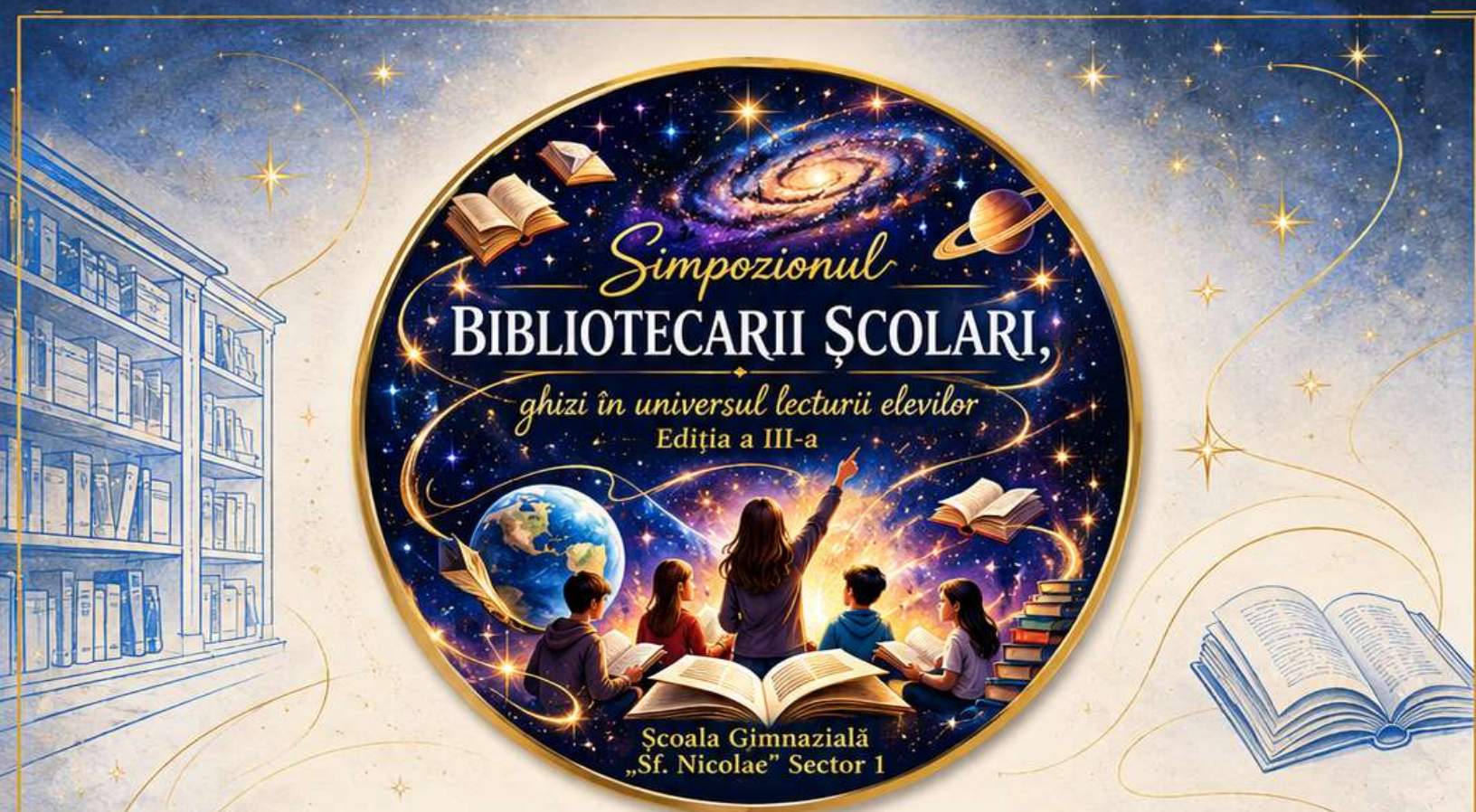




REVISTA SIMPOZIONULUI MUNICIPAL

*„Bibliotecarii școlari,
ghizi în universul lecturii elevilor”*

EDIȚIA A III-A • 2026



ȘCOALA GIMNAZIALĂ
„SF. NICOLAE”
SECTOR 1 • BUCUREȘTI



COMITETUL DE REDACȚIE:

Director revistă:

Prof. MARIAN CIONTESCU, director Școala Gimnazială „Sfântul Nicolae”, București

Redactor: PANCU ANA MARIA

Tehnoredactori:

CRISTACHE ILEANA ROXANA

NOVACEK ANA MARIA

RIZESCU MĂDĂLINA NICOLETA

Corector: NIȚU ANA

ISSN 3119 – 9429

ISSN- L 3119 - 9429

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.sf.nicolae@gmail.com

CUPRINS

1. **DE LA RAFT LA COMPETENȚĂ : O RADIOGRAFIE A MUNCII DE BIBLIOTECAR ÎN ȘCOALA DE AZI.....6 -8**
Bădoi Alexandra Elena, Colegiul Tehnologic "Viaceslav Harnaj"
2. **GAMIFICAREA LECTURII ÎN EDUCAȚIA CONTEMPORANĂ – ÎNTRE MOTIVAȚIE, SENS ȘI FORMARE SPIRITUALĂ.....9- 12**
Barbu Adrian-Valentin, Școala Gimnazială Nr. 149
3. **Literația - competență esențială în educația contemporană. Dezvoltarea competențelor de literație, cu integrarea instrumentelor digitale și a inteligenței artificiale.....13- 18**
Bibliotecar, prof. Buică Valentin Adrian, Colegiul Tehnic "Costin D. Nenițescu", Prof. Mărășoiu Ramona Laura, Școala gimnazială Dobrotești
4. **EXEMPLE DE BUNE PRACTICI ÎN CDI.....19- 23**
Profesor documentarist – Cunțan Mariana, Colegiul Tehnic „Apulum”- Alba Iulia
5. **POVEȘTI PRIN OCHI DE COPIL.....24- 25**
*Profesor învățământ primar Cristache Ileana Roxana, Școala Gimnazială „Sfântul Nicolae”
Profesor învățământ primar Negru Victoria Daniela, Școala Gimnazială „Sfântul Nicolae”*
6. **LITERAȚIA LA PREȘCOLARII MICI: DIFERENȚE.....26-28**
ÎNTRE FETE ȘI BĂIEȚI
Mihaela Iorga – Grădinița “Peștișorul de aur”
7. **LITERAȚIA ÎN LICEU: CONVERGENȚE ÎNTRE LITERAȚIA DE BAZĂ, DIGITALĂ ȘI ȘTIINȚIFICĂ.....29- 32**
Prof. Issa Cristina-Floreta, Colegiul Național „Constantin Brâncoveanu”
8. **JOCUL CA PUNTE SPRE CARTE – GAMIFICAREA LECTURII ÎN BIBLIOTECA ȘCOLARĂ.....33- 34**
Prof.înv.primar Alexandra Lazăr, Școala Gimnazială”Sfântul Nicolae
9. **LITERAȚIA, DE LA ALFABETIZARE LA COMPETENȚĂ GLOBALĂ.....35-39**
*Liurcă Valentina, Liceul Teoretic Dante Alighieri București
Negrea Corina Aura, Liceul Teoretic Dante Alighieri București*
10. **READING RELOADED! GAMIFICAREA LECTURII PENTRU O GENERAȚIE DIGITALĂ.....40- 42**
Prof.Nicoleta Lungulescu, Școala Gimnazială „Sf. Nicolae”

11. DE LA POVESTE LA JOC: O PERSPECTIVĂ ASUPRA GAMIFICĂRII LECTURII ÎN ÎNVĂȚAREA MATEMATICII.....	43- 46
<i>Prof. Marin Andreea-Georgiana, Colegiul Național „Școala Centrală”</i>	
12. DE LA JOACĂ LA JOC EDUCAȚIONAL - TEORIE ȘI PRACTICĂ.....	47- 55
<i>Prof. Mîinea Cristina, Școala Gimnazială „Sf. Nicolae”</i>	
13. BIBLIOTECA ȘCOLARĂ ÎN SOCIETATEA MODERNĂ.....	56-57
<i>Bibliotecar Neagu Elena, Colegiul Național „Tudor Vladimirescu”</i>	
14. CINE SPUNE CĂ LA SPORT NU SE CITEȘTE?.....	58- 59
<i>Novacek Ana-Maria -Școala Gimnazială “Sf. Nicolae” Îțcou Laura- Liceul Greco Catolic “Timotei Cipariu”</i>	
15. BIBLIOTECARUL CARE DESCHIDE LUMI. ROLUL BIBLIOTECARULUI ȘCOLAR ÎN DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR DE LITERAȚIE.....	60- 62
<i>Pancu Ana Maria, Școala Gimnazială “Sf. Nicolae”</i>	
16. EDUCAȚIA MODERNĂ ȘI LITERAȚIA.....	63- 65
<i>Păun Cristina-Mihaela, Școala Gimnazială „Sfântul Nicolae”</i>	
17. GAMIFICAREA LECTURII ÎN CICLUL PRIMAR: STRATEGII PRACTICE PENTRU STIMULAREA INTERESULUI PENTRU LECTURĂ LA ELEVII MICI.....	66- 68
<i>Prof. înv. primar Ana-Maria Perjeru, Școala Gimnazială „Sf. Nicolae”</i>	
18. LITERAȚIA FUNCȚIONALĂ – FUNDAMENT AL FORMĂRII COMPETENȚELOR-CHEIE ÎN EDUCAȚIA CONTEMPORANĂ. REPERE TEORETICE ȘI BUNE PRACTICI ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR.....	69- 71
<i>Prof. Petre Ioana, Școala Gimnazială Nr. 149</i>	
19. GAMIFICAREA LECTURII – EXEMPLU DE BUNĂ PRACTICĂ ÎN PREDAREA UNUI TEXT LITERAR LA CLASA A II-A.....	72- 76
<i>Prof. înv. primar, Petre Nicoleta Cristina, Școala Gimnazială „Sfântul Nicolae”</i>	
20. ROLUL POVEȘTII ÎN EDUCAȚIE.....	77- 79
<i>Bibliotecar, Preda Viorica, Liceul Teoretic „Marin Preda”</i>	
20. BENEFICIILE GAMIFICĂRII LA DISCIPLINA EDUCAȚIE TEHNOLOGICĂ. STRATEGII ȘI EXEMPLE PRACTICE.....	80- 85
<i>Prof. Rahimian Corina, Școala Gimnazială “Sf. Nicolae”</i>	

21. COLABORAREA INSTITUȚIONALĂ DINTRE BIBLIOTECA ȘCOLARĂ ȘI SECRETARIATUL UNITĂȚII DE ÎNVĂȚĂMÂNT.....86- 88

Rizescu Mădălina Nicoleta – Școala Gimnazială “Sf. Nicolae”

Simion Păuna – Școala Gimnazială nr. 178

22. LITERAȚIA – COMPETENȚĂ ESENȚIALĂ ÎN EDUCAȚIA CONTEMPORANĂ. EXEMPLE DE BUNE PRACTICI PLATANOS – DOINA RUȘTI.....89- 92

Prof. Roșu Denisa, Școala Gimnazială ”Sfântul Nicolae”

23. BIBLIOTECA ȘCOLARĂ ÎN CONTEXTUL TRANSFORMĂRII DIGITALE.....93- 99

Drd. Rudeanu Laura, Casa Corpului Didactic București

24. JOACA DE-A LECTURA.....100- 105

Bibliotecar Claudia Subotin, Școala Gimnazială Nr. 150

25. GAMIFICAREA ÎN ORELE DE CHIMIE.....106- 107

Prof. Șuică Marinela, Școala Gimnazială „Sfântul Nicolae”

26. GAMIFICAREA LECTURII LA CLASA I - DRUMUL DE LA SILABĂ LA PLĂCEREA DE A CITI.....108- 110

Prof. Înv. primar, Daniela-Maria Tănăsescu, Școala Gimnazială „Sfântul Nicolae”

27. VALENȚELE DIDACTICE ALE BENZII DESENATE: INTERDISCIPLINARITATE ÎNTRE RELIGIE ȘI LIMBA ROMÂNĂ ÎN GIMNAZIU ȘI LICEU.....111- 113

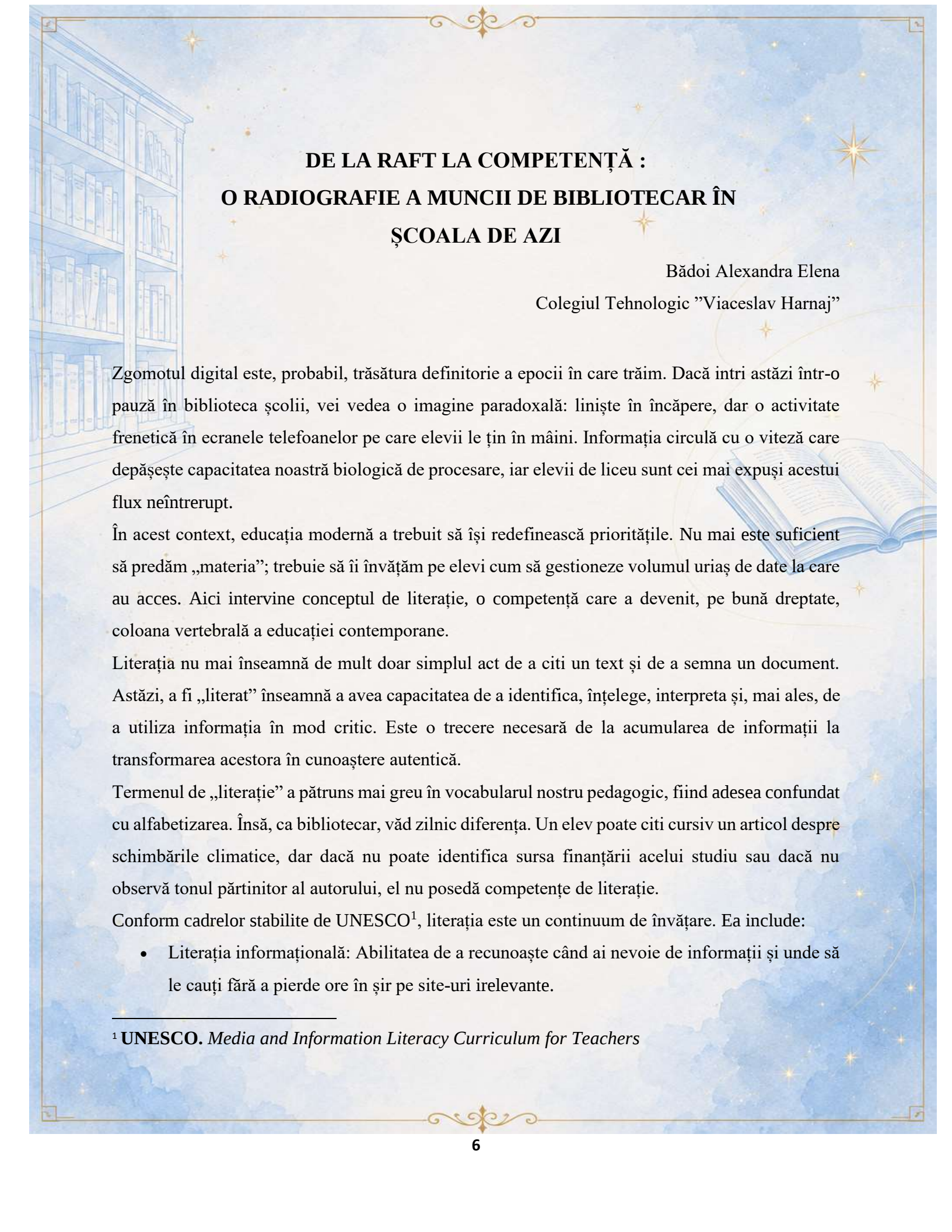
Prof. Ungureanu Maria Luiza, Liceul Teoretic „Lucian Blaga”

Prof. Ungureanu Radu, Școala Gimnazială „Sfântul Nicolae”

28. BANDA DESENATĂ CA PUNTE ÎNTRE COMPETENȚĂ ȘI COLABORARE.....114- 116

Prof. Raluca Guțoi, Școala Gimnazială „Sfântul Nicolae”

Prof. Radu Ungureanu, Școala Gimnazială „Sfântul Nicolae”



DE LA RAFT LA COMPETENȚĂ : O RADIOGRAFIE A MUNCII DE BIBLIOTECAR ÎN ȘCOALA DE AZI

Bădoi Alexandra Elena
Colegiul Tehnologic "Viaceslav Harnaj"

Zgomotul digital este, probabil, trăsătura definitorie a epocii în care trăim. Dacă intri astăzi într-o pauză în biblioteca școlii, vei vedea o imagine paradoxală: liniște în încăpere, dar o activitate frenetică în ecranele telefoanelor pe care elevii le țin în mâini. Informația circulă cu o viteză care depășește capacitatea noastră biologică de procesare, iar elevii de liceu sunt cei mai expuși acestui flux neîntrerupt.

În acest context, educația modernă a trebuit să își redefinească prioritățile. Nu mai este suficient să predăm „materia”; trebuie să îi învățăm pe elevi cum să gestioneze volumul uriaș de date la care au acces. Aici intervine conceptul de literație, o competență care a devenit, pe bună dreptate, coloana vertebrală a educației contemporane.

Literația nu mai înseamnă de mult doar simplul act de a citi un text și de a semna un document. Astăzi, a fi „literat” înseamnă a avea capacitatea de a identifica, înțelege, interpreta și, mai ales, de a utiliza informația în mod critic. Este o trecere necesară de la acumularea de informații la transformarea acestora în cunoaștere autentică.

Termenul de „literație” a pătruns mai greu în vocabularul nostru pedagogic, fiind adesea confundat cu alfabetizarea. Însă, ca bibliotecar, văd zilnic diferența. Un elev poate citi cursiv un articol despre schimbările climatice, dar dacă nu poate identifica sursa finanțării acelui studiu sau dacă nu observă tonul părtinitor al autorului, el nu posedă competențe de literație.

Conform cadrelor stabilite de UNESCO¹, literația este un continuum de învățare. Ea include:

- Literația informațională: Abilitatea de a recunoaște când ai nevoie de informații și unde să le cauți fără a pierde ore în șir pe site-uri irelevante.

¹ UNESCO. *Media and Information Literacy Curriculum for Teachers*

- Literația media: Capacitatea de a descifra mesajele din spatele imaginilor, reclamelor sau postărilor de pe rețelele sociale.
- Literația digitală: Utilizarea responsabilă a instrumentelor tehnologice, de la motoarele de căutare până la platformele de inteligență artificială.

Pentru liceeanul de astăzi, aceste tipuri de literație sunt vitale. El se află într-o etapă a vieții în care își formează identitatea și opiniile politice sau sociale. Fără o „imunitate” dobândită prin literație, el devine o victimă ușoară a dezinformării.

Există încă o percepție prăfuită asupra bibliotecii școlare, văzută ca un loc unde mergi doar dacă ai pierdut manualul sau dacă ai de citit o lectură obligatorie. Realitatea este însă mult mai dinamică. Biblioteca este, în fapt, primul „laborator de cercetare” din viața unui tânăr. Rolul nostru, ca bibliotecari, s-a transformat dintr-un custode al cărților într-un mediator informațional. Elevii vin la bibliotecă nu doar pentru resurse, ci pentru metodă. Ei învață aici că nu tot ce zboară pe internet se mănâncă și că o carte tipărită, trecută prin filtrul unei edituri și al unui referent științific, are o altă greutate decât un blog anonim.

Biblioteca oferă acel spațiu „sigur” unde eroarea nu este sancționată cu notă, ci corectată prin dialog. Aici învățăm împreună cum să folosim un catalog online, cum să structurăm o bibliografie pentru atestat și cum să cităm corect sursele pentru a evita plagiatul – o problemă acută care pornește, de cele mai multe ori, nu din rea-voință, ci dintr-o lipsă de literație informațională.

Pentru a ilustra modul în care biblioteca dezvoltă aceste competențe, putem implementa ateliere practice cu tema „*Cum verificăm adevărul într-o lume a algoritmilor?*”. Activitatea poate fi concepută ca un joc de tip „escape room” intelectual, desfășurat în colaborare cu profesorii de limba română și istorie. Elevii primesc o știre de ultimă oră despre o descoperire medicală miraculoasă, de exemplu. Textul este scris convingător, dar conține subtile erori logice și trimiteri către experți fictivi. Folosind resursele bibliotecii (atât calculatoarele, cât și enciclopediile medicale), elevii lucrează pe echipe pentru a verifica cei trei piloni:

1. Autoritatea: Cine a scris textul? Există vreo urmă a acestui autor în mediul academic?
2. Contextul: Este data publicării recentă sau e o știre veche „reciclată”?
3. Coroborarea: Mai spune și altcineva acest lucru? Apar datele în publicații recunoscute?

Cel mai probabil, surpriza elevilor o să fie uriașă când descoperă că sursa „miraculoasă” era un site creat special pentru a vinde suplimente alimentare dubioase. Această experiență practică o să valoreze mai mult decât zece prelegeri teoretice. Elevii vor învăța să aplice criterii de evaluare precum acuratețea, obiectivitatea și actualitatea surselor.

Însă, literația nu poate fi sarcina unui singur om. Ea este un efort de echipă. Biblioteca devine un centru de resurse interdisciplinare unde profesorul de fizică poate veni să caute împreună cu bibliotecarul surse pentru un proiect de astronomie, sau unde profesorul de geografie poate organiza o sesiune de cartografiere digitală. Liceenii au nevoie de modele de rigoare intelectuală. Când văd că bibliotecarul colaborează cu profesorul de la clasă pentru a le oferi cele mai bune instrumente de învățare, ei încep să înțeleagă că școala nu este un sistem fragmentat de materii, ci un univers interconectat. Dar nu putem vorbi despre literație în 2026 fără a menționa Inteligența Artificială. Liceenii folosesc deja aceste instrumente pentru a genera eseuri sau rezumate. În loc să interzicem aceste tehnologii – o bătălie pierdută din start – rolul bibliotecii trebuie să migreze către a-i învăța pe elevi literația algoritmică.

Trebuie să îi facem să înțeleagă că un model de limbaj poate „halucina” (poate inventa fapte) și că spiritul critic este singura barieră care ne desparte de o societate automatizată și lipsită de creativitate. Biblioteca școlară trebuie să devină locul unde discutăm despre etica AI, despre cum să folosim aceste unelte pentru a ne augmenta gândirea, nu pentru a o înlocui.

În final, literația este despre autonomie. Un elev care știe să se informeze singur este un viitor cetățean care nu va fi ușor de manipulat prin populism sau reclame agresive.

Biblioteca școlară rămâne acel spațiu hibrid, între tradiție și tehnologie, unde literația se construiește cu răbdare, de la fiecare raft explorat până la fiecare click verificat. Nu este doar un depozit de cărți, ci o garanție a calității educației noastre. Ca bibliotecari, avem privilegiul și responsabilitatea de a fi paznicii acestui proces de transformare a informației în înțelepciune.

Bibliografie

- **UNESCO.** *Media and Information Literacy Curriculum for Teachers*, Paris, 2021.
- **IFLA (International Federation of Library Associations).** *School Library Guidelines*, 2nd revised edition, 2015.

GAMIFICAREA LECTURII ÎN EDUCAȚIA CONTEMPORANĂ – ÎNTRE MOTIVAȚIE, SENS ȘI FORMARE SPIRITUALĂ

Prof. Barbu Adrian-Valentin, Școala Gimnazială Nr. 149,
București, Sector 3

În contextul educației contemporane, lectura se redefineste ca proces complex de construcție a sensului, depășind dimensiunea tehnică a decodării și orientându-se către înțelegere profundă, reflecție și internalizare valorică. Totuși, în rândul elevilor din ciclul primar, se constată o scădere a interesului pentru lectură, determinată de concurența mediilor digitale interactive.

În acest cadru, gamificarea lecturii se afirmă ca o strategie didactică inovatoare, care valorifică mecanisme specifice jocului pentru a stimula implicarea elevilor. Conform cercetărilor recente, integrarea elementelor ludice în activitățile de lectură contribuie la creșterea motivației și la dezvoltarea competențelor de înțelegere și interpretare a textului.

Din perspectiva disciplinei Religie, lectura capătă o dimensiune suplimentară, devenind un mijloc de formare a conștiinței morale și de interiorizare a valorilor spirituale. Astfel, gamificarea trebuie să fie concepută nu doar ca instrument de motivare, ci ca modalitate de aprofundare a sensului.

Fundamente teoretice ale gamificării lecturii

Cercetările recente evidențiază faptul că utilizarea strategiilor de gamificare în procesul lecturii conduce la creșterea motivației și implicării elevilor, precum și la îmbunătățirea competențelor de înțelegere a textului. Elevii devin mai activi, mai dispuși să participe și să își asume sarcini complexe, întrucât mediul ludic reduce anxietatea și stimulează curiozitatea.

De asemenea, studiile arată că gamificarea contribuie la dezvoltarea gândirii creative și analitice în raport cu textul, prin stimularea flexibilității și originalității interpretative. În mod particular, învățarea devine o experiență participativă, în care elevul nu mai este un receptor pasiv, ci un explorator al sensurilor.

Dintr-o perspectivă didactică, aceste rezultate confirmă faptul că lectura poate fi reconfigurată ca experiență interactivă, fără a-i diminua profunzimea.

Integrarea gamificării în lectura didactică – repere conceptuale

Gamificarea presupune utilizarea unor elemente precum progresul etapizat, feedback-ul imediat, recompensele simbolice și provocările gradate. Aceste mecanisme facilitează implicarea activă a elevilor și transformă lectura într-un proces participativ.

În plan didactic, lectura gamificată nu implică simpla adăugare a unor elemente ludice, ci reorganizarea sarcinilor de învățare astfel încât elevul să devină explorator al textului. Studiile evidențiază faptul că această abordare stimulează atât gândirea critică, cât și creativitatea interpretative.

Bune practici în gamificarea lecturii – perspective aplicative

Aplicarea gamificării în activitățile de lectură poate fi realizată printr-o varietate de strategii, integrate coerent în demersul didactic.

În cadrul lecturii textelor narative sau religioase, o practică eficientă constă în organizarea conținutului sub forma unui parcurs etapizat, în care textul este fragmentat în secvențe asociate unor provocări specifice. Elevii sunt implicați în identificarea elementelor esențiale ale textului, în interpretarea relațiilor dintre personaje și în formularea unor concluzii personale. În acest context, utilizarea unor simboluri ale progresului, precum „insigne” sau „niveluri”, nu are rol competitiv, ci funcționează ca indicator al evoluției cognitive și afective.

În predarea religiei, această abordare facilitează apropierea elevilor de mesajul textului sacru. De exemplu, analiza unei pilde poate fi structurată ca un proces de descoperire treptată a valorilor morale, elevii fiind ghidați să identifice momentele de conflict, decizie și transformare interioară. Astfel, lectura devine un proces reflexiv, în care sensul este construit progresiv.

O altă direcție de valorificare a gamificării este lectura de tip investigativ, în care textul este abordat ca un „caz” ce necesită explorare. Elevii sunt încurajați să formuleze întrebări, să identifice indicii și să reconstruiască semnificațiile implicite. În cazul textelor hagiografice, această metodă permite analiza traseului spiritual al personajelor, evidențiind relația dintre acțiune și valoare.

O altă practică este „Roata întrebărilor”, unde itemii de înțelegere sunt integrați într-un joc de tip quiz. Spre deosebire de evaluarea clasică, accentul cade pe cooperare și reflecție, nu pe competiție. Această abordare este susținută de cercetări care arată că gamificarea crește atitudinea pozitivă față de lectură.

De asemenea, „Jurnalul cititorului – niveluri de progres” reprezintă o strategie prin care elevii acumulează experiență pentru fiecare activitate de lectură: rezumate, desene, conexiuni personale. Această metodă valorifică progresul individual și stimulează autonomia.

Această abordare este susținută de cercetări care evidențiază rolul gamificării în dezvoltarea gândirii analitice și a capacității de interpretare.

De asemenea, utilizarea unor instrumente de monitorizare a progresului individual, precum jurnalul cititorului, contribuie la consolidarea motivației intrinseci. Elevii sunt implicați în activități variate – rezumare, exprimarea opiniei, realizarea de conexiuni personale – fiecare fiind integrată într-un sistem de progres. Acest tip de organizare permite valorizarea efortului individual și sprijină dezvoltarea autonomiei în învățare.

În același timp, lectura colaborativă, desfășurată în cadrul unor activități de grup, favorizează construirea sensului în mod colectiv. Elevii sunt implicați în sarcini complementare, precum interpretarea textului, formularea de întrebări sau reprezentarea vizuală a conținutului. Această abordare contribuie la dezvoltarea competențelor sociale și la consolidarea responsabilității colective, aspecte evidențiate și în studiile privind eficiența strategiilor de tip cooperativ.

O dimensiune esențială a gamificării lecturii o constituie învățarea prin descoperire. În acest context, textul este explorat prin intermediul unor întrebări deschise și al unor sarcini care solicită identificarea mesajelor implicite. Elevii sunt încurajați să formuleze interpretări personale și să coreleze informațiile din text cu experiențele proprii. Studiile arată că această abordare conduce la o înțelegere mai profundă și la o retenție superioară a informației.

Valențe formative în educația religioasă

În cadrul disciplinei Religie, gamificarea lecturii trebuie să respecte specificul conținutului, evitând reducerea mesajului la dimensiunea ludică. Textul religios presupune o abordare reflexivă, iar gamificarea trebuie să faciliteze interiorizarea valorilor, nu doar înțelegerea lor.

Prin utilizarea unor strategii adecvate, lectura devine un mijloc de dezvoltare a empatiei, a capacității de analiză morală și a responsabilității personale. Elevii sunt încurajați să identifice relația dintre acțiune și consecință, să reflecteze asupra propriului comportament și să formuleze principii de viață.

