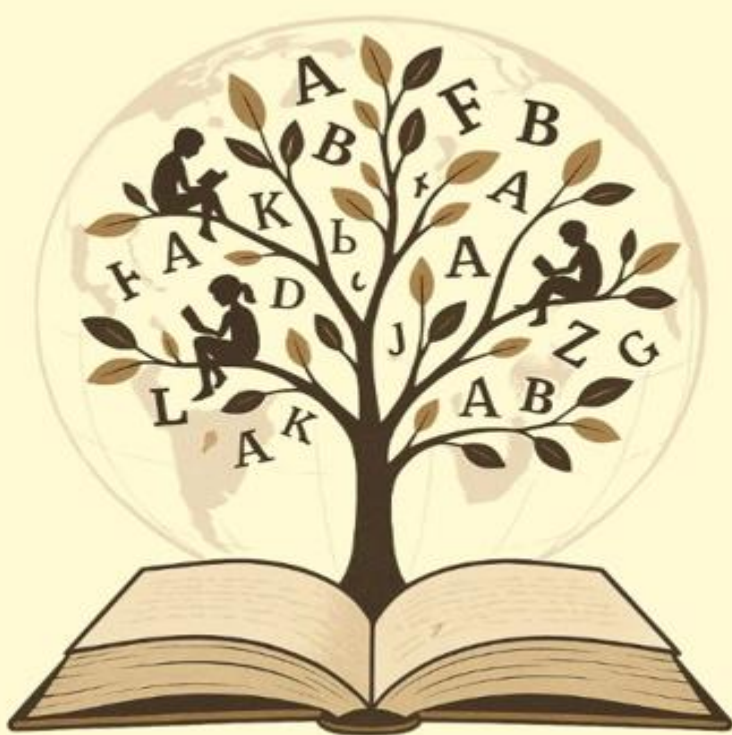


*Bibliotecarii școlari,
ghizi în universul lecturii elevilor*



Comitetul de redacție:

Director revistă: Marian Ciontescu, directorul Școlii Gimnaziale „Sfântul Nicolae”, București

Redactori: Pancu Ana Maria

Anghel Ana Maria

Rizescu Mădălina Nicoleta

Tehnoredactor: Cristache Ileana Roxana

Corector: Rădoi Georgeta

Responsabilitatea privind conținutul științific al lucrărilor aparține autorilor.

Adresa redacției:

Școala Gimnazială "Sf. Nicolae", str. Lainici, nr.4-8, sector 1, București

Telefon: 021.224.18.46

Adresă de e-mail: scoala175@yahoo.com

CUPRINS

1.	Fair-play-ul academic: valori etice în educația fizică și sport.....	7 – 8
	<i>Anghel Ana-Maria, Școala Gimnazială "Sfântul Nicolae"</i> <i>Ițcou Laura, Liceul Greco-Catolic "Timotei Cipariu"</i>	
2.	Plagiatul din perspectiva unui bibliotecar școlar.....	9- 13
	<i>Bădoi Alexandra Elena, Colegiul Tehnologic "Viacelav Harnaj"</i>	
3.	Folosirea tehnologiei în stimularea interesului elevilor pentru lectură.....	14- 16
	<i>Bărbulescu Cătălina, Grădinița 47</i>	
4.	Utilizarea tehnologiei în stimularea interesului elevilor pentru lectură.....	17 - 18
	<i>Bărbulescu Elena, Școala Gimnazială „Eugen Barbu”</i>	
5.	Plagiatul în era digitală: provocări și soluții.....	19 - 21
	<i>Bărbulescu Mădălina, Școala Gimnazială "Eugen Barbu"</i>	
6.	Tehnologia ca partener educațional: strategii inovatoare pentru a stimula pasiunea elevilor pentru lectură.....	22 - 26
	<i>Buică Valentin Adrian, Colegiul Tehnic "Costin D. Nenițescu"</i>	
7.	Plagiatul în mediul școlar între sursă de informații și act imoral - soluții și strategii.....	27- 32
	<i>Burcuș Laura, Colegiul Național "Octav Onicescu"</i> <i>Grațianu Marcela, Colegiul Național "Octav Onicescu"</i>	
8.	Din viața bibliotecarului școlar.....	33 - 34
	<i>Burlacu Maria, Școala Gimnazială Vadu Pașii, Buzău</i>	
9.	Utilizarea tehnologiei în stimularea interesului elevilor pentru lectură. Exemple de bune practici.....	35 - 37
	<i>Cherăscu-Telițoiu Nicoleta, Liceul „Preda Buzescu” – Berbești</i>	
10.	Plagiatul în era digitală. provocări și soluții.....	38 - 40
	<i>Ciobanu Alexandra Elena, Colegiul Tehnic "Mircea cel Bătrân"</i>	
11.	Dezvoltarea creativității ca antidot al plagiatului.....	41 - 46
	<i>Ciocodeică Diana, Liceul de Arte Plastice „Nicolae Tonitza"</i>	
12.	Determinațiile eficienței școlare.....	47 - 50
	<i>Ciontescu Marian, Școala Gimnazială "Sf. Nicolae"</i>	
13.	Plagiatul în era digitală. provocări și soluții.....	51 - 54
	<i>Crețu Ionela, Școala Gimnazială „Sfântul Nicolae"</i>	

14. **„Lectura în pijamale”- o activitate făurită de copii pentru copii.....**55 - 57
Cristache Ileana-Roxana, Școala Gimnazială „Sfântul Nicolae”
Negru Victoria-Daniela, Școala Gimnazială „Sfântul Nicolae”

15. **Plagiatul în educație: o provocare contemporană și soluțiile pentru un învățământ autentic.....**58 - 60
Damian Anca-Mihaela, Colegiul Național „Gheorghe Șincai”

16. **Lectura – înapoi în viitor.....**61 - 63
Dănilă Georgiana-Iris, Colegiul Tehnic de Poștă și Telecomunicații „Gh. Airinei”, București

17. **Bune practici în promovarea lecturii prin intermediul resurselor audiovizuale: „Carte versus Film”. Lecție demonstrativă la nivelul Municipiului București.....**64- 66
Gobeajă Monica-Teodora Liceul Teoretic „Lucian Blaga”

18. **Biblioteca de benzi desenate „European School of Comics”. Exemplu pentru organizarea unei biblioteci cu benzi desenate.....**67 - 71
Grăjdeanu I. Mihai, Autor, profesor, formator de benzi desenate
Fondator CEF-BD, „European School of Comics”

19. **ABC-ul primilor pași spre lectura timpurie la grădiniță!.....**72 - 76
Iorga Mihaela, Grădinița Peștișorul de Aur

20. **Plagiatul în era digitală - realități și provocări (studiu de caz).....**77- 82
Issa Cristina-Floreta, Liceul Teoretic „Constantin Brâncoveanu”

21. **Plagiatul în era digitală. Provocări, implicații și soluții moderne.....**83 - 85
Lazăr Alexandra, Școala Gimnazială ”Sfântul Nicolae”

22. **Lectura între pagină și ecran. Impactul concursurilor ”Boovie” și ”Vânătoarea de lectură în biblioteci” asupra motivației pentru lectură a elevilor generației digitale.....**86 - 89
Liurcă Valentina Liceul Teoretic “Dante Alighieri”

23. **Cartea electronică – resursă în stimularea interesului elevilor pentru lectură.....**90 - 94
Luca Florina Roxana, Școala Gimnazială Nr.31
Zamfirescu Marilena Claudia, Școala Gimnazială Nr.31

24. **Cartea care mă îmbracă.....**95 - 97
Mîinea Cristina, Școala Gimnazială „Sf. Nicolae”
Pancu Ana Maria, Școala Gimnazială „Sf. Nicolae”

25.	Rolul platformelor sociale în stimularea interesului elevilor pentru lectură.....	98 - 103
	<i>Mucenicu Anamaria-Alexandra, Liceul Teoretic „Traian”</i>	
26.	Utilizarea tehnologiei în stimularea interesului elevilor pentru lectură.....	104- 108
	<i>Nechifor Lucreția, Colegiul Economic „Viilor”</i>	
27.	Tehnologiile care schimbă fața lecturii.....	109
	<i>Niță Mihaela Alina. Școala Gimnazială „Alexandru Costescu”</i>	
28.	Metodele creative folosite în dezvoltarea competențelor de literație.....	110 - 112
	<i>Panait Irina Andreea, Școala Gimnazială Nr. 79</i>	
29.	Profesionalism și pasiune în proiectele educaționale.....	113- 115
	<i>PredaViorica, Liceul Teoretic „Marin Preda”</i> <i>Bătrînu Cristina, Liceul Teoretic „Marin Preda”</i>	
30.	Plagiatul în era digitală.....	116 - 117
	<i>Rădoi Georgeta, Școala Gimnazială ”Sfântul Nicolae”</i>	
31.	Digitalizarea în dezvoltarea competențelor de literație.....	118 - 119
	<i>Radoveneanu Florina Școala Gimnazială Nr. 79</i>	
32.	Pledoarie pentru stimularea lecturii la disciplina educație tehnologică si aplicații practice.....	120 – 122
	<i>Rahimian Corina, Școala Gimnazială ”Sf. Nicolae”</i>	
33.	Tehnologia digitală în colaborarea dintre secretari și bibliotecari.....	123 - 125
	<i>Rizescu Mădălina Nicoleta, Școala Gimnazială “Sf. Nicolae”</i>	
34.	Utilizatorii – între plagiat și informare despre integritatea cercetării științifice în era digital.....	126 - 127
	<i>Romanescu Maria Alina, Școala Gimnazială „Avram Iancu”</i>	
35.	Călător pe mapamond - proiect educațional interșcolar.....	128 - 131
	<i>Scoipan Carmen, Liceul Teoretic „Dimitrie Bolintineanu”</i>	
36.	Instrumentele tehnologice în școală.....	132 - 133
	<i>Subotin Marcela-Claudia, Școala Gimnazială Nr. 150</i>	
37.	Importanța lecturii în dezvoltarea cognitivă și emoțională a elevilor.....	134 - 135
	<i>Șuică Marinela, Școala Gimnazială „Sf. Nicolae”</i>	

38. **Utilizarea tehnologiei pentru stimularea interesului copiilor preșcolari pentru lectură.....**136 – 140
Tănase Roxana, Grădinița Peștișorul de Aur
39. **Biblioteca digitală – noutate, provocare și instrument educational.....**141- 142
Ungureanu Radu, Școala Gimnazială „Sfântul Nicolae”
Ungureanu Maria Luiza, Liceul Teoretic „Lucian Blaga”
40. **Proiectele educaționale prin ochii bibliotecarului școlar.....**143 - 146
Văle Marilena, Școala Gimnazială „Sf.Nicolae”
Ionescu Elena, Școala Gimnazială „Sf.Nicolae”
41. **Plagiatul în era digitală.....**147 - 149
Vasile Mariana Colegiul Economic „Virgil Madgearu”
Vișan Maria Liceul Teoretic „Alexandru Vlahuță”

FAIR-PLAY-UL ACADEMIC: VALORI ETICE ÎN EDUCAȚIA FIZICĂ ȘI SPORT



Profesor, Anghel Ana-Maria, Școala Gimnazială "Sfântul Nicolae", sector 1

Profesor, Ițcou Laura Liceul Greco-Catolic "Timotei Cipariu", sector 1

În contextul actual al educației, importanța valorilor etice devine din ce în ce mai evidentă. Dacă în trecut accentul cădea aproape exclusiv pe transmiterea de cunoștințe și formarea competențelor, în prezent se conturează tot mai clar nevoia de a educa elevii în spiritul responsabilității, al onestității și al respectului reciproc. Fair-play-ul academic se înscrie în această direcție și reprezintă o valoare fundamentală, cu aplicabilitate atât în sfera activităților sportive, cât și în cea a activităților didactice.

Termenul de „fair-play” este asociat în mod tradițional cu domeniul sportiv, unde desemnează un comportament corect, respectuos față de reguli, adversari și arbitri. Totuși, același concept poate fi transpus în spațiul școlar într-un sens mai larg, cuprinzând atitudinile și comportamentele etice manifestate în relația cu colegii, profesorii și actul de învățare în sine. În acest sens, fair-play-ul academic implică evitarea plagiatului, asumarea responsabilității pentru propriile rezultate, respectarea regulilor evaluării și menținerea unei atitudini corecte și demne în procesul educațional.

În cadrul orelor de educație fizică, valorile morale pot fi observate și cultivate în mod direct. Respectarea adversarului, acceptarea înfrângerii, colaborarea în echipă și respectarea regulilor jocului sunt elemente care pot fi integrate în formarea caracterului elevilor. Pe termen lung, acestea contribuie la construirea unei conduite morale solide, care se reflectă și în comportamentul academic general. În absența acestor principii, procesul educativ riscă să devină mecanic, formal și lipsit de autenticitate.

Educația etică nu poate fi însă impusă prin reglementări formale, ci trebuie să fie integrată organic în climatul educațional. După cum arată Popa (2008), etica academică presupune mai mult decât respectarea unor norme scrise; este vorba despre asumarea conștientă a unui mod de a fi în raport cu sine și cu ceilalți. Prin urmare, cadrele didactice au un rol esențial în modelarea comportamentului elevilor, atât prin exigență și coerență, cât și prin exemplul personal.

Un alt aspect relevant este legat de autoreglarea comportamentală, proces care presupune capacitatea elevilor de a lua decizii etice în absența controlului extern. Conform lui Miclea (2004), această abilitate nu este înnăscută, ci se dezvoltă treptat, prin expunerea la situații reale de alegere și prin sprijinul unui mediu educațional favorabil. Prin urmare, cultivarea fair-play-ului trebuie să înceapă devreme și să fie susținută constant în toate etapele școlarității.

În mediul școlar, fair-play-ul academic trebuie susținut prin reguli clare, dar și prin intervenții educative care încurajează reflecția asupra propriei conduite. De exemplu, elevii trebuie ghidați să înțeleagă de ce o notă obținută prin efort personal are mai multă valoare decât una obținută prin copiere. La fel, trebuie învățați să aprecieze competiția ca formă de progres, nu ca luptă pentru supremație, și să accepte că greșeala face parte din procesul de învățare.

Educația fizică oferă un cadru privilegiat pentru exersarea acestor principii. Spre deosebire de alte discipline, în care interacțiunea este adesea teoretică sau mediată, în sport confruntarea este directă, iar comportamentele sunt vizibile imediat. Astfel, se pot crea contexte autentice pentru discutarea unor teme precum echitatea, responsabilitatea, respectul față de reguli și spiritul de echipă. Aceste valori, odată înțelese și interiorizate, pot fi transferate și în alte contexte, contribuind la formarea unui profil moral coerent.

Fair-play-ul academic nu este o valoare opțională, ci o condiție necesară pentru funcționarea sănătoasă a oricărui sistem educațional. Promovarea lui presupune coerență între mesajul transmis și comportamentele tolerate, precum și o colaborare reală între profesori, elevi și părinți. Doar într-un astfel de cadru valorile etice pot fi mai mult decât simple enunțuri teoretice și pot deveni principii active în viața de zi cu zi a elevilor.

Bibliografie

Popa, N. (2008). Etica academică și integritatea în cercetare. București: Editura Universității din București.

Miclea, M. (2004). Psihologie cognitivă. Cluj-Napoca: Editura ASCR.



PLAGIATUL DIN PERSPECTIVA UNUI BIBLIOTECAR ȘCOLAR



Bibliotecar, Bădoi Alexandra Elena
Colegiul Tehnologic "Viacelav Harnaj"

În contextul actual al erei digitale, accesul rapid la informație a devenit o normalitate, influențând profund modul în care se desfășoară procesul educațional. Abundența resurselor online oferă numeroase oportunități de învățare, dar vine la pachet și cu provocări majore. Una dintre cele mai importante preocupări ale cadrelor didactice, dar și ale bibliotecarilor școlari, este prevenirea plagiatului. Deși plagiatul în sine nu reprezintă un fenomen nou, și există chiar un curent acum, de a devoala cazuri celebre de plagiat în cazul lucrărilor de doctorat ale persoanelor publice, evoluția tehnologică i-a schimbat formele de manifestare și a complicat eforturile de identificare și combatere a acestuia.

Având în vedere că sursele de informații sunt, practic, nesfârșite, una dintre cele mai mari provocări în combaterea plagiatului este accesibilitatea vastă a acestora. Internetul oferă milioane de pagini web, articole, lucrări academice și texte care pot fi copiate și prezentate ca fiind proprii. În timp ce acest lucru facilitează accesul rapid la informații, reduce și mai mult timpul necesar pentru realizarea unor cercetări adecvate, contribuind astfel, la tentația de a plagia. Elevii și studenții pot găsi foarte ușor teme deja realizate sau pot copia fragmente de texte, uneori fără a conștientiza gravitatea acțiunilor lor. Mulți elevi nu sunt conștienți că simpla reformulare a unui text, fără a-l cita corect, constituie tot plagiat. Parafrizarea este un proces delicat, care implică atât înțelegerea profundă a textului sursă, cât și o reformulare clară și autentică a ideilor. În practică, însă, mulți confundă parafrizarea cu o simplă schimbare a câtorva cuvinte, fără a mai acorda credit autorului original, ceea ce este considerat, fără semne de întrebare, tot plagiat.

Din contactul meu cu elevii, am observat că mulți dintre aceștia nu sunt instruiți corect despre ce reprezintă plagiatul și despre cum să evite această practică. Chiar și atunci când există informații, nu toți înțeleg importanța citării corecte a surselor și pot considera că plagiatul este o metodă rapidă de a finaliza o lucrare, fără a avea de suportat consecințe. Faptul că internetul oferă anonimat, încurajează unii elevi să plagieze fără teama de a fi descoperiți. Platformele

online permit copiilor și tinerilor să publice lucrări care pot părea originale, dar care de fapt sunt plagiat. Acesta este un fenomen greu de controlat, deoarece mulți elevi nu înțeleg sau nu sunt conștienți de riscurile legale și etice ale acțiunii lor.

Ca bibliotecar, mă simt dator, din respect pentru munca intelectuală, dar și pentru valorile pe care trebuie să le transmitem generațiilor viitoare, să caut soluții pentru combaterea plagiatului. Consider că bibliotecarii școlari joacă un rol crucial în educația și formarea elevilor pentru a preveni plagiatul. În calitatea noastră de facilitatori ai învățării și resurselor informaționale, putem organiza sesiuni educaționale despre plagiat, parafrazăre și importanța citării corecte a surselor. Aceste sesiuni pot include exemple practice despre cum să citezi o sursă, cum să parafrazezi corect un text și de ce este important să respecți drepturile autorului. **În același timp,** putem implementa și încuraja utilizarea unor instrumente moderne de detectare a plagiatului. Platforme precum Plagiarism Detector, Plagscan sau Quetext care sunt de ajutor pentru a detecta similaritățile între textele prezentate de elevi și sursele online existente. Ele pot fi folosite chiar și în cadrul școlilor cu resurse limitate, pentru că sunt gratuite. Astfel, elevii sunt încurajați să verifice corectitudinea lucrărilor înainte de a le depune, deși trebuie făcută precizarea că versiunile gratuite nu sunt la fel de precise ca cele plătite, dar pot fi utile pentru o verificare preliminară.

Consider că promovarea resurselor educaționale corecte și relevante este esențială. Încurajarea elevilor să consulte cărți, articole academice și baze de date științifice este un pas important în combaterea plagiatului. De asemenea, putem organiza sesiuni de formare, în care să arătăm elevilor cum să facă o cercetare autentică, să identifice surse de încredere și să înțeleagă cum să folosească informațiile pentru a crea lucrări originale.

În colaborare cu profesorii, putem implementa un cod etic al citării în școli. Acest cod ar trebui să stabilească reguli clare privind modul în care elevii trebuie să citeze sursele folosite în lucrările lor. Sau îl putem genera, în mod paradoxal, chiar cu ajutorul inteligenței artificiale. (*anexa 1*).

Fără îndoială, plagiatul reprezintă o problemă semnificativă în educația modernă, dar, cu ajutorul bibliotecarilor școlari, al profesorilor și al părinților, poate fi prevenit și combătut. Prin educație, utilizarea tehnologiilor moderne, promovarea unui mediu de cercetare responsabil și colaborarea cu cadrele didactice, bibliotecarii pot juca un rol crucial în formarea unor elevi care respectă principiile eticii academice și înțeleg importanța originalității în procesul educațional. Este esențial ca elevii să înțeleagă că plagiatul nu doar că este o încălcare a drepturilor de autor, dar subminează și procesul de învățare autentică și dezvoltarea lor intelectuală.

Anexa 1



Reguli de Citare și Parafrizare

1. Ce înseamnă să citezi?

A cita înseamnă să folosești exact cuvintele altcuiva și să indici sursa.

 *Exemplu:*

„Educația este cea mai puternică armă pe care o putem folosi pentru a schimba lumea.”
(Nelson Mandela, *Discurs la Planetarium*, 2003)

2. Ce înseamnă să parafrizezi?

Parafrizarea înseamnă să redai cu propriile cuvinte ideile altcuiva, menționând sursa.

 *Exemplu:*

Potrivit specialiștilor, aerul poluat are efecte grave atât asupra sănătății populației, cât și asupra mediului.
(sursa: www.eco-info.ro)

3. Când trebuie să citezi sau să parafrizezi?

✓ Când folosești:

- Idei, texte, imagini, date care nu îți aparțin
- Definiții, statistici, teorii

⚠ *Nu este necesar să citezi faptele generale cunoscute sau opiniile tale proprii.*

4. Cum se scrie o sursă?

Cărți:

Prenume Nume, *Titlul cărții* (Editura, Anul)



Ex: Ion Popescu, *Istoria României* (Editura Humanitas, 2015)

Site-uri:

Autor. „Titlul articolului”. Numele site-ului, Data. URL

🌐 *Ex:* Ministerul Educației. „Ghid pentru prevenirea plagiatului”. edu.ro, 12 martie 2024.
www.edu.ro/ghid-plagiat

★ 5. Regula de aur

Când ai dubii, mai bine citezi!

*generat cu AI

Bibliografie:

1. **Universitatea Babeș-Bolyai.** „Ce este plagiatul?”
Ghid disponibil online: <https://www.ubbcluj.ro/ro/studenti/ghid-antiplagiat>
2. Universitatea din București. ”Ghid împotriva plagiatului”. Disponibil online la:
<https://turca.ils.unibuc.ro/wp-content/uploads/2014/12/Ghid-impotriva-plagiatului.pdf>
3. ChatGPT



Folosirea tehnologiei în stimularea interesului elevilor pentru lectură

Bărbulescu Cătălina,
Grădinița 47, București

Pentru stimularea interesului elevilor pentru lectură în grădiniță, tehnologia poate fi un instrument valoros, oferind resurse atractive și interactive care să capteze atenția copiilor. Iată câteva exemple de bune practici:

1. Aplicații educative interactive

Utilizarea aplicațiilor educaționale care includ povești interactive sau jocuri de lectură poate atrage copiii într-o experiență de învățare activă. De exemplu, aplicațiile care permit copiilor să urmărească povești animate, să participe la activități de tip "click pentru a descoperi" sau să apese pe cuvinte pentru a auzi pronunția corectă pot contribui la dezvoltarea abilităților de citire. Exemplu: Aplicații precum *Epic!* sau *StoryTime* oferă o gamă largă de cărți ilustrate și povești audio care pot capta atenția copiilor prin animații și sunete atractive.

2. Cărți electronice interactive (eBooks)

Cărțile electronice cu animații, sunete și efecte vizuale sunt o metodă excelentă pentru a stimula interesul copiilor pentru lectură. Ele pot include opțiuni precum citirea automată a poveștii sau iluminarea cuvintelor pe măsură ce sunt rostite, pentru a ajuta copiii să coreleze sunetele cu literele și cuvintele.

Exemplu: *Tales2Go* este o platformă de cărți audio care permite copiilor să asculte povești educaționale și să se implice în activități care le stimulează imaginația.

3. Lectură în grup utilizând ecranul

Proiectarea unui text pe un ecran mare (proiector sau tabletă) poate ajuta la dezvoltarea unui sentiment de comunitate în jurul lecturii. Educatorii pot citi cu voce tare și pot întreba copiii ce cred despre poveste, încurajându-i să participe activ la discuții. Aceste sesiuni pot fi îmbogățite cu imagini sau animații care să completeze textul.

Exemplu: Proiectarea unei povești pe un ecran mare, însoțită de imagini sau animații, poate încuraja copiii să participe activ, punând întrebări și exprimându-și opiniile despre subiect.

4. Robotica educațională și poveștile interactive

Utilizarea unor dispozitive mici, precum roboții educaționali (ex: *Bee-Bot*), care pot fi programate pentru a "naviga" printr-o poveste sau pentru a ajuta la povestirea unei întâmplări, poate stimula curiozitatea și poate lega tehnologia de activități de lectură.

Exemplu: Copiii pot programa un robot să parcurgă o hartă a unei povești și să interacționeze cu diverse elemente ale acelei povești. Această abordare face lectura mai dinamică și mai interesantă.

5. Realitatea augmentată (AR)

Tehnologia AR poate transforma o poveste într-o experiență tridimensională. De exemplu, un simplu text poate prinde viață prin imagini și sunete atunci când este scanat cu un dispozitiv AR. Aceasta adaugă un element de surpriză și interactivitate, care poate atrage mai mult atenția copiilor.

Exemplu: Există aplicații AR care permit copiilor să "vadă" personaje din poveștile pe care le citesc, în timp ce aceștia interacționează cu mediul virtual.

6. Înregistrarea poveștilor de către copii

Copiii pot înregistra propriile lor povești sau pot crea cărți audio, ceea ce le permite să fie creativi și să-și exprime imaginația. Aceste activități le dezvoltă abilitățile de vorbire, ascultare și citire.

Exemplu: Folosirea unui dispozitiv de înregistrare (cum ar fi tablete sau telefoane mobile) pentru a înregistra povești spuse de copii poate fi o modalitate excelentă de a-i implica în procesul creativ și de învățare.

7. Cluburi de lectură online

Chiar și pentru vârste mici, pot fi organizate grupuri mici online, unde educatorul sau părintele poate citi povești și poate încuraja discuții. În cadrul acestor sesiuni, copiii pot împărtăși ce le-a plăcut cel mai mult și pot învăța unii de la alții.

Exemplu: Organizarea unor sesiuni online prin platforme sigure precum *Zoom* sau *Microsoft Teams*, în care educatorul citește o poveste și copiii pot discuta despre personaje sau evenimente.

Prin integrarea acestor instrumente și practici tehnologice în rutina zilnică, educația prin lectură devine nu doar mai atractivă, dar și mai interactivă, favorizând dezvoltarea abilităților lingvistice și cognitive ale copiilor într-un mod plăcut și inovativ.



Plagiatul în era digitală. Provocări și soluții. Exemple de bune practici.

1. Plagiatul în era digitală: provocări

În era digitală, accesul la informații este mai ușor ca niciodată. Cu toate acestea, acest lucru a dus și la o creștere semnificativă a plagiatului, un fenomen care afectează atât mediul academic, cât și industria creativă sau mass-media. Provocările majore ale plagiatului digital includ:

- **Accesibilitatea informațiilor:** Internetul oferă un volum uriaș de informații care sunt adesea copiate fără a fi citate corect. Există resurse precum Wikipedia, bloguri sau site-uri educaționale, unde informațiile sunt preluate și prezentate fără a respecta drepturile autorilor inițiali.
- **Instrumente de copiere ușoare:** Există un număr mare de instrumente online care permit utilizatorilor să copieze rapid și fără dificultate texte întregi, imagini, videoclipuri sau chiar coduri, făcând astfel plagiatul mai ușor de realizat și mai greu de detectat.
- **Lipsa conștientizării:** Mulți utilizatori nu sunt pe deplin conștienți de ceea ce constituie plagiat în contextul digital. De exemplu, preluarea unui paragraf dintr-un articol fără a oferi referințe adecvate sau adaptarea unui conținut pentru a părea original este considerat plagiat, chiar dacă nu este evident pentru toți cei implicați.
- **Anonimitatea internetului:** În mediul online, uneori este mai ușor să plagiezi datorită anonimității pe care o oferă internetul, ceea ce face ca autorii să fie mai puțin responsabili de acțiunile lor.

2. Soluții pentru combaterea plagiatului digital

Pentru a combate plagiatul în era digitală, există mai multe soluții care pot fi implementate atât de instituțiile educaționale, cât și de creatorii de conținut sau utilizatori individuali. Printre acestea se numără:

- **Utilizarea software-urilor de detecție a plagiatului:** Există multe instrumente online, precum Turnitin, Copyscape, Grammarly sau Plagscan, care pot verifica rapid dacă un text este plagiat sau dacă anumite pasaje au fost copiate din surse online. Aceste instrumente sunt esențiale pentru educație, cercetare și publicații academice.
- **Educația și conștientizarea:** Instituțiile educaționale și organizațiile pot implementa sesiuni educaționale pentru a învăța studenții și angajații cum să evite plagiatul, explicând ce înseamnă să respecti drepturile de autor și cum să citezi sursele corect. Aceste sesiuni pot include exemple de bune practici și studii de caz.
- **Promovarea eticii academice și a responsabilității online:** Încurajarea responsabilității față de munca proprie și respectarea celor mai bune practici în domeniul cercetării,

scrierii și publicării online este esențială. De asemenea, se pot implementa politici stricte care sancționează plagiatul în cadrul școlilor sau universităților.

- Instrumente de citare automate: Există aplicații și platforme (cum ar fi Zotero, Mendeley sau EndNote) care pot ajuta utilizatorii să citeze corect sursele de informație. Acestea sunt esențiale pentru studenți, cercetători și profesioniști în domenii academice, contribuind la prevenirea plagiatului neintenționat.

3. Exemple de bune practici

Iată câteva exemple de bune practici care pot ajuta la prevenirea plagiatului în era digitală:

- Citarea corectă a surselor: În orice activitate academică sau profesională, este important să se citeze sursele utilizate, inclusiv articole online, cărți, filme, imagini și orice alt tip de conținut. Citarea corectă nu doar că previne plagiatul, dar contribuie și la respectarea muncii altora.
- Crearea de conținut original: Este esențial să dezvoltăm propriile idei și să contribuim cu material original. Chiar și atunci când ne inspirăm din surse existente, este important să aducem o valoare adăugată și să exprimăm ideile într-o formă proprie.
- Utilizarea licențelor deschise: Folosirea resurselor care sunt publicate sub licențe Creative Commons sau alte licențe deschise poate reduce riscul de plagiat. Aceste resurse pot fi utilizate în mod legal și corect, dar este important să se respecte condițiile impuse de licențele respective, inclusiv atribuirea autorului.
- Crearea unei culturi a transparenței: În școli și universități, crearea unui mediu în care studenții și cadrele didactice își împărtășesc deschis resursele, discuțiile și cercetările poate contribui la o mai bună înțelegere a ceea ce înseamnă plagiatul și cum poate fi evitat.

Concluzie

Plagiatul în era digitală reprezintă o provocare continuă, dar cu ajutorul tehnologiei și educației, se pot implementa soluții eficiente pentru a-l preveni. Atât instituțiile academice, cât și utilizatorii individuali trebuie să fie conștienți de importanța respectării drepturilor de autor și a producției de conținut original.

UTILIZAREA TEHNOLOGIEI ÎN STIMULAREA INTERESULUI ELEVILOR PENTRU LECTURĂ

Secretar, Bărbulescu Elena
Școala Gimnazială „Eugen Barbu”, București, Sector 1

În era digitală, lectura tradițională concurează cu numeroase surse de divertisment online, iar menținerea interesului elevilor pentru cărți devine o provocare. Totuși, tehnologia – adesea considerată o piedică în calea lecturii – poate fi valorificată în mod eficient pentru a-i atrage pe elevi către lumea cărților.

Utilizată cu discernământ, tehnologia devine un aliat în dezvoltarea competențelor de lectură, în special în rândul generațiilor nativ digitale.

Lectura digitală – o punte între interes și conținut

Platformele de e-book-uri, aplicațiile educaționale și bibliotecile digitale oferă acces facil la o varietate de texte, de la literatură clasică la creații contemporane. Aplicații precum LitRes, Google Books, Biblioteca Digitală a Bucureștilor sau Worldreader permit elevilor să citească pe dispozitivele proprii, oriunde și oricând. Acest tip de accesibilitate contribuie la formarea unei rutine de lectură în contexte informale, apropiate de stilul de viață al elevilor.

Platforme interactive și învățarea prin gamificare

Integrarea elementelor de joc (gamificare) în activitățile de lectură poate transforma cititul într-o experiență captivantă. Platforme precum ReadTheory, BookWidgets sau Storybird le permit profesorilor să creeze activități interactive care însoțesc lectura, dezvoltând în același timp înțelegerea textului, vocabularul și gândirea critică.

Audiobooks și podcasturi educaționale

Pentru elevii auditivi sau cei cu dificultăți de citire, cărțile audio pot fi o alternativă valoroasă. Servicii precum Audible, Storytel sau colecții de podcasturi educaționale promovează literatura într-un format accesibil, contribuind la dezvoltarea înțelegerii orale și a plăcerii de a asculta povești.

Proiecte multimedia și creație digitală Prin realizarea de booktrailere, benzi desenate digitale sau recenzii video, elevii pot interacționa creativ cu textele citite. Platforme precum Canva, Powtoon sau Adobe Express oferă unelte ușor de folosit pentru transpunerea lecturii în produse digitale atractive. Astfel, lectura devine punctul de plecare pentru activități colaborative, interdisciplinare și motivaționale.

Rețelele sociale ca spațiu de diseminare și dialog

În loc să fie excluse din activitatea educațională, rețelele sociale pot deveni spații în care elevii își exprimă opiniile despre lecturi, recomandă cărți și participă la cluburi virtuale de carte. Grupuri de Facebook, conturi de Instagram dedicate lecturii sau hashtaguri tematice (#bookstagram, #lecturadigitală) pot stimula participarea elevilor și crearea unui climat pozitiv în jurul lecturii.

Tehnologia nu înlocuiește lectura tradițională, ci o poate sprijini și îmbogăți. Integrarea mijloacelor digitale în procesul didactic presupune o schimbare de perspectivă: în loc să fie privită ca o distragere, tehnologia poate deveni un catalizator pentru motivație, accesibilitate și implicare. Rolul cadrului didactic este esențial – prin selectarea resurselor potrivite și printr-o abordare pedagogică echilibrată, lectura poate deveni nu doar o obligație școlară, ci o plăcere constantă.

Bibliografie

- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon, 9(5), 1-6.
- Serafini, F. (2012). Reading Workshop 2.0: Supporting Literacy in the Digital Age. Heinemann.
- International Literacy Association (2020). The Role of Technology in the Literacy Classroom.
- Gee, J. P. (2007). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Palgrave Macmillan.
- Ministerul Educației Naționale – Programele școlare pentru Limba și literatura română.
- UNESCO (2014). Reading in the Mobile Era: A Study of Mobile Reading in Developing Countries.
- Worldreader – <https://www.worldreader.org>
- Storybird – <https://storybird.com>
- Audible – <https://www.audible.com>
- Biblioteca Digitală a Bucureștilor – <https://www.digibuc.ro>

PLAGIATUL ÎN ERA DIGITALĂ: PROVOCĂRI ȘI SOLUȚII

Profesor, Bărbulescu Mădălina
Școala Gimnazială "Eugen Barbu", sector 1

Transformarea societății prin tehnologie a adus beneficii remarcabile în educație, cercetare și comunicare. În același timp, însă, accesul facil la informație a crescut și riscul unor comportamente neetice, printre care se remarcă plagiatul. Într-o eră în care conținutul este disponibil instantaneu și replicabil cu ușurință, granițele între creație personală și copiere se estompează. Scopul acestui referat este să analizeze plagiatul în contextul digital actual, să identifice provocările principale și să propună soluții concrete pentru limitarea fenomenului.

Definirea plagiatului în context modern

Plagiatul este definit ca însușirea nejustificată a ideilor, textelor, imaginilor sau altor tipuri de conținut, fără a oferi sursa sau autorul original. În epoca digitală, noile tehnologii au extins formele acestuia: de la copierea simplă a unui paragraf de pe internet, până la generarea automată a textului cu ajutorul inteligenței artificiale.

Un aspect important este diferențierea între plagiatul voluntar (intenționat, de exemplu copierea unui referat complet) și plagiatul involuntar, rezultat din necunoașterea regulilor de citare sau din parafrizare incorectă.

Provocările plagiatului în era digitală

a) Abundența surselor de informație

Internetul oferă un volum uriaș de resurse, iar elevii sau studenții pot copia cu ușurință fragmente de text fără să le înțeleagă sau să le reformuleze. Multe site-uri nu oferă date clare despre autor sau dată, ceea ce complică citarea corectă.

b) Tehnologia generativă (AI)

Instrumentele de inteligență artificială, cum ar fi ChatGPT sau alte aplicații generative, pot furniza texte coerente, pe diverse teme. Utilizarea acestora fără menționarea sursei ridică întrebări etice legate de autenticitate și autorat.

c) Lipsa educației privind etica academică

În multe cazuri, plagiatul apare din lipsa unei educații solide privind drepturile de autor, parafrizarea, citarea și importanța muncii originale. În lipsa unor cursuri explicite despre aceste norme, tinerii pot ajunge să plagieze fără intenție clară.

d) Dificultatea de depistare

Anumite forme de plagiat sunt greu de detectat, mai ales când este vorba despre traducerea de conținut sau parafrizarea avansată. De asemenea, inteligența artificială poate genera texte unice la fiecare solicitare, ceea ce face imposibilă identificarea prin metode tradiționale.

Consecințele plagiatului

Consecințele pot fi severe, mai ales în mediul academic:

Etice: compromiterea integrității personale și profesionale.

Academice: anularea lucrărilor, scăderea notelor sau chiar exmatricularea.

Juridice: în unele cazuri, plagiatul este sancționat legal, mai ales când este vorba de lucrări publicate.

