

SLOVA DE AUR



CONDEIUL FERMECAT

Iarna pe schiuri

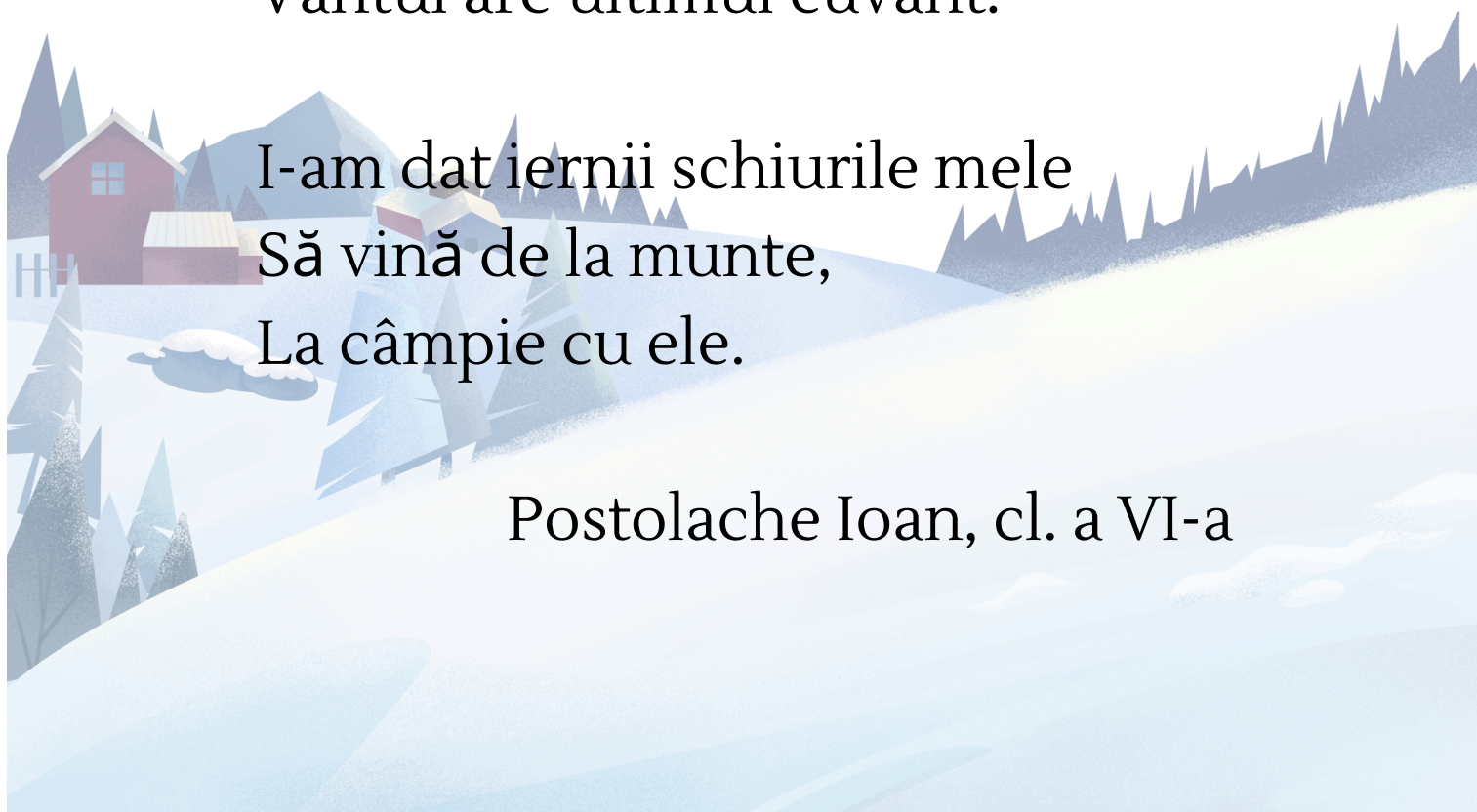
La munte ninge liniștit
Eu cu schiurile am pornit.
Zăpada scârțâie sub picioare
Bucuria mea e tot mai mare.

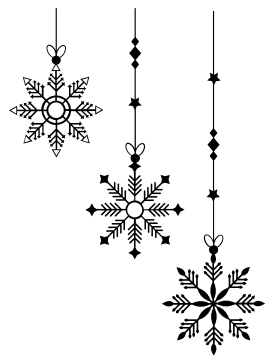


Brazii șoptesc povești de argint,
Iarna îi alină cu al ei cânt.
Șuierând pe pantă cu avânt,
Vântul are ultimul cuvânt.

I-am dat iernii schiurile mele
Să vină de la munte,
La câmpie cu ele.