Concluzii

Gamificarea lecturii reprezintă o direcție pedagogică promițătoare, capabilă să transforme lectura într-o experiență vie, participativă și semnificativă. Din perspectiva profesorului de religie, această metodă dobândește o dimensiune suplimentară: aceea de a facilita întâlnirea elevului cu sensul profund al textului.

Aplicată echilibrat, gamificarea nu simplifică lectura, ci o apropie de universul copilului, deschizând noi căi de formare intelectuală și spirituală. În acest sens, ea nu este doar o strategie modernă, ci o punte între tradiție și inovație.

Surse bibliografice:

- Ahmed, A. A. (2023). *The Use of Gamification in Language Teaching and Education: A Content Analysis Study*. *Journal of Philology and Educational Sciences*, 2(2), 33–45. <https://doi.org/10.53898/jpes2023223>.
- Cerghit, I. (2006). *Metode de învățământ* (ediția a IV-a). București: Didactică și Pedagogică.
- Joița, E. (2006). *Didactica aplicată*. Craiova: Universitaria.
- Stan, E. (2020). *Jocul didactic în învățământul primar*. Timișoara: Eurostampa.



Literația - competență esențială în educația contemporană. Dezvoltarea competențelor de literație, cu integrarea instrumentelor digitale și a inteligenței artificiale

Bibliotecar, prof. Buică Valentin Adrian, Colegiul Tehnic "Costin D. Nenițescu",
prof. Mărășoiu Ramona Laura, Școala gimnazială Dobrotești

Societatea contemporană se află într-o continuă transformare, marcată de expansiunea tehnologiilor digitale, de ritmul accelerat al circulației informațiilor și de diversificarea mediilor de comunicare. În acest context, literația devine o competență fundamentală, indispensabilă formării tinerilor ca cetățeni activi, autonomi și capabili să navigheze critic prin complexitatea lumii moderne. Nu mai este suficient ca elevii să știe să citească și să scrie în sens tradițional; ei trebuie să poată interpreta, evalua, compara și utiliza informația în mod responsabil, în multiple forme – text, imagine, multimedia, digital sau generată cu ajutorul inteligenței artificiale.

În acest ecosistem educațional în schimbare, biblioteca școlară își redefineste rolul. Ea nu mai reprezintă doar un spațiu de depozitare a cărților, ci devine un **hub educațional**, un centru de resurse pentru învățare, un laborator al gândirii critice și un mediu de dezvoltare a competențelor digitale și informaționale. Bibliotecarul școlar, la rândul său, își asumă un rol complex: acela de mediator între elev și informație, de facilitator al învățării, de ghid în universul lecturii și de promotor al utilizării responsabile a tehnologiei.

În acest sens, participarea mea la mobilitatea Erasmus+ din Sevilla, în cadrul cursului de formare „*Enhancing Teaching with Digital Tools + AI*”, organizat de Erasmus Centre Seville, a reprezentat un moment esențial în modernizarea și diversificarea activităților bibliotecii școlare. Mobilitatea, desfășurată în perioada 16–20 februarie 2026, în **Fluxul 3 al Consorțiului CCD București**, parte a proiectului Erasmus+ **ID 2025-1-RO01-KA121-SCH-000328951**, a oferit oportunitatea de a explora instrumente digitale inovatoare și aplicații de inteligență artificială care pot transforma radical modul în care elevii interacționează cu lectura, informația și procesul de învățare.

Experiența formativă din Sevilla a permis aprofundarea unor practici educaționale moderne, centrate pe integrarea tehnologiei în activitățile de literație, pe stimularea creativității elevilor și pe dezvoltarea unor competențe transversale esențiale pentru generația digitală. Astfel, biblioteca

școlară devine un spațiu în care lectura tradițională se împletește armonios cu instrumente digitale, platforme interactive și aplicații AI, oferind elevilor oportunități de învățare adaptate nevoilor și stilurilor lor cognitive.

Această lucrare își propune să evidențieze importanța literației în educația contemporană, să analizeze rolul bibliotecarului în formarea competențelor de literație la nivel liceal și să prezinte modalitățile concrete prin care instrumentele digitale și inteligența artificială, dobândite prin mobilitatea Erasmus+, pot contribui la modernizarea și eficientizarea procesului educațional.

În ultimele decenii, conceptul de literație a evoluat semnificativ, depășind cu mult sensul tradițional asociat alfabetizării. Dacă în trecut accentul era pus pe abilitatea de a citi și scrie corect, în prezent literația este privită ca un ansamblu complex de competențe cognitive, sociale, culturale și digitale, indispensabile pentru participarea activă în societatea informațională. Elevii de astăzi trăiesc într-un mediu în care informația circulă rapid, în formate diverse, iar capacitatea de a o înțelege, analiza și utiliza devine esențială pentru succesul lor academic și profesional. Literația contemporană presupune, așadar, nu doar accesul la informație, ci și abilitatea de a o interpreta critic, de a o evalua în funcție de context și de a o transforma în cunoaștere relevantă. În acest sens, biblioteca școlară și bibliotecarul joacă un rol fundamental, oferind elevilor instrumentele necesare pentru a naviga cu discernământ într-un univers informațional tot mai complex.

Tranziția de la alfabetizare la literație extinsă reflectă schimbările profunde din societatea actuală. Alfabetizarea, în sensul său clasic, se referă la abilitatea de a decodifica textul scris și de a produce mesaje coerente. Literația modernă, însă, presupune mult mai mult: este o competență dinamică, adaptabilă, care se dezvoltă continuu pe parcursul vieții.

Elevii nu mai sunt invitați doar să citească, ci să înțeleagă sensurile multiple ale unui text, să identifice intenția autorului, să analizeze structura discursului și să facă conexiuni cu propriile experiențe. Lectura devine un proces activ, reflexiv, orientat spre interpretare și sens.

Într-o lume în care informația este abundentă, dar nu întotdeauna credibilă, capacitatea de a evalua sursele devine vitală. Elevii trebuie să distingă între fapte și opinii, între informații verificate și conținut manipulator, între surse academice și materiale nesigure. Literația critică este, astfel, o condiție esențială pentru formarea gândirii autonome.

Comunicarea nu mai este limitată la textul scris. Elevii interacționează cu informația prin imagini, videoclipuri, grafice, animații, podcasturi și platforme digitale. Literația multimodală

presupune capacitatea de a interpreta și produce mesaje în formate variate, adaptate contextului și publicului.

Tehnologia este un instrument puternic, dar necesită discernământ. Literația digitală include cunoașterea regulilor de siguranță online, protejarea datelor personale, respectarea eticii digitale și utilizarea platformelor într-un mod constructiv.

Elevii nu sunt doar consumatori de informație, ci și creatori. Realizarea de prezentări, infografice, videoclipuri, eseuri digitale sau proiecte multimedia dezvoltă creativitatea, gândirea critică și competențele tehnice. În acest sens, literația devine o competență productivă, orientată spre inovare.

Pentru a răspunde nevoilor educaționale ale generației actuale, literația trebuie abordată ca un concept multidimensional. Elevii de liceu au nevoie de o paletă diversă de competențe, care să le permită să înțeleagă și să utilizeze informația în contexte variate.

Literația funcțională - Reprezintă capacitatea de a utiliza informația în situații cotidiene: completarea unui formular, interpretarea unui grafic, înțelegerea instrucțiunilor sau gestionarea unor sarcini administrative. Este baza pe care se construiesc celelalte forme de literație.

Literația digitală - Include abilitatea de a utiliza dispozitive, aplicații și platforme digitale. Elevii trebuie să știe să navigheze online, să caute informații, să utilizeze instrumente educaționale și să înțeleagă impactul tehnologiei asupra vieții lor.

Literația informațională - Este capacitatea de a identifica, selecta, evalua și utiliza informația în mod eficient. Elevii învață să recunoască sursele credibile, să evite plagiatul, să citeze corect și să construiască argumente bazate pe dovezi.

Literația media - Se referă la interpretarea mesajelor transmise prin mass-media: reclame, știri, postări pe rețele sociale, videoclipuri. Elevii trebuie să înțeleagă mecanismele de influențare, tehnicile persuasive și potențialul manipulativ al conținutului media.

Literația vizuală - Într-o lume dominată de imagini, elevii trebuie să poată interpreta grafice, fotografii, diagrame, simboluri și materiale vizuale complexe. Literația vizuală dezvoltă capacitatea de a extrage sens din reprezentări non-verbale.

Literația AI - Una dintre cele mai noi și necesare forme de literație, literația AI presupune înțelegerea modului în care funcționează instrumentele bazate pe inteligență artificială, utilizarea lor responsabilă și evaluarea critică a conținutului generat automat. Elevii trebuie să știe cum să folosească AI ca instrument de învățare, nu ca substitut al gândirii personale.

Dezvoltarea literației la elevii de liceu se confruntă astăzi cu o serie de provocări complexe, generate atât de transformările societății digitale, cât și de schimbările din mediul educațional. Aceste provocări influențează modul în care tinerii percep lectura, informația și procesul de învățare, necesitând intervenții adaptate și strategii inovatoare.

Elevii trăiesc într-o lume în care informația este abundentă, accesibilă instantaneu și distribuită pe multiple platforme. Această „inflație informațională” poate genera confuzie, supraîncărcare cognitivă și dificultăți în identificarea surselor credibile. Mulți elevi preiau informații fără a le verifica, fiind vulnerabili la conținut manipulator sau eronat. Literația informațională devine, astfel, o competență vitală pentru orientarea în acest mediu.

Lectura tradițională concurează cu mediile digitale interactive, cu rețelele sociale și cu conținutul vizual rapid. Mulți elevi percep lectura ca pe o activitate solicitantă, lipsită de dinamism, ceea ce duce la scăderea interesului pentru cărți și la diminuarea timpului dedicat lecturii. În acest context complex, bibliotecarul școlar devine un actor esențial în formarea competențelor de literație. Rolul său depășește cu mult gestionarea colecțiilor de carte; el devine un mentor digital, un facilitator al învățării, un promotor al gândirii critice și un mediator între elev și universul informațional. Prin activitățile sale, bibliotecarul contribuie la dezvoltarea unei culturi a lecturii, la formarea autonomiei în învățare și la integrarea tehnologiei în procesul educațional.

Biblioteca modernă trebuie să ofere elevilor acces la cărți relevante, variate și adaptate intereselor lor. Actualizarea colecțiilor, includerea literaturii contemporane, a cărților de dezvoltare personală, a romanelor grafice și a resurselor digitale contribuie la creșterea atractivității lecturii.

Un spațiu primitor, flexibil și adaptat nevoilor elevilor stimulează lectura. Zonele de lectură confortabile, colțurile tematice, spațiile multimedia și accesul la tehnologie transformă biblioteca într-un loc în care elevii vin cu plăcere. Bibliotecarul utilizează platforme online, rețele sociale, afișe digitale, booktrailere și recomandări multimedia pentru a promova lectura într-un mod atractiv și adaptat generației digitale. Recomandările individuale, discuțiile despre cărți și orientarea către resurse adecvate contribuie la formarea unor cititori motivați. Participarea la cursul Erasmus+ „*Enhancing Teaching with Digital Tools + AI*” a reprezentat un moment de transformare profundă a activităților bibliotecii. Cunoștințele dobândite au permis introducerea unor instrumente digitale moderne și a aplicațiilor de inteligență artificială, care au dinamizat procesul de învățare și au crescut atractivitatea lecturii.

Pentru a răspunde nevoilor elevilor din generația digitală și pentru a valorifica competențele dobândite în cadrul mobilității, biblioteca școlară a inițiat programul „*Liceenii citesc altfel – ediția digitală*”, un demers inovator care a urmărit modernizarea modului în care lectura și literația sunt abordate în mediul liceal. Programul a fost implementat la începutul modului IV și a implicat elevi din clase diferite, oferindu-le oportunități de învățare adaptate, interactive și centrate pe tehnologie.

Pentru a identifica nevoile reale ale elevilor, programul a debutat cu un test de literație informațională, menit să evalueze capacitatea acestora de a căuta, selecta și interpreta informații din surse diverse. Testul a evidențiat diferențe semnificative între elevi: unii aveau o bună capacitate de analiză critică, în timp ce alții întâmpinau dificultăți în evaluarea credibilității surselor sau în formularea unor concluzii coerente.

În paralel, elevii au completat un chestionar privind competențele digitale, care a permis identificarea nivelului lor de familiaritate cu instrumentele digitale, aplicațiile educaționale și platformele colaborative. Rezultatele au arătat că, deși majoritatea elevilor utilizează tehnologia în mod frecvent, nu toți o folosesc în scop educațional sau într-un mod structurat. Acest diagnostic a constituit baza pentru proiectarea activităților ulterioare.

Programul a inclus o serie de activități variate, menite să stimuleze interesul pentru lectură, să dezvolte literația digitală și să încurajeze gândirea critică. Elevii au participat la sesiuni interactive în care au învățat să utilizeze instrumente digitale pentru analiză textuală, să identifice surse credibile și să folosească aplicații AI pentru a genera rezumate, întrebări sau hărți conceptuale. Atelierele au fost concepute astfel încât să transforme lectura într-o experiență dinamică și accesibilă. În cadrul proiectelor multimedia, elevii au creat prezentări interactive, booktrailere, infografice și materiale vizuale care reflectau înțelegerea lor asupra textelor studiate. Aceste activități au stimulat creativitatea, colaborarea și capacitatea de sinteză. Pentru a dezvolta literația media, elevii au participat la activități de verificare a informațiilor, analizând articole, postări online și materiale video. Ei au învățat să identifice elementele manipulative, să verifice sursele și să formuleze concluzii argumentate. Au explorat modul în care AI poate sprijini înțelegerea textelor literare: generarea de rezumate, identificarea temelor principale, compararea personajelor sau analiza stilistică. Aceste instrumente au fost folosite ca suport, nu ca substitut al gândirii critice, oferind elevilor un punct de plecare pentru discuții și interpretări.

Evaluarea finală a programului a evidențiat rezultate remarcabile. Numărul elevilor care au împrumutat cărți sau au accesat resurse digitale a crescut semnificativ. Mulți dintre ei au declarat că instrumentele digitale au făcut lectura mai accesibilă și mai atractivă.

Elevii au demonstrat o mai bună capacitate de a evalua informațiile, de a identifica sursele credibile și de a formula opinii argumentate. Activitățile de fact-checking și utilizarea AI au contribuit la dezvoltarea gândirii critice. Unul dintre cele mai importante rezultate a fost implicarea elevilor care, anterior, manifestau un interes redus pentru lectură. Activitățile interactive, instrumentele digitale și posibilitatea de a crea conținut multimedia au reușit să îi atragă și să îi motiveze.

Literația reprezintă o competență fundamentală pentru elevii de liceu, influențând nu doar performanța școlară, ci și capacitatea lor de a se adapta la o societate în continuă schimbare. Integrarea instrumentelor digitale și a inteligenței artificiale în activitățile educaționale oferă oportunități extraordinare pentru modernizarea procesului de învățare, pentru stimularea motivației și pentru dezvoltarea gândirii critice.

Mobilitatea Erasmus+ din Sevilla a avut un impact major asupra activității bibliotecii școlare, oferind acces la practici moderne, instrumente inovatoare și perspective europene asupra educației digitale. Cunoștințele dobândite au fost valorificate în mod concret prin implementarea programului „Liceenii citesc altfel – ediția digitală”, care a transformat biblioteca într-un spațiu dinamic, interactiv și adaptat nevoilor elevilor din generația digitală.

Prin activitățile desfășurate, biblioteca a devenit nu doar un loc al cărților, ci un centru de învățare modern, în care lectura, tehnologia și creativitatea se împletesc armonios. Rezultatele obținute confirmă faptul că integrarea instrumentelor digitale și a AI nu doar sprijină literația, ci o reînnoiește, o dinamizează și o face relevantă pentru tinerii de astăzi.

Bibliografie:

American Library Association. (2016). *Framework for Information Literacy for Higher Education*. ALA.

Gee, J. P. (2015). *Literacy and Education in the Digital Age*. Routledge.

OECD. (2022). *PISA 2022 Results: Reading Literacy*. OECD Publishing.

UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education*.

UNESCO Publishing.

EXEMPLE DE BUNE PRACTICI ÎN CDI

Prof. Documentarist Cunțan Mariana
Colegiul Tehnic ”Apiulum”- Alba Iulia

Exemple de bune practici

C.D.I.

Cadre din timpul activităților
Centrul de Documentare și Informare
Colegiul Tehnic „Apulum”- Alba Iulia
Profesor documentarist - Cunțan Mariana

Istoria cărții în imagini :



Ființe miraculoase din cărți :



Copac amprentat :



Coșulețe din semințe :



Copăcelul :



Toamna :



Murături :



Toamna în cuvinte :



„Poveste de crăciun” :



Mihai Eminescu :



„Matilda” :



ZIUA INTERNAȚIONALĂ A CITITULUI ÎMPREUNĂ

ADEVĂRURI DESPRE ROMÂNIA



CITIM ÎMPREUNĂ



Lecura interactivă :



Luna bibliotecii :



Acrostih :



Caligrafie:



Emoții pe hârtie:



Semne de carte:



Ghicitori:



Animale haioase:



Primăvara :



POVEȘTI PRIN OCHI DE COPIL

Profesor învățământ primar Cristache Ileana Roxana

Profesor învățământ primar Negru Victoria Daniela,

Școala Gimnazială „Sfântul Nicolae”

Există în fiecare copil o lume care nu se vede, dar care se simte. O lume în care gândurile prind formă în tăcere, în care emoțiile se așază uneori timid, alteori copleșitor, și în care fiecare întrebare deschide o altă ușă. În această lume, lectura nu este doar un act de a parcurge rânduri, ci o întâlnire cu sine, cu ceilalți, cu ceea ce nu poate fi spus întotdeauna în cuvinte.

Am simțit, în timp, că între copil și carte trebuie să existe mai mult decât o obligație școlară. Trebuie să existe o punte caldă, o chemare, o curiozitate care vine din interior. De aceea, din dorința de a aduce lectura mai aproape de sufletul copiilor, am ales să transform un colț al clasei într-un spațiu viu, dedicat exclusiv acestei întâlniri tăcute și profunde.

Nu este doar un colț. Este un loc în care timpul pare să încetinească. Un loc în care foșnetul paginilor devine o șoaptă, iar ochii copiilor capătă o lumină aparte. Aici, cartea nu mai este un obiect, ci devine o ușă. O ușă către lumi nevăzute, către întâmplări care nu le aparțin, dar pe care ajung să le simtă ca fiind ale lor.

În fiecare săptămână, copiii primesc o nouă poveste. Nu ca pe o sarcină, ci ca pe o invitație. O invitație de a pași, cu pași mici și sinceri, într-o lume care le vorbește altfel decât o face realitatea. Nu le cer să citească repede. Nu le cer să memoreze. Le ofer timp. Timp să se oprească, să se întrebe, să simtă.

Pe măsură ce citesc, ceva se schimbă în ei. Își întâlnesc personajele nu ca pe niște figuri de hârtie, ci ca pe niște prieteni tăcuți. Le observă alegerile, le înțeleg fricile, le recunosc bucuriile. Uneori se regăsesc. Alteori descoperă ceva nou despre lume. Și, fără să-și dea seama, învață să privească mai atent, nu doar textul, ci și viața.

Le cer apoi să aleagă o întâmplare. Nu pe cea „corectă”, nu pe cea „importantă”, ci pe cea care i-a atins. Și în acel moment, fiecare copil își spune, de fapt, propria poveste. Pentru că alegerea lui vorbește despre el, despre ce a simțit, despre ce a înțeles, despre ce a rămas.

Când desenează, nu desenează doar un personaj. Desenează o emoție. Uneori, culorile sunt vii, alteori sunt liniștite. Uneori, liniile sunt sigure, alteori tremurate. Dar fiecare desen spune ceva ce cuvintele nu au reușit încă să spună. Și în acele desene, îi descopăr mai mult decât în orice răspuns. Spre finalul săptămânii, ne adunăm. Nu ca să verificăm, ci ca să ascultăm. Fiecare copil aduce cu el o bucățică din poveste și, fără să știe, o bucățică din sine. Vorbesc, uneori cu emoție, alteori cu entuziasm, iar noi îi primim așa cum sunt. În acele momente, clasa nu mai este doar un spațiu de învățare, ci devine o comunitate de suflete care se întâlnesc.

Și apoi, vineri... nu încheiem, ci deschidem din nou. O altă carte, o altă lume, o altă șansă de a simți. Pentru că lectura nu este un punct de sosire, ci un drum. Un drum care nu trebuie grăbit.

Cred, din toată inima, că atunci când un copil învață să iubească lectura, învață, de fapt, să stea cu sine. Învață să-și asculte gândurile, să-și înțeleagă emoțiile, să-și pună întrebări. Învață că nu este singur în ceea ce simte. Că undeva, într-o carte, cineva a simțit la fel.

Într-o lume în care totul se mișcă repede, lectura rămâne unul dintre puținele locuri în care copilul poate încetini. Poate respira. Poate fi.

Nu îmi doresc doar elevi care citesc corect. Îmi doresc copii care simt ceea ce citesc. Care se opresc asupra unui cuvânt. Care se întorc la o pagină. Care pun cartea la piept pentru o clipă, fără să știe exact de ce.

Pentru că, dincolo de litere, lectura este despre inimă.

„Povești prin ochi de copil” nu este doar un demers educațional. Este o încercare de a păstra vie acea lumină din privirea copiilor atunci când descoperă ceva nou. Este o formă de a le spune, fără cuvinte mari, că lumea lor interioară contează.

Și poate că, peste ani, nu vor mai ține minte titlurile cărților sau numele personajelor. Dar vor păstra în ei acel sentiment tăcut: că au fost ascultați, că au fost înțeleși, că au avut un loc în care povestea lor a contat.

Iar dacă vor duce mai departe acest lucru, atunci înseamnă că lectura nu a fost doar o activitate... ci o întâlnire care a lăsat urme.

LITERAȚIA LA PREȘCOLARII MICI: DIFERENȚE ÎNTRE FETE ȘI BĂIEȚI

Mihaela Iorga – Grădinița “Peștișorul de aur”, sector 3, București

Literația reprezintă ansamblul competențelor de bază care permit copilului să înțeleagă și să utilizeze limbajul scris și oral. În perioada preșcolară mică (3–5 ani), dezvoltarea acestor abilități este esențială, deoarece constituie fundamentul pentru succesul școlar ulterior. Studiile din domeniul psihologiei educaționale au evidențiat existența unor diferențe între fete și băieți în ceea ce privește ritmul și modul de dezvoltare a competențelor de literație. Acest studiu își propune să analizeze aceste diferențe, să identifice cauzele posibile și să ofere sugestii pentru sprijinirea dezvoltării echilibrate a tuturor copiilor.

1. Conceptul de literație la vârsta preșcolară

La vârsta preșcolară, literația nu se referă doar la citit și scris propriu-zis, ci include o gamă largă de competențe precum: dezvoltarea vocabularului, capacitatea de a înțelege povești, recunoașterea sunetelor și literelor, precum și exprimarea verbală coerentă. Copiii învață prin joc, interacțiune și expunere la limbaj, iar mediul educațional și familial joacă un rol crucial.

2. Diferențe generale între fete și băieți

Numeroase cercetări indică faptul că, în medie, fetele dezvoltă mai rapid competențele lingvistice comparativ cu băieții. Aceste diferențe se manifestă în mai multe moduri:

- **Vocabularul:** Fetele tind să aibă un vocabular mai bogat la o vârstă mai mică.
- **Exprimarea verbală:** Fetele formulează propoziții mai complexe și sunt mai fluente în comunicare.
- **Interesul pentru activități de literație:** Fetele sunt, în general, mai atrase de povești, desen și activități care implică limbajul.
- **Atenția și concentrarea:** Fetele reușesc adesea să se concentreze mai mult timp asupra sarcinilor de tip cognitiv.

Băieții, pe de altă parte, pot manifesta o dezvoltare mai lentă în aceste domenii, dar excelează adesea în activități motorii sau vizual-spațiale.

3. Cauze ale diferențelor

Diferențele dintre fete și băieți în ceea ce privește literația pot avea mai multe explicații:

a) **Factori biologici**

Dezvoltarea creierului diferă ușor între fete și băieți. Fetele dezvoltă mai devreme zonele asociate limbajului, ceea ce le oferă un avantaj în comunicare.

b) **Factori sociali și culturali**

Societatea încurajează adesea comportamente diferite: fetele sunt stimulate să comunice mai mult, să asculte povești, în timp ce băieții sunt orientați spre activități fizice.

c) **Mediul educațional**

Activitățile din grădiniță sunt uneori mai adaptate stilului de învățare al fetelor (activități statice, verbale), ceea ce poate dezavantaja băieții.

d) **Așteptările adulților**

Educatorii și părinții pot avea, uneori inconștient, așteptări diferite de la fete și băieți, influențând astfel dezvoltarea acestora.

4. Impactul diferențelor asupra dezvoltării ulterioare

Dacă nu sunt gestionate corespunzător, aceste diferențe pot duce la decalaje în performanțele școlare. Băieții pot dezvolta o atitudine negativă față de activitățile de citit și scris, în timp ce fetele pot fi percepute ca fiind „mai bune” la învățătură, ceea ce poate crea stereotipuri.

Este important de menționat că aceste diferențe sunt generale și nu se aplică tuturor copiilor. Există băieți cu abilități lingvistice foarte dezvoltate și fete care întâmpină dificultăți.

5. Strategii educaționale pentru echilibrarea dezvoltării

Pentru a sprijini dezvoltarea literației la toți copiii, educatorii și părinții pot aplica următoarele strategii:

- **Diversificarea activităților:** Îmbinarea activităților de mișcare cu cele de limbaj (ex: jocuri de rol, povești interactive).
- **Utilizarea intereselor copiilor:** Alegerea temelor care îi atrag pe băieți (ex: mașini, aventură) pentru a stimula interesul pentru lectură.
- **Încurajarea comunicării:** Crearea unui mediu în care toți copiii sunt încurajați să se exprime liber.
- **Adaptarea stilului de predare:** Alternarea activităților statice cu cele dinamice pentru a menține atenția tuturor.
- **Colaborarea cu familia:** Implicarea părinților în activități de lectură acasă: familia este primul mediu în care copilul învață să comunice. Implicarea părinților este esențială

deoarece consolidează cunoștințele dobândite la grădiniță, creează un mediu favorabil învățării și stimulează interesul pentru citit și scris. Un parteneriat eficient presupune colaborare constantă și comunicare deschisă. Grădinița poate implica familia prin ateliere de lectură, întâlniri tematice și activități comune care susțin dezvoltarea copilului. Exemple de activități „Povestea preferată”, „Biblioteca familiei”, „Scrisoare pentru părinți”, „Jocuri de litere”.

6. Rolul educatorului

Educatorul are un rol esențial în observarea diferențelor individuale și în adaptarea metodelor de predare. Acesta trebuie să evite etichetările și să promoveze egalitatea de șanse, oferind sprijin personalizat fiecărui copil.

Concluzie

Literația la preșcolari mici este influențată de o serie de factori biologici, sociali și educaționali. Deși există diferențe între fete și băieți, acestea nu trebuie privite ca limitări, ci ca puncte de plecare pentru intervenții educaționale adecvate. Printr-o abordare echilibrată și adaptată nevoilor fiecărui copil, se poate asigura dezvoltarea armonioasă a competențelor de literație, contribuind astfel la succesul școlar și personal pe termen lung.

Bibliografie:

- Ministerul Educației – Curriculum pentru educația timpurie (2019)
- Mureșan, A.V – Literația pentru familie ca activitate în care se implică școala
- Neuman, S.B., Copiii și lectura timpurie
- Snow, C.E. – Developing Literacy in Early Childhood
- Vygotsky, L.S. – Gândire și limbaj
- Studii de psihologie educațională privind dezvoltarea limbajului
- Ghiduri pentru educatori și părinți privind dezvoltarea copiilor preșcolari

LITERAȚIA ÎN LICEU: CONVERGENȚE ÎNTRE LITERAȚIA DE BAZĂ, DIGITALĂ ȘI ȘTIINȚIFICĂ

Prof. Issa Cristina-Floreta,
Colegiul Național „Constantin Brâncoveanu”, București

Introducere

Realitățile educației actuale sunt puternic influențate de dezvoltarea tehnologiilor digitale, de schimbările sociale și de accesul permanent la informație. Elevii de liceu trăiesc într-un univers informațional dinamic, în care mesajele circulă rapid, iar capacitatea de a selecta, înțelege și evalua informația devine esențială. În aceste condiții, literația nu mai este doar o abilitate de bază, ci o competență complexă, care îi ajută pe adolescenți să navigheze cu discernământ prin realitatea cotidiană.

Importanța dezvoltării competențelor de literație este evidențiată în mod constant în documentele de politică educațională elaborate de organizații internaționale precum **Organisation for Economic Co-operation and Development** și **UNESCO**, care subliniază faptul că literația reprezintă o condiție necesară pentru participarea activă la viața socială și pentru adaptarea la cerințele societății contemporane (OECD, 2019; UNESCO, 2021).

În mediul liceal, literația capătă o dimensiune practică și relevantă pentru viața elevilor. Pentru mulți adolescenți, primul contact cu informația nu mai este manualul, ci telefonul mobil, iar provocarea nu constă în găsirea informației, ci în capacitatea de a o înțelege și de a o evalua critic.

În acest sens, școala are rolul de a transforma consumul de informație în înțelegere și reflecție.

În acest context, activitatea profesorului de limba și literatura română devine fundamentală, deoarece această disciplină oferă cadrul necesar pentru dezvoltarea competențelor de comunicare, interpretare și reflecție. Prin activitățile desfășurate la clasă, profesorul contribuie la formarea unor elevi capabili să citească nu doar texte literare, ci și realitatea din jurul lor.