Un exemplu notoriu este cazul unor teze de doctorat plagate de personalități publice, care a dus la pierderea titlurilor academice și a încrederii în instituțiile de învățământ.

Soluții pentru prevenirea și combaterea plagiatului

a) Introducerea educației etice din liceu

Predarea unor cursuri despre proprietatea intelectuală, reguli de citare (APA, MLA etc.) și parafrazăre corectă ar trebui să devină parte a programelor educaționale.

b) Utilizarea softurilor anti-plagiat

Programele precum Turnitin, PlagScan sau Urkund sunt folosite frecvent în universități pentru verificarea lucrărilor. Acestea pot semnala conținut copiat sau similar, ajutând la prevenirea cazurilor de fraudă.

c) Adaptarea metodelor de evaluare

Profesorii pot crea teme personalizate, întrebări critice sau lucrări reflectiv-analitice care încurajează originalitatea. De asemenea, testarea orală poate fi o metodă eficientă pentru a verifica autenticitatea cunoștințelor.

d) Reglementarea utilizării AI

Este necesar un cadru clar privind utilizarea instrumentelor AI în educație. De exemplu, textele generate ar trebui să fie însoțite de o mențiune privind sursa sau să fie folosite doar ca sprijin în procesul de redactare.

Așadar, plagiatul este o problemă serioasă în era digitală, dar nu fără soluții. Într-un context în care tehnologia este omniprezentă, cheia o reprezintă educația, responsabilitatea individuală și reglementarea corectă a instrumentelor digitale. Originalitatea, onestitatea și gândirea critică trebuie să rămână valori esențiale în formarea intelectuală a noii generații.

Bibliografie

Barry, Lynda. Writing the Unthinkable. Drawn & Quarterly, 2019.

Carroll, Jude. A Handbook for Deterring Plagiarism in Higher Education. Oxford Centre for Staff and Learning Development, 2002.

Fishman, Teddi. "Integrity and Plagiarism in the Digital Age." *Educational Leadership*, vol. 66, no. 6, 2009, pp. 88–91.

Gabriel, Trip. "Plagiarism Lines Blur for Students in Digital Age." *The New York Times*, 1 Aug. 2010. <https://www.nytimes.com>.

Pecorari, Diane. *Academic Writing and Plagiarism: A Linguistic Analysis*. Continuum, 2008.

Roig, Miguel. "Avoiding Plagiarism, Self-Plagiarism, and Other Questionable Writing Practices." Office of Research Integrity, U.S. Department of Health & Human Services, 2015.

Turnitin. "The Plagiarism Spectrum 2.0." Turnitin.com, 2022. <https://www.turnitin.com>

„TEHNOLOGIA CA PARTENER EDUCAȚIONAL: STRATEGII INOVATOARE PENTRU A STIMULA PASIUNEA ELEVILOR PENTRU LECTURĂ”

Bibliotecar, prof. Buică Valentin Adrian,
Colegiul Tehnic Costin D. Nenițescu, București

În era digitală, tehnologia a devenit un instrument omniprezent, integrându-se profund în viațile noastre și în toate domeniile educației. Aceasta are potențialul de a revoluționa modul în care elevii percep lectura, făcând-o mai atractivă, accesibilă și captivantă. Prin utilizarea dispozitivelor electronice, aplicațiilor interactive și platformelor de învățare online, lectura devine o experiență dinamică și personalizată, capabilă să depășească barierele tradiționale. Elevii, obișnuiți cu interacțiunea digitală în viața de zi cu zi, pot fi mai ușor motivați să exploreze literatura prin mijloace inovatoare, care pun accentul pe interactivitate și implicare activă.

Scopul acestei lucrări este de a analiza modul în care tehnologia poate fi transformată într-un partener educațional de încredere, aducând soluții creative și eficiente pentru a revitaliza interesul pentru lectură în rândul elevilor. De asemenea, lucrarea își propune să prezinte exemple de bune practici din diverse contexte educaționale, punând în lumină abordările care au demonstrat succes în stimularea pasiunii pentru lectură. Aceste strategii evidențiază potențialul imens al tehnologiei de a transforma lectura dintr-o activitate percepută adesea ca fiind rigidă, într-un proces viu, captivant și relevant pentru generația actuală.

Lectura reprezintă o componentă fundamentală a dezvoltării personale și academice, având impact direct asupra formării unor abilități esențiale. Prin lectura constantă, elevii își îmbunătățesc capacitatea de concentrare, gândirea analitică și abilitatea de a rezolva probleme complexe. De asemenea, lectura contribuie la dezvoltarea imaginației și a creativității, oferind oportunități pentru explorarea unor noi lumi, idei și perspective. În plus, aceasta stimulează empatia, ajutând elevii să se conecteze emoțional cu personajele și situațiile din cărți, ceea ce contribuie la o mai bună înțelegere a altor persoane și culturi. La nivel academic, lectura este vitală pentru îmbunătățirea performanțelor școlare. Un vocabular bogat și o înțelegere profundă a textelor facilitează învățarea într-o gamă largă de discipline, inclusiv matematică, științe și arte. Abilitățile de citire și de înțelegere critică formează baza succesului academic și sunt direct legate de performanța la teste standardizate, eseuri și proiecte educaționale. În ciuda beneficiilor evidente ale lecturii, interesul elevilor pentru această activitate a scăzut considerabil în ultimele decenii. Factorii principali includ proliferarea dispozitivelor digitale,

rețelele sociale și accesul rapid la forme mai vizuale de divertisment, care concură pentru atenția elevilor. Distragerile digitale pot determina elevii să aleagă modalități mai rapide și pasive de consum al informației, ceea ce afectează negativ capacitatea lor de a se dedica lecturii aprofundate. Pentru a contracara această tendință, profesorii pot adopta o abordare combinată, îmbinând metodele tradiționale de predare cu inovațiile tehnologice. Utilizarea tehnologiei, cum ar fi e-books, aplicații interactive sau platforme de discuții online, poate transforma lectura într-o activitate captivantă și adaptată preferințelor elevilor din generația digitală. Totodată, implicarea părinților și a comunității educaționale în promovarea lecturii ca activitate fundamentală este esențială pentru susținerea unei culturi durabile a lecturii în școli și în afara acestora.

Astfel, lectura nu trebuie doar să fie percepută ca o obligație academică, ci ca o oportunitate de dezvoltare personală și profesională, ajutând elevii să-și descopere și să-și cultive abilități esențiale pentru viață.

E-books și aplicații educaționale

Platformele digitale, precum Kindle, Google Books sau Scribd, au revoluționat accesul la literatură. Elevii pot descoperi o gamă largă de titluri, de la clasici la literatură contemporană, la doar câteva clicuri distanță. Spre deosebire de cărțile fizice, e-books permit personalizarea experienței de lectură prin funcții precum ajustarea dimensiunii fontului, utilizarea marcajelor, notițelor sau chiar funcții de căutare care facilitează înțelegerea textelor complexe. În plus, aplicațiile educaționale, cum ar fi Duolingo Stories sau Audible, îmbogățesc lectura cu povești narate, ceea ce ajută la consolidarea abilităților de ascultare și înțelegere a textului.

Gamificarea lecturii

Tehnologia aduce un element de distracție în procesul de învățare prin gamificare, transformând lectura într-o activitate captivantă. Aplicații precum "Epic!", "Kahoot" sau "Read Theory" utilizează premii virtuale, competiții și provocări care îi motivează pe elevi să citească mai mult și să atingă obiective specifice. De exemplu, elevii pot debloca niveluri noi, pot colecta puncte sau pot primi insigne digitale pentru finalizarea capitolelor sau descoperirea semnificației cuvintelor necunoscute. Astfel, gamificarea transformă lectura dintr-o activitate pasivă într-un proces interactiv și atractiv.

Realitate augmentată (AR)

Tehnologia AR oferă o dimensiune unică procesului de lectură, îmbinând textul scris cu elemente vizuale și auditive. Prin utilizarea unor aplicații precum "Quiver" sau "Merge Cube",

elevii pot explora povești printr-o abordare imersivă. De exemplu, o poveste care include descrieri ale unor animale exotice poate fi completată prin imagini 3D interactive sau videoclipuri scurte, care le arată elevilor cum arată și cum se comportă acele animale în mediul lor natural. În acest fel, lectura devine o experiență multisenzorială, care nu doar captează atenția elevilor, ci și le aprofundează înțelegerea subiectului.

Exemple de bune practici

Un club de lectură digital poate transforma modul în care elevii interacționează cu literatura. Folosind platforme precum Zoom, Microsoft Teams sau Discord, elevii pot participa la discuții literare în grupuri virtuale. Profesorii pot facilita debateri despre teme literare, interpretări personale sau simboluri regăsite în texte. Activități precum „cartea lunii” sau sesiuni de lectură comună pot crește sentimentul de apartenență și colaborare între elevi, chiar și atunci când sunt la distanță. În plus, acest format permite participarea elevilor din diferite școli sau regiuni, oferindu-le oportunitatea de a explora diversitatea opiniilor și perspectivelor.

Proiecte multimedia

Elevii pot fi încurajați să utilizeze instrumente multimedia pentru a crea proiecte inspirate din lecturile lor. De exemplu, aceștia pot produce videoclipuri în care dramatizează fragmente din carte sau creează ilustrații animate care explică temele principale. Programele precum Canva, Powtoon sau Adobe Spark le oferă instrumentele necesare pentru a transforma ideile în prezentări captivante. Elevii pot, de asemenea, să dezvolte podcasturi literare, în care analizează cartea citită sau discută despre impactul acesteia asupra vieții lor. Astfel, literatura devine un punct de pornire pentru exprimarea creativității și explorarea unor talente tehnice.

Utilizarea rețelelor sociale

Rețelele sociale, cum ar fi Instagram, TikTok sau YouTube, pot fi folosite pentru a stimula interesul elevilor pentru lectură. Profesorii pot iniția campanii de recenzii literare, în care elevii publică gânduri despre cartea citită, însoțite de imagini sau scurte videoclipuri creative. Hashtag-uri precum #CarteaMeaPreferată sau #LecturăCuPlăcere pot conecta elevii la o comunitate mai largă de cititori. De asemenea, aceștia pot crea mini-recomandări de lectură, inspirându-și colegii să descopere titluri noi. Aceste activități nu doar că promovează lectura, dar îi ajută pe elevi să își dezvolte și abilități de exprimare vizuală și comunicare digitală.

Provocări și soluții

Lectura tradițională poate părea monotonă pentru generația digitală, care este obișnuită cu interactivitatea și viteza informației. Pentru a combate această provocare, pot fi folosite aplicații de tip

focus, cum ar fi Forest sau Focus Keeper, care ajută elevii să se concentreze prin crearea unui mediu fără distrageri. Profesorii pot stabili obiective clare de lectură, cum ar fi finalizarea unui capitol sau identificarea unui element-cheie din text, pentru a încuraja un sentiment de realizare. Pauzele active, în care elevii discută despre ceea ce au citit sau participă la activități creative, pot contribui la menținerea interesului.

Accesul inegal la tehnologie

Problema accesului inegal la tehnologie este una serioasă, dar poate fi abordată prin colaborare la nivel comunitar. Școlile pot organiza campanii de strângere de fonduri pentru a achiziționa tablete sau laptopuri pentru elevii care nu au acces la astfel de dispozitive. Biblioteca școlii poate fi transformată într-un hub digital, unde elevii pot folosi echipamente tehnologice pentru lectură sau participarea la activități online. De asemenea, parteneriatele cu organizații locale sau companii tehnologice pot facilita accesul gratuit la resurse educaționale digitale.

Tehnologia, atunci când este utilizată în mod strategic și eficient, se dovedește a fi un partener educațional de neprețuit, mai ales în contextul stimulării interesului elevilor pentru lectură. Într-o lume în care mediile digitale domină atenția și preferințele tinerei generații, tehnologia oferă o punte către conectarea elevilor cu literatura, într-un mod care le vorbește limbajul și răspunde nevoilor lor actuale.

Adoptarea unor strategii inovatoare precum utilizarea e-book-urilor, implementarea proiectelor multimedia sau integrarea elementelor de realitate augmentată nu doar că face lectura mai atractivă, ci și transformă procesul într-o experiență interactivă și educativă. În plus, aplicarea acestor bune practici creează oportunități pentru învățare colaborativă, îmbunătățește accesibilitatea resurselor și dezvoltă abilități digitale, toate acestea având un impact pozitiv pe termen lung asupra performanței academice și motivației elevilor.

Cu toate acestea, pentru ca tehnologia să își atingă potențialul maxim, este esențial ca profesorii să mențină un echilibru între metodele tradiționale și cele digitale. Lectura rămâne un instrument de bază pentru dezvoltarea personală, iar tehnologia trebuie să fie privită ca un mijloc complementar, care îmbogățește această experiență. De asemenea, provocările precum accesul inegal la tehnologie sau riscul pierderii concentrării elevilor trebuie abordate prin colaborare între școală, comunitate și familie.

Astfel, utilizarea tehnologiei pentru a stimula interesul elevilor pentru lectură marchează o schimbare fundamentală în educație, una care nu doar că răspunde cerințelor unei lumi în continuă schimbare, ci și pregătește elevii să fie cititori activi, curioși și implicați în societatea actuală. Prin acest efort comun, lectura poate deveni nu doar o abilitate necesară, ci o pasiune care își lasă amprenta

asupra fiecărei generații.

Bibliografie:

1. Gee, J.P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Palgrave Macmillan.
2. Kress, G. (2010). Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication. Routledge.
3. Merchant, G. (2012). Mobile Practices in Schools and Libraries. Oxford Press.
4. Wells, G. (2009). Dialogic Inquiry: Towards a Sociocultural Practice and Theory of Education. Cambridge University Press.
5. Moisil, G. (1975). Despre educația prin lectură. Editura Didactică și Pedagogică.
6. Călinescu, G. (1941). Principii de estetică. Editura Fundațiilor Regale.
7. Iorga, N. (1929). Sfaturi pentru părinți și dascăli. Editura Minerva.
8. Cristea, S. (1994). Psihopedagogie generală. Editura Didactică și Pedagogică.
9. Dumitru, I. A. (2007). Inovație și creativitate în educație

PLAGIATUL ÎN MEDIUL ȘCOLAR

ÎNTRE SURSĂ DE INFORMAȚII ȘI ACT IMORAL - SOLUȚII ȘI STRATEGII

Burcuș Laura, Colegiul Național "Octav Onicescu"

Grațianu Marcela, Colegiul Național "Octav Onicescu"

Etimologic, termenul "plagiat" provine din „plagiarius”, noțiune ce se poate traduce prin răpitor de copii sau de sclavi¹. Sensul acestuia s-a modificat până la cel actual - "a-și însuși, a copia total sau parțial ideile, operele etc. cuiva, prezentându-le drept creații personale; a comite un furt literar, artistic sau științific"². Legea română îl definește ca „expunerea într-o operă scrisă sau o comunicare orală, inclusiv în format electronic, a unor texte, expresii, idei, demonstrații, date, ipoteze, teorii, rezultate ori metode științifice extrase din opere scrise, inclusiv în format electronic, ale altor autori, fără a menționa acest lucru și fără a face trimitere la sursele originale³". Elementul cheie al acestei ultime definiții este necesitatea menționării sursei preluate și trimiterea la aceasta. Așadar, se face implicit distincția între "a copia" și "a plagia". Ambele situații ridică însă o problema morală: cea a dreptului intelectual.

Deși adesea abordat ca o problemă de disciplină sau lipsă de supraveghere, plagiatul are rădăcini mai profunde: deficitul de educație etică și insuficienta dezvoltare a competențelor informaționale. Tocmai din acest motiv, o prevenire eficientă a plagiatului presupune nu doar aplicarea unor sancțiuni, ci o abordare educațională sistematică, bazată pe formarea unei conștiințe etice și pe colaborarea activă dintre profesori și bibliotecari.

În școlile românești, fenomenul de a copia texte a apărut o dată cu dezvoltarea internetului și a fost intensificat prin introducerea ca metodă alternativă de evaluare a proiectului și portofoliului, în condițiile în care profesorii nu au beneficiat de o formare digitală adecvată. Astfel, elevii, nativi digitali deja, au putut copia pur și simplu informații de pe internet (este binecunoscut tuturor site-ul "referate.ro"), și le-au prezentat ca fiind lucrări proprii. La vârsta lor, valorile morale sunt în formare și nu conștientizează că această soluție, de altfel facilă și rapidă, înseamnă însușirea

¹ E. Walterscheid – Early Evolution of the United States Patent Law: Antecedents (Part 1), în J. Pat. 1 Trad. Off. Soc’y, nr. 76, 1994, pag.697 și urm., în special pag.702

² <https://dexonline.ro/definitie/plagiat>

³ Legea nr. 206/2004, art. 4 alin. (1) lit. d)

prin furt a muncii altcuiva. Cum fenomenul nu a fost monitorizat și nici sancționat din varii motive, elevii au absolvit școala, au devenit la rândul lor părinți și au transmis copiilor lor ideea că este acceptabil și chiar foarte util să preiei informațiile de care ai nevoie fără a specifica sursa utilizată, dar mai ales fără să faci efortul de a gândi, de a organiza ideile, de a identifica cea mai adecvată exprimare pentru a transmite un mesaj corect și clar. Câteva consecințe sunt vizibile azi în exprimarea și ideatica greoaie, în dificultatea de a înțelege sau de a transmite un mesaj, în desconsiderarea efortului de tip intelectual. Și cea mai gravă consecință este aceea că am reconsiderat conceptul de onestitate, integrând aici furtul, care, în alte domenii de activitate, este sancționat prompt.

Totuși, în mediul intelectual funcționează principiul ”cărțile din cărți se fac”. Rigorile de redactare a unei lucrări impun consultarea unei bibliografii și includerea acelor informații esențiale pentru subiectul propus. Mediul educațional, inclusiv la nivel liceal, are datoria de a include și impune aceste reguli, pentru ca, odată ajunși în învățământul superior, elevii să aibă cunoștințe de bază cu privire la utilizarea corectă a resurselor informaționale. Problema apare, în ultimul timp, în cazul resurselor informaționale anonime sau fragmentare, existente pe internet, unde cantitatea de informații este enormă, superioară bibliotecilor, însă calitatea este cel puțin neclară. Într-adevăr, în spațiul public există diverse opinii despre plagiat, începând cu distincția dintre acest concept și ”a copia”⁴. Vintilă Mihăilescu⁵ asociază plagiatul cu furtul și semnalează dificultatea care apare atunci când informația preluată este anonimă, așa cum se întâmplă pe internet.

Umberto Eco, una dintre cele mai importante personalități culturale ale omenirii și care a identificat atât beneficii, cât și grave posibile consecințe ale internetului asupra individului și a societății, constată că e imposibilă împiedicarea tinerilor utilizatori ai internetului să ”se inspire” din această resursă imensă de informații⁶. Afirmatia lui Umberto Eco transferă conceptul de ”copiat” într-o zonă inofensivă, ba chiar pozitivă prin componenta utilă a fenomenului. Propunerea lui Eco este aceea de a-i învăța pe copii ”să copieze inteligent, cu discernământ”⁷.

Educația etică oferă elevului cadrul de înțelegere a valorilor care stau la baza comportamentului academic integru. A interzice copierea nu este suficient dacă nu există un

⁴ Cf. Vintilă Mihăilescu, <https://dilemaveche.ro/sectiune/tema-saptamanii/copiatul-si-plagiatul-in-era-internetului-o-620348.html>

⁵ Ibidem

⁶ Ibidem

⁷ Ibidem

fundament moral interiorizat. Elevii trebuie să înțeleagă de ce este greșit să plagiezi, nu doar că este interzis. Educația etică presupune dezvoltarea gândirii morale (Kohlberg, 1981), promovarea responsabilității personale și cultivarea sincerității intelectuale. Prin activități precum studiul de caz, dezbaterile pe teme morale sau reflecția personală, elevii pot învăța să recunoască dilemele etice și să ia decizii bazate pe valori, nu pe frica de pedeapsă.

Pe de altă parte, prevenirea plagiatului trebuie să fie susținută de dezvoltarea competențelor informaționale, iar aici bibliotecarul școlar devine un partener-cheie. Multe cazuri de plagiat apar nu din rea-voință, ci din necunoaștere: elevii nu știu să reformuleze un text, să indice sursa corect sau să diferențieze între o idee proprie și una preluată. Bibliotecarii sunt specializați în lucrul cu sursele, în alfabetizarea informațională și în ghidarea elevilor în procesul de documentare. Ei pot organiza ateliere de scriere academică, sesiuni despre citare și parafrază, exerciții de evaluare a surselor. Astfel, se reduce riscul de plagiat neintenționat și se formează o relație sănătoasă între elev și informație.

Așadar, școala trebuie să facă în așa fel încât tinerii să-și dezvolte principii morale și în același timp să învețe să nu cadă în capcana ”copy-paste”. Cum informațiile despre astfel de soluții sunt identificabile pe internet, am folosit ChatGPT pentru a le sintetiza, economisind astfel ore întregi de cercetare. Iată ce a răspuns ChatGPT la întrebarea ”Ce metode specifice as putea aplica pentru a descuraja plagiatul?”

”Plagiatul poate fi o problemă serioasă în mediul educațional, dar există mai multe metode pe care le poți aplica pentru a-l descuraja și pentru a promova un comportament academic corect. Iată câteva strategii eficiente:

1. Educația privind plagiatul

- Definirea clară a plagiatului: Începe prin a educa elevii despre ce înseamnă plagiatul și cum poate afecta atât procesul lor educațional, cât și reputația lor. Explică-le cum să citeze corect sursele și ce se întâmplă atunci când nu respectă aceste reguli.

- Ateliere și sesiuni educaționale: Organizează sesiuni de instruire despre cum să evite plagiatul, inclusiv cum să parafrazeze corect și cum să folosească instrumente de citare.

2. Utilizarea instrumentelor anti-plagiat

- Software anti-plagiat: Folosește programe de detectare a plagiatului (cum ar fi Turnitin sau Copyscape) pentru a analiza lucrările elevilor și pentru a identifica orice conținut

copiat. Aceste instrumente sunt utile pentru a preveni plagiatul și pentru a evidenția pasaje care pot necesita o verificare suplimentară.

- Verificarea lucrărilor pe etape: Încurajează elevii să își depună lucrările pe etape (de exemplu, schițe, cercetări preliminare) pentru a urmări progresul lor și pentru a preveni finalizarea lucrării pe baza materialelor plagiate.

3. Promovarea muncii independente și a gândirii critice

- Împărțirea sarcinilor complexe: Oferă teme care necesită reflecție personală și gândire critică, mai degrabă decât teme simple care pot fi copiate ușor. De exemplu, în loc de a cere o descriere generală a unui subiect, poți solicita o analiză detaliată sau o opinie personală bazată pe cercetări originale.

- Proiecte de grup: Încurajează lucrul în echipă, astfel încât elevii să învețe să colaboreze și să dezvolte abilități de rezolvare a problemelor împreună, ceea ce reduce tendința de a copia lucrările altora.

4. Promovarea transparenței și responsabilității

- Declarații de autenticitate: Cere elevilor să semneze o declarație de autenticitate pentru fiecare lucrare depusă, prin care să își asume responsabilitatea pentru originalitatea lucrării.

- Autoevaluarea: Încurajează elevii să își autoevalueze lucrările înainte de predare, pentru a le ajuta să își conștientizeze procesul de învățare și pentru a le oferi o oportunitate de a reflecta asupra muncii lor.

5. Crearea unui mediu de învățare deschis și colaborativ

- Cultura educațională bazată pe integritate: Încurajează un mediu în care integritatea academică este o valoare esențială. Premiază comportamentele corecte și recompensează munca originală.

- Discuții și dezbateri: Oferă oportunități pentru discuții și dezbateri în clasă, care stimulează gândirea critică și argumentarea ideilor personale, reducând astfel tentația de a copia.

6. Folosirea unor tipuri de evaluare alternative

- Evaluare continuă: În loc de a te baza doar pe evaluarea finală, folosește evaluări pe parcursul semestrului, cum ar fi teste mici, teme, prezentări orale și sesiuni de feedback. Astfel, elevii vor fi mai motivați să învețe și să contribuie activ, iar șansa de a plagia scade.

- Evaluări bazate pe aplicații practice: Încurajează lucrări care implică aplicarea cunoștințelor în contexte reale sau proiecte care necesită cercetare originală și creativitate.

7. Sancțiuni clare și coerente

- Sistem de penalizări: Asigură-te că există un sistem clar de penalizări pentru plagiat, care să fie cunoscut de toți elevii. De exemplu, oferă un procentaj scăzut pentru o lucrare plagiată sau, în cazuri grave, poți aplica sancțiuni mai severe.

- Dialog cu părinții: Dacă se identifică plagiat, informează părinții elevilor, explicând impactul acestui comportament asupra educației lor.

8. Promovarea creativității și a cercetării originale

- Întrebări provocatoare: Formulează teme și întrebări care nu pot fi ușor găsite pe internet sau care necesită un raționament profund, încurajând elevii să creeze lucrări originale.

- Exerciții de scriere creativă: Încurajează scrierea creativă și proiectele de cercetare, astfel încât elevii să învețe să își exprime propriile idei într-un mod unic.

Aplicând aceste metode, nu doar că descurajezi plagiatul, dar și promovezi dezvoltarea unor abilități valoroase de gândire critică și de învățare independentă.”⁸

Studiate în detaliu, aceste metode pot fi aplicate ulterior cu succes în mediul școlar, însă primul pas îl reprezintă pregătirea profesorului în această privință. Bibliotecarul ocupă, de asemenea, un loc central în acest demers, pentru că lucrează cu un număr mai mic de elevi și îi poate ghida, în special la început. Elevii grupați în echipe pot face documentarea la bibliotecă, chiar și pe internet, beneficiind astfel de îndrumări în privința tehnoredactării dar și a citării corecte a surselor. Profesor și bibliotecar, în tandem, îi pot ghida pe elevi în procesul de învățare și exersare a parafrazării, procedeu care are nebănuite efecte pozitive asupra dezvoltării gândirii critice și a dezvoltării lingvistice (astfel, elevii pot învăța să exprime aceeași idee în diverse moduri).

Așadar, plagiatul în școală nu este doar o problemă de copiat, ci o problemă de formare morală și educație informațională. Soluția nu se află doar în reguli, ci în relația dintre profesori, bibliotecari și elevi, construită pe încredere, colaborare și învățare autentică. Numai cultivând valori etice și oferind uneltele necesare pentru un comportament academic corect putem construi o generație care nu doar știe ce este plagiatul, ci înțelege de ce trebuie evitat. Și iată cum acest fenomen negativ care tinde să pună stăpânire pe întreaga societate românească poate fi transformat într-o oportunitate de creștere educațională majoră.

⁸ (OpenAI, 2025)

BIBLIOGRAFIE

1. Bretag, T. (2016). Challenges in addressing plagiarism in education. *PLOS Medicine*, 13(12), e1002183. <https://doi.org/10.1371/journal.pmed.1002183>
2. Combes, B. (2008). Teacher–librarian partnerships in literacy education: Promoting academic honesty through information literacy. *School Libraries Worldwide*, 14(1), 49–61.
3. McCabe, D. L., Treviño, L. K., & Butterfield, K. D. (2001). Cheating in academic institutions: A decade of research. *Ethics & Behavior*, 11(3), 219–232. https://doi.org/10.1207/S15327019EB1103_2
4. Niemiec, C. P., & Ryan, R. M. (2009). Autonomy, competence, and relatedness in the classroom: Applying self-determination theory to educational practice. *Theory and Research in Education*, 7(2), 133–144. <https://doi.org/10.1177/1477878509104318>
– Fundamente psihologice ale motivației intrinseci și eticii academice.
5. Șerban, A. (2023). Etica academică în școala românească: Bibliotecarul – partener în prevenirea plagiatului. *Revista Bibliotecii Naționale a României*, 29(1), 52–61.
6. Ivan, L. (2021). De ce plagiază elevii? Un diagnostic educațional. *Educația* 21, 20(2), 67–75.
7. International Center for Academic Integrity (ICAI). (2014). *The Fundamental Values of Academic Integrity* (2nd ed.). Clemson University. <https://academicintegrity.org/resources/fundamental-values>
8. OpenAI. (2025, martie 20). *Răspuns generat de ChatGPT* [Model de limbaj AI]. <https://chat.openai.com/chat>
9. Vintilă Mihăilescu, <https://dilemaveche.ro/sectiune/tema-saptamanii/copiatul-si-plagiatul-in-era-internetului-o-620348.html>
10. E. Walterscheid – Early Evolution of the United States Patent Law: Antecedents (Part 1), în J. Pat. 1 Trad. Off. Soc’y, nr. 76, 1994, pag.697 și urm., în special pag.702, apud. R. Dincă, „Natura juridică a drepturilor de proprietate intelectuală”, 2007, Revista română de drept privat nr. 3, articol disponibil integral pe platforma www.idrept.ro.

DIN VIAȚA BIBLIOTECARULUI ȘCOLAR

Bibliotecar, Burlacu Maria
Școala Gimnazială Vadu Pașii, Buzău

Lumea este într-o permanentă schimbare. Copiii noștri nu mai au răbdarea copiilor de altă dată. Elevii nu mai acordă așa multă atenție lecturii, ca mod de formare, educație și dezvoltare psihologică. Dacă nu le vii în întâmpinare cu informația pe care ei o caută, atunci și la obiect, în mod sigur le vei pierde prietenia.

Știm cu toții că elevii tind să citească mai puțin datorită accesului la internet, unde găsesc referatele făcute gata, dar trebuie să conștientizăm, atât cât putem, cel puțin în clasele I-VIII, că aceștia nu rămân cu nimic pe termen lung și mai târziu se trezesc fără și cea mai minimă cultură generală.

Sunt bibliotecară în mediul urban și încerc să conștientizez în rândul elevilor faptul că, tehnologia ne este folositoare pe parcursul vieții deoarece ea e prezentă peste tot, dar, lectura, de orice fel, va fi pilonul de bază în dezvoltarea personală a fiecăruia dintre noi.

Cu cât vârsta crește, numărul cititorilor tradiționali scade. Așa că nouă bibliotecarilor școlari ne revine o sarcină, nu deloc ușoară, aceea de a face elevii să citească în condițiile în care au la îndemână sursele de informare digitalizată pe lângă multe alte oportunități.

Dacă nu dezvoltăm pasiunea de a citi în clasele primare, oare când se mai poate dezvolta, având un dușman atât de acerb ca internetul?

A fi bibliotecar școlar înseamnă, în primul rând, să iubești cărțile și nu în ultimul rând să iubești oamenii, să știi să comunici cu ei, să știi cum odată intrat într-o bibliotecă să îți dorească să se reîntoarcă chiar și numai pentru o banală informație, știind că acolo găsește cel mai avizat răspuns. Eu cred, că pe lângă îndatoririle profesionale de bibliotecar, această profesie înseamnă mai mult, înseamnă a forma niște mici școlari în posibili viitori cititori, cercetători, inovatori, fără de care nu s-ar putea defini ca profesioniști, fără această umilă deprindere de a păși în această lume agitată din când în când într-o bibliotecă.

În urma experienței și observațiilor acumulate în cei peste 25 de ani de activitate, am observat că, din totalul de cititori ai bibliotecii școlare, numărul cel mai mare de vizite la bibliotecă îl au elevii de vârste mici, care acum descoperă cititul, scrierea și își formează deprinderea de lectură. De aceea este esențial să cultivăm curiozitatea micului cititor, în primii ani de școală. Eu încep prin a-l atrage pe micii cititori cu poezii, povești cu tâlc în format letric. Mesajul pe care vrea să î-l

transmită lectura respectivă este însoțit și de un desen ce îmbie micul cititor să își dea voie la imaginație împreună cu îndemnul de a citi textul de minim 3 ori ce vine să ajute atât în citirea cursivă la clasele I –II,cât și pentru înțelegerea mesajului în urma lecturării acestuia .

De-a lungul timpului mi-am dat seama că eu, ca și bibliotecar, trebuie să fiu atentă la toate mesajele pe care elevii noștri ni le prezintă. Fie că acestea sunt verbale sau non-verbale. Ne confruntăm cu această situație a copiilor cu CES, care de la an la an pare să crească, numeric vorbind. Vin în bibliotecă, sunt curioși ce se întâmplă acolo. Sunt suflete minunate, dacă ai timp să le ascuți, să le înțelegi, atât cât pot ei să se exprime. Ca să se simtă importanți și a-i ajuta în evoluția lor am conceput fișe cu adresabilitate nivelului lor de înțelegere. Textele sunt scurte, scrisul mare, au și un desen în concordanță cu tema textului și nu în ultimul rând ei sunt îndemnați să vină cu tema făcută și lucrările le sunt expuse la un panou amenajat, expres, pentru lucrările lor. Și, da, reușesc să-i aduc la bibliotecă venind din proprie inițiativă și îi simt că vin cu drag.

Vin și cu o situație ce am întâlnit-o nu cu mult timp în urmă . O fetiță de clasa a IV-a, a venit și m-a rugat : „ Doamna, vreau și eu la scăldat „. Am încercat să o conving să ia cartea unde găsea capitolul cu pricina dar nu a vrut în ruptul capului decât ce o interesa: „ La scaldat,, . Atunci mi-a venit ideea să descarc capitolul „La scaldat „, și i- am oferit-o în format lettric, sub formă de broșură. Era foarte fericită. Am avut ulterior bucuria de a îmi cere toți colegii ei broșura „La scaldat,,. Dar am mers mai departe...în fiecare din săptămânile ce au urmat le mai ofeream câte un capitol din „Amintiri din copilărie,, și astfel 16 din cei 21 elevi din clasă au citit în întregime întreaga operă. După părerea multor utilizatori cu care am interacționat și le-am cerut o expertiză proprie asupra experiențelor de cititor, aceștia au evidențiat faptul că un dezavantaj al cărților în format electronic, ar fi lectura greoaie și obositoare. Așa că ... DA, cartea va fi întotdeauna prietena ce îți va fi alături la nevoie.

Ce bucurie, ce satisfacție mai mare poți avea decât aceasta ca, încet cu pași mici, să găsești calea spre sufletul copiilor, spre carte, spre cunoaștere.

UTILIZAREA TEHNOLOGIEI ÎN STIMULAREA INTERESULUI ELEVILOR PENTRU LECTURĂ. EXEMPLE DE BUNE PRACTICI

Cherăscu-Telițoiu Nicoleta
Liceul „Preda Buzescu” – Berbești

Introducere

În era digitală, tehnologia joacă un rol fundamental în schimbările din educație. Unul dintre aspectele esențiale ale procesului educativ este lectura, iar bibliotecile școlare, alături de profesori și bibliotecari, sunt esențiale în ghidarea elevilor către dezvoltarea unei culturi literare solide. Cu toate acestea, într-o lume unde elevii sunt adesea atrași de jocuri video, rețele sociale și internet, stimularea interesului lor pentru lectură devine o provocare. Tehnologia poate fi utilizată eficient pentru a depăși aceste bariere, transformând lectura într-o activitate captivantă și accesibilă.

Dezvoltarea lucrării

1. Utilizarea platformelor digitale

În ultimii ani, numeroase platforme digitale au revoluționat modul în care elevii pot accesa și interacționa cu literatura. Bibliotecile digitale, cum ar fi Google Books, oferă acces gratuit la mii de cărți electronice, permițând elevilor să citească oriunde și oricând. Aceste platforme sunt ideale pentru a încuraja lectura elevilor care nu au acces la cărți fizice sau care preferă să citească pe dispozitive electronice.

Mai mult decât atât, aplicațiile educaționale pot transforma lectura într-o experiență mult mai interactivă. Elevii pot asculta cărți audio în timpul deplasării sau pot crea propriile lor povești, dezvoltându-și imaginația și abilitățile de scriere.

2. Gamificarea lecturii

Un alt mod inovator de a stimula interesul elevilor pentru lectură este prin gamificare. Platformele educaționale care utilizează jocuri pentru a încuraja lectura sunt din ce în ce mai populare. Există platforme educaționale care oferă recompense și provocări pentru a motiva elevii să citească mai mult. De exemplu, elevii pot câștiga puncte sau insigne pe măsură ce citesc cărți, îndeplinesc sarcini și învață noi concepte. Acest tip de abordare combină învățarea cu distracția, făcând lectura mai atractivă.

3. Biblioteci virtuale și cluburi de lectură online

Bibliotecile școlare virtuale sunt un alt exemplu de utilizare eficientă a tehnologiei în educație. Acestea oferă elevilor acces la o gamă largă de resurse, inclusiv cărți electronice, reviste, articole și chiar video-uri educaționale. Pe lângă resursele oferite, bibliotecile virtuale pot organiza cluburi de lectură online, unde elevii pot discuta despre cărțile citite, pot recomanda lecturi și pot învăța să își exprime opiniile în mod critic.

Aceste cluburi de lectură online permit elevilor să colaboreze, să interacționeze și să își împărtășească impresiile despre lecturi într-un cadru virtual. Aceasta nu doar că stimulează lectura, dar și dezvoltă abilități de comunicare și lucru în echipă.

4. Instrumente interactive pentru învățare

Tehnologia poate facilita, de asemenea, învățarea interactivă prin anumite platforme. Aceste instrumente permit crearea de jocuri educaționale sau quizuri pe teme literare, care ajută elevii să își consolideze cunoștințele și să rămână motivați să citească mai mult. În plus, aplicațiile care permit elevilor să își noteze ideile sau să creeze prezentări vizuale despre cărțile citite pot transforma lectura într-o activitate mai activă și mai captivantă.

5. Exemple de bune practici

În multe biblioteci școlare, tehnologia a fost utilizată pentru a îmbunătăți experiența lecturii. De exemplu, au fost implementate platforme de realitate augmentată, care le permit elevilor să exploreze vizual poveștile citite, adăugând un element interactiv și captivant lecturii tradiționale.