Postolache Ioan, cl. a VI-a





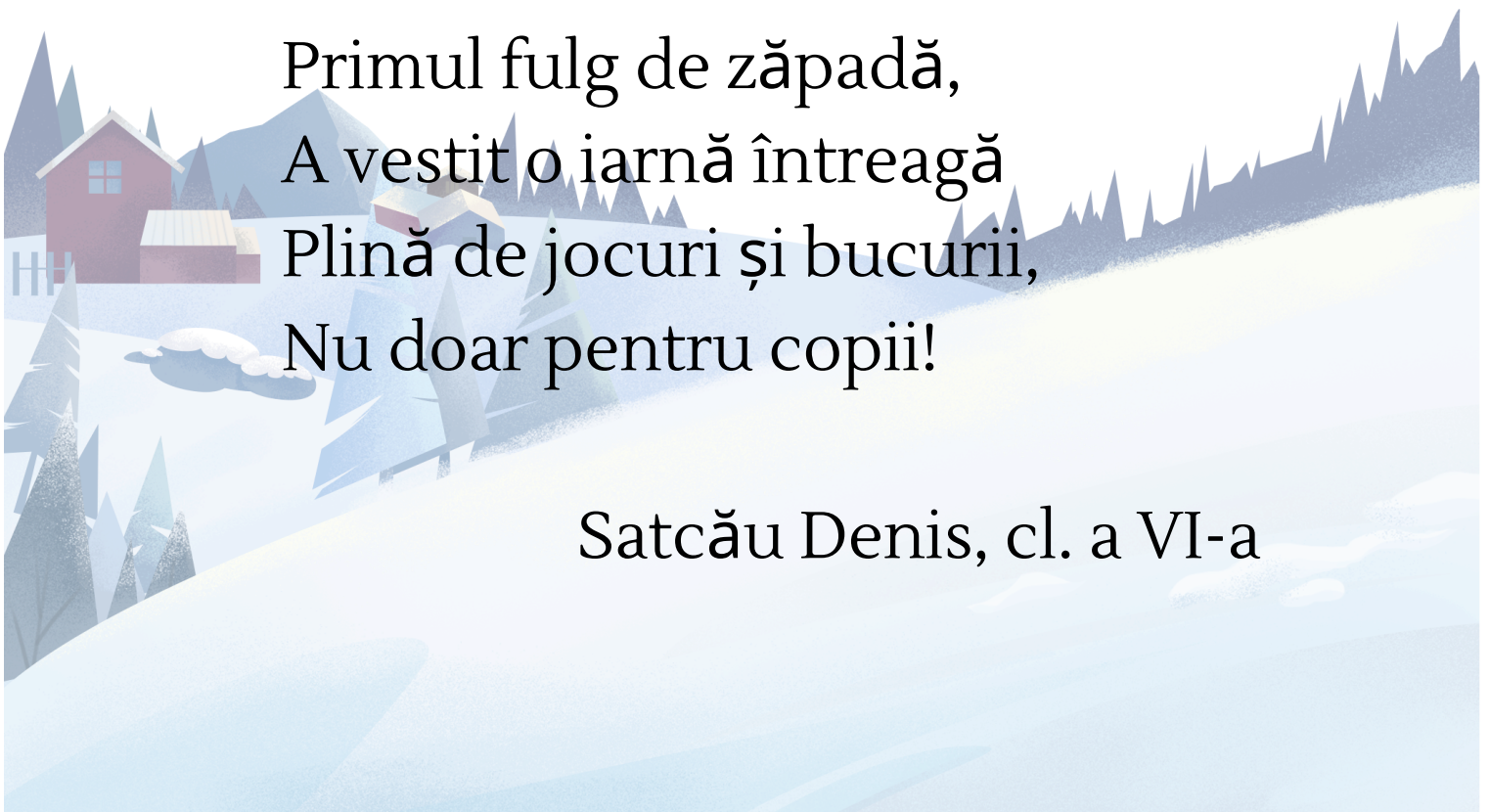
Fulgul de zăpadă

Primul fulg de nea în zbor,
Mi s-a pus pe căciulă ușor,
O clipă a strălucit,
Și pe urmă s-a topit.

Însă după el altul a venit
Căciula albă a devenit,
Eu eram mândru tare,
De așa învelitoare.

Primul fulg de zăpadă,
A vestit o iarnă întreagă
Plină de jocuri și bucurii,
Nu doar pentru copii!