Literația – competență esențială în educația contemporană

În literatura de specialitate, literația este definită ca un ansamblu de competențe care permit individului să utilizeze informația în mod eficient și responsabil în diverse contexte. Potrivit lui Gee (2008), literația presupune participarea activă la practicile sociale ale comunității, iar

Biancarosa și Snow (2006) evidențiază faptul că adolescenții își dezvoltă competențele de literație atunci când sunt implicați în activități relevante pentru viața lor.

Pentru elevii de liceu, literația se manifestă în situații concrete din viața cotidiană. De exemplu, atunci când un adolescent citește o informație pe internet sau pe rețelele sociale, el trebuie să fie capabil să distingă între informații verificate și opinii nefondate. Această capacitate de analiză critică reprezintă o componentă esențială a educației moderne și contribuie la formarea unor tineri responsabili.

În același timp, literația presupune dezvoltarea unor competențe de comunicare și reflecție, care îi ajută pe elevi să își exprime ideile în mod clar și coerent. Cercetările din domeniul educației arată că elevii care dezvoltă competențe solide de literație manifestă o mai mare autonomie în învățare și o capacitate crescută de adaptare la schimbările sociale (Alexander, 2012).

Rolul profesorului de limba și literatura română în dezvoltarea literației

Profesorul de limba și literatura română are un rol esențial în formarea competențelor de literație, deoarece activitățile desfășurate în cadrul acestei discipline contribuie direct la dezvoltarea capacității elevilor de a înțelege și interpreta informația. În practica didactică, profesorul nu este doar un transmițător de cunoștințe, ci un facilitator al învățării, care creează contexte de reflecție și dialog.

Emoția profesorului se reflectă în modul în care acesta prezintă textele literare și în dorința de a trezi interesul pentru lectură. Fiecare lecție presupune o doză de creativitate, de adaptare și de sensibilitate față de nevoile elevilor. De multe ori, profesorul observă cu satisfacție momentul în care un elev care, inițial, manifesta reticență față de lectură începe să participe activ la discuții sau să formuleze opinii personale despre un text.

În acest context, profesorul valorifică adesea opere literare care reflectă complexitatea experienței umane și oferă elevilor oportunitatea de a înțelege relația dintre individ și societate. Studiul romanului **Ion** de **Liviu Rebreanu** permite elevilor să reflecteze asupra temelor legate de responsabilitate, ambiție și consecințele alegerilor personale. Personajul lui Ion devine un prilej de discuție despre valorile autentice și despre modul în care dorințele individuale pot influența destinul unei persoane.

În același timp, lectura unor texte autobiografice, precum **Jurnalul Annei Frank**, oferă elevilor ocazia de a înțelege dimensiunea umană a istoriei și de a dezvolta empatia față de experiențele

altor oameni. Prin contactul cu mărturiile unei adolescente aflate într-o situație limită, elevii descoperă importanța libertății, a toleranței și a respectului pentru diversitate.

Potrivit lui Vygotsky (1978), învățarea se realizează prin interacțiune și colaborare, iar profesorul are rolul de a sprijini elevii în depășirea dificultăților și în descoperirea sensurilor. De asemenea, cercetările lui Hattie (2009) arată că relația profesor–elev și climatul emoțional din clasă influențează semnificativ rezultatele școlare și motivația pentru învățare.

Exemple de bune practici în dezvoltarea literației la nivel liceal

În activitatea didactică, dezvoltarea competențelor de literație se realizează prin activități care implică elevii în procesul de învățare și le oferă posibilitatea de a aplica cunoștințele în situații reale. Experiența didactică arată că elevii manifestă un interes crescut atunci când activitățile sunt conectate la realitățile lor cotidiene și la preocupările specifice vârstei adolescenței.

Un exemplu relevant îl reprezintă organizarea unor activități de lectură interpretativă, în cadrul cărora elevii sunt invitați să analizeze texte literare și să își exprime opiniile personale. Discuțiile despre teme precum identitatea personală, prietenia sau responsabilitatea contribuie la dezvoltarea gândirii critice și la consolidarea competențelor de comunicare.

Un alt exemplu de bună practică îl constituie utilizarea tehnologiei în procesul de predare și învățare. Elevii pot realiza prezentări digitale sau proiecte tematice, în care să utilizeze informații din surse diverse. În acest proces, ei învață să selecteze informațiile relevante, să verifice credibilitatea surselor și să își organizeze ideile într-o formă coerentă.

În mod similar, valorificarea unor texte contemporane contribuie la dezvoltarea sensibilității estetice și a capacității de interpretare a limbajului artistic. Poezia lui **Nichita Stănescu** oferă elevilor ocazia de a descoperi frumusețea limbajului poetic și de a explora sensuri profunde prin intermediul metaforei. De asemenea, dramaturgia lui **Matei Vișniec** permite abordarea unor teme actuale, precum libertatea, identitatea și responsabilitatea individuală, stimulând reflecția și dialogul.

Impactul dezvoltării literației asupra elevilor

Dezvoltarea competențelor de literație contribuie la formarea unor elevi autonomi și responsabili, capabili să analizeze informațiile și să ia decizii informate. Elevii implicați în activități interactive manifestă o motivație crescută pentru învățare și o atitudine pozitivă față de lectură.

În același timp, se observă o îmbunătățire a capacității de exprimare orală și scrisă, precum și o creștere a încrederii în sine. Elevii devin mai dispuși să participe la discuții, să formuleze opinii argumentate și să colaboreze cu colegii în realizarea unor proiecte.

Concluzii

Literația reprezintă o competență fundamentală în educația contemporană și un element esențial în formarea elevilor capabili să se adapteze la schimbările rapide ale societății actuale. În mediul liceal, dezvoltarea literației se realizează prin activități care stimulează gândirea critică, creativitatea și comunicarea.

Profesorul de limba și literatura română are un rol decisiv în cultivarea interesului pentru lectură și în formarea unor tineri capabili să înțeleagă sensurile textelor și ale realității. Prin implicare, pasiune și creativitate, profesorul contribuie la dezvoltarea competențelor necesare pentru integrarea socială și profesională a elevilor.

Bibliografie

Alexander, P. A., & The Disciplined Reading and Learning Research Laboratory. (2012). *Reading into the future: Competence for the 21st century*. *Educational Psychologist*, 47(4), 259–280. <https://doi.org/10.1080/00461520.2012.722511>

Biancarosa, G., & Snow, C. E. (2006). *Reading next: A vision for action and research in middle and high school literacy* (2nd ed.). Alliance for Excellent Education.

Gee, J. P. (2008). *Social Linguistics and Literacies: Ideology in Discourses* (3rd ed.). Routledge.

Hattie, J. (2009). *Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement*. Routledge.

OECD. (2019). *PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do*. OECD Publishing.

Redecker, C., & Punie, Y. (Ed.). (2017). *European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu*. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/159770>

UNESCO. (2021). *Reimagining Our Futures Together: A New Social Contract for Education*. UNESCO.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

JOCUL CA PUNTE SPRE CARTE – GAMIFICAREA LECTURII ÎN BIBLIOTECA ȘCOLARĂ

Prof.înv.primar Alexandra Lazăr

Școala Gimnazială "Sfântul Nicolae", Sectorul 1, București

Argument

De-a lungul timpului petrecut în fața clasei, am învățat că niciun copil nu se naște urând cartea. Se naște însă într-o lume care îi oferă alternative tot mai atrăgătoare, mai rapide, mai colorate. Ca învățătoare, m-am întrebat deseori: cum pot face eu ca o pagină tipărită să concureze cu un ecran? Răspunsul l-am găsit, surprinzător, chiar în lumea ecranelor – în logica jocului. Gamificarea lecturii a devenit, în practica mea la clasă, nu o metodă printre altele, ci o modalitate de a apropia copilul de carte.

Ce înseamnă gamificarea lecturii, în cuvinte simple

Nu este vorba despre a pune un telefon în mâna copilului sau despre a înlocui cartea cu o aplicație. Gamificarea înseamnă a împrumuta din joc ceea ce îl face irezistibil: provocarea, recompensa, progresul vizibil, sentimentul că ești eroul propriei povești. Când un elev de clasa a II-a primește o insignă de „Explorator al Cuvintelor” după ce termină o carte, ochii îi strălucesc exact ca atunci când trece la nivelul următor într-un joc. Emoția este aceeași. Doar că acum, în locul unui ecran, ține în mână o carte.

Cum am aplicat gamificarea la clasa mea

Totul a început cu o hartă. Am desenat împreună cu elevii mei o „Hartă a Tărâmurilor Literare” – un poster mare, colorat, afișat în clasă. Fiecare carte citită deschidea un nou tărâm: Pădurea Poveștilor, Cetatea Misterelor, Insula Aventurilor. Copiii primeau câte un „sigiliu” pe harta personală pentru fiecare lectură parcursă și povestită în fața clasei.

Rezultatele nu au întârziat să apară. Elevi care anterior priveau lectura ca pe o temă neplăcută au început să vină la școală cu cărți sub braț, întrebând nerăbdători: „Doamnă, dacă citesc două cărți săptămâna asta, ajung în Cetatea Misterelor?” Întrebarea aceea simplă a fost, pentru mine, cea mai frumoasă confirmare că metoda funcționează.

Am introdus ulterior și alte elemente gamificate:

- ✚ Misiunea săptămânii – o provocare legată de lectură, de tipul „Găsește în cartea ta un personaj curajos și explică-ne de ce îl admiri”;

- ✚ Clubul Micilor Detectivi – elevii rezolvau enigme și ghicitori ascunse între filele unor cărți recomandate;
- ✚ Jurnalul Aventurierului – fiecare copil își completa propriul jurnal de lectură cu desene, personaje favorite și citate care l-au impresionat.

Ce am învățat eu, ca dascăl, din această experiență

Gamificarea lecturii m-a învățat că motivația nu se impune, ci se cultivă. Că un copil care aleargă spre bibliotecă este mai valoros decât unul care citește silit acasă. Și că rolul nostru, al dascălilor, nu este doar să transmitem cunoștințe, ci să aprindem o flăcără – curiozitatea – pe care copilul să o poarte cu el toată viața.

Am descoperit, de asemenea, că gamificarea funcționează cel mai bine atunci când este construită împreună cu elevii. Când ei propun regulile, inventează recompensele și creează provocările, lectura nu mai este activitatea doamnei – devine activitatea lor.

Concluzii

Biblioteca școlară și sala de clasă nu sunt două lumi separate. Sunt două spații ale aceluiași drum – drumul copilului spre cunoaștere. Atunci când învățătoarea și bibliotecarul școlar construiesc împreună punți gamificate între elev și carte, rezultatul depășește orice așteptare. Copiii nu doar citesc mai mult. Citesc cu bucurie. Și aceasta, cred eu, este cea mai mare victorie a noastră, a tuturor celor care iubim educația.

Bibliografie

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. În Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. ACM.
2. Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*. Pfeiffer.

LITERAȚIA, DE LA ALFABETIZARE LA COMPETENȚĂ GLOBALĂ

Liurcă Valentina,

Liceul Teoretic Dante Alighieri București

Negrea Corina Aura,

Liceul Teoretic Dante Alighieri București

„Alfabetizarea nu este un joc de cuvinte, ci o lectură a lumii.” (Paulo Freire)

În zorii secolului XX, definiția succesului educațional era una liniară și restrictivă: un individ era considerat „literat” dacă poseda abilitățile de bază de a descifra un text scris și de a-și așterne semnătura pe un document oficial. Această alfabetizare tradițională a servit drept motor al revoluției industriale, fiind fundamentul necesar pentru integrarea în muncă. Cu toate acestea, în peisajul volatil al secolului XXI, această definiție a devenit nu doar incompletă, ci anacronică.

Astăzi, a fi „alfabetizat” nu mai reprezintă decât infrastructura de bază pe care se construiesc straturi succesive de înțelegere. Într-o eră a supraîncărcării informaționale, simpla lectură a unui text nu garantează înțelegerea contextului, a intenției autorului sau a validității datelor prezentate. Trecem, așadar, de la literația ca act mecanic de decodare, la literație ca proces cognitiv complex de navigare prin sensuri.

Literația contemporană a încetat să mai fie o abilitate tehnică izolată, devenind un spectru larg de competențe multidimensionale. Aceasta îi permite individului nu doar să acceseze informația, ci să o filtreze critic și să acționeze strategic asupra unei realități globale din ce în ce mai complexe și interconectate. Azi trăim într-o lume „multimodală”. Mesajele pe care trebuie să le descifrăm zilnic nu sunt doar textuale, ci și vizuale, digitale, algoritmice și culturale. Prin urmare, literația modernă funcționează ca o „busolă a supraviețuirii”: ea transformă simplul consumator de informație într-un cetățean global capabil să rezolve probleme, să empatizeze cu perspective diverse și să contribuie activ la sustenabilitatea societății.

Pentru a înțelege saltul către competența globală, trebuie mai întâi să onorăm rădăcinile conceptului: alfabetizarea tradițională (sau literacy în sensul său primar). Istoric vorbind, aceasta a reprezentat marea bătălie a sistemelor de educație din secolele XIX și XX, având ca obiectiv principal eradicarea analfabetismului prin stăpânirea cititului și a scrisului.

Alfabetizarea tradițională se referă la capacitatea tehnică de a decoda simboluri grafice (litere, cifre) și de a le reproduce sub formă de text. Accesul la litere a însemnat, pentru mase, trecerea de la supunerea oarbă la participarea civică. Cine știa să citească putea accesa legile, presa și literatura, ieșind de sub tutela autorității absolute. Școala de masă a fost concepută pentru a produce cetățeni capabili să urmeze instrucțiuni scrise, să completeze formulare și să comunice standardizat.

Pe măsură ce societatea a evoluat, simpla cunoaștere a alfabetului nu a mai fost de ajuns. A apărut conceptul de alfabetizare funcțională, care introduce pragmatismul: nu e suficient să știi să citești o rețetă sau un contract, ci trebuie să poți folosi acea informație pentru a funcționa eficient în viața de zi cu zi. În fața unui volum uriaș de date, capacitatea de a citi un text nu garantează că individul nu poate fi manipulat prin tehnici de retorică sau dezinformare.

Dacă alfabetizarea tradițională ne-a învățat cum să citim, literațiile multiple ne învață ce să facem cu ceea ce citim în contexte diverse. Într-o realitate saturată de ecrane, date și mesaje contradictorii, individul are nevoie de un „set de instrumente” cognitive mult mai diversificat.

Nu mai este suficient să știm să deschidem un calculator. Literația digitală presupune: capacitatea de a găsi, evalua și crea conținut folosind tehnologia, înțelegerea amprente digitale și a normelor de comportament în spațiul virtual, protejarea identității și a datelor într-un mediu algoritmic.

În era „post-adevăr”, media literacy este probabil cea mai critică formă de literație. Ea implică abilitatea de a analiza mesajele transmise prin mass-media și rețelele sociale. Trebuie să fim capabili să recunoaștem intențiile autorului și posibilele manipulări. Combaterea dezinformării se face prin verificarea surselor și distingerea clară între fapte și opinii. Decodarea limbajului vizual se bazează pe înțelegerea modului în care imaginile și montajele video pot influența emoțiile și deciziile.

Pentru a fi un cetățean funcțional, individul trebuie să posede capacitatea de a înțelege concepte științifice fundamentale (de la vaccinuri la schimbări climatice) pentru a lua decizii informate și să cunoască modul în care funcționează instituțiile democratice, să știe care îi sunt drepturile și responsabilitățile. Literația științifică și cea civică sunt necesare în egală măsură.

În anul 2018, OECD a introdus în premieră evaluarea Competenței Globale în cadrul testărilor PISA, recunoscând că matematica, lectura și științele nu mai sunt suficiente pentru a descrie un tânăr pregătit pentru viață. Conform acestui model, competența globală nu este o materie de studiu, ci o capacitate multidimensională.

OECD definește acest concept prin patru piloni interconectați: capacitatea de a înțelege probleme complexe (ex. sărăcia, pandemia, migrația) nu ca fenomene izolate, ci ca rețele de cauze și efecte, înțelegerea și aprecierea perspectivelor celorlalți, comunicarea cu respect față de persoane din medii diferite, adaptând limbajul și comportamentul pentru a evita conflictele inutile și acțiunea pentru binele colectiv și dezvoltarea durabilă.

Tranziția către etapa finală (competența globală) are loc atunci când aceste literații încetează să mai fie „sertare” separate. Un cetățean pregătit pentru viitor nu folosește literația digitală doar pentru a naviga, ci o folosește împreună cu cea mediatică pentru a înțelege un conflict geopolitic și cu cea civică pentru a acționa responsabil.

Marile companii nu mai caută doar experți tehnici, ci oameni capabili să lucreze în echipe multiculturale și virtuale. Într-o lume polarizată, competența globală este „antidotul” împotriva extremismului și a xenofobiei. Pentru a atinge acest nivel, procesul de alfabetizare trebuie să se transforme radical. Profesorul nu mai este singura sursă de adevăr, ci un facilitator. Școala modernă nu mai trebuie să predea discipline izolate, ci să creeze proiecte transdisciplinare care să exerseze toate aceste competențe simultan.

Cele opt competențe cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții au fost stabilite de Consiliul Uniunii Europene și reprezintă „pachetul” de cunoștințe, abilități și atitudini de care are nevoie orice cetățean pentru împlinire personală, incluziune socială și angajabilitate.

1. Competența de alfabetizare (Literacy) nu se referă doar la citit/scris, ci la capacitatea de a identifica, înțelege, exprima, crea și interpreta concepte, sentimente și fapte, atât oral, cât și în scris, folosind materiale vizuale, auditive și digitale.

2. Competența multilingvistică este capacitatea de a utiliza diferite limbi în mod adecvat și eficient pentru comunicare. Aceasta include dimensiunea istorică și culturală a limbilor străine.

3. Competența matematică și competențe în științe, tehnologie și inginerie (STEM) este abilitatea de a dezvolta și aplica gândirea matematică pentru a rezolva probleme cotidiene și capacitatea de a utiliza ansamblul de cunoștințe și metodologii pentru a explica lumea naturală.

4. Competența digitală reprezintă abilitatea de a utiliza responsabil tehnologiile digitale pentru învățare, muncă și participare în societate (include literația informațională, securitatea cibernetică și crearea de conținut).

5. Competența personală, socială și de a învăța să înveți (Learning to learn) este capacitatea de a reflecta asupra propriei persoane, de a gestiona timpul și informațiile, de a lucra cu ceilalți în mod constructiv și de a-ți gestiona propriul proces de învățare.

6. Competența civică este capacitatea de a acționa ca cetățeni responsabili și de a participa pe deplin la viața civică și socială, bazată pe înțelegerea conceptelor și structurilor sociale, economice, juridice și politice.

7. Competența antreprenorială este capacitatea de a identifica oportunități și de a transforma ideile în acțiuni care generează valoare pentru alții (creativitate, gândire critică, rezolvare de probleme).

8. Competența de sensibilizare și exprimare culturală se referă la înțelegerea și respectarea modului în care ideile și înțelesurile sunt exprimate creativ în diferite culturi, prin diverse arte și forme culturale.

Literația Globală este, de fapt, punctul de intersecție al acestor competențe. Profesorul trebuie să transforme conținutul care ar trebui să îl predea într-un exercițiu de gândire critică.

În loc de simpla memorare, profesorul poate folosi tehnica „pălărilor gânditoare” sau dezbaterile de tipul Pro și Contra pe marginea unui text, pentru a extrage perspective multiple.

Abordarea unei teme globale (ex: poluarea oceanelor) se poate face prin prisma mai multor materii. Elevii citesc articole științifice (literație științifică), analizează date statistice (literație numerică) și creează o campanie socială pe Facebook (literație digitală și mediatică).

Profesorul poate aduce la oră două știri contradictorii despre același subiect și să-i ghideze pe elevi să identifice bias-urile, sursele citate și intenția din spatele textelor.

Bibliotecarul modern poate să transforme biblioteca dintr-un depozit de cărți într-un Hub de Literație.

Bibliotecarul poate organiza sesiuni scurte despre cum se verifică o informație online, cum se folosesc motoarele de căutare avansate și cum se identifică un profil fals, poate selecta cărți scrise de autori din culturi diferite sau care abordează teme de cetățenie globală, poate pune la dispoziție liste cu baze de date sigure, podcast-uri educaționale și reviste de specialitate, ajutând elevii să treacă de la „Google” la cercetare academică. Integrarea tehnologiei (imprimante 3D, tablete) în bibliotecă pentru a încuraja literația digitală prin creație, nu doar prin consum pasiv.

Cea mai mare forță apare atunci când profesorul și bibliotecarul colaborează. Portofoliul de literație ar putea fi un instrument alternativ de evaluare. Elevul nu primește doar note, ci își

construiește un portofoliu cu eseuri, proiecte digitale și recenzii de carte care atestă evoluția lui către competența globală. Invitarea unor persoane din medii culturale sau profesionale diferite (imigranți, cercetători, activiști) cu care elevii să poată dialoga, îi ajută pe aceștia să eșueze pilonii OECD de interacțiune interculturală.

Educația pentru competență globală este fundamentul pe care se construiește coeziunea socială. Nu mai învățăm doar pentru a ști, ci pentru a trăi împreună într-o lume în continuă schimbare. Dacă alfabetizarea tradițională se învață în liniștea clasei, competența globală se cultivă prin dialog, cercetare activă și colaborare între școală și bibliotecă. Profesorul oferă metoda, bibliotecarul oferă resursa, iar împreună îi oferă elevului libertatea de a înțelege lumea.

RESURSE WEB

1. OECD - PISA 2018 Global Competence Framework: <https://www.oecd.org/pisa/pisa-2018-global-competence.htm> [accesat la data de 28. 03. 2026]
2. Consiliul Uniunii Europene - Cele 8 Competențe Cheie (RO): [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)) [accesat la data de 28. 03. 2026]
3. UNESCO - Global Citizenship Education (GCED): <https://www.unesco.org/en/global-citizenship-education> [accesat la data de 28. 03. 2026]
4. UNESCO Literacy Portal: <https://www.unesco.org/en/literacy> [accesat la data de 28. 03. 2026]
5. The Living Library (Biblioteca Vie) - Ghid de metodologie: <https://www.coe.int/en/web/youth/living-library> [accesat la data de 28. 03. 2026]
6. NewsWise (Literație Mediatică): <https://www.theguardian.com/newswise> [accesat la data de 28. 03. 2026]
7. Platforma eTwinning (Comunitatea școlilor din Europa): <https://school-education.ec.europa.eu/ro/etwinning> [accesat la data de 28. 03. 2026]
8. ISE (Institutul de Științe ale Educației) - Profilul Absolventului: <http://www.ise.ro/wp-content/uploads/2015/08/Profilul-de-formare-al-absolventului.pdf> [accesat la data de 28. 03. 2026]

READING RELOADED!

GAMIFICAREA LECTURII PENTRU O GENERAȚIE DIGITALĂ

Prof. lb. engleză Nicoleta Lungulescu,
Școala Gimnazială „Sf. Nicolae”, sector 1

Prezentarea „Reading Reloaded – Gamificarea lecturii pentru o generație digitală” propune o reconceptualizare a actului lecturii prin integrarea mecanismelor specifice jocurilor în procesul educațional, cu scopul de a crește motivația, implicarea și plăcerea de a citi.

În esență, gamificarea transformă lectura dintr-o activitate percepută adesea ca obligatorie într-o experiență interactivă și captivantă, în care elevii sunt recompensați simbolic pentru progresul lor. Prin acumularea de puncte, obținerea de insigne și avansarea pe niveluri, cititorul devine un „jucător” activ, implicat într-o aventură literară personalizată.

Această abordare aduce multiple beneficii educaționale: stimulează motivația intrinsecă, încurajează învățarea activă și reduce anxietatea asociată evaluării, transformând-o în provocări ludice. În același timp, oferă recompense imediate, esențiale pentru menținerea interesului în rândul generației digitale.

Elementele-cheie ale gamificării includ sisteme de punctaj, insigne tematice, clasamente și niveluri de progres, toate integrate într-un cadru narativ atractiv. Lectura devine astfel o „hartă a aventurii”, în care fiecare carte reprezintă o nouă destinație, iar sarcinile creative (precum identificarea indiciilor sau rescrierea finalurilor) consolidează gândirea critică și imaginația.

Din perspectivă formativă, lectura gamificată contribuie la dezvoltarea vocabularului, la stimularea creativității și la îmbunătățirea performanței școlare generale, consolidând în același timp relația afectivă a elevului cu lectura.

În concluzie, gamificarea lecturii reprezintă o strategie didactică inovatoare, adaptată nevoilor elevilor contemporani, care redefineste lectura ca experiență dinamică, participativă și profund motivantă, în care fiecare cititor devine protagonistul propriei sale aventuri literare.

Iată câteva exemple de bune practici și metode concrete pentru implementarea gamificării în educație:

1. Structuri de Progres (Leveling Up)

În loc de o listă simplă de cărți, lectura poate fi organizată sub forma unui „**Quest Log**” (Jurnal de misiuni).

- ✚ **Hărți de lectură:** Elevii primesc o hartă a unei lumi fantastice. Fiecare capitol citit sau carte terminată le permite să avanseze într-o regiune nouă.
- ✚ **Sistemul de insigne (Badges):** Acordarea de titluri digitale sau fizice pentru realizări specifice:
 - ✚ „*Detectivul*” (pentru finalizarea unui roman polițist).
 - ✚ „*Călătorul în timp*” (pentru ficțiune istorică).
 - „*Maratonistul*” (pentru citirea a peste 300 de pagini într-o săptămână).

2. Platforme și Instrumente Digitale

Tehnologia facilitează enorm monitorizarea progresului fără a adăuga o povară birocratică profesorului.

- ✚ **ReadTheory / Epic!:** Platforme care oferă puncte de experiență (XP) pentru înțelegerea textului.
- ✚ **Kahoot! sau Quizizz:** Folosite la finalul unei lecturi comune pentru a crea un concurs de tip „Trivia” între elevi.
- ✚ **Classcraft:** Un sistem de management al clasei de tip RPG (Role Playing Game) unde elevii pot câștiga puteri speciale pentru personajele lor dacă își îndeplinesc obiectivele de lectură.

3. Metoda „Reading Bingo”

O metodă simplă, dar extrem de eficientă pentru diversificarea genurilor literare. Elevii primesc un tabel de 5x5 cu diverse provocări, cum ar fi:

- ✚ „Citește o carte cu o copertă albastră.”
- ✚ „Citește afară, sub un copac.”
- ✚ „Citește o carte recomandată de un coleg.”
- ✚ „Citește o bandă desenată.”

Notă: Această metodă elimină presiunea cronologică și le oferă elevilor **autonomie**, un element cheie în gamificare.

4. Transformarea elevului în „Creator”

Gamificarea înseamnă și interacțiune activă cu universul cărții, nu doar consum pasiv.

Tipuri de activități care îi atrag pe elevi:

- ✚ **Book Trailers** - Elevii creează un clip scurt de promovare a cărții (ca un trailer de film).
- ✚ **Interviul cu Personajul** - Un elev „joacă” rolul personajului principal și răspunde la întrebările „presei” (clasa).
- ✚ **Schimbarea Finalului** - Elevii primesc „puncte bonus” dacă rescriu finalul unei cărți într-un mod logic, dar surprinzător.

De ce funcționează?

Gamificarea atacă direct lipsa de motivație intrinsecă prin:

1. **Feedback imediat:** Elevul vede instant că a progresat (a primit o insignă/punct).
2. **Eșec fără riscuri:** Într-un joc, dacă pierzi, reiei nivelul. În lectură, dacă nu înțelegi un capitol, îl „rejoci” prin discuții, fără a fi penalizat drastic.
3. **Socializare:** Cititul devine o experiență de grup, nu o activitate solitară.

Bibliografie – Gamificarea lecturii

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

Martens, M. (2015). Reading and gamification: Joining guilds, earning badges, and leveling up. *Children and Libraries*.

[What is Gamification? How It Works and How to Use It | Definition from TechTarget](#)

DE LA POVESTE LA JOC: O PERSPECTIVĂ ASUPRA GAMIFICĂRII LECTURII ÎN ÎNVĂȚAREA MATEMATICII

Prof. Marin Andreea-Georgiana
Colegiul Național „Școala Centrală”

1. Introducere

Matematica este adesea percepută de elevi ca o disciplină abstractă, rigidă și dificil de conectat la realitatea cotidiană. Această percepție generează frecvent o relație tensionată cu disciplina, manifestată prin scăderea motivației, anxietate și implicare redusă în procesul de învățare. În contrast, cercetările recente evidențiază faptul că modul în care sunt comunicate conceptele matematice influențează semnificativ felul în care acestea sunt înțelese și valorizate de elevi (Boaler, 2016; Hattie, 2009).

În acest context, lectura și povestea pot deveni instrumente pedagogice valoroase, capabile să transforme matematica într-o experiență de învățare accesibilă și relevantă. Integrarea storytelling-ului și a elementelor de gamificare deschide noi perspective asupra modului în care lectura poate sprijini învățarea matematicii, facilitând implicarea activă și construirea sensului.

2. Storytelling și gamificare în educație – repere conceptuale

Storytelling-ul reprezintă o strategie didactică bazată pe utilizarea narațiunii ca instrument de organizare și transmitere a informației. Prin intermediul poveștilor, conceptele abstracte devin mai ușor de înțeles, deoarece sunt integrate într-un context semnificativ și apropiat de experiența elevilor. Dimensiunea narativă facilitează atât înțelegerea, cât și memorarea informației, contribuind la dezvoltarea unei relații pozitive cu învățarea (Bruner, 1991; Egan, 1986).

Gamificarea presupune utilizarea elementelor specifice jocului (provocare, recompensă, progres, feedback) în contexte educaționale, cu scopul de a crește motivația și implicarea elevilor. Această abordare transformă învățarea într-o experiență interactivă și atractivă, stimulând participarea activă (Deterding et al., 2011).