De asemenea, aplicațiile educaționale dedicate dezvoltării abilităților de citire sunt tot mai frecvent folosite. Acestea permit elevilor să practice citirea fluentă și înțelegerea textului prin exerciții interactive, adaptate nevoilor fiecărui elev.

În plus, unele biblioteci școlare au introdus proiecte de lectură colaborativă online, unde elevii citesc aceleași cărți și colaborează pentru a crea prezentări digitale sau materiale multimedia, promovând învățarea activă și cooperativă.

Concluzii

Tehnologia reprezintă o resursă valoroasă în stimularea interesului elevilor pentru lectură. Platformele digitale, aplicațiile educaționale și instrumentele interactive nu doar că facilitează accesul la cărți și informații, dar pot transforma lectura într-o experiență mult mai atractivă și

interactivă. În plus, prin integrarea tehnologiei în activitățile de lectură, bibliotecile școlare pot deveni centre de educație dinamică și inovatoare, capabile să atragă elevii către o lume a cunoașterii. Totuși, este important ca utilizarea tehnologiei să fie echilibrată, astfel încât să sprijine și să completeze lectura tradițională, nu să o înlocuiască complet.

Referințe bibliografice

1. Smith, J. (2020). Digital Libraries and the Future of Education. Educational Technology Press.
2. Brown, A. (2019). Gamification in Education: Improving Reading Engagement. Journal of Educational Practices, 34(2), 122-130.

PLAGIATUL ÎN ERA DIGITALĂ. PROVOCĂRI ȘI SOLUȚII.

Ciobanu Alexandra Elena
Colegiul Tehnic ”Mircea cel Bătrân”

Introducere

Plagiatul reprezintă actul de a copia, reproduce sau folosi idile, textele sau orice altă creație intelectuală a altcuiva, fără a oferi credit autorului original. În era digitală plagiatul a devenit mai accesibil ca niciodată, iar odată cu apariția inteligenței artificiale a avut parte de o dezvoltare enormă.

Dacă înainte plagiatul se realiza manual și presupunea copierea manuală din cărți, manuale sau articole și presupunea mult timp și atenție, în era digitală acesta se realizează instantaneu. Însă dacă în trecut plagiatul era destul de greu de depistat și justificat, era digitală ne pune la dispoziție o vastă serie de programe care îl pot depista. În acest context, originalitatea și integritatea academică trebuie promovate ca principii fundamentale, iar educația în acest sens devine esențială pentru combaterea fenomenului.

Impactul tehnologiei asupra plagiatului

Dezvoltarea erei digitale, a internetului și inteligenței artificiale, cât și dezvoltarea acestora reprezintă pentru toată lumea o tentație imensă și presupune o adevărată provocare a momentului. Tinerii și elevii sunt cei care sunt cei mai tentați să utilizeze plagiatul, de cele mai multe ori din surse neconforme, ca urmare a accesului tot mai facil la internet și la o multitudine de resurse care le sunt puse la dispoziție.

Chiar dacă au fost dezvoltate o serie de programe foarte bune de detectare a plagiatului, acesta devine greu de reperat atunci când informațiile sunt preluate cu ajutorul inteligenței artificiale.

Plagiatul în educație și în mediul academic

Plagiatul în educație reprezintă o problemă majoră, deoarece afectează atât procesul de învățare, cât și integritatea academică. Elevii și studenții care copiază fără a înțelege sau prelucra informațiile nu își dezvoltă gândirea critică și creativitatea, ci se bazează pe munca altora.

În plus, plagiatul creează o cultură a superficialității, în care obținerea unei note bune devine mai importantă decât acumularea reală de cunoștințe.

Tehnologia a facilitat accesul rapid la informație, dar și posibilitatea de a copia fără efort.

Totuși, instituțiile de învățământ au început să implementeze softuri anti-plagiat pentru a combate acest fenomen. Pe lângă măsurile tehnice, este esențial ca educația să pună un accent mai mare pe etică și pe învățarea corectă a citării surselor. Doar prin promovarea responsabilității academice și a respectului față de munca intelectuală se poate asigura o educație de calitate și un viitor bazat pe merit.

Etică si responsabilitate în era digitală

Tehnologia oferă oportunități uriase pentru educație, comunicare și inovare, dar, în același timp, ridică provocări legate de drepturile de autor, protecția datelor și veridicitatea informațiilor. Plagiatul, fake news și utilizarea abuzivă a inteligenței artificiale sunt doar câteva dintre problemele care necesită o abordare responsabilă.

Respectarea eticii digitale presupune conștientizarea faptului că orice acțiune online are consecințe. Utilizatorii trebuie să citeze sursele corect, să respecte confidențialitatea datelor și să verifice informațiile înainte de a le distribui. În educație și în mediul profesional, asumarea responsabilității pentru propriul conținut și utilizarea corectă a resurselor digitale contribuie la construirea unui mediu online echitabil și de încredere. În acest context, promovarea unei culturi digitale bazate pe transparență, respect și integritate devine o necesitate pentru societatea modernă.

Soluții pentru prevenirea plagiatului

Prevenirea plagiatului necesită o combinație de educație, tehnologie și politici clare. În primul rând, instituțiile de învățământ ar trebui să promoveze cursuri despre etică academică și metode corecte de citare a surselor. În al doilea rând, utilizarea softurilor anti-plagiat, precum Turnitin sau Copyscape, poate ajuta la detectarea conținutului copiat și descurajarea fraudei intelectuale. De asemenea, profesorii și mentorii trebuie să încurajeze gândirea critică și redactarea originală prin teme și proiecte personalizate, mai greu de copiat. În cele din urmă, crearea unei culturi academice bazate pe onestitate și responsabilitate este esențială pentru reducerea fenomenului plagiatului în educație și cercetare.

Concluzii

Plagiatul rămâne o provocare majoră în era digitală, unde accesul facil la informație poate încuraja copierea, dar și detectarea fraudei. Deși tehnologia a făcut plagiatul mai ușor de comis, soluțiile moderne, precum softurile anti-plagiat și educația etică, joacă un rol esențial în

combaterea acestui fenomen. Promovarea integrității academice, responsabilizarea utilizatorilor și dezvoltarea gândirii critice sunt cheia unei societăți bazate pe merit și respect pentru creația intelectuală.

Deși tehnologia oferă oportunități uriașe pentru educație și inovare, ea vine și cu provocări legate de respectarea drepturilor de autor, responsabilitatea utilizatorilor și menținerea integrității academice și profesionale.

Pentru a combate plagiatul și a promova originalitatea, este necesară o combinație de măsuri: educația despre etică, utilizarea corectă a surselor și implementarea instrumentelor digitale de detectare a plagiatului. Instituțiile de învățământ au un rol esențial în formarea unei culturi a responsabilității, iar fiecare individ trebuie să își asume corect rolul în protejarea valorilor intelectuale.

Într-o lume digitalizată, unde informația circulă rapid, integritatea și gândirea critică trebuie să rămână principii fundamentale. Numai prin conștientizare și responsabilitate putem construi un mediu educațional și profesional bazat pe merit și respect pentru creația intelectuală.

DEZVOLTAREA CREATIVITĂȚII CA ANTIDOT AL PLAGIATULUI

Bibliotecar, Ciocodeică Diana

Liceul de Arte Plastice „Nicolae Tonitza”

ABSTRACT : Abundența de informație existentă în mediul online și incapacitatea omului de a o mai gestiona, a dus la o creștere exponențială a dezinformării și a plagiatului, controlul acestora devenind insuficient, raportat la viteza de propagare a acestei „boli” a epocii.

Plagiatul este o problemă serioasă în mediul academic și profesional, având consecințe negative atât asupra reputației individuale, cât și asupra integrității instituțiilor. Orice intenție de limitare și reducere a acestuia, trebuie să ia în considerare vârstele cele mai fragede, acolo unde neuroplasticitatea are o flexibilitate crescută și repetiția duce la crearea de obiceiuri. Cu alte cuvinte, educația din școala primară și gimnazială, trebuie să prevină și să combată apariția și proliferarea plagiatului, clar definit și delimitat de inspirație.

KEY WORDS : plagiat, creativitate, originalitate, mentalitate de creștere.

O abordare eficientă în realizarea prevenției și combaterii apariției și proliferării plagiatului, în cadrul educației din școala primară și cea gimnazială, este stimularea și dezvoltarea creativității. În continuare, vom analiza modul în care creativitatea poate servi ca antidot împotriva plagiatului.

Înțelegerea creativității

Creativitatea este capacitatea de a genera idei noi și originale. Aceasta presupune gândire critică, asocieri inovative și utilizarea unor perspective diverse în rezolvarea problemelor. În mediul educațional, creativitatea nu doar că îmbunătățește învățarea, dar contribuie și la formarea unei identități academice solide, la definirea unui stil unic, ușor recognoscibil, odată ajuns la maturitate.

Acest stil este precedat în anii de școală de anumite sensibilități, care pot fi și chiar trebuie să fie dezvoltate, acumulări de informație și abilități aflate în creștere. Aceste sensibilități pot fi sesizate în cazul eseurilor, compozițiilor și chiar al poeziilor redactate de elevi, în cadrul școlii generale, dar sunt cu atât mai evidente în școlile și liceele vocaționale. Ca exemplu, multe dintre

lucrările elevilor Liceului de Arte Plastice „Nicolae Tonitza”, pot fi recunoscute și asociate de către profesorii de specialitate, cu autorii lor.



Figura 1. Exerciții de creativitate în sistemul educațional primar spaniol

[Wikimedia Commons]

Desigur, fiecare instituție de învățământ, deține, în funcție de profilul ei, un set de criterii și valori morale, bine definit. În cazul școlilor de arte, în topul acestor valori se află originalitatea, ca produs al creativității și individuării personale, ca ființă unică și ireplicabilă.

Poate că ar fi de bun augur ca, sistemul de învățământ românesc să promoveze și chiar să implementeze creativitatea, ca valoare sine qua non a oricărei instituții educaționale.

Plagiatul și cauzele sale

Există o multitudine de motive care duc la apariția plagiatului, dintre care enumerăm :

- ✚ lipsa de încredere în abilitățile proprii. Uneori, elevii și studenții pot simți că nu au capacitatea de a își exprima propriile idei;
- ✚ presiunea școlară/academică. Termenele limită și așteptările ridicate (în cazul școlarilor, acestea le includ și pe cele ale părinților), pot duce la comportamente de copiere;
- ✚ lipsa de înțelegere a conceptului de originalitate. Mulți nu conștientizează ce înseamnă să fii original în gândire și exprimare.

Strategii pentru dezvoltarea creativității

Câteva dintre strategiile rodnice, în școala generală, pot fi regăsite în rândurile de mai jos:

- ✚ Învățarea prin explorare, unde elevii sunt încurajați să exploreze subiecte din diferite perspective, astfel reușind să formuleze propriile întrebări și să dezvolte proiecte individuale;
- ✚ Ateliere de brainstorming. Sunt create sesiuni interactive, pe durata cărora, participanții pot genera și discuta idei, fără teama de a fi judecați sau evaluați în vreun fel, punându-se accentul pe asocierile libere, degrevate de argumentare logică, aceasta urmând a fi descoperită ulterior;
- ✚ Stimularea gândirii flexibile. Această metodă constă într-o înșiruire de exerciții de „gândire laterală”/„outside the box”, care promovează soluții inovatoare și neconvenționale;
- ✚ Proiecte interdisciplinare. Colaborarea între diverse domenii de studiu, poate aduce o nouă lumină asupra temelor de cercetare și poate inspira gândirea creativă.

Pe lângă toate aceste strategii, general uzitate, există, în cadrul instituțiilor de învățământ vocaționale, un tip specific de metodologie, privind stimularea creativității.

Pedagogia artei [BONTAȘ, 1996], în căutările esenței formării și dezvoltării capacităților de creație ale copiilor și tinerilor, îl citează pe Immanuel Kant. Creația sa constituie o valoare aparte și în științele educației, deoarece, deși Platon, și Aristotel au formulat principii educaționale, anume Kant este primul autor din epoca modernă care a decretat cu claritate necesitatea întemeierii educației pe principii: „Educația și instrucția nu trebuie să fie pur mecanice, ci e necesar să se sprijine pe principii” [KANT, 1992, p. 20], care însă trebuie neapărat să aibă orientare pozitivă: Este necesar „să se stabilească pretutindeni principiile bune și să știm a le face să fie înțelese și admise de copii” [ibidem, p. 69]. Unul dintre aceste principia trebuie, fără doar și poate, să fie, mai ales în era inteligenței artificiale generative, originalitatea.

I. Moraru (1995) indică manifestările personalității creative în condițiile învățării inovative:

- ✚ nivelul componentei intelectuale: gândirea analitică, critică, flexibilă, comutativă, laterală, divergentă, intuiția de predicție, flerul, gândirea decizională implicată în rezolvarea ingenioasă a problemelor, inteligența conceptuală, gândirea creatoare etc.;
- ✚ nivelul componentei afectiv-volitive: pasiunea pentru muncă și creație (pentru munca creativă), temeritatea și curajul în a aborda problemele din perspectiva noului;

🌈 nivelul componentei perceptiv-imaginative: cultivarea inteligenței perceptive, a simțului de a vedea și a surprinde noul, de a-l detecta cu rapiditate și precizie, cultivarea imaginației combinative etc; - nivelul componentei motor-acționale: cultivarea inteligenței motorii, a capacității de a acționa cu perseverență pentru aplicarea ideilor noi, a găsirii modalităților celor mai adecvate și eficiente de transpunere a noului din idee în proiect-program și, de aici, în realitate, în viață, formarea deprinderilor, abilităților și capacităților conceptual-acționale [MORARU, 1995, p. 107, p. 108].

Pentru articolul nostru, este semnificativă definiția dată metodologiilor specifice ELA (elementelor limbajului artistic) – „Tehnologiile ELA reprezintă un sistem de acte educaționale – principii, reguli, metode, procedee, forme – proiectate de gândirea determinativ-reflexivă dinspre teleologie, conținuturi, comunicarea artistică/culturală/științifică, receptare și receptor, subiectul comunicant și sunt orientate către subiectul educat/elevul cititor conform legilor educației, comunicării și principiilor literare” [PÂSLARU, 2001, p. 207] – și sistemul metodologiilor specifice formării/ dezvoltării în anii de școlaritate a cititorului de literatură [ibidem, pp. 207-222].

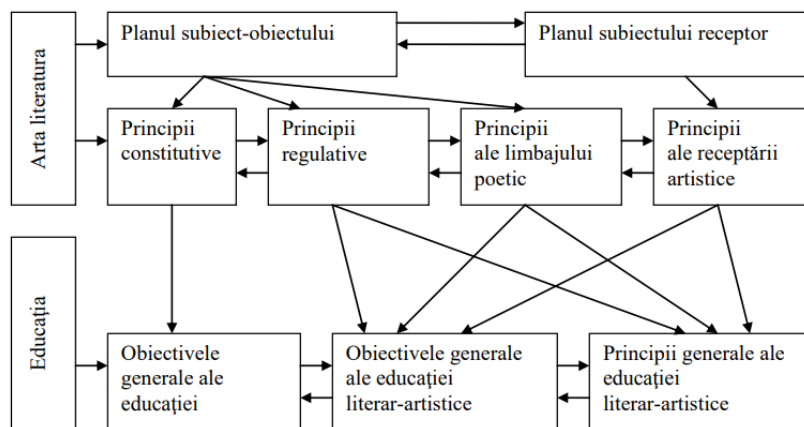


Figura 2. Sistemul principiilor artistice [PÂSLARU, 2001. p110]

Cultivarea unei mentalități de creștere și a spiritului ludic

Promovarea unei mentalități de creștere, în care eroarea este privită ca o oportunitate de învățare, ajută la dezvoltarea încrederii în sine, aceasta încurajând elevii să își exprime ideile fără frica de a fi copiați sau judecați, sporind astfel tendința de a crea.

Mentalitatea de creștere este un concept dezvoltat de psiholoaga Carol Dweck, care se referă la credința că abilitățile și inteligența pot fi dezvoltate prin efort, dedicare și învățare continuă. Aceasta se opune mentalității fixe, care susține că abilitățile sunt în mare măsură imuabile și sunt date prin natura genetică.

Dintre beneficiile mentalității de creștere [DWECK, 2007] enumerăm :

- ✚ Îmbunătățirea performanței. Studiile arată că, oamenii care au o mentalitate de creștere, au tendința de a obține rezultate mai bune în activitățile academice și profesionale, deoarece sunt motivați să învețe și să se adapteze;
- ✚ Rezistența la stres. Aceștia sunt mai bine pregătiți emoțional pentru a face față stresului și presiunii, deoarece își percep provocările, ca pe o parte normală a procesului de învățare;
- ✚ Creativitate și inovație. Mentalitatea de creștere stimulează gândirea creativă, deoarece încurajează explorarea și experimentarea, fără frica de eșec;
- ✚ Relații interumane mai bune. Persoanele cu o mentalitate de creștere sunt adesea mai empaticе și deschise la feedback, fapt care contribuie la construirea unor relații mai solide la locul de muncă sau în mediul academic.



Figura 3. Dezvoltarea creativității prin joc [Wikimedia Commons]

„Orice creație începe cu un spirit ludic”, spune profesorul Dragoș Gheorghiță-Caragiu, de la catedra de Design Ambiental, a Liceului de Arte Plastice „N. Tonitza”. Elevii pot fi încurajați în a se juca, inițial cu idei, cuvinte, diverse moduri de a le combina, pentru ca, mai târziu, să își formeze competențele necesare unei expuneri originale.

Tehnologia și creativitatea

Utilizarea tehnologiei în procesul de învățare poate facilita creativitatea, în ciuda prejudecăților care afirmă contrariul. Platformele de colaborare, aplicațiile de brainstorming și software-ul de creare pot inspira elevii să își dezvolte ideile într-un mod propriu, personal și liber de plagiat.

Concluzii

Dezvoltarea creativității este una dintre principalele pârghii în combaterea plagiatului, prin promovarea originalității și a încrederii în abilitățile proprii. Instituțiile educaționale ar trebui să adopte strategii care încurajează creativitatea, să promoveze o mentalitate de creștere și să integreze tehnologia în procesul de învățare. Astfel putem construi o cultură bazată pe integritate, inovație și respect pentru munca intelectuală.

Bibliografie

1. Wikimedia Commons [online]. Accesat la 26 martie 2025
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>
2. Bontaș, I., *Pedagogie*, București, All Educational SA, 1996.
3. Kant, I., *Tratat de pedagogie. Religia în limitele rațiunii*, Iași, Aurora SRL, 1992
4. Moraru, I. (coord.), *Știința și filosofia creației. Fundamente euristice ale activității de inovare*, București, EDP RA, 1995.
5. Pâslaru, Vl., *Introducere în teoria educației literar-artistice*, Chișinău, Museum, 2001.
6. Dweck, C., *Mindset. The New Psychology of Success*, USA, Random House USA Inc, 2007.
7. Wikimedia Commons [online]. Accesat la 26 martie 2025,
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0>

DETERMINAȚIILE EFICIENȚEI ȘCOLARE

Profesor, Ciontescu Marian,
Școala Gimnazială "Sf. Nicolae"

Având în vedere importanța factorilor de influență în dezvoltarea calității organizațiilor școlare, atât la nivel local, cât și național, se pune un accent deosebit pe rezultatele învățării ca indicator al eficienței școlare, considerând că acest aspect este mai relevant pentru școlile din România și atrăgând astfel atenția asupra altor cercetări calitative.

La scară largă, nu există o combinație simplă de factori care să producă o școală eficientă, iar în ultimii ani în România s-au realizat foarte puține cercetări în acest sens.

Modul în care o școală „ineficientă” își îmbunătățește calitatea poate varia, analiza ineficienței realizându-se prin soluții rapide și studii suplimentare. Fiecare școală este unică, cu propriile caracteristici, influențate de factori precum locația, profilul elevilor, dimensiunea, resursele și, cel mai important, calitatea personalului. La aceasta se adaugă istoria sa specială și organismul de conducere cu influențe naționale.

Performanța școlară nu este probabil să se îmbunătățească semnificativ fără recunoașterea faptului că școlile sunt instituții complexe, guvernate de reguli și furnizoare de educație.

În funcție de caracteristicile școlilor, descriem o serie de factori cheie sau corelații pentru a obține școli eficiente sau pentru a crește calitatea acestora. Acești factori nu trebuie considerați dependenți unii de ceilalți, dar atragem atenția asupra legăturilor dintre ei care pot ajuta la o mai bună înțelegere a mecanismelor de calitate sau îmbunătățire a cadrului educațional.

Determinanții eficienței:

1. Conducere profesională cu abordare participativă.
2. Viziune și obiective comune (colegialitate și colaborare).
3. Mediu de învățare atractiv (atmosferă ordonată, stare de bine).
4. Maximizarea învățării prin focalizare pe procesul didactic.
5. Organizare eficientă.
6. Așteptări ridicate și comunicarea acestora.
7. Consolidare clară și corectă pe fiecare disciplină.
8. Monitorizarea progresului și evaluarea performanțelor elevilor.

9. Împuternicirea elevilor și creșterea stimei de sine.
10. Parteneriat școală-familie prin implicarea părinților.
11. Dezvoltarea personalului școlii prin programe adaptate.

Importanța directorului, a managementului școlar, este unul dintre cei mai determinanți factori. Mai multe cercetări științifice la nivel european concluzionează că este nevoie de leadership profesional pentru a iniția și menține îmbunătățirea școlii.

Conducerea unei școli:

1. Nu se referă doar la calitatea individuală a liderilor, deși aceasta este foarte importantă, ci și la rolul pe care liderii îl joacă, stilul lor de conducere, viziunea și abordările lor privind schimbarea.

Analizând literatura de specialitate în ansamblu, se pare că stiluri de conducere diferite pot fi asociate cu școli eficiente și cu o gamă foarte largă de aspecte ale rolului liderilor în dezvoltarea unui management calitativ în școli.

Nu există un stil de conducere universal valabil pentru toate școlile. Directorii trebuie să găsească stilul și structura care se potrivesc cel mai bine propriei școli. Un studiu din literatura de specialitate relevă că trei caracteristici asociate cu leadership-ul de succes au fost frecvent întâlnite: puterea scopului, implicarea altor angajați în luarea deciziilor și autoritatea profesională în procesele de predare și învățare.

Odată ce personalul a reușit să lucreze împreună pentru eficiență, pentru calitate, rezultatele raportate tind să sugereze importanța consensului și a unității de scop, subliniind echipa de conducere a școlii.

Impactul factorilor de îmbunătățire a școlii și al leadership-ului eficient conduce la schimbări fundamentale în procesul de învățare și evaluare.

2. Școlile sunt mai eficiente când personalul își formează un consens asupra obiectivelor și valorilor școlii și când acest lucru este pus în practică prin consecvență și colaborare în metodele de lucru și luarea deciziilor.

Comunicarea și obiectivele comune sunt identificate ca fiind cruciale pentru toate tipurile de succes în organizațiile școlare și nu numai. Importanța unei viziuni comune și a încurajării unui scop comun este deosebit de relevantă pentru majoritatea școlilor care doresc să își crească calitatea.

Consensul dintre valorile și obiectivele școlii este asociat cu îmbunătățirea rezultatelor educaționale. Unitatea de scop și atitudinea față de învățare și față de elevi reprezintă un mecanism puternic pentru o școală eficientă.

3. Etosul unei școli este determinat parțial de viziunea, valorile și obiectivele personalului și de modul în care aceștia colaborează oferindu-și feedback pozitiv reciproc.

De asemenea, climatul în care elevii lucrează (mediul de învățare) este crucial pentru o atmosferă ordonată, mulți elevi subliniind importanța menținerii unui climat orientat spre învățare. Un mediu atractiv de lucru, atât pentru elevi, cât și pentru profesori, poate avea un efect pozitiv asupra atitudinilor față de școală și asupra performanței școlare.

Mediul fizic al unei școli, printr-o stare bună de întreținere și reparații, conduce la standarde înalte ale condițiilor de muncă, îmbunătățind moralul și descurajând vandalismul.

4. Scopurile principale ale școlilor sunt predarea și învățarea. Aceste activități sunt atât de evidente într-o școală cu un management eficient încât este clar vital ca școlile și profesorii să se concentreze pe calitate.

O școală care se concentrează pe calitate este o școală care se concentrează pe dobândirea de competențe de bază sau orientate spre performanță. Calitatea predării se află în centrul eficienței, aceasta fiind determinată parțial de calitatea cadrelor didactice și, după cum știm, de fluctuația substituenților în școli. Profesorii de calitate nu performează întotdeauna la cel mai înalt nivel, iar stilurile și strategiile de predare sunt factori importanți în progresul elevilor.

O serie de elemente precum organizarea, claritatea scopului, lecțiile structurate, practica adaptativă și strategiile utilizate conduc la ceea ce numim predare orientată pe scop.

5. Profesorii bine organizați resimt efecte pozitive asupra realizărilor și obiectivelor lor. Învățarea eficientă are loc atunci când profesorii explică clar obiectivele lecției de la început și revin la acestea pe parcurs pentru a menține concentrarea. Aceste obiective trebuie să fie legate de studiile anterioare și de aspectele relevante în învățarea elevilor. Se acordă o atenție deosebită predării structurate și intenției de a promova progresul elevilor.

Predarea structurată este unul dintre factorii care a demonstrat convingător că promovează eficiența. Progresul elevilor este sporit atunci când profesorii sunt sensibili la diferențele dintre stilurile de învățare ale elevilor și folosesc strategii adecvate acolo unde este posibil.

6. Așteptările pozitive privind realizările elevilor din partea profesorilor, dar și a părinților, reprezintă una dintre cele mai importante caracteristici ale școlilor eficiente. Totuși, este

necesară prudență în interpretarea relației dintre așteptări și realizări, deoarece procesul poate funcționa și invers.

7. Un element important al predării eficiente este întărirea, fie în termeni de modele de disciplină, fie ca feedback oferit elevilor. O disciplină clară și corectă este asociată cu rezultate mai bune.

Disciplina eficientă presupune menținerea unor reguli clare, corecte și bine înțelese.

Feedback-ul pentru elevi poate fi imediat (sub formă de laudă sau mustrare) sau întârziat (sub formă de recompense sau stimulente).

8. Mecanismele bine stabilite de monitorizare a performanțelor și progresului elevilor, cursurile și programele de îmbunătățire sunt caracteristici importante ale școlilor. Aceste proceduri pot fi formale sau informale, dar contribuie în orice caz la focalizarea pe predare și învățare și joacă un rol în creșterea așteptărilor. Un ingredient important este implicarea activă a directorului în monitorizarea realizărilor și performanțelor elevilor.
9. O constatare din cercetări este că pot exista câștiguri substanțiale atunci când stima de sine a elevilor crește, când aceștia joacă un rol activ în viața școlii și când li se oferă responsabilitate pentru propria învățare.

Relațiile profesor-elev pot fi îmbunătățite în afara clasei. Studiile au arătat că activitățile comune extrașcolare și deschiderea către discuții personale între elevi și profesori au efecte pozitive asupra rezultatelor.

S-au înregistrat efecte pozitive asupra comportamentului elevilor și succesului la examene atunci când li s-a oferit o proporție mare de responsabilitate în mediul școlar, ceea ce transmite încredere în capacitatea elevilor și stabilește standarde de comportament matur.

10. Cercetările arată în general că relațiile de sprijin și cooperare între familie și școală au efecte pozitive.

Rămâne întrebarea dacă un nivel mai ridicat de implicare a părinților are un impact mai dificil, acest lucru însemnând lucruri diferite în contexte diferite, diferențele fiind majore între învățământul primar, gimnazial și liceal.

11. Un motiv bine întemeiat: importanța formării adaptate nevoilor specifice ale persoanei, fiind „parte integrantă a unei educații colaborative”.

PLAGIATUL ÎN ERA DIGITALĂ. PROVOCĂRI ȘI SOLUȚII

Prof. înv. primar, Crețu Ionela
Școala Gimnazială „Sfântul Nicolae”

Era digitală

Internetul a devenit, datorită expansiunii continue a tehnologiei, aparatelor și rețelelor, o sursă indispensabilă de informație și resurse. În prezent, accesul instantaneu la informație este considerat o normă, iar impactul digitalizării este simțit în toate domeniile vieții cotidiene. Deși digitalizarea aduce multe avantaje, cum ar fi îmbunătățirea comunicării și eficienței în activitățile de zi cu zi, există și aspecte mai puțin favorabile (Sowmya & Roja, 2017). De exemplu, una dintre marile provocări pe care le aduce era digitală este riscul de superficialitate în învățare, favorizând uneori obiceiuri dăunătoare (Bremer, 2005; Qureshi et al., 2012), cum ar fi plagiatul. În această lucrare, ne vom concentra asupra implicațiilor acestei realități în domeniul educației, un sector care a fost profund influențat de tehnologie.

Plagiatul

Dicționarul explicativ al limbii române (2009) definește verbul „a plagia” drept: „a-și însuși, a copia total sau parțial ideile, operele etc. cuiva, prezentându-le drept creații personale; a comite un furt literar, artistic sau științific”. Plagiatul este o practică veche, însă, datorită accesibilității și disponibilității resurselor online, a devenit mult mai ușor de realizat și, în unele cazuri, mai greu de detectat. În trecut, plagiatul era o practică destul de limitată, apărând mai ales atunci când studenții aveau acces la cărți fizice sau articole din biblioteci. Astăzi, internetul oferă posibilitatea de a copia informații de pe diverse site-uri, lucrări academice și chiar din surse mai puțin verificate, ceea ce face ca acest fenomen să devină tot mai frecvent (Thomas, 2020).

Plagiatul poate lua mai multe forme, de la copierea directă, intenționată, a unui fragment dintr-o lucrare, la "plasarea" accidentală a ideilor altora fără a le oferi drepturi de autor (Karunarathna et al., 2024). Deși adesea văzut ca o metodă rapidă de a obține un rezultat aparent satisfăcător, plagiatul nu este decât o iluzie a succesului. În realitate, el compromite procesul de învățare, limitând dezvoltarea unor abilități esențiale, cum ar fi gândirea critică și capacitatea de a sintetiza informații proprii (Velmurugan, 2024).

Mediul academic

În mediul academic, fenomenul plagiatului se extinde pe măsură ce tot mai mulți elevi și studenți aleg această cale aparent ușoară. Începând cu școlile primare și până la nivelul universitar, plagiatul reprezintă o reală problemă. Deși este sancționat sever în majoritatea instituțiilor de învățământ (Velmurugan, 2024), plagiatul rămâne un comportament frecvent, cauzat în mare parte de lipsa de educație privind importanța originalității și de presiunea constantă a termenelor limită (Kampa et al., 2024). Astfel, în loc să fie un proces de acumulare a cunoștințelor, educația devine doar o formalitate administrativă, iar munca depusă nu este decât un mijloc de a îndeplini cerințele impuse, fără a pune accent înțelegerea noțiunilor.

Acest fenomen al plagiatului nu doar că afectează performanțele academice ale elevilor, dar are și un impact negativ asupra reputației mediilor educaționale, care, în lipsa unui control eficient al acestui fenomen, își pierd din credibilitate (Jarrah et al., 2023). În loc să învețe să gândească și să creeze, studenții riscă să devină consumatori pasivi de informație, care reproduc, fără a înțelege, idei și concepte preluate de la alții.

Provocări

Una dintre principalele provocări cu care se confruntă cadrele didactice în această eră digitală este dificultatea de a detecta și preveni plagiatul (Bretag, 2013). Înainte de internet, detectarea plagiatului era un proces relativ simplu: căutarea manuală a surselor din biblioteci sau compararea textelor. Însă, astăzi, din cauza volumului imens de informație disponibilă online și a diverselor instrumente care permit manipularea ușoară a textelor, acest proces a devenit semnificativ mai complex (Sozon et al., 2024). În plus, mulți elevi și studenți învață cum să evite detectarea plagiatului prin utilizarea unor tehnici care modifică un pic textele, făcându-le mai greu de recunoscut ca fiind plagate.

În aceste condiții, profesorii nu doar că trebuie să aplice metodele tradiționale de prevenire a plagiatului, dar trebuie să fie și la curent cu cele mai noi instrumente tehnologice disponibile pentru a detecta eventualele abateri.

Soluții

Există mai multe soluții pentru a combate plagiatul în era digitală. În primul rând, un sistem de învățământ mai flexibil, care încurajează gândirea originală, divergentă și explorarea personală a subiectelor, poate reduce motivația de a recurge la plagiat. În loc să se limiteze la teme care presupun doar memorarea și reproducerea de informații, profesorii ar putea crea teme

și proiecte care încurajează cercetarea individuală și gândirea critică, obligând elevii să adâncească subiectele și să le abordeze din perspective proprii. De exemplu, în loc de a cere o simplă descriere a unui concept, un profesor ar putea solicita o reflecție asupra aplicării aceluși concept în viața reală sau în contextul unui proiect personal.

De asemenea, integrarea tehnologiilor, cum ar fi platformele educaționale interactive și programe software de detectare a plagiatului, spre exemplu platforma Turnitin (Chandere et al., 2021), poate contribui semnificativ la prevenirea acestui fenomen. Programele de detectare a plagiatului, care compară lucrările elevilor cu o bază largă de texte și surse online, pot ajuta profesorii să identifice rapid plagiatul și să aplice sancțiuni corespunzătoare.

În plus, integrarea inteligenței artificiale în educație poate contribui la dezvoltarea unor metode de învățare mai eficiente și personalizate, care să răspundă mai bine nevoilor individuale ale elevilor și să prevină obiceiurile de învățare superficiale. Folosirea unor aplicații educaționale care monitorizează progresul și oferă feedback în timp real ar putea ajuta elevii să rămână motivați și să dezvolte abilități de învățare autonome.

Concluzie

În concluzie, plagiatul în era digitală reprezintă o provocare majoră pentru educație, dar și o oportunitate de a regândi și adapta metodele de învățare și de evaluare (Ghențulescu & Nistea, 2023). Este esențial să înțelegem că tehnologia nu este doar un instrument de copiere, ci și un mijloc prin care putem promova gândirea originală și învățarea profundă. Prin implementarea unor soluții adaptate la realitățile actuale și prin educarea tinerelor generații în privința importanței muncii proprii, putem reduce semnificativ fenomenul plagiatului și putem contribui la dezvoltarea unei societăți bazate pe integritate și creativitate.

Bibliografie

- Academia Română. (2009). Dicționarul explicativ al limbii române (ediția a II-a revizuită și adăugită). <http://dexonline.ro>
- Bremer, J. (2005). The internet and children: advantages and disadvantages. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics*, 14(3), 405-428.
- Bretag, T. (2013). Challenges in addressing plagiarism in education. *PLoS Medicine*, 10(12), e1001574. <https://doi.org/10.1371/journal.pmed.1001574>

- Chandere, V., Satish, S., & Lakshminarayanan, R. (2021). Online plagiarism detection tools in the digital age: a review. *Annals of the Romanian Society for Cell Biology*, 25(1), 7110-7119.
- Gheñulescu, R. M., & Nistea, M. D. Învățăm copiind? Provocări etice actuale în educație și cercetare. *LIMBI STRĂINE ȘI COMUNICARE*, 29
- Jarrah, A. M., Wardat, Y., & Fidalgo, P. (2023). Using ChatGPT in academic writing is (not) a form of plagiarism: What does the literature say? *Online Journal of Communication and Media Technologies*, 13(4), e202346. <https://doi.org/10.30935/ojcm/13572>
- Kampa, R. K., Padhan, D. K., Karna, N., & Gouda, J. (2024). Identifying the factors influencing plagiarism in higher education: An evidence-based review of the literature. *Accountability in Research*, 1–16. <https://doi.org/10.1080/08989621.2024.2311212>
- Karunarathna, I., Hapuarachchi, T., Ekanayake, U., & Gunathilake, S. (2024). Research integrity and plagiarism: Best practices for ethical publishing
- Qureshi, M. B. H., Shahzadi, N. K., Iqbal, M. J., & Islam, M. (2012). The Advantages and Barriers of Using Internet in Teaching and Learning. *Language In India*, 12(11).
- Sowmya, S., & Roja, S. (2017). A study on advantages and disadvantages of internet. *International Journal of Academic Research and Development*, 2(6), 358-361.
- Sozon, M., Alkharabsheh, O. H. M., Fong, P. W., & Chuan, S. B. (2024). Cheating and plagiarism in higher education institutions (HEIs): A literature review. *F1000Research*, 13, 788. <https://doi.org/10.12688/f1000research.147140.2>
- Thomas, D. (2020). Academic dishonesty, religious fundamentalism, among students at a religious university. In *International Forum Journal* (Vol. 23, No. 1, pp. 126-138).
- Velmurugan, V. S. (2024). Types and Definitions of Plagiarism: An Overview. *Global Research Journal of Social Sciences and Management*, 02(01), 13–18. <https://doi.org/10.55306/grjssm.2024.210>

„LECTURA ÎN PIJAMALE”- O ACTIVITATE FĂURITĂ DE COPII PENTRU COPII

Prof.înv. primar, Cristache Ileana-Roxana, Școala Gimnazială „Sfântul Nicolae”

Prof.înv. primar, Negru Victoria-Daniela, Școala Gimnazială „Sfântul Nicolae”

Lectura joacă un rol esențial în dezvoltarea cognitivă și emoțională a elevilor, fiind o punte spre cunoaștere, imaginație și empatie. Într-o eră în care tehnologia domină viața de zi cu zi, profesorii au oportunitatea de a valorifica resursele digitale pentru a transforma lectura într-o activitate captivantă și atractivă. Un exemplu concret de bună practică în acest sens este activitatea **„Lectura în pijamale”**, desfășurată în cadrul orelor de limba și literatura română, la nivelul claselor a III-a și a IV-a, o activitate inedită cu și pentru copii, înfirișată din propunerile creative ale copiilor.