Satcău Denis, cl. a VI-a



Iarna

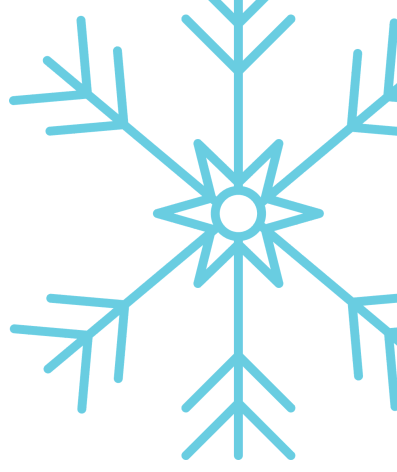
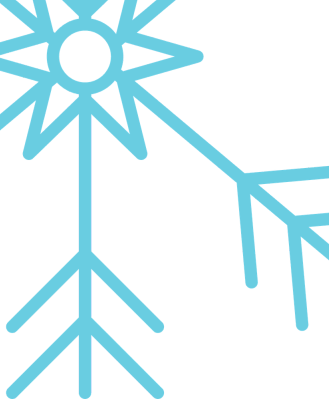


Iarna a venit acum,
Fulgii cad ușor pe drum
Se așează ca o păturică,
Albă, rece, pufoșică.

Fulgii transparenti ca o foiță,
Se așează pe căciuliță,
Ninsoarea continuă să cadă,
Suntem oameni de zăpadă!

Mihalache Alessia, cl. a VI-a





Iarna la sat

A început din nou să ningă,
Peste sat, peste câmpii,
Fulgii acoperă casele cenușii.



Fumul iese drept din hornuri,
Cerul este înghețat,
Albul a acoperit întregul sat.

Clinchete de râsete se aud,
Copii prin zăpadă se ascund,
Un cățel vesel aleargă și el.



Colța Diana. cl. a VI-a

E BINE DE ȘTIUT!

Legenda lui Dragobete

Dragobete, fiul primăverii

Demult, pe când munții șopteau povești vântului, trăia un flăcău frumos și luminos ca soarele. Numele lui era *Dragobete*, fiul Babei Dochia. El era simbolul tinereții, al iubirii curate și al bucuriei.

Se spune că atunci când iarna începea să se retragă, Dragobete cobora din munți pentru a aduce primăvara în sufletele oamenilor.

Coborârea din munți

În fiecare an, pe 24 februarie, Dragobete pășea peste dealuri și păduri înflorite. Odată cu el, natura prindea viață: mugurii se deschideau, iar păsările începeau să cânte.

Oamenii știau că venirea lui înseamnă începutul unui nou timp al iubirii și al speranței.



Logodna păsărilor

În această zi specială, păsările cerului își alegeau perechea și își făceau cuiburi. De aceea, sărbătoarea era numită și „logodna păsărilor”. Se spunea că Dragobete le binecuvânta iubirea, iar dacă păsările își găseau perechea, la fel aveau să facă și oamenii.

Obiceiurile tinerilor

Tinerii satului plecau dimineata la pădure să culeagă flori de primăvară. Fetele strângeau zăpada netopită, despre care se credea că aduce frumusețe și noroc.

La întoarcere, băieții alergau după fetele dragi lor. Dacă fata accepta un sărut, cei doi erau considerați logodiți pentru un an.



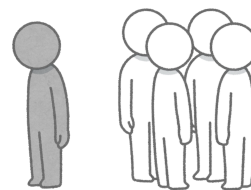
Binecuvântarea iubirii

Oamenii spuneau că cine nu sărbătorea Dragobetele nu va avea parte de iubire tot anul.

Dar cei care își deschideau inima în această zi primeau în dar dragoste, armonie și primăvară în suflet.

POVEȘTI TERAPEUTICE

Răcușorul cel tânăr



Un tânăr răcușor își zise în sinea lui: „De ce oare în familia mea toți umblă de-a-ndăratelea? Eu vreau să-nvăț să umblu înainte ca broaștele, și să-mi cadă coada dacă n-o să reușesc.”

Începu, așadar, să facă exerciții pe ascuns, printre pietrele din râulețul în care se născuse. În primele zile însă, efortul fu istovitor: se izbea de toate cele, își ciobea carapacea și i se încurcau picioarele. Dar, încet-încet, lucrurile începură să meargă mai bine, fiindcă totul se poate învăța, dacă vrei.

Când fu sigur pe sine, se prezentă înaintea familiei și zise:

— la priviți-mă.

Și făcu o bună bucățică de drum mergând înainte.

— Fiule, îi zise maică-sa izbucnind în plâns, ai dat în mintea copiilor? Vino-ți în fire, umblă așa cum te-au învățat tatăl tău și mama ta, umblă ca frații tăi, care te iubesc atâta.

Frații lui însă nu făceau decât să râdă de el.

Tatăl îl privi o vreme cu asprime, apoi zise:

— Gata! Ajunge! Dacă vrei să rămâi cu noi, umblă la fel ca toți ceilalți raci. Dacă vrei să faci după capul tău însă, pe-aci ți-e drumul, râul e mare.

Curajosul răcușor îi iubea mult pe ai săi, dar era prea încredințat că are dreptate ca să aibă îndoieli: își îmbrățișă mama, își luă rămas-bun de la tatăl și de la frații săi și porni în lume.