Integrarea acestor două perspective conduce la o schimbare de paradigmă didactică aceea că elevul nu mai este un simplu receptor de informații, ci devine participant activ în procesul de construire a cunoașterii.

3. Fundament empiric: rezultate din cercetarea de disertație

Lucrarea de disertație „Matematica lui împreună: Cum transformăm concepte complexe în povești captivante” (Marin, 2025) a investigat percepțiile asupra matematicii și modul în care comunicarea acestora influențează învățarea. Cercetarea a fost realizată pe un eșantion de 258 de participanți și a analizat patru dimensiuni esențiale: utilitatea și relevanța matematicii, interesul și curiozitatea, autoeficacitatea în aplicare și calitatea comunicării matematice.

Rezultatele au evidențiat o percepție ambivalentă asupra matematicii: aceasta este considerată utilă, dar dificil de înțeles și aplicat. De asemenea, s-a constatat că modul de comunicare influențează semnificativ nivelul de implicare și încrederea elevilor, aspect susținut și de literatura de specialitate.

Analiza de tip cluster a indicat existența unor tipologii diferite de raportare la matematică, sugerând necesitatea unor strategii didactice adaptate nevoilor elevilor. Aceste concluzii susțin integrarea storytelling-ului și a gamificării ca modalități de creștere a relevanței și accesibilității matematicii. Rezultatele evidențiază faptul că percepția asupra matematicii nu este determinată exclusiv de complexitatea conținuturilor, ci în mod esențial de modul în care acestea sunt comunicate și integrate în experiența de învățare a elevilor.

4. De la cercetare la practică: inițiativa „Povestemate”

Pornind de la concluziile cercetării, a fost dezvoltată inițiativa „Povestemate”, un demers educațional care valorifică storytelling-ul în predarea matematicii. Proiectul presupune utilizarea narațiunii ca instrument didactic, prin integrarea conceptelor matematice în contexte familiare elevilor. Povestea funcționează ca un organizator cognitiv, facilitând înțelegerea și retenția informației.

În acest cadru, lectura nu mai este percepută ca o activitate separată, ci devine parte integrantă a procesului de învățare matematică, contribuind la dezvoltarea competențelor de interpretare, analiză și reflecție.

5. Exemple de bune practici

Aplicarea acestor strategii se regăsește în activități didactice concrete desfășurate la clasă. Un exemplu relevant este introducerea noțiunii de vector prin intermediul unui obiect familiar, precum pixul. Elevii sunt invitați să identifice elementele vectorului (origine, direcție, sens) pornind de la un context concret, ceea ce facilitează înțelegerea conceptului prin ancorare în realitate.

Un alt exemplu constă în utilizarea unor structuri narative pentru memorarea relațiilor trigonometrice, precum formula „SOI CAI TOA CAO”, reinterpretată ca un cod narativ care sprijină retenția informației.

În cadrul inițiativei „Povestemate”, elevii creează propriile povești pentru a explica noțiuni matematice, devenind astfel co-creatori ai procesului de învățare și dezvoltând competențe de comunicare și gândire critică.

6. Rezultatele cercetării

Integrarea storytelling-ului și a elementelor de gamificare în predarea matematicii conduce la o serie de efecte semnificative asupra procesului de învățare, evidențiate prin creșterea motivației și a implicării active a elevilor, îmbunătățirea înțelegerii conceptuale și a capacității de aplicare, dezvoltarea gândirii critice și a abilităților de interpretare, reducerea anxietății matematice, consolidarea autoeficacității și dezvoltarea competențelor de comunicare.

Aceste rezultate confirmă faptul că eficiența învățării nu depinde exclusiv de conținut, ci și de modul în care acesta este prezentat și experimentat de elevi (Hattie, 2009), dar și de datele obținute în cadrul cercetării proprii.

7. Concluzii

Integrarea storytelling-ului și a gamificării în predarea matematicii reprezintă o direcție inovatoare, care contribuie la transformarea procesului educațional într-o experiență relevantă și accesibilă.

Prin această abordare, matematica nu mai este percepută ca o disciplină abstractă, ci ca un instrument de înțelegere a realității. Lectura devine un proces activ de construire a sensului, iar elevul este implicat direct în propria învățare.

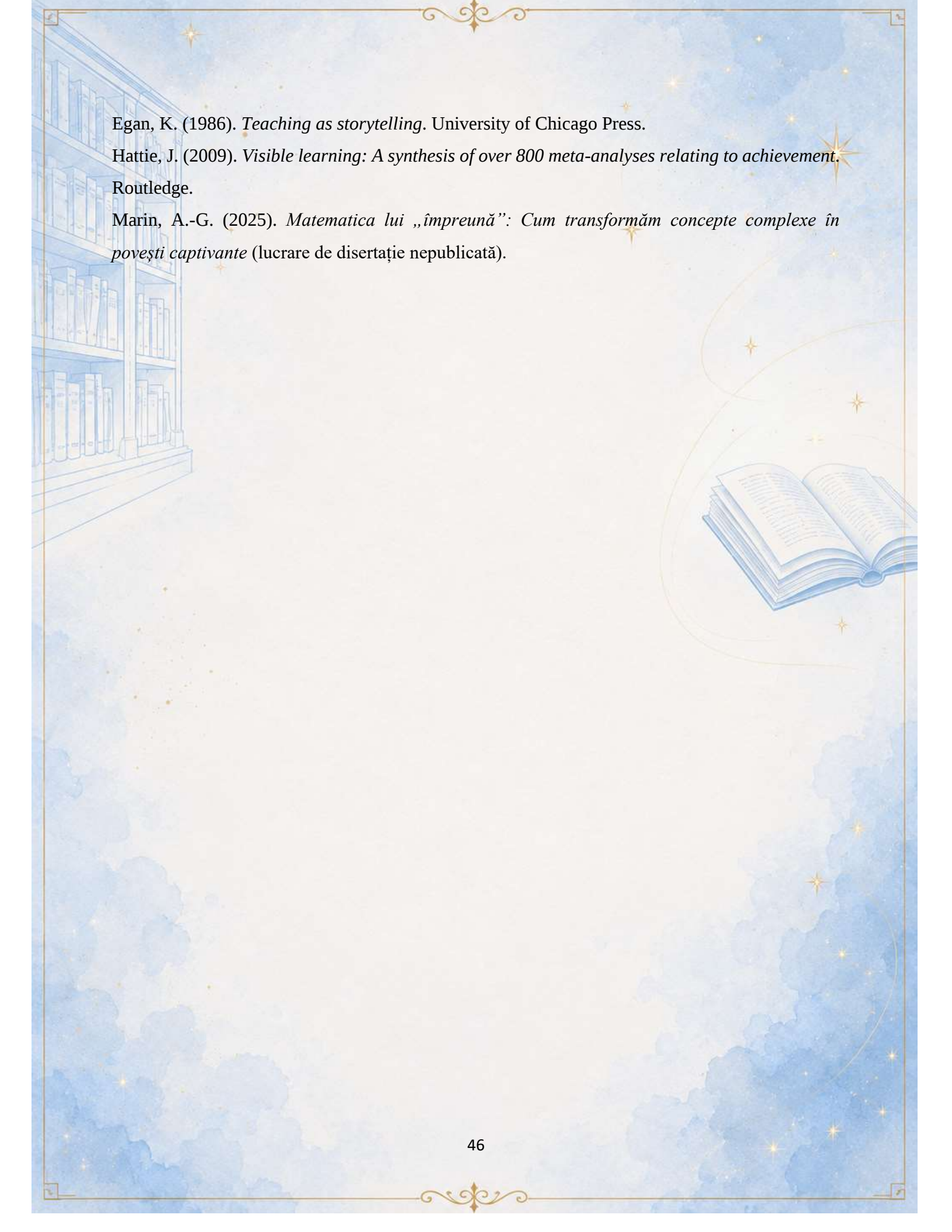
În acest context, rolul profesorului este de a crea situații de învățare semnificative, în care povestea, jocul și sensul se îmbină, contribuind la formarea unor elevi autonomi, implicați și capabili să transfere cunoștințele în situații reale.

8. Bibliografie

Boaler, J. (2016). *Mathematical mindsets: Unleashing students' potential through creative math, inspiring messages and innovative teaching*. Jossey-Bass.

Bruner, J. (1991). The narrative construction of reality. *Critical Inquiry*, 18(1), 1–21.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.

The background of the page is a light blue sky with soft, white clouds. On the left side, there is a tall, multi-story library building with many windows and bookshelves. On the right side, a large, open book is floating in the air, surrounded by several small, golden stars. The entire page is framed by a thin, golden border with decorative flourishes at the corners and midpoints.

Egan, K. (1986). *Teaching as storytelling*. University of Chicago Press.

Hattie, J. (2009). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. Routledge.

Marin, A.-G. (2025). *Matematica lui „împreună”: Cum transformăm concepte complexe în povești captivante* (lucrare de disertație nepublicată).

DE LA JOACĂ LA JOC EDUCAȚIONAL - TEORIE ȘI PRACTICĂ

Prof. Mîinea Cristina

Școala Gimnazială „Sf. Nicolae”, Sector 1

Motto:

"Jocul este cea mai înaltă formă de cercetare." – Albert Einstein

"Copiii nu se joacă pentru a învăța, dar învață pentru că se joacă." – Jean Piaget

Definirea conceptelor: joc, gamificare, învățare prin gamificare

Gamificarea reprezintă una dintre cele mai recente tendințe în educație, o metodă prin intermediul căreia elevii dobândesc cunoștințe și își dezvoltă abilități participând la un joc. Această metodă presupune utilizarea mecanismelor jocurilor și elementelor de proiectare a jocului în procesul de predare-învățare-evaluare. Sunt implicate caracteristici ale jocurilor – cum ar fi stabilirea de obiective, reguli, elemente de distracție, feedback și recompense – pentru a transmite și fixa informații din diferite domenii. Utilizarea metodelor și tehnicilor de gamificare a activităților didactice reprezintă un update necesar în formarea noului model de personalitate a elevilor, acestea fiind în acord cu învățarea de tip hibrid, specifică sistemului actual de învățământ

Sinonime și concepte înrudite:

- ✚ Ludificarea (adaptarea în limba română)
- ✚ Design ludic (design bazat pe jocuri)
- ✚ Mecanici de joc în contexte non-joc
- ✚ Implicare bazată pe joc
- ✚ Motivație ludică

Prin aplicarea acestor tehnici, se urmărește stimularea unor comportamente pozitive și creșterea dorinței de a finaliza o sarcină, transformând monotonia într-o activitate antrenantă

Învățarea prin joc (game-based learning) este o abordare pedagogică ce transformă educația într-o experiență interactivă, motivantă și plăcută, facilitând asimilarea cunoștințelor prin explorare activă, nu prin memorare pasivă. Aceasta reduce anxietatea, stimulează creativitatea și dezvoltă abilități sociale, cognitive și emoționale, fiind esențială în educația timpurie.

Beneficiile principale ale învățării prin joc:

- ✚ Motivație crescută: Copiii participă cu plăcere, trăind emoții pozitive și implicându-se activ, ceea ce duce la o învățare mai rapidă și profundă.
- ✚ Dezvoltare emoțională și socială: Jocul în echipă cultivă empatia, comunicarea, colaborarea și capacitatea de a gestiona eșecul.
- ✚ Reducerea anxietății: Într-un mediu sigur, copiii îndrăznesc să greșească și să învețe din greșeli, fără frica de a fi sancționați.
- ✚ Reactualizare cognitivă: Jocurile dezvoltă gândirea strategică, rezolvarea de probleme și creativitatea prin scenarii imaginare.
- ✚ Fixarea cunoștințelor: Prin repetiție în contexte ludice, informațiile se rețin mai ușor, fără senzația de rutină.

Tipuri de învățare bazată pe joc:

- ✚ Jocuri digitale: Platforme educaționale care transformă materia școlară în aventuri digitale.
- ✚ Jocuri de rol/scenice: Stimulează imaginația și interacțiunea socială.
- ✚ Jocuri de construcție: Dezvoltă abilitățile motrice și gândirea spațială (ex. LEGO).

Gamificarea aplică elemente de joc (puncte, clasamente) în contexte non-joc, precum lecțiile tradiționale, pentru a crește motivația extrinsecă.

Învățarea prin joc (Game-Based Learning - GBL) integrează jocul în sine în procesul educațional, oferind o experiență activă, imersivă și cu obiective clare de învățare.

Diferențe cheie:

Gamificarea (Recompensare): Transformă procesul de învățare într-o experiență similară unui joc, cu recompense și niveluri (ex: Class Dojo, sisteme de puncte).

Învățarea prin Joc (Experiență): Elevii învață prin jocul în sine (ex: un joc de tip Escape Room sau Monopoly pentru economie), beneficiind de un mediu sigur pentru simulări.

Mecanisme:

Gamificarea (Gamification): Puncte, insigne, clasamente (badges, leaderboards).

Învățarea prin joc (Game-Based Learning): Poveste, reguli, feedback imediat în cadrul jocului

Scop:

Gamificarea (Gamification): Creșterea implicării și motivației, transformând sarcinile plictisitoare în provocări

Învățarea prin joc (Game-Based Learning): Dobândirea de abilități și cunoștințe prin experiență directă.

Gamificarea (Gamification): Potrivită pentru a repeta informații (ex: Gimkit, Kahoot).

Învățarea prin joc (Game-Based Learning): Ideală pentru rezolvarea de probleme complexe și colaborare.

Ambele metode au ca scop final creșterea angajamentului elevilor, dar o fac în moduri diferite, uneori fiind complementare într-o clasă modernă

Principii ale Gamificării în context educațional

Principiile gamificării se bazează pe elementele de design ale jocurilor care stimulează implicarea și motivația. Acestea includ:

- ✚ Stabilirea unor obiective clare și ușor de înțeles, care motivează elevii să participe și să progreseze.
- ✚ Crearea unui sistem de recompense și feedback, pentru a recunoaște și a recompensa progresul elevilor.
- ✚ Introducerea unor provocări și obstacole care stimulează gândirea critică și adaptabilitatea.
- ✚ Oferirea de opțiuni și flexibilitate în abordarea sarcinilor de învățare.
- ✚ Promovarea colaborării și competiției sănatoase între elevi.

Utilizarea acestor principii poate transforma învățarea într-o experiență mai plăcută și mai semnificativă.

Beneficiile învățării prin gamificare

Învățarea prin gamificare are numeroase beneficii, inclusiv:

- ✚ Creșterea motivației și angajamentului elevilor în procesul de învățare.
- ✚ Îmbunătățirea abilităților cognitive, precum gândirea critică, rezolvarea de probleme și creativitatea.
- ✚ Promovarea colaborării și a lucrului în echipă.
- ✚ Dezvoltarea abilităților de comunicare și prezentare.
- ✚ Stimularea gândirii inovative și a creativității.
- ✚ Evaluarea mai eficientă a progresului elevilor.

Prin transformarea învățării într-o experiență captivantă și motivantă, gamificarea poate contribui la o mai bună retenție a informațiilor și la o mai mare satisfacție în procesul de învățare.

Elemente cheie ale unei experiențe de învățare gamificate

O experiență de învățare gamificată eficientă trebuie să includă:

- ✚ Un scop clar definit, care să motiveze elevii să participe.

- ✚ Un sistem de puncte, niveluri și recompense pentru a recunoaște progresul și a stimula motivația.
- ✚ Provocări și obstacole care stimulează gândirea critică și rezolvarea de probleme.
- ✚ Feedback constructiv și oportunități de a învăța din greșeli.
- ✚ Un mediu colaborativ, care să încurajeze lucrul în echipă și comunicarea eficientă.
- ✚ Elemente de design atrăgătoare, care să capteze atenția elevilor și să creeze o experiență captivantă.

Prin integrarea acestor elemente, experiența de învățare poate deveni mai antrenantă și mai eficientă.

Provocări și obstacole în implementarea gamificării

Deși gamificarea prezintă numeroase beneficii, implementarea sa poate fi asociată cu anumite provocări:

- ✚ Resurse limitate, inclusiv timp și finanțe, pentru a crea și implementa o experiență gamificată de înaltă calitate.
- ✚ Lipsa pregătirii profesorilor în domeniul gamificării.
- ✚ Găsirea unui echilibru între joc și învățare, pentru a evita distragerea atenției de la scopul principal al educației.
- ✚ Adaptarea conținutului și a activităților la nevoile și interesele specifice ale elevilor.
- ✚ Evaluarea eficacității învățării prin gamificare și demonstrarea rezultatelor pozitive.

Pentru a depăși aceste provocări, este necesară o planificare atentă, o colaborare strânsă între profesori și experți în gamificare, precum și o evaluare constantă a eficacității implementării.

Studii de caz

Există numeroase exemple de succes ale utilizării gamificării în educație, atât la nivel preșcolar, cât și la nivel universitar. De exemplu, jocuri de rol, simulări, platforme online interactive și diverse aplicații mobile au fost utilizate cu succes pentru a spori implicarea și motivația elevilor, a îmbunătăți performanța academică și a dezvolta abilități esențiale pentru succesul în viață.

Învățarea prin gamificare poate contribui la o mai bună retenție a informațiilor, la o creștere a motivației, la dezvoltarea creativității și la îmbunătățirea abilităților de colaborare. Implementarea gamificării în educație poate fi o strategie eficientă pentru a stimula interesul pentru învățare și a contribui la un process educativ mai interactiv și mai relevant pentru nevoile elevilor.

Exemple creative pentru studiul fizicii

Gamificarea la orele de fizică transformă procesul de învățare într-o experiență interactivă, motivantă și captivantă, transformând conceptele abstracte în provocări concrete. Această metodă stimulează implicarea activă a elevilor, care devin mai dornici să rezolve probleme și să înțeleagă fenomenele fizice.

Iată principalele modalități de gamificare a lecțiilor de fizică pe care le-am experimentat:

Experimente didactice gamificate: Experimentele sunt inima predării fizicii, iar transformarea lor în provocări de tip "quest" (misiune) sau rezolvarea unor "mistere" fizice ajută la înțelegerea fenomenelor. În cadrul unor proiecte, elevii s-au împărțit pe echipe sau individual și au realizat experimente filmate, cu explicații pentru colegi sau au avut fișe de lucru pentru rezolvarea unor provocări pe platformele de experimente virtuale.

Materiale fizice și jocuri de masă: Utilizarea cărților educative și a jocurilor de societate special concepute pentru noțiuni de fizică. Am transformat jocul Activity realizând cartonașe cu noțiuni din fizică pe care elevii-jucători să le mimeze/ deseneze/ explice oral (conform regulilor generale ale jocului)

Aplicații digitale și platforme online: Integrarea unor platforme digitale care transformă rezolvarea de probleme în scoruri, hărți colorate și competiții între elevi.

NotebookLM este un asistent gratuit și accesibil, disponibil și în limba română, de cercetare și notițe bazat pe inteligență artificială, creat de Google, conceput pentru a ajuta utilizatorii să analizeze, să organizeze și să sintetizeze informații din diverse documente. El utilizează o abordare de "surse citate", ceea ce înseamnă că AI-ul răspunde la întrebări bazându-se exclusiv pe materialele încărcate de utilizator. Pentru că școala noastră lucrează pe platforma Google- Școala 365, avem disponibil acest asistent pentru fiecare classroom.

Ce face NotebookLM?

Analizează surse: Poți încărca documente (PDF-uri, Google Docs, site-uri web, text copiat) pentru a le analiza rapid.

Sintetizează informații: Creează rezumate, ghiduri de studiu și structuri pentru ideile tale.

Răspunde la întrebări: Acționează ca un partener de gândire cu care poți purta un dialog despre conținutul documentelor tale.

Generează podcast-uri/audio: Poate transforma notele tale în conversații audio de tip podcast

După ce am instruit elevii despre modul de folosire și am creat materiale postate în Classroom, unii elevi au realizat ei ”caiete de notițe” pe care le-au prezentat la oră.

Structuri de "Quest-uri" (Misiuni): Lecțiile pot fi organizate sub formă de aventuri, unde elevii trebuie să treacă prin diverse nivele pentru a stăpâni concepte precum forțele, energia sau electromagnetismul. Am învățat elevii să utilizeze câteva instrumente AI astfel încât să realizeze benzi desenate sau povești din fizică pe baza unor scripturi/ scenariu scrise de ei.

În cartea „Fizica supereroilor” de James Kakalios, autorul explică legile fizicii folosind puterile personajelor din benzile desenate. „Cât de tare trebuie să sară Superman ca să sară peste o clădire?” sau „Cum funcționează viteza lui Flash?”. Este metoda supremă de a capta atenția fanilor Marvel sau DC.

Am ales tema ”fizica supereroilor” pentru a crea o scurtă fișă de lucru distractivă pentru oră. Tema supereroilor transformă ora de fizică într-o dezbatere aprinsă, unde elevii devin „detectivi de film”. Iată o idee de fișă de lucru scurtă și interactivă, utilizată cu elevii (probe diferite în funcție de nivelul clasei și anul de studiu)

FIȘĂ DE LUCRU: FIZICA DIN SPATELE MĂȘTII

Misiune: Să verificăm dacă legile universului nostru se aplică și în benzile desenate!

PROBA 1: Viteza lui Flash (Cinematică)

Scenariul: Flash aleargă atât de repede încât poate trece prin ziduri.

Întrebarea de „citit”: Dacă Flash aleargă cu viteza sunetului (aprox. 340 m/s) prin oraș, ce se întâmplă cu geamurile clădirilor de lângă el?

Explicația fizică: Ar exploda toate din cauza undei de șoc (boom sonic).

Provocare pentru elevi: Calculați în cât timp ajunge Flash de la București la mare (225 km) dacă menține viteza sunetului?

PROBA 2: Pânza lui Spider-Man (Rezistența materialelor)

Scenariul: Peter Parker oprește un tren în plină viteză folosind doar câteva fire de pânză.

Curiozitate: În realitate, pânza de păianjen este de 5 ori mai rezistentă decât oțelul la aceeași grosime.

Întrebarea de gândire: Dacă pânza lui ar fi elastică precum un ghem de lână, ce s-ar întâmpla cu trenul? L-ar opri sau l-ar transforma într-un „yo-yo” uriaș?

Tema de discuție: Discutați despre Energia cinetică a trenului care trebuie absorbită de pânză.

PROBA 3: Scutul lui Captain America (Impuls și Energie)

Scenariul: Căpitanul aruncă scutul, acesta lovește trei inamici, ricoșează din perete și se întoarce fix în mâna lui.

Problema de fizică: Conform legii conservării impulsului, de fiecare dată când lovește ceva, scutul ar trebui să piardă viteză.

Misiunea detectivului: Găsiți o explicație „pseudo-științifică”: Din ce material ar trebui să fie făcut scutul ca să nu piardă energie la impact? (Răspunsul din benzi desenate: Vibranium – care absoarbe vibrațiile).

PROBA 4: Puterea lui Elsa (Termodinamică)

Scenariul: Elsa (din Frozen) îngheață un întreg regat în câteva secunde.

Logica fizicii: Ca să îngheți apa, trebuie să extragi căldura din ea. Dar căldura nu dispare, ea trebuie să plece undeva.

Întrebare capcană: Dacă Elsa îngheață castelul, unde se duce toată căldura scoasă din gheață? Ar trebui să fie caniculă în jurul ei?

PROBA 5: Pelerina lui Batman (Aerodinamică și Portanță)

Scenariul: Batman sare de pe un zgârie-nori, își întinde pelerina și planează deasupra orașului Gotham.

Problema de fizică: Ca să planeze, pelerina trebuie să se transforme într-o aripă rigidă (portanță). Dacă ar fi doar o pânză moale, Batman s-ar prăbuși ca un bolovan îmbrăcat în negru.

Calculul „mortal”: Fizicienii de la Universitatea din Leicester au calculat că, la o greutate de 90 kg și o deschidere a pelerinei de 4 metri, Batman ar atinge o viteză de 110 km/h.

Întrebarea de supraviețuire: Cum aterizează? La această viteză, impactul cu solul ar fi echivalent cu a fi lovit de un camion.

Concluzia elevilor: Batman are nevoie urgentă de o mini-parașută sau de un sistem de frânare activă (propulsoare) pentru a nu se transforma în „Clătită-Man”.

PROBA 6: Mănușile și Cățărarea (Frecare și Tensiune)

Scenariul: Batman folosește „Grapnel Gun” (pistolul cu graifer) pentru a se ridica instantaneu pe o clădire.

Fizica brută: Când cablul îl trage în sus cu viteză uriașă, corpul lui suferă o accelerație (G) enormă.

Provocare: Dacă viteza de urcare este prea mare, brațul lui s-ar putea disloca din umăr din cauza inerției.

Discuție în clasă: Ce fel de material ar trebui să aibă costumul lui pentru a distribui această forță pe tot corpul, nu doar pe încheietura mâinii? (Conceptul de distribuire a presiunii).

PROBA 7: Batmobilul și Curbele (Forța Centripetă)

Scenariul: Batmobilul ia curbe la 90 de grade la viteze uluitoare fără să se răstoarne.

Legea încălcată: Centrul de greutate și forța centrifugă ar trebui să trimită mașina direct în vitrina celui mai apropiat magazin.

Soluția inginerescă: Elevii pot propune soluții: roți care se înclină, eleroane mobile care apasă mașina spre sol (forța de apăsare aerodinamică) sau poate un magnet uriaș sub șoselele din Gotham?

Activitate practică „Batman”:

Le cer elevilor să deseneze un nou gadget pentru Batman, dar cu o condiție: trebuie să scrie pe desen ce lege a fizicii folosește (ex: „Bumerang magnetic – folosește Electromagnetismul pentru a reveni la bază”).

Prin aceste metode, fizica nu mai este percepută ca o materie grea, ci ca o serie de experimente și provocări incitante, stimulând curiozitatea și dezvoltarea competențelor esențiale.

Și pentru că am finalizat și un curs de creare RED cu ajutorul platformei Livresq, am aplicat și aceste noutăți la clase.

Exemple practice de gamificare în RED-urile LIVRESQ

Quiz-uri și teste interactive

LIVRESQ are integrare nativă pentru chestionare cu diferite tipuri de întrebări (grilă, adevărat/fals, răspuns liber). Se poate transforma o verificare de cunoștințe într-un mic joc de trivia, acordând puncte pentru fiecare răspuns corect. De exemplu, după o lecție teoretică, se introduce un quiz fulger de 5 întrebări. Se oferă feedback instant – „Bravo! Ai câștigat 10 puncte” sau „Răspuns greșit, mai încearcă” – și posibilitatea de a reîncerca. Această metodă îi stimulează pe elevi să concureze chiar și cu ei înșiși pentru un scor mai bun.

Scenarii ramificate

Folosind funcționalitățile platformei, se pot crea scenarii în care parcursul lecției depinde de alegerile elevului. Acest lucru adaugă un element de aventură. De pildă, pentru o lecție de istorie, se poate prezenta un scenariu: „Ești un explorator în Egiptul antic. Vrei să intri în piramidă sau să

studiezi hieroglifile de pe perete?” Fiecare alegere duce la o altă secțiune a lecției. Elevul simte că are control și devine personaj în poveste, ceea ce crește enorm implicarea.

Chiar dacă LIVRESQ nu are încă un sistem de badge-uri integrat ca atare, se pot crea manual insigne afișate la finalul unor module. De exemplu, se crează imagini (iconițe) care reprezintă badge-uri („Expert în Evul Mediu”, „Maestru al piramidelor” etc.) și se afișează pe ecran când elevul termină cu succes un set de exerciții. Elevii pot să facă captură de ecran cu badge-urile obținute și să le colecționeze într-un portofoliu digital, pentru extinderea efectului motivațional.

Cronometru și time-based challenges

Dacă natura lecției o permite, se introduce un cronometru (de exemplu, folosiți un GIF sau un script integrat) pentru anumite sarcini. „Rezolvă cât poți de repede acest puzzle în 60 de secunde!”

– astfel de provocări contracronometru aduc adrenalina jocurilor în context educațional. Atenție însă să nu genereze anxietate elevilor mai sensibili – folosiți cu măsură, ca element optional sau distractiv.



BIBLIOTECA ȘCOLARĂ ÎN SOCIETATEA MODERNĂ

Bibliotecar Neagu Elena

Colegiul National „Tudor Vladimirescu”, Sector 6

„Biblioteca este templul învățării, iar învățătura a eliberat mai mulți oameni decât toate războaiele din istorie”.

FUNCTIILE SI ROLURILE BIBLIOTECII:

Funcțiile bibliotecii sunt prevăzute în Legea cu privire la biblioteci și Regulamentul – cadru de organizare și funcționare:

- + Promovează dezvoltarea unei societăți deschise și inclusive ;
- + Oferă acces la informație, la tehnologii informaționale și la alte resurse ;
- + Valorifică patrimoniul cultural și sprijină pluraritatea culturilor ;
- + Promovează alfabetizarea și cultura informației, lectură și educația continuă ;
- + Contribuie, prin mijloace specifice, la procesul de instruire, formare și cercetare.

Colectionează, prelucrează, păstrează, gestionează și diseminează documente de bibliotecă, resurse informaționale

Esența și orientările dezvoltării bibliotecilor sunt reflectate în cele cinci Legi ale lui Ranganathan (Shiyali Ramamrita Ranganathan – matematician și bibliotecar în India- 1892-1972), elaborate în prima jumătate a sec. al XX-lea, actuale și viabile până în zilele noastre:

- 1) Cartile sunt pentru a fi folosite ;
- 2) Fiecare persoană cu cartea sa ;
- 3) Fiecare carte cu cititorul ei ;
- 4) Economisirea timpului cititorului ;
- 5) O bibliotecă este un organism în creștere

Primul contact cu biblioteca este foarte important, iar dascălii și bibliotecarii au rolul de ghizi în acest univers nemărginit de cunoaștere. Prima impresie contribuie la fixarea unei imagini în spiritul noului cititor, o primire proastă, rece și anostă având efecte lungi și dezastruoase.