„Lectura în pijamale” este un concept inovator ce îmbină confortul și plăcerea lecturii cu utilizarea tehnologiei. Elevii sunt invitați să își aducă la școală, pentru desfășurarea acestei activități, pijamale (de schimb), păturică, papuci de casă, un plus și, bineînțeles, o carte de lectură. Se formează, astfel, o atmosferă relaxantă, similară celei de acasă, care le permite să se concentreze mai bine asupra lecturii. În cadrul acestei activități, lectura este inițiată prin

intermediul unui videoproiector, oferindu-le elevilor posibilitatea de a viziona povești ilustrate, de a asculta lectura narată sau de a urmări adaptări animate ale textelor literare.

Multiple dimensiuni ale activității „Lectura în pijamale”

Această activitate nu doar că facilitează accesul la lectură prin metode interactive, ci aduce și alte beneficii, abordând lectura din perspective variate:

- ❖ *Dimensiunea socială* – Copiii împărtășesc impresii despre poveștile vizionate sau citite, dezvoltându-și astfel abilitățile de comunicare și argumentare. De asemenea, lectura în grup consolidează relațiile de colegialitate și promovează spiritul de echipă.
- ❖ *Dimensiunea afectivă și emoțională* – Atmosfera creată de pijamale și luminile difuze transformă lectura într-o experiență asociată cu confortul și siguranța,

ceea ce sporește implicarea emoțională a copiilor în povești.

- ❖ *Dimensiunea ludică* – Elevii nu percep lectura ca pe o obligație școlară, ci ca pe o activitate distractivă. Acest aspect contribuie la formarea unei atitudini pozitive față de citit și la transformarea lecturii într-un obicei plăcut.
- ❖ *Dimensiunea tehnologică* – Utilizarea videoproiectorului, a audiobook-urilor sau a platformelor interactive stimulează interesul elevilor și facilitează înțelegerea textelor prin asocierea acestora cu imagini și sunete.
- ❖ *Dimensiunea creativă* – După fiecare sesiune de „**Lectura în pijamale**”, elevii pot fi încurajați să-și exprime gândurile și emoțiile prin desene, benzi desenate sau povești proprii inspirate de cele citite, folosind aplicații digitale precum Book Creator sau Storyjumper. Tehnologia ca suport pentru lectură

În cadrul activității „**Lectura în pijamale**”, tehnologia este utilizată în mod strategic pentru a îmbunătăți experiența de lectură a elevilor:

- ❖ *Proiectarea textelor pe ecran mare* – Copiii pot urmări ilustrațiile și textul simultan, ceea ce facilitează înțelegerea și interpretarea mesajului transmis.
- ❖ *Utilizarea audiobook-urilor* – Ascultarea poveștilor citite expresiv îi ajută pe elevi să-și îmbunătățească intonația și ritmul lecturii proprii.

Importanța lecturii în dezvoltarea elevilor

Lectura joacă un rol fundamental în formarea competențelor cognitive și emoționale ale copiilor. Prin intermediul activităților interactive, elevii își îmbunătățesc:

- ❖ *Capacitatea de concentrare și atenție* – Lectura regulată îi ajută pe copii să își dezvolte abilitatea de a rămâne focalizați pentru perioade mai lungi de timp.
- Vocabularul și abilitatea de exprimare* – Expunerea constantă la texte diverse le îmbogățește limbajul și le oferă modele de exprimare corectă.
- ❖ *Empatia și înțelegerea emoțională* – Prin povești, copiii învață să se pună în locul personajelor, dezvoltându-și astfel empatia și inteligența emoțională. În special, poveștile care prezintă personaje confruntate cu diverse provocări sau dileme morale le oferă elevilor oportunitatea de a reflecta asupra propriilor emoții și de a-și dezvolta capacitatea de a înțelege sentimentele celorlalți. În cadrul activității „**Lectura în pijamale**”, utilizarea tehnologiei pentru a reda expresiile vocale și

vizuale ale personajelor prin audiobook-uri sau animații amplifică impactul emoțional al poveștilor. Elevii pot fi încurajați să discute despre trăirile personajelor, să le interpreteze reacțiile și să exprime propriile emoții în contexte similare. Astfel, lectura devine un instrument esențial în dezvoltarea inteligenței emoționale și a abilității de a relaționa armonios cu ceilalți.

Exemple de bune practici în stimularea lecturii prin tehnologie

Pe lângă „**Lectura în pijamale**”, alte metode inovatoare care pot fi aplicate pentru stimularea interesului pentru lectură includ:

- ❖ *Cluburi de lectură online* – Elevii pot participa la discuții pe platforme digitale unde își împărtășesc impresiile despre cărțile citite.
- ❖ *Jocuri educaționale bazate pe lectură* – Platforme precum Kahoot! sau Quizziz pot transforma învățarea într-o competiție distractivă.
- ❖ *Crearea de povești digitale* – Elevii pot folosi aplicații precum Book Creator pentru a-și scrie și ilustra propriile povești, dezvoltându-și astfel creativitatea și abilitățile narative.

Integrarea tehnologiei în lectură nu doar că face procesul mai atractiv pentru elevi, ci contribuie și la dezvoltarea unor competențe esențiale pentru viitor. Activități precum „**Lectura în pijamale**” demonstrează că, printr-o abordare creativă și inovatoare, lectura poate deveni o experiență captivantă și memorabilă. Profesorii joacă un rol crucial în valorificarea acestor resurse pentru a stimula interesul elevilor pentru cărți și pentru a transforma lectura într-un obicei de viață. Bibliografie

1. Aanei, G., & Irimia, V.-C. (2003). *Literatura pentru copii: Accepțiuni moderne*. Editura Aramis.
2. Edict. (n.d.). *Modalități de stimulare a interesului pentru lectură*. Retrieved from <https://edict.ro/modalitati-de-stimulare-a-interesului-pentru-lectura>
3. Kinderpedia. (n.d.). *Five ways teachers can support students' emotional development*. Retrieved from <https://www.kinderpedia.co/en/school-and-nurseries-resources/blog/news/five-ways-teachers-can-support-students-emotional-development>

PLAGIATUL ÎN EDUCAȚIE: O PROVOCARE CONTEMPORANĂ ȘI SOLUȚIILE PENTRU UN ÎNVĂȚĂMÂNT AUTENTIC

Profesor, Damian Anca-Mihaela
Colegiul Național „Gheorghe Șincai”

Plagiatul reprezintă una dintre cele mai mari provocări ale sistemului educațional în era digitală, unde accesul rapid la informații facilitează copierea neautorizată. Cu toate că instituțiile de învățământ implementează reguli de etică, definiția plagiatului și severitatea sancțiunilor variază semnificativ. De aceea, este esențial să analizăm cauzele fenomenului, precum și soluțiile pentru combaterea acestuia.

Unul dintre principalele obstacole în prevenirea plagiatului este percepția diferită a elevilor și studenților asupra proprietății intelectuale. Generația actuală de elevi, crescuți într-un mediu dominat de internet, consideră adesea că informațiile disponibile online sunt resurse comune, fără a necesita citare. De asemenea, tehnologiile digitale, precum motoarele de căutare, rețelele sociale și platformele colaborative, contribuie la confuzia dintre ceea ce este proprietate intelectuală și ceea ce este accesibil public.

Un alt aspect problematic este utilizarea software-urilor de detectare a plagiatului, precum **Sistemul Integrat de Detectare a Plagiatului (SIDP)** – utilizat de Ministerul Educației pentru verificarea lucrărilor academice, inclusiv tezele de doctorat, dar și alte software-uri, de exemplu: **Turnitin, StrikePlagiarism, PlagScan, Grammarly (Premium)** sau **Copyscape**.

Deși acestea identifică potriviri textuale, nu pot distinge între intenția deliberată de a fura conținut și greșelile de citare accidentale. Aplicarea rigidă a acestor tehnologii poate crea o atmosferă de neîncredere între profesori și elevi, transformând procesul educațional într-o vânătoare de vinovați.

Pe lângă accesibilitatea informațiilor digitale, există și alte motive pentru care elevii recurg la plagiat. Printre acestea se numără presiunea notelor, lipsa de timp, neînțelegerea regulilor de citare sau lipsa unei motivații reale pentru subiectul studiat. De multe ori, temele atribuite nu sunt percepute ca fiind relevante sau interesante, determinând elevii să caute soluții rapide pentru a le finaliza.

O abordare eficientă în combaterea plagiatului trebuie să combine utilizarea tehnologiei informației și comunicării cu strategii educaționale proactive. Printre soluțiile propuse se numără:

1. Educația despre plagiat – Este esențial ca elevii să fie instruiți cu privire la ce înseamnă plagiatul, cum să citeze corect sursele și care sunt consecințele acestuia.
2. Modificarea modului de evaluare – Temele tradiționale pot fi înlocuite cu proiecte creative, prezentări multimedia sau eseuri reflexive, care încurajează gândirea critică și originalitatea.
3. Utilizarea tehnologiei în mod constructiv – Profesorii pot integra instrumente precum bloguri și platforme colaborative care promovează crearea originală de conținut.
4. Revizuirea periodică a lucrărilor – Crearea unor etape intermediare pentru verificarea progresului poate descuraja plagiatul și permite intervenții educative timpurii.
5. Introducerea unor exerciții practice de parafrază și citare – Profesorii pot introduce exerciții regulate de parafrază și citare corectă, astfel încât elevii să învețe practic cum să utilizeze sursele într-un mod etic.
6. Crearea unui sistem de verificare în etape – În loc să fie evaluate doar lucrările finale, profesorii pot solicita schițe, planuri și ciorne, ceea ce reduce tentația de a copia și permite ghidarea progresivă a elevilor.
7. Colaborarea cu bibliotecile școlare – Elevii pot participa la ateliere organizate de bibliotecari și profesorii documentariști despre cum să caute, să selecteze și să utilizeze corect informațiile din surse academice.
8. Aplicarea unor sancțiuni educative – În loc de pedepse drastice, elevii ar putea fi obligați să refacă lucrările și să participe la sesiuni despre etica academică, astfel încât să învețe din greșeli.
9. Utilizarea unor aplicații educaționale locale – Școlile din România pot implementa platforme interactive, precum manuale digitale sau bibliotecile online, pentru a încuraja utilizarea corectă a surselor disponibile.

Plagiatul în era digitală nu poate fi combătut doar prin sancțiuni, ci printr-o schimbare de paradigmă în strânsă legătură cu modul în care este predată redactarea corectă, onestă. Profesorii trebuie să devină ghizi în dezvoltarea competențelor de cercetare și scriere autentică, adaptându-se noilor realități digitale. Numai printr-o abordare echilibrată putem forma generații de studenți responsabili, capabili să contribuie în mod original la cunoaștere.

Resurse web

https://tugofweb.com/wp-content/uploads/2020/02/blaga_zelia_etica.pdf [accesat la data de 22.03. 2025]

Bibliografie:

Coman, M. (2018). *Etica academică și plagiatul în mediul universitar*. Editura Universității din București.

Pecorari, D. (2015). *Academic writing and plagiarism: A linguistic analysis*. Bloomsbury Publishing.



Imagine generată AI

LECTURA – ÎNAPOI ÎN VIITOR

Bibliotecar, Dănilă Georgiana-Iris,
Colegiul Tehnic de Poștă și Telecomunicații „Gh. Airinei”, București

Evenimentele ultimilor ani par desprinse dintr-un scenariu distopic. Fie că ne gândim la „1984” a lui Orwell, la „Minunata lume nouă” a lui Huxley sau la „Diavolul este politic corect” a ieromonahului Savatie Baștovoi, realitatea depășește romanele. Ritmul acesta înnebunitor, de carusel scăpat de sub control, care ne-a devenit mod de viață, a ajuns să fie considerat normalitate. Sclavi, în egală măsură, de nevoie, dar și de bunăvoie, ai unei morți accelerate și dureroase pe care o numim impropriu viață, încremeniți într-o alergare fără sens, ajungem să ne căutăm și să ne imaginăm odihna ca pe ceva la fel de agitat, la fel de nebunesc și de haotic. Înghesuim în rarele momente neocupate de muncă sau cumpărături, o lungă listă de „remedii”, astfel încât nici mintea și nici sufletul să nu aibă răgazul necesar pentru a gândi și pentru a simți și sfârșim epuizați fizic și psihic, ajungând prin spitale și sanatorii, ori găsind „refugiu” în lene, delăsare, abandon, dezinteres, neimplicare și multe altele. Acceptăm cuminiți să fim programați, îndrumați și ghidați: prin mass-media, prin politică, prin „life-coacheri”, prin prezicătoare și astrologi și, mai nou, de către inteligența artificială, într-o realitate a omului prin venele căruia nu mai circulă sânge, ci internet și a cărui inimă bate în ritmul cu care degetul dă scroll ecranului telefonului.

În mijlocul acestui tumult, bulversați de această societate în care axele sistemului de valori s-au frânt și s-au amestecat, punând alături geniul și non-valoarea, așezând efortul susținut alături de impostură, se află copiii și tinerii noștri: o explozie de emoții, de energii, de căutări, de întrebări și încercări. Dincolo de orice altceva, îmi doresc să fie iubiți și acceptați așa cum sunt, să fie înțeleși; dar mai ales îmi doresc *să simtă* această iubire, acceptare, înțelegere, să o perceapă efectiv și nu doar la nivel declarativ. Prizonieri ai unui sistem de învățământ care nu doar că nu le oferă perspective de viitor, ci îi și constrânge să parcurgă o programă obositoare, într-un ritm impropriu și prin metode neatractive, uneori cu o mulțime de informații lipsite de importanță sau neadaptate realității, se simt prinși sub tăvălugul unui standard de evaluare care tinde să niveleze și să uniformizeze totul, în loc să încurajeze originalitatea. Rolul nostru, al adulților care-i formează, este acela de a fi alături de ei, de a-i asculta, de a-i încuraja să-și manifeste unicitatea și creativitatea. Iar bibliotecarul este cel care, în liniștea dintre rafturile pline cu cărți, le oferă întreaga

sa atenție, activă și constructivă și le asigură astfel copiilor și tinerilor posibilitatea de a explora, de a experimenta și de a se exprima liber.

„Trecutul este prezentul asfințit. Prezentul este o frântură din viitor. Viitorul este parte din veșnicie!”. spunea profesorul și scriitorul Cornel Constantin Ciomâzgă. Tinerii trăiesc într-un timp continuu: ei sunt în același moment în trecut, în prezent și în viitor, dorind să transpună în realitatea de acum, frânturi ale imaginației din copilăria de ieri, cu tehnologia de mâine. În mintea lor totul este în mișcare, totul se transformă, astfel că metodele clasice de predare/învățare, bazate pe statică și pasivitate, îi dezamăgesc, îi lasă indiferenți ori îi plictisesc. Tehnologia actuală răspunde mult mai bine necesităților lor, pentru că în spațiul electronic pot fi mai receptivi și mai creativi în același timp. Dacă mulți dintre ei se simt pierduți în fața unei coli albe de hârtie, în fața unui computer, ori smart-phone devin adevărați magicieni. Iar biblioteca trebuie să devină acel spațiu miraculos, în care coala albă și nenumăratele coli așternute cu cuvinte îmbrățișate de copertile cărților să le devină prietene și să le ofere cu adevărat și în profunzime ceea ce tehnologia oferă numai aparent, superficial și fără substanță. De ce biblioteca? Pentru că, potrivit definiției din IFLA School Library Manifesto– Manifestul Bibliotecilor Școlare (2021), „Biblioteca școlară înzestrează elevii cu abilități de învățare pe tot parcursul vieții și le dezvoltă imaginația, dându-le posibilitatea de a trăi ca niște cetățeni responsabili. [...] Ea este „un spațiu de învățare fizic și digital unde cititul, investigarea, cercetarea, gândirea, imaginația și creativitatea sunt esențiale pentru călătoria elevilor, de la informație la cunoaștere și către dezvoltarea lor personală, socială și culturală.”

Aceste aspecte sunt cu succes transpuse în practică în cadrul Bibliotecii școlare a Colegiului Tehnic de Poștă și Telecomunicații „Gh. Airinei”. Depășind de mult conceptul clasic de simplă sală de lectură, aceasta este un spațiu cald și prietenos pentru învățare formală și un pivot central al activităților non-formale, fiind mai degrabă un mic centru cultural-artistic, un „maker space” și totodată un „safe space for learning” în cadrul căruia derulăm activități menite să dezvolte aspectele cognitive (auto-conștientizarea și auto-reflecția, gândirea flexibilă), comportamentale (identificarea și gestionarea impulsurilor și emoțiilor, comunicarea eficientă) și sociale (înțelegere și empatie, colaborare și cooperare, evitarea sau soluționarea crizelor și conflictelor).

Aceste activități îmbină învățarea informală și non-formală cu creativitatea, cu socializarea și lucrul în echipă, cu argumentarea și documentarea, pentru că împreună (bibliotecar și elevi)

discutăm pe diverse subiecte, ne informăm și căutăm curiozități sau noțiuni mai puțin cunoscute despre ele, luăm decizii pe care le motivăm, oferim feedback constructiv.

O strategie utilizată cu succes în cadrul bibliotecii noastre este cea a interacțiunii prin joc, prin care se urmărește dezvoltarea abilităților de comunicare, de înțelegere și explorare a textului și a operelor literare. Abordarea este flexibilă și variază în funcție de mai mulți factori, printre care: numărul de elevi care participă la activitate, profilul clasei din care fac parte (elevii de la profil sportiv sunt interesați de alte subiecte decât cei de la tehnic sau cei de la științe ale naturii), vârstă, abilități de comunicare, dispoziția de moment, gradul de interes manifestat, context, etc. Multe din activități pornesc de la o idee și, potrivit metodei bulgărelui de zăpadă, ajung să se rostogolească și să se dezvolte într-un mod nebanuit inițial, în funcție de reacțiile și implicarea participanților.

Fie că este vorba despre „zarurile povestitoare”, „caruselul cuvintelor”, „eu și valorile mele” sau alte tipuri de jocuri, aceste exerciții reprezintă o gimnastică a minții, fiind în același timp o „autostradă cu dublu sens” dinspre și către lumea cărților, prin care este stimulată lectura și dorința de a lărgi orizontul cunoștințelor. Ele sunt în același timp atât o formă subtilă și discretă de a-i ajuta pe elevii să identifice, să recunoască și să exprime nevoia de informare („nu credeam că Păunescu a scris atât de multe poezii frumoase”, „habar n-aveam că versurile acestei melodii îi aparțin lui Nichita Stănescu”, „nu știam că *Ușor cu pianul pe scări* este titlul unui volum de Marin Sorescu, credeam că e doar o expresie”), cât și o metodă de a dezvolta creativitatea și interacțiunea („mă așteptam ca activitatea asta să fie extrem de plictisitoare, dar a fost atât de interesantă!”).

Avem nevoie de o întoarcere la firesc, la simplitate, o revenire la rădăcini. Întoarcerea aceasta, departe de a fi o involuție, este revenirea la primordial, este redescoperirea unei vieți golită de complicații inutile și de false greutăți, o scuturare de lipsa de sens în care ne zbatem. Redescoperind literatura și bucuria lecturii tinerii au demonstrat încă o dată că aceasta a fost, este și va rămâne mereu un refugiu și un spațiu al dezvoltării personale, o prezență continuă și constantă care străbate timpurile, căci întoarcerea către lectură a reprezentat și revenirea către viitorul de care se îndepărtaseră, iar Biblioteca s-a transformat dintr-un spațiu în care vii doar în grabă sau de nevoie, în „*locul în care abia aștepti să te întorci*”, care se integrează firesc în activitățile cotidiene și pe care îți face plăcere să-l frecventezi.

BUNE PRACTICI ÎN PROMOVAREA LECTURII PRIN INTERMEDIUL RESURSELOR AUDIOVIZUALE: „CARTE VERSUS FILM” LECȚIE DEMONSTRATIVĂ LA NIVELUL MUNICIPIULUI BUCUREȘTI

Profesor, Gobeajă Monica-Teodora
Liceul Teoretic „Lucian Blaga”, sector 2, București

Multe opere literare sunt percepute de elevi ca fiind dificile sau inaccesibile. Filmul poate fi un punct de plecare, oferind o introducere atractivă în universul narativ al unei cărți. De exemplu, vizionarea unei secvențe esențiale dintr-o adaptare cinematografică, precum scena tăierii salcâmului din *Moromeții*, poate stimula curiozitatea elevilor și dorința de a descoperi detaliile originale din textul scris.

Filmele transmit emoții puternice prin jocul actorilor, muzică și imagini. Aceste elemente pot ajuta elevii să se conecteze mai profund cu povestea și să dezvolte empatie față de personaje, ceea ce îi poate motiva să exploreze mai multe detalii în romanul original. Activități precum analiza diferențelor dintre carte și film dezvoltă gândirea critică și capacitatea de interpretare a elevilor.

Elevii pot fi mai ușor atrași către lectură dacă sunt expuși la filme bazate pe cărți care abordează teme actuale și relevante pentru vârsta lor. De exemplu, adaptări precum *Harry Potter*, *Jocurile Foamei* sau *Divergent* au stârnit interesul pentru lectura romanelor originale în rândul adolescenților.

Lecție demonstrativă: „Carte versus Film” Proiect de activitate în

C.D.I.

Unitatea de învățământ: Liceul Teoretic „Lucian Blaga” București

Locația: Centrul de Documentare și Informare

Profesor documentarist: Gobeajă Monica Teodora **Clasa:**

Grup format din elevi ai claselor a XI-a și a XII-a **Data:**

13.03.2025

Activitatea: Carte versus film **Tipul lecției:** Activitate

pedagogică **Competențe generale**

- Formarea și dezvoltarea preocupărilor literare pentru generația actuală;

- Educarea intelectuală și estetică a elevilor prin participarea la activități școlare și extrașcolare;
- Dobândirea unor metode de a învăța și a stăpâni informația;
- Explorarea abilităților de relaționare cu ceilalți.

Competențe specifice

- Identificarea locurilor din care informația poate fi obținută (C.D.I.);
- Înțelegerea modului în care este structurată informația / tipuri de documente;
- Dezvoltarea capacităților de lectură – explorare a unui document;
- Cunoașterea unor tehnici de muncă în echipă;
- Prezentarea/comunicarea produsului final.

Obiective operaționale

- Dezvoltarea gândirii critice și creativității;
- Încurajarea și stimularea interesului elevilor pentru lectură;
- Dezvoltarea abilităților de comunicare și colaborare;
- Dezvoltarea de competențe informaționale și documentare ale elevilor.

Desfășurarea activității (46 min.)

Moment organizatoric (10 min.)

- Pregătirea materialelor necesare pentru lecție;
- Crearea unui climat socio-afectiv favorabil desfășurării lecției;
- Exercițiu de spargere a gheții (*Ice breaking*): elevii vor primi citate despre cărți, pe care le vor interpreta.

Anunțarea titlului și a obiectivelor (2 min.)

- Elevilor li se prezintă scopul activității și finalitatea acesteia.

Etapele activității (34 min.)

- 1. Ascultarea unui fragment din romanul *Moromeții* (10 min.)**
 - Elevii vor asculta fragmentul despre tăierea salcâmului, citit de un coleg.
- 2. Vizionarea secvenței tăierii salcâmului din film (6 min.)**
 - Se vor solicita și oferi explicații pe marginea secvenței vizionate.
- 3. Analiză individuală (3 min.) Elevii vor răspunde la cerințele fișelor de lucru (pro sau contra lecturii vs. ecranizării).**
- 4. Activitate de grup: realizarea unui poster (15 min.)**
 - Elevii vor fi împărțiți în grupe și vor realiza un poster pe tema analizată.

- Urmează o dezbatere și concluzia finală.

Modalități de evaluare / debriefing (4 min.)

- Feedback realizat printr-o fișă de lucru;
- Discuție deschisă despre activitatea desfășurată în C.D.I.

Filmul nu trebuie privit ca un substitut al lecturii, ci ca un mijloc de a stimula interesul pentru cărți. Activitățile educaționale care combină cele două forme de artă pot contribui la formarea unor cititori reflexivi și pasionați, dezvoltând în același timp competențe critice și analitice.

Referințe bibliografice

Preda, M. (2006). *Moromeții*. București: Editura Cartex Serv.

YouTube. (2025). *Moromeții - Tăierea salcâmului*. Retrieved from <https://youtu.be/NHaNm-Acmx8?si=dbqG2KNaYeGnYzsx>



Foto preluat: bookaholic.ro

BIBLIOTECA DE BENZI DESENATE „EUROPEAN SCHOOL OF COMICS”

Exemplu pentru organizarea unei biblioteci cu benzi desenate

Grăjdeanu I. Mihai

Autor, profesor, formator de benzi desenate
Fondator CEF-BD „European School of Comics”
sub egida Muzeului Național al Literaturii Române



Organizarea unei biblioteci cu benzi desenate reprezintă un proces complex, dar esențial pentru a oferi cititorilor de toate varstele accesul la un întreg univers. Banda desenată este recunoscută drept cea de-a noua artă vizuală, care combină imaginea și textul pentru a transmite mesaje puternice. După cum afirma profesorul universității din Paris 1 Sorbonna, Pierre Fresnault-Deruelle, „banda desenată este în egală măsură desen și literatură”, subliniind astfel importanța sa atât ca expresie vizuală, cât și ca modalitate narativă.

Biblioteca Centrului de Educație și Formare prin Benzi Desenate (C.E.F-B.D.) „European School of Comics”, aflată sub egida Muzeului Național al Literaturii Române, oferă un exemplu de organizare a unei astfel de colecții, incluzând publicații de benzi desenate în mai



multe limbi și acoperind o varietate largă de stiluri și genuri. **Principiile generale ale organizării**

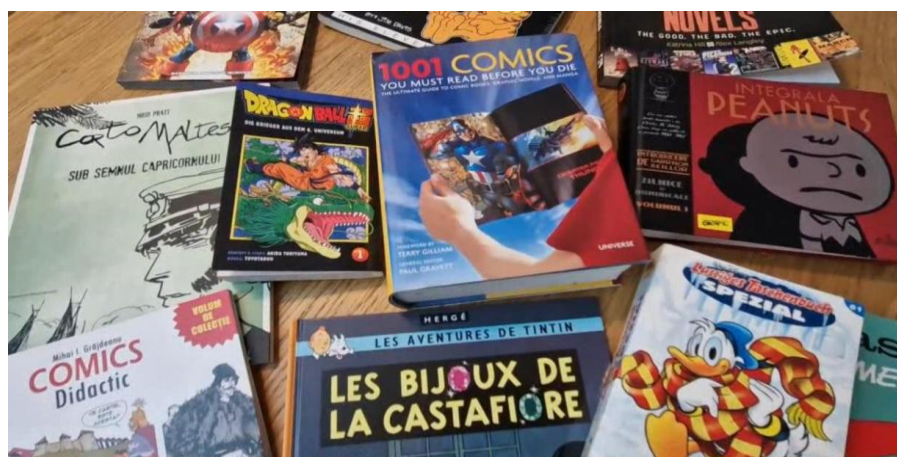
Pentru a asigura accesibilitatea și utilitatea bibliotecii, colecțiile sunt organizate logic și intuitiv. În primul rând, benzile desenate sunt grupate în funcție de limbă, având secțiuni dedicate volumelor în română, franceză, germană, italiană, spaniolă și alte limbi. Aceasta le oferă cititorilor posibilitatea de a identifica rapid titlurile dorite în limba preferată, dar și de a se familiariza cu o nouă limbă prin intermediul lecturii benzilor desenate.

Un alt criteriu de organizare este categoria de vârstă. Astfel, la biblioteca CEF-BD benzile desenate sunt grupate pentru copii, adolescenți și adulți, fiecare secțiune este organizată corespunzător pentru a ajuta cititorii să aleagă titlurile potrivite.

Clasificarea pe genuri și stiluri

Biblioteca include o diversitate de stiluri și genuri, organizate în categorii specifice:

- **Albume de benzi desenate** – specific spațiului francofon, colecții de povești BD (TinTin, Spirou)
- **Romane grafice** – lucrări mai ample, cu narațiuni complexe și adesea teme profunde (Maus, B.D. Historia)



- **Reviste de benzi desenate** – publicații periodice, incluzând serii consacrate (Rahan, Comics Didactic).
- **Manga** – benzi desenate japoneze, organizate atât pe vârste, cât și pe genuri.
- **Volume de benzi desenate** (almanahuri)



Subdiviziuni tematice

Pentru o accesibilitate sporită, benzile desenate sunt organizate tematic, astfel încât cititorii să poată alege rapid benzi desenate relevante pentru interesele lor:

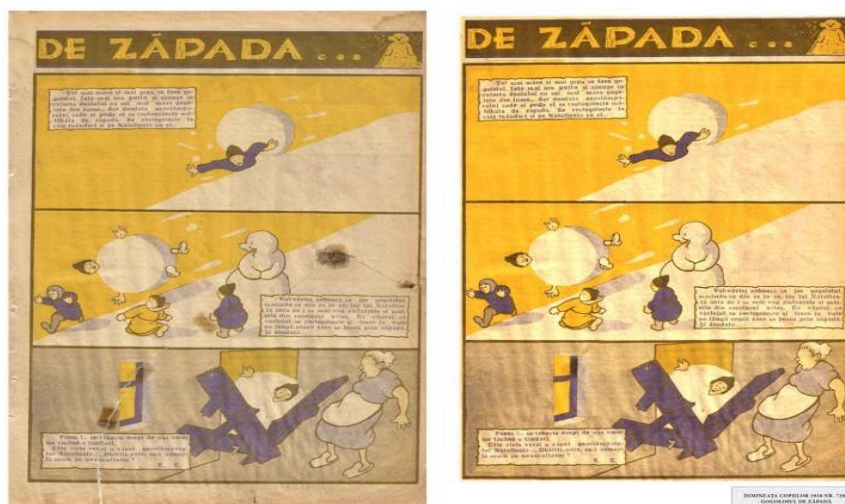
- **Benzi desenate educative** – materiale didactice sau explicative, utilizate în scop pedagogic.
- **Benzi desenate sociale** – lucrări care abordează probleme sociale, culturale sau de actualitate.
- **Adaptari literare** – reinterpretări ale unor opere clasice din literatura universală.
- **Benzi desenate istorice** – povești care prezintă evenimente istorice și personalități importante.
- **Ficțiune și fantastic** – serii inspirate din mitologie, science-fiction, fantasy sau aventură.
- **Povești inspirate din realitate** – narațiuni bazate pe experiențe autentice, având mesaje educative sau morale.

Funcționalitatea bibliotecii

Biblioteca funcționează ca un spațiu interactiv, integrat în sala „Ceainărie” a Muzeului Național al Literaturii Române (Str. Nicolae Crețulescu, nr. 8). Acest aspect creează un mediu relaxant și prietenos, unde cititorii pot explora benzile desenate într-o atmosferă plăcută. De asemenea, sunt organizate evenimente periodice, precum ateliere de benzi desenate, sesiuni de lectură interactivă și întâlniri cu autori.

Biblioteca fizică și digitală

Biblioteca nu este doar un spațiu fizic, ci și un centru de documentare digital. Toate publicațiile sunt catalogate, facilitând căutarea rapidă a titlurilor. De asemenea, biblioteca include o secțiune digitală, unde sunt disponibile publicații de benzi desenate scanate, care pot fi solicitate pentru cercetare (Laboratorul CEF-BD) prin email la adresa educatiebd@gmail.com. Această componentă digitală permite accesul la colecții rare sau greu accesibile, sprijinind astfel cercetătorii (Cutezătorii și alte publicații vechi).



Restaurarea digitală a benzilor desenate

Un aspect important al arhivării digitale în cadrul bibliotecii este restaurarea paginilor de benzi desenate vechi de peste 50 de ani. Aceste lucrări pot prezenta semne de deteriorare, cum ar fi pete, decolorări sau pagini deteriorate. Procesul de restaurare digitală implică scanarea la o rezoluție înaltă, curățarea defectelor vizuale și reechilibrarea culorilor pentru a readuce banda desenată la forma sa originală, păstrând în același timp autenticitatea sa artistică.



Selectarea atentă a colecțiilor

Un aspect esențial în organizarea unei biblioteci de benzi desenate este atenția acordată conținutului promovat. Biblioteca trebuie să aibă un proces riguros de selecție, evitând titlurile cu tentă excesiv de violentă sau cu conotații sexuale nepotrivite pentru minori. Fiecare lucrare este analizată pentru a se asigura că este adecvată publicului căruia i se adresează, promovând valori educative, culturale și artistice.



Prin această abordare sistematică, biblioteca Centrului de Educație și Formare prin Benzi Desenate reușește să ofere o experiență diversificată, atrăgând atât pasionați ai genului, cât și noi cititori curioși să descopere universul benzilor desenate.

ABC-UL PRIMILOR PAȘI SPRE LECTURA TIMPURIE LA GRĂDINIȚĂ!

Profesor, Iorga Mihaela
Grădinița Peștișorul de Aur, sector 3, București

Într-o eră dominată de tehnologie, încurajarea copiilor preșcolari să descopere plăcerea lecturii devine o provocare din ce în ce mai mare pentru părinți și educatori. Acest document explorează importanța fundamentală a lecturii în educația timpurie și oferă educatorilor și părinților strategii practice pentru stimularea interesului copiilor preșcolari pentru cărți și narațiuni. Voi analiza beneficiile cognitive și socio-emoționale ale lecturii timpurii, voi prezenta tehnici eficiente de lectură participativă și voi discuta despre integrarea tehnologiei în promovarea cititului. De asemenea, voi aborda implicarea părinților în acest proces și metodele de evaluare a progresului copiilor în dezvoltarea abilităților de pre-lectură.

Motto: “Prinde gustul lecturii! Hrănește zilnic mintea copilului tău cu 15 minute de lectură sănătoasă!” (Ovidiu RO)

Lectura timpurie are un impact profund asupra dezvoltării cognitive a copiilor preșcolari, reprezentând fundamentul multor abilități esențiale pentru succesul lor educațional viitor. Cercetările în domeniul neuropsihologiei au demonstrat că expunerea regulată la cărți în perioada preșcolară stimulează formarea de conexiuni neuronale complexe, contribuind la dezvoltarea optimă a creierului.

Unul dintre cele mai semnificative beneficii este dezvoltarea vocabularului și a limbajului. Copiii expuși la lectură timpurie asimilează cuvinte noi într-un ritm accelerat, îmbogățindu-și vocabularul pasiv și activ. Ei învață structuri gramaticale corecte, expresii idiomatice și nuanțe lingvistice fără efort conștient, prin simpla expunere repetată. Studiile arată că preșcolarii cărora li se citește zilnic cunosc cu până la 40% mai multe cuvinte față de cei care nu beneficiază de această experiență.

Un alt aspect important este îmbunătățirea capacității de concentrare. Lectura regulată antrenează abilitatea copiilor de a-și menține atenția pentru perioade tot mai lungi de timp, competență esențială pentru viitoarea lor activitate școlară. Prin urmărirea firului narativ al unei povești, copiii învață să proceseze informații secvențiale și să rămână focalizați pe o activitate statică, contrar tendințelor naturale ale acestei vârste.

Stimularea memoriei și a gândirii logice reprezintă un alt beneficiu major. Poveștile cu structuri

repetitive ajută la consolidarea memoriei de lucru, în timp ce relațiile cauză-efect din narațiuni dezvoltă capacitatea de raționament logic. Copiii învață să facă predicții, să tragă concluzii și să înțeleagă concepte abstracte prin intermediul situațiilor concrete prezentate în povești.

Crearea unui mediu propice lecturii reprezintă fundamentul oricărei strategii eficiente de stimulare a interesului pentru cărți. Un colț de lectură atractiv, cu perne confortabile, lumină naturală adecvată și rafturi accesibile copiilor transformă lectura într-o experiență plăcută și căutată. Acest spațiu trebuie să fie suficient de liniștit pentru a permite concentrarea, dar și integrat organic în sala de grupă pentru a nu izola activitatea de citit de restul experiențelor educaționale. Rotația periodică a cărților expuse și decorarea spațiului cu elemente inspirate din poveștile favorite ale copiilor mențin interesul și curiozitatea acestora.



Selectarea cărților adecvate vârstei și intereselor copiilor este esențială pentru cultivarea dragostei pentru lectură. La vârsta preșcolară, cărțile cu ilustrații mari, colorate și expresive, cu text redus dar captivant, sunt cele mai potrivite. Tematica trebuie să reflecte experiențele cotidiene ale copiilor, să abordeze subiecte relevante pentru dezvoltarea lor emoțională și să stimuleze imaginația. Diversitatea este importantă - de la cărți informative despre natură și știință adaptate nivelului lor de înțelegere, până la povești fantastice sau basme tradiționale. Implicarea copiilor în procesul de selecție a cărților pentru grupa lor crește motivația acestora de a explora titlurile alese.

Organizarea de activități interactive bazate pe povești transformă lectura dintr-o experiență pasivă într-una activă și angajantă. Dramatizările simple, cu sau fără costume, le permit copiilor să se identifice cu personajele și să internalizeze mesajul narațiunii. Atelierele de creație inspirate de povești (desene, colaje, modelaj) oferă oportunități de procesare și extindere a experienței de lectură. Jocurile bazate pe cărți, precum vânătorile de comori tematice sau jocurile de memorie cu personaje din povești, asociază lectura cu plăcerea și distracția. "Săptămâna cărții" sau "Ziua personajului preferat" sunt evenimente speciale care celebrează lectura și îi conferă o importanță

deosebită în viața grupei.

Lectura repetată a acelorași povești, deși poate părea monotună pentru adulți, este esențială pentru dezvoltarea copiilor. Fiecare reluare permite explorarea unor noi niveluri de înțelegere, fixarea vocabularului și identificarea de noi detalii. Educatorii pot varia abordarea la fiecare relectură, focalizându-se pe diferite aspecte: personaje, cadru, problema centrală sau soluția găsită.