Umbletul lui stârni imediat uimirea unui conclav de broaște care, ca adevărate bârfitoare ce erau, se adunaseră să mai pălăvrăgească de una și de alta în jurul unei frunze de nufăr.

— Lumea a-nceput să meargă de-a-ndăratelea, zise una, ia uitați-vă la răcușorul ăla și ziceți-mi că nu-i așa, dacă puteți.

— Nu mai există respect, zău așa, zise alta.

— Vai de lume și de-amar, zise a treia.

Răcușorul însă își continuă neabătut drumul, trebuie s-o spunem, pe calea pe care-o apucase. La un moment dat, se auzi strigat de un rac bătrân cu privirea tristă, care trăia singur în umbra unei stânci.

— Bună ziua, zise tânărul răcușor.

Bătrânul îl privi îndelung, apoi spuse:

— Crezi că faci bine ce faci? Și eu, când eram tânăr, m-am gândit să-i învăț pe raci să umble înainte. Și uite cu ce m-am ales: trăiesc singur-singurel, iar lumea și-ar mușca limba mai degrabă decât să-mi vorbească. Ascultă-mi sfatul cât mai e timp: resemnează-te și fă la fel ca ceilalți, și într-o bună zi ai să-mi mulțumești.

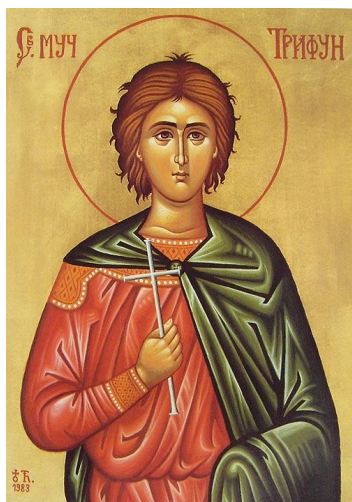
Tânărul rac nu prea știa ce să răspundă, așa că tăcu. În sinea lui însă își spunea: „Eu am dreptate”.

Și, salutându-l politicos pe bătrân, porni mândru înainte pe drumul lui.

Oare va ajunge departe? Va face avere? Va reuși să îndrepte toate lucrurile de pe lumea asta? Nu știm, fiindcă deocamdată el merge înainte cu hotărârea și curajul începutului. Noi nu putem decât să-i dorim din toată inima:

— Drum bun!

SUFLET CURAT



Încă de când era prunc, preabunul Dumnezeu a binevoit a sălăşlui în Sfântul Trifon harul Sfântului Duh şi a-i hărăzi darul de a face minuni. Tămăduia toate bolile, dar mai ales avea stăpânire asupra diavolilor.

În părţile Frigiei, în satul ce se numea Campsada, care era aproape de cetatea Apamia, s-a născut Sfântul Trifon, din părinţi dreptcredincioşi. Încă de când era prunc, preabunul Dumnezeu a binevoit a sălăşlui într-însul harul Sfântului Duh şi a-i hărăzi darul de a face minuni, că nu numai din gura pruncului aceuia, ci şi din faptele lui cele minunate să se săvârşească laudă. Tămăduia toate bolile, dar mai ales avea stăpânire asupra diavolilor. Numai cât auzeau pomenindu-se numele lui, fugeau din cei ce pătimeau. Deci, spre încredinţarea minunilor lui celor multe pe care le-a săvârşit, vom descrie una, ca de la început să înţelegeţi toată viaţa lui. După moartea lui August, Cezarul, în anul 295 a pus stăpânire pe împărăţia Romei Gordian care, deşi era închinător de idoli, nu-i prigonea pe creştini. Acela avea o fiică preafrumoasă, învăţată şi înţeleaptă, anume Gordiana, pe care, fiind la vârsta căsătoriei, mulţi dintre cei mai mari şi slăviţi boieri doreau să o logodească cu fiii lor, din cauza frumuseţii şi înţelepciunii ei. În acea fecioară însă, prin voia lui Dumnezeu intrând diavolul, o muncea neîncetat, aruncând-o în foc şi în apă. Şi nu puţină mâhnire aveau părinţii şi plângeau amar. Deci aduceau la ea doctori înţelepţi şi nimic nu-i puteau face.

prof. Sava Alexandru

LUMEA ÎN SCHIMBARE

STRATEGII DE PREDARE ADAPTATE GENERAȚIEI

Prof. Pentru învă. Primar, Bădărău Alexandra-Petronela
Școala Gimnazială Bivolari