În acest proces de culturalizare a tinerilor elevi, bibliotecarii au un rol mai complex, nu mai sunt doar intermediari, ci devin parteneri ai cadrelor didactice în scopul educării cititorilor.

Biblioteca trebuie să fie un loc unde cititorii își pot imagina viața lor altfel, pot călători spre ținuturi îndepărtate, pot învăța despre alte popoare și culturi.

Cartea trebuie sa fie o placere; o obisnuinta; o necesitate; o bucurie; o pasiune; o calatorie; un univers si un raspuns la toate intrebarile.

Evolutia bibliotecii:

De-a lungul istoriei biblioteca este regasita ca institutie sociala in functie de nivelul de dezvoltare al societatii, de circulatie al informatiei, de nivelul de educatie al populatiei si alti factori. Altfel putem identifica urmatoarele prezente ale bibliotecii in timp si spatiu:

- + Biblioteca antichitatii – constituita langa temple si palatele regale, era un simbol al recunoasterii regatului
- + Biblioteca medievala – considerata institutie fundamentala a emanciparii si progresului social
- + Biblioteca in epoca Renasterii si perioada moderna – reflecta societatea si spatiul comunitar
- + Biblioteca secolului XX – in contextul democratizarii accesului la informatie bibliotecile indeplinesc functiile patrimoniale, informationale, de cercetare, educative si culturale
- + Biblioteca moderna – se adapteaza permanent la provocarile societatii, in care informatia are rol determinant.
- + Biblioteca este un sistem deschis si se confirma din plin in zilele noastre, dovada efortul continuu de adaptare la mediu , cand bibliotecile cauta cu disperare sa-si diversifice colectiile si serviciile.

Prestatia bibliotecarului este dificil de monitorizat si evaluat pentru ca actul profesional se consuma in intimitatea dialogului bibliotecar- cititor. Chiar daca am avea toate resursele din lume, fara bibliotecari competenti nu le putem pune in valoare.

Apetitul pentru lectura, a scazut si aici sunt multe cauze, chiar internetul este una dintre ele, apoi televiziunea, dar si sistemul de invatamant, care a suferit transformari radicale.

Iata ce spunea Dr.David V.Loertscher: „Este responsabilitatea bibliotecarului scolar sa construiasca o colectie robusta de resurse, fie ele fizice sau digitale, care sa sustina nevoile de invatare ale comunitatii scolare.

Bibliotecarii si dascalii au o misiune comuna: de a pune cartea in mainile si sufletele tinerilor. Pentru a face acest lucru, trebuie sa ai calitati deosebite: sa fii un pasionat cititor,sa ai tact, sa fii discret, sa ai disponibilitate si calm, sa fii un „manager al cunoasterii”.

Deci, ca bibliotecar scolar, fii bucuros când elevii apelează la bibliotecă și pune-te la dispoziția lor, scutește-le timpul și ajută-i cu modestie să se pună în valoare

CINE SPUNE CĂ LA SPORT NU SE CITEȘTE ?

Novacek Ana-Maria -Școala Gimnazială "Sf. Nicolae"

Ițcou Laura- Liceul Greco Catolic "Timotei Cipariu"

Din ceea ce am observat la clasă, elevii sunt mult mai implicați atunci când învățarea este îmbinată cu mișcarea. Ora de educație fizică se numără printre disciplinele preferate ale multor elevi, deoarece le oferă libertate de exprimare, energie și posibilitatea de a învăța într-un mod activ.

Pornind de la această realitate, ne-am propus să valorificăm interesul elevilor pentru mișcare și să integrăm, într-un mod firesc și atractiv, elemente de lectură în activitățile desfășurate. Nu ne-am dorit să schimbăm specificul orei de educație fizică, ci să demonstrăm că lectura poate fi prezentă și în acest context, fără ca elevii să o perceapă ca pe o obligație.

Pe parcursul activităților, am constatat că, atunci când lectura este transformată într-un joc sau într-o provocare, elevii devin mai curioși, mai implicați și mai dornici să participe. În plus, aceste activități contribuie la crearea unui climat pozitiv, bazat pe colaborare, comunicare și încredere.

Activități practice

❖ Ștafeta cu citire rapidă

Elevii sunt împărțiți pe echipe și parcurg un traseu de ștafetă. La finalul acestuia citesc un text scurt (reguli de joc, informații sportive, ghicitori sau mesaje motivaționale), apoi revin și transmit colegilor informațiile reținute.

Prin această activitate am observat că elevii acordă mai multă atenție textului și își dezvoltă capacitatea de concentrare și comunicare.

❖ Traseu aplicativ cu sarcini de lectură

Pe parcursul traseului sunt amplasate cartonașe cu diferite cerințe. Elevii citesc fiecare sarcină și o execută înainte de a continua traseul.

Această activitate îi motivează să citească atent, deoarece informația este necesară pentru desfășurarea corectă a jocului.

❖ Vânătoare de indicii

În sala de sport sau pe teren sunt ascunse bilețele cu indicii. Elevii trebuie să le găsească, să le citească și să rezolve provocările propuse pentru a descoperi următorul indiciu.

Pe lângă dezvoltarea spiritului de echipă, activitatea stimulează atenția și înțelegerea mesajului citit.

❖ **Adevărat sau fals – în mișcare**

Profesorul citește diferite afirmații despre sport, sănătate sau reguli de joc, iar elevii aleg răspunsul deplasându-se în zona „Adevărat” sau „Fals”.

Prin această metodă sunt îmbinate mișcarea, gândirea critică și înțelegerea informațiilor citite sau auzite.

❖ **Mesajul secret**

Elevii trebuie să găsească fragmente de text amplasate în diferite puncte ale terenului și să le așeze în ordinea corectă pentru a descoperi mesajul final.

Activitatea dezvoltă cooperarea, atenția și capacitatea de a înțelege sensul unui text.

Toate aceste activități pot fi adaptate cu ușurință în funcție de vârsta elevilor, de spațiul disponibil și de obiectivele lecției, fără a necesita materiale costisitoare.

Din experiența noastră, astfel de activități au avut un impact pozitiv asupra elevilor. Am observat o implicare mai mare în timpul orei, o colaborare mai bună între colegi și o atitudine deschisă față de activitățile care presupun citirea și înțelegerea unor texte scurte.

Considerăm că integrarea lecturii în ora de educație fizică reprezintă o modalitate eficientă de a realiza conexiuni între discipline și de a dezvolta competențe esențiale într-un mod atractiv și accesibil. Atunci când învățarea este asociată cu jocul și mișcarea, elevii participă cu mai mult entuziasm și își dezvoltă, în același timp, atât competențele motrice, cât și pe cele de comunicare și înțelegere.

Ne dorim ca acest tip de activități să reprezinte un punct de plecare pentru noi experiențe educaționale și să încurajeze cadrele didactice să valorifice oportunitățile de colaborare între discipline. Uneori, cele mai valoroase lecții apar tocmai atunci când ieșim din tiparele obișnuite și le oferim elevilor ocazia de a învăța prin experiență, joc și bucuria de a descoperi.

BIBLIOTECARUL CARE DESCHIDE LUMI

ROLUL BIBLIOTECARULUI ȘCOLAR ÎN DEZVOLTAREA

COMPETENȚELOR DE LITERAȚIE

Pancu Ana Maria

Școala Gimnazială “Sf. Nicolae”, Sector 1

Rezumat: Articolul propune o reflecție asupra rolului bibliotecarului școlar în formarea competențelor de literație, dincolo de imaginea tradițională de gestionar al colecțiilor de carte. Pornind de la o perspectivă practică, fundamentată pe experiența didactică directă, textul argumentează că biblioteca școlară funcționează astăzi ca un hub educațional, iar bibliotecarul ca un mediator activ între elev, text și lume. Sunt discutate patru dimensiuni ale acestui rol — pedagogică, culturală, socio-emoțională și digitală — și sunt identificate principalele provocări cu care se confruntă practica actuală în școala românească.

✚ O carte, o mână întinsă

Sunt douăzeci de ani de când deschid aceeași ușă în fiecare dimineață, iar în fiecare dimineață încăperea de dincolo de ea e puțin altfel. Nu pentru că s-ar fi schimbat rafturile, ci pentru că se schimbă cei care intră pe ea. Un elev de clasa a V-a care caută „o carte cu aventuri, dar nu foarte groasă” nu cere, de fapt, un titlu — cere un prim pas sigur într-o lume în care încă nu are încredere că se poate mișca singur. Iar acel prim pas, dacă este bine ales, poate face diferența dintre un cititor și un adult care va spune, peste ani, „eu nu prea citesc”.

Este imaginea de la care pornește acest articol: biblioteca școlară nu ca depozit de cărți, ci ca spațiu de mediere, iar bibliotecarul nu ca simplu custode al unui fond de carte, ci ca actor educațional cu un rol propriu, greu de suplinit, în formarea competențelor de literație ale elevilor.

✚ Literația: mai mult decât a ști să citești

În pedagogia contemporană, literația a depășit de mult sensul restrâns al decodării textului scris. Cadrele internaționale de evaluare, precum PISA, definesc literația de lectură drept capacitatea de a înțelege, folosi, evalua și reflecta asupra unor texte pentru a-ți atinge obiective, a-ți dezvolta cunoștințele și potențialul și a participa activ la viața societății. Este, altfel spus, o competență funcțională și transversală, care traversează toate disciplinele școlare și continuă să se formeze pe tot parcursul vieții.

Ghidurile IFLA/UNESCO privind biblioteca școlară subliniază, la rândul lor, că aceasta joacă un rol esențial în dezvoltarea literației, în procesul de învățare, în predare și în cultură, fiind parte integrantă a procesului educațional, nu un serviciu auxiliar al acestuia. Această reconceptualizare are consecințe directe asupra modului în care ar trebui gândit rolul bibliotecarului: nu administrator de resurse, ci partener pedagogic.

Patru fețe ale aceluiași rol

Dimensiunea pedagogică. Bibliotecarul școlar colaborează cu profesorii de limbă și literatură, dar și cu ceilalți educatori, pentru a construi activități care leagă lectura de curriculum: fișe de lectură, cercuri de carte, proiecte tematice interdisciplinare. El nu predă literatura, ci construiește contextul în care elevul întâlnește literatura altfel decât la clasă — fără presiunea notei, dar cu sprijin metodic.

Dimensiunea culturală. Biblioteca este, adesea, primul loc în care un copil descoperă că literatura română are voci apropiate lui — de la basmele lui Creangă la proza contemporană pentru adolescenți. Bibliotecarul are libertatea, pe care profesorul de la catedră n-o are întotdeauna, de a construi punți între canonul școlar și lecturile de plăcere ale elevului, între tradiție și actualitate.

Dimensiunea socio-emoțională. Pentru mulți elevi, biblioteca este singurul spațiu din școală în care nu sunt evaluați. Acolo pot greși alegerea unei cărți, o pot abandona, pot cere ajutor fără teama de a fi judecați. Bibliotecarul devine, în acest fel, un adult de încredere — un rol subestimat, dar cu impact real asupra motivației de a citi.

Dimensiunea digitală. Literația de astăzi înseamnă și literație informațională: capacitatea de a căuta, evalua critic și folosi corect informația din surse variate, tipărite și digitale. Bibliotecarul școlar este, de multe ori, singurul specialist din școală pregătit explicit pentru a forma aceste competențe, aflate la intersecția dintre lectură, gândire critică și cetățenie digitală responsabilă.

Din spatele raftului: o practică reflexivă

Experiența de zi cu zi la catedra bibliotecii arată că formarea unui cititor nu este niciodată un act singular, ci un proces cumulativ, făcut din mici intervenții repetate: recomandarea potrivită la momentul potrivit, o discuție de cinci minute despre o carte terminată, o expoziție tematică ce transformă un raft într-o invitație. Aceste gesturi, mărunte luate individual, construiesc în timp o relație de încredere între elev și lectură — și, prin extensie, între elev și școală.

Este, de asemenea, o practică ce cere flexibilitate: bibliotecarul lucrează simultan cu elevi aflați la niveluri foarte diferite de competență lectorală, ceea ce impune o cunoaștere fină a colecției și o capacitate de diagnoză rapidă a nevoilor fiecărui copil — o formă de diferențiere pedagogică rareori recunoscută ca atare în documentele oficiale de organizare școlară.

Provocări actuale

Rolul descris mai sus rămâne, în bună parte, neformalizat. Statutul profesional al bibliotecarului școlar din România este adesea ambiguu, poziționat administrativ mai aproape de personalul auxiliar decât de corpul didactic, deși activitatea sa este, prin natura ei, una educațională. Lipsesc, de asemenea, politici clare de dezvoltare profesională continuă, resursele financiare pentru actualizarea colecțiilor rămân insuficiente, iar colaborarea sistematică dintre bibliotecar și cadrele didactice depinde adesea de inițiativa personală, nu de un cadru instituțional consolidat.

Reconceptualizarea bibliotecii școlare ca hub educațional presupune, prin urmare, nu doar o schimbare de practică, ci și una de politică educațională: recunoașterea explicită a bibliotecarului ca partener pedagogic, integrarea activităților de literație în planificarea curriculară și investiția constantă în formarea și resursele acestui spațiu.

Concluzii

Bibliotecarul școlar deschide lumi în sensul cel mai concret al expresiei: fiecare carte recomandată la momentul potrivit este o ușă către o experiență, o perspectivă sau o competență pe care elevul nu ar fi găsit-o singur. Într-un moment în care competențele de literație sunt tot mai des invocate ca prioritate educațională, este necesar ca rolul bibliotecarului să fie recunoscut, susținut și integrat coerent în arhitectura școlii — nu ca resursă marginală, ci ca hub educațional cu funcție proprie, complementară, dar indispensabilă, celei a profesorului la catedră.

Referințe bibliografice

IFLA/UNESCO (1999). *School Library Manifesto: The school library in teaching and learning for all*. Haga: International Federation of Library Associations and Institutions.

IFLA (2015). *IFLA School Library Guidelines (2nd ed.)*. Haga: International Federation of Library Associations and Institutions.

OECD (2019). *PISA 2018 Assessment and Analytical Framework*. Paris: OECD Publishing.

Ministerul Educației (2023). *Cadrul de referință al Curriculumului Național*. București.

EDUCAȚIA MODERNĂ ȘI LITERAȚIA

Păun Cristina-Mihaela

Școala Gimnazială „Sfântul Nicolae”, Sector 1

Educația este în mod constant reformulată ca răspuns la schimbările rapide și transformatoare ale lumii în care ne aflăm, inclusiv utilizarea noilor tehnologii și a comunicării. Într-un astfel de mediu, rolul alfabetizării devine din ce în ce mai critic, dincolo de simpla citire și scriere, fiind condiția prealabilă care ajută o persoană să se adapteze vremurilor. Dar această lume nouă — o societate dinamică bazată pe viteza cu care informația este transferată — vine cu un paradox: „niciodată accesul la informație nu a fost mai liber, mai rapid și mai ușor, totuși ceea ce este disponibil nu este întotdeauna ceva dorit.”²

Această observație subliniază o realitate îngrijorătoare, și anume faptul că deși trăim într-o „societate a cunoașterii,” interesul autentic pentru învățare pare să nu mai existe, în special în rândul tinerilor. Din această perspectivă, literația nu este doar despre stăpânirea abilităților de bază, ci necesită o întâlnire temeinică și deliberată cu textul. Acest lucru o face o condiție necesară, dacă nu suficientă, pentru crearea unui sine autonom capabil să participe pozitiv și cu succes în era internetului. Alfabetizarea nu este doar citire și scriere; este crearea de informații; dând sens acestora și gândindu-se cum să aplice cunoștințele la o scară socială mai largă. Ca profesor de limba română, am observat că literația este semnificativ legată de literatură. Scrierile literare oferă elevilor nu doar informații, ci și experiențe de viață, emoționale, existențiale. Această abordare, așa cum se menționează „prin diferite modele de artă literară, sensibilizează inimile și conștiințele elevilor”.³ Astfel, literatura este un teren fertil pentru gândirea critică; empatie; reflecție. În schimb, evoluția tehnologiei a schimbat drastic modul în care citim. Există o tendință de a „scana” informațiile, în detrimentul lecturii profunde. Asistăm la o „revoluție în practicile de muncă intelectuală,” în care cititul este înlocuit de utilizarea rapidă a textului. Elevii sunt acum ancorați într-o cultură a informației instantanee încât uită să mediteze asupra lecturii și să reflecteze. Într-

² Buluță, Gheorghe, *Biblioteca și educația în societatea contemporană*, Studii de Biblioteconomie și Știința Informării, Nr. 15/2011, p. 4.

³ Oboroceanu, Viorica, *Atitudini interpretative în opera literară*, Acta et Commentationes, Sciences of Education, nr.1(15)2019, p. 137.

un astfel de context, predarea este importantă. Alfabetizarea este unul dintre instrumentele esențiale pentru dobândirea capacității de a „învăța să înveți.” Copiii dobândesc abilități de analiză, sinteză și argumentare din lectură și își construiesc propriile valori. Cititul nu este doar o preocupare cognitivă, ci și una formativă, iar o dimensiune a alfabetizării, care este generarea de atitudini interpretative, este centrală. Elevii trebuie să fie capabili să relaționeze ceea ce citesc cu viața lor, să gândească critic și să fie obiectivi în percepțiile lor „Prezența atitudinilor interpretative confirmă capacitatea de a citi un text cu înțelegere și de a-l interpreta”.⁴ De asemenea, elevul ar trebui să fie capabil să construiască idei în jurul textelor, devenind astfel un creator al universului literar, utilizând propriile concepte. Există mai multe practici care ar trebui integrate în practica didactică pentru dezvoltarea alfabetizării:

- ✚ Jurnal de lectură. Elevii își înregistrează sentimentele și gândurile despre text, precum și modul în care acesta se conectează cu propriile lor vieți. Acest lucru îi ghidează pe elevi să devină cititori activi în loc de consumatori pasivi de informații. În timp, elevii dobândesc gândire reflexivă, clarifică idei, gândesc reflexiv, își scriu propriul stil de comunicare și își scriu și scriu gândurile prin scris și prin scris.
- ✚ Dezbatere bazată pe text. Discuțiile din clasă bazate pe texte sau alte surse de informații pot implica mai mulți elevi, promovând retorica și ascultarea. Prin implicare critică, această metodă încurajează elevii să creeze cadre argumentative solide și să ia în considerare puncte de vedere alternative.
- ✚ Rescriere creativă sau scriere continuă. Elevii pot rescrie sau scrie pe o poveste. Acest lucru implică imaginația și ajută la crearea unei înțelegeri a textului astfel încât să rezoneze la un nivel individual de lectură pentru ca ei să experimenteze scrisul emoțional.

Aceste obiceiuri mici ajută elevul să treacă de la o poziție pasivă la una activă în experiența de învățare și să consolideze alfabetizarea ca indispensabilă pentru promovarea gândirii critice. Un elev alfabetizat nu absoarbe informația într-un mod nediscriminat; în schimb, o evaluează și o apreciază. Această competență este mai importantă ca niciodată în această eră digitală. Se raportează că, deși elevii sunt expuși internetului în mod regulat, au dificultăți în a evalua calitatea

⁴ Oboroceanu, Viorica, *Atitudini interpretative în opera literară*, Acta et Commentationes, Sciences of Education, nr.1(15)2019, p. 136.

informațiilor. Nu doar că ar trebui să ne propunem să educăm cititorii, ci și consumatorii responsabili de informații. Doar atunci autorul poate avea speranța unei educații care produce cititori responsabili. Așa cum a spus Alvin Toffler „analfabetul secolului XXI nu este cel care nu poate citi, ci cel care nu poate învăța sau adapta”.⁵

Capacitatea de a citi și de a înțelege este o condiție prealabilă indispensabilă pentru educația pe tot parcursul vieții. Factorii de mediu nu doar formează fundalul dezvoltării personale și academice, ci au și un rol în alfabetizare. Dezinteresul elevilor poate proveni din lipsa interesului pentru lectură în familie și din influența puternică a lumii digitale. Așadar, atitudinea familiilor în care cartea nu mai este o preocupare constituie o provocare majoră pentru școală. Acest lucru face ca cooperarea dintre școală și familie să fie esențială.

Prin urmare, într-un mediu în continuă schimbare, alfabetizarea servește ca nucleu al educației moderne, fiind capacitatea de a interpreta și utiliza informațiile.

Bibliografie

1. Buluță, Gheorghe, *Biblioteca și educația în societatea contemporană*, Studii de Biblioteconomie și Știința Informării, Nr. 15/2011.
2. Oboroceanu, Viorica, *Atitudini interpretative în opera literară*, Acta et Commentationes, Sciences of Education, nr.1(15)/2019.
3. Pașcan, Marius, *Analfabeții Secolului 21 nu vor fi cei care nu știu să citească și să scrie..*, Cuvântul liber, <https://www.cuvantul-liber.ro/458466/analfabetii-secolului-21-nu-vor-fi-cei-care-nu-stiu-sa-citeasca-si-sa-scrie/>.
4. Dimitriu-Tiron, Elena, *Dimensiunile educației contemporane*, Iași, Institutul European, 2005.

⁵ Pașcan, Marius, *Analfabeții Secolului 21 nu vor fi cei care nu știu să citească și să scrie..*, Cuvântul liber, <https://www.cuvantul-liber.ro/458466/analfabetii-secolului-21-nu-vor-fi-cei-care-nu-stiu-sa-citeasca-si-sa-scrie/>.

GAMIFICAREA LECTURII ÎN CICLUL PRIMAR: STRATEGII PRACTICE PENTRU STIMULAREA INTERESULUI PENTRU LECTURĂ LA ELEVII MICI

Prof. învă. primar Ana-Maria Perjeru
Școala Gimnazială „Sf. Nicolae”, sector 1

Gamificarea reprezintă utilizarea elementelor specifice jocului în contexte educaționale pentru a crește motivația și implicarea elevilor. În învățământul primar, lectura constituie o competență esențială pentru dezvoltarea cognitivă și pentru succesul școlar ulterior. Articolul de față propune o abordare aplicativă a *gamificării* lecturii, prezentând exemple concrete de activități didactice care pot fi utilizate la clasă pentru stimularea interesului elevilor pentru lectură. Sunt analizate strategii precum provocările de lectură, sistemele de recompense simbolice, misiunile narrative și activitățile colaborative. Studiul evidențiază modul în care aceste metode pot contribui la dezvoltarea competențelor de înțelegere a textului și la formarea unei atitudini pozitive față de lectură.

În contextul educației contemporane, una dintre provocările majore ale cadrelor didactice din ciclul primar este stimularea interesului elevilor pentru lectură. Deși lectura reprezintă o competență fundamentală pentru dezvoltarea intelectuală și culturală a copiilor, interesul pentru această activitate este adesea diminuat de atractivitatea mediilor digitale și a activităților interactive.

În literatura pedagogică se subliniază faptul că motivația pentru lectură se formează încă din primii ani de școală și este influențată de modul în care sunt organizate activitățile didactice (Cucoș, 2014). În acest context, utilizarea strategiilor inovatoare devin esențiale pentru a transforma lectura într-o experiență atractivă și semnificativă pentru elevi.

Gamificarea lecturii reprezintă o metodă didactică modernă care utilizează elemente specifice jocului – provocări, recompense, niveluri sau misiuni – pentru a crește implicarea elevilor în activitățile de învățare.

Aplicarea *gamificării* în activitățile de lectură trebuie să respecte câteva principii pedagogice fundamentale. În primul rând, activitățile trebuie să fie adaptate particularităților de vârstă ale elevilor din ciclul primar. Potrivit lui Iucu (2008), strategiile didactice eficiente sunt cele care stimulează participarea activă și implicarea directă a elevilor în procesul de învățare.

În al doilea rând, jocul trebuie să aibă un scop educațional clar. Elementele ludice nu trebuie să înlocuiască obiectivele didactice, ci să faciliteze atingerea acestora.

Un alt principiu important este feedbackul constant. Recompensele simbolice, aprecierea progresului și recunoașterea efortului contribuie la consolidarea motivației pentru lectură.

Gamificarea lecturii poate fi implementată prin numeroase activități simple, ușor de aplicat în sala de clasă.

Una dintre cele mai eficiente strategii este „*aventura lecturii*”. Profesorul creează o poveste-cadru în care elevii devin exploratori ai unei lumi imaginare. Fiecare text citit reprezintă o etapă a aventurii, iar elevii primesc indicii sau provocări care trebuie rezolvate pe baza textului.

O altă activitate practică este „*maratonul lecturii*”. Elevii primesc un tabel de progres în care sunt înregistrate cărțile citite. Pentru fiecare text parcurs, elevii primesc puncte sau insigne simbolice. Activitatea poate fi realizată individual sau în echipe.

De asemenea, poate fi utilizată metoda „*cutiei cu provocări de lectură*”. În această cutie sunt introduse bilețele cu sarcini precum: descrie personajul preferat, imaginează un final alternativ sau formulează trei întrebări despre text.

Activitățile de tip joc de rol reprezintă o altă metodă eficientă. Elevii pot interpreta personaje din textele citite, dezvoltând astfel atât competențele de înțelegere a textului, cât și abilitățile de comunicare.

Un exemplu de activitate gamificată este „*detectivii poveștilor*”. Elevii primesc fragmente dintr-un text și trebuie să identifice indicii pentru a descoperi tema, personajele sau mesajul textului.

O altă abordare atractivă este „*roata lecturii*”. Profesorul creează o roată cu diferite provocări: rezumă textul, descrie un personaj, identifică ideea principală sau formulează o întrebare pentru colegi.

Activitatea „*biblioteca clasei cu niveluri*” presupune organizarea cărților pe niveluri de dificultate. Pe măsură ce elevii citesc și demonstrează înțelegerea textului, aceștia avansează la niveluri superioare.

Aceste activități contribuie la transformarea lecturii într-o experiență interactivă și motivantă pentru elevi.

Utilizarea strategiilor de gamificare în activitățile de lectură aduce numeroase beneficii pedagogice. În primul rând, crește motivația elevilor pentru lectură, deoarece activitățile capătă o dimensiune ludică și atractivă. De asemenea, aceste metode contribuie la dezvoltarea

competențelor de înțelegere și interpretare a textului. Elevii sunt încurajați să analizeze conținutul textelor și să formuleze propriile opinii.

În plus, activitățile gamificate stimulează cooperarea și comunicarea între elevi, dezvoltând competențe sociale importante.

Potrivit lui Joița (2010), strategiile interactive de predare favorizează învățarea activă și contribuie la formarea unor atitudini pozitive față de procesul educațional.

Concluzii

Gamificarea lecturii reprezintă o strategie didactică eficientă pentru stimularea interesului elevilor din ciclul primar pentru lectură. Prin integrarea elementelor ludice în activitățile didactice, lectura poate deveni o experiență atractivă și motivantă.

Exemplele de activități prezentate demonstrează faptul că strategiile de gamificare pot fi aplicate cu ușurință în sala de clasă și pot contribui la dezvoltarea competențelor de literație, la creșterea motivației pentru lectură și la consolidarea relațiilor de colaborare între elevi.

În contextul educației moderne, utilizarea metodelor interactive și a strategiilor de tip joc reprezintă o direcție importantă și benefică pentru îmbunătățirea procesului de predare-învățare.

Bibliografie

Cucoș, C. (2014). *Pedagogie*. Iași: Editura Polirom.

Iucu, R. (2008). *Managementul clasei de elevi*. Iași: Editura Polirom.

Joița, E. (2010). *Metodologia educației și instruirii*. București: Editura Didactică și Pedagogică.

Oprea, C. L. (2009). *Strategii didactice interactive*. București: Editura Didactică și Pedagogică.

Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*. San Francisco: Pfeiffer.

LITERAȚIA FUNCȚIONALĂ – FUNDAMENT AL FORMĂRII COMPETENȚELOR-CHEIE ÎN EDUCAȚIA CONTEMPORANĂ. REPERE TEORETICE ȘI BUNE PRACTICI ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR

Prof. Petre Ioana,
Școala Gimnazială Nr. 149, Sector 3

Introducere

Într-o societate marcată de expansiunea informațională și de transformări continue, educația este chemată să formeze indivizi capabili nu doar să acumuleze cunoștințe, ci să le valorifice critic și creativ. În acest context, literația devine o competență esențială, depășind cu mult granițele alfabetizării tradiționale. Ea presupune nu doar capacitatea de a citi și de a scrie, ci și abilitatea de a înțelege profund mesajele, de a le interpreta, de a le evalua și de a le utiliza în situații diverse de viață.

Educația contemporană își asumă astfel misiunea de a forma elevi autonomi, reflexivi și implicați, iar literația funcțională se constituie într-un pilon central al acestui demers. În mod particular, învățământul primar reprezintă etapa fundamentală în care se pun bazele acestei competențe, prin experiențe de învățare semnificative și adaptate universului copilului.

Dimensiuni conceptuale ale literației

Conceptul de literație a cunoscut o evoluție semnificativă în ultimele decenii, fiind redefinit în acord cu exigențele societății cunoașterii. Organizația pentru Cooperare și Dezvoltare Economică subliniază faptul că literația implică abilitatea de a înțelege, utiliza și reflecta asupra textelor scrise, în vederea atingerii obiectivelor personale și a participării active în societate. Această definiție evidențiază caracterul funcțional și aplicativ al literației, orientat spre integrarea individului în viața socială.

În același registru, cadrul european al competențelor-cheie plasează literația în centrul învățării pe tot parcursul vieții, subliniind rolul acesteia în dezvoltarea gândirii critice, a comunicării eficiente și a capacității de adaptare. Astfel, literația nu mai este percepută ca o competență izolată, ci ca un ansamblu complex de abilități cognitive, lingvistice și sociale.

Literația – instrument al formării elevului reflexiv

În practica educațională, literația se manifestă ca un instrument esențial în formarea elevului contemporan. Elevul care dezvoltă competențe solide de literație devine capabil să navigheze în

mod eficient prin multitudinea de informații, să stabilească relații între idei, să formuleze opinii argumentate și să participe activ la viața comunității.

În învățământul primar, acest proces se realizează printr-o abordare integrată, în care limbajul devine un instrument de explorare a realității. Citirea nu mai este un act mecanic, ci o experiență de descoperire, iar scrierea devine o formă de exprimare personală și de construcție a sensului. Astfel, elevii sunt încurajați să își dezvolte vocea proprie, să pună întrebări și să caute răspunsuri, într-un demers autentic de învățare.

Practici educaționale relevante în dezvoltarea literației

Experiența didactică demonstrează că dezvoltarea literației este favorizată de utilizarea unor strategii interactive, centrate pe elev. Lectura ghidată, de exemplu, creează un cadru propice dialogului și reflecției. Prin întrebări deschise și prin stimularea anticipărilor, elevii sunt implicați activ în procesul de înțelegere a textului, devenind co-constructori ai sensului.

De asemenea, organizarea activităților pe centre de învățare oferă oportunitatea diversificării experiențelor educaționale. Într-un astfel de context, elevii pot explora textul din perspective variate, fie prin lectură și analiză, fie prin scriere creativă, ilustrare sau dramatizare. Această abordare favorizează nu doar dezvoltarea competențelor de literație, ci și colaborarea și exprimarea creativă.

Integrarea literației în toate disciplinele contribuie la consolidarea caracterului său funcțional. Atunci când elevii interpretează enunțuri matematice, analizează texte științifice sau argumentează situații din viața cotidiană, ei exersează literația în contexte autentice. Astfel, învățarea devine coerentă și relevantă, depășind fragmentarea disciplinară.

Un alt instrument valoros îl reprezintă jurnalul de lectură, care stimulează reflecția personală și dezvoltarea unei relații autentice cu textul. Prin intermediul acestuia, elevii își exprimă impresiile, formulează întrebări și realizează conexiuni cu propriile experiențe, transformând lectura într-un proces profund și personalizat.

Metodele activ-participative, precum metoda cubului, contribuie la explorarea complexă a textului. Prin activități care solicită descrierea, compararea, asocierea, analiza, aplicarea și argumentarea, elevii sunt încurajați să abordeze conținutul din perspective multiple, dezvoltându-și gândirea critică și flexibilitatea cognitivă.

Valențe formative și impact educațional

Aplicarea acestor practici didactice conduce la transformări semnificative în planul învățării. Elevii devin mai motivați să citească, își dezvoltă competențele de comunicare și dobândesc încredere în propriile capacități. În același timp, performanțele școlare se îmbunătățesc, iar atitudinea față de învățare devine una pozitivă și deschisă.

Rolul cadrului didactic este esențial în acest proces, acesta având responsabilitatea de a crea contexte de învățare autentice și stimulative. Printr-o abordare reflexivă și adaptată nevoilor elevilor, profesorul poate transforma literația într-un instrument real de dezvoltare personală și socială.

Concluzii

Literația funcțională se impune ca o competență indispensabilă în educația contemporană, reprezentând fundamentul formării unui individ autonom, critic și adaptabil. În învățământul primar, dezvoltarea acesteia trebuie să fie susținută prin demersuri didactice coerente, interactive și centrate pe elev.

Exemplele de bune practici evidențiază faptul că literația nu se formează exclusiv prin exerciții tradiționale, ci prin experiențe de învățare semnificative, care valorifică potențialul fiecărui copil. Într-o lume aflată în permanentă schimbare, capacitatea de a înțelege și de a utiliza informația devine o condiție esențială pentru reușita personală și profesională.

Bibliografie:

- Stan, L. (2016). *Didactica limbii și literaturii române pentru învățământul primar*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
- Cucos, C. (2014). *Pedagogie*. Iași: Polirom.
- Cerghit, I. (2006). *Metode de învățământ*. Iași: Polirom.
- Ulrich, C. (2016). *Învățarea prin proiecte*. Iași: Polirom.

Gamificarea lecturii – exemplu de bună practică în predarea unui text literar la clasa a II-a

Profesor pentru învățământ primar, Petre Nicoleta Cristina
Școala Gimnazială „Sfântul Nicolae”, București, Sector 1

Rezumat

Lectura reprezintă una dintre competențele fundamentale dezvoltate în ciclul primar, contribuind la formarea gândirii, a imaginației și a capacității de comunicare a elevilor. În contextul actual al educației, cadrele didactice sunt preocupate de identificarea unor metode didactice inovatoare care să stimuleze interesul elevilor pentru citit. Gamificarea reprezintă o strategie didactică modernă care integrează elemente specifice jocului în procesul de învățare, cu scopul de a crește motivația și implicarea elevilor. Articolul prezintă un exemplu de bună practică realizat la clasa a II-a, în cadrul disciplinei Comunicare în limba română, având ca suport textul literar „Stele căzătoare”, după Louise Slobodkin. Activitățile didactice au integrat jocuri educaționale și resurse digitale pentru a facilita înțelegerea textului și dezvoltarea competențelor de comunicare ale elevilor.

Cuvinte-cheie: gamificare, lectură, învățământ primar, text literar, metode interactive.

Introducere

Lectura ocupă un loc central în procesul educațional din ciclul primar, contribuind la dezvoltarea competențelor de comunicare și la formarea unei relații pozitive cu textul scris. Prin intermediul lecturii, elevii își dezvoltă vocabularul, capacitatea de înțelegere și interpretare a mesajelor, precum și abilitățile de exprimare orală și scrisă.

În contextul educațional actual, cadrele didactice sunt preocupate de identificarea unor metode didactice moderne care să transforme actul lecturii într-o activitate atractivă și motivantă pentru elevi. Utilizarea strategiilor interactive și a resurselor digitale contribuie la creșterea interesului elevilor pentru activitățile de citire și la dezvoltarea competențelor de comunicare.

Gamificarea reprezintă o strategie didactică prin care elemente specifice jocului sunt integrate în procesul de predare-învățare. Prin utilizarea jocurilor educaționale, a provocărilor și a activităților interactive, lectura devine o experiență plăcută și accesibilă pentru elevi.

Fundamentare teoretică

Gamificarea presupune utilizarea mecanismelor specifice jocurilor în contexte educaționale, cu scopul de a crește motivația și implicarea elevilor în procesul de învățare. În cadrul activităților didactice, aceasta poate include provocări, sarcini progresive, activități interactive sau recompense simbolice.

În învățământul primar, jocul constituie una dintre cele mai eficiente metode de organizare a activității didactice, deoarece răspunde particularităților de vârstă ale elevilor și facilitează învățarea prin explorare și descoperire. Activitățile bazate pe joc contribuie la dezvoltarea interesului pentru învățare și la consolidarea competențelor de comunicare.

Integrarea resurselor digitale în activitățile de lectură oferă oportunități suplimentare pentru realizarea unor activități interactive și atractive pentru elevi. Platformele educaționale permit organizarea unor jocuri didactice și exerciții interactive care sprijină procesul de învățare.

Contextul educațional

Activitatea didactică prezentată a fost realizată la clasa a II-a, în cadrul disciplinei Comunicare în limba română. Activitățile au fost organizate în unitatea tematică „Călător printre stele”, având ca suport textul literar „Stele căzătoare”, după Louise Slobodkin.

Scopul activităților a fost dezvoltarea competențelor de receptare a mesajelor scrise și de exprimare orală și scrisă, prin valorificarea lecturii și utilizarea unor metode interactive de predare-învățare. Activitățile sunt în concordanță cu prevederile programei școlare pentru disciplina Comunicare în limba română la clasele primare.

Descrierea activității didactice

Activitatea didactică a fost organizată în două etape complementare: descoperirea textului literar și consolidarea înțelegerii acestuia, prin integrarea elementelor de gamificare și a resurselor digitale.

Captarea atenției și introducerea în activitate

Demersul didactic a debutat prin prezentarea unei scrisori adresate elevilor de către „Paznicul Stelelor”, personaj imaginar care îi invită să participe la o misiune specială. Această strategie a avut rolul de a crea un cadru ludic și motivant, stimulând curiozitatea și implicarea activă a elevilor. Elevii au fost informați că vor parcurge mai multe etape pentru a descoperi semnificația fenomenului „stele căzătoare”, fiecare etapă fiind concepută sub forma unei provocări.

Activități de anticipare și descoperire a textului

Pentru a facilita anticiparea conținutului textului, elevii au realizat un puzzle digital utilizând platforma JigsawPlanet. Imaginea obținută a fost analizată frontal, elevii fiind încurajați să formuleze ipoteze privind tema textului.

Activitatea a continuat cu un joc interactiv realizat pe platforma Wordwall, prin care elevii au identificat elemente din imagine și au răspuns la întrebări de tip quiz. Această etapă a contribuit la activarea cunoștințelor anterioare și la pregătirea pentru lectura textului.

Lectura și înțelegerea textului

Textul literar „Stele căzătoare” a fost citit inițial individual, în șoaptă sau în gând, pentru familiarizarea cu conținutul acestuia. Ulterior, cadrul didactic a realizat lectura-model, oferind elevilor un exemplu de citire expresivă, cu respectarea intonației și a semnelor de punctuație.

Elevii au reluat lectura prin metoda „lecturii în lanț” și a lecturii selective, fiind încurajați să identifice informații esențiale din text. În această etapă, au fost utilizate întrebări dirijate pentru verificarea înțelegerii globale și detaliate a conținutului.

De asemenea, au fost clarificate sensurile unor cuvinte necunoscute, precum „sumedenie” și „superstiție”, elevii fiind implicați în formularea de enunțuri proprii.

Activități de consolidare prin gamificare

Pentru consolidarea înțelegerii textului, elevii au participat la diverse activități interactive. Printre acestea s-a numărat rezolvarea unui rebus digital realizat cu ajutorul platformei LearningApps, care a facilitat reactualizarea cunoștințelor.

În continuare, elevii au realizat harta textului, activitate desfășurată pe grupe, prin care au identificat elementele principale ale textului: titlul, autorul, personajele și informațiile relevante.

O etapă importantă a fost aplicarea metodei „Explozia stelară”, prin care elevii au formulat întrebări și răspunsuri pornind de la structurile: Cine? Ce? Unde? De ce? Cum? Această activitate a stimulat gândirea critică și capacitatea de analiză.

Activități creative și expresive

În etapa finală, elevii au realizat un brainstorming digital utilizând aplicația WordArt, exprimând idei personale legate de dorințele pe care și le-ar pune dacă ar vedea o stea căzătoare.

De asemenea, elevii au realizat un colaj reprezentând o stea căzătoare, utilizând materiale variate. Această activitate a avut rolul de a consolida mesajul textului și de a valorifica exprimarea creativă.

Evaluarea activității

Evaluarea s-a realizat pe tot parcursul activității, prin observarea sistematică a elevilor și prin aprecieri verbale. Participarea activă la jocurile didactice și corectitudinea răspunsurilor au constituit indicatori ai înțelegerii textului.

Rezultatele activității

Activitățile desfășurate au contribuit la creșterea interesului elevilor pentru lectură și la implicarea activă a acestora în procesul de învățare. Integrarea elementelor de joc și a resurselor digitale a facilitat înțelegerea textului și dezvoltarea competențelor de comunicare.

Elevii au demonstrat capacitatea de a identifica informații din text, de a formula întrebări și de a exprima opinii personale în legătură cu mesajul transmis.

Valoarea pedagogică a activității

Activitatea evidențiază rolul gamificării în stimularea interesului elevilor pentru lectură și în crearea unui climat educațional pozitiv. Integrarea jocurilor educaționale și a resurselor digitale facilitează implicarea activă a elevilor și dezvoltarea competențelor de comunicare.

Originalitatea și elementul inovativ al activității

Activitatea se remarcă prin integrarea gamificării în procesul de predare a lecturii, prin utilizarea unor resurse digitale interactive și prin organizarea activităților sub forma unei misiuni educaționale. Introducerea personajului imaginar „Paznicul Stelelor” a contribuit la crearea unui context de învățare motivant.

Implicații pentru practica didactică

Integrarea gamificării în predarea lecturii poate contribui la creșterea motivației elevilor și la implicarea activă a acestora în procesul de învățare. Strategiile didactice aplicate pot fi adaptate și utilizate în predarea altor texte literare.

Concluzii

Gamificarea lecturii reprezintă o strategie didactică eficientă în învățământul primar, contribuind la transformarea activităților de citire într-o experiență atractivă și motivantă pentru elevi.

Bibliografie

- Molan, V. (2016). *Didactica disciplinelor Comunicare în limba română și Limba și literatura română din învățământul primar*. Editura Miniped.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction*. John Wiley & Sons.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to*

gamefulness: Defining gamification. ACM Press.

- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning.* McGraw-Hill.
- Marzano, R. J. (2017). *The new art and science of teaching.* Solution Tree Press.
- Cerghit, I. (2008). *Sisteme de instruire alternative și complementare. Structuri, stiluri și strategii.* Editura Aramis.
- Pânișoară, I. O. (2015). *Profesorul de succes.* Editura Polirom.
- Ministerul Educației Naționale. (2013). *Programa școlară pentru disciplina Comunicare în limba română – clasele pregătitoare, I și a II-a.*
- Istrate, C., Măcean, D., & Koszorus, M. (2023). *Comunicare în limba română. Manual pentru clasa a II-a.* Editura EDU.



ROLUL POVEȘTII ÎN EDUCAȚIE

Bibliotecar, Preda Viorica

Liceul Teoretic „Marin Preda”, Sector 6

Poveștile și jocul sunt cele mai atractive activități din viața copiilor. Prin joc, copilul își descoperă lumea înconjurătoare, punctele forte și pe cele slabe, capacitățile și interesele. Jocul îl ajută pe copil să se dezvolte social, emoțional, fizic și intelectual. Poveștile furnizează cunoștințe privitoare la cele mai variate aspecte de viață iar jocul le transformă în experiențe palpabile și interactive, permițând copiilor să-și dezvolte imaginația, creativitatea și să interacționeze social. Prin citit, micii școlari se familiarizează cu noțiunile de bază despre cărți, titlu, autor, text, personaje. Prin intermediul poveștilor, copilul descoperă lumea și se poate plasa în situații de viață, descoperă consecințele unor fapte și atitudini, identifică principalele tipologii comportamentale, precum și modul în care anumite situații concrete de viață își pot găsi rezolvarea. Personajele din povești îi însoțesc în anii copilăriei și le oferă modele demne de urmat în viața adultă.

Elevii, fie că sunt în clasele primare, fie că sunt deja adolescenți, își doresc cărți care să-i captiveze,



să le facă plăcere. Cititul generează o stare de bine, relaxare, zâmbete și nu presupune constrângeri,

astfel, din cititorii pasivi, copiii pot deveni elevi activi, se implică mai mult în procesul de învățare și își doresc să citească mai mult.

Prin intermediul poveștilor copiii pătrund în joacă pe tărâmul imaginației, își crează scenarii, inventează soluții la provocările cu care se confruntă și își descoperă astfel lumea și resursele imaginare interioare. Redarea secvenței preferate facilitează formarea de conexiuni și permite copiilor să-și personalizeze interacțiunea cu cărțile. Antrenarea creativității este importantă pentru o dezvoltare mentală sănătoasă.

Cărțile de povești, de aventură și istorie, dezvăluie copiilor o multitudine de subiecte care sunt transpuse în jocuri cu întregul lor echipament de expresii verbale, de relații între personaje. Copiii transpun în joc întâmplări întâlnite în literatura pe care o citesc, în filmele pe care le vizionează, asumându-și rolurile personajelor respective.

Încorporat în activitatea didactică, elementul de joc imprimă acestuia un caracter mai viu și mai atrăgător, aduce varietate și o stare de bună dispoziție, de veselie și de bucurie, de divertisment și



de destindere, ceea ce previne apariția monotoniei, a plictiseli și a oboseli.

Încă de la cea mai fragedă vârstă, gustul pentru lectură al copilului trebuie stimulat, el se formează cu răbdarea și perseverența adulților. Lectura constantă expune copiii la cuvinte și expresii noi pe

care nu le întâlnesc în vorbirea curentă. Parcurgerea unei povești presupune atenție, concentrare, imaginație și emoție. Se spune că o carte trăiește atâta timp cât este citită prin faptul că personajele prind viață în mintea și sufletul cititorului indiferent de vârstă. Lumea creată de autor se deschide magic prin măiestria prezentării momentelor subiectului, dar și prin curiozitatea și creativitatea celui care le parcurge în ritm propriu

Prin intermediul poveștilor, în joacă copilul poate răspunde la foarte multe întrebări: unde se petrece acțiunea, cine sunt personajele, în ce anotimp se petrece acțiunea, care sunt personaje pozitive, sau negative, ș.a. Astfel, povești precum Scufița roșie sau Capra cu trei iezi, transmit copiilor că trebuie să-și asculte părinții pentru a nu fi expuși primejdiilor, iar când află că zmeul din povestea Greuceanu a furat de pe cer soarele și luna, copilul va dori să știe lucruri noi despre Univers.

Poveștile au și rolul de a îmbogăți viața afectivă a copilului. Prin intermediul acestora ajunge să trăiască alături de personaje și să-și exprime propria emoție în funcție de contextul și de desfășurarea acțiunii. Copiii pun întrebări, se bucură pentru victoria personajului cu care se identifică, devin triști sau îngrijorați atunci când personajul îndrăgit se află în dificultate și învață să-și definească propriile emoții în raport cu anumite situații de viață.

Astfel cititul devine un instrument valoros și un aliat de bază în procesul educațional cu multiple beneficii. Poveștile și jocul se împletesc:

- ✚ Dezvoltând abilități sociale și emoționale,
- ✚ Stimulând creativitatea și gândirea,
- ✚ Ajutând la creșterea motivației și învățării active,
- ✚ Dezvoltând limbajul, memoria și concentrarea.

Într-o eră a tehnologiei și vitezei, în care copiii petrec mai puțin timp în aer liber, cititul și jocul sunt modalități sigure de regăsire și reconectare umană.

BIBLIOGRAFIE:

- Popescu Diana, 1976, Dezvoltarea emoțională prin povești, Iași, Ed. Polirom.
Cuzmiuc Elena, 2020, Povești terapeutice pentru copii, Cluj, Ed. Ascendent.

BENEFICIILE GAMIFICĂRII LA DISCIPLINA EDUCAȚIE TEHNOLOGICĂ - STRATEGII ȘI EXEMPLE PRACTICE-

Prof. Rahimian Corina,
Școala Gimnazială "Sf. Nicolae", Sector 1

1. Noțiuni generale despre gamificare în pedagogie

Gamificarea reprezintă introducerea elementelor și mecanismelor specifice jocurilor în diferite contexte, cum ar fi mediul educațional, cu scopul de a crește motivația, implicarea și performanța participanților. Termenul a devenit cunoscut în jurul anului 2010, dar principiile sale se regăsesc în practici pedagogice mult mai vechi, înrădăcinate în ideea că învățarea devine mai eficientă atunci când este asociată cu plăcerea și provocarea.

În pedagogie, gamificarea înseamnă preluarea unor elemente esențiale din structura jocurilor - puncte, insigne, clasamente, provocări, misiuni, recompense - și integrarea lor în activitatea didactică. Aceste elemente au influențe psihologice profunde: dorința de a progresa, satisfacția realizării, spiritul competitiv sănătos și curiozitatea.

Printre conceptele-cheie utilizate în gamificarea educațională se numără:

- ❖ Puncte de experiență (XP) - acordate pentru rezolvarea sarcinilor, participare activă sau comportamente dezirabile;
- ❖ Insigne (badges) - recompense vizuale pentru atingerea unor obiective specifice;
- ❖ Clasamente (leaderboards) - ierarhii care stimulează competiția;
- ❖ Misiuni și quest-uri - sarcini structurate cu obiective clare și recompense;
- ❖ Feedback imediat - informarea rapidă a elevului cu privire la progresul său;
- ❖ Niveluri (levels) - structurarea progresului pe etape cu dificultate crescătoare.

2. Rolul gamificării în educație

Gamificarea îndeplinește multiple roluri în procesul educațional, contribuind la transformarea clasei dintr-un spațiu pasiv de receptare a informațiilor într-un mediu dinamic de construire a cunoașterii.

Primul și cel mai important rol este creșterea motivației intrinseci. Cercetările în domeniul psihologiei educației arată că elevii care participă la activități gamificate manifestă un nivel

superior de implicare față de cele tradiționale. Elementele de joc satisfac trei nevoi psihologice fundamentale identificate de teoria autodeterminării (Deci & Ryan, 1985): nevoia de autonomie, nevoia de competență și nevoia de relaționare.

Al doilea rol esențial este facilitarea unui feedback continuu și imediat. Spre deosebire de evaluarea tradițională sumativă, gamificarea oferă elevilor informații permanente despre progresul lor, permițând ajustarea strategiei de învățare în timp real.

Gamificarea contribuie, de asemenea, la diferențierea instruirii. Prin sistemul de niveluri cu grade de dificultate variate, fiecare elev poate avansa în ritmul propriu.

Nu în ultimul rând, gamificarea stimulează dezvoltarea competențelor transversale: lucrul în echipă, rezolvarea de probleme, gândirea critică, creativitatea și perseverența.

3. Cum se poate aplica gamificarea la clasa de elevi?

Implementarea gamificării la clasă poate lua forme variate, de la intervenții minore în structura lecției până la sisteme complexe care acoperă întregul parcurs al unui an școlar. Modalitățile principale de integrare sunt:

Sistemul de puncte și recompense: Profesorul atribuie puncte pentru diverse activități - rezolvarea exercițiilor, răspunsuri corecte. Punctele pot fi convertite în note bonus, privilegii sau alte recompense simbolice.

Misiunile și provocările: Sarcinile didactice sunt reformulate ca misiuni cu obiective clare, instrucțiuni detaliate și recompense specificate. Elevii știu exact ce au de făcut și ce primesc la final - ceea ce crește semnificativ gradul de implicare.

Clasamentele și competițiile: Ierarhiile pot motiva elevii competitivi, dar trebuie gestionate cu atenție pentru a evita demotivarea celor cu performanțe mai slabe. O soluție eficientă este utilizarea clasamentelor personale - fiecare elev este comparat cu sine însuși.

Poveștile și narațiunile (storytelling): Integrarea unui fir narativ în lecții - de exemplu, elevii sunt ingineri care trebuie să rezolve o problemă tehnică - transformă complet percepția activității didactice.

Platforme digitale: Instrumente precum Kahoot!, Quizizz, Classcraft, Blooket sau Gimkit permit gamificarea rapidă a evaluărilor formative și a recapitulărilor, prin quizuri interactive, turnee și recompense virtuale.

4. Strategii de gamificare pentru disciplina Educație Tehnologică

Disciplina Educație Tehnologică are particularități care o fac deosebit de receptivă la gamificare: caracterul practic-aplicativ, conexiunea cu lumea reală, varietatea materialelor și instrumentelor utilizate, dar și potențialul de a organiza activități de tip proiect.

Strategia 1 - Firma simulată sau Atelierul virtual: Clasa este organizată ca o firmă sau un atelier în care fiecare elev are un rol (proiectant, tehnolog, controlor de calitate, logistician). Activitățile didactice devin comenzi de producție sau proiecte ale clienților. Elevii acumulează puncte de productivitate și avansează în ierarhia firmei pe măsură ce finalizează sarcini.

Strategia 2 - Provocări de proiectare (Design Challenges): Elevii primesc o problemă pe care trebuie să o rezolve prin proiectare și confecționare. De exemplu: Proiectați un obiect util din materiale reciclabile cu un buget maxim de 10 lei. Soluțiile sunt prezentate, evaluate de colegi și jurizate după criterii prestabilite.

Strategia 3 - Carduri de Abilități: Fiecare competență din programa școlară este reprezentată printr-un card de abilitate pe care elevul îl deblochează prin demonstrarea practică a respectivei abilități. La finalul semestrului, elevii pot vizualiza portofoliul de carduri câștigate.

Strategia 4 - Turnee de Cunoștințe tehnice: Organizarea periodică a unor competiții de cunoștințe sau abilități practice (cel mai rapid, cel mai precis, cel mai creativ) stimulează repetiția și consolidarea deprinderilor într-un cadru motivant.

Strategia 5 - Jurnalul de Proiect (Quest Log): Fiecare elev ține un jurnal digital sau fizic al progresului sau în cadrul proiectelor, notând misiunile finalizate, dificultățile întâmpinate și soluțiile găsite. Jurnalul devine un instrument de reflecție metacognitivă și de evaluare.

5. Exemple concrete de activități gamificate la disciplina Educație Tehnologică

5.1. Lecție despre Materiale și proprietățile lor

Activitate: Laboratorul Detectivului de materiale

Elevii primesc rolul de detectivi tehnici și trebuie să identifice materiale pe baza proprietăților lor (culoare, luciu, aspect, elasticitate, duritate, conductivitate, magnetism). Fiecare identificare corectă aduce puncte, iar grupul care rezolvă toate cazurile primul, câștigă insigna Detectiv Expert. Materialele sunt prezentate în pungi sigilate sau cutii, fără etichetă, stimulând investigația.

Se poate aplica la clasa a VII-a, la materiale textile, materiale din lemn, material metalice.

5.2. Lecție despre Instrumente și Utilaje

Activitate: Olimpiada instrumentelor

Fiecare bancă primește un set de instrumente (riglă, compas, șubler, echer) și o fișă cu sarcini de măsurare de dificultate crescătoare (3 niveluri). Elevii avansează la nivelul următor doar după validarea rezultatelor de la nivelul anterior. Cei care finalizează toate nivelurile devin Maeștri ai măsurătorii și primesc o sarcina bonus de rezolvat independent.

5.3. Lecție despre Procesele tehnologice

Activitate: Fabrica în miniatură

Clasa este împărțită în echipe care simulează o linie de producție (ex: confecționarea unui produs din hârtie sau material textil – plic sau alt obiect origami, un obiect de îmbrăcăminte în miniatură, o decorațiune). Fiecare echipă organizează procesul tehnologic, împarte rolurile și execută produsele. Evaluarea se face pe criterii de calitate, timp de execuție și eficiență. Echipa cu cel mai bun raport calitate-timp câștigă titlul Firma Lunii.

5.4. Lecție despre Desenul tehnic

Activitate: Arhitectul de mâine

Elevii primesc sarcina de a realiza schița tehnică a unui obiect simplu (cutie, suport de carte sau de creioane, raft). Schițele sunt evaluate de colegi după o grilă de criterii (proportii, cotare, simbol folosit corect). Cel mai bun desen este afișat în Galeria Tehnică a clasei - un panou dedicat lucrărilor de referință. Activitatea poate fi rulată lunar, creând o competiție pozitivă pe termen lung.

5.5. Lecție de recapitulare la final de capitol

Activitate: Turneu Kahoot! - Marele Campionat tehnic

Profesorul pregătește un quiz interactiv pe platforma Kahoot! sau Quizizz cu 20 de întrebări despre noțiunile predate. Elevii joacă individual pe telefon sau tabletă. Clasamentul final este afișat pe ecran. Primii trei primesc insigne speciale. Platforma generează automat rapoarte despre întrebările cu rata cea mai mică de răspuns corect - informații utile pentru consolidare.

5.6. Proiect interdisciplinar gamificat

Activitate: Misiunea Verde - Salvați mediul prin tehnologie

Echipele de elevi primesc misiunea de a proiecta și confecționa un obiect util din materiale reciclate, cu scopul declarat de a reduce poluarea. Proiectul se desfășoară pe parcursul a 4-6 ore și cuprinde etape clar definite: cercetare, proiectare, execuție, prezentare, evaluare. Fiecare etapă

finalizată aduce puncte. Produsele sunt expuse în cadrul unui Târg al Inovației organizat la nivelul școlii.

6. Beneficiile gamificării la disciplina Educație Tehnologică

Integrarea gamificării în activitatea didactică de la Educație Tehnologică generează o serie de beneficii documentate, atât pentru elevi, cât și pentru profesori:

Beneficii pentru elevi:

- ❖ Creșterea motivației și a dorinței de a participa activ la ore, inclusiv la elevii cu rezultate slabe sau cu dificultăți de concentrare;
- ❖ Dezvoltarea competențelor practice prin exersare, într-un context stimulat;
- ❖ Consolidarea cunoștințelor teoretice prin aplicarea imediată în contexte diverse.
- ❖ Îmbunătățirea abilităților de colaborare și comunicare prin activități în echipă.
- ❖ Creșterea încrederii în sine prin acumularea de recompense.
- ❖ Dezvoltarea gândirii critice și a creativității prin rezolvarea provocărilor deschise;
- ❖ Reducerea anxietății față de evaluare - eșecul în joc este perceput ca o oportunitate de reîncercare, nu ca un verdict definitiv.

Beneficii pentru profesori:

- ❖ Posibilitatea de a diferenția ușor instruirea prin niveluri și misiuni personalizate;
- ❖ Obținerea unui feedback rapid și relevant despre nivelul de înțelegere al clasei;
- ❖ Crearea unui climat de clasă pozitiv, dinamic și orientat spre performanță;
- ❖ Reducerea comportamentelor perturbatoare prin implicarea mai profundă a elevilor.
- ❖ Valorificarea tehnologiei digitale în mod pedagogic și eficient.

Beneficii la nivelul rezultatelor școlare:

- ❖ Studii internaționale (Dichev & Dicheva, 2017; Hamari et al., 2014) confirmă că gamificarea poate îmbunătăți performanța academică cu până la 34% în anumite contexte educaționale;
- ❖ Rata de finalizare a sarcinilor crește semnificativ în contextele gamificate față de cele tradiționale;
- ❖ Retenția informațiilor pe termen lung este superioară atunci când învățarea a fost asociată cu emoții pozitive și experiențe active.

7. Concluzii.

Gamificarea nu este un simplu truc de a face lecțiile mai atractive. Ea reprezintă o strategie didactică complexă, fundamentată teoretic și validată practic, ce transformă modul în care elevii relaționează cu conținuturile curriculare

La disciplina Educație Tehnologică, cu specificul său practic-aplicativ și orientarea spre lumea reală a producției și a tehnologiei, gamificarea se potrivește foarte bine.

Implementarea sa necesită pregătire, creativitate și disponibilitate din partea cadrului didactic, dar beneficiile - în planul motivației, al competențelor și al rezultatelor - justifică pe deplin acest efort.

Profesorul care gamifică nu renunță la rigoarea pedagogică; dimpotrivă, o îmbracă în hainele atractivității și relevanței.

Cadrele didactice pot fructifica și adapta experiențele lor cu gamificarea, contribuind astfel la construirea unei practici pedagogice inovatoare și centrate pe elev.

Bibliografie

E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Plenum Press.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*. ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 1-36. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*. IEEE.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 1-5.

McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin Press

COLABORAREA INSTITUȚIONALĂ DINTRE BIBLIOTECA ȘCOLARĂ ȘI SECRETARIATUL UNITĂȚII DE ÎNVĂȚĂMÂNT

Rizescu Mădălina Nicoleta – Școala Gimnazială “Sf. Nicolae”

Simion Păuna – Școala Gimnazială nr. 178

Biblioteca școlară reprezintă un element esențial al procesului educațional, având rolul de a sprijini activitatea didactică și dezvoltarea intelectuală a elevilor. Prin intermediul resurselor documentare pe care le oferă, biblioteca contribuie la formarea competențelor de informare, lectură și studiu independent. În cadrul unei instituții de învățământ, biblioteca nu funcționează izolat, ci în strânsă colaborare cu celelalte compartimente administrative și educaționale.

Unul dintre cele mai importante compartimente administrative este secretariatul instituției de învățământ. Acesta gestionează documentele oficiale, evidențele administrative și fluxul informațional din cadrul școlii. Relaționarea eficientă dintre biblioteca școlară și secretariat contribuie la buna organizare a activităților educaționale și administrative.

Colaborarea dintre biblioteca școlară și secretariat se manifestă în mai multe domenii administrative și organizatorice. În primul rând, secretariatul poate sprijini biblioteca în gestionarea documentelor administrative, precum registrele de inventar, procesele-verbale sau diferite rapoarte necesare conducerii instituției.

De asemenea, secretariatul reprezintă un canal important de transmitere a informațiilor oficiale în cadrul școlii. Prin intermediul acestuia, biblioteca poate primi informații despre activitățile instituției, despre modificări administrative sau despre diferite programe educaționale.

O altă formă de colaborare este legată de organizarea activităților educative și culturale. Biblioteca școlară organizează frecvent evenimente pentru elevi și cadre didactice, iar secretariatul poate contribui la organizarea acestora prin sprijin administrativ și comunicare instituțională.

În plus, secretariatul poate furniza bibliotecii informații actualizate despre elevi și clase, ceea ce facilitează organizarea serviciilor de împrumut și gestionarea relației cu utilizatorii bibliotecii.

O colaborare eficientă între biblioteca școlară și secretariat aduce numeroase beneficii instituției de învățământ. În primul rând, aceasta contribuie la îmbunătățirea comunicării interne și la transmiterea rapidă a informațiilor importante.

În al doilea rând, colaborarea facilitează gestionarea corectă a documentelor și a resurselor administrative. Prin cooperare, cele două compartimente pot evita erorile administrative și pot asigura o evidență clară a documentelor și a bunurilor instituției.

De asemenea, colaborarea dintre bibliotecă și secretariat sprijină organizarea activităților educaționale și culturale din cadrul școlii. Astfel, elevii și cadrele didactice beneficiază de servicii mai bine organizate și de acces mai facil la resursele educaționale.

Exemple de bune practici de colaborare

- ✚ comunicare constantă între bibliotecar și secretariat,
- ✚ actualizarea periodică a datelor despre elevi pentru evidența cititorilor,
- ✚ colaborarea în organizarea evenimentelor culturale,
- ✚ gestionarea corectă a inventarului bibliotecii,
- ✚ sprijin reciproc în proiecte educaționale,
- ✚ gestionarea corectă a documentelor și resurselor,
- ✚ sprijinirea activităților educaționale,
- ✚ crearea unui mediu educațional organizat.

Exemple practice din activitatea școlară

- ✚ secretariatul furnizează date despre elevi, iar bibliotecarul pregătește și distribuie manualele necesare pentru fiecare clasă.
- ✚ bibliotecarul organizează concursuri de lectură sau expoziții de carte, iar secretariatul redactează invitații și transmite anunțuri.
- ✚ pentru realizarea fișelor de cititor, bibliotecarul poate primi de la secretariat listele actualizate cu elevii.
- ✚ bibliotecarul organizează activități de lectură, iar secretariatul gestionează documentele administrative ale proiectului.
- ✚ bibliotecarul și secretarul pot colabora pentru organizarea și digitalizarea documentelor și resurselor educaționale.
- ✚ colaborarea dintre bibliotecar și secretar contribuie la buna funcționare a instituției de învățământ și la organizarea eficientă a activităților.

Biblioteca școlară și secretariatul instituției de învățământ sunt două compartimente cu roluri diferite, dar complementare. Printr-o colaborare eficientă, acestea pot contribui la buna organizare a activităților administrative și educaționale din cadrul școlii.

Comunicarea constantă, schimbul de informații și sprijinul reciproc reprezintă elemente esențiale pentru dezvoltarea unei relații profesionale eficiente între aceste compartimente. În acest fel, biblioteca își poate îndeplini mai bine rolul educativ, iar instituția de învățământ poate funcționa într-un mod mai organizat și mai eficient.

Bibliografie

Buluță, G. (coord.). (2001). Biblioteconomie și știința informării. București: Editura Enciclopedică.

Coman, R. (2006). Biblioteca școlară și rolul ei în educația elevilor. București: Editura Didactică și Pedagogică.

International Federation of Library Associations and Institutions. (2015). IFLA school library guidelines (2nd ed.). IFLA.

Ministerul Educației (2024). Regulamentul de organizare și funcționare a unităților de învățământ preuniversitar (ROFUIP).

Popescu, I. (2004). Managementul instituțiilor de învățământ. București: Editura Economică.

LITERAȚIA – COMPETENȚĂ ESENȚIALĂ ÎN EDUCAȚIA CONTEMPORANĂ. EXEMPLE DE BUNE PRACTICI

PLATANOS – DOINA RUȘTI

Prof. Roșu Denisa,
Școala Gimnazială "Sfântul Nicolae", Sector 1

Literația este un concept recent introdus în limba română, venit ca o necesitate în contextul educativ actual, reprezentând o competență esențială în formarea elevilor, pentru dezvoltarea gândirii critice, a vocabularului, a exprimării scrise și orale, a capacității de învățare pe tot parcursul vieții. Profesorul de limba și literatura română poate interveni, în cadrul orelor, prin activități care să dezvolte această competență, întrucât literația nu presupune doar capacitatea de a scrie și de a citi, ci și interpretarea, transferul de cunoștințe în contexte variate de comunicare, în viața de zi cu zi.

Pe baza textului literar narativ *Platanos* de Doina Ruști, pot fi desfășurate următoarele sarcini de lucru, în acord cu principiile literației. Grupul vizat este reprezentat de elevii claselor a VIII-a, acest text fiind cuprins și în manualul lor de la editura Art Klett.

1. **Activități de PRELECTURĂ.** Se pornește de la o imagine înfățișând un platan.



Prin metoda predicției, elevilor li se solicită să găsească legătura dintre imagine și titlul operei – *Platanos*. Li se adresează întrebări ajutătoare :

- ❖ Între cei doi termeni, *platan* și *Platanos*, se poate observa o asemănare la nivelul scrierii. Ați văzut vreodată un platan?

- ❖ Descrieți acest copac folosind trei adjective.
- ❖ Care este relația dintre imagine și text?

Profesorul le explică elevilor sensul cuvântului *Platanos* –” cuvânt provenit din limba greacă (*platanus*), numele unui arbore falnic al vieții, decorativ și maiestuos”.

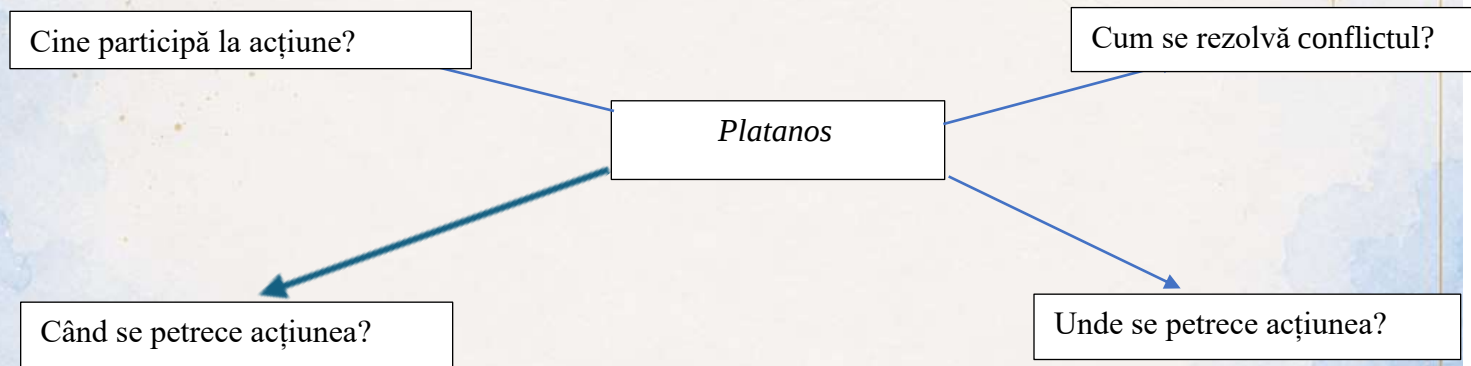
1. Activități de LECTURĂ

Textul-suport este citit de către profesor (lectură model). Pe parcursul lecturii, se notează cuvintele necunoscute și sensurile lor. Profesorul oprește lectura pentru a-i determina pe elevi să-și imagineze o posibilă continuare a desfășurării acțiunii.

- ❖ Care este personajul descris în primul paragraf ?
- ❖ Ce reprezintă Bila de Aur?
- ❖ Ce asemănări sunt între descrierea personajului și aspectul platanului?
- ❖ Ce decizie va lua Sisinel?
- ❖ Impresii după lectură. A procedat corect Sisinel, mutându-se lângă Platanos?
- ❖ Ce este prietenia?

2. Activități de RELECTURĂ

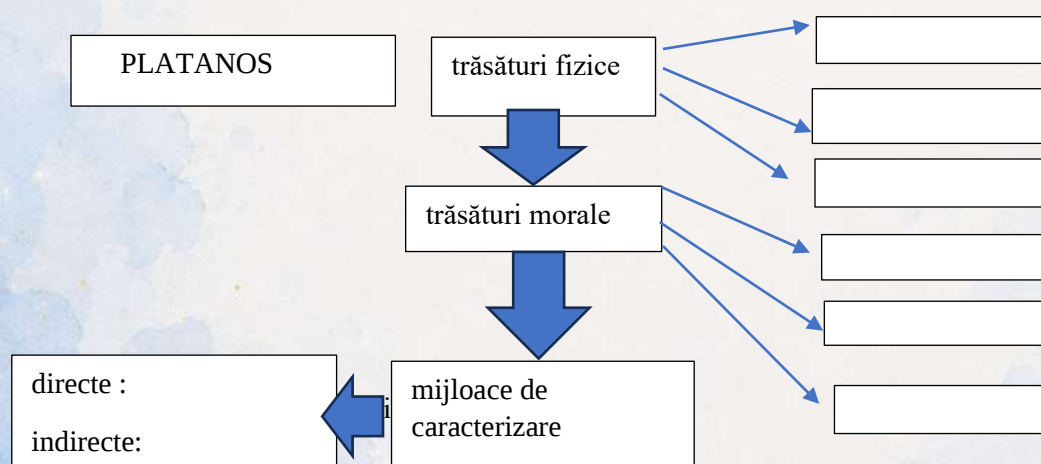
Se realizează harta textului.



Activitate în perechi. Elevii asociază fiecare imagine cu unul dintre cele patru personaje , Platanos, Sisinel, Vio și Năsosu, și își justifică opțiunea.



În continuare, elevii identifică în text secvențe relevante pentru caracterizarea personajelor și mijloacele de construcție a personajelor. Astfel, se vor crea hărți ale personajelor Platanos și Sisinel.



1. În tabără apare un nou-venit, care-i impresionează pe toți.
2. Platanos le povestește celor din tabără „lucruri neobișnuite“ din lumea de dincolo de râu, stârnindu-le imaginația.
3. Cati le aduce prăjituri celor din tabără.
4. Sisinel îi cere lui Cati cartea *Singur pe lume*, despre care a aflat de la Platanos.
5. Sisinel este fascinat de Platanos și îi cere lui Cati să-l mute lângă acesta, dar Cati refuză.
6. După ce Platanos îl numește pe Sisinel „prietenu” lui, acesta o roagă din nou pe Cati să-l mute lângă noul venit.
7. Cati îl mută pe Sisinel lângă Platanos, avertizându-l că are dreptul la o singură opțiune și că nu se poate întoarce la locul lui.
8. Mutarea îi face rău lui Sisinel, dar încet-încet își revine și se bucură de compania lui Platanos.
9. Sosește primăvara și Sisinel înflorește. El își regăsește vechii prieteni, pe Vio și pe Năsosu.
10. Atât Sisinel, cât și Platanos încep să se transforme, cei doi începând să comunice din ce în ce mai greu.

Activități de POSTLECTURĂ

Elevii au de redactat o compunere de cel puțin 150 de cuvinte, în care să argumenteze dacă sunt de acord sau nu cu decizia personajului Sisinel de a-și părăsi tabăra și prietenii.

BIBLIOTECA ȘCOLARĂ ÎN CONTEXTUL TRANSFORMĂRII DIGITALE

Drd. Rudeanu Laura

Casa Corpului Didactic București

Context: transformarea digitală a societății

- Societatea actuală este marcată de dezvoltarea accelerată a tehnologiilor digitale
- Accesul la informație se realizează predominant online, rapid și diversificat (platforme de știri și publicații digitale, motoare de căutare și enciclopedii online, rețele sociale și comunități online, servicii guvernamentale – ghiseul.ro, aplicații mobile de informare – știri, vreme, trafic.....)
- Utilizatorii așteaptă servicii digitale, accesibile și eficiente (plata facturilor, rezervare de bilete de călătorie, înscriere la cursuri, cumpărături online și livrare la domiciliu
- Digitalizarea devine o necesitate pentru toate instituțiile



Ce înseamnă transformarea digitală în clasă?

Elevii de astăzi sunt nativi digitali; tehnologia reprezintă o componentă firească a vieții lor de zi cu zi. Stăpânirea tehnologiei constituie o competență esențială a secolului XXI, necesară nu doar în mediul școlar, ci și în pregătirea pentru viitoarea inserție profesională.

Învățământul modern utilizează:

- resurse educaționale online (dicționare, biblioteci, manuale digitale....);
- table interactive;
- aplicații și jocuri educative;
- documentare și podcasturi;
- platforme de colaborare;
- tehnologii de realitate virtuală și augmentată;
- asistenți virtuali și inteligență artificială etc.



EDIS PED®

Ecosistem Digital pentru Învățare Sustenabilă
cu Resurse și Practici Educaționale Deschise



EDULIB



Ce înseamnă transformarea digitală în bibliotecă?

- Elevii se așteaptă ca și în bibliotecă să regăsească tehnologia, ca o prelungire firească a mediului educațional modern. Elevii accesează informația online și se așteaptă la **interactivitate, acces rapid și conținut multimedia**, ceea ce biblioteca tradițională nu oferă.
- Biblioteca școlară trebuie să evolueze de la spațiul tradițional la un mediu digital și interactiv.



Biblioteca școlară este:

- **parte integrantă a procesului de instruire**, formare și educare, având un rol direct în susținerea activităților didactice și extracurriculare;
- **centru de resurse** în format fizic și digital;
- **hub cultural și educațional**, un spațiu deschis întâlnirii, dialogului și colaborării, dedicat promovării lecturii, valorificării patrimoniului cultural și stimulării creativității;
- **spațiu dedicat dezvoltării competențelor cheie** ale elevilor;
- **spațiu dedicat dezvoltării competențelor de alfabetizare informațională și digitală**;
- **spațiu al proiectelor și programelor educative** care îmbină dimensiunea educativă, culturală și socială, contribuind astfel la formarea unui mediu educațional modern, deschis și participativ.

Biblioteca trebuie să fie un loc primitor și creativ, care ar trebui să-i atragă pe elevi și să-i încurajeze să revină aici cu plăcere, ori de câte ori doresc.



Posibile soluții

- Eliminarea din colecții a cărților degradate fizic și a celor care nu mai corespund punct de vedere informațional ;
- Achiziția de carte nouă, în concordanță cu noile programe școlare și nevoile de informare ale cadrelor didactice și ale elevilor ;
- Dotarea cu echipamente moderne: calculator, laptopuri, imprimantă/ multifuncțională , kituri de robotică, imprimante 3D, studio de podcast etc.;
- Organizarea de spații flexibile și interactive pentru grupuri de lucru, ateliere, cluburi de lectură sau activități creative digitale ;
- Dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor prin ateliere de căutare și evaluare a informației, coding, storytelling digital sau podcasting .



Posibile soluții

- Colaborarea strânsă cu profesorii pentru integrarea resurselor bibliotecii în proiectele școlare și lecțiile digitale ;
- Colaborarea strânsă cu profesorii pentru integrarea resurselor bibliotecii în proiectele școlare și lecțiile digitale ;
- Promovarea bibliotecii ca centru de inovare în școală, inclusiv prin activități de gamification, competiții și evenimente tematice;
- Valorificarea feedback-ului elevilor și cadrelor didactice pentru adaptarea permanentă a colecțiilor și serviciilor oferite;
- Implementarea strategiilor de alfabetizare informațională și media literacy, pentru a sprijini gândirea critică și utilizarea responsabilă a informației .



Posibile soluții

- Implicarea bibliotecarului în proiectele Erasmus+, eTwinning etc.
- Schimbarea mentalităților și participarea la programe de formare continuă
- Necesitatea dezvoltării profesionale și a dobândirii de noi competențe digitale și profesionale, adaptate la colecțiile, serviciile digitale și la interacțiunea cu sistemele IA.



Raportul privind starea bibliotecilor din România în perioada 2020 – 2023, publicat de Comisia Națională a Bibliotecilor în luna iulie 2025

Numărul bibliotecilor a scăzut constant în această perioadă, atingând cifra de 566 de biblioteci închise. Printre cauzele care au dus la dispariția acestor biblioteci se numără:

- degradarea fondurilor documentare (cărți vechi, afectate de trecerea timpului și cărți depășite din punct de vedere al conținutului);
- deteriorarea infrastructurii informatice (calculatoare, imprimante, scannere etc.);
- lipsa digitalizării colecțiilor și a serviciilor oferite utilizatorilor;
- deficitul de personal de specialitate, cu competențe digitale adecvate noilor cerințe.

Profesii care ar putea dispărea până în 2040. Aceste profesii sunt amenințate de inteligența artificială



Bibliotecarul se va limita la pregătirea cărți lor selectate de cititori, folosind aplicații AI.

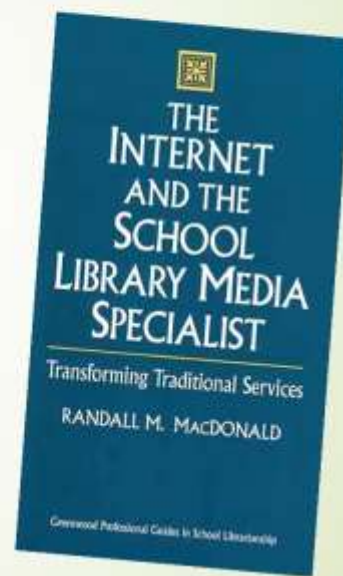
Transformarea profesiei de bibliotecar școlar - *School Library Media Specialist*- (Specialist media pentru biblioteca școlară)

Conform fișelor de post din SUA, această specializare profesională include toate atribuțiile tradiționale unui bibliotecar școlar, dar le extinde prin:

- integrarea resurselor digitale și multimedia în procesul de predare-învățare;
- predarea competențelor de *information literacy* (alfabetizare informațională) și *media literacy* (alfabetizare media);
- colaborarea activă cu profesorii în proiectarea lecțiilor și selectarea resurselor educaționale digitale;
- utilizarea și gestionarea tehnologiilor educaționale (baze de date, platforme de învățare, aplicații web etc.).

Roluri ale specialistului media din biblioteca școlară

- educador și facilitator al învățării;
- partener educațional;
- expert în informație și resurse digitale;
- administrator al bibliotecii digitale.



- Societatea **evoluează**
- Școala **se adaptează**
- Biblioteca **se reinventează**



Vă mulțumesc!

Drd. Laura RUDEANU

Documentarist *Casa Corpului Didactic București*

Doctorand *Universitatea din București*
Școala Doctorală Litere

laura.rudeanu@ccdbucuresti.org

JOACA DE-A LECTURA

Bibliotecar Claudia Subotin,
Școala Gimnazială Nr. 150, Sector 5

„A citi” derivă din latinescul „legere” care înseamnă și „a culege”, de aici se evidențiază însemnătatea alegerii cărții potrivite din noianul de publicații. Suntem asaltați de avalanșa apariției de noi și noi ediții, fără a pune la socoteală periodicele și internetul, un suport excedentar pentru alegerea unei lecturi fără nicio metodă. Elevii pot citi fără niciun fel de orientare, absolut orice, însă această lectură, chiar dacă nu este dăunătoare educației, nu atinge scopul instructiv, educativ, astfel lectura aceasta devine un efect secundar nefericit pentru toată viața.

Făcând referire la problema comunicării, J.P. Sartre afirma **„Apariția scrisului o implică și pe cea a lecturii.”** Prin aplicația citirii și recunoașterii literelor și cuvintelor învățate din clasa pregătitoare, elevul capătă o anume ușurință în abordarea fără teamă a unei cărți ce o poate împrumuta din biblioteca școlară.

Fără a deține profunde cunoștințe de consilier, psiholog sau pedagog, am încercat să stabilesc un profil adecvat pentru utilizatorul-elev, pentru ca acesta să fie în concordanță cu capacitățile psiho-emoționale corespunzătoare personalității elevului la nivelul pregătirii într-o școală gimnazială. Îndrumarea competentă spre lecturarea unei „cărți bune” începe din primii ani în care primii învățăcei pot citi o singură carte, necesară fiind o bună documentare asupra particularităților de vârstă și o bună cunoaștere a deosebirilor lor individuale.

Și cum poți excela în predarea lecturii decât printr-un aliat infailibil: jocul? Așa cum spunea Grațiela Sion în Psihologia vârstelor : **„Majoritatea teoriilor psihologice consideră jocul ca având implicații majore în dezvoltarea psihologică a copilului. Teorii contemporane apreciază jocul ca formă fundamentală de activitate, acordându-i o importanță la fel de mare precum activităților de muncă sau de învățare. Această formă de activitate caracterizează toate vârstele, diferența apărând legată de funcțiile jocului.”**¹

Din acest punct de vedere am identificat două mari categorii de utilizatori-elevi: cei de vârstă școlară mică, 6-11 ani, elevii de învățământ primar, și elevii de gimnaziu, 12-14 ani, fiecare având un grad specific de dezvoltare a propriei personalități. Conform aceluiași studiu pedagogic, pentru vârstele mici, procesul de învățare este îmbogățit gradual, pornind de la lecturarea imaginilor și a formelor, până la descrieri în propoziții simple. Am întâlnit nesiguranță și timiditate, ulterior

transformate în aventurare în emanciparea propriilor curiozități și chiar de copiere a eroilor, a cadrului didactic, a bibliotecarului: gestul, dicția, postura, toate se succed ca fiind foarte importante pentru ei care au o abilitate aparte de a imita. Deprinderea cititului efectiv, fluent, expresiv și corect se consolidează prin îmbogățirea vocabularului, a capacității de exprimare libere, prin dezvoltarea propriei imaginații. Pentru acest segment de utilizatori-elevi este necesar să existe o colecție variată de cărți de colorat, povești ilustrate și animate de sunete sau mișcare, precum cele 3D astfel încât să le captezi interesul, atenția și curiozitatea către o lume minunată, către un punct de plecare al educației ulterioare primelor imagini copilărești.

Este foarte adevărat că atracția către bibliotecă este condiționată de bibliotecar. Începând de la prima cunoștință, până la comportamentul în cadrul bibliotecii, bibliotecarul școlar este văzut fie ca un prieten de joacă, fie ca o persoană severă, depinde de motivația fiecăruia în parte și de pasiune pentru oferirea unei mari părți din dragostea de carte, de lectură. Pentru utilizatorii-elevi din categoria gimnaziu, aspectele dominante ale personalității în creștere sunt intensificate de conștiința de sine, de noile senzații și sentimente specifice vârstei. Aici am întâlnit o mai mare siguranță și încredere în alegerea tipologiei de lectură la cititorii care sunt interesați în accesul la diverse informații sau lecturi obligatorii. O observație negativă este faptul că majoritatea elevilor claselor a șaptea și a opta nu citesc, prin motivul că nu au fost îndreptați din anii primari, nu au timp din cauza evaluărilor sau examenelor, sunt interesați doar de propriile telefoane sau cărțile din bibliotecă nu sunt pe placul lor. Singurul mod prin care am reușit să-i atrag a fost momentul când le-am cerut ajutorul în amenajarea rafturilor pentru a facilita ușurința aflării cărții căutate. Trist dar adevărat!

De la întocmirea primei fișe de cititor, am realizat că este necesar să cunoaștem cel puțin o clasificare a tipurilor de lectură. Începând cu cele trei niveluri de receptare a unui text prin lectura acestuia: superficială, profundă și bibliografică sau istorică, sunt cunoscute numeroase clasificări ale tipurilor de lectură în domeniul de specialitate.

Lectura, indiferent de forma și inițierea sa, este un element decisiv în transformarea, dezvoltarea și consolidarea personalității umane, cu precădere al cititorului-debutant – elevul. Deprinderea capacității de a lectura benzile desenate până la a parcurge integral o carte fără nicio imagine inclusă în text, ajunge să fie o temelie în pregătire pentru toată viața. Dacă nu există un dirijor spre această activitate, mulți elevi nu vor lua cunoștință cu gustul dulce al cititului, mai rău, se pot îndrepta spre alte activități ce le pot afecta drumul drept în viață. Practic, o lectură dirijată poate

conferi un interes permanent pentru intrarea în lumea nemuritoare a literaturii. Atragerea spre bibliotecă a utilizatorului-elev, poate părea de cele mai multe ori, dificilă; dar nu întotdeauna este așa. Există metode și există soluții pentru fiecare caz aparte sau special, totul este să vrei să-l cunoști, să vrei să-l aduci spre file, spre educație, astfel încât utilizatorul-elev va cunoaște în timp că biblioteca și bibliotecarul reprezintă aliajul perfect între studiu, acumularea de noi cunoștințe, recreere și aflarea răspunsului la timp și, mai ales, corect.

De la clasa I până la clasa a VIII-a, noi ca bibliotecari școlari, ne bazăm pe principiul activității proiectelor educaționale prin care lansăm și promovăm biblioteca în cadrul școlii. Sunt proiecte de încurajare a lecturii, a creativității, a discursului, a dicției sau a povestitului, ocazionate de zile dedicate, de serbări, de aniversări care mai de care mai diferite, aduse să atragă, să educe, să ridice nivelul mediu de cultură. Orice temă este pertinentă și orice acțiune este susținută de ajutorul colegilor din aparatul didactic și de conducere, căci fiecare se regăsește în elevi prin comportament, prin notare, prin limbaj și prin observarea creșterii punctajelor la evaluările naționale.

Educația tuturor utilizatorilor-elevi ține și de educația mentorilor: a bibliotecarului, a cadrelor didactice, a familiei. Memorabile sunt cuvintele lui Alvin Toffler: „*Analfabetul viitorului nu va fi cel care nu știe să citească ci cel care nu știe cum să învețe*”. Pentru a deține tehnica, tehnicile unei bune memorări și rezolvări tematice ale fiecărei discipline școlare în parte, este foarte important „*să înveți cum să înveți*”. Acest lucru se aplică prin dedicarea fiecărui îndrumător, indiferent de postura încadrării într-o școală, prin modul de aplicare a unei metode de educație, de civilizație, de culturalizare.

O bibliotecă școlară deschide porțile tuturor acumulărilor ca bază de percepție, ca debut, ca viitor, ca selecție între bine și rău. Tocmai aceasta este cauza pentru care ne-am îndreptat spre proiectele exemplificate, proiectele educaționale: pentru cooptarea și celor mai dezinteresați elevi în lecturare, în educare, în participarea la joc și recompensare a studiului și a lecturii în sine. Fie că este un joc juvenil, fie că este un joc mai serios, întotdeauna jocul duce la perpetuarea învățării din plăcerea de a învăța.

Aceste proiecte inițiate de biblioteca școlară sunt viabile, sunt bazate pe răspunsuri optimiste, sunt parteneri de suflet și cel mai important este că se regăsesc în numărul fișelor de cititor-elev: din 1200 de elevi înscriși în școala noastră, peste 550 au fișă de cititor la bibliotecă și cel mai mic număr de cărți împrumutate este de trei, aparținând elevilor din clasa pregătitoare; (ultimul modul).

În continuare vă prezint cele mai relevante proiecte, activități și opinii prin care cred că am ajutat și voi continua să ajut la dezvoltarea academică și emoțională a elevilor din școala noastră gimnazială.

Exemple de bune practice în Școala Gimnazială Nr. 150

Acțiunea Bombonica - se adresează tuturor elevilor din școală iar cei mai implicați sunt elevii de la ciclul primar. La înapoierea cărților citite, elevii au trei posibilități de a fi recompensați cu o bomboană fructată: să povestească ce anume le-a plăcut sau ce anume nu le-a plăcut din cartea citită, să răspundă la o întrebare despre eroul sau despre acțiunea principală a cărții sau să găsească în cartea citită un cuvânt al cărui sens nu îl cunosc dar vor să-l cunoască. Rezultate survenite: dezvoltarea abilității de a comunica cele citite, de a-și îmbogăți vocabularul cu un nou cuvânt sau de a povesti fără pauze lungi sau bâlbe o propoziție amplă sau chiar o frază și nu n ultimul rând de a scăpa de timorarea de a vorbi liber, fluent. Am început acest proiect în urmă cu cinci ani și îl vom continua căci dă roade. Elevii uită de timiditate și, cel mai important: citesc! Activitatea se află în strânsă legătură cu încercarea eradicării analfabetismului funcțional.

Șeriful bibliotecii – lunar, doi-trei elevi, indiferent de vârstă, ne acordă ajutorul în amenajarea rafturilor bibliotecii cu literatură specifică. Pun în ordine cărțile primite retur sau cărțile donate; colorează etichetele la raft și le ilustrează cu imagini din povești; repară mici defecte ale cărților împrumutate, fac amenajări și aranjamente de Paște și de Crăciun, prezintă biblioteca și regulamentele sale colegilor care intră pentru prima dată în lumea cărților. Compensarea vine cu o mică stelută/insignă/medalie care îl desemnează „șeriful bibliotecii”. Acest însemn specific este câștigat și în urma numărului mare de cărți citite anual, martor fiind fișa de cititor. Prin competiție și răspuns la cererea noastră de ajutor, elevii învață cum este organizată o bibliotecă și ce important este să ajuți citind. Prin oferirea unei mici recompense personale am reușit să atrag mulți elevi pentru care lectura nu însemna în trecut un obiectiv de a concura sau o plăcere în sine. Anul acesta voi desemna șerifi de bibliotecă inclusiv din clasa pregătitoare, cu peste 22 cărți citite și clasa I-a, cu peste 46 de cărți citite.

Am avut și voi continua să organizez și să susțin proiecte educaționale pe care le desfășurăm cu majoritatea ocaziilor: *Imagini în lectură, ediția a 2-a; Ziua Cadourilor de Crăciun – Eu, Moș, Ziua națională a lecturii, Ziua Internațională a cititului Împreună, Ziua Internațională a Poeziei, Eminescu, Legenda Mărțișorului, Limba Românească, Dialog în Lectură, Ziua micii*

Uniri, Gândurile și Jurnalul, Scrisori din prezent, Stric dar repar, Poezii Școlii, Cel mai iubit personaj, Vis sau realitate, Comoara din Bibliotecă, Ziua Școlii mele etc.

O bibliotecă de școală gimnazială poate susține în cei opt ani de gimnaziu zeci de proiecte, activități, dialoguri, sesiuni și conferințe prin care poate genera inițiativa către rezolvarea, cel puțin, parțială a problemelor de învățare. Scopul este culturalizarea și deprinderea de normal, de estetic, de bun simț. Copilul-elev, utilizatorul-elev este cel spre care aplecarea nu înseamnă umilință, înseamnă înțelegere și înțelepciune. Prin toate proiectele desfășurate sau aflate în plină desfășurare, se încearcă ajustarea dezechilibrelor din cotidian, înlocuirea produselor „în trend” cu perspectivele unui viitor palpabil, sănătos, durabil. Prin aceste proiecte educaționale se demonstrează că perseverența, imaginația și dăruirea se pot traduce prin evoluția continuă a elevului: de la lecturat lunar o carte, spre patru cărți; de la scris două-trei rânduri pe o vedere, spre eseuri, chiar poezii; de la bâlbe și silabisiri, spre recitări și povestiri libere; de la „nu pot, nu înțeleg!”, spre „*vreau eu, știu eu!*”. Este o muncă titanică și migăloasă, dar este și munca unui bibliotecar școlar. Minimalizat pe nedrept, ascuns între pagini și redactat între pauze, bibliotecarul școlar este marja de siguranță a viitorilor cititori; este cel care caută cheia curiozității elevilor pentru a dăruia o mică parte din colecția cea mai de preț a omenirii: lectura. Căci fără de începutul accesării colecției bibliotecilor gimnaziale, nu va exista perpetuare spre culturalizare, spre acces în marile biblioteci universitare sau publice. Acesta este principala motivație în executarea unui bun management al bibliotecarului școlar: mijlocul prin care poate atrage, poate exprima și poate expune apanajul informațiilor pe care le deține în colecția sa o bibliotecă școlară. Se spune că timpul șterge toate problemele, dar aceste probleme din educație nici măcar nu le va aplatiza; ele necesită o rezolvare concretă, inovatoare și urgentă. Timpul este inamicul public numărul 1 în activitatea unui bibliotecar școlar. De regulă este singurul reprezentant al postului într-o bibliotecă școlară, din care motiv toate activitățile se succed prin munca sa: gestiune, organizare, catalogare, indexare, donație, casare, achiziționare, gestionare manuale școlare, documentare, activitățile școlii, activități metodice, cursuri de perfecționare, lecturare, organizare de proiecte culturale și educaționale și multe, multe alte ajutoare oferite la cererea elevilor și a colegilor. Să amintesc de ... „omul bun la toate dintr-o școală?” Nu cred că este cazul! Toți bibliotecarii sunt coptați în munca de secretariat sau înlocuitor al cadrelor didactice. Despre spații sau noutăți sau bani pentru proiecte, nici nu mai am curajul să aduc vorba. Acestea sunt câteva dintre motivele pentru care sunt școli fără bibliotecă, fără bibliotecar sau cu un bibliotecar la jumătate de normă sau un sfert

de normă – inadmisibil când există pretenții de lectură! La nivelul unei școli gimnaziale se poate combate din timp orice deviere de comportament al unui elev, este nevoie doar de voință, de imaginație și iubire. Articolele susținute și proiectele organizate care au fost enumerate, reprezintă doar un mic fragment din minuțioasa muncă depusă pentru a fi parte din generația ce urmează. Pare laudă? Nu este! Este exemplu de bună practică, este ofertă, este zâmbetul inocenței care răsplătește fiecare bătălie câștigată cu analfabetismul funcțional, cu abandonul școlar, cu bullyingul și consumul de stupefiante.

Indiferent cum este aplicată și la orice nivel, lectura a fost, este și va fi fundamental omului educat, cizelat și îndreptat să-și construiască un viitor, cel puțin decent. **Biblioteca școlară** este cel mai bun intermediar dintre plămădirea imaginației necoapte a unui copil și inteligența acțiunilor sale la maturitate și toată munca mea este o plăcere! De ce n-ar fi? Doar mă joc!



GAMIFICAREA ÎN ORELE DE CHIMIE

Prof. Șuică Marinela,
Școala Gimnazială „Sfântul Nicolae“, Sector 1

În contextul educației moderne, profesorii caută metode inovatoare prin care să crească motivația și implicarea elevilor în procesul de învățare. Una dintre strategiile educaționale tot mai des utilizate este gamificarea, adică integrarea elementelor specifice jocurilor în activități didactice. În domeniul complex al chimiei, unde conceptele abstracte și formulele pot părea dificile pentru elevi, gamificarea reprezintă o metodă eficientă de a transforma lecțiile într-o experiență interactivă, captivantă și mai ușor de înțeles.

Gamificarea se referă la utilizarea elementelor caracteristice jocurilor – puncte, niveluri, provocări, competiții, recompense sau clasamente – în contexte non-ludice, precum educația. Scopul principal este creșterea motivației și a implicării elevilor prin stimularea spiritului competitiv și a dorinței de progres.

În procesul educațional, gamificarea nu înseamnă doar jocuri propriu-zise, ci și transformarea activităților didactice în experiențe interactive. Elevii primesc misiuni, rezolvă probleme pentru a avansa la nivelul următor sau colaborează în echipe pentru a atinge un obiectiv comun.

Chimia este o disciplină care implică multe concepte teoretice, formule și reacții chimice, iar pentru unii elevi poate părea dificilă sau abstractă. Gamificarea poate facilita înțelegerea acestor noțiuni prin:

- ❖ Creșterea motivației pentru învățare – elevii sunt mai implicați atunci când lecțiile au elemente de joc.
- ❖ Învățarea prin experiență – jocurile și simulările permit experimentarea virtuală a fenomenelor chimice.
- ❖ Dezvoltarea gândirii critice și a colaborării – multe activități gamificate implică lucrul în echipă și rezolvarea de probleme.
- ❖ Reducerea anxietății legate de greșeli – într-un joc, greșelile sunt percepute ca parte a procesului de învățare.

Exemple de gamificare în orele de chimie:

1. Quizuri interactive - Profesorii pot utiliza platforme digitale de tip quiz unde elevii răspund la întrebări despre reacții chimice, elemente sau formule. Sistemul de punctaj și clasamentele stimulează competiția și interesul.
2. Jocuri de rol științifice - Elevii pot interpreta rolul unor cercetători sau al unor molecule implicate într-o reacție chimică. Prin aceste activități, conceptele teoretice devin mai ușor de înțeles.
3. Escape room educațional - Un „escape room” tematic de chimie poate include indicii bazate pe ecuații chimice, tabelul periodic sau proprietățile substanțelor. Pentru a „evada”, elevii trebuie să rezolve corect problemele.
4. Sisteme de niveluri și recompense - Elevii pot acumula puncte pentru rezolvarea exercițiilor, realizarea experimentelor sau participarea activă la lecții. Aceste puncte pot duce la obținerea unor niveluri sau insigne simbolice.
5. Simulări și experimente virtuale - Prin aplicații educaționale, elevii pot realiza experimente virtuale, observând reacții chimice în condiții sigure și interactive.

Gamificarea aduce numeroase beneficii în procesul de predare a chimiei:

- ❖ Stimulează curiozitatea și interesul elevilor;
- ❖ Îmbunătățește retenția informațiilor;
- ❖ Dezvoltă abilitățile de colaborare și comunicare;
- ❖ Transformă lecțiile într-o experiență dinamică și plăcută;
- ❖ Facilitează învățarea prin descoperire.

Deși gamificarea are multe avantaje, aplicarea ei trebuie realizată echilibrat. Dacă accentul cade prea mult pe competiție sau pe elementul de joc, există riscul ca elevii să se concentreze mai mult pe câștig decât pe înțelegerea conținutului științific. De asemenea, pregătirea activităților gamificate poate necesita timp și resurse suplimentare din partea profesorului.

Bibliografie:

- Remus Văidăhăzan – Introducere în gamificare didactică, Cluj-Napoca: Presa Universitară Clujeană, 2020;
- Adrian Adăscăliței – Introducere în utilizarea inteligenței artificiale în educație, Editura Polirom Iași, 2021

GAMIFICAREA LECTURII LA CLASA I - DRUMUL DE LA SILABA LA PLACEREA DE A CITI

Profesor pentru învățământ primar, Daniela-Maria Tănăsescu
Școala Gimnazială „Sfântul Nicolae”, Sector 1

Introducere

În contextul actual al educației, cadrele didactice sunt provocate să identifice metode atractive și eficiente prin care elevii să fie motivați să învețe. În ciclul primar, mai ales la clasa I, formarea competențelor de citire reprezintă una dintre prioritățile majore. Pentru copilul aflat la început de drum școlar, lectura poate părea dificilă, solicitantă sau chiar lipsită de interes, dacă este abordată exclusiv prin metode tradiționale.

Gamificarea lecturii reprezintă integrarea elementelor specifice jocului în activitățile didactice, cu scopul de a crește motivația, implicarea și plăcerea de a învăța. Prin puncte, niveluri, provocări, recompense simbolice și misiuni educaționale, lectura devine o experiență captivantă și accesibilă. Prezentul articol își propune să evidențieze beneficiile gamificării lecturii și să ofere exemple concrete de bune practici aplicate la clasa I.

Ce este gamificarea lecturii?

Gamificarea nu presupune transformarea lecției într-un simplu joc, ci utilizarea mecanismelor ludice pentru atingerea obiectivelor educaționale. În cazul lecturii, aceasta înseamnă:

- ✚ provocări de citire adaptate nivelului elevilor;
- ✚ acumularea de puncte sau insigne;
- ✚ parcurgerea unor „misiuni de cititor”;
- ✚ colaborare în echipe;
- ✚ feedback imediat;
- ✚ progres vizibil.

La vârsta de 6-7 ani, copiii răspund pozitiv la activitățile interactive, la competițiile amicale și la recompensele simbolice. Astfel, cititul nu mai este perceput ca obligație, ci ca aventură.

Beneficiile gamificării lecturii la clasa I

Aplicarea acestei metode aduce multiple avantaje:

1. Crește motivația pentru citit – elevii participă cu entuziasm la activități.

2. Reduce teama de greșeală – copilul învață într-un climat relaxat.
3. Dezvoltă fluența citirii – exercițiul repetat apare natural, prin joc.
4. Îmbunătățește înțelegerea textului – sarcinile devin mai accesibile.
5. Stimulează cooperarea – copiii lucrează în perechi sau echipe.
6. Consolidează încrederea în sine – fiecare progres este valorizat.

Exemple de bune practici

1. Vânătoarea de cuvinte

După citirea unui text scurt, elevii primesc sarcina de a găsi în clasă cartonașe ascunse cu cuvinte din text. Fiecare cuvânt descoperit trebuie citit corect și asociat cu imaginea potrivită. Activitatea dezvoltă atenția, citirea globală și orientarea în spațiu.

2. Pașaportul micului cititor

Fiecare elev primește un „pașaport de cititor”. Pentru fiecare text citit corect sau pentru fiecare carte parcursă acasă împreună cu familia, elevul primește o șampilă. La acumularea unui număr de ștampile, copilul primește diploma „Cititor isteț”.

3. Roata întrebărilor

După lectură, elevii învârt o roată confecționată din carton pe care sunt scrise întrebări: „Cine?”, „Unde?”, „Ce s-a întâmplat?”, „Ce ai fi făcut tu?”. Activitatea dezvoltă înțelegerea textului și exprimarea orală.

4. Detectivii poveștii

Elevii primesc indicii și trebuie să descopere personajul sau povestea citită. De exemplu: „Are coșuleț și merge prin pădure.” Copiii răspund: „Scufița Roșie”. Activitatea stimulează memoria și gândirea logică.

5. Escaladarea muntelui lecturii

În clasă se afișează un panou cu un munte. Pentru fiecare progres în citire, elevul urcă un pas pe traseu. La final, ajunge în vârf și primește titlul de „Campion al lecturii”.

Rolul cadrului didactic

Succesul gamificării depinde de modul în care profesorul proiectează activitățile. Acesta trebuie să respecte nivelul de dezvoltare al elevilor, să mențină echilibrul între joc și învățare și să ofere tuturor copiilor șansa reușitei. Recompensele trebuie să fie simbolice și motivaționale, nu materiale.

Totodată, cadrul didactic are rolul de a crea un climat pozitiv, în care lectura este asociată cu bucuria, curiozitatea și descoperirea.

Concluzii

Gamificarea lecturii reprezintă o strategie modernă și eficientă în activitatea didactică de la clasa I. Prin introducerea jocului în procesul de învățare, copilul citește cu plăcere, capătă încredere și progresează într-un ritm firesc.

Experiența didactică demonstrează că elevii implicați în activități ludice de lectură devin mai activi, mai motivați și mai deschiși către carte. În acest sens, gamificarea nu este doar o metodă atractivă, ci o punte între jocul copilăriei și universul fascinant al lecturii.

Bibliografie

1. Cerghit, I. (2006). Metode de învățământ. București: Polirom.
2. Cucos, C. (2014). Pedagogie. Iași: Polirom.
3. Joița, E. (2010). Instruirea constructivistă. București: EDP.
4. Programa școlară pentru disciplina Comunicare în limba română, clasa pregătitoare – clasa a II-a, MEN.



VALENȚELE DIDACTICE ALE BENZII DESENATE: INTERDISCIPLINARITATE ÎNTRE RELIGIE ȘI LIMBA ROMÂNĂ ÎN GIMNAZIU ȘI LICEU

Prof. Ungureanu Maria Luiza, Liceul Teoretic „Lucian Blaga”

Prof. Ungureanu Radu, Școala Gimnazială „Sfântul Nicolae”

Introducere

Într-o eră a imaginii, educația formală se confruntă cu provocarea de a menține viu interesul elevilor pentru textul scris. Banda desenată (BD), definită de Scott McCloud ca „imagini picturale și de altă natură, juxtapuse într-o secvență deliberată”⁶, reprezintă un instrument hibrid ideal. La nivelul gimnaziului și liceului, BD-ul nu este doar un suport recreativ, ci un „text multimodal” care facilitează alfabetizarea vizuală și înțelegerea conceptelor abstracte din sfera literaturii și a spiritualității.

1. Banda desenată în predarea Limbii și Literaturii Române

1.1. De la textul epic la secvența iconică (Gimnaziu)

În gimnaziu, elevii învață să identifice momentele subiectului. Transformarea unei schițe de I.L. Caragiale sau a unui capitol din *Amintiri din copilărie* într-o bandă desenată forțează elevul să realizeze o **sinteză narativă**. El trebuie să decidă care replică este esențială pentru „bula de dialog” și care acțiune merită să fie immortalizată într-o vinietă. Acest proces dezvoltă capacitatea de analiză și interpretare a textului⁷.

1.2. Analiza simbolismului și a mesajului critic (Liceu)

La liceu, banda desenată poate fi utilizată pentru a aborda curente literare complexe. De exemplu, universul bacovian poate fi transpus vizual prin tehnica „noir” a benzii desenate, utilizând griuri și unghiuri de perspectivă care să reflecte angoasa modernistă. Elevii pot analiza modul în care limbajul non-verbal al personajelor dintr-un roman de Liviu Rebreanu sau Camil Petrescu completează monologul interior descris în textul sursă.

⁶ Scott McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, Harper Perennial, New York, 1994, p. 9.

⁷ Alina Pamfil, *Limba și literatura română în gimnaziu. Structuri didactice deschise*, Editura Paralela 45, Pitești, 2003, p. 142.

2. Valențele catehetice și etice în predarea Religiei

2.1. Vizualizarea Parabolelor și a Istoriei Sacre

Religia operează adesea cu pilde care necesită o actualizare. Banda desenată permite plasarea parabolelor (ex: *Pilda Fiului Risipitor* sau *Pilda Semănătorului*) în contexte vizuale contemporane sau istorice riguroase. Pentru elevul de gimnaziu, imaginea sfântului devine mai umană și mai apropiată dacă faptele sale de vitejie spirituală sunt prezentate sub forma unui „hero's journey” (călătoria eroului), concept familiar din cultura pop⁸.

2.2. Dileme morale și educație caracterială la liceeni

La liceu, ora de religie se transformă adesea în dezbatere etică. Profesorul poate folosi BD⁹-uri „mute” (fără text) care prezintă o situație de criză morală (bullying, excludere socială, jertfă). Elevii sunt invitați să completeze dialogurile folosind argumente teologice și morale. Această metodă transformă dogma într-o experiență de învățare activă, facilitând internalizarea valorilor creștine prin exercițiul empatiei vizuale¹⁰.

3. Convergența interdisciplinară: Un model de proiect

Un proiect comun între catedrele de Limba Română și Religie ar putea viza tema „**Sacral în literatura română**”. Elevii pot crea o bandă desenată bazată pe *Legenda Meșterului Manole*.

- **La Română:** Se analizează mitul jertfei creative și structura baladei.
- **La Religie:** Se discută conceptul de sfințire a spațiului prin sacrificiu și datoria față de divinitate.

Rezultatul final – o bandă desenată originală – demonstrează capacitatea elevului de a corela cunoștințele din sfere diferite într-un produs cultural propriu.

4. Beneficii psihopedagogice și incluziune

Utilizarea BD-ului răspunde nevoilor elevilor cu stiluri de învățare diferite (în special celor vizuali). De asemenea, este un instrument excelent pentru elevii cu dificultăți de învățare sau dislexie, deoarece segmentarea textului în bule mici reduce „anxietatea de pagină albă”. La 47 de ani (vârsta maturității pedagogice), cadrele didactice pot folosi BD-ul ca o metodă de „refresh” metodologic, conectându-se la limbajul noilor generații fără a sacrifica rigoarea conținutului științific¹¹.

⁸ Pr. Prof. Dr. Ioan Șebu, *Metodica predării religiei*, Editura Reîntregirea, Alba Iulia, 2000, p. 112.

⁹ Bandă Desenată

¹⁰ Constantin Cucoș, *Educația religioasă*, Editura Polirom, Iași, 1999, p. 78.

¹¹ Ion-Ovidiu Pânișoară, *Comunicarea eficientă*, Editura Polirom, Iași, 2008, p. 205.

Concluzii

Banda desenată nu simplifică literatura sau religia, ci le oferă o nouă poartă de acces. Prin îmbinarea cuvântului cu imaginea, elevii de gimnaziu și liceu își dezvoltă gândirea critică, creativitatea și sensibilitatea estetică. Este timpul ca acest „al nouălea artefact al artei” să ocupe un loc legitim în arsenalul didactic românesc.

Bibliografie

1. **Cucoș, Constantin**, *Educația. Reasigurări psiho-pedagogice și fundamentări teoretice*, Editura Polirom, Iași, 2014.
2. **Dulu, Dodo**, *Istoria benzii desenate românești*, Editura Jumătatea Plină, București, 2010.
3. **McCloud, Scott**, *Să înțelegem benzile desenate*, (trad. rom.), Editura Grafic, București, 2018.
4. **Pamfil, Alina**, *Didactica limbii și literaturii române*, Editura Art, București, 2016.
5. **Stan, Mihail**, *Metodica predării limbii și literaturii române*, Editura Polirom, Iași, 2014.
6. **Vasile, Cornel**, *Banda desenată și rolul ei în educația tineretului*, în „Revista de Pedagogie”, Nr. 4, București, 2019.

BANDA DESENATĂ CA PUNTE ÎNTRE COMPETENȚĂ ȘI COLABORARE

Prof. Lb. și Lit. Română Raluca Guțoi, Școala Gimnazială „Sfântul Nicolae”

Prof. Religie Radu Ungureanu, Școala Gimnazială „Sfântul Nicolae”

De la „trebuie să citesc” la „vreau să mă joc”

În contextul educațional actual, lectura se confruntă cu o provocare majoră: competiția cu mediul digital. Pentru un elev de clasa a V-a, tranziția de la învățământul primar la cel gimnazial vine cu un volum mai mare de texte literare, care pot părea copleșitoare. Gamificarea (folosirea elementelor de joc în contexte non-ludice) și utilizarea benzilor desenate nu sunt doar strategii de divertisment, ci instrumente didactice fundamentale care transformă lectura într-o experiență interactivă.

Integrarea competențelor specifice prin banda desenată

Conform programei de Limba și Literatura Română pentru clasa a V-a, elevii trebuie să își dezvolte competențe de receptare și exprimare. Banda desenată (BD) facilitează acest proces prin:

1. Receptarea textului scris (Competența 2): Elevul învață să coreleze imaginea cu textul (bulele de dialog). Această „lectură dublă” ajută la identificarea indicilor spațio-temporali și a trăsăturilor personajelor mult mai rapid decât într-un text liniar.
2. Exprimarea scrisă și orală (Competențele 3 și 4): Prin crearea de benzi desenate proprii, elevii exersează rezumarea unui text, transformarea dialogului în narațiune și utilizarea corectă a punctuației (semnul exclamării pentru onomatopee, ghilimelele pentru gânduri).
3. Elemente de construcție a comunicării: Vocabularul este îmbogățit prin utilizarea figurilor de stil vizuale (metafore exprimate prin desen).

BD¹²-ul permite descompunerea firului epic în unități logice (viniete). Elevii pot fi solicitați să transforme un fragment din *Amintiri din copilărie* de Ion Creangă într-un scenariu de bandă desenată. Acest exercițiu forțează identificarea momentelor subiectului și selectarea dialogurilor esențiale¹³. Parabolele biblice (ex: *Fiul Risipitor*) sunt, în esență, secvențe narative perfect

¹² Banda Desenată

¹³ I. Stan, *Didactica limbii și literaturii române*, Editura Polirom, Iași, 2014, p. 112.

adaptabile formatului BD. Reprezentarea vizuală a contextului istoric (veșminte, arhitectură) ajută la fixarea cronologică a evenimentelor¹⁴. În cazul vieților sfinților, BD-ul poate evidenția latura umană, transformând hagiografia într-o poveste despre curaj și reziliență, accesibilă tinerilor. Profesorul poate prezenta dileme morale prin intermediul unor benzi desenate scurte, lăsând ultima vinietă goală pentru ca elevul să propună o soluție bazată pe valorile creștine. Această metodă transformă disciplina Religie dintr-o materie teoretică într-una de formare a caracterului¹⁵.

Banda desenată devine nodul de legătură între cele două discipline prin conceptul de text multimodal. O temă comună precum „Jertfa” poate fi explorată citind *Meșterul Manole* la limba română și studiind *Jertfa lui Avraam* la religie, ambele putând fi comparate vizual prin adaptări BD. Acest demers dezvoltă gândirea critică și capacitatea de a face conexiuni culturale profunde.

Gamificarea – motorul motivației

Gamificarea lecturii prin benzi desenate presupune introducerea unor mecanisme de joc: puncte de experiență (XP) pentru fiecare capitol citit și ilustrat, insigne (badges) pentru „Maestrul Dialogului” sau „Detectivul de Indicii” și niveluri de dificultate.

Această abordare schimbă paradigma: greșeala nu mai este penalizată prin notă, ci devine un „fail” într-un joc care permite reîncercarea (re-editarea planșei). Elevul de clasa a V-a devine astfel protagonistul propriului proces de învățare, eliminând anxietatea față de textul lung și dens.

Relevanța pentru munca în echipă

Banda desenată este, prin excelență, un proiect colaborativ în mediul școlar. Lucrul în grup pentru crearea unei mini-reviste de benzi desenate dezvoltă roluri specifice:

- Scenaristul: cel care structurează firul narativ și dialogurile (accent pe logică și gramatică).
- Desenatorul: cel care traduce emoția în imagine (accent pe arte vizuale).
- Editorul: cel care verifică ortografia și așezarea în pagină.

Această diviziune a muncii îi învață pe elevi negocierea și asumarea responsabilității. Succesul „produsului finit” depinde de sincronizarea tuturor membrilor, exact ca într-un mecanism de „raid” dintr-un joc video, unde fiecare clasă de personaj are rolul ei vital. Exemplul practic este realizarea de către elevii unei clase a V – a a unui proiect de benzi desenate, pentru cu temă specifică programului „Săptămâna verde”, intitulat „Cod roșu pentru planetă”.

¹⁴ Pr. Prof. Dr. I. Șebu, *Metodica predării religiei*, Editura Reîntregirea, Alba Iulia, 2000, p. 85.

¹⁵ M. McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, HarperPerennial, New York, 1994, p. 30 (pentru fundamentarea teoretică a limbajului BD).

Efectele asupra grupului și climatului școlar

Efectele pe termen lung asupra colectivului clasei a V-a sunt remarcabile:

1. Coeziunea grupului: Elevii comunică mai mult, schimbă idei și își oferă feedback constructiv.
2. Incluziunea: Elevii care întâmpină dificultăți de citire (dislexie sau ritm lent) se simt integrați, deoarece suportul vizual al benzii desenate le oferă indicii de context care le lipsesc în textul simplu.
3. Reducerea bullying-ului: Munca la un proiect creativ comun mută focusul de pe competiția individuală pe succesul colectiv.

O nouă eră a lecturii

Gamificarea prin benzi desenate nu simplifică literatura, ci o face accesibilă. Ea transformă lectura dintr-o obligație solitară într-o aventură socială. Pentru un elev de clasa a V-a, această metodă reprezintă alfabetizarea vizuală și emoțională necesară secolului XXI, pregătindu-l nu doar pentru examene, ci pentru o viață în care lectura este o plăcere, nu o corvoadă.

Bibliografie

1. Cucos, Constantin, *Educația religioasă. Conținut și forme de realizare*, Editura Polirom, Iași, 1999.
2. McCloud, Scott, *Să înțelegem benzile desenate*, (trad. rom.), Editura Grafic, București, 2018.
3. Pamfil, Alina, *Limba și literatura română în gimnaziu. Structuri didactice deschise*, Editura Paralela 45, Pitești, 2003.
4. Pânișoară, Ion-Ovidiu, *Comunicarea eficientă*, Editura Polirom, Iași, 2008.
5. Revista de Pedagogie, *Articole privind utilizarea metodelor active în mediul preuniversitar*, București, 2021.



*Lectura
deschide lumi,
iar biblioteca școlară
le aduce mai aproape
de fiecare copil.*

Vă mulțumim pentru contribuția valoroasă
la această ediție a simpozionului și pentru
implicarea constantă în promovarea lecturii,
a culturii și a educației de calitate.

Împreună, construim punți între cărți și suflete,
între cunoaștere și vis, între prezent și viitor.

**CITIȚI. DESCOPERIȚI. ÎNȚELEGEȚI.
INSPIRAȚI. TRANSFORMAȚI!**

Simpozionul Municipal
„Bibliotecarii școlari,
ghizi în universul lecturii elevilor”

Ediția a III-a • 2026



ȘCOALA GIMNAZIALĂ
„SF. NICOLAE”

— SECTOR 1 • BUCUREȘTI —

*„O bibliotecă nu este un lux,
ci una dintre necesitățile esențiale ale vieții.”*

— HENRY WARD BEECHER —

Vă mulțumim!

La cât mai multe lecturi și proiecte împreună!