Integrarea Tehnologiei în Promovarea Lecturii Timpurii



Cărți Digitale Interactive

Cărțile digitale interactive combină textul și ilustrațiile tradiționale cu elemente multimedia precum animații, sunete și narațiune

profesională. Acestea oferă opțiuni de personalizare precum ajustarea vitezei de narare sau evidențierea cuvintelor citite, facilitând asocierea dintre sunet și formă. Caracteristicile interactive, precum personajele care reacționează la atingere sau obiectele care se animă, stimulează explorarea și mențin interesul copiilor pentru perioade mai lungi.



Aplicații Educaționale

Aplicațiile specializate pentru stimularea pre-alfabetizării oferă jocuri care consolidează recunoașterea literelor, conștiința fonologică și vocabularul. Acestea utilizează sisteme de recompense și feedback imediat, motivând copiii să persevereze. Integrarea acestor aplicații în rutina grădiniței, cu sesiuni scurte (5-10 minute) sub supravegherea educatorului, completează eficient activitățile tradiționale de lectură.



Crearea de Povești Digitale

Implicarea preșcolarilor în crearea

propriilor cărți digitale reprezintă o abordare constructivistă care transformă copiii din consumatori pasivi în producători activi de conținut. Utilizând aplicații simple, educatorul poate înregistra narațiunea copiilor, adăuga fotografii realizate de ei și crea cărți personalizate care pot fi "publicate" și împărtășite cu familiile sau alte grupe.

Deși tehnologia oferă oportunități valoroase, integrarea sa în educația timpurie trebuie făcută cu discernământ. Limitarea timpului petrecut în fața ecranelor, selectarea riguroasă a a complementar, nu substitutiv pentru interacțiunile umane, sunt principii esențiale. Ideal, experiențele digitale trebuie să fie sociale, implicând colaborarea între copii sau interacțiunea cu educatorul, pentru a maximiza beneficiile și a minimiza potențialele efecte negative ale expunerii la ecrane.

Un aspect important este formarea competențelor digitale ale educatorilor pentru a utiliza eficient aceste resurse. Grădinițele ar trebui să investească în dezvoltarea profesională continuă în acest domeniu și să creeze comunități de practică în care educatorii să împărtășească experiențe și să descopere noi modalități de a integra tehnologia în promovarea lecturii timpurii.

Implicarea Părinților în Procesul de Lectură Timpurie

Ateliere de Lectură pentru Părinți și Copii - În cadrul acestor ateliere, educatorii demonstrează tehnici de lectură expresivă și interactivă, oferind părinților modele concrete pe care le pot replica acasă. Activitățile practice, precum crearea de materiale simple pentru a ilustra povești sau învățarea de jocuri bazate pe cărți, le oferă părinților instrumente accesibile pentru continuarea experienței de lectură în mediul familial.

Recomandări Personalizate și Resurse pentru Acasă - Dezvoltarea unui sistem de împrumut al cărților din biblioteca grădiniței, însoțit de fișe cu sugestii de activități pentru fiecare titlu, facilitează implicarea părinților. Recomandările periodice adaptate nivelului și intereselor fiecărui copil, transmise prin intermediul unui buletin informativ sau al unei platforme digitale, îi ghidează pe părinți în selectarea lecturilor potrivite. Informațiile despre bibliotecile publice cu secțiuni pentru copii, târgurile de carte sau resursele digitale gratuite extind accesul familiilor la materiale de lectură de calitate, indiferent de statutul lor socio-economic.



BIBLIOGRAFIE

- ✓ Cerghit, Ioan; Vlăsceanu, Lazăr (1988), **Curs de pedagogie**, București.
- ✓ Crețu, C. (1994), **Instruirea asistată de calculator. Experiențe și perspective**, Editura Spiru Haret, Iași.

Ionescu, Miron (2000), **Demersuri creative în predare și învățare**, Ed. Presa plicațiilor în funcție de valoarea lor educațională și utilizarea tehnologiei ca instrument universitară clujeană.

PLAGIATUL ÎN ERA DIGITALĂ - REALITĂȚI ȘI PROVOCĂRI (STUDIU DE CAZ)

Profesor Issa Cristina-Floreta,
Liceul Teoretic „Constantin Brâncoveanu”

Plagiatul nu este doar o încălcare a regulilor academice, ci și o provocare etică profundă într-o lume în care informația circulă fără bariere. Odată cu evoluția tehnologiei, granițele dintre inspirație și copiere devin tot mai difuze, iar tentația de a folosi instrumente automate de parafrizare sau generare de conținut este tot mai mare. În acest context, instituțiile educaționale nu se mai limitează la simple politici punitive, ci dezvoltă strategii educaționale care încurajează gândirea critică și originalitatea. Acest articol explorează mecanismele subtile prin care plagiatul digital se infiltrează în mediul educațional și propune soluții concrete pentru a cultiva o cultură a integrității intelectuale.

1. Introducere

Plagiatul este definit ca: *„utilizarea fără permisiune a ideilor, textelor sau creațiilor altor persoane, fără a le atribui sursa original”*.¹(Carroll, 2007). *„De-a lungul timpului, digitalizarea a facilitat copierea și distribuirea conținutului, ceea ce a condus la o creștere a cazurilor de plagiat, atât în mediul academic, cât și în cel profesional”* (Fishman, 2012).²

În acest context, articolul explorează impactul erei digitale asupra fenomenului plagiatului, evidențiind provocările asociate și posibile soluții. De asemenea, sunt prezentate exemple de bune practici utilizate în cadrul instituțiilor educaționale din mediul preuniversitar. Astfel, se observă că în învățământul preuniversitar, lipsa unei culturi a integrității academice, combinată cu accesul nelimitat la resurse digitale, îi determină pe elevi să recurgă la soluții rapide, precum copierea textelor de pe internet, utilizarea aplicațiilor de parafrizare automată sau generarea de conținut prin inteligența artificială, fără a respecta normele de atribuire a surselor.

Acest studiu de caz investighează fenomenul plagiatului în Liceul Teoretic „Constantin Brâncoveanu” din România, analizând nu doar frecvența și metodele utilizate, ci și factorii care contribuie la această practică. Printr-o abordare multidisciplinară, sunt propuse strategii educaționale și tehnologice menite să promoveze gândirea critică, responsabilitatea intelectuală și

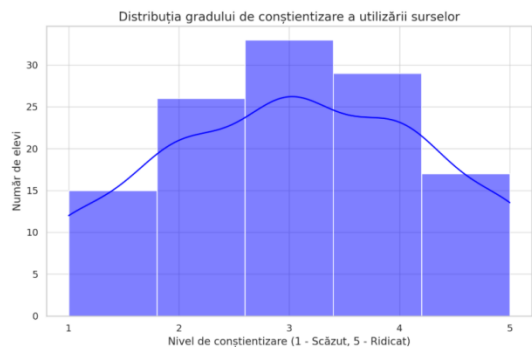
¹ Carroll, J. (2007). *A Handbook for Deterring Plagiarism in Higher Education*. Routledge.

² Fishman, T. (2012). *The Fundamental Values of Academic Integrity*. International Center for Academic Integrity.

respectul pentru originalitate. Studiul de caz a fost desfășurat pe o perioadă de două luni calendaristice.

Obiectivele studiului de caz:

- ✓ să se evalueze gradul de conștientizare a regulilor privind utilizarea surselor în



rândul elevilor prin aplicarea unui chestionar anonim la **120 de elevi** din clasele a IX-a și a XII-a, pentru a identifica frecvența utilizării corecte a surselor în redactarea lucrărilor școlare.

- ✓ să se analizeze percepția profesorilor asupra fenomenului plagiatului prin realizarea a **10**

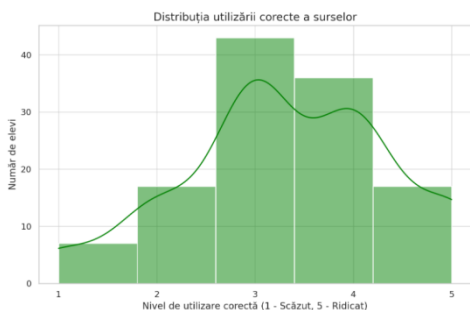
interviuri semi-structurate cu profesori din

diferite discipline, în scopul identificării metodelor utilizate pentru prevenirea și detectarea plagiatului.

- ✓ să se determine frecvența plagiatului în lucrările scrise ale elevilor prin analizarea

a **minimum 50 de lucrări școlare** utilizând software-ul **PlagScan**, pentru a evalua procentul de

similitudine cu surse externe și pentru a identifica principalele practici utilizate de elevi în redactarea textelor.



I. 1.Evaluarea gradului de conștientizare a utilizării surselor

În urma aplicării chestionarului **celor 120 de elevi (din totalul de 821)** din Liceului Teoretic

„Constantin Brâncoveanu”, am obținut următoarea distribuție a răspunsurilor :

Conform histogramei, se observă o distribuție relativ echilibrată, cu o **ușoară tendință spre valori medii (3-4)**, ceea ce sugerează că majoritatea elevilor au un **nivel moderat spre ridicat de conștientizare**. Totuși, există și un **segment de 10% dintre elevi** care declară un nivel foarte scăzut (1) de conștientizare, ceea ce semnalează o nevoie de **intervenție educațională**.

2.Nivelul utilizării corecte a surselor

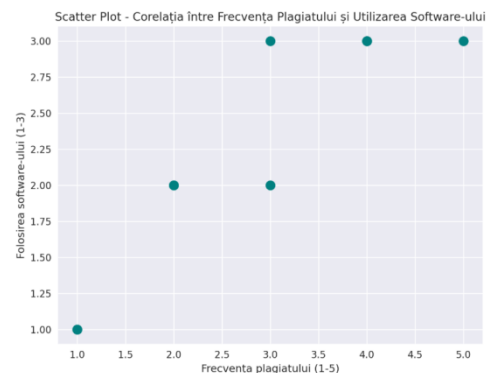
Se observă o distribuție similară, cu o **concentrare a răspunsurilor în jurul valorilor 3 și 4**, ceea ce indică faptul că elevii sunt **relativ familiarizați cu normele de citare**, dar încă întâmpină dificultăți în aplicarea acestora. Aproximativ **20% dintre elevi** declară un nivel scăzut (1-2), ceea

ce confirmă nevoia unui **program de instruire specific** privind citarea și evitarea plagiatului. Analizând rezultatele, se constată că deși elevii au o conștientizare relativ bună asupra utilizării surselor, **există lacune semnificative în aplicarea corectă a acestora**.

Aceste date pot fi utilizate pentru a dezvolta **strategii educaționale direcționate**, cum ar fi ateliere practice, ghiduri interactive și evaluări periodice privind integritatea academică.

II. Interpretarea chestionarelor aplicate profesorilor asupra fenomenului plagiatului:

Studiul a fost realizat printr-un **chestionar anonim** aplicat unui număr de 10 profesori din diferite discipline (limba română, matematică, istorie, chimie etc.). Chestionarul a inclus întrebări legate de frecvența plagiatului, metodele de detectare, utilizarea software-urilor antiplagiat și măsurile propuse. În urma completării chestionarului, au fost obținute următoarele date:



- **Frecvența plagiatului (1-5):** Scorurile de la 1 la 5 au fost atribuite pentru a evalua cât de des consideră profesorii că elevii plagiază în lucrările școlare. Scorul 1 indică „foarte rar”, iar 5 indică „foarte frecvent”.
- **Metodele de detectare:** Profesorii au menționat diverse metode, de la **verificare manuală**, **utilizarea software-urilor antiplagiat** și **observație directă**.
- **Utilizarea software-ului:** Profesorii au fost întrebați cât de des utilizează software-uri antiplagiat (scoruri de la 1 la 3, 1 fiind „niciodată” și 3 fiind „mereu”).

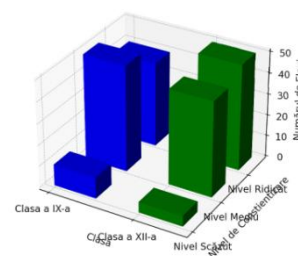
Pentru a înțelege mai bine relațiile dintre variabilele colectate, am realizat o **corelație Pearson** între frecvența plagiatului și utilizarea software-urilor antiplagiat. Scopul este să verificăm dacă există o relație între percepția asupra frecvenței plagiatului și utilizarea instrumentelor de detectare.

Rezultatele analizei corelațiilor:

- **Corelația dintre frecvența plagiatului și utilizarea software-ului:** Rezultatele au arătat o corelație pozitivă de **0.65**, ceea ce sugerează că profesorii care percep plagiatul ca fiind mai frecvent sunt și cei care folosesc mai des software-uri antiplagiat.

Graficul arată o distribuție relativ concentrată în jurul valorii 4, ceea ce indică faptul că majoritatea profesorilor percep plagiatul drept un fenomen

Relația dintre conștientizare și utilizarea corectă a surselor



relativ frecvent. Această constatare sugerează că, la nivel percepțional, există un acord conform căruia plagiatul se manifestă cu o incidență ridicată în mediul educațional.

Histogramă evidențiază faptul că majoritatea profesorilor utilizează software-ul antiplagiat la nivelul maxim (valoarea 3, „Mereu”). Aceasta poate reflecta o preocupare accentuată față de integritatea academică și o încredere în tehnologia modernă pentru a detecta și preveni actele de plagiat.

Graficul scatter evidențiază o relație pozitivă între percepția asupra frecvenței plagiatului și gradul de utilizare a software-ului antiplagiat. Această tendință sugerează că profesorii care remarcă o frecvență mai mare a plagiatului tind să se bazeze mai intens pe instrumentele tehnologice pentru a-l detecta. Astfel, se poate deduce că percepția asupra fenomenului influențează direct deciziile privind implementarea măsurilor de control și verificare.

III. CONCLUZII ȘI SOLUȚII

Plagiatul reprezintă o provocare majoră în contextul educației digitale

Într-o epocă în care informația este disponibilă instantaneu și fără bariere, granița dintre inspirație și copiere se estompează. Elevii au acces la resurse multiple, iar tentația de a utiliza conținut existent – fără atribuire – este mare. **Este necesară redefinirea educației etice**, în special în școli, prin campanii de informare și integrarea subiectului în curriculumul școlar.

Recomandare aplicabilă:

→ Introducerea unor module de educație digitală și etică academică începând din ciclul gimnazial.

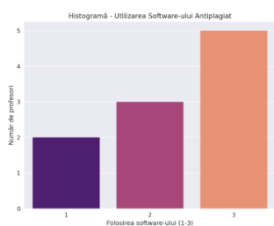
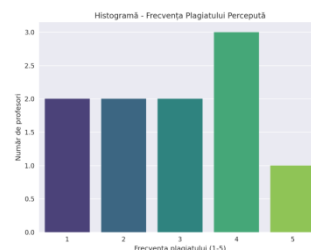
→ Organizarea de sesiuni interactive, cu exemple reale de plagiat și implicații.

Conștientizarea există, dar aplicarea corectă a regulilor este deficitară

Chestionarele aplicate elevilor indică faptul că, în general, elevii știu că trebuie să menționeze sursele, dar nu cunosc metodele corecte de citare (stiluri, parafrizare, bibliografie etc.).

Recomandare aplicabilă:

→ Realizarea de **atelier practice de redactare academică** (cu exerciții de citare în stil APA/MLA, parafrizare, notare a surselor).



→ Crearea unui **ghid vizual de bune practici**, care să fie distribuit elevilor sau afișat în clase.

Profesorii sunt conștienți de amploarea fenomenului și reacționează activ

Majoritatea profesorilor intervievați au indicat că plagiatul este un fenomen frecvent și că utilizează în mod constant software-uri antiplagiat.

Recomandare aplicabilă:

→ Instruirea tuturor cadrelor didactice pentru folosirea eficientă a instrumentelor digitale antiplagiat (ex: PlagScan, Turnitin, StrikePlagiarism).

→ Introducerea **verificării obligatorii a lucrărilor importante** (referate, eseuri, proiecte de final de an) prin software antiplagiat.

Percepția asupra frecvenței plagiatului influențează utilizarea tehnologiilor de control

S-a constatat că profesorii care percep plagiatul ca o problemă gravă sunt și cei mai implicați în combaterea lui, folosind constant tehnologia.

Recomandare aplicabilă:

→ Organizarea de **grupuri de lucru interdisciplinare** între profesori pentru a elabora o **politică comună anti-plagiat** la nivel de instituție.

→ Implicarea conducerii liceului în **monitorizarea și standardizarea practicilor** de evaluare a integrității academice.

Educația este cea mai eficientă armă împotriva plagiatului. Este esențială dezvoltarea unei **culturi instituționale a integrității academice**, care să promoveze respectul față de muncă proprie, originalitate și responsabilitate intelectuală.

Recomandări aplicabile:

- Integrarea unei **Săptămâni a Integrității Academice**, cu dezbateri, activități tematice și premii pentru lucrări originale.
- Crearea unei **platforme interne cu resurse pentru profesori și elevi** (tutoriale, exemple de lucrări originale, coduri de etică).
- Aplicarea unui **cod de conduită al elevului** care include reguli clare privind plagiatul și sancțiunile aferente.

BIBLIOGRAFIE

1. Carroll, J. (2007). *A Handbook for Deterring Plagiarism in Higher Education*. Oxford Centre for Staff and Learning Development.

2. Fishman, T. (2012). *The Fundamental Values of Academic Integrity* (2nd ed.). Clemson University.
3. Bretag, T. (2016). "Challenges in addressing plagiarism in education". *PLOS Medicine*, 13(1), e1002183.
4. Sutherland-Smith, W. (2008). *Plagiarism, the Internet, and Student Learning: Improving Academic Integrity*. Routledge.
5. Pecorari, D. (2013). *Teaching to Avoid Plagiarism: How to Promote Good Source Use*. McGraw-Hill Education.
6. Comisia Europeană (2020). *Academic Integrity and Plagiarism in Higher Education in the EU*. Education and Training Monitor.
7. Șerban, A. (2019). „Integritatea academică în era digitală: provocări și soluții”. *Revista de Educație și Cercetare*, nr. 2, pp. 45-56.
8. Ministerul Educației din România. (2021). *Ghid pentru prevenirea și combaterea plagiatului în învățământul preuniversitar*.

PLAGIATUL ÎN ERA DIGITALĂ. PROVOCĂRI, IMPLICAȚII ȘI SOLUȚII MODERNE

Prof. înv. primar, Lazăr Alexandra
Școala Gimnazială "Sfântul Nicolae"

Plagiatul în era digitală reprezintă una dintre cele mai mari provocări pentru sistemul educațional și academic din România, afectând integritatea cercetării și credibilitatea universităților. Pe măsură ce tehnologia avansează, metodele prin care se poate fraudă sistemul devin tot mai sofisticate, iar sistemul educațional se confruntă cu dificultăți majore în combaterea acestui fenomen. În ultimele decenii, universitățile din România au încercat să implementeze politici menite să reducă acest fenomen, dar realitatea arată că măsurile luate până acum sunt insuficiente. Accesul facil la informație prin internet și dezvoltarea de tehnologii precum inteligența artificială au complicat și mai mult eforturile de menținere a unui mediu academic bazat pe etică și responsabilitate.

Plagiatul poate lua mai multe forme, iar în contextul actual, studenții și cercetătorii au la dispoziție multiple modalități de a-și însuși idei și lucrări fără a respecta normele de citare. În România, plagiatul direct, în care fragmente întregi sunt copiate fără atribuire, rămâne una dintre cele mai răspândite forme. De exemplu, există numeroase cazuri documentate în care lucrările de licență, disertație sau chiar doctorate au fost preluate integral din surse externe fără ca autorii să fi contribuit cu o cercetare originală. Un caz notoriu este cel al unor politicieni și persoane publice care au fost acuzați de plagiat, ceea ce a subminat credibilitatea învățământului superior din România. În același timp, plagiatul mozaicat, unde informațiile sunt preluate din mai multe surse și combinate pentru a evita detectarea, devine tot mai frecvent. Pe lângă acestea, auto-plagiatul, reutilizarea unor lucrări anterioare fără menționarea acestui lucru, și plagiatul prin parafrază, în care structura propoziției este modificată, dar conținutul rămâne neschimbat, sunt și ele probleme majore în mediul academic românesc.

O cauză fundamentală a acestui fenomen este accesibilitatea crescută la surse digitale. Internetul oferă un volum imens de informații, de la articole academice la lucrări publicate pe diverse platforme, iar tentația de a prelua conținut fără verificare sau citare este foarte mare. Mulți studenți apelează la site-uri precum Wikipedia, Scribd sau ResearchGate pentru a copia fragmente întregi

fără a consulta sursa originală. În plus, avansul tehnologic a dus la dezvoltarea unor software-uri bazate pe inteligență artificială, capabile să genereze conținut coerent și binestructurat, fără ca utilizatorul să depună un efort considerabil. ChatGPT și alte modele de procesare a limbajului natural pot genera lucrări academice întregi, ceea ce ridică noi provocări pentru universități în detectarea plagiatului. Studenții și chiar unii cercetători apelează la aceste instrumente pentru a produce lucrări academice, fără a avea întotdeauna cunoștința clară asupra limitei dintre utilizarea etică a acestor tehnologii și plagiat.

În România, universitățile au început să folosească softuri antiplagiat precum Turnitin sau Sistemul Național de Verificare a Plagiatului. Totuși, aceste instrumente nu sunt întotdeauna eficiente în detectarea plagiatului complex, cum ar fi textele parafrazate inteligent sau traducerea unor lucrări din alte limbi. De exemplu, un student poate traduce un articol din engleză în română și să-l prezinte drept propria cercetare, evitând astfel detectarea plagiatului de către software-urile tradiționale. Un alt aspect problematic este că unele cadre universitare fie nu aplică cu strictețe verificările, fie închid ochii la astfel de practici, ceea ce perpetuează problema. Pe lângă acest lucru, legislația românească, deși prevede sancțiuni severe, nu este întotdeauna aplicată cu rigurozitate, iar unele cazuri de plagiat la nivel înalt rămân nesancționate, afectând credibilitatea întregului sistem academic.

Pentru a combate acest fenomen, este esențială o reformă profundă a modului în care este abordată integritatea academică. În primul rând, educarea studenților și a cadrelor universitare cu privire la etica cercetării și la metodele corecte de citare trebuie să devină o prioritate. Universitățile ar trebui să introducă cursuri obligatorii pe această temă și să promoveze o cultură a responsabilității. În al doilea rând, este necesară o îmbunătățire a tehnologiilor folosite pentru detectarea plagiatului. Algoritmii de inteligență artificială avansați ar putea ajuta la identificarea parafrazării sofisticate și la compararea textelor într-un mod mai detaliat decât metodele tradiționale. De asemenea, reformarea politicilor universitare este esențială. Universitățile trebuie să adopte reguli clare privind plagiatul și să aplice sancțiuni stricte și uniforme pentru încălcarea acestora. Crearea unor comisii dedicate analizării cazurilor de plagiat și aplicarea unor măsuri transparente pot contribui la descurajarea acestor practici.

Un alt aspect important este accesul la surse de calitate. Mulți studenți plagiază din cauza dificultății de a găsi resurse academice legitime și relevante. Universitățile ar trebui să investească în baze de date științifice recunoscute, oferind acces gratuit sau facilitat studenților

și profesorilor. În același timp, trebuie încurajată publicarea lucrărilor originale, prin oferirea de granturi pentru cercetare și premii pentru excelență academică. Colaborările internaționale cu instituții de prestigiu

pot ajuta universitățile românești să adopte cele mai bune practici în prevenirea și detectarea plagiatului.

Plagiatul în era digitală nu poate fi combătut doar prin utilizarea tehnologiei, ci necesită o schimbare de mentalitate și o abordare strategică pe termen lung. Pe lângă utilizarea instrumentelor de detectare a conținutului duplicat, este esențială promovarea unei culturi academice bazate pe integritate, responsabilitate și respect pentru drepturile de autor. Doar printr-o combinație între tehnologie, educație și politici clare, România poate face progrese semnificative în reducerea plagiatului și în crearea unui sistem academic mai etic și mai performant.

Bibliografie:

Barbu, O. (2016). Natura pandemică a plagiatului. *Biblioteca: Revistă de Bibliologie și Știința Informării*, 22(3), 279-289.

Agagiu, M. (2023). Plagiatul în elaborarea unei lucrări de studii. *Elaborarea unei lucrări de studii*.

Blaga, Z. (2020). Plagiatul și integritatea academică. *Tug of Web*.

Cioranu, M., & Rădulescu, L. (2024). Educația și conștientizarea etică a tehnologiilor IA și folosirea lor în educație. *Pedagogie Digital*

LECTURA ÎNTRE PAGINĂ ȘI ECRAN

IMPACTUL CONCURSURILOR "BOOVIE" ȘI "VÂNĂTOAREA DE LECTURĂ ÎN BIBLIOTECI" ASUPRA MOTIVAȚIEI PENTRU LECTURĂ A ELEVILOR GENERAȚIEI DIGITALE

Liurcă Valentina

Liceul Teoretic "Dante Alighieri" București

Într-o eră în care tehnologia joacă un rol dominant în viața tinerilor, lectura tradițională riscă să fie privită ca o activitate rigidă și depășită. Mulți elevi preferă să aleagă informații vizuale și interactive, utilizând platforme precum TikTok, YouTube sau jocuri video. Cu toate acestea, concursurile *Boovie* și *Vânătoarea de Lectură în Biblioteci* demonstrează fără putință de tăgadă că lectura poate deveni atractivă și relevantă pentru elevii generației digitale. Aceste competiții îmbină lectura cu elemente de cinematografie, joc și tehnologie, transformând cititul cărților într-o experiență interactivă și captivantă, stimulează interesul elevilor pentru lectură, dezvoltându-le atât gândirea critică și creativitatea, cât și competențele digitale.



Festivalul-concurs *Boovie* este un proiect educațional unic, în care filmul este utilizat ca mijloc de reinterpretare a lecturii care le oferă elevilor oportunitatea de a transforma o carte într-un trailer de film. El se adresează elevilor de gimnaziu și de liceu. Procesul implică lectură, analiză, interpretare și transpunere cinematografică, stimulând atât creativitatea, cât și înțelegerea aprofundată a textului.

În urmă cu aproximativ un deceniu, Carmen Ion, profesoară de limba și literatura română la Colegiul Național Pedagogic „Spiru Haret” din Focșani, a observat că elevii săi de clasa a IX-a, deși conștiincioși, nu manifestau un interes deosebit pentru lectură. Pentru a le stimula curiozitatea și a-i implica activ în procesul de învățare, le-a propus un proiect inedit: să citească romane din literatura universală centrate pe tema adolescenței și să realizeze trailere pentru

acestea. Inițial, atât elevii, cât și profesoara nu erau familiarizați cu conceptul de trailer de carte, însă au explorat împreună această idee inovatoare. Proiectul a avut un succes neașteptat, transformându-se rapid dintr-o activitate de clasă într-un festival de amploare, cunoscut sub numele de **Boovie**. Elevii au fost încântați de oportunitatea de a combina lectura cu tehnologia, dezvoltându-și atât competențele literare, cât și pe cele



digitale. În prezent, Boovie a devenit un festival internațional de book-trailere, atrăgând mii de participanți din diverse țări și consolidându-se ca un exemplu de bună practică în educație.

Cum se desfășoară concursul și care sunt etapele lui? Elevii aleg o carte din lista propusă de organizatori. După lectura și analiza operei, echipa concepe un scenariu adaptat sub formă de trailer. Se filmează și editează un videoclip de aproximativ 3 minute, care surprinde esența cărții. Trailerele sunt prezentate și jurizate în cadrul festivalului, unde sunt premiate cele mai creative și bine realizate producții.

De ce este Boovie un instrument de promovare a lecturii? Elevii nu doar citesc, ci devin scenariști, regizori și actori ai propriei viziuni asupra cărții, astfel că lectura este transformată într-o experiență vizuală și interactivă. Adaptarea unui roman într-un trailer necesită înțelegerea mesajului operei, extragerea temelor esențiale și crearea unei povești vizuale convingătoare, astfel că este încurajată gândirea critică și interpretarea creativă. Elevii sunt obișnuiți cu conținut vizual, iar Boovie le oferă ocazia să îmbine literatura cu filmul, un mediu familiar și atractiv pentru ei, astfel că lectura devine mai accesibilă pentru elevii generației digitale. Echipele sunt formate din 6-11 membri, fiecare având un rol bine definit (scenarist, regizor, editor video, actor etc.), acest model de lucru dezvoltând astfel abilitățile de comunicare, cooperare și organizare. Concret, un elev care nu ar fi citit un roman voluminos din proprie

inițiativă descoperă, prin realizarea unui book-trailer, că literatura poate fi o sursă de inspirație pentru film. Astfel, lectura devine un proces creativ, nu o obligație impusă de școală.

În anul școlar 2021-2022 am participat, în calitate de profesor coordinator, cu echipa KinoDante și am obținut un premiu special. Am participat și anul școlar trecut cu două echipe, Mascherine Dantesche și Infilmo. Trailerile echipelor se găsesc pe canalul de youtube al concursului și oricine le poate viziona.

Concursul *Vânătoarea de Lectură în Biblioteci* este o competiție interactivă care combină elemente de joc, explorare și tehnologie pentru a face lectura mai atractivă. Elevii participă la o serie de provocări bazate pe alegerea de cărți, utilizând biblioteca drept spațiu de cercetare și tehnologia ca instrument de creație. În anul școlar 2024-2025 ne aflăm la ediția a IV-a a acestui concurs. La ediția a II-a (2022-2023) am obținut premiul I la etapa regională (cu 100 de puncte din 100 posibile), iar la ediția a IV-a (2023-2024) am obținut premiul II la etapa regională.

Cum se desfășoară acest concurs și care sunt etapele lui? Echipele, formate din 3-5 elevi, primesc indicii care le ghidează spre cărți ascunse în bibliotecă. Concursul are trei etape: etapa pe școală, etapa județeană și etapa națională și se adresează tuturor categoriilor de elevi, dar elevii de ciclu primar nu pot participa la etapa națională. Pe site-ul CCD București sunt postate câte trei mesaje pentru fiecare etapă, iar echipele aleg unul dintre ele și apoi trebuie să „vâneze” în bibliotecă o carte în care se regăsește mesajul ales (la faza pe școală vor căuta în biblioteca școlii, la cea pe sector/județeană și la cea națională, vor căuta într-o bibliotecă publică). Unul dintre obiectivele principale ale acestui concurs este colaborarea dintre cadrele didactice și bibliotecarii școlari, altul fiind cooperarea instituțională dintre școli și bibliotecile publice. La finalul fiecărei etape, echipele prezintă un produs digital. Prin transformarea bibliotecii într-un teren de vânătoare literară, concursul elimină ideea că cititul este plictisitor și pasiv, astfel că lectura devine un joc captivant. Elevii învață să exploreze colecțiile de cărți și descoperă cum să utilizeze cataloagele digitale și să caute informațiile necesare, astfel că învață să folosească eficient biblioteca. Crearea de materiale multimedia le dezvoltă competențele digitale, astfel că integrarea tehnologiei face lectura mai atractivă. Fiecare membru al echipei are un rol, ceea ce îi motivează să se implice activ și să contribuie la succesul grupului. Concret, în timpul acestei „vânători”, elevii pot descoperi cărți care să îi atragă, să le stârnească dorința de a explora mai multe cărți și, mai apoi, de a le citi integral.

Din punctul meu de vedere, concursurile **Boovie** și **Vânătoarea de Lectură în biblioteci** reinventează modul în care se citește, au un impact semnificativ asupra modului în care elevii percep lectura pentru că o transformă dintr-o activitate solitară și rigidă într-o experiență colaborativă și creativă și demonstrează că lectura poate fi adaptată la generația digitală dacă este combinată cu filmul, jocul și tehnologia. Elevii acestei generații nu doar citesc, ci analizează, interpretează și devin creatori de conținut, reinventează lectura utilizând filmul, jocurile digitale și realitatea augmentată. Lectura devine, astfel, o activitate de grup, atractivă, care facilitează schimbul de idei.

Educația viitorului trebuie să îmbine literatura cu noile forme de comunicare, iar aceste concursuri sunt un model de succes pentru a face lectura atractivă, interactivă și relevantă pentru elevii de astăzi și astfel lectura nu mai este doar o activitate impusă, ci devine o aventură creativă între pagină și ecran!

Resurse web:

Boovie

KinoDante <https://www.youtube.com/watch?v=bOKMRweEc3g> [accesat la data de 22. 03. 2025]

Mascherine Dantesche <https://www.youtube.com/watch?v=Y0h1Tr3Edrw> [accesat la data de 22. 03. 2025]

Infilmo <https://www.youtube.com/watch?v=1DuT2vNMI9I> [accesat la data de 22. 03. 2025]

Vânătoarea de lectură în biblioteci

<https://www.ccd-bucuresti.org/index.php/ro/biblioteca/concursuri-simpozioane> [accesat la data de 22. 03. 2025]

CARTEA ELECTRONICĂ – RESURSĂ ÎN STIMULAREA INTERESULUI ELEVILOR PENTRU LECTURĂ

Bibliotecar, Luca Florina Roxana,
Școala Gimnazială Nr.31, sector 2, București

Profesor matematică, Zamfirescu Marilena Claudia,
Școala Gimnazială Nr.31, sector 2, București

“Fiecare carte pare că închide în ea un suflet. Și, cum o atingi cu ochii și mintea, sufletul ți se deschide ca un prieten bun.”

Maxim Gorki

Îndrumarea lecturii trebuie îmbinată cu un control eficient. Împreună urmăresc ferirea elevilor de literatura fără valoare estetică, evitarea unei lecturi inaccesibile la o anumită vârstă, repartizarea corectă a timpului pentru lectura extrașcolară pentru a nu-și neglija lectura obligatorie. În completarea cărții tradiționale avem ca resursă digitală, cartea electronică.

Pentru a defini “cartea electronică”, “cartea digitală” trebuie să fie avute în vedere două concepte tehnologice diferite:

- conceptul de *carte* desemnând un obiect fizic bine identificat, în trei dimensiuni, rezultat al unor operații de fabricație și cu un conținut fixat definitiv fără posibilitate de actualizare sau modificare;
- conceptul de *digital* desemnând un ansamblu de tehnologii care transformă un semnal analog în semnal digital și care implică folosirea calculatorului.

Chiar dacă conceptul rămâne ambiguu, în accepțiunea obișnuită considerăm carte electronică sau carte digitală acel document electronic, cu o structură generică clar definită, cu un conținut digital înghețat, care nu mai poate fi modificat și care poate fi accesat prin aplicația informatică asociată fie că este pe un suport portabil sau accesibil online. Aspecte tehnice

Sunt avute în vedere formatele de lectură și suportul de lectură. Un format de lectură este dependent de un program informatic care permite citirea pe un ecran a textului dar și alte facilități suplimentare precum navigarea hypertextuală, căutarea după anumite cuvinte în corpul textului, mărirea caracterelor, sublinierea unor pasaje, adăugarea de note personale, alegerea modului de

afișare, afișarea permanentă a sumarului, etc.

Sunt utilizate următoarele **formate**:

- **PDF- Adobe Reader.** Lansat în 1993 de către firma Adobe, este primul software gratuit lansat pe piață care permite citirea documentelor în format PDF (Portable Document Format). Acest soft permite fixarea documentului într-o prezentare dată, pentru a conserva structura, culoarea, imaginea documentului sursă indiferent de platforma utilizată pentru lectură.
- **OeB (Open eBook).** Formatele clasice Word, PDF, HTML (Hypertext Markup Language), XML (Extensible Markup Language) au permis la sfârșitul anilor 90 mai multor firme cu activitate editorială să își dezvolte propria aplicație de lectură. Multitudinea acestor aplicații pe piață a pus sub semnul întrebării evoluția cărții electronice și NIST (National Institut of Standards and Technology) din Statele Unite ale Americii are inițiativa de a normaliza conținutul, structura și prezentarea cărților electronice pornind de la un format de bază XML. Apare astfel OeB (Open eBook). Acest format este un format deschis și gratuit.
- **LIT- Microsoft Reader.** Microsoft Reader este o aplicație realizată pe baza formatului OeB, lansată în 2000 și permite lectură cărților electronice în format LIT (abreviere de la „literatură”).
- **PRC- Mobipocket Reader.** Aplicație de lectură dezvoltată în Franța, permite citirea fișierelor în format PRC (Palm Resource).
- **PDB- Palm Reader.** O altă aplicație apărută pe piața cărții electronice și care a dezvoltat propriul format PDB- Palm database.
- **BRF (braille).** Aplicație care permite convertirea documentelor braille în format digital accesibil pentru persoanele nevăzătoare, braille digital. **DAISY- carte audio.** Digital Audio Information System- DAISY, tehnologie digitală care permite convertirea automată a unui document digital în „voce” pentru a asigura lectura. DAISY se bazează pe formatul DTB (Digital Talking Book).

Suportul pentru lectură este în principal ecranul unui calculator. Pentru a asigura mobilitatea și un plus de ergonomie în utilizare, au apărut tabletele electronice, calculatoarele portabile de mici dimensiuni, gadgeturile, PDA – Personal Asistent. De asemenea, în ultimul deceniu se vorbește despre hârtia electronică și cerneala electronică, două tehnologii care ar permite imbinarea

avantajelor oferite de digital cu avantajele ergonomice oferite de un suport suplu și flexibil asemănător hârtiei.

- **Hârtia electronică** este considerată a fi destinația finală a evoluțiilor tehnologiilor tabletelor electronice de lectură adică evoluția spre un ecran subțire, flexibil ca o foaie de hârtie, transportabil, pliabil, reciclabil, cu o rezoluție sunet- imagine acceptabilă și oferind conținutul și facilitățile web-ului.
- Asociat hârtiei electronice avem cerneala electronică. **eInk** sau e-cerneala este o tehnologie de producere a unei cerneli electronice inventată de compania americană E Ink Corporation. Poate fi integrat în diverse folii folosite la producerea ecranelor electronice (displayuri), în special pentru dispozitivele numite în general tablete de lectură.