Educatorii sunt *studenți pe tot parcursul vieții* deoarece se adaptează continuu la evoluția continuă a educației. Aceștia dețin cunoștințe despre media, tehnologie și alfabetizare informațională, deoarece generația Z preferă învățarea interactivă pe platforme și sunt implicați direct în formarea practică în procesul lor de învățare. Profesorii trebuie să-și îmbunătățească stilurile de predare pentru a se conecta mai bine cu elevii și ar trebui să utilizeze sisteme de management al învățării (LMS) precum Google Classroom, Google Meet, Google Site-uri, Microsoft Team, Blackboard, prezentări Powerpoint, podcasturi și videoclipuri în aceste predare regulată la clasă și altele. Chestionare online, povestiri digitale, padlet și Kahoot sunt câteva dintre aplicațiile pentru a implica în mod eficient studenții. Există numeroase instrumente de predare, cum ar fi instrumente de desen, instrumente de realizare video, instrumente de evaluare și instrumente de simulare disponibile online, iar educatorii trebuie să aleagă instrumente adecvate în predare pentru a satisface nevoile elevilor generației Z (Cilliers, 2017; Hernandez-de-Menendez, 2020; Whitehead, 2023; Yalçın-Incik & Incik, 2022).

Pentru adaptarea activității didactice la nevoile generației Z, profesorul utilizează:

A. Instrumente digitale: software educațional și aplicații online.

1. **Software-ul educațional** se referă la aplicații construite în scop didactic, ce vizează atingerea unor obiective educaționale pliate pe conținuturile teoretice, pe activitățile experimentale/practice și pe competențele vizate de programele școlare. Software-ul educațional practic împletește produsul informatic cu designul pedagogic, fiind o alternativă digitală la metodele și mijloacele tradiționale. Astfel, exemple de platforme educaționale online:

- Twinkl <https://www.twinkl.ro/resources/romania-teaching-resources>
- Resurse educaționale deschise – Digitaledu
- Școala Intuitext <https://www.scoalaintuitext.ro>
- Digitaliada
- <https://digital.educared.ro/>
- Biblioteca virtuală cu acces gratuit, pentru profesori (cvlpress.ro)
- iTeach - Comunitatea profesională a cadrelor didactice

2. **Aplicațiile online** se referă la acele instrumente în cloud, independente de conținutul curricular, ce pot fi utilizate punctual într-o activitate didactică proiectată de către profesor. Sunt adecvate în cazul activităților de învățare mixte. Modul de integrare al aplicațiilor online în activitățile didactice depinde în foarte mare măsură de competențele digitale și pedagogice ale profesorilor și de creativitatea acestora în designul educațional al resurselor și activităților de învățare. Astfel, exemple de aplicații online:

- <https://wordwall.net/resource/>
- Kahoot! | Jocuri de învățare | Faceți învățarea minunată!
- <https://asq.ro>
- Book Creator - Love Learning - Book Creator app
- LearningApps.org - module de învățare interactive și multimedia
- Bubbl.us - Create Mind Maps | Collaborate and Present Ideas
- <https://www.classcraft.com>

Alte resurse online în activitatea didactică:

❑ **realizarea de prezentări electronice:** PowerPoint, Google Prezentări, Prezi (<https://prezi.com>), Canva (<https://www.canva.com/>), Sway (<https://sway.office.com/>);

❑ **crearea de aviziere virtuale:** Padlet (<https://padlet.com/>), Symbaloo (<https://www.symbaloo.com/>), Webjets (<https://www.webjets.io/>);

❑ **realizarea planurilor de lecție sau parcursurilor de învățare:**

Symbaloo Lesson Plans (<https://symbalooedu.es/lessonplans/>); (<https://edpuzzle.com/>);

❑ **crearea unor povești:** (Little Bird Tales <https://littlebirdtales.com/>), Storyjumper (<https://www.storyjumper.com/>), Storybird (<https://storybird.com/>), Mystorybook (<https://www.mystorybook.com/>), Storyboard

That(<https://www.storyboardthat.com/>);

❑ **crearea de materiale video, desene animate, benzi desenate:** Voki

(<https://l-www.voki.com/>), WeVideo (<https://www.wevideo.com/>),

MakeBeliefsComics (<https://www.makebeliefscomix.com/>), Toondoo (<http://www.toondoo.com/>), Toontastic (<https://toontastic.withgoogle.com/>),

Pixton(<https://www.pixton.com/>), Edpuzzle

❑ **crearea documentelor colaborative** (Documente Google);

❑ **crearea unor hărți conceptuale:** Coggle (<https://coggle.it/>),

LucidChart (<https://www.lucidchart.com/>), Bubbl.us (<https://bubbl.us/>),

MindMeister

(<https://www.mindmeister.com/>);

❑ **crearea unor nori de cuvinte:** Wordle (<http://www.wordle.net/>), WordArt (<https://wordart.com/>);

❑ **crearea de jocuri educaționale și exerciții interactive:** ClassTools

(<https://classtools.net/>), Kubbu (<http://www.kubbu.com/>);

❑ **realizarea instrumentelor de evaluare:** Google forms, Socrative

(<https://socrative.com/>), Kahoot (<https://kahoot.com/>), Mentimeter (<https://www.mentimeter.com/>), SurveyMonkey (<https://www.surveymonkey.com/>).

B. Tehnologii emergente. Exemple de aplicații și activități

Dezvoltarea tehnologiei a condus în ultimii ani la noi posibilități de integrare în activitățile didactice. Vorbim aici de tehnologii emergente ce pot transforma activitățile clasice, având impact asupra educației în viitor (realitatea extinsă, virtuală, augmentată, mixtă, inteligență artificială, robotică, tehnologii 5G etc.), sau de noi modalități de învățare bazate pe tehnologie, după reguli impuse de jocurile din mediul virtual.

Conceptul de realitate augmentată (în engl. Augmented Reality, AR) a fost introdus pentru prima dată de către Azuma (1997), AR fiind caracterizată prin combinația dintre lumile reale și virtuale, interacțiune în timp real și înregistrare 3D precisă a obiectelor virtuale și reale. AR nu este legată strict de nici un tip de dispozitiv (calculator, dispozitive portabile etc.) sau tehnologie, componenta virtuală având rolul de a îmbogăți informațional realitatea.

În învățământul preuniversitar, se pot identifica diverse posibilități de utilizare ale AR, ca de exemplu materiale didactice AR, învățarea prin descoperire utilizând AR sau jocuri bazate pe AR.

Dacă ne referim la manualele bazate pe AR, acestea pot fi privite ca elemente de legătură între manualele clasice și cele digitale, cititorii putând face conexiuni între text și/sau imaginile tipărite și imagini, videoclipuri sau obiecte 3D din mediul virtual, legături care duc la dezvoltarea imaginației, creativității și a deprinderilor de a citi.

❑ Putem aminti astfel aplicații educaționale cu conținut prestabilit precum:

Elements4d (<http://elements4d.daqri.com/>), Anatomy4d (<https://www.4danatomy.com/>), Star-Walk (<http://vitotechnology.com/star-walk.html>), Zoo-AR (<http://zoo-ar.com/animals/>)

❑ În cazul în care profesorul dorește să își construiască propria activitate în AR pot fi utilizate aplicații ca Narrator AR (<https://www.narratorar.com.au/>), Augment (<http://www.augment.com/>), Layar (<https://www.layar.com/>) sau chiar Snapchat (<https://www.snapchat.com/>)

❑ O altă aplicație AR utilă în special în domeniul STEM este Science-AR (<https://edshelf.com/tool/science-ar/>), cu ajutorul căreia pot prinde viață postere științifice.

Indiferent de nivelul clasei sau disciplina predată, aplicațiile online permit elevilor să exploreze locurile despre care învață. Astfel elevii pot merge într-un tur virtual vizitând diverse locații, căutând imagini, identificând monumente prin intermediul unor aplicații ca Google Street View (google.com/streetview) sau Google.

Expeditions (edu.google.com/products/vr-ar/expeditions), care conduce elevii în excursii în întreaga lume, sau pentru a explora adâncul oceanelor. Elevii mai mari pot crea propriul tur pornind de la conținutul predat, pentru a descrie locuri sau evenimente. Google Tour Creator (<https://arvr.google.com/tourcreator/>) este o aplicație gratuită, utilă atât profesorilor, pentru a face prezentări reale pe teme predate, cât și elevilor, ei realizând proiecte și devenind astfel creatori de conținut digital. Amintim aici (realizate pentru utilizare) excursii virtuale pe Youtube sau 360Cities (360cities.net), cea mai mare colecție de imagini și videoclipuri de 360° din lume cu vizualizare gratuită.

C. Resurse educaționale în format digital

Acestea sunt reprezentate de materiale didactice ce vizează diverse conținuturi, combinații de text, grafică, sunet și video, utilizate în procesul de învățare pentru înțelegerea temelor abordate, formarea de priceperi și deprinderi, explicarea conceptelor, exersarea unor algoritmi de rezolvare de probleme.

Ne referim aici la manuale digitale (<https://www.manuale.edu.ro/>), dar și la diverse pagini web (<https://digital.educared.ro/>), enciclopedii (https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_online_encyclopedias), dicționare (https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_online_dictionaries), atlase (<http://www.openculture.com/2016/04/download-67000-historic-maps-in-high-resolution-from-the-wonderful-david-rumsey-map-collection.html>) sau videoclipuri (<https://www.youtube.com/>) ce pot fi integrate într-o metodă didactică.

D. Forma de predare: sincronă și/ asincronă

Predarea online sincronă diferă de predarea față în față tradițională, ceea ce implică necesitatea adaptării resurselor și metodelor didactice, pentru predarea online.

Învățarea online eficientă este în general legată de un design minimalist al resurselor. Astfel putem să: menținem într-un format cât mai simplu designul materialelor didactice (fișe de activitate, prezentări, videoclipuri), evitând conținutul irelevant; păstrăm conținutul cel mai important; utilizăm tehnologia cu care elevii sunt deja obișnuiți.

Combinarea învățării digitale online cu activități offline, astfel profesorii pot propune elevilor proiecte interdisciplinare și activități practice, experimente, investigații pe teme la alegere, realizate efectiv în spațiul fizic, corespunzătoare vârstei, pe programa școlară dar și pe interesele și posibilitățile materiale efective ale elevilor. Ar trebui încurajate proiectele colaborative, pentru a ține unită comunitatea de învățare, dar și partajarea și prezentarea rezultatelor individuale sau de grup.

Proiectarea unei evaluări online autentice, ținând cont de posibilitățile de documentare online, evaluarea poate fi adaptată pentru a lăsa elevului libertatea de a alege modul de prezentare, instrumentul preferat pentru a crea și publica produsele sau rezultatele învățării. Se pot propune pentru evaluare probleme din viața reală, de nivel local sau global, rezultate pe care să le comunice în comunitatea de interes.

Utilizarea evaluării formative prin sarcini punctuale, deseori informale prin care profesorul verifică înțelegerea conceptelor de către elevi și/sau formarea abilităților vizate. Posibilități de evaluare formativă sunt chestionarea elevilor în timpul unei prezentări/activități sincrone, răspunsuri individuale (fără a fi văzute de colegi înainte de a posta fiecare răspunsul propriu), reflecții scurte, rezumate (eseul de 5 minute, tehnica 3-2-1 etc.)

Construirea unei comunități a clasei, deoarece elevii folosesc social media pentru a se conecta, a-și împărtăși videoclipuri, fotografii și alte artefacte digitale, aproape zilnic. În clasă putem să utilizăm instrumente online, de exemplu Flipgrid (flipgrid.com), prin care să întărim comunitatea clasei, permițând interacțiunea video într-un mediu sigur. Astfel elevii pot înregistra scurte răspunsuri video pe subiectele de interes/ predate, să reflecteze asupra învățării, să prezinte proiectele realizate individual sau în grup, să răspundă colegilor tot în format video, activitatea fiind monitorizată și evaluată de către profesor.

Mentținerea legăturii cu elevii presupune o comunicare regulată, după un program prestabilit și cunoscut/agreat de elevi, o comunicare substanțială despre conținutul învățării, despre rezultatele așteptate, despre activități, cerințe, dând feedback constant și fiind prezent în clasa online, o comunicare proiectată și condusă de cadrul didactic, el fiind inițiatorul interacțiunii.

În activitățile online, profesorii pot utiliza, în funcție de tema lecției, de competențele pe care doresc să le dobândească elevii, atât instruirea sincronă cât și cea asincronă.

Resursele pentru învățarea online (sincronă și/sau asincronă) se pot clasifica în patru grupe mari, astfel:

- **resurse centrate pe elev** – relevante, adaptate nevoilor, rolurilor și responsabilităților elevului pentru viața profesională, socială etc.;
- **resurse ce vizează motivarea elevilor pentru învățare** – resurse pentru a dezvolta experiențe de învățare motivante;
- **resurse interactive** – resurse pentru a menține atenția și interesul pentru învățare al elevilor;
- **resurse personalizate** – resurse adaptate pentru nevoile individuale ale elevilor – diferențierea învățării, resurse pentru activități remediale etc.

În concluzie, cadrele didactice sunt preocupate continuu de formare personală și profesională, conștientizând decalajul dintre ele și elevii lor, provocat, în mare parte, de explozia tehnologică din ultimul deceniu, care a schimbat radical structurile cognitive și meta-cognitive ale noii generații, din cauza expunerii timpurii la noile tehnologii. Astfel, adaptarea trebuie să se producă atât în plan teoretic, cât și acțional, punându-se accentul pe nevoile și interesele educabilului din prezent.

Resurse bibliografice:

Bocoș, M., & Jucan, D. (2017). Fundamentele pedagogiei. Teoria și metodologia curriculumului. Repere și instrumente didactice pentru formarea profesorilor. Cluj-Napoca: Paralela 45.

Cerghit, I. (2008). Sisteme de instruire alternative și complementare. Iași: Polirom.

Cilliers, E. J. (2017). The challenge of teaching generation Z. PEOPLE International

Journal of Social Sciences.

Cucoș, C. (2006). Informatizarea în educație. Iași: Polirom.

Dolot, A. (2018). The characteristics of Generation Z. E-mentor, 74(2), 44-50.

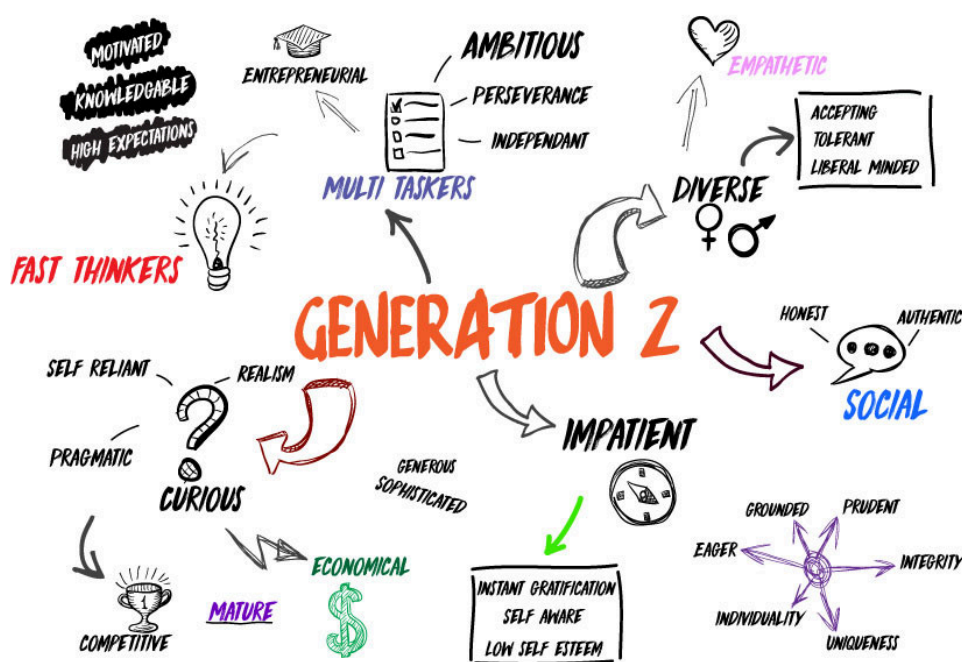
Ghid pentru învățători: prezența tehnologiei digitale în sala de clasă. Intuitext.ro

Hernandez-de-Menendez, M., Escobar Díaz, C. A., & Morales-Menendez, R. (2020). Educational experiences with Generation Z. International Journal on Interactive Design and Manufacturing (IJIDeM), 14(3), 847-859.

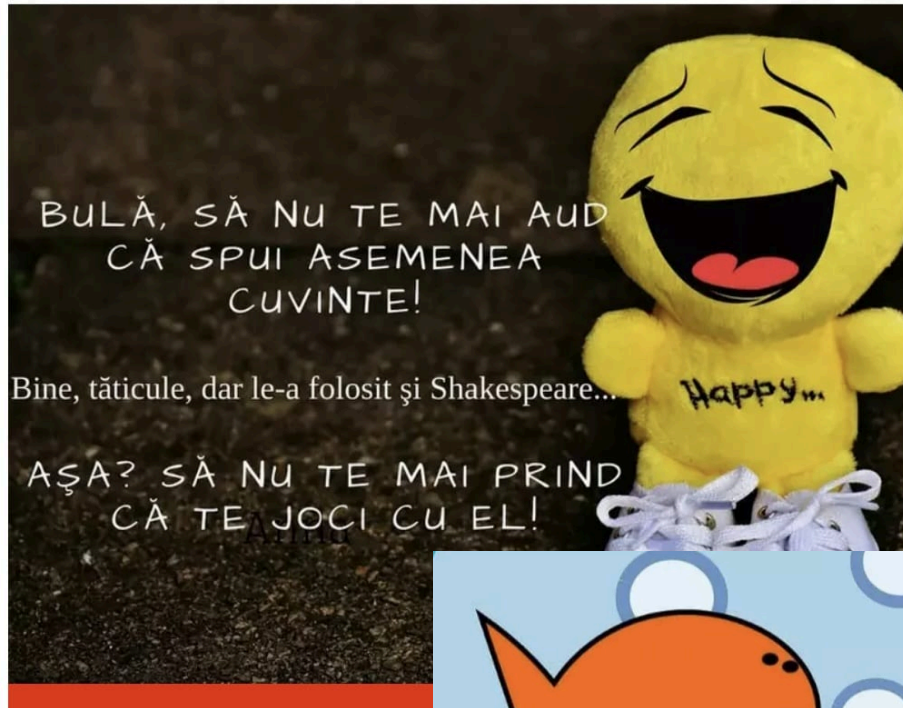
Sabău, G. (2015). Sistemul de educație și lumea digitală. Revista de studii medii. nr.4.

Seemiller, C., & Grace, M. (2018). Generation Z: A century in the making. Routledge.

Tapscott, D. (2011). Crescuți digital. Generația Net îți schimbă lumea. București: Editura Publică.



RIDENDO



CUPRINS

1. Condeiul fermecat
2. E bine de știut
3. Povești terapeutice
4. Suflet curat
5. Lumea în schimbare
6. Ridendo

