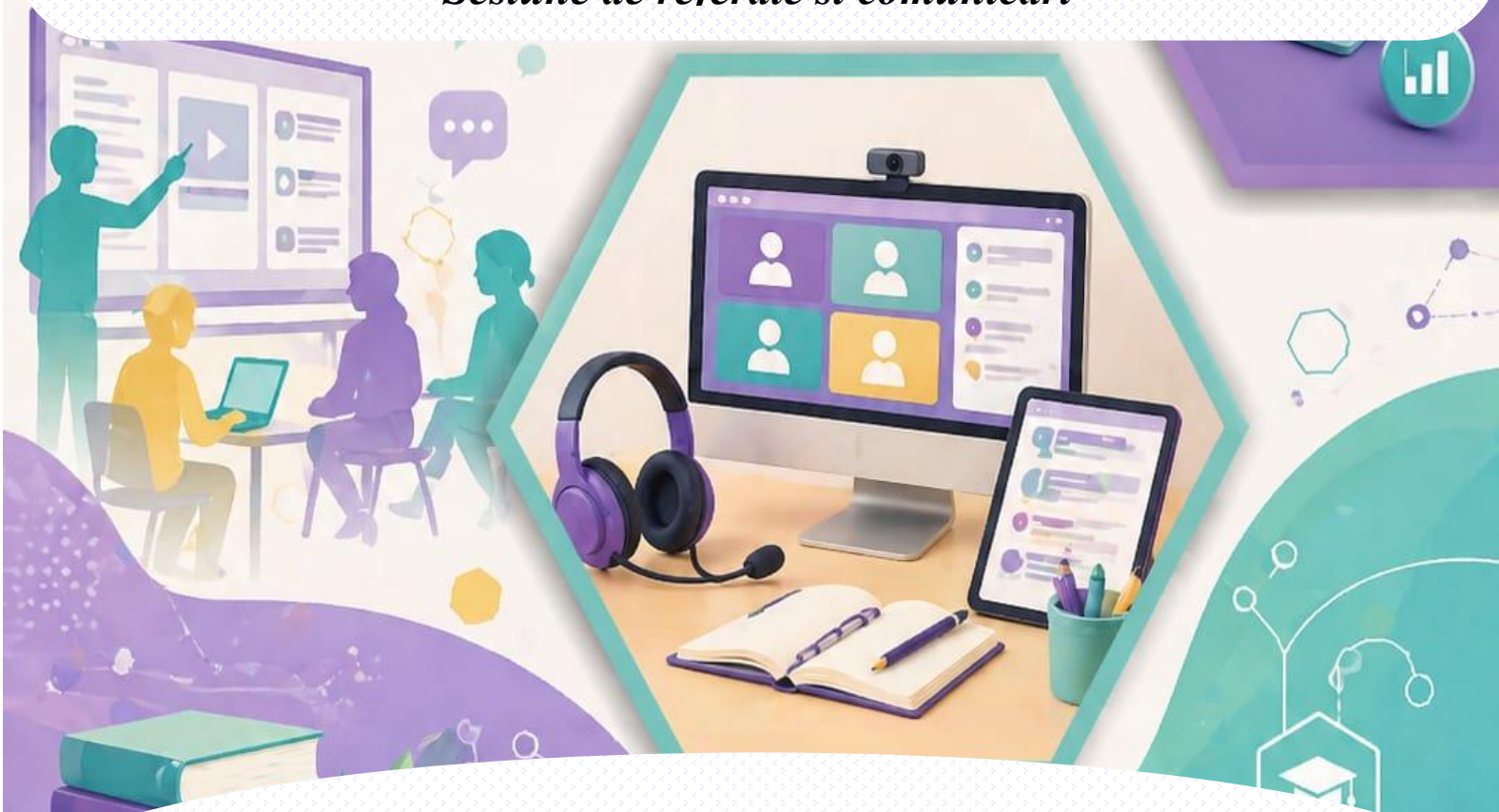




COORDONATORI:
ANTON NICOLAE CIPRIAN
CRĂCIUN PETRU
MATEI GABRIEL
TODEREANU MARIA
DOCHIA ELENA

***TEHNOLOGIA ÎN SPRIJINUL COMUNICĂRII
DIDACTICE***
***UTILIZAREA MIJLOACELOR DIGITALE PENTRU FORMAREA,
INFORMAREA PREȘCOLARILOR ȘI PENTRU A OBTINE
FEEDBACK.***

-Sesiune de referate si comunicări-



ISBN 978-606-625-604-9
Editura George Tofan
Suceava, 2026

COLECTIVUL DE REDACȚIE:

Profesor educație timpurie Amarfei Alina
Profesor educație timpurie Manoliu Roxana
Profesor educație timpurie Ochiană Mihaela
Profesor educație timpurie Zgură Anke

*„Tehnologia nu îi va înlocui pe profesorii
extraordinari, dar tehnologia aflată în mâinile
profesorilor extraordinari poate fi transformațională.”*
George Couros

ISBN 978-606-625-604-9

Editura George Tofan

Suceava, 2026

CUPRINS

1. UTILIZAREA RESURSELOR DIGITALE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR.....	8
INSPECTOR EDUCAȚIE TIMPURIE MARIA TODEREANU ISJ SUCEAVA	
2. IMPACTUL CALCULATORULUI ASUPRA PREȘCOLARULUI ÎN ERA DIGITALĂ.....	11
PROF. AANEI MIRELA ELENA G.P.P. „A.B.C.” (STRUCTURĂ A G.P.P. „GULLIVER”) SUCEAVA	
3. UTILIZAREA MIJLOACELOR DIGITALE PENTRU FORMAREA, INFORMAREA PREȘCOLARILOR ȘI PENTRU OBTINEREA FEEDBACK-ULUI.....	13
PROF. ACHIHĂIE SANDA LICEUL TEOLAGIC „MITROPOLITUL DOSOFTEI” SUCEAVA	
4. INTEGRAREA TEHNOLOGIEI ÎN ACTIVITĂȚILE DIDACTICE DIN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR.....	18
PROF. ACSINTE IULIA G.P.P. „ Așchiuță” Suceava	
5. PROIECT DIDACTIC PENTRU ACTIVITATE INTEGRATĂ „ POVESTE DE IARNĂ”	19
PROF. AMARFEI ALINA MARIA G. P. N. „OBCINI” SUCEAVA	
6. PROIECT DIDACTIC PENTRU ACTIVITATEA PE DOMENIU EXPERIENȚIAL	24
PROF. ANDRONIC CASANDRUȚA G.P.P. ” GULLIVER”- SUCEAVA	
7. ÎNVĂȚARE PRIN POVESTE DIGITALĂ: „PEȘTIȘORUL CURCUBEU ȘI LUMEA SUBACVATICĂ” – ACTIVITATE INTERACTIVĂ PENTRU PREȘCOLARI.....	26
PROF. APETREI TATIANA-LIVIA GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT „AȘCHIUȚĂ” SUCEAVA	
8. UTILIZAREA JOCULUI DIGITAL <i>WORDWALL</i> ÎN VALORIFICAREA UNEI POVEȘTI AUDIATE DE PREȘCOLARI	29
PROFESOR PENTRU EDUCAȚIE TIMPURIE ATUDOREI OLIVIA G.P.P. „GULLIVER”- U.S. G.P.P. „ABC”, SUCEAVA	
9. TEHNOLOGIA ÎN SPRIJINUL COMUNICĂRII DIDACTICE. UTILIZAREA MIJLOACELOR DIGITALE ÎN EDUCAȚIA PREȘCOLARĂ: TABLA INTERACTIVĂ ȘI APLICAȚIA CANVA.....	30
PROF. BEJENARIU LENUȚA GPP „AȘCHIUȚĂ” SUCEAVA	
10. UTILIZAREA MIJLOACELOR DIGITALE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR	32
PROFESOR EDUCAȚIE TIMPURIE BISCEADA ANDREIA ȘCOALA GIMNAZIALĂ MOARA NICĂ	
11. FIȘĂ DE PREZENTARE RESURSĂ EDUCAȚIONALĂ DIGITALĂ	36
PROF. BÎRGUAN FLOAREA G.P.P. PRICHINDEL SUCEAVA	
12. TEHNOLOGIA ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE- AVANTAJE ȘI LIMITE.....	37
PROF. EDUCAȚIE TIMPURIE BLÎNDU ALEXANDRA GRĂDINIȚA CU PROGRAM NORMAL „OBCINI” SUCEAVA	
13. OPORTUNITĂȚI ȘI LIMITE ALE UTILIZĂRII TEHNOLOGIEI DIGITALE ÎN GRĂDINIȚĂ ...	39
PROF. ED. TIMPURIE BOGHEAN AMELIA G.P.N. „OBCINI” SUCEAVA	
14. CĂLĂTORIE ÎN LUMEA ADÂNCURILOR	41
PROF.ED.TIMPURIE BULAICON LOREDANA VASILICA G.P.N. „VOINICELUL”, STRUCTURA „SCUFIȚA ROȘIE”	
15. UTILIZAREA MIJLOACELOR DIGITALE ÎN CADRUL ACTIVITĂȚII DE DEZVOLTARE PERSONALĂ.....	44
PROFESOR EDUCAȚIE TIMPURIE, BULIGA ANDREEA	

G.P.P. „GULLIVER” – UNITATE STRUCTURĂ G.P.P. „A.B.C.” SUCEAVA	
16. STRATEGII ȘI PRACTICI INTERNAȚIONALE PENTRU UTILIZAREA TEHNOLOGIEI ÎN DOMENIUL ȘTIINȚE (CUNOAȘTEREA MEDIULUI).....	47
PROF. ED. TIMPURIE ROXANA BURDUJOC	
GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT „PRICHINDEL” SUCEAVA	
17. IMPORTANȚA UTILIZĂRII RESURSELOR DIGITALE ÎN ACTIVITĂȚILE CU PREȘCOLARII- PREZENTARE LECȚIE INTERACTIVĂ- LIVRESQ	49
PROF. CERNOSCHI-RUSU CARMEN	
GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT “1-2-3” SUCEAVA	
18. PROIECT DIDACTIC PENTRU ACTIVITATEA DE DEZVOLTARE PERSONALĂ - ÎNTÂLNIREA DE DIMINEAȚĂ.....	51
PROFESOR CHIRIAC DANIELA	
G.P.P. „GULLIVER” SUCEAVA	
19. ROLUL EDUCAȚIEI DIGITALE ÎN DEZVOLTAREA COPILULUI PREȘCOLAR	53
PROF. PENTRU EDUCAȚIE TIMPURIE CHIRIAC MARTA ELENA	
GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT „GULLIVER”	
20. ACTIVITATE INTERACTIVĂ LIVRESQ „POVESTEA UNUI FLUTURE”	55
PROFESOR PENTRU EDUCAȚIE TIMPURIE CIOBANU ANTUANETT-DIANA	
GRĂDINIȚA CU PROGRAM NORMAL „VOINICELUL” FĂLTICENI	
21. ROLUL TEHNOLOGIEI DIGITALE ÎN COMUNICAREA DIDACTICĂ LA PREȘCOLARI	57
PROF.CIOBANU GABRIELA	
G.P.P.”GULLIVER”SUCEAVA	
22. MANAGEMENTUL ȘI IMPLEMENTAREA RESURSELOR DIGITALE.....	61
PROF. COSTEA DANIELA	
G.P.P. „PRICHINDEL SUCEAVA	
23. PROIECT PENTRU ACTIVITATE INTEGRATĂ.....	65
PROF. EDUCAȚIE TIMPURIE- COZMA ALINA-ELISAVETA	
G. P. P. „PRICHINDEL” SUCEAVA	
24. FIȘĂ DE PREZENTARE RESURSĂ EDUCAȚIONALĂ DIGITALĂ	69
PROF. COZAN ALINA-RAMONA	
G.P.P. ”1-2-3” SUCEAVA	
25. ÎNVĂȚAREA ASISTATĂ DE CALCULATOR ÎN ACTIVITĂȚILE PREȘCOLARILOR.....	70
EDUC. COZMEI MIHAELA	
G.P.N.”OBCINI” SUCEAVA	
26. TEHNOLOGIA ÎN SPRIJINUL COMUNICĂRII DIDACTICE: O NOUĂ ERĂ ÎN EDUCAȚIA PREȘCOLARĂ	74
PROF. ED. TIMPURIE CREȚU BIANCA-OANA	
G.P.P. „GULLIVER” SUCEAVA	
27. FIȘĂ DE PREZENTARE RESURSĂ EDUCAȚIONALĂ DIGITALĂ	77
PROF. CROITOR IUSTINA	
G.P.P. „AȘCHIUȚĂ” SUCEAVA	
28. UTILIZAREA TEHNOLOGIEI ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE	77
PROF. DASCALIUC CRISTINA	
G.P.P. „ GULLIVER ”, SUCEAVA	
29. INTEGRAREA TEHNOLOGIEI ÎN ACTIVITĂȚILE CU PREȘCOLARII	81
PROFESOR PENTRU EDUCAȚIE TIMPURIE DAMIAN MĂDĂLINA	
GRĂDINIȚA CU PROGRAM NORMAL „VOINICELUL” FĂLTICENI	
30. FIȘĂ DE PREZENTARE RESURSĂ EDUCAȚIONALĂ DIGITALĂ	83
PROFESOR EDUCAȚIE TIMPURIE DIACONESCU MIHAELA	
G.P.N. „OBCINI” SUCEAVA	
31. TEHNOLOGIA ÎN SPRIJINUL COMUNICĂRII DIDACTICE. UTILIZAREA MIJLOACELOR DIGITALE PENTRU FORMAREA, INFORMAREA PREȘCOLARILOR ȘI PENTRU OBTINEREA FEEDBACK-ULUI	84

PROF. DOLHASCANU MARIA- LUCIANA
 G.P.P. „GULLIVER” U.S. G.P.P. „ABC”

32. „POVESTEA BUBURUZEI” – UTILIZAREA PLATFORMEI LIVRESQ ÎN ACTIVITĂȚILE DESFĂȘURATE LA GRUPA DE PREȘCOLARI	90
PROFESOR PENTRU EDUCAȚIE TIMPURIE FILIPCIUC MĂDĂLINA ELENA GRĂDINIȚA COLEGIULUI NAȚIONAL „MIHAI EMINESCU” SUCEAVA	
33. INTEGRAREA TEHNOLOGIEI ÎN COMUNICAREA DIDACTICĂ	91
PROFESOR PENTRU EDUCAȚIE TIMPURIE : GAFINCU EMANUELA TABITA G.P.P. „GULLIVER” SUCEAVA - UNITATE STRUCTURĂ – G.P.P. „ABC” SUCEAVA	
34. PROIECT DIDACTIC PENTRU ACTIVITATEA INTEGRATĂ.....	93
PROFESOR PENTRU EDUCAȚIE TIMPURIE GAFINCU EMANUELA TABITA G.P.P. „ABC” SUCEAVA	
35. SPRIJINUL TEHNOLOGIEI LA NIVELUL ÎNVĂȚĂMÂNTULUI DE ASTĂZI	96
PROFESOR EDUCAȚIE TIMPURIE: GEMANARU MIOARA G.P.P. „GULLIVER” SUCEAVA	
36. ÎN SPRIJINUL COMUNICĂRII DIDACTICE.....	98
PROF. EDUCAȚIE TIMPURIE GHEAȚĂ PARASCHIVA G.P.P. ”PRICHINDEL” SUCEAVA	
37. PROIECT DIDACTIC PENTRU ACTIVITATE INTEGRATĂ	101
PROF. GHEORGHITĂ CONSUELA G.P. P. „GULLIVER ” SUCEAVA	
38. FIȘĂ DE PREZENTARE RESURSĂ EDUCAȚIONALĂ DIGITALĂ	105
PROF. GHERASIM ANDREEA-MIHAELA G.P.P. „AȘCHIUȚĂ” SUCEAVA	
39. ROLUL UTILIZĂRII MIJLOACELOR DIGITALE ÎN EDUCAȚIA PREȘCOLARILOR	105
PROF. GRIGORAȘ CRISTINA G.P.P. „GULLIVER” U.S. G.P.P. „ABC”, SUCEAVA	
40. RESURSE EDUCAȚIONALE DIGITALE CA SUPORT AL ÎNVĂȚĂRII ACTIVE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR	107
PROFESOR HOLCA ANDREEA VERONICA UPJ: G.P.P. „AȘCHIUȚĂ” - UNITATE STRUCTURĂ: G.P.P. NR. 6 „ALBINUȚA”	
41. BENEFICIILE ȘI RISCURILE UTILIZĂRII TEHNOLOGIEI ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE	109
PROF. HUȚANU VICA G.P.N. „OBCINI” SUCEAVA	
42. FIȘĂ DE PREZENTARE RESURSĂ EDUCAȚIONALĂ DIGITALĂ	111
PROFESOR IGNAT DIANA-VALENTINA G.P.P. „1-2-3” SUCEAVA	
43. EXPLORARE, EXPRESIE ȘI TEHNOLOGIE: UN MODEL INTEGRAT AL CREATIVITĂȚII DIGITALE ÎN ACTIVITĂȚILE CU PREȘCOLARII.....	112
PROF.EDUCAȚIE TIMPURIE IGNĂTESCU ADRIANA MARIANA G.P.P.1-2 -3 SUCEAVA	
44. PROIECT DIDACTIC	115
PROFESOR EDUCAȚIE TIMPURIE: ILIE CARMEN IULIANA G.P.P. „PRICHINDEL” SUCEAVA	
45. EDUCAȚIA TIMPURIE – ROLUL DIGITALULUI.....	116
EDUCATOR: IRICIUC IULIANA ADRIANA G.P.N. „OBCINI”- CREȘA NR.1 SUCEAVA ROMAȘCU MONICA VERONICA G.P.N. „OBCINI”- CREȘA NR.1 SUCEAVA	
46. FIȘĂ DE PREZENTARE RESURSĂ EDUCAȚIONALĂ DIGITALĂ	118
PROFESOR IUGA DANIELA-GEORGIANA G.P.P. „GULLIVER” SUCEAVA	
47. RESURSĂ EDUCAȚIONALĂ DIGITALĂ	119

PROFESOR IVAN ANGELA-LUCIA ȘCOALA GIMNAZIALĂ „CRISTOFOR SIMIONESCU” PLOPENI, SUCEAVA	
48. PLATFORMA CANVA- RESURSA DIGITALĂ UTILIZATĂ PENTRU PROIECTAREA ȘI DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII INTEGRATE	120
PROFESOR PENTRU EDUCAȚIE TIMPURIE, LAURIC LAURA GRĂDINIȚA CU PROGRAM NORMAL „ȚÂNDĂRICĂ” SUCEAVA	
49. UTILIZAREA RESURSELOR DIGITALE ÎN DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR PREȘCOLARILOR.....	122
PROF.PENTRU EDUCAȚIE TIMPURIE LAZAREANU LENUȚA G.P.P. „GULLIVER” SUCEAVA	
50. PROIECT PENTRU ACTIVITATE INTEGRATĂ.....	124
PROF.EDUCAȚIE TIMPURIE.LENȚA ELENA OLGA G.P.P. PRICHINDEL , SUCEAVA	
51. ÎMBINAREA EXPERIENȚELOR SENZORIALE CU TEHNOLOGIA.....	126
PROF. LIHĂNCEANU MIHAELA G.P.P. ”GULLIVER” SUCEAVA	
52. STRATEGII DIGITALE PENTRU STIMULAREA COMUNICĂRII ȘI IMPLICĂRII PREȘCOLARILOR.....	129
PROF. LUCA MARIA OLGA G.P.P.,„AȘCHIUȚĂ” SUCEAVA	
53. EDUCATOAREA ÎN ERA DIGITALĂ: STRATEGII MODERNE PENTRU STIMULAREA ÎNVĂȚĂRII LA PREȘCOLARI.....	132
PROF. LUNGU GETA G.P.P. „1-2-3” SUCEAVA ED. IACOBAN MIHAIELA G.P.P. „1-2-3” SUCEAVA	
54. INTEGRAREA MIJLOACELOR TEHNOLOGICE ÎN COMUNICAREA DIDACTICĂ LA NIVEL PREȘCOLAR.....	135
PROFESOR PENTRU EDUCAȚIE TIMPURIE : MACIUC ALEXANDRA G.P.P. „GULLIVER” SUCEAVA - UNITATE STRUCTURĂ – G.P.P. „ABC” SUCEAVA	
55. UTILIZAREA RESURSEI DIGITALE LIVRESQ ÎN ACTIVITATEA „OBSERVAREA LEGUMELOR DE TOAMNĂ” – GRUPA MICĂ.....	139
PROF. MACIUC PENINA G.P.P. „1-2-3” , SUCEAVA	
56. TEHNOLOGIA ÎN SPRIJINUL COMUNICĂRII DIDACTICE LA VÂRSTA PREȘCOLARĂ. UTILIZAREA PLATFORMEI LIVRESQ PENTRU FORMAREA, INFORMAREA ȘI OBTINEREA FEEDBACK-ULUI	140
PROF. ED. TIMPURIE MAFTEI LEANCĂ RAMONA GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT „1-2-3” SUCEAVA	
57. VALORIFICAREA RESURSELOR DIGITALE INTERACTIVE ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE – „MESAJ DE LA ZÂNA FLORILOR”, MIJLOC DE STIMULARE A COMUNICĂRII DIDACTICE ȘI A IMPLICĂRII ACTIVE A PREȘCOLARILOR	142
PROF. MANOLIU ROXANA PAULA G.P.N. „OBCINI” SUCEAVA	
58. ROLUL DIGITALIZĂRII ÎN VIAȚA PREȘCOLARILOR	145
EDUCĂTOARE MARIN ANGELA GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT,, GULLIVER” SUCEAVA	
59. UTILIZAREA METODELOR INTERACTIVE PRIN INTERMEDIUL TEHNOLOGIEI DIGITALE.EXEMPLE DE PRACTICI.....	147
PROFESOR PENTRU EDUCAȚIE TIMPURIE, MATEI MARIA, GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT „GULLIVER” SUCEAVA	
60. VALENȚELE FORMATIVE ALE UTILIZĂRII MIJLOACELOR DIGITALE ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE	151

PROF. ED. TIMPURIE MAZUREAC LAURA-SIMONA

GRĂDINIȚA COLEGIULUI NAȚIONAL „MIHAI EMINESCU” SUCEAVA

61. TEHNOLOGIA DIGITALĂ – SUPT ESENȚIAL ÎN EFICIENTIZAREA COMUNICĂRII DIDACTICE LA NIVEL PREȘCOLAR153

PROF. EDUCAȚIE TIMPURIE: MĂRIUȚA LOREDANA-IONELA

G.P.P. GULLIVER

62. EFICIENTIZAREA UTILIZĂRII MIJLOACELOR DIGITALE ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ ȘI OBTINEREA FEEDBACK-ULUI POZITIV154

PROFESOR EDUCAȚIE TIMPURIE MIHĂILĂ ANDREEA-IRINA

SCOALA GIMNAZIALĂ MOARA NICĂ, GPN MOARA NICĂ

63. UTILIZAREA MIJLOACELOR DIGITALE PENTRU FORMAREA, INFORMAREA PREȘCOLARILOR ȘI PENTRU OBTINERII FEEDBACK-ULUI156

PROFESOR EDUCAȚIE TIMPURIE MOISA RALUCA-NONA

G.P.P., „ABC” U.S. G.P.P., „GULLIVER” SUCEAVA

64. INFLUENȚA DIGITALIZĂRII EDUCAȚIEI ASUPRA PREȘCOLARILOR159

PROF. ED. TIMPURIE MOROȘAN VALENTINA

G.P.P. „GULLIVER”, UNITATE STRUCTURĂ G.P.P. „ABC”, SUCEAVA

65. TEHNOLOGIA ÎN SPRIJINUL COMUNICĂRII DIDACTICE UTILIZAREA MIJLOACELOR DIGITALE PENTRU FORMAREA, INFORMAREA PREȘCOLARILOR ȘI PENTRU A OBTINE FEEDBACK161

PROF. ED. TIMPURIE IRINA ALEXANDRA MORUZ

G.P.P. „GULLIVER” SUCEAVA

66. TEHNOLOGIA ÎN SPRIJINUL COMUNICĂRII DIDACTICE: UTILIZAREA MIJLOACELOR DIGITALE PENTRU FORMAREA, INFORMAREA ȘI EVALUAREA PREȘCOLARILOR162

PROF. MURĂRAȘU RALUCA

G.P.P. „GULLIVER” SUCEAVA

67. UTILIZAREA TEHNOLOGIEI LA PREȘCOLARI – PROVOCARE SAU NECESITATE?164

PROFESOR PENTRU EDUCAȚIE TIMPURIE NICHIFOR CORNELIA

G.P.P. COLEGIUL NAȚIONAL „MIHAI EMINESCU”, SUCEAVA

68. UTILIZAREA TEHNOLOGIEI ÎN PROCESUL INSTRUCTIV-EDUCATIV DIN GRĂDINIȚĂ ..168

PROFESOR PENTRU EDUCAȚIE TIMPURIE NICULINA NIȚĂ

GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT „1-2-3”

69. „COSMOSUL”-ACTIVITATE INTERACTIVĂ LIVRESQ170

PROF. OBREJA DORUȚA MIHAELA

GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT „1-2-3” SUCEAVA

70. SECVENȚĂ PRACTICĂ DE INTEGRARE A RESURSELOR DIGITALE ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE173

PROF. OCHIANĂ MIHAELA-ELENA

G.P.N. „OBCINI” SUCEAVA

71. ÎNVĂȚARE PRIN JOC DIGITAL – EXEMPLU DE INTEGRARE A TEHNOLOGIEI ÎN COMUNICAREA DIDACTICĂ174

PROF. PAULENCU LILIANA

G.P.P. „GULLIVER” SUCEAVA

72. ROLUL TEHNOLOGIILOR DIGITALE ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE176

PROF. POPA ELISABETA

G.P.P., „GULLIVER”, UNITATE STRUCTURĂ G.P.P., „ABC” SUCEAVA

73. FIȘĂ DE PREZENTARE RESURSĂ EDUCAȚIONALĂ DIGITALĂ179

PROF. POPESCU ASPAZIA

G.P.P. „GULLIVER” UNITATE STRUCTURĂ, G.P.P. „ABC” SUCEAVA

74. FIȘĂ DE PREZENTARE RESURSĂ EDUCAȚIONALĂ DIGITALĂ180

PROF. POPOVICI ALINA-LARISA

G.P.P. „1-2-3”, SUCEAVA

75. TEHNOLOGIA ÎN SPRIJINUL COMUNICĂRII DIDACTICE. UTILIZAREA MIJLOACELOR DIGITALE PENTRU FORMAREA, INFORMAREA PREȘCOLARILOR ȘI PENTRU OBTINEREA FEEDBACK-ULUI	180
PROF. PERHINSCHI DIANA-PARASCHIVA G.P.N. „OBCINI” SUCEAVA	
76. TEHNOLOGIA DIGITALĂ ÎN SPRIJINUL COMUNICĂRII DIDACTICE ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE: UTILIZAREA MIJLOACELOR DIGITALE PENTRU FORMAREA, INFORMAREA ȘI EVALUAREA PREȘCOLARILOR.....	182
PROF. ED. TIMPURIE: PÎNZARU CIPRIANA – G.P.P. „GULLIVER” SUCEAVA	
77. FIȘĂ DE PREZENTARE RESURSĂ EDUCAȚIONALĂ DIGITALĂ	185
PROF. PÎRGHIE CRISTINA ȘCOALA GIMNAZIALĂ „PETRU MUȘAT”/G.P.N. „LUMINIȚA” SIRET	
78. TEHNOLOGIA DIGITALĂ ÎN EDUCAȚIA PREȘCOLARĂ: FORMARE, INFORMARE, FEEDBACK	186
PROF. EDUCAȚIE TIMPURIE PLUGARIU GABRIELA G.P.P. „GULLIVER”-STRUCTURĂ G.P.P. „ABC	
79. COPILĂRIA ÎNTRE JOACĂ ȘI TEHNOLOGIE: NOI VALENȚE EDUCATIVE	188
PROF. EDUCAȚIE TIMPURIE, POLONIC ANDREEA, GRĂDINIȚA CU PROGRAM NORMAL ”OBCINI” SUCEAVA	
80. DIGITALIZAREA ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE.....	190
PROF. ED. TIMPURIE RĂȚOI IUSTINA G.P.P. „GULLIVER”, SUCEAVA	
81. PROIECT DIDACTIC PENTRU ACTIVITATE INTEGRATĂ	192
PROFESOR EDUCAȚIE TIMPURIE, RÎȘCA ELENA-GABRIELA G.P.P ”GULLIVER”, STRUCTURA G.P.P ”ABC”,SUCEAVA	
82. TEHNOLOGIA DIGITALĂ ÎN SPRIJINUL COMUNICĂRII DIDACTICE LA VÂRSTA PREȘCOLARĂ: APLICAȚII ȘI VALENȚE FORMATIVE	196
PROF. ROBU MIHAELA GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT ”GULLIVER” SUCEAVA	
83. UTILIZAREA MIJLOACELOR DIGITALE ÎN ACTIVITATEA DE LA NIVEL PREȘCOLAR....	200
PROFESOR PENTRU EDUCAȚIE TIMPURIE RUDAC ANA-MARIA G.P.N. “PINOCCHIO” -G.P.P. “ 1-2-3” SUCEAVA	
84. PLATFORMA LIVRESQ – PUNTE ÎNTRE CLASIC ȘI MODERN	203
PROF. SADOVEAC ALINA G.P.P. „AȘCHIUȚĂ” SUCEAVA/ G.P.P. „ALBINUȚA” SUCEAVA	
85. FIȘĂ DE PREZENTARE -RESURSĂ EDUCAȚIONALĂ DIGITALĂ	207
PROFESOR SCREPCIUC ALINA-LILIANA ȘCOALA GIMNAZIALĂ „CRISTOFOR SIMIONESCU”, PLOPENI/G.P.N. PLOPENI	
86. ÎNVĂȚAREA PRIN JOC DIGITAL – INSTRUMENT DE COMUNICARE EFICIENTĂ ÎN GRĂDINIȚĂ	207
PROF. ED. TIMPURIE SCRIPCARI IULIANA-GABRIELA G.P.P. “GULLIVER”, SUCEAVA, UNITATEA STRUCTURĂ G.P.P. “A.B.C”, SUCEAVA	
87. TEHNOLOGIA ÎN SPRIJINUL COMUNICĂRII DIDACTICE: O NOUĂ PARDIGMĂ ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR	209
PROFESOR PENTRU EDUCAȚIE TIMPURIE: SFICHI IOANA-ANDREEA GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT ”GULLIVER” SUCEAVA	
88. FIȘĂ DE PREZENTARE RESURSĂ EDUCAȚIONALĂ DIGITALĂ	211
PROF. ED. TIMPURIE, STRATON LUIZIANA GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT „AȘCHIUȚĂ” SUCEAVA	
89. ÎNVĂȚAREA PRIN TEHNOLOGIE: METODE DIGITALE DE COMUNICARE ȘI EVALUARE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR	211
PROFESOR EDUCAȚIE TIMPURIE, STAMATE MONICA	

GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT „AȘCHIUȚĂ”-UPJ- SUCEAVA

- 90. INTEGRAREA TEHNOLOGIEI DIGITALE ÎN COMUNICAREA DIDACTICĂ LA NIVEL
PREȘCOLAR.....215**
PROFESOR ÎNVĂȚĂMÂNT PREȘCOLAR TCACIUC ALINA-IULIANA
G.P.P. AȘCHIUȚĂ SUCEAVA
- 91. ÎNVĂȚARE ȘI COMUNICARE ÎN SPAȚIUL DIGITAL217**
PROF. TOMA RUXANDRA
G.P.P. „GULLIVER” SUCEAVA – STRUCTURA G.P.P. „ABC” SUCEAVA
- 92. PROIECT DIDACTIC.....221**
PROF. ED. TIMPURIE, UNGUREANU RAMONA MIHAELA
G.P.P. „PRICHINDEL” SUCEAVA
- 93. „COPIII ÎN ERA DIGITALĂ: ÎNTRE ECRANE ȘI CUNOAȘTERE”225**
PROFESOR PENTRU EDUCAȚIE TIMPURIE, ZAVATE DIANA ELENA
GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT „PRICHINDEL” SUCEAVA
- 94. COMUNICAREA DIDACTICĂ ÎN ERA DIGITALĂ: ROLUL TEHNOLOGIEI ÎN FORMAREA,
INFORMAREA ȘI AUTOREGLAREA PREȘCOLARILOR227**
ZGURĂ ANKE – NICOLETA
PROF. ÎNV. ED. TIMPURIE GRĂDINIȚA CU PROGRAM NORMAL „OBCINI” – STRUCTURĂ CREȘA NR. 1 SUCEAVA

1. UTILIZAREA RESURSELOR DIGITALE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR

Inspector educație timpurie Maria Todoreanu
ISJ SUCEAVA

În contextul societății informaționale, educația timpurie trece printr-o etapă de reconfigurare. Digitalizarea nu presupune înlocuirea activităților tradiționale (jocul liber, manipularea obiectelor), ci îmbogățirea acestora prin instrumente care să stimuleze curiozitatea nativă a copilului. Pentru cadrul didactic, competența digitală a devenit o meta-competență, facilitând proiectarea, monitorizarea și evaluarea progresului copiilor. Dezvoltarea tehnologiei a facilitat apariția unor platforme educaționale interactive, aplicații și jocuri educative care au ca scop să sporească procesul de învățare. În era digitală, resursele educaționale digitale au devenit esențiale în procesul de învățare, chiar și în învățământul preșcolar.

Această evoluție digitală presupune și noi oportunități pentru educația timpurie, astfel oferind șansa educatorilor să utilizeze în procesul educativ diverse instrumente inovatoare, menite să stimuleze dezvoltarea a copiilor încă de la o vârstă fragedă. Totodată, utilizarea resurselor digitale în învățământul preșcolar a determinat și suspiciuni legate de impactul lor asupra dezvoltării cognitive și sociale a copiilor.

Integrarea resurselor digitale în procesul instructiv educativ la nivelul preșcolar oferă o serie de avantaje semnificative, care contribuie la dezvoltarea lor cognitivă, lingvistică, socială și emoțională. Utilizarea corespunzătoare a acestor resurse poate facilita o experiență de învățare mai interactivă, fiind un real sprijin pentru cadrul didactic, deoarece îi ușurează muncă și îl ajută să creeze activități interactive.

Educația digitală presupune, pe deoparte, un set de cunoștințe pe care un individ trebuie să le aibă cu privire la utilizarea unui sistem digital, adică să fie capabil să folosească funcționalitățile minime ale acestuia. Pe de altă parte, educația digitală se referă deseori și la niște metode digitale care să înlocuiască metodele clasice pe care învățământul le-a folosit dintotdeauna.

Avantajele pe care cei mai mulți le aduc în discuție țin de logistica pe care o presupune bunul mers al unei școli. Deplasarea până la școală, folosirea manualelor care trebuie transportate în ghiozdane grele, murdăria care se face cu creta care trebuie cumpărată și transportată la școală etc., toate aceste probleme sunt rezolvate de școala online, unde tot ce-ți trebuie e un gadget cu acces la internet. Pe internet, tabla nu mai trebuie curățată, nu mai trebuie să te miști din casă, nu mai este nevoie să te trezești cu o oră înainte să înceapă cursurile etc.

Digitalizarea în grădiniță nu presupune doar utilizarea echipamentelor electronice, ci și adaptarea întregii metodologii educaționale la noile realități digitale. Prin resurse multimedia, aplicații educaționale și instrumente interactive, copiii pot învăța într-un mod atractiv, vizual și participativ. Acest tip de învățare sprijină dezvoltarea gândirii critice, a imaginației și a competențelor sociale prin colaborare și interacțiune digitală supravegheată. Utilizarea digitalului în grădiniță trebuie să fie activă, nu pasivă. Nu este vorba despre a pune copiii în fața unui ecran pentru a viziona desene animate, ci despre utilizarea instrumentelor pentru a extinde realitatea înconjurătoare.

Pentru a valorifica în mod eficient tehnologia în procesul educativ, cadrele didactice trebuie să dispună de competențe digitale dezvoltate pe mai multe niveluri:

- Utilizarea tehnologică de bază, care include folosirea dispozitivelor, aplicațiilor și platformelor online;
- Integrarea pedagogică a tehnologiei, adică adaptarea resurselor digitale la obiectivele de învățare și la nevoile copiilor;

- Gestionarea etică și sigură a mediului digital, protejând intimitatea și siguranța copiilor în mediul online.

Pentru consolidarea competențelor digitale ale cadrelor didactice din grădiniță se impune:

- Formarea continuă și participarea la programe de perfecționare, care includ module
- dedicate utilizării instrumentelor digitale în educația timpurie;
- Schimbul de bune practici între educatori, prin comunități de învățare profesională și rețele educaționale online;
- Integrarea treptată a tehnologiei în activitățile zilnice, pornind de la activități de povestire digitală, jocuri educaționale sau activități de explorare virtuală;
- Colaborarea cu părinții, pentru a asigura o continuitate între mediul educațional și cel familial în privința utilizării responsabile a tehnologiei.

În cele ce urmează, voi evidenția o serie de beneficii identificate în cadrul procesului de învățare prin integrarea tehnologiei în activitățile desfășurate cu copiii preșcolari, din perspectiva mea de cadru didactic pentru educație timpurie. Platformele educaționale precum Wordwall, Gama sau Padlet au transformat demersul didactic într-o experiență interactivă și motivantă, facilitând implicarea activă a copiilor în activități de recunoaștere a literelor, în audierea și interpretarea poveștilor animate, precum și în rezolvarea unor sarcini de logică ori a unor puzzle-uri digitale. De asemenea, utilizarea platformei Kahoot a contribuit la personalizarea ritmului de învățare, oferind posibilitatea repetării exercițiilor și ajustării nivelului de dificultate în funcție de nevoile fiecărui copil. Feedbackul imediat furnizat de platformă a sprijinit monitorizarea progresului individual și a permis intervenții pedagogice adecvate.

Un alt avantaj semnificativ în utilizarea tehnologiei îl constituie facilitarea comunicării și a colaborării în cadrul proiectelor educaționale desfășurate în mediul online. În cazul de față, proiectele eTwinning au oferit oportunitatea utilizării tehnologiei atât pentru întâlnirile virtuale, cât și pentru crearea și partajarea de materiale interactive. Instrumente digitale precum Book Creator au permis realizarea unor produse comune, iar aplicații precum Colorillo și Joint Work au facilitat activități colaborative de tip artistic, inclusiv ilustrarea colectivă a unei cărți de poezii acrostice. Mai mult de atât, am utilizat platforme precum LearningApps și JigsawPlanet pentru organizarea de jocuri educative și puzzle-uri online, derulate în colaborare cu partenerii de proiect. Aceste activități au contribuit la consolidarea învățării, la stimularea creativității și la dezvoltarea competențelor socio-digitale ale copiilor.

Beneficiile digitalizării în grădiniță sunt următoarele:

1. Accesul la resursele educaționale interactive (tablete, calculatoare, laptopuri, video-proiectoare, etc.) oferă cadrelor didactice acces la jocuri educaționale, aplicații care dezvoltă abilități de logică, matematică, limbaj și chiar creativitate. Acestea pot sprijini învățarea prin metode noi, atractive pentru copii.
2. Tehnologia sprijină învățarea personalizată, permițând adaptarea activităților educaționale la ritmul și nevoile fiecărui copil, astfel încât învățarea să fie mai eficientă și mai plăcută.
3. Multe aplicații și platforme sunt bazate pe jocuri interactive care ajută la dezvoltarea unor abilități fundamentale, cum ar fi gândirea critică și rezolvarea de probleme, în mod ludic și plăcut pentru copii.

Dezavantajele digitalizării în grădiniță sunt următoarele:

1. Prea mult timp petrecut în fața ecranelor. Specialiștii recomandă un echilibru, activitățile în are liber rămânând esențiale pentru dezvoltarea copiilor.
2. Expunerea timpurie la tehnologie poate afecta dezvoltarea socială, emoțională și cognitivă a copiilor, dacă nu este gestionat corect timpul petrecut în prezența tehnologiei.
3. Lipsa abilităților pedagogice în utilizarea tehnologiei. Nu toate cadrele didactice sunt pregătite pentru a integra tehnologia în mod eficient în activitățile de învățare, iar implementarea poate necesita mai multe resurse și formare.

Expunerea la tehnologie nu trebuie nici să dăuneze, nici să interfereze cu educația socială a preșcolarilor. Folosită în mod corect în educația timpurie, tehnologia digitală poate sprijini mediile de învățare colaborativă, îmbunătățind abilitățile de interacțiune socială. Majoritatea resurselor digitale pot de a fi utilizate în colaborare cu alte persoane, iar acest lucru oferă posibilitatea de a împărtăși idei sau de a găsi soluții în comun. Un exemplu, în acest sens este activitatea de realizare a omului din turtă dulce unde copiii împărțiți pe echipe au trebuit să aranjeze imaginile astfel încât să obțină rețeta desertului <https://wordwall.net/ro/resource/8090393>.

De asemenea, setarea unui timp limită pentru realizarea unui demers de învățare poate mobiliza întregul colectivul de copii pentru rezolvarea cu succes a sarcinii. În acest fel crește coeziunea grupului, dar are loc și o dinamizare a activității.

Copiii mici adoră jocurile și activitățile antrenante (mai ales dacă sunt prezentate cu ajutorul unui retroproiector) și sunt atrași de culorile vii și caracteristicile de animație. Acest lucru le îmbunătățește gândirea și le dezvoltă spiritul de observație. Videoclipurile animate îi fac pe cei mici să se implice mai ușor, învățarea devenind un proces distractiv și plăcut și care se realizează facil și inconștient. Pe lângă modul și ritmul de învățare și personalitatea fiecărui copil este diferită; dar niciunul nu refuză invitația de a lua parte la un moment de mișcare sau un joc educativ on-line și astfel se încurajează participarea tuturor copiilor.

Gestionarea educației timpurii în era digitală prezintă variații semnificative, iar impactul asupra copiilor este influențat atât de abordările pedagogice specifice adoptate de fiecare cadru didactic, cât și de politicile instituționale și de resursele educaționale disponibile.

Un aspect inovator al activităților educative desfășurate la grupă îl reprezintă integrarea tehnologiei ca instrument valoros, complementar experiențelor reale, emoționale și senzoriale, fundamentale pentru dezvoltarea copilului. Pentru a le oferi copiilor un start pozitiv într-o lume digitală în continuă transformare, esențială este cooperarea bazată pe încredere între părinți, cadrele didactice și comunitate. Această colaborare susținută permite crearea unui mediu educațional sigur, stimulat și adaptat nevoilor copilului de vârstă timpurie

Gestionarea educației timpurii în era digitală prezintă variații semnificative, iar impactul asupra copiilor este influențat atât de abordările pedagogice specifice adoptate de fiecare cadru didactic, cât și de politicile instituționale și de resursele educaționale disponibile.

Integrarea elementelor digitizate în activitățile desfășurate cu preșcolarii reprezintă o necesitate a educației moderne, realizată însă cu responsabilitate și echilibru. Tehnologia, utilizată adecvat, poate deveni un instrument valoros în sprijinul dezvoltării cognitive, emoționale și sociale a copiilor

Pedagogia modernă pune în prim plan copilul, cu trebuințele și nevoile lui de dezvoltare. Copiii vor să se descurce singuri și vor în același timp ca persoanele în care au încredere să-i orienteze și să-i ocrotească. Educatoarea dovedește competență dar și dragoste pentru copii, atunci când le oferă posibilitatea de a avea inițiativă.

Bibliografie:

Cerghit, Ioan, 2002, „Sisteme de instruire alternative și complementare. Structuri, stiluri si strategii” , Editura Aramis, București;

Cucoș, Constantin, 2006, „Informatizarea în educație. Aspecte ale virtualizării formării” , Editura Polirom, Iași;

Curs online DIGITAL CRAFTS

4. S.M. Cioflica, B. Iliescu, „Prietenul meu, calculatorul”, (Ghid de utilizare pentru preșcolari), Ed. Tehno-Art, Petroșani, 2003.

2. IMPACTUL CALCULATORULUI ASUPRA PREȘCOLARULUI ÎN ERA DIGITALĂ

Prof. Aanei Mirela Elena
G.P.P. „A.B.C.” (structură a G.P.P. „Gulliver”) Suceava

Lumea contemporană reprezintă o permanentă și inedită provocare pentru educație. Existența fiecărui individ în parte, ca și a întregii societăți în ansamblul ei, capătă deci un ritm din ce în ce mai alert, devine tot mai marcată de necesitatea cunoașterii rapide, complete și corecte a realității înconjurătoare, pentru ca luarea deciziilor să fie făcută ferm, oportun și competent. Aceasta duce inevitabil, la creșterea volumului de informații ce trebuie analizate, la necesitatea utilizării a video-proiectorului sau a tablei inteligente, atât în viața de zi cu zicât și în procesul instructiv-educativ.

Prin destinația și funcțiile pe care le poate realiza, noua tehnologie constituie un mijloc distinct de învățământ. Apariția calculatorului în lumea educației a impus o nouă viziune pedagogică, cea exprimată cu ajutorul sintagmei „informatizarea învățământului”.

Această sintagmă include două laturi fundamentale:

-Introducerea învățământului de informatică în grădinițe este vorba de pregătirea și instruirea preșcolarilor în vederea utilizării noii tehnologii. Într-o societate informatizată calculatorul va fi utilizat pe o scară tot mai largă . Profesiiile viitorului vor face apel tot mai frecvent la această creație a științei. tehnicii de manipulare și utilizare a calculatorului devenind o practică curentă.

-A doua latură, care ne interesează aici, se referă la utilizarea calculatorului, ca mijloc de învățământ, în procesul didactic, în actul de predare-învățare. În acest sens calculatorul capătă o destinație pedagogică, introducerea lui afectează, deopotrivă, activitatea de predare a educatorilor și activitatea de învățare a preșcolarilor. Problematika pedagogică legată de această latură este cuprinsă în formele de felul acesta: instrucția asistată de calculator (“computer assisted instruction”) sau învățarea asistată de calculator (“computer assisted learning”). Cele două aspecte, instrucția și învățarea sunt de fapt correlative, prima îl vizitează cu precădere pe educator, cea de a doua pe preșcolar.

În ultimii ani s-a elaborat un număr mare de softuri didactice, destinate să mijlocească relația predare-învățare, grupare în funcție de rolul lor didactic (de documentare, demonstrare, de simulare, de cercetare, de evaluare, de exersare, de fixare, jocuri logice etc.)

Trăim într-o eră digitală în continuă evoluție, iar integrarea tehnologiei în educație a devenit nu doar o opțiune, ci o necesitate.

Referitor la integrarea calculatorului în procesul didactic trebuie să menționăm că, de fapt, este vorba de modul în care informațiile și sarcinile de lucru cuprinse în soft se articulează cu celelalte secvențe ale instruirii și răspund unor obiective urmărite de educator.

Folosindu-și curiozitatea și dorința de explorare, preșcolarii accesează foarte ușor diverse spații online, uneori foarte potrivite pentru ei și care pot avea un efect benefic pentru dezvoltarea abilităților. Alături însă, poate neintenționat, ajung să întâlnească pagini sau persoane care îi fac să se simtă speriați, triști, rușinați sau vinovați. Desigur, aceste situații neplăcute întâlnite online sunt doar reprezentări ale societății noastre și devine evident, poate mai mult decât oricând, că internetul este o manifestare complexă a modului în care suntem interconectați. Internetul este co-creația noastră, a tuturor utilizatorilor, însă fiecare dintre noi avem puțin control asupra a ceea ce aduce altă persoană în această vastă rețea publică.

Acest tip de experiențe timpurii, care nu sunt neapărat ceea ce părinții sau dascălii ar alege pentru copii, fac totuși parte din viață. Suntem conștienți că nu este deloc ușor pentru un adult să realizeze că nu poate proteja în permanență copiii, că nu îi poate feri de ceea ce este neplăcut și greu pentru ei și,

desigur, că nu poate să trăiască emoțiile grele în locul lor. Această conștientizare cauzează o stare de neputință care poate determina uneori exagerarea pericolele existente.

În contextul actual educațional, al unei tehnologii avansate, cuvintele-cheie care caracterizează relevanța și eficiența utilizării resurselor educaționale digitale, sunt echilibru și discernământul. Fără echilibru și discernământ în utilizare, tehnologia creează dependență și s-a dovedit că aceasta este mai puternică și foarte greu de controlat. Astfel că se poate discuta despre aspecte pozitive versus aspecte negative ale tehnologiei și, implicit, ale resurselor digitale. În spatele acestora este educatorul care accesibilizează limbajul tehnologiei vorbind pe înțelesul preșcolarilor, ghidându-i spre performanță.

Valențele pedagogice ale calculatorului sunt date, pe deoparte, de calitatea acestor softuri, iar pe de altă parte, de iscusința integrării lui în procesul insinuării, în derularea segvențială a lecției. Desprindem de aici că, asemănător celorlalte mijloace de învățământ, calculatorul rămâne și el un auxiliar și mediator în cadrul relației predare-învățare. Superioritatea lui constă însă în virtuțile pe care le are în prelucrarea și prezentarea informației, în posibilitățile sale de stimulare a activității de învățare a copiilor.

Referitor la integrarea noii tehnologii în procesul didactic trebuie să menționăm că, de fapt, este vorba de modul în care informațiile și sarcinile de lucru cuprinse în soft se articulează cu celelalte secvențe ale instruirii și răspund unor obiective urmărite de educator.

Utilizarea tablei interactive în grădiniță transformă procesul educațional într-o experiență ludică și antrenantă, crescând implicarea copiilor prin interacțiune directă, vizualizare dinamică și aplicații educaționale. Aceasta permite manipularea graficelor, rezolvarea de exerciții, vizionarea de materiale multimedia și dezvoltarea competențelor digitale de la o vârstă fragedă, susținând învățarea transdisciplinară.

Beneficiile și utilizarea tablei interactive în grădiniță:

Învățare prin joc și interacțiune: Tabla permite copiilor să interacționeze direct cu materialele, atingând suprafața pentru a glisa, desena sau grupa obiecte, ceea ce face procesul mai practic și atractiv.

Dezvoltarea abilităților: Instrumentele digitale ajută la vizualizarea conceptelor (matematică, cunoașterea mediului, litere) și stimulează creativitatea prin aplicații specifice.

Creșterea implicării: Spre deosebire de metodele statice, tabla interactivă menține interesul preșcolarilor, oferind lecții dinamice și motivante.

Multifuncționalitate: Se pot folosi stilouri speciale sau atingerea directă, iar suprafața este, de regulă, rezistentă la șocuri.

Conectivitate: Tablele pot fi conectate cu dispozitive mobile (tablete, telefoane) pentru a partaja informații și a diversifica activitățile.

Această tehnologie modernizează activitățile didactice, facilitând o înțelegere mai bună a secvențelor de lecție prin suporturi vizuale bogate, cum ar fi imagini, video-uri și jocuri.

Utilizarea tablei interactive prezintă numeroase beneficii, este important de subliniat că expunerea excesivă la activitățile digitale în rândul copiilor de vârstă preșcolară poate genera efecte negative, în special asupra capacității de concentrare, a calității somnului și chiar a dezvoltării limbajului.

AVANTAJE:

Dezvoltă viteza de reacție, anticipația, gândirea rapidă și flexibilitatea.

Ajută la lărgirea orizontului de cunoaștere, la dobândirea mai rapidă a unor informații din multe domenii, la un click distanță.

Facilitează înțelegerea explicațiilor complexe din lumea înconjurătoare cu ajutorul experiențelor interactive de prezentare.

Învăță competențe pentru viitor: cum să dezvolte aplicații, cum să construiească roboți, diferite jocuri ce dezvoltă gândirea creativă și strategică.

DEZAVANTAJE:

Atenția, concentrarea și răbdarea au de suferit. Se așteaptă recompense instantanee, ca la o apăsare de buton. Pot deveni superficiali sau agresivi.

Folosită în exces, tehnologia digitală dă dependență.

Copiii pot avea probleme de socializare și relaționare în viața reală, pot deveni izolați și pot avea probleme de comunicare.

Numeroase studii evidențiază faptul că utilizarea prelungită a tehnologiei în rândul copiilor de vârstă timpurie au condus la diminuarea interacțiunilor sociale directe, afectând în mod negativ atât procesul de învățare colaborativ, cât și dezvoltarea competențelor de autoreglare emoțională.

Totodată, selectarea atentă a resurselor educaționale și implicarea activă a părintelui în discuții cu copilul, pe parcursul activităților digitale, contribuie la o înțelegere mai profundă și la o utilizare responsabilă a tehnologiei.

În consecință, tehnologia ar trebui să aibă un rol complementar în dezvoltarea copilului, fără a substitui jocul fizic, activitățile creative sau interacțiunile sociale directe, care rămân fundamentale pentru dezvoltarea armonioasă în primii ani de viață.

Concluzii :

Gestionarea educației timpurii în era digitală prezintă variații semnificative, iar impactul asupra copiilor este influențat atât de abordările pedagogice specifice adoptate de fiecare cadru didactic, cât și de politicile instituționale și de resursele educaționale disponibile.

Un aspect inovator al activităților educative desfășurate la grupă îl reprezintă integrarea tehnologiei ca instrument valoros, complementar experiențelor reale, emoționale și senzoriale, fundamentale pentru dezvoltarea copilului. Pentru a le oferi copiilor un start pozitiv într-o lume digitală în continuă transformare, esențială este cooperarea bazată pe încredere între părinți, cadrele didactice și comunitate. Această colaborare susținută permite crearea unui mediu educațional sigur, stimulat și adaptat nevoilor copilului de vârstă timpurie

Bibliografie:

- Munteanu, M.L. (2025). Educația timpurie în perioada pandemiei COVID-19: schimbări și provocări generate de învățământul online. Presa Universitară Clujeană.
- Catalano Horațiu și Albușescu Ion „Educația Timpurie Digitală” - Editura Didactica Publishing House, București 2025

3. UTILIZAREA MIJLOACELOR DIGITALE PENTRU FORMAREA, INFORMAREA PREȘCOLARILOR ȘI PENTRU OBTINEREA FEEDBACK-ULUI

Prof. Achihăie Sanda
Liceul Teologic „Mitropolitul Dosoftei” Suceava

În contextul societății contemporane, caracterizată printr-o dezvoltare rapidă a tehnologiei informației și comunicațiilor, educația timpurie nu poate rămâne în afara acestui proces de modernizare. Integrarea tehnologiei în activitățile didactice din grădiniță reprezintă o necesitate, dar și o oportunitate de a eficientiza procesul de predare-învățare.

Comunicarea didactică, ca element central al actului educațional, este profund influențată de utilizarea mijloacelor digitale. Acestea facilitează transmiterea informațiilor, stimulează interesul copiilor și contribuie la obținerea unui feedback rapid și relevant.

Comunicarea didactică în învățământul preșcolar

Comunicarea didactică reprezintă procesul de transmitere și recepționare a informațiilor între educatoare și copii, în vederea realizării obiectivelor educaționale. La vârsta preșcolară, comunicării ar trebuie să îndeplinească caracteristicile :

- clară și accesibilă;
- atractivă și interactivă;
- adaptată nivelului de dezvoltare al copiilor.

Tehnologia vine în sprijinul acestui proces, oferind multiple modalități de diversificare a comunicării, utilizarea mijloacelor digitale contribuind la:

- creșterea motivației pentru învățare;
- diversificarea strategiilor didactice;
- accesul rapid la informații;
- individualizarea învățării.

La nivel preșcolar, tehnologia trebuie integrată în mod echilibrat în activitățile didactice, fără a înlocui experiențele directe de învățare, precum jocul liber, interacțiunea socială și explorarea concretă a mediului. Utilizarea mijloacelor digitale are rolul de a sprijini și îmbogăți demersul educațional, oferind resurse vizuale și interactive care captează interesul copiilor și facilitează înțelegerea. În același timp, este esențial ca educatoarea să mențină un echilibru între activitățile digitale și cele tradiționale, pentru a asigura o dezvoltare armonioasă a copilului.

Tehnologia facilitează formarea competențelor de bază, contribuind la informarea copiilor prin acces la imagini, sunete și situații din viața reală:

- dezvoltarea limbajului;
- formarea gândirii logice;
- dezvoltarea atenției și memoriei.

Feedback-ul este esențial pentru evaluarea progresului copiilor și ajustarea activităților didactice, iar mijloacele digitale sunt cele care permit:

- verificarea rapidă a răspunsurilor;
- implicarea copiilor în autoevaluare;
- adaptarea activității în funcție de rezultate;
- comunicarea eficientă cu părinții.

Mijloace digitale utilizate în grădiniță

Mijloace digitale multimedia utilizate în grădiniță sunt diverse și complementare, contribuind la modernizarea procesului educațional. Ele sprijină atât învățarea, cât și comunicarea didactică, cu condiția utilizării lor echilibrate și adaptate vârstei preșcolare.

Acestea includ resurse audio-vizuale care ajută la transmiterea informațiilor într-un mod atractiv și accesibil.

- videoclipuri educaționale;
- imagini și animații;
- prezentări PowerPoint sau interactive.

Aplicații și jocuri educaționale interactive: instrumente digitale care permit învățarea prin joc și oferă feedback imediat.

- Kahoot!
- Wordwall
- Liveworksheets
- Livresq

Platforme educaționale de comunicare și organizare: facilitează colaborarea între educatoare, copii și părinți, transmiterea materialelor, realizarea portofoliului digital al copilului.

- Google Classroom – distribuirea materialelor și comunicare;
- Microsoft Teams – activități online și întâlniri virtuale;

- Seesaw – portofoliu digital al copilului, feedback și comunicare cu familia;
- ClassDojo – monitorizarea comportamentului și comunicarea cu părinții;
- Padlet – spațiu colaborativ pentru materiale și activități

Tabla interactivă și dispozitive digitale: instrumente hardware utilizate direct în activitatea didactică pentru jocuri interactive, vizionarea de materiale educaționale și implicarea directă a copiilor în activitate.

- tabla interactivă;
- tablete educaționale;
- laptop / calculator;
- proiector multimedia.

Instrumente digitale de evaluare și feedback

Acestea permit verificarea rapidă a progresului copiilor și oferirea de feedback imediat.

- Kahoot! - quiz-uri interactive;
- Wordwall - exerciții autocorective;
- Google Forms (adaptat);
- Seesaw - feedback individualizat.

Kahoot! este o platformă interactivă de tip quiz, care transformă evaluarea într-un joc atractiv. În educația preșcolară, poate fi utilizată pentru recapitularea cunoștințelor prin întrebări simple, bazate pe imagini și culori. Copiii răspund alegând varianta corectă, iar feedback-ul este imediat, ceea ce stimulează motivația și participarea activă.

Activitate cu preșcolarii: „Recunoaște animalele” (grupa mijlocie)

Educatorea proiectează pe ecran imagini cu animale, iar copiii aleg varianta corectă (de ex.: „Care este animal domestic?”). Răspunsurile sunt date verbal sau prin indicarea culorii corespunzătoare. Copiii sunt foarte implicați, reacționează rapid și își consolidează cunoștințele prin joc și competiție prietenoasă.

Wordwall permite crearea de jocuri didactice interactive precum potriviri, sortări, roata aleatorie sau quiz-uri vizuale. Este foarte util în activitățile cu preșcolarii datorită caracterului intuitiv și atractiv. Educatorea poate adapta conținutul la nivelul grupei și poate obține feedback instant asupra răspunsurilor copiilor.

Activitate cu preșcolarii: „Sortăm fructele și legumele” (grupa mică/mijlocie)

Se utilizează un joc de tip „drag and drop” în care copiii vin pe rând și așază imaginile în categoria corectă. Avantajele utilizării : dezvoltarea gândirii logice și a capacității de clasificare, cu feedback imediat oferit de aplicație.

Livresq este o platformă digitală pentru crearea de lecții interactive, resurse educaționale și cursuri digitale. În educația timpurie, poate fi utilizată de educatoare pentru a realiza materiale atractive, adaptate nivelului de vârstă, care includ imagini, animații, jocuri și exerciții interactive.

Un avantaj important al platformei este posibilitatea de a structura conținutul într-un mod vizual și accesibil, facilitând învățarea prin explorare și descoperire. De asemenea, materialele create pot fi distribuite părinților, contribuind la consolidarea achizițiilor copiilor și în mediul familial.

Activitate cu preșcolarii: „Călătorie în lumea culorilor” (grupa mică)

Educatorea creează o lecție interactivă cu imagini, sunete și mini-jocuri (alegerea culorii corecte, asocierea obiect-culoare). Avantajele utilizării : copiii învață prin explorare, iar conținutul vizual și auditiv le menține atenția și interesul.

Liveworksheets transformă fișele tradiționale în exerciții interactive cu autocorectare. În învățământul preșcolar, poate fi utilizată pentru consolidarea cunoștințelor prin activități simple (asocieri, completări, recunoaștere de imagini). Feedback-ul imediat ajută copiii să înțeleagă corectitudinea răspunsurilor.

Activitate cu preșcolarii : „Unește mama cu puiul” (grupa mică)

Copiii realizează asocieri între animale și puii lor pe o fișă interactivă. Răspunsurile sunt verificate automat. Avantajele utilizării : consolidarea cunoștințelor și autocorectare imediată, fără intervenția constantă a educatoarei.

Seesaw este o platformă educațională care funcționează ca portofoliu digital al copilului. Educatoarea poate încărca fotografii, înregistrări audio sau video ale activităților, oferind feedback individualizat. Este foarte utilă și pentru comunicarea cu părinții, aceștia putând urmări progresul copilului în timp real.

Activitate cu preșcolari : „Portofoliul meu de primăvară” (grupa mare) Educatoarea încarcă fotografii ale lucrărilor copiilor (desene, colaje), iar copiii își descriu creațiile prin înregistrări audio. Avantajele utilizării : dezvoltarea limbajului, creșterea încrederii în sine și implicarea părinților în procesul educațional.

ClassDojo este o aplicație utilizată pentru gestionarea comportamentului și comunicarea cu familia. În grădiniță, aceasta ajută la încurajarea comportamentelor pozitive prin acordarea de puncte și feedback vizual. De asemenea, facilitează colaborarea educatoare-părinte, contribuind la continuitatea educației.

Activitate cu preșcolari: „Steluțe pentru comportamente frumoase” (toate grupele) Copiii primesc puncte pentru comportamente pozitive (cooperare, respectarea regulilor, implicare). Avantajele utilizării : motivarea copiilor, îmbunătățirea comportamentului și comunicare eficientă cu părinții.

Google Forms (adaptat) poate fi adaptat pentru activități simple de evaluare, folosind imagini și opțiuni vizuale. Deși este mai frecvent utilizat în învățământul primar și gimnazial, în educația timpurie poate fi folosit cu sprijinul educatoarei pentru colectarea răspunsurilor sau pentru feedback din partea părinților. Este util mai ales pentru evaluări rapide și organizarea informațiilor.

Activitate cu preșcolari: „Alege imaginea corectă” (grupa mare) Educatoarea creează un formular simplu cu imagini (ex.: „Unde este mărul?”). Activitatea se realizează cu sprijinul adultului.

Avantajele utilizării : evaluare rapidă și colectarea răspunsurilor, utilă mai ales pentru feedback și implicarea părinților.

Aceste instrumente digitale contribuie la modernizarea procesului educațional, facilitând comunicarea didactică, implicarea activă a copiilor și obținerea unui feedback rapid și eficient, cu condiția utilizării lor echilibrate și adaptate particularităților de vârstă.

Utilizarea acestor instrumente digitale în activitatea cu preșcolari contribuie la creșterea motivației pentru învățare, la diversificarea metodelor didactice și la obținerea unui feedback rapid și relevant, cu condiția adaptării la particularitățile de vârstă și utilizării echilibrate.

Avantaje și limite ale utilizării tehnologiei în educația timpurie

Avantