atractiv prin platforme educaționale, videoclipuri și aplicații interactive. În timpul pandemiei, tehnologia a demonstrat că poate menține legătura dintre profesori și elevi chiar și de la distanță. De asemenea, internetul îi ajută pe tineri să comunice mai ușor, să își dezvolte creativitatea și să descopere domenii noi de interes.

Pe de altă parte, folosirea excesivă a tehnologiei poate avea efecte negative. Mulți elevi petrec ore întregi în fața ecranelor, neglijând lectura, sportul sau relațiile reale cu familia și prietenii. Rețelele sociale creează uneori dependență și pot provoca anxietate, lipsă de concentrare sau scăderea încrederii în sine. În plus, în mediul virtual există pericole precum dezinformarea, cyberbullyingul sau izolarea socială.

Realitatea rămâne însă esențială pentru dezvoltarea armonioasă a unui elev. Experiențele directe, conversațiile față în față și activitățile practice contribuie la formarea caracterului și la dezvoltarea empatiei. Școala nu înseamnă doar acumulare de informații, ci și colaborare, disciplină și relații umane autentice.

În concluzie, elevii se află astăzi între virtual și realitate, încercând să găsească un echilibru între cele două lumi. Tehnologia nu trebuie respinsă, deoarece reprezintă un instrument util și modern, dar este important ca aceasta să fie utilizată cu măsură și responsabilitate. Doar astfel elevii vor putea beneficia de avantajele mediului virtual fără a pierde legătura cu realitatea și valorile umane autentice.

Profesorii au un rol foarte important în formarea unei relații echilibrate dintre elevi și tehnologie. Pentru a-i inspira și a-i educa în utilizarea utilă a dispozitivelor, cadrele didactice pot adopta mai multe metode eficiente.

În primul rând, profesorii trebuie să transforme tehnologia într-un instrument educativ, nu doar într-o sursă de divertisment. Ei pot folosi aplicații interactive, platforme educaționale, videoclipuri și jocuri didactice care fac lecțiile mai atractive și mai ușor de înțeles. Astfel, elevii învață că telefonul sau calculatorul pot fi folosite pentru dezvoltare personală și acumulare de cunoștințe.

În al doilea rând, profesorii trebuie să îi învețe pe elevi să selecteze informațiile corecte din mediul online. În era internetului, există multe informații false sau superficiale, iar elevii au nevoie de îndrumare pentru a verifica sursele și pentru a gândi critic. Educația digitală devine astfel la fel de importantă ca materiile tradiționale.

De asemenea, cadrele didactice pot încuraja echilibrul dintre viața virtuală și cea reală. Activitățile de grup, dezbaterile, proiectele practice și orele desfășurate în afara clasei îi ajută pe elevi să comunice direct și să își dezvolte abilitățile sociale. Profesorul trebuie să le amintească faptul că tehnologia este utilă doar atunci când nu înlocuiește relațiile umane și experiențele reale.

Un alt aspect important este puterea exemplului personal. Dacă profesorii folosesc dispozitivele în mod responsabil și constructiv, elevii vor fi mai motivați să le urmeze comportamentul. Respectul, disciplina și măsura se învață nu doar prin cuvinte, ci și prin modele concrete.

În acest sens, sunt de reliefat câteva exemple concrete de proiecte prin care elevii pot învăța să folosească tehnologia într-un mod util și creativ:

1. Revista digitală a școlii

Elevii pot redacta articole, pot realiza interviuri, fotografii și materiale video despre activitățile școlii. Astfel își dezvoltă competențele de scriere, colaborare și utilizare responsabilă a internetului.

2. Campanii online de informare

Profesorii pot organiza proiecte în care elevii creează afișe digitale sau videoclipuri despre teme importante: protecția mediului, combaterea bullyingului, sănătatea sau siguranța pe internet.

3. Proiecte STEM și robotică

Elevii pot construi roboți simpli, pot învăța programare sau pot realiza experimente științifice folosind aplicații și dispozitive digitale. Aceste activități stimulează gândirea logică și creativitatea.

4. Podcast sau canal educativ al clasei

Elevii pot înregistra prezentări, lecții scurte sau discuții pe teme culturale și educative. În acest mod își dezvoltă exprimarea orală și spiritul de echipă.

5. Realizarea unui blog sau site educațional

Clasa poate crea un site cu materiale utile pentru colegi: rezumate, recomandări de lectură, exerciții interactive sau sfaturi pentru învățare eficientă.

6. Proiecte de fotografie și film documentar

Elevii pot realiza scurte documentare despre comunitatea locală, tradiții, monumente istorice sau personalități importante. Astfel combină tehnologia cu activitățile culturale și cercetarea.

7. Ateliere de educație digitală pentru seniori

Elevii îi pot ajuta pe vârstnici să învețe cum să folosească telefonul, internetul sau aplicațiile utile. Proiectul dezvoltă responsabilitatea socială și empatia.

8. Concursuri de creație digitală

Profesorii pot organiza concursuri de prezentări multimedia, animații, benzi desenate digitale sau aplicații simple create de elevi.

Prin astfel de proiecte, elevii învață că dispozitivele digitale pot fi folosite pentru educație, colaborare și dezvoltare personală, nu doar pentru divertisment.

În concluzie, profesorii pot contribui semnificativ la educarea elevilor în utilizarea utilă a dispozitivelor digitale prin metode moderne, prin dezvoltarea gândirii critice și prin promovarea unui echilibru sănătos între virtual și realitate. Astfel, tehnologia poate deveni un sprijin pentru educație și nu un obstacol în dezvoltarea tinerilor.