Aspecte juridice

- Diversificarea formelor de prezentare și comunicare a unui conținut digital, bulversarea canalului informațional autor-utilizator final au făcut ca aspectele juridice, etice și morale care însoțesc informația să fie greu de controlat și de respectat în mediul internet. Inexistența, ignorarea, nerespectarea în totalitate a normelor juridice privind drepturile de autor, drepturile de difuzare și drepturile conexe constituie una din petele întunecate ale Internetului.
- Pe de altă parte, aspectele juridice care sunt de cele mai multe ori o extensie a normelor valabile în contextul tradițional de editare și publicare se dovedesc a fi reale bariere în difuzarea și comunicarea resurselor informaționale. De exemplu, legislația națională nu poate avea valabilitate mediului internet care este transnațional.

Aspecte economice

Modelul economic care permite realizarea cărților electronice este variat în funcție de obiectivele avute în vedere pentru difuzarea unui asemenea conținut informațional precum și de tehnologiile implicate.

Se disting:

- un **model economic comercial**, al editorilor care privesc cartea digitală ca un produs comercial destinat vânzării și aducător de profit;
- un **model economic de distribuire**, diseminare a unui conținut de cercetare, ca o componentă a valorificării cercetării și prin urmare nu primează profitul adus de acest produs informațional;

- un **model economic cultural** care presupune utilizarea cărților digitale într-un demers cultural, educațional sau artistic și realizarea lor se face de cele mai multe ori prin sponsorizare sau subvenție.

În realizarea și valorificarea cărților electronice ca produse comerciale, din evoluția pieții cărții, din activitatea editorilor și producătorilor de orice fel, se remarcă mai multe situații: evoluția independentă a cărții electronice față de același conținut difuzat pe un suport tradițional; complementaritatea cărții electronice și a cărții tipărite sau tendința de substituție a cărții electronice față de varianta tipărită. Avantajele hypertextualității, ale căutării în text, alte facilități de lectură determină o preferință pentru cartea electronică.

Aspecte socio-culturale

- Este vizibil că se poate vorbi de un public al documentului digital, al cărților digitale; un public care a asimilat mediul digital ca un mediu de lucru, un mediu de formare profesională, de informare- documentare sau de loisir. Mediul digital, privit ca un nou context informațional și de comunicare modifică modele sociale, culturale, psihologice tradiționale.
- O altă relaționare spațiu- timp, alte modalități de utilizare a resurselor informaționale, noi tehnologii implicate, etc, toate acestea duc la un nou comportament informațional, la o nouă cultură sau cel puțin, la o nouă formă de manifestare a culturii tradiționale consacrate, în toate aspectele ei.

Toate aspectele cărții digitale au posibilitatea să furnizeze mult material documentar și informații necesare procesului instructiv educativ și de recreere pentru utilizatori, care preferă biblioteci care le oferă servicii gratuite și nu contra cost.

Principalele provocări pentru biblioteci și servicii de informații, în satisfacerea nevoilor de mâine pentru cei interesați sunt:

- necesitatea de a stabili o poziție centrală de ambele părți în calitate și încredere în lanțul de informații.
- abilitățile de informare să devină prioritate pe ordinea de zi.
- eliminarea diferențelor dintre performanță și competențele percepute.
- dezvoltarea abilităților de cercetător de informații la un nivel adecvat la cerințele de informare și de cercetare.

Comportamentul informațional și nevoia de informare al tinerilor utilizatori pot fi fructificate

în practica de zi cu zi a bibliotecarilor. În speranța că bibliotecile între cultura tiparului și informația electronică aduce câteva elemente de noutate în peisajul informării și cercetării deschide perspective pentru viitor.

Bibliografie:

Schallier, W. (2005). Subject retrieval in OPACs: a study of three interfaces.

Cotoară, Daniela ; Tîrziman, Elena. Aspecte ale comunicării în domeniul socio-uman : studii de științele informării și comunicării, Editura universității din București, 2004

Popescu Ion, Lectura elevilor, EDP, București, 1963

CARTEA CARE MĂ ÎMBRACĂ

Profesor, Mîinea Cristina, Școala Gimnazială „Sf. Nicolae” sector 1
Bibliotecar, Pancu Ana Maria, Școala Gimnazială „Sf. Nicolae” sector 1

Motto: „Nu trebuie să arzi cărți pentru a distruge o cultură. Trebuie doar să-i faci pe oameni să nu le mai citească” – Ray Bradbury.

Paradox: avem timp mai scurt dar mai multă informație de procesat; ca atare sacrificăm calitatea în favoarea cantității și chiar a surselor de informare.

Acum câțiva ani realizam materiale și programe de ”vizionare” de cărți, de ecranizări ale unor scrieri universale, clasice (naționale și internaționale) introduse în programa obligatorie și/sau lectura suplimentară, având chiar dezbatere de tipul Oscar (premiul cinematografic) versus Nobel (premiul pentru literatură). Erau vremuri când vizionam filme la școală, în laborator și discutam calitățile ecranizării sau a cărții-originale.

Am încercat să îi convingem să ”audă” cartea prin crearea unor audio-book-uri în care tot ei erau și protagoniști. Citeau, recitau, povesteau cu talent actoricesc poezii, schițe, nuvele, romane preferate, îndemnând colegii să afle continuarea citind cartea recomandată. Lipsa unui cuprins/desfășurător îi obliga să asculte tot DVD-ul pentru a se auzi pe ei la un moment dat.

Apropierea finalului de gimnaziu în care copiii își semnează tricourile cu îndemnuri și urări ne-a inspirat să lansăm o modă a tricourilor scrise cu citate /autori preferați: ”Cartea care mă îmbracă”. Fiecare purta cu mândrie, imprimat sau desenat, fragmente, citate, desene sau informații despre lectura preferată. De fiecare dată încercam prin creativitate să depășim lipsa de motivație a elevilor de a citi.

În ultimul timp, am trecut prin moda ”cititului de pe pereți” prin utilizarea codurilor QR, care atunci când sunt scanate îți deschid o carte, un video, un film.

În era digitală, cartea a devenit ușor de transformat în joc video, cu personajele principale ale cărții, chiar dacă firul narațiunii nu este respectat.

Rolul cadrului didactic devine din ce în ce mai greu, luptându-se cu lipsurile materiale ale unor familii (în condițiile în care prețul cărților a crescut foarte mult), luptându-se cu modernismul și simplitatea unor designeri de interior care nu mai găsesc loc vechilor biblioteci și a cărților groase, grele, copertate, luptându-se cu lipsa unor modele în familie: e greu să faci un copil să citească în

mod constant dacă acest lucru nu reprezintă o valoare a familiei sau nu vede pe nimeni din casă cu o carte în mână.

Moda cărților digitale online sau pdf-uri este luată de podcasturi, YouTube, TikTok și ”filme” de amatori realizate de ei în clase, în pauze, filmând live. Cuvintele sunt înlocuite de emoji-uri, emoticoane, prescurtări. Gândirea proprie și critică se luptă cu inteligența artificială; ceea ce nouă ne-ar lua timp de gândire, creație, realizare, A.I. face ca ”Făt-Frumosul din poveste”, crescând într-o zi cât alții în ani. Întăim greu, cu pași mici. Statistica arată că nu se mai citește.

Dar de ce citesc/ citeau oamenii/ elevii?

Dincolo de motivele enumerate de adulți privind importanța lecturii (ne oferă cunoștințe noi, ne dezvoltă creierul, perfecționează comunicarea, vocabularul și scrisul, dezvoltă gândirea critică, extinde nivelul de creativitate, concentrarea și focusarea, te bine dispune, te motivează, îți crește stima de sine etc), motive pe care de abia la o anumită vârstă le conștientizăm, trebuie să găsim motivele intrinseci, personale și particulare ale copiilor. Ce înseamnă lectura pentru actuala generație? Experimentează stări, trăiri, emoții, sentimente sau adrenalină, extreme la limita realului, legalității, epatării, provocării? Este explorare sau conexiune ? Din pasiune sau din obligație/ necesitate? Este legătura cu trecutul copilăriei când le citeau părinții/ bunicii sau dorința de conexiune cu necunoscutul? De aventură sau de învățături? Din nostalgie sau din determinare? Este clar că cititul/ lectura trebuie să satisfacă o nevoie care se poate schimba cu viteza erei în care trăim. Elevii citesc mai puțin în formatul clasic (dorit de noi) dar au acces la multe informații prin alte moduri, mai rapide sau mai nișate de comunicare, adaptată culturii lor ultratehnologică. Lectura elevilor este corelată cu ceea ce au la îndemână cu acordul/ complicitatea (voită sau involuntară) a adulților din arealul lor : familie, prieteni, școală, media, social media, instituții , dar cu o lipsă a coerenței politicilor educaționale, statut social definitoriu pentru visele lor care ar putea să le aducă iluzia etichetelor în locul modelelor, o dispariție/ estompare/ înlocuire aleatoare, prin copiere de la alții, a valorilor, culturii, istoriei, pe principiul ” e altceva” dar fără demonstrația adevărului, stabilirii unor criterii incontestabile. Dimpotrivă, am ajuns în situația în care toți critică, toți dețin adevăruri din perspectiva lui de ”specialist” în orice și punem totul sub semnul negării, nu întrebării. Toți suntem consumatori de cultură, dar cine stabilește selecția corelată cu preferințele personale și influențele mediului și mass- media?

Nu ar trebui să mai despicăm firul în patru, nu e relevantă dezbaterea textului „problemei” ci găsirea unei soluții . Acest lucru îl face școala prin bibliotecari și profesori. E bine că mai există

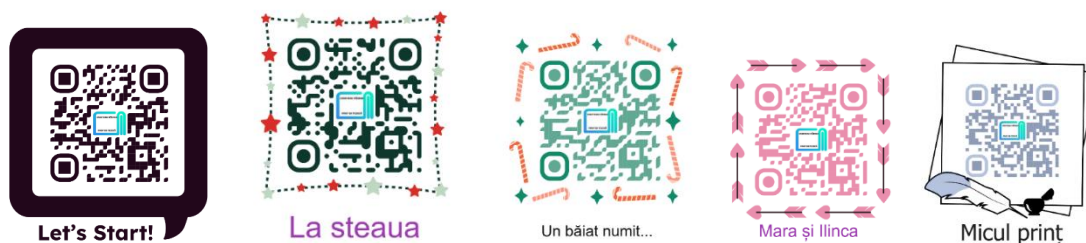
biblioteci și fiecare bibliotecar își personalizează ”rezolvarea” problemei cititului din perspectiva propriei creativități, în colaborare cu învățătorul/ profesorul/ dascălul indiferent de disciplina predată. Putem folosi avantajele tehnologiei de azi învățându-i pe elevi să echilibreze balanța modern-clasic. Avem o temă? Perfect, trebuie să știu unde caut informații, ce instrumente există, ce precizie se cere în realizarea unui eseu: informații generale, simple luate de pe YouTube, exemple sau experiențe personale luate de pe TikTok; surse vechi luate din biblioteca școlii sau recomandări date de bibliotecar privind traseul informațional; vreau ceva extravagant apelez la chatGPT , Copilot sau Gemini.

Exemple de bună practică avem prin toate acțiunile bibliotecarului și interacțiunilor cu elevii având ca scop deprinderea de a citi periodic, constant. Poate că lectura în pijama în clasă, lectura pe roluri, concurs de desene de personaje, târgurile de carte, recenziile de carte par comune dar ele se desfășoară constant, reușind să creeze obiceiuri, deprinderi, competențe și, de ce nu, gusturi. Copiii așteaptă aceste întâlniri periodice, se pregătesc, se bucură și socializează, schimbă idei, cărți, pasiuni.

Poate dacă și evaluările naționale/ examenele ar fi mai adaptate realității, iar cerințele mai corelate cu problemele și dorințele tinerilor, dacă evaluările ar fi filtre de goluri, stabilind cu exactitate ce mai trebuie și cum mai trebuie să învețe elevul, depășind non-sensul întrebării generalizate uneori de părinți ”De ce să învețe elevul informația X că nu o folosește în viață” atunci motivația citirii/ lecturii ar veni firesc din partea elevului.

În final, revenind la titlu, acesta se referă la carte nu ca un obiect fizic, răsfoibil ci la diversitatea formelor ei de a transmite ce ai tu nevoie pentru a fi „îmbrăcat” cu tot necesită un om complet adaptabil viitorului necunoscut.

Un exemplu de bune practici: scanați codul și ascultați :



ROLUL PLATFORMELOR SOCIALE ÎN STIMULAREA INTERESULUI ELEVILOR PENTRU LECTURĂ

Mucenicu Anamaria-Alexandra,
Liceul Teoretic „Traian”

Context

Într-o lume din ce în ce mai digitalizată, în care interacțiunea umană este redusă pentru o gamă din ce în ce mai largă de servicii și produse, biblioteca școlară trebuie să se adapteze. Pusă față în față cu o serie de competitori tehnologici (inteligență artificială, cărți în format electronic, audiobooks șamd.), biblioteca trebuie să ofere servicii pe care acești rivali nu le pot substitui, sau o fac într-un mod nesatisfăcător. Nu trebuie să privim tehnologia doar în mod negativ, ci trebuie să vedem cum putem face uz de aceasta în ipostaza de instrument pentru a ne urmări obiectivele.

Tehnologizare sau socializare?

În mod surprinzător, elevii nu sunt atât de interesați de tehnologie cât sunt de socializare. Din experiența mea, am observat că cele mai de succes activități pe care le-am organizat nu au avut decât o legătură tangențială cu tehnologia, pe care am folosit-o în special ca instrument de comunicare. Activitățile au rămas în mare parte în sfera tradiționalului, prin evenimente de tipul: club de lectură, club de limba japoneză, concursuri („Primăvara cărților”, „Vânătoarea de comori a iepurașului” șamd.), care implică prezență fizică, însă comunicarea a fost transferată către digital, prin postări pe rețeaua de socializare Instagram mai ales. Nevoia elevilor, care în cazul bibliotecii liceului „Traian” sunt liceeni, deci adolescenți aflați în procesul de autocunoaștere, este aceea de a face parte dintr-un grup, de a se simți integrați, apreciați și ascultați. Tehnologia singură nu le poate facilita acest lucru (ba dimpotrivă, producându-le anxietate și depresie din cauza comparării constante cu alte persoane), însă le poate deschide calea, prin comunicarea mai ușoară, către alți adolescenți alături de care să își împartă grijile, opiniile, bucuriile șamd.

Profilul elevului

Promovarea serviciilor de bibliotecă trebuie să pornească de la „particularitățile psihologice ale utilizatorilor” și să conțină mesaje factuale (informații concrete despre bunul / serviciul

oferit) și emoționale (făcând apel la emoțiile psihicului uman). Astfel, înainte de a crea o strategie de marketing, trebuie să construim profilul utilizatorului nostru. Cum arată și ce dorințe are un elev de liceu și cum putem să îl atragem pe acesta în bibliotecă? Am identificat trei dorințe majore: dorința de integrare în grup, cea de implicare activă și cea de informare rapidă.

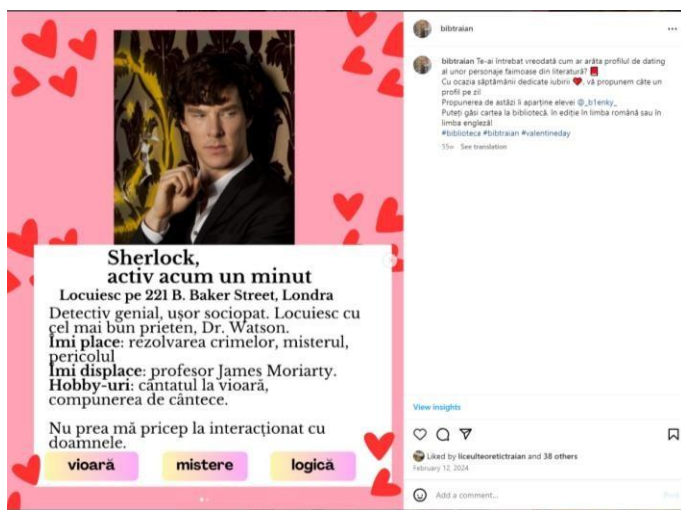
Integrarea în grup

Dorința de integrare în grup poate fi atinsă prin crearea unui mediu relaxat și prietenos, fără a omite însă obiectivul principal, respectiv educarea elevilor. În biblioteca liceului „Traian”, acest punct s-a atins în cadrul clubului de lectură, în jurul căruia s-a format un grup omogen, unit de dragostea pentru cultură (fie că vorbim de cărți, filme, benzi desenate sau scriere creativă). Nu am impus bariere și le-am permis elevilor să își exprime fără filtru părerile. Am fost surprinsă să constat că s-au creat legături trainice între elevii acestui club, care își dau întâlnire zilnic, aproape în fiecare pauză la...bibliotecă! Pentru a socializa, a discuta ce au mai citit, ce mai au de învățat și așa mai departe. Pentru ei, biblioteca nu este doar un depozit de cărți, ci un spațiu în care își pot elibera imaginația și pot descoperi titluri noi, propuse de colegi din alte clase. Au libertatea de a le aprecia și de a le critica în egală măsură, dându-le note, explicând de ce le-a plăcut sau nu le-a plăcut un anumit personaj șamd. În acest proces, tehnologia a jucat un rol important, dar scurt: acești elevi au fost uniți de postarea pe Instagram care anunța începerea înscrierilor pentru clubul de lectură al liceului. A fost un instrument, scopul rămânând unul socio-cultural.

Implicarea activă

Dorința de implicare activă a elevilor poate fi realizată prin intermediul social media ca instrument de popularizare a culturii. În acest caz, pot oferi drept exemplu seria „Profilul de dating al personajelor de carte”, care a avut loc cu ocazia Sf. Valentin, al cărui succes a putut fi cuantificat prin numărul de like-uri. Textul, imaginea și personajele au fost alese de elevi, care au primit „tag” contului lor de Instagram (echivalentul unei recunoașteri a dreptului de autor asupra postării). Elevii implicați activ în acest mini-proiect au fost foarte entuziasmați de ideea că pot să își descrie personajele preferate într-un stil amuzant (ca și cum ar apărea pe site-urile de matriomoniale). Activitatea le-a plăcut în mod special, ei înșiși fiind creatori și

distribuitori, fiind puși în ipostaza unor mici ambasadori ai literaturii! Alte evenimente asemănătoare sunt concursul „Primăvara cărților”, în cadrul căruia elevii sunt invitați să împrumute orice volum din bibliotecă, să îl citească și să redacteze un scurt rezumat, având posibilitatea de a câștiga premii. Astfel, sunt motivați să citească de promisiunea unei recompense, însă între timp descoperă oferta de carte a bibliotecii școlare.



Exemplu de postare cu ocazia Sf. Valentin

Informare rapidă

Doriința de informare rapidă a elevilor poate fi satisfăcută prin intermediul social media. Un exemplu de activitate ar fi postarea propriu-zisă a volumelor pe care bibliotecarul le consideră a fi de interes pentru cititori. Este important de notat că informația vine către elev în întâmpinarea sa, nu așteaptă ca acesta să o acceseze. Postarea poate fi însoțită de text și obligatoriu de imagini cât mai stimulante. Pot fi folosite programe precum *Canva*, care poate fi accesat gratuit din orice browser web. Avantajul *Canva* constă în modul intuitiv în care poate fi folosit acesta, în sensul că are șabloane predefinite care pot fi folosite în funcție de nevoile utilizatorului: putem selecta format „postare Instagram”, „postare Facebook”, „afiș” și multe altele. Contribuția utilizatorului este reprezentată de adăugarea imaginilor și textului pe care acesta dorește să îl folosească. Consider că această strategie este esențială: astăzi, este necesar ca biblioteca să meargă către elev, să îi aducă mereu la cunoștință oferta de carte, activitățile desfășurate, informații despre zilele autorului și multe alte aspecte legate de cultură.

De multe ori, postările urmează un calendar: ideal este să postăm cât mai des, însă ne putem folosi de celebrarea diferitelor zile internaționale / naționale pentru a transmite diferite mesaje

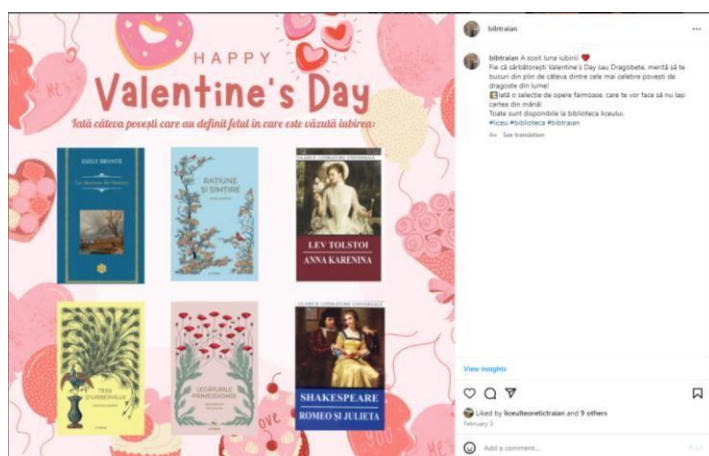
pentru elevi. De exemplu, ziua de naștere a lui I.L. Caragiale sau Ziua Internațională a Holocaustului pot constitui ocazii bune pentru a aduce în atenția elevilor informații importante sau oferta de carte a bibliotecii. Cărțile din colecția bibliotecii pot fi ridicate de la raft, scanate și inserate în *Canva*. Iată astfel o altă utilizare a tehnologiei: deși elevul nu o folosește ca instrument în mod direct, este în cele din urmă principalul beneficiar al acesteia.



Exemplu de postare de popularizare a volumelor

din bibliotecă cu ocazia Zilei Internaționale a

Comemorării Holocaustului



Exemplu de postare de popularizare a volumelor din bibliotecă

Alte resurse tehnologice

Dacă biblioteca unei unități de învățământ dispune de resurse tehnologice avansate precum tablă SMART sau chiar și simplul videoproiector, se pot viziona filme, prezenta proiecte. Este esențială colaborarea profesorilor, care îi pot aduce în mod organizat pe elevi la bibliotecă, pe clase.

Clubul de lectură se folosește de tabla SMART pentru a stabili direcția de discuție și pentru a oferi un suport vizual referitor la volumul discutat. Pe lângă suportul de bază pus la

dispoziție de bibliotecar (slide-uri referitoare la contextul apariției volumului, personaje, stabilirea atmosferei, carte vs. film acolo unde este cazul), elevii au posibilitatea de a utiliza ei înșiși tabla, căutând imagini sau clipuri relevante pe care să le arate colegilor în timp real. Astfel, tehnologia facilitează înțelegerea textului, stimulându-le interesul pentru lectură, care nu mai pare atât de dificilă în contextul în care este susținută de un puternic element vizual.

Bineînțeles, nu trebuie să ometem rolul resurselor de carte digitală disponibile pe diferite platforme online. Tehnologia, dacă este utilizată corect, facilitează accesul la informație, iar rolul bibliotecarului în acest proces este acela de *gatekeeper* (este cel care filtrează informațiile corecte de cele false sau incomplete). Resursele tipărite pot fi digitizate pentru a deveni mai accesibile (în special în cazul cărților vechi / deteriorate / în număr redus). Acest procedeu nu înlocuiește volumul tipărit, ci oferă o alternativă, în anumite cazuri aceasta este facultativă (preferința pentru format digital), în timp ce în altele este necesară (distribuirea unui număr mare de exemplare ale aceluiași titlu).



*Exemplu
postare
vizionare
film tematic*

Concluzii

Bibliotecile școlare au un rol mai important ca oricând. În lumea puternic digitalizată de astăzi, este necesară existența unei instituții care să umple golurile pe care le creează tehnologia. Dincolo de porțile pe care aceasta din urmă le deschide, inclusiv în activitatea bibliotecarilor școlari, trebuie să avem în vedere scăderea socializării ca urmare a tehnologizării intensive a informației. Prin urmare, avem de-a face cu o oportunitate imensă: aceea de a transforma biblioteca într-un *hub* socio-cultural, incluziv și creativ.

Bibliografie:

<https://www.pewresearch.org/short-reads/2023/04/24/teens-and-social-media-key-findings-from-pew-research-center-surveys/>

<https://www.yalemedicine.org/news/social-media-teen-mental-health-a-parents-guide>

Enache, Ionel; Maftei, Mihaela, *Marketingul în bibliotecă*, ed. Universității din București, București, 2003

Ghidul IFLA pentru biblioteci școlare elaborat de Federația Internațională a Asociațiilor de Bibliotecari (IFLA), Comisia Permanentă a Secțiunii Biblioteci Școlare, ediția a doua, revizuită, 2015

UTILIZAREA TEHNOLOGIEI ÎN STIMULAREA INTERESULUI ELEVILOR PENTRU LECTURĂ

Nechifor Lucreția, bibliotecar școlar/metodist bibliotecii școlare sector 5
Colegiul Economic „Viilor”, București, sector 5



Biblioteca școlară a devenit astăzi un adevărat centru de cultură unde elevii și profesorii pot participa la diverse activități sau pot organiza noi activități împreună cu bibliotecarul școlar, alegând tema în funcție de programa școlară sau necesitățile elevului privind educația.

Sunt cunoscute problemele legate de lipsa de interes pentru lectură sau studiul aprofundat al elevilor, preferând să-și petreacă timpul în fața calculatorului sau a telefonului mobil. Bibliotecarul școlar, având cunoștințe temeinice de biblioteconomie, cunoscând bine instrumentele de informare existente în spațiul bibliotecii, având pe

lângă competența profesională și un mare devotament pentru meseria aleasă, apelează la baza informațională existentă, venind în întâmpinarea lor cu diverse programe culturale, reușind să le stârnească atât curiozitatea cât și încrederea în ceea ce urmează a se desfășura.

Bibliotecarii școlari/profesorii documentariști împreună proiectează, adaptează, selectează resurse educaționale, stabilesc sesiuni de învățare pe platforme educaționale, aplicații, precum și alte categorii de resurse care pot fi utilizate cu ajutorul tehnologiei și al internetului. Aceste alegeri de programe educative sunt întotdeauna gândite și structurate împreună cu profesorii, partenerii, luând în calcul factori de ordin cultural sau psihologic, încurajându-i pe elevi să se implice, să participe din plăcere, nu din obligație, putând accesa telefonul, calculatorul și alte resurse digitale. Un exemplu în acest sens este proiectul educațional *„Invitație la lectură”*, desfășurat în parteneriat cu biblioteca



publică (aflată în apropierea școlii). După alegerea autorului sau a operei de studiu, elevii, îndrumați de profesori, cu sprijinul specialiștilor în domeniul educației, bibliotecari, muzeografi,

scriitori, artiști plastici, chiar muzicieni, căută să prezinte informațiile legate de tema aleasă sub o nouă formă, una mai atraktivă și interesantă, care să capteze atenția și celorlalți elevi care nu sunt implicați în proiect. În cazul unui autor, pornesc de la viața acestuia, opera sa, timpul istoric în care autorul a trăit, opere care au fost ecranizate, critica literară, până la exponate aflate într-un muzeu, casă memorială. De asemenea pot realiza expoziții folosind propria viziune, ideile, aplicând tehnologia. În acest demers sunt implicați și părinții care își dau acordul ca elevii să poată lua parte la activitățile proiectului, care nu întotdeauna se desfășoară în spațiul școlii, uneori fiind necesară deplasarea către alte instituții culturale: biblioteci publice, muzee, case memoriale, fundații și asociații culturale.

Un alt proiect educațional la fel de interesant a fost „*Călători și călătoriile în literatura română*”. Pornind de la călătoriile scriitorilor din trecut, până la călătoria de astăzi, realizată de profesorii lor sau de alți oameni pasionați de călătoriile culturale, elevii au reușit să vină în contact cu impresiile lăsate de aceștia în urma călătoriei, aflând lucruri noi și interesante, fie despre scrierile acestora, fie despre geografia și istoria anumitor locuri, ori obiceiurile oamenilor din diferite zone ale lumii.

Proiectul a început cu Călătoria lui Dinicu Golescu, cel care a scris primul ghid de călătorie din literatura română, fiind și primul român care a călătorit cu vaporul. L-au adus în lumină pe badea Cârțan, eroul, călătorul neobosit, cel care a călătorit la Roma, precum și călătoria lui Nicolae Șuțu la Veneția și pe cea a lui Gheorghe Asachi la Roma. Au prezentat extraordinara



călătorie a lui Vasile Alecsandri în Africa și Călătoria lui Dimitrie Bolintineanu în Palestina și Egipt. Au ales să prezinte diferiți cercetători români care au îmbrățișat călătoriile: Nicolae Spătaru Milescu, Emil Racoviță, Iuliu Popper și Dumitru Dan. Interesul elevilor față de acești temerari s-a dovedit a fi unul deosebit. În cadrul întâlnirilor fiecare grupă de elevi a trebuit să pregătească minuțios prezentarea informațiilor aflate din atâtea surse de informare. Documentarea se făcea cu ajutorul bibliotecarului școlar, al profesorului îndrumător, chiar al invitaților din proiect. Au citit cărți, jurnale, impresii și note de călătorie ale autorilor români: „Împresiuni de călătorie” de Alexandru Pelimon, „Note de călătorie” de Alexandru Odobescu, „Pe drumuri de munte” de

Calistrat Hogaș, „Cartea munților” de Bucura Dumbravă, ”Țara de dincolo de negură” de Mihail Sadoveanu, „România Pitorească” de Alexandru Vlahuță. Toate jurnalele, autobiografiile, amintirile au fost frumos ilustrate prin diferite metode moderne, aplicând deseori tehnologia actuală pentru o prezentare cât mai atractivă. În acest sens, cartea devenea dintr-o dată descoperită, cercetată și adusă în atenția tuturor. Elevii au accesat cărți și materiale literare prin aplicații, biblioteci digitale și platforme educaționale. E-book-urile și audiobook-urile fiind disponibile instantaneu și adesea gratuit au fost căutate cu interes. Întâlnirile din cadrul proiectului s-au desfășurat lunar, pentru a avea timp ca elevul să se documenteze.

Drumul de la biblioteca școlară, la biblioteca publică, ori la muzeu, devenea o plăcere, tocmai din dorința de a reuși să realizeze prezentări deosebit de interesante, astfel încât să fie apreciați la întâlnirile de lucru. S-a consolidat totodată și relația dintre elevi, recunoscând chiar ei progresul lor intelectual. Dezvoltarea competenței de comunicare s-a realizat și prin întâlnirea elevului cu performanța lingvistică și textuală, a literaturii de călătorie. Și-au descoperit abilitățile și funcțiile intelectuale, prin manifestarea curiozității spre acest domeniu, cultivând interesul și grija pentru astfel de cărți. Au fost instruiți să exerseze, să îmbine informațiile, să realizeze expoziții, filme, să ducă informația și colegilor care nu s-au implicat în proiect. Partenerii au contribuit la întregirea imaginii, povestind despre propriile lor călătorii făcute prin lume, oferind donații de carte, sponsorizări pentru achiziția diferitelor materiale ajutătoare, care să-i sensibilizeze și să-i ajute să creeze spațiul lecturii într-o nouă formă. Elevii de la clasele de turism, au descoperit o altă formă de prezentare a turismului cultural, prin prezentarea cărților de călătorie (turism literar), din paginile cărora au aflat atât de multe informații. Pornind de la opera literară, selectată special, explorând-o în amănunt, prin etape de lectură, elevii au ajuns să reflecteze, să gândească, să adopte un comportament determinat de un ritm al cunoașterii. Este cunoscut rolul literaturii în educarea elevilor, în spiritul binelui, al adevărului și dreptății, în formarea unor atitudini pozitive. Din prezentările lor s-a putut observa interesul acordat studiului, informațiile fiind amănunțite, bine documentate și argumentate, în urma cercetării cărților și altor surse de informare, fiind expuse sub o nouă prezentare, imbinând textul, imaginea, sunetul. Povestirile interactive, benzile desenate digitale, aplicațiile cu animații și efecte sonore au transformat lectura într-o experiență captivantă. Pornind de la carte la promovarea locurilor geografice, a personalităților, a sentimentelor și impresiilor marilor scriitori, jurnalele acestora, până la întâlnirile cu cei care practică și astăzi astfel de călătorii culturale, la studiul cărților scrise în prezent, elevii au putut face chiar un studiu

comparativ. Nu doar că au stabilit coordonate pentru turismul cultural, ci au dovedit că este la fel de important și turismul literar, aducându-l în atenția publicului.

Integrarea elementelor de joc, cum ar fi rebusurile sau provocările, prezentarea unui personaj sau chiar prezența autorului în joc, a motivat elevii să se implice mai mult.

În cadrul proiectelor educaționale strategia de lectură bazată pe tehnologie a atârnat un număr mare de elevi, ducând astfel la crearea unui club de lectură, în cadrul căruia elevii au putut dialoga despre cărți, continuând să facă asta și dincolo de spațiul bibliotecii, prin înființarea de grupuri virtuale, dezvoltându-și astfel gândirea critică și exprimarea opiniilor. Au existat de asemenea și jurnale de lectură, cu colaje, decolaje, impresii. De la recenzii de carte, la recenzii video, unde întotdeauna mai este ceva de căutat, de adăugat. Elevii, folosind telefonul mobil, calculatorul, laptopul și noile aplicații tehnologice, vor continua să citească, fiind tot mai atrași de informațiile din cărțile tipărite, prin căutarea de noi metode de a le pune în lumină, făcând conexiuni între trecut și viitor, fiind în același timp într-o reală competiție între ei. Tehnologia, dacă este utilizată eficient, poate transforma lectura într-o activitate atractivă și interactivă pentru elevi, mai ales în contextul actual când atenția acestora este orientată spre ecrane și conținut multimedia. Spațiul bibliotecii prezintă în anumite situații un avantaj pentru elevii care nu au acces la internet sau la dispozitive digitale. Trebuie menționat și faptul că nu toate resursele digitale au fost potrivite pentru realizarea materialelor. Și în acest sens se impune o atenție deosebită în alegerea programelor.

Astăzi biblioteca școlară este capabilă să contribuie într-o mare măsură la actul educațional, punând accent pe abilitățile de lectură, selectând resursele potrivite pentru menținerea unui echilibru perfect între lectura clasică și cea digitală. S-au construit punți informaționale între elevi, profesori și instituțiile de cultură, într-o societate avansată. Fondul de carte a crescut în urma acestor proiecte, ca urmare a donațiilor primite de la parteneri, dar și baza digitală cu filme documentare încărcate de diferite platforme. Platformele Zoom, Google classroom au găzduit întâlnirile lor online, locul unde s-a discutat despre cărțile citite, despre informațiile adunate în acest sens. Jurnalul de lectură a fost realizat în două moduri, cel clasic, cu decupaje, colaje și scrierea de mână și cel virtual, însoțit de un cod QR, prezentat în varianta 3D.

Tehnologia, deși adesea este văzută ca o piedică în calea lecturii, a devenit o necesitate adaptată contextului actual. Folosită în mod creativ, aceasta a transformat lectura într-o experiență

modernă, motivantă și adaptată nevoilor elevului de azi. Noul drum al cunoașterii, drumul spre bibliotecă, are un permanent sfătuitor inteligent, serviabil și generos, bibliotecarul școlar.

Bibliografie

1. Enache, Ionel, Managementul bibliotecilor: suport de curs, Editura Universității din București, București, 2012
2. Stoica, Ion, Interferențe biblioteconomice, Editura Ex Ponto, Constanța, 1997
3. <https://www.facebook.com/photo/?fbid=7714005395305991&set=pcb.7714067978633066>
4. <https://www.facebook.com/100000898227490/videos/pcb.3799931166713453/3799862186720351>

TEHNOLOGIILE CARE SCHIMBĂ FAȚA LECTURII

Profesor documentarist Niță Mihaela Alina
Școala Gimnazială „Alexandru Costescu” București

Abstract

În contextul digitalizării crescute și al scăderii interesului tradițional pentru lectură printre tineri, acest articol explorează rolul tehnologiilor emergente în revitalizarea acestei practici esențiale.

Analizând utilizarea unor instrumente inovative precum Storyboard That, aplicații de lectură adaptative și jocuri educaționale bazate pe texte, studiul evidențiază cum acestea pot transforma lectura într-o experiență mai atractivă și interactivă pentru elevi.

Prin intermediul exemplelor concrete și bunelor practici, articolul demonstrează că tehnologia nu doar că facilitează accesul la lectură, dar poate și îmbunătăți înțelegerea și angajamentul elevilor. Concluziile sugerează că integrarea judicioasă a tehnologiei în procesele educaționale poate avea un impact semnificativ asupra motivației elevilor de a citi, oferind recomandări practice pentru educatori și instituțiile de învățământ interesate să adopte aceste instrumente.



Imagine creată cu AI

METODELE CREATIVE FOLOSITE ÎN DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR DE LITERAȚIE

Prof. înv. primar, Panait Irina Andreea,
Școala Gimnazială Nr. 79,

În era digitală, educația se transformă rapid, iar integrarea tehnologiei în procesul de învățare devine esențială. Digitalizarea nu doar că facilitează accesul la informații, dar și îmbunătățește modul în care elevii interacționează cu materialele educaționale.

Acest aspect este deosebit de relevant și în dezvoltarea competențelor STEAM (Știință, Tehnologie, Inginerie, Artă și Matematică), oferind multiple beneficii care contribuie la formarea unei generații pregătite pentru provocările viitorului. Acestor 5 componente ale acronimului STEAM li s-a alăturat recent o nouă literă, „R” – Reading, devenind STREAM, deoarece înțelegerea tuturor noțiunilor este posibilă datorită competențelor de literație.

Digitalizarea permite accesul la resurse educaționale de oriunde și oricând, eliminând barierele geografice și temporale. Elevii pot accesa cursuri online, tutoriale video, simulări interactive și baze de date extinse, facilitând astfel o învățare continuă și personalizată. Această accesibilitate și flexibilitate este crucială pentru domeniile STREAM, unde informațiile și tehnologiile evoluează rapid.

Platformele digitale facilitează colaborarea între elevi și profesori, indiferent de locație. Utilizarea instrumentelor de colaborare online, cum ar fi Google Classroom, dar și al aplicațiilor colaborative precum Padlet, Canva, Book creator, permit schimbul de idei, feedback instantaneu și lucrul în echipă pe proiecte complexe. Aceste abilități de colaborare sunt esențiale în domeniile ingineriei și tehnologiei, unde proiectele interdisciplinare sunt frecvente.

Integrarea tehnologiei în educație ajută la dezvoltarea abilităților tehnice necesare în piața muncii actuală. Elevii învață să utilizeze software-uri de codificare, instrumente de design grafic, aplicații de modelare 3D și multe altele. Aceste competențe sunt vitale pentru carierele în inginerie, tehnologie și artă, pregătindu-i pe elevi pentru provocările profesionale.

Tehnologiile digitale permit evaluarea continuă și personalizată a progresului elevilor. Instrumentele de evaluare online, testele adaptive și analizele de date oferă feedback instantaneu, ajutând elevii să-și identifice punctele forte și zonele de îmbunătățire. Acest feedback este esențial pentru dezvoltarea competențelor matematice și științifice, unde înțelegerea profundă și

aplicarea corectă a conceptelor sunt cruciale.

Unul dintre principiile fundamentale ale educației STREAM este aplicarea practică a cunoștințelor prin experimentare. Elevii sunt încurajați să descopere prin observare și analiză, ceea ce dezvoltă gândirea critică și capacitatea de a rezolva probleme. Această metodă ajută la o înțelegere mai profundă a fenomenelor și stimulează curiozitatea. Activitățile desfășurate pun accent pe cooperare și comunicare. Elevii lucrează în grupuri pentru a-și combina cunoștințele și pentru a obține soluții mai eficiente la problemele propuse. Acest lucru dezvoltă abilități interpersonale esențiale pentru viitorul lor profesional. Procesul de predare-învățare include activități menite să stimuleze creativitatea, cum ar fi desenele, teatrul – jocuri de rol, designul grafic și scrierea creativă. Integrarea artei oferă elevilor oportunitatea de a găsi soluții inovatoare la probleme complexe și de a-și dezvolta imaginația.

Un alt aspect creativ al educației este utilizarea jocurilor de rol și a benzilor desenate, dar și integrarea altor categorii de activitate, pentru a face procesul de învățare mai atractiv. De exemplu, rezolvarea de probleme matematice sub forma unor aventuri captivante ale personajelor textelor ajută la dezvoltarea logicii și a raționamentului matematic. Utilizarea resurselor digitale și a programării informatice este esențială pentru integrarea generației Alfa. Aplicațiile interactive, realitatea augmentată și robotica oferă elevilor o modalitate dinamică de a explora știința și tehnologia, ajutându-i să înțeleagă mai bine conceptele teoretice.

Includerea narațiunii vizuale și a poveștilor în activități educaționale contribuie la dezvoltarea creativității și a gândirii analitice. Elevii sunt provocați să creeze benzi desenate sau să dezvolte povești pe teme științifice, ceea ce le permite să aprofundeze cunoștințele printr-un proces captivant.

Metodele creative utilizate în cadrul procesului instructiv-educativ demonstrează importanța unei abordări interdisciplinare și interactive în învățare. Prin experimentare, colaborare, utilizarea tehnologiei și integrarea artei, elevii sunt motivați să descopere și să aplice cunoștințele în mod inovator. Aceste tehnici nu doar că sporesc interesul pentru învățare, dar pregătesc tinerii pentru o societate în continuă schimbare, unde gândirea creativă și abilitățile tehnologice sunt esențiale.

Utilizarea digitalizării în educație este esențială pentru pregătirea elevilor pentru viitor. Tehnologia nu doar că îmbunătățește accesul la informații și interactivitate, dar și dezvoltă abilități tehnice, stimulează creativitatea și facilitează colaborarea. Prin integrarea digitalizării în

procesul educațional și prin realizarea de activități interactive atât de utile pentru a stimula gândirea critică și creativitatea elevilor, putem forma o generație de inovatori și lideri capabili să abordeze provocările complexe ale lumii moderne.

Bibliografie:

1. American Psychological Association. (2020). Publication Manual of the American Psychological Association (7th ed.). APA Publishing.
2. National Science Teaching Association. (2018). STEM Education: Strategies for Teaching and Learning. NSTA Press.
3. Resnick, M. (2017). Lifelong Kindergarten: Cultivating Creativity through Projects, Passion, Peers, and Play. MIT Press.
4. Robinson, K. (2011). Out of Our Minds: The Power of Being Creative. Capstone Publishing.
5. Sawyer, R. K. (2019). The Cambridge Handbook of the Learning Sciences (2nd ed.). Cambridge University Press.

PROFESIONALISM ȘI PASIUNE ÎN PROIECTELE EDUCAȚIONALE

Bibliotecar PredaViorica,
Liceul Teoretic „Marin Preda”

Secretar Bătrînu Cristina,
Liceul Teoretic „Marin Preda”,

„Omul sfințește locul”

Datorită progresului tehnologic și accesului sporit la cunoaștere și la resurse ne putem propune și realiza schimbări la care, cu câțva timp în urmă nici nu ne puteam gândi.

În ultimii ani, societatea a evoluat substanțial din punct de vedere tehnic și într-un mod pozitiv. Roboții au ajuns să înlocuiască, treptat, oamenii.

Chiar dacă ne bucurăm pentru unele reușite ale mașinăriilor, ne ușurăm viețile cu ajutorul lor, aceștia ne pot „fura” existența la un moment dat. „Superinteligenta”, căci despre asta este vorba, va fi capabilă să manipuleze programatorii fără știrea lor și să acționeze în lumea fizică prin

intermediul roboților. Nu mai suntem capabili să ne descurcăm fără internet, fără telefon, fără computer. Creierul nostru nu se mai poate concentra din cauza informațiilor abundente, care de multe ori nu sunt valide.

Într-o eră în care informațiile sunt la îndemâna tuturor, inteligența artificială (IA) a

devenit un factor central în modul în care interacționăm cu informația. Algoritmii de învățare automată au deschis, astfel, drumul către o nouă paradigmă de căutare, procesare și asimilare a informațiilor. Asistăm, astfel, la transformarea societății umane într-o societate a cunoașterii prin informație, o societate a viitorului care promovează utilizarea instrumentelor IT.

Ne este greu să recunoaștem, dar în zilele noastre, când totul este la un click distanță, cine mai are curiozitatea să caute într-o carte? Nimeni, pentru că informația de-a gata este la

îndemâna tuturor.

Nu putem scrie nimic fără să ne documentăm înainte pe Google sau pe alte platforme.

Chat GPT, este un alt motor de căutare inteligent ce ne ajută, rapid, să redactăm o lucrare fără să fim nevoiți să citim cărți întregi. Implementarea acestor instrumente didactice modern presupune

un cumul de calități și disponibilități, receptivitate la nou, mobilizare, dorința de autoperfecționare, creativitate, inteligența de a accepta noul și o mare flexibilitate în concepții. Trebuie, deci, să ne modificăm modul în care gândim prezentul și viitorul educației pe care îl dăm generației următoare. Nu ne mai putem permite o unitate școlară, muzeu, orientată spre trecut, ci avem nevoie de o școală ce-i pregătește pe copii pentru viitor.

Internetul și resursele bibliotecilor trebuie să se asocieze, într-un parteneriat firesc, fiecare valorificând potențialul și oportunitățile la maximum.

Un învățământ modern, bine conceput permite inițiativă, spontaneitate și creativitate, dar și dirijarea și îndrumarea elevilor, rolul bibliotecarului căpătând noi valențe, depășind abordarea tradițională prin care era un gestionar al colecțiilor de carte. Bibliotecile școlare trebuie să

găsească soluții inovative, care să contribuie la dezvoltarea și consolidarea culturii, prin

intermediul educației. Lectura are acum rivali redutabili care amăgesc. Internetul a devenit un

reper pentru fiecare generație din ultimii ani. Viața noastră este marcată de amprenta inteligenței artificiale, care a făcut pași uriași într-un timp foarte scurt. Această modalitate rapidă și comodă oferă elevilor meniul complet în orice domeniu al cunoașterii, acoperă deja o plajă substanțială a timpului liber, care rămâne din ce în ce mai puțin. De aceea în era actuală a tehnologiei și informației abundente, bibliotecarul școlar devine un element cheie în orientarea elevilor prin universal vast al informațiilor. Mai mult decât atât, în contextual utilizării crescânde a

inteligenței artificiale în educație, rolul său devine important în implementarea și derularea proiectelor educaționale.

Proiectele educaționale în biblioteci sunt esențiale pentru transformarea acestora în spații active de învățare și dezvoltare comunitară. Pentru biblioteci investiția în astfel de proiecte este esențială pentru a-și menține relevanța și pentru a rămâne stabile în viața comunității în era

digital. Bibliotecarii școlari joacă un rol esențial în selecția și evaluarea resurselor educaționale.

Ei trebuie să se asigure că resursele puse la dispoziție cititorilor sunt adecvate, precise și actualizate pentru diferitele nevoi ale consumatorilor. Prin sprijinirea accesului la resurse digitale în procesul educational cadrele didactice și didactice auxiliar rămân de neînlocuit în pregătirea elevilor pentru a reuși într-o lume digitală în continua schimbare

În concluzie, pentru a ține pasul cu schimbările rapide ale societății cunoașterii, profesionalismul trebuie împletit cu pasiunea așa cum înțelepciunea popular românească spune că



omul sfințește locul.



Bibliografie

Dumitru Constantin Dulcan, Inteligența materiei, Editura Teora, 1992. Webografie

Sfetcu Nicolae, Inteligența artificială, o provocare esențială, 2023,

<http://www.internetmobile.ro/inteligența-artificială-o-provocare-esențială/>.

PLAGIATUL ÎN ERA DIGITALĂ

Prof.înv.primar, Rădoi Georgeta
Școala Gimnazială „Sfântul Nicolae”

Într-o eră în care informația circulă cu o viteză fără precedent, iar accesul la surse de cunoaștere este la doar un clic distanță, integritatea academică și etica profesională sunt puse tot mai des sub semnul întrebării. Plagiatul, un fenomen vechi cât educația însăși, capătă în era digitală forme noi, mai subtile, mai sofisticate, dar totodată mai ușor de identificat datorită progresului tehnologic. În acest context, discuția despre plagiat nu mai este una strict morală sau legală, ci una care implică educația, cultura digitală și responsabilitatea socială.

Cuvântul „plagiat” vine din latinescul „plagium” și se traduce astfel: „a vinde altora sclavi furați sau care nu aparțin vânzătorului”. Termenul și-a păstrat până în prezent sensul original, pentru că el este, din punct de vedere semantic, sinonim cu furt/ hoție.

Plagiatul este, în esență, asumarea unei idei, lucrări sau expresii fără a oferi credit autorului original. În epoca digitală, granițele dintre original și copiat devin tot mai neclare, mai ales în contextul utilizării materialelor preluate de pe internet, din surse open-source sau rețele sociale. Nu este vorba doar despre copierea unui text, ci și despre reutilizarea neautorizată a imaginilor, datelor. Deși conceptul rămâne același, formele de manifestare ale plagiatului au evoluat. Astăzi întâlnim fenomene precum republicarea aceleiași lucrări sub formă diferită, rescrierea textelor fără reformulare reală sau apelarea la alte persoane pentru redactarea lucrărilor academice. Toate acestea pun în discuție nu doar etica personală, ci și validitatea cunoașterii academice. Tehnologia este o sabie cu două tăișuri. Pe de o parte, facilitează accesul la cunoaștere și colaborarea internațională, dar, pe de altă parte, oferă unelte prin care plagiatul devine mai ușor de comis. Forumurile educaționale și chiar unele aplicații de inteligență artificială pot genera texte aparent originale, dar fără bază autentică.

Pe de altă parte, tehnologia oferă și mijloace eficiente de combatere a plagiatului. Programele de detecție analizează rapid sute de milioane de surse și identifică similitudini, citări incorecte sau parafrazări inadecvate. Tot mai multe instituții de învățământ își instruiesc cadrele didactice și studenții în utilizarea acestor instrumente, încercând să cultive o cultură a onestității academice.

Una dintre cele mai profunde cauze ale plagiatului rămâne lipsa unei culturi autentice a citării și respectului față de proprietatea intelectuală. În multe cazuri, plagiatul nu este rezultatul unei

intenții de fraudă, ci al unei educații deficitare în privința normelor academice. De aceea, prevenirea plagiatului trebuie să înceapă de la nivelul liceal, continuând cu formarea continuă în mediul universitar.

În același timp, într-o societate obsedată de performanță, succes rapid și validare publică, tentația de a apela la mijloace neetice pentru obținerea unui titlu sau a unei poziții devine tot mai mare. Plagiatul devine nu doar un gest individual, ci simptomul unei societăți care valorizează forma în detrimentul conținutului, diploma în detrimentul cunoașterii autentice.

Combaterea plagiatului în era digitală nu poate fi realizată doar prin mijloace tehnice sau sancțiuni administrative. Este nevoie de o schimbare de paradigmă în educație, una care să pună accent pe formarea gândirii critice, a originalității și a capacității de analiză. Profesorii trebuie încurajați să propună teme care stimulează reflecția personală și care nu pot fi „descărcate” de pe internet.

Totodată, instituțiile trebuie să promoveze o cultură a transparenței și a integrității, în care citarea corectă să nu fie o obligație birocratică, ci o practică firească. Este esențială și reglementarea clară a utilizării inteligenței artificiale în procesul de redactare academică, precum și stabilirea unor limite etice clare în utilizarea noilor tehnologii.

Plagiatul în era digitală este o problemă complexă, care necesită o abordare integrată – tehnologică, educațională, culturală și etică. Deși instrumentele digitale facilitează accesul la informație și inovație, ele vin la pachet cu riscuri ce pot submina fundamentul cunoașterii și credibilitatea instituțiilor academice. Soluția nu constă doar în pedepse mai aspre, ci în construirea unei culturi a responsabilității și a respectului față de muncă intelectuală. Doar astfel putem spera la un viitor în care originalitatea și integritatea să fie valori de bază, nu excepții.

Bibliografie:

1. Plagiatul și integritatea academică, Blaga, Bianca-Cerasela-Zelia;
2. Ghid împotriva plagiatului – Universitatea din București;

DIGITALIZAREA ÎN DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR DE LITERAȚIE

Bibliotecar, Radoveneanu Florina
Școala Gimnazială Nr. 79, sector 4

Introducere

În era digitală, competențele de literație nu se mai limitează doar la capacitatea de a citi și scrie, ci includ și abilități digitale necesare pentru a naviga, evalua și utiliza informația eficient. Digitalizarea aduce o multitudine de oportunități pentru dezvoltarea competențelor de literație, facilitând accesul la resurse educaționale diverse și promovând metode inovatoare de învățare.

1. Digitalizarea și accesul la resurse educaționale

Tehnologia digitală a transformat modul în care informația este accesată și utilizată. Platformele educaționale online, bibliotecile digitale și resursele multimedia permit elevilor și profesorilor să acceseze conținut educațional actualizat și diversificat. Aplicațiile educaționale și e-book-urile oferă suport pentru dezvoltarea competențelor de citire și scriere, adaptându-se nivelului și ritmului fiecărui utilizator.

2. Instrumente digitale pentru dezvoltarea literației

Aplicațiile interactive, jocurile educative și platformele de e-learning contribuie semnificativ la dezvoltarea competențelor de literație. Spre exemplu, aplicațiile de recunoaștere a textului și programele de citire asistată permit utilizatorilor să exerseze și să îmbunătățească abilitățile de lectură. De asemenea, utilizarea platformelor colaborative, cum ar fi Google Docs sau Padlet, sprijină redactarea și comunicarea eficientă.

Un exemplu concret de utilizare a digitalizării în promovarea lecturii este concursul **Vânătoarea de lectură**. Acest concurs interactiv îmbină elemente de gamificare și lectură, oferind elevilor o modalitate atractivă de a-și dezvolta competențele de citire. Prin utilizarea platformelor digitale, participanții pot accesa texte, rezolva provocări și colabora în echipe pentru a descoperi indicii și a finaliza sarcinile propuse. Această metodă inovatoare stimulează interesul pentru lectură și contribuie la creșterea motivației elevilor.

3. Impactul inteligenței artificiale asupra literației

Inteligența artificială (IA) joacă un rol din ce în ce mai important în dezvoltarea competențelor de literație. Softurile de corectare automată, asistenții virtuali și chatboții educaționali facilitează

procesul de învățare, oferind feedback instantaneu și personalizat.

Tehnologiile de recunoaștere vocală ajută la dezvoltarea abilităților de citire și pronunțare, fiind utile în special pentru persoanele cu dificultăți de învățare.

4. Provocări și limite ale digitalizării în educație

Deși digitalizarea oferă multiple avantaje, există și provocări, precum dependența excesivă de tehnologie, riscurile legate de securitatea datelor și accesul inegal la resurse digitale. Educația digitală trebuie implementată responsabil, asigurându-se un echilibru între utilizarea tehnologiei și metodele tradiționale de învățare.

Concluzie

Digitalizarea a revoluționat dezvoltarea competențelor de literație, oferind instrumente eficiente pentru învățare. Integrarea tehnologiei în educație trebuie să fie echilibrată și accesibilă pentru toți, astfel încât să maximizeze beneficiile și să reducă dezavantajele. Concursuri precum **Vânătoarea de lectură** demonstrează cum digitalizarea poate transforma procesul de învățare într-o experiență interactivă și captivantă. Adaptarea continuă la noile tehnologii este esențială pentru dezvoltarea competențelor de literație în societatea modernă.

Bibliografie:

- Buckingham, D. (2019). The digital literacy debate: Empowerment or protection? Oxford University Press.
- Gee, J. P. (2015). Literacy and education in the digital age: Meaning-making in media and technology. Routledge.
- Jenkins, H. (2009). Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century. MIT Press.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. On the Horizon, 9(5), 1-6.
- Warschauer, M. (2006). Literacy and technology: Bridging the digital divide. Harvard Educational Review, 76(2), 170-191.
- Ministerul Educației. (2023). Strategii de digitalizare în educație. București: Editura Didactică și Pedagogică.

PLEDOARIE PENTRU STIMULAREA LECTURII LA DISCIPLINA EDUCAȚIE TEHNOLOGICĂ SI APLICAȚII PRACTICE

Profesor, Rahimian Corina,
Școala Gimnazială "Sf. Nicolae"

Stimularea interesului pentru lectură a copiilor este o responsabilitate pentru orice profesor, indiferent de disciplina pe care o predă. Atunci când pasiunea pentru citit se îmbină cu pasiunea pentru învățat, elevul se desăvârșește, ca personalitate si caracter. Dincolo de puterea informativă a cărții, lectura este importantă pentru dezvoltarea cognitivă si emoțională a elevilor.

Nicolae Iorga a spus „ cultura unui om se formează în primul rând prin lectură”. Doresc să particularizez acest citat important și să spun același lucru despre cultura tehnică formată prin lectură, cultură pe care dorește sa o imprime în mintea copiilor, disciplina Educație tehnologică, prin citirea unor cărți din domeniile studiate de elevii din gimnaziu. Aceste cărți îmbogațesc cunoștințele tehnice, formează copiilor un vocabular specific, bogat, din domeniul studiat, îi fac să înțeleagă lumea din jur, dar si modul de realizare al obiectelor care îi înconjoară, le poate dezvolta creativitatea, îi poate sensibiliza la frumosul creat de om.

Disciplina Educație Tehnologică si Aplicații Practice abordează noțiuni de extremă actualitate precum: dezvoltarea durabilă, energia curată, protecția mediului, meserii atractive contemporane și de viitor, economisirea energiei, noțiuni despre întreprinzători si afaceri, noțiuni care contribuie la structurarea unei personalități, adecvate la imperativele societății moderne, în care științele si tehnologiile au un rol determinant. Toate aceste noțiuni nu pot fi consolidate fără o lectură intensă din toate aceste teme diverse. Aici intervine rolul bibliotecii școlare, acest spațiu educațional important, în care elevii își cultivă interesul pentru aceste teme si pot învăța să parcurgă critic, dar si selectiv, informațiile disponibile. Din acest motiv , biblioteca școlară trebuie sa fie bogată în cărți care abordează înțelegerea diverselor tehnologii existente în prezent , dar si cele care sunt în curs de cercetare și care pot constitui suportul realizării obiectelor care ne vor înconjura în viitor. Acest spațiu școlar trebuie să dispună decărți tehnice necesare înțelegerii procedeeleor de prelucrare , folosite în prezent, cărți care completează manualele deja existente.

Educația tehnologică cuprinde module vaste, din diverse domenii tehnologice, ca de exemplu:

prelucrarea alimentelor, construcții, instalații, arhitectură, industria materialelor textile, a lemnului, a materialelor metalice, din domeniul materialelor plastice, sticlei sau domeniul energetic. Noțiunile prezentate la clasă, de către profesor, dar și cele existente în manuale, sunt de bază și destul de limitate. Elevii care au interes pentru un anumit domeniu și care doresc să se informeze mai în amănunt despre anumite procedee și metode de fabricare, au nevoie de mai mult decât un manual, au nevoie de cărți de specialitate, pe înțelesul lor, desigur, care pot fi găsite în biblioteca școlară.

În lumea actuală, în care lectura pierde tot mai mult teren în fața telefonului, televizorului și calculatorului, profesorii trebuie să aplice metode eficiente de trezire a interesului pentru lectură și în domeniul tehnic, nu doar literar.

Un exemplu de bună practică, în acest sens, se referă la metodele de evaluare folosite de profesori, care implică lectura unor cărți de specialitate. Pentru realizarea proiectelor, portofoliilor, investigațiilor, pe care le au de făcut, elevii pot fi ghidați spre lectura unor cărți, care să le deschidă interesul spre domeniul tehnic studiat, domeniu care poate deveni favorit și din care își pot alege pe viitor o profesie. Profesorul de Educație Tehnologică trebuie să găsească strategii potrivite care să permită elevilor accesul la lectură. Exemple în acest sens sunt:

1. Cercul de lectura tehnică

Acesta poate stârni interesul elevilor pentru a citi. La prima întâlnire se propun cărți specifice modulului studiat. De exemplu, la cl a 5-a, se poate propune cartea „Mâncarea și sănătatea”, Editura Reader’s Digest, la clasa a 6-a, „Arhitectura locuinței”, Editura Archi Design, cărți care pot stârni interesul pentru lectura și care pot îmbogați informațiile necesare unor teme de evaluare. În cadrul cercului, după perioada de lectură, se pot realiza interviuri ce vizează schimbul de întrebări și răspunsuri, cum ar fi: Ce te-a atras la această carte?

Ce parte a cărții o consideri mai interesantă? Care ar fi cele trei cuvinte care definesc cartea? Care este lucrul important pe care l-ai reținut?

2. Recenzia de carte

Elevii, împărțiți pe grupe, sunt îndrumați spre realizarea unor recenzii a unor cărți, dintr-o listă fixată de profesor. Copiii pot prezenta ideea generală a cărții, printr-un

citat sugestiv, interesant, care să stârnească dorința de a lectura aceea carte, pot transmite gândurile și părerile personale.

3. Concurs de videorecenzii

Activitatea este atractivă pentru copii, deoarece solicită imaginația lor pentru a filma videorecenzia. Locul poate fi o bibliotecă, interiorul unei clădiri deosebite, un restaurant. De asemenea, activitatea necesită și o pregătire temeinică pentru o prezentare deosebită a cărții. Pentru copiii de astăzi, pasionați de tehnologie, tema devine interesantă dar și provocatoare, în același timp. Dincolo de evaluarea în sine, diplomele la această activitate pot deveni o recompensă și mai mare.

Tânara generație trebuie să continue să citească, trebuie să realizeze această activitate pentru minte și suflet. Dacă această pasiune este insuflată din fragedă copilărie, gustul pentru lumea minunată a cărților va rămâne toată viața, indiferent de tema și specificul cărții.

Bibliografie:

- SNEE, Ghid de evaluare pentru Educație tehnologică Editura ProGnosis, București, 2001
- Nițuică, Costică; Stanciu, Tudor, Didactica disciplinelor tehnice, Editura Performantica, Iași 2006
- Paicu, Georgel, Creativitatea - fundamente, secrete și strategii, Editura PIM, Iași, 2010



Imagine creată cu ChatGPT5

TEHNOLOGIA DIGITALĂ ÎN COLABORAREA DINTRE SECRETARI ȘI BIBLIOTECARI

Rizescu Mădălina Nicoleta

Școala Gimnazială "Sf. Nicolae" București, Sector 1

În societatea actuală, cu transformări rapide și efecte imediate, învățământul trebuie adaptat la noile tehnologii digitale, la utilizarea inteligenței artificiale în activitatea zilnică, astfel încât să putem vorbi despre o permanentă inovație și creativitate în activitatea școlară.

Aplicarea tehnologiei digitale moderne în educație este fundamentală, unul dintre sectoarele care are nevoie absolută de tehnologia avansată fiind comunicarea dintre angajați, mediul școlar fiind avantajat în acest sens dacă personalul angajat este capabil să aplice inteligența artificială în activitatea sa.

Tehnologia IT nu mai poate fi separată pe categorii, nu mai poate fi limitată doar la tehnici vechi de calcul și comunicare. Procesoarele de text, foile de calcul și programele de grafică au devenit o chestiune de necesitate, impunând profesionalizare.

Odată cu dezvoltarea calculatoarelor multimedia, conectarea acestora în rețelele locale și publice, precum și prin tehnologia internetului, s-au creat posibilități ca tehnologiile anterior separate (telefon, calculatoare, tehnologia comunicațiilor, procesarea imaginilor etc.) să poată fi interconectate și să deschidă noi zone, noi tendințe ale comunicării.

Utilizarea individuală a acestor programe nu este suficientă pentru a satisface cerințele reale, actuale și viitoare în educație, o utilizare eficientă presupunând și o colaborare permanentă, absolut necesară pentru a o distribuire a informației în timp real.

Secretariatul devine din ce în ce mai mult un centru de schimb de informații, unde converg toate compartimentele instituției și lumea exterioară. Activitatea de secretariat modernă se caracterizează prin prelucrarea, stocarea și transmiterea tuturor tipurilor de informații: de date, text, grafică, imagini și cuvinte, ale căror rezultate sunt documente. Deoarece pregătirea documentelor nu este de fapt scopul final, este important să fie distribuite destinatarilor.

În acest sens, colaborarea dintre bibliotecari și secretarii școlari este net avantajată de tehnologia modernă în mai multe moduri:

- transmiterea comunicărilor interinstituționale, atât a celor venite de la forurile superioare

sau alte instituții cu care se colaborează, cât și a celor dintre angajații școlii, se face utilizând metode moderne, care permit schimbul de informație în timp real,

- documentarea digitală este favorizată de aplicarea inteligenței artificiale, informația fiind foarte ușor accesată, iar acest lucru ajută colaborarea dintre bibliotecari și secretari în schimbul lor de informații legislative, ambele sectoare având nevoie de o cunoaștere temeinică a documentelor juridice, atât în sensul aplicării personale la locul de muncă cât și în sensul informării altor sectoare din activitatea didactică.
- stabilirea și gestionarea datelor de orice fel (statistice, date cu caracter personal etc.) este unul dintre sectoarele comune celor două tipuri de angajați, bibliotecari și secretari, date care trebuie prelucrate cu ajutorul inteligenței artificiale, iar transmiterea acestor date între aceste categorii și către instituții care se ocupă cu prelucrarea acestor date fiind transformată puternic în ultimii ani prin aplicarea tehnicii moderne,
- ofertele publicitare, de publicare a cărților și altor materiale necesare pentru copii și profesori sunt redistribuite prin intermediul secretarilor către bibliotecari pentru a fi studiate, triate și transmise persoanelor interesate pe grupe de vârstă, capacitate intelectuală și domeniu de competență,
- ofertele de formare profesională sunt, de asemenea, un motiv de colaborare între bibliotecari și secretari, acestea fiind mult mai ușor de accesat, studiat, transmis și aplicat,
- utilizarea sistemelor informatice este comună acestor două compartimente în anumite cazuri: statisticile transmise către instituțiile abilitate, introducerea datelor cititorilor și a cadrelor didactice etc., iar bibliotecarii trebuie să colaboreze cu secretarii, astfel încât informațiile transmise sau introduse să fie cât mai exacte,
- facilitarea comunicării instituționale în vederea completării resurselor bibliotecii este un alt mod de a interacționa, fiind mult mai util și practic să fie rezolvate aceste situații cu celelalte compartimente dintr-o unitate de învățământ prin colaborare și utilizarea tehnologiei digitale.

Pe lângă toate aceste aspecte comune, secretarii de școală și bibliotecarii pot utiliza tehnologia modernă pentru a primi și a transmite exemple de bune practici, modalități de implicare în viața școlară utilizate de alte persoane cu experiență în relaționare, schimb de experiență și aplicarea unor sugestii de îmbunătățire a activității.

Bibliografie:

<https://intelligence.sri.ro/inteligenta-artificiala-intre-servicii-si-deservicii/>

<https://www.scrigroup.com/management/resurse-umane/COMUNICATIA-BIROTICA-in-MODERN93838.php>

UTILIZATORII – ÎNTRE PLAGIAT ȘI INFORMARE DESPRE INTEGRITATEA CERCETĂRII ȘTIINȚIFICE ÎN ERA DIGITALĂ

Romanescu Maria Alina,
Școala Gimnazială „Avram Iancu”



Imagine creată cu ChatGPT5

În era digitalizării, omul liber are acces nestingherit la o cantitate de informație greu de perceput fizic, pentru care timpul unei vieți ar fi echivalentul unei secunde ca unitate de măsură. Accesul gratuit și aproape instantaneu la informație a făcut cercetarea mai ușoară ca niciodată, însă reversul medaliei este înlesnirea plagiatului. Practica neetică a devenit obișnuință în România din două motive: elevii nu sunt învățați ce este și cum să o evite, iar consecințele pentru această faptă încep după ani de zile de toleranță tacită. Astfel, utilizatorii din mediul preuniversitar au nevoie de instruire în etica cercetării științifice pentru a nu îndura consecințe serioase în învățământul superior, fie și pentru că pur și simplu nu au știut că ceea ce fac se numește plagiat. Pornind de la situația și cauzele plagiatului în România, acest studiu de caz analizează bune-practici din alte țări spre a le propune, prin contextualizare și adaptare, ca soluții bibliotecarilor școlari din învățământul preuniversitar. Adoptarea unui protocol la nivel instituțional în ceea ce privește normele de redactare a lucrărilor științifice și penalitățile în notarea lucrărilor care încalcă aceste

norme sunt cheia către succesul coordonării eforturilor bibliotecarilor și ale cadrelor didactice. Învățarea folosirii softurilor dedicate cercetării științifice pentru simplificarea procesului, instruirea în absența notării, într-un mediu interactiv, răsplătirea elevilor care scriu cele mai bune lucrări sau chiar colaborarea cu elevii în vederea realizării de material didactic, toate acestea pot asigura comfortul emoțional, sentimentul de progres și stima de sine necesare aderării la rigorile citării academice.

Concluzia studiului este că bibliotecarul școlar poate juca un rol cu atât mai important în pregătirea utilizatorilor în etica scrierii academice cu cât obține mai multă susținere în realizarea unui program de instruire pe termen lung.

CĂLĂTOR PE MAPAMOND

PROIECT EDUCAȚIONAL INTERȘCOLAR

Bibliotecar, Scoipan Carmen
Liceul Teoretic „Dimitrie Bolintineanu” București

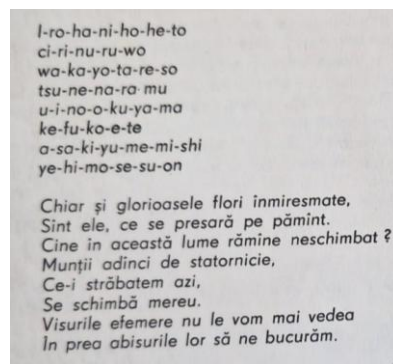
Călătoria mea alături de „zâmbăreți” (clasa a III-a A - clasa zâmbăreților) și doamna învățătoare Adriana Ungurașu a fost încărcată cu multe momente de bucurie și satisfacții. Fiind gazdă, am încercat să le arăt câte comori puteau găsi pe rafturile bibliotecii, iar pentru a le deschide gustul pentru literatura universală, am căutat ca la fiecare întâlnire să afle câte o poveste populară din folclorul țării vizitate. Și dacă povestea era și sub forma unui film, succesul era garantat!

Un vechi proverb spune că *„uit ceea ce aud; ce aud și văd, îmi amintesc puțin; iar ceea ce fac, mă transformă și rămâne permanent cu mine”*. Cu alte cuvinte, cu cât vom implica mai multe simțuri în învățare, cu atât aceasta va deveni una memorabilă. În fapt, este o definiție plastică a unui principiu pedagogic al învățării, *„learning by doing”*, enunțat de John Dewey.

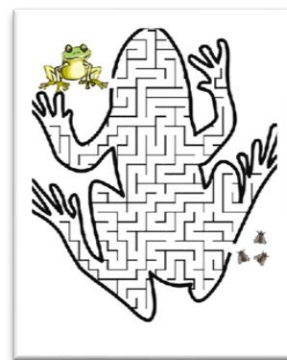
Așadar, trebuia să facem și ceva practic, astfel încât vizita fiecărei țări să devină una de neuitat, memorabilă, iar lucrul realizat cu mânuțele noastre – o ancoră.

Ca o retrospectivă a acestui drum inițiat care a durat opt luni, voi trece în revistă poveștile audio-video și obiectele asociate lor, realizate în cadrul acestor întâlniri.

În prima țară, **Japonia**, am făcut cunoștință cu *Tanuki*, ceainicul magic, mascota Jocurilor Olimpice de la Tokyo din 2020, alături de care am învățat alfabetul Hiragana și, bineînțeles, cum se scrie cuvântul *Nippon* (Japonia).



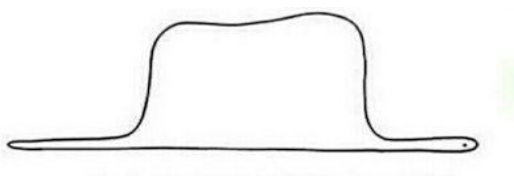
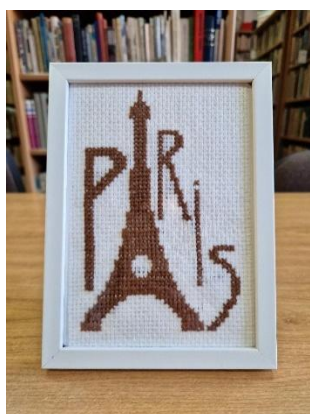
A urmat **Italia** și, pentru că în anumite zone italienii sunt mari consumatori de „pui de baltă” (pulpe de broască gătită), povestea populară l-a adus în fața copiilor pe *cel mai isteț dintre broscoi*. De asemenea, puțini sunt cei care știu că în Italia sunt cele mai frumoase labirinturi de vizitat cu copiii, așa că zâmbăreții au avut de parcurs un astfel de labirint, cum altfel decât sub formă de broscuță?



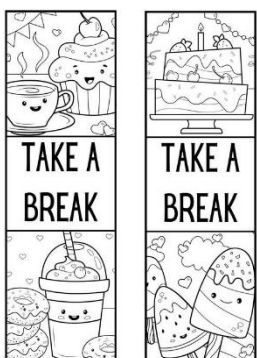
În luna decembrie nu puteam vizita altă țară decât **România**, în prima zi de iarnă fiind sărbătorită ziua noastră națională. Ne-am reamintit că „*cine se laudă pe sine, mai tare se înjosește*” sau că „*lauda mincinosului, e bucuria nebunului*”, din povestea „*Vânătorul lăudăros*”, însă ne-am arătat sentimentul de

mândrie națională realizând o ramă foto tricoloră.

Călătoria noastră a continuat în alte două țări mari, cu istorie bogată, **Franța** și **Anglia**. Am aflat despre „*Micul prinț*”, un neînțeles de oamenii mari și despre cum a călătorit el din planetă în planetă. Am încercat și noi să ne imaginăm cât mai multe lucruri care pot intra sub o pălărie, în fapt burta unui șarpe boa, dar am realizat și un tablou unic prin faptul că el conține amprente digitale ale tuturor celor prezenți la această activitate.



În **Marea Britanie** am făcut cunoștință cu sistemul de educație englez și ne-am personalizat semne de carte cu expresii în limba engleză, precum *Take a break...*, iar pe verso elevii au scris *...and make a cake*, ori *...eat a snack* și, de ce nu, *Take a break and read a book*! De asemenea, le-am urat colegilor mult noroc ... în iubire, la bani, în prietenie, sănătate etc prin intermediul unui trifoi cu patru foi.



Data de 25
martie, ziua națională a **Greciei**, a fost un
bun prilej de a poposi în vechea Eladă și de



a afla poveștile cu zei și eroi, țesute pe muntele Olimp. Am aflat de Dedal
și de fiul lui, Icar, și despre încercarea lor de a zbura.

Iar pentru a înțelege mai bine ce a însemnat confecționarea unor aripi, am
mers și noi pe urmele lor, folosindu-ne însă de hârtie și lipici.

Din călduroasa și însorita Grecia, pașii noștri s-au îndreptat către Țările de
Jos, **Olanda** invitându-ne să o cunoaștem mai bine și să ne bucurăm de
frumusețea lalelelor, aflând totodată și legenda acestor flori.

Din folclorul olandez am ascultat povestea „*Ghicitoarea neștiută*” și am
refăcut, din punct de vedere arhitectural, o stradă dintr-un cartier olandez.



Am încheiat călătoria noastră pe mapamond în Țara fiordurilor – **Norvegia** unde, după ce am refăcut „din bucăți” povestea „*Palatul sirenelor*”, am realizat o armată de vikingi gata să pornească cu vaselor lor pe mări și oceane.



Călătoria este o bună modalitate de învățare. În acest proiect, am călătorit cu mintea, cu gândul și cu sufletul alături de personajele întâlnite. Ne dorim ca el să fie doar începutul unor călătorii frumoase, cu experiențe reale și extraordinare pentru elevii și părinții lor. Iar atunci când acest lucru se va materializa, ei, copiii-călători de azi, sădevină ghizii celor mai mari, cu ajutorul informațiilor și al cunoștințelor dobândite de-a lungul acestui demers de turism cultural.

Dar până atunci, nu uitați să păstrați amintiri din fiecare loc văzut, din fiecare poveste auzită sau personaj întâlnit!

INSTRUMENTELE TEHNOLOGICE ÎN ȘCOALĂ

Bibliotecar, Subotin Marcela-Claudia,
Școala Gimnazială Nr. 150

Online-ul ne-a intrat în ADN. Internetul, cu toate resursele sale ne ajută, ne conduce, ne coordonează și ne face să „existăm”. E rău? E bine? Totul depinde de educația primită, acasă dar și la școală. Noi, bibliotecarii sunt la fel de răspunzători de informația oferită spre satisfacerea curiozității elevilor, indiferent de suportul acesteia: carte, link, fotografii, filmulețe etc. Dar, ce număr de credite să acorzi tuturor informațiilor la care ai acces? Legi sunt, să nu uităm că sunt și încălcate și că pot deforma realitatea, dincolo de ecrane.

Accesul la informație a devenit mentor sau necesar sau un mod de trai. Să fie destul? Cât la sută să o folosești? Și când să te oprești? Resursele online, în orice activitate, sunt utile dar până la un punct. Suntem, cu toții, îndeajuns de educați să punem etica înainte? Din mii de exemple și din propria experiență pot răspunde acum „Nu!”.

Personal, sunt foarte selectivă în ceea ce caut și ceea ce folosesc ca resursă online, cu atât mai mult ca și bibliotecar școlar, destinația finală fiind elevii.. Accesarea informațiilor online este simplă pentru mine care știu exact ce caut: clic și ajung la surse, selectez și le pun la dispoziția elevilor, colegilor, bibliotecii, școlii. Util? Foarte! De încredere? SPER!

În bibliotecă am nevoie de multe și diverse informații. Având în dotare și operele editate între anii 1930-1988, caut note despre acestea: date de editare, edituri, uneori autori, prețuri sau orice informație relevantă pentru fișă. Adevărat, uneori un singur volum îmi ia 20 de minute, dar se întâmplă foarte rar să nu găsesc absolut nimic. Se mai întâmplă să accesez PDF-uri pentru lipsurile din bibliotecă dar spre cerințele utilizatorilor. În privința proiectelor educaționale lunare, iar mă atașez de online, fie cu date, fie cu imagini, fie cu postări, fie cu diverse înregistrări audio- video. Achizițiile pentru premieri sau de altă factură în bibliotecă, tot online le fac, este mai simplu, uneori mai ieftin și-ți vin la ușă. Accesul facil și comod către AI a scris o altă poveste de

interes pentru bibliotecă. Adevărat, eu ca și bibliotecar școlar, îl folosesc în beneficiul elevilor. În acest moment nu-l promovez 100% dat fiindcă sunt o școală gimnazială iar vârstele elevilor constituie un impediment în acces, strict referitor la conturi.

Stimularea unui copil spre a lectura vine din satisfacerea propriei lui curiozități: mai întâi învață literele, apoi fac propoziții, citesc manualul și descoperă biblioteca.... Totul este bine și frumos, dar, ecranele le acaparează peste 60% din timp și nu spre lectură!

Utilitatea resurselor online în activitatea unei bibliotecii școlare este un fapt, este un sprijin, este prezent. Normalitatea accesării tehnologiei nu lasă loc de limite: teme online, jocuri pe toate aparatele avute la îndemână, manuale free, rezolvarea oricărei probleme de interes școlar pe Google. Dar lectura, simpla lectură a unei cărți vine în ajutor? Este accesibilă dar este accesată? În școala mea, foarte puțin la nivel primar și chiar gimnazial, sub 1%. Atunci am început cum mici filmulețe, cu câteva imagini ademenitoare din cărți și jocuri interactive bazate pe poveștile cunoscute. Am stârnit interes, să vedem, pe viitor, până unde. La ciclul gimnazial am prezentat vestitul AI. Debutul a fost greu, sunt mai mult interesați de cum anume pot copia un referat, un eseu sau o prezentare. Explicațiile date și exemplele concrete au creat dezamăgiri: „Nu face nimic în locul meu, doar mă ajută cu câteva rînduri !” Exact, folosit ca instrument este eficace, util și rapid, dar nu îți va înlocui raționamentul! Este un prim pas, așa cum am un singur laptop într-o bibliotecă de maxim 15mp. Dar, cu pași mici, ajungem departe, nu?

Pe scurt, mă descurc cu ce am și cu ce pot. Este dezamăgitor că mai sunt astfel de situații asemănătoare cu ale mele atunci când discutăm de surse și resurse online într-o bibliotecă școlară. Am cu cine dar nu am cu ce, am cu ce dar nu am unde. Adevărul este că toată munca mea de bibliotecar, cu sau fără acces la opțiunile online sau AI, se reduce la ce las în urmă: un elev educat după 50 de cărți citite în școala gimnazială sau sute de elevi analfabeți funcționali? Era tehnologică este în expansiune, ținem pasul cu ea sau rămânem prăfuiți!



IMPORTANȚA LECTURII ÎN DEZVOLTAREA COGNITIVĂ ȘI EMOȚIONALĂ A ELEVILOR

Profesor, Șuică Marinela,
Școala Gimnazială „Sf. Nicolae” , București

Lectura reprezintă una dintre cele mai importante activități formative în procesul de educație al elevilor, având un impact profund atât asupra dezvoltării cognitive, cât și asupra celei emoționale. Într-o eră dominată de tehnologie, lectura rămâne un pilon esențial în conturarea unei gândiri critice, în stimularea imaginației și în cultivarea empatiei. Prin contactul constant cu textele literare și non-literare, elevii își modelează nu doar intelectul, ci și personalitatea, valorile și înțelegerea lumii înconjurătoare.

Pe plan cognitiv, lectura are un rol determinant în formarea și dezvoltarea competențelor de învățare. Elevii care citesc în mod regulat își îmbogățesc vocabularul, își îmbunătățesc capacitatea de exprimare și dobândesc o gândire logică și structurată. Prin lectură diversificată, aceștia învață să analizeze, să sintetizeze informații și să formuleze opinii argumentate. Mai mult decât atât, lectura stimulează memoria și capacitatea de concentrare, oferind un exercițiu mental constant care contribuie la performanțe academice superioare.

De asemenea, lectura dezvoltă creativitatea și imaginația, două componente esențiale ale gândirii inovatoare. Prin intermediul poveștilor și al personajelor fictive, elevii sunt provocați să vizualizeze situații, să anticipeze acțiuni și să construiască lumi interioare complexe. Această abilitate de a imagina este esențială nu doar în domeniul artistic, ci și în rezolvarea problemelor cotidiene.



Imagine creată cu ChatGPT5

Din punct de vedere emoțional, lectura este o cale de explorare și înțelegere a propriei identități și a relațiilor interumane. Citind despre experiențele altora, elevii învață să-și recunoască și să-și exprime emoțiile. Literatura oferă modele de comportament, sprijin în procesul de autocunoaștere și ocazii pentru reflecție. În fața unor situații descrise în cărți, elevii pot simți compasiune, tristețe, bucurie sau speranță, dezvoltând astfel empatia și inteligența emoțională. Mai mult, lectura poate avea un efect terapeutic. În momente de stres sau incertitudine, cărțile pot oferi alinare, stabilitate și o senzație de siguranță. Personajele literare devin adesea prietenii imaginari care îi însoțesc pe elevi în parcursul lor afectiv, iar identificarea cu acestea poate facilita gestionarea propriilor probleme.

Lectura nu este doar un instrument de învățare, ci și o punte între școală și viață. Ea oferă elevilor ocazia de a înțelege diversitatea culturală, de a cunoaște istoria, științele sau realitățile sociale. Prin intermediul lecturii, elevii dobândesc o viziune mai largă asupra lumii și sunt încurajați să devină cetățeni activi, responsabili și deschiși la dialog.

În concluzie, lectura reprezintă o activitate fundamentală pentru dezvoltarea completă a elevilor. Ea nu doar că sprijină formarea gândirii logice și a capacităților de analiză, dar și contribuie la echilibrul emoțional și la maturizarea personală. Încurajarea lecturii în școală și acasă este o investiție pe termen lung în educația și în viața fiecărui copil. Într-o societate în continuă schimbare, lectura rămâne o constantă a progresului individual și colectiv.

Bibliografie:

- Ana Stoica, *Creativitatea elevilor*, București, Editura Didactică și Pedagogică, 1983
- Ion-Ovidiu Pânișoară, *Profesorul de succes*, București, Editura POLIROM, 2009

UTILIZAREA TEHNOLOGIEI

PENTRU STIMULAREA INTERESULUI COPIILOR PREȘCOLARI

PENTRU LECTURĂ

Profesor, Tănase Roxana
Grădinița Peștișorul de Aur

Lectura timpurie are un impact profund asupra dezvoltării cognitive a copiilor preșcolari, reprezentând fundamentul multor abilități esențiale pentru succesul lor educațional viitor. Cercetările în domeniul neuropsihologiei au demonstrat că expunerea regulată la cărți în perioada preșcolară stimulează formarea de conexiuni neuronale complexe, contribuind la dezvoltarea optimă a creierului. Acest document explorează modalitățile inovatoare prin care tehnologia poate fi transformată dintr-un concurent într-un aliat al cărților tradiționale, prezentând strategii eficiente și instrumente digitale care pot aprinde pasiunea pentru lectură în inimile celor mici.

Cercetările arată că atitudinea părinților față de lectură influențează decisiv dezvoltarea interesului copiilor pentru cărți. Prin urmare, sensibilizarea părinților cu privire la importanța modelului personal pe care îl oferă este esențială. Educatorii pot organiza seminarii informative despre beneficiile lecturii timpurii, evidențiind faptul că chiar și 15 minute de lectură zilnică pot avea un impact semnificativ asupra dezvoltării cognitive și emoționale a copilului.

Strategiile de implicare trebuie adaptate pentru a răspunde diverselor provocări cu care se confruntă familiile: program încărcat, nivel educațional limitat, cunoaștere insuficientă a limbii în cazul familiilor imigrante, sau resurse financiare reduse. Soluțiile personalizate, precum înregistrări audio ale poveștilor pentru părinții care nu pot citi fluent, resurse bilingve, sau activități de lectură concentrate în weekend pentru familiile cu program încărcat, demonstrează înțelegere față de realitățile diferite ale familiilor și maximizează șansele de participare activă a acestora.

Audiobook-uri și povești interactive: o nouă dimensiune a lecturii - reprezintă instrumente valoroase în arsenalul tehnologic dedicat stimulării interesului pentru lectură la preșcolari. Acestea oferă o experiență captivantă care îmbină narațiunea profesionistă cu efecte sonore și muzică ambientală, transportând copiii în universuri fascinante ale imaginației.

Audiobook-urile pot fi ascultate în diverse contexte - în mașină, în timpul mesei sau înainte de culcare - creând astfel oportunități suplimentare de expunere la literatură în momente când cititul

tradițional ar fi dificil sau imposibil. Această flexibilitate permite integrarea poveștilor în rutina zilnică a familiei, fără a necesita timp dedicat exclusiv acestei activități.

Poveștile interactive reprezintă o evoluție naturală a audiobook-urilor, adăugând un strat suplimentar de implicare prin decizii și alegeri pe care copilul le poate face, influențând astfel desfășurarea narațiunii. Audiobook-urile de calitate încurajează ascultarea activă, o abilitate esențială pentru succesul școlar ulterior. Copiii învață să se concentreze, să rețină detalii și să construiască reprezentări mentale ale narațiunii. Vocile actorilor profesioniști, cu inflexiuni dramatice și personalizate pentru fiecare personaj, captează atenția copiilor și modelează citirea expresivă. Poveștile interactive permit copiilor să ia decizii care influențează narațiunea, stimulând gândirea critică și anticiparea consecințelor.



Imagine creată cu ChatGPT5

Platforme educaționale online pentru încurajarea cititului - aceste ecosisteme digitale integrate oferă programe structurate care combină metodologii pedagogice solide cu elemente de gamificare pentru a transforma învățarea literelor și a cuvintelor într-o aventură captivantă. Platforme precum "ȘoriceLiterărit" sau "AcademiaPoveștilor" propun parcursuri de învățare personalizate, adaptate ritmului individual al fiecărui copil. Algoritmii avansați de evaluare continuă identifică ariile unde micuțul cititor întâmpină dificultăți și ajustează automat nivelul provocărilor pentru a menține un echilibru optim între accesibilitate și stimulare intelectuală. Jocurile interactive ajută copiii să recunoască literele alfabetului prin asocieri vizuale, auditive și kinestezice. Activitățile includ potrivirea literelor cu imagini reprezentative, trasarea conturilor

literelor pe ecran și cântece mnemotehnice. Exercițiile progresive învață copiii să combine consoanele și vocalele pentru a forma silabe simple. Animațiile vizuale ilustrează fuziunea sunetelor, iar personaje prietenoase oferă încurajări și feedback imediat.

Puzzle-urile și jocurile permit asamblarea silabelor în cuvinte întregi. Fiecare cuvânt nou este ilustrat și contextualizat în propoziții simple pentru a facilita înțelegerea sensului prin activități care încurajează copiii să creeze propriile povești simple folosind un vocabular controlat, dezvoltându-le astfel încrederea în abilitățile de citire și stimulându-le creativitatea. Un avantaj semnificativ al acestor platforme este abordarea multimodală a procesului de învățare.

Studiile în neuroștiința educației demonstrează că integrarea stimulilor vizuali, auditivi și kinestezici maximizează retenția și transferul informațiilor în memoria de lungă durată. Într-un studiu recent realizat la Universitatea din Cluj-Napoca, preșcolarii care au folosit platforme educaționale interactive au demonstrat o rată de retenție a literelor și silabelor de trei ori mai mare decât cei care au folosit metode tradiționale exclusiv.

Majoritatea platformelor oferă și module dedicate părinților, cu rapoarte detaliate despre progresul copilului, recomandări personalizate pentru activități complementare și resurse pentru extinderea învățării în mediul fizic. Această abordare integrată, care implică activ familia

în procesul educațional, creează un ecosistem de susținere care maximizează impactul pozitiv al tehnologiei asupra dezvoltării abilităților de citire.

Jocuri și aplicații bazate pe povești pentru stimularea imaginației reprezintă instrumente tehnologice deosebit de eficiente în stimularea interesului preșcolarilor pentru lectură, transformând actul pasiv al ascultării sau citirii într-o experiență participativă care angajează profund copilul. Aceste aplicații construiesc poduri între lumea virtuală, atât de atractivă pentru noile generații, și universul narativ tradițional.

Aplicațiile moderne permit copiilor să interacționeze direct cu personajele și elementele narrative, explorând povești familiare din perspective noi. În loc să urmărească pasiv acțiunea, ei devin participanți activi care influențează desfășurarea evenimentelor.

Jocurile inspirate din povești integrează puzzle-uri, mini-jocuri și provocări care necesită înțelegerea textului pentru a fi rezolvate, consolidând astfel comprehensiunea narativă și motivând copiii să fie atenți la detaliile poveștii. Aplicații precum "Povestitorul Magic" sau "Aventuri în Țara Imaginației" oferă instrumente simplificate de creare de povești, permițând preșcolarilor să-și dezvolte propriile narațiuni cu personaje preferate, cultivând astfel nu doar

interesul pentru lectură, ci și abilitățile de exprimare și structurare narativă.

O categorie aparte de aplicații sunt cele care transformă cărțile fizice în experiențe augmentate. "Cărțile vii" utilizează camera dispozitivului pentru a recunoaște paginile cărților tradiționale și suprapun elemente interactive digitale - personaje care prind viață, obiecte care pot fi manipulate sau efecte sonore contextuale. Această simbioză între formatul fizic și cel digital păstrează beneficiile tactile și senzoriale ale cărții tradiționale, adăugând în același timp elementul de surpriză și descoperire specific tehnologiei.

Interfețele intuitive permit copiilor să navigheze independent prin povești interactive, dezvoltându-le autonomia și încrederea în propriile abilități de explorare a conținutului scris. Studiile în psihologia dezvoltării cognitive subliniază importanța acestor experiențe participative în consolidarea interesului pentru lectură.

Experiențe augmentate prin AR - realitatea augmentată, accesibilă prin tablete sau dispozitive mobile, suprapune elemente digitale peste lumea reală. Aplicații precum "PaginaVie" sau "CarteaMagică" recunosc paginile cărților fizice și le îmbogățesc cu elemente 3D care "sar" din pagină, animații contextuale sau efecte interactive activate prin atingere, păstrând astfel legătura cu cartea tradițională.

Dimensiunea socială a lecturii - Platformele moderne transformă cititul dintr-o activitate solitară într-una socială și colaborativă. Copiii descoperă că poveștile pot fi surse de conexiune cu alți copii care împărtășesc interese similare, creând astfel motivație intrinsecă

pentru explorarea de noi cărți. Funcționalități precum "prietenii de lectură" sau "parteneri de poveste" permit copiilor să se conecteze (sub supravegherea părinților) cu alți copii pentru a discuta despre personajele preferate sau pentru a rezolva împreună provocări bazate pe cărți.

Un aspect deosebit de valoros al acestor platforme este implicarea activă a părinților și educatorilor. Interfețele destinate adulților permit monitorizarea activității, personalizarea conținutului accesibil și, cel mai important, participarea la experiențele de lectură ale copiilor. Funcționalități precum "citit împreună la distanță" permit bunicilor sau părinților plecați în călătorii să împărtășească momente de lectură cu cei mici, păstrând astfel rutinele valoroase de citit chiar și în condiții de separare fizică.

Concluzii: Parcursul nostru prin universul soluțiilor tehnologice dedicate stimulării interesului pentru lectură la preșcolari evidențiază o concluzie fundamentală: tehnologia nu este un adversar al cărții tradiționale, ci un aliat potențial de neprețuit în formarea unei noi generații de cititori

pasionați și competenți.

Tehnologia oferă oportunități fără precedent pentru a transforma lectura într-o experiență captivantă, personalizată și socială. Cărțile electronice interactive, audiobook-urile, aplicațiile educaționale, jocurile narative, realitatea virtuală și augmentată, precum și comunitățile online dedicate reprezintă instrumente valoroase care, utilizate strategic, pot aprinde scânteia curiozității și pot cultiva o relație de durată între copil și universul cărților.

Potențialul transformativ al tehnologiei în domeniul lecturii pentru preșcolari este vast și încă în explorare. Cercetarea continuă în neuroeducație, psihologia dezvoltării și informatică educațională va oferi, fără îndoială, noi perspective și instrumente din ce în ce mai rafinate. Cu toate acestea, principiul călăuzitor rămâne neschimbat: tehnologia trebuie să servească obiectivului fundamental de a cultiva dragostea pentru povești, pentru explorarea imaginativă a lumii și pentru descoperirea de sine prin intermediul cărților.

În final, succesul integrării tehnologiei în promovarea lecturii la preșcolari nu se măsoară prin sofisticarea dispozitivelor sau numărul aplicațiilor utilizate, ci prin strălucirea din ochii copiilor când descoperă o poveste nouă și prin entuziasmul lor de a împărtăși această descoperire cu cei din jur.

Bibliografie:

* Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani (2024), Anexă la Ordinul Ministrului nr.4628/2024 privind aprobarea Reperelor fundamentale în învățarea și dezvoltarea copilului de la naștere la 7 ani

BIBLIOTECA DIGITALĂ – NOUTATE, PROVOCARE ȘI INSTRUMENT EDUCAȚIONAL

Profesor, Ungureanu Radu, Școala Gimnazială „Sfântul Nicolae”

Profesor, Ungureanu Maria Luiza, Liceul Teoretic „Lucian Blaga”

Argument.

Învățarea, ca proces, este dinamică prin ea însăși dar, în secolul XXI, ea primește o provocare și un imbold prin dezvoltarea, fără precedent, a tehnologiei cu influență directă asupra accesului la resurse, cunoaștere, lectură și dezvoltare personală. Lectura sau cititul reprezintă înțelegerea conținutului unui text prin decodarea simbolurilor, semnelor grafice sau a informațiilor prezentate. Creierul este responsabil de acest proces cognitiv complex de decodare și interpretare a textului dat. Lectura, în mediul digital, este supusă unei noi abordări paradigmatică prin accesul la text, configurarea unui limbaj nou, digital, o resemantizarea simbolurilor, semnelor grafice cât și o nouă raportare imaginativă a lumii deschisă de lectură.

Mediul digital dictează o raportare diferită la conținut. „Majoritatea oamenilor citesc pe Internet, suntem o cultură de cititori formați pe tehnologii informaționale. A citi nu înseamnă neapărat a citi cărți, sau un text care are un autor clar, dar citim și meniuri, mesaje de email. Suntem o civilizație în care lectura textului nu mai este redusă doar la cărți. Multă lume zice că se citește puțin, dar se citește mai puțin text tipărit, însă e foarte posibil că citim mai mult – mesaje, rețele de socializare, anunțuri, știri online”.³

Din această perspectivă, tehnologiile digitale trebuie folosite pentru a conduce spre lectură, educație, cunoaștere, dezvoltare.

Biblioteca digitală. Exemplu de bună practică.

Lectura în mediul digital vine cu câteva avantaje incontestabile: accesibilitate, gratuitate (de multe ori) și atractivitate dacă vorbim de dispozitivele folosite. Accesibilitatea la resurse diverse, răspunsul la nevoia de aprofundare, vizibilitatea activității la disciplina Religie, valorizarea și popularizarea activității elevilor, atractivitate, curiozitatea, interactivitatea, contribuția la înfrumusețarea școlii prin aviziere; colaborare cu alte discipline sunt tot atâtea argumente pentru bibliotecă digitală.

³ <https://lecturacentral.wordpress.com/2021/09/03/lectura-in-context-digital/> , accesat 25 martie 2025, ora 7

Un exemplu de bună practică este cel derulat în școală prin facilitarea accesului la lectură prin intermediul codului QR. Început la disciplinele Fizică și Istorie a fost continuat la disciplina Religie. Spațiul dedicat lecturii digitale, la disciplina Religie a luat forma unui panou de perete, organizat tematic. Pentru conturarea acestui proiect trebuie stabilite câteva elemente: dimensiuni, aplicații gratuite folosite pentru generare coduri QR, rubrici, tipuri și mărimi de fonturi folosite, locul ales.

Pot fi alese diverse aplicații generatoare de QR. Diferența între ele este dată de opțiunile disponibile în funcție de statutul lor; gratuite sau cu diverse planuri financiare de utilizare. Am optat pentru <https://qrcode.tec-it.com/en> sau, o altă variantă facilă - <https://www.canva.com/your-apps?q=Generator+de+cod+QR>. În primul caz, în prima interfață, se introduce adresa url și apoi are loc crearea codului QR și descărcarea lui în format PNG. În al doilea caz, în prima interfață, Canva – poate fi folosită cu abonament anual personal sau al școlii; individual ca profesor, cu multe facilități și are opțiune gratuită de adăugare a unei aplicații de creare coduri. Codurile obținute se printează și se afișează.

Rubricile alese au fost: *Cărți, Filme (documentare Trinitas Tv), Sfinții-prietenii copiilor (un sfânt la alegere, pe luna în curs (sau canonizări noi)), Revista de Religie (Muguri de Rai), Minuni-povești adevărate, Tur virtual, Rugăciunea săptămânii, Teste Religie, Web (Universul credinței - Trei minute din ora de religie - videoclipuri tematice despre textul biblic, sărbători, lecții de religie), Noutăți (Aplicații mobile, știri religioase, rezultate olimpiadă etc; am ales Bible Trivia – aplicație mobilă ce oferă peste 1100 de întrebări cu alegere multiplă; 650 „Adevărat sau fals?” întrebări; 600 de niveluri „Ghicește cuvântul”; 8 moduri de joc), Teste/concursuri/olimpiade religie, Citat biblic.*

În concluzie, bibliotecă digitală (denumită și virtuală sau electronică) este un tip de [bibliotecă](#) în care sunt adunate diverse materiale în format digital. Acestea pot fi texte, materiale vizuale, audio sau video, fiind stocate în format electronic⁴. Activitatea s-a dovedit a fi o provocare și o noutate atât pentru profesori cât și pentru elevi dar mai ales un instrument educațional.

Bibliografie:

1. <https://lecturacentral.wordpress.com/2021/09/03/lectura-in-context-digital/> , accesat 25 martie 2025, ora 7
2. Coravu, Robert, „Bibliotecă automatizată, bibliotecă digitală, bibliotecă virtuală, bibliotecă hibridă. Delimitări conceptuale”, Academia.edu, accesat 15 martie 2025, ora 21.

⁴ Coravu, Robert, „[Bibliotecă automatizată, bibliotecă digitală, bibliotecă virtuală, bibliotecă hibridă. Delimitări conceptuale](#)”, Academia.edu, accesat 15 martie 2025, ora 21.

PROIECTELE EDUCAȚIONALE PRIN OCHII BIBLIOTECARULUI ȘCOLAR

Prof. învă. primar, Văle Marilena, Școala Gimnazială „Sf. Nicolae”

Prof. învă. primar, Ionescu Elena, Școala Gimnazială „Sf. Nicolae”

Se spune în mod curent că inventarea noilor media a provocat în societatea noastră o revoluție comparabilă cu cea produsă de electricitate sau de noile mijloace de locomotie. Calculatoarele, tabletele sau smartphone-urile au devenit, astfel instrumente care permit situarea din punct de vedere psihologic, intelectual, cultural și chiar spiritual.

Interesul pentru cititul cărților nu vine din obligație sau frica pentru notă, ci din dorința interioară care se cultivă de către părinți și profesori. O societate în care cei mai mulți membri ai săi au un nivel minim de cultură nu poate progresa. Îndrumarea lecturii este o sarcină nobilă pentru profesori. Este necesar să observăm ce texte îi atrag pe elevi, ce le stârnește interesul, ca să le putem recomanda ce este mai potrivit pentru vârsta lor. Lectura individuală declanșează stări emoționale profunde care reflectă imaginea deplină a clipelor de profunzime sufletească, deschid drumul luminos al cunoașterii, al formării conștiinței.

A-i ajuta pe micii școlari să pătrundă în lumina cărții astfel încât lectura să devină un mijloc de autoinstruire înseamnă a căuta și a găsi calea cea mai directă care să-i conducă atât spre înțelegerea mesajului operei literare, cât și spre însușirea instrumentelor lucrului cu cartea.

Cartea și lectura alcătuiesc împreună pivotul principal al bibliotecii pentru copii.

Biblioteca trebuie să fie locul în care copilul să meargă spontan, să dorească să cunoască, să descopere, să afle, să fie locul în care copilul se regăsește în timpul său liber. Biblioteca trebuie să fie acel loc care să hrănească imaginația, să solicite păreri, să-i încurajeze în a deveni oameni.

În orice context, în școală sau comunitate, bibliotecarul caută să înțeleagă interlocutorul, psihologia și personalitatea fiecărui beneficiar al bibliotecii. El este un agent cultural și educațional, care utilizează oportunitățile pentru îmbogățirea cunoștințelor celor care utilizează serviciile bibliotecii.

În multe școli, bibliotecarii sunt implicați și în proiecte de integrare socială a copiilor din medii dezavantajate, contribuind la creșterea șanselor de succes în viață ale acestor copii, de exemplu, în proiectul „*Cel mai bun cadou, cărțile*”. A învăța sau a fixa cunoștințele cu ajutorul proiectelor

educaționale este o practică din ce în ce mai folosită cu rezultate foarte bune, fiind un mod de stârnire a interesului elevului din ziua de azi.

Prin urmare, un bibliotecar este partenerul ideal pentru proiectele educaționale din școli, este flexibil și își poate face timp pentru noi și elevii noștri. El este o placă de rezonanță excelentă pentru a ajuta proiectele educaționale să prindă formă, să facă progrese autentice și să îndeplinească obiective semnificative. Bibliotecarii construiesc relații importante cu elevii și îi ajută să-și perfecționeze abilitățile de cercetare, asumându-și în același timp responsabilitatea pentru propria învățare. Noi, profesorii, reflectăm constant asupra practicii noastre și a dezvoltării profesionale. Vrem să ne asigurăm că facem tot ce e mai bine pentru elevii noștri, în ciuda cererilor constante de evaluare, a schimbărilor neașteptate de curriculum și de continua schimbare a nevoilor elevilor și a datelor demografice.

PROIECTE REALIZATE DE CADRELE DIDACTICE DIN ȘCOALA NOASTRĂ ÎN PARTENERIAT CU BIBLIOTECA ȘCOLII

- ☐ „Ziua Națională a Lecturii”
- ☐ „Ziua Internațională a Cititului Împreună”
- ☐ „Biblioteca digitală”
- ☐ Cluburi de lectură
- ☐ „În pălăria povestitorului”

Proiectul ”ÎN PĂLĂRIA POVESTITORULUI”



- Cu ajutorul baghetei magice și a pălăriei povestitorului elevii intră în lumea poveștilor și devin cei mai îndrăgiți povestitori.

„ZIUA INTERNAȚIONALĂ A CITITULUI ÎMPREUNĂ” - activitate deosebit de interesantă, la care au participat și părinți ai elevilor



Cartea și lectura alcătuiesc împreună pivotul principal al bibliotecii pentru copii. Biblioteca trebuie să fie locul în care copilul să meargă spontan, să dorească să cunoască, să descopere, să afle, să fie locul în care copilul se regăsește în timpul său liber. Biblioteca trebuie să fie acel loc care să hrănească imaginația, să solicite păreri, să-i încurajeze în a deveni oameni.

De aceea, este necesar să trezim dorința micilor cititori de a cerceta, de a afla noi informații intrând în lumea minunată a cărților cu curaj și motivație intrinsecă. Interesul pentru cititul cărților nu vine din obligație sau frica pentru notă, ci din dorința interioară care se cultivă de către părinți și profesori. O societate în care cei mai mulți membri ai săi au un nivel minim de cultură nu poate progresa. Îndrumarea lecturii este o sarcină nobilă pentru profesori. Este necesar să observăm ce texte îi atrag pe elevi, ce le stârnește interesul, ca să le putem recomanda ce este mai potrivit pentru vârsta lor.

Lectura individuală declanșează stări emoționale profunde care reflectă imaginea deplină a clipelor de profunzime sufletească, deschid drumul luminos al cunoașterii, al formării conștiinței. A-i ajuta pe micii școlari să pătrundă în lumina cărții astfel încât lectura să devină un mijloc de autoinstruire înseamnă a căuta și a găsi calea cea mai directă care să-i conducă atât spre înțelegerea mesajului operei literare, cât și spre însușirea instrumentelor lucrului cu cartea. În modelarea atât de frumoasă a sufletului elevului și amprenta bibliotecarului este una semnificativă.

BIBLIOGRAFIE:

- „Rolul bibliotecii din învățământ în demersul de modernizare a sectorului educației”, dr., conf. univ., Loretta HANDRABURA,
- „Captivi în internet” Jean-Claude Larchet,
- „Aliatul profesorilor – bibliotecarul”,
- <https://creeracord.com/2019/05/06/aliatul-profesorilor-bibliotecarul/>

PLAGIATUL ÎN ERA DIGITALĂ

Bibliotecar, Vasile Mariana Colegiul Economic „Virgil Madgearu”

Bibliotecar, Vișan Maria Liceul Teoretic „Alexandru Vlahuță”

Plagiatul înseamnă folosirea cuvintelor, ideilor sau figurilor create de alte persoane fără a menționa sursa sau proprietatea intelectuală a respectivilor autori asupra datelor mai sus menționate, cu alte cuvinte asumarea de către o persoană a unor informații care nu îi aparțin.

Plagiatul este o formă de lipsă de onestitate intelectuală care are mai multe tipuri:

Plagiat complet

Există diferite tipuri de plagiat, dar acesta este probabil cel mai frecvent. Plagiatul complet copiază complet munca altcuiva și nu depune niciun efort pentru a recunoaște creatorul original. Un exemplu de plagiat complet este atunci când cineva descarcă o lucrare de cercetare de pe internet și o prezintă ca fiind a sa, fără a cita sursa.

Plagiatul direct

Atunci când cineva copiază paragrafe dintr-un articol deja publicat online și le inserează în eseul său fără ghimele sau citare adecvată, acesta este plagiat direct. În timp ce plagiatul direct copiază anumite părți din conținutul cuiva, plagiatul complet copiază întreaga lucrare.

Parafrizarea Plagiatul

Plagiatul prin parafrizare are loc atunci când un scriitor doar reformulează sau rescrie o idee care a fost preluată inițial din lucrarea altei persoane. Apoi, autorul revendică ideea ca fiind a sa și nu își menționează sursa în mod corespunzător. Este important de reținut că diferența esențială în acest caz este că, deși formularea este diferită, nu este suficientă pentru a fi considerată o lucrare originală. Acest lucru se datorează faptului că ideea sau conceptul fundamental rămâne același cu cel din sursa originală.

Autoplăgiat

Aceasta implică utilizarea propriei lucrări publicate anterior într-un context nou fără citare adecvată. De exemplu, dacă cineva scrie un articol de revistă și apoi folosește părți din acel articol într-o carte, fără o atribuire adecvată se autoplăgiază.

Plagiatul mozaic

Cunoscut și sub numele de „patchwritig” și „plagiat inteligent”, plagiatul mozaic presupune copierea unor mici fraze, idei sau fragmente de secțiuni și apoi intercalarea acestora în propria lucrare. Acest lucru se poate face dintr-o singură sursă, dar este mai frecventă utilizarea mai multor surse. Plagiatul mozaic este dificil de detectat fără a folosi o platformă dedicată; în unele cazuri este aproape imposibil.

Plagiatul bazat pe surse

Plagiatul bazat pe surse se poate întâmpla atunci când informațiile sau ideile folosite din anumite surse nu sunt atribuite în mod corect. De exemplu, un scriitor poate face referire la sursa principală în mod corect, dar nu menționează celelalte surse din care provine sursa principală. Alte exemple pot include citarea unei surse incorecte și chiar inventarea propriilor surse.

Plagiatul accidental

Parafrizarea sau copierea neintenționată cauzată de neglijență. Este posibil ca unele persoane să plagieze în mod neintenționat și ocazional, să se confrunte cu aceleași consecințe ca și cei care o fac în mod deliberat. Plagiatul accidental se întâmplă frecvent ca urmare a neglijenței, a neatenției sau a unei erori.

Plagiatul AI

Plagiatul de inteligență artificială se referă la acțiunea de a folosi instrumente de inteligență artificială precum ChatGPT pentru a ajuta la producerea de conținut fără o recunoaștere corespunzătoare. Pe măsură ce tehnologia avansează, în special în ceea ce privește procesarea limbajului natural (NLP), devine din ce în ce mai frecventă utilizarea modelelor de inteligență artificială pentru a ajuta la realizarea rapidă de materiale scrise.

Deși instrumentele de inteligență artificială oferă numeroase posibilități de îmbunătățire a productivității și creativității, este esențial să le folosim în mod responsabil și etic.

Modalități de a preveni plagiatul

Una dintre cele mai eficiente modalități de a evita plagiatul este să vă citați întotdeauna sursele. Fie că citați direct, parafrizați sau rezumați ideile altcuiva, asigurați-vă întotdeauna că faceți referințe corecte.

Citatul potrivit vă poate îmbunătăți teza prin adăugarea de credibilitate; cu toate acestea, este

esențial să citați corect pentru a păstra integritatea.

O altă modalitate de a evita plagiatul este să înțelegeți în profunzime ideile din care vă inspirați. Astfel, puteți cita sursa și apoi puteți îmbunătăți conceptul în lucrarea dumneavoastră.

Exemple de bune practici de prevenire a plagiatului

Bibliotecarul împreună cu elevi ai Colegiului Economic „Virgil Madgearu”, au participat în cadrul programului de Etică și integritate academică, inițiat de Biblioteca Centrală Universitară „Carol I”, la prezentarea „Buna conduită și redactarea academică”, susținută de dr. Codrin Tăut.

Bibliotecarul liceului, și cadrele didactice, recomandă elevilor să scrie referințele bibliografice la finalul fiecărei lucrări (referate, proiecte, etc). De asemenea, pentru a menționa corect bibliografia/webografia, elevii primesc exemple (modele) cu acestea.

Webografie

1. Ce este plagiatul?. [Citat: 10 martie 2025]. Disponibil pe Internet la adresa:

https://www.umft.ro/wp-content/uploads/2021/04/ce_20este_20plagiatul.pdf.

2. Tipuri de plagiat: Definiția celor mai frecvente 7 forme [Citat: 10 martie 2025].

Disponibil pe Internet la adresa: <https://undetectable.ai/blog/ro/tipuri-de-plagiat/>

3. Autoplăgiatul: definiție și cum să îl evitați. [Citat: 10 martie 2025]. Disponibil pe Internet la adresa: <https://blog.plag.ai/ro/self-plagiarism-the-definition-the-avoidance>

4. Parafrizarea vs plagiat: Care este diferența? [Citat: 10 martie 2025] Disponibil pe Internet la adresa: <https://undetectable.ai/blog/ro/parafrizare-vs-plagiat/>

5. Plagiat: Ce ar trebui să știți și cele mai bune moduri de a-l preveni. [Citat: 10 martie 2025]. Disponibil pe Internet la adresa: <https://mindthegraph.com/blog/ro/plagiat/>

6. Sfaturi și trucuri pentru a evita plagiatul. [Citat: 10 martie 2025]. Disponibil pe Internet la adresa:

<https://blog.plag.ai/ro/tips-and-tricks-to-avoid-plagiarism>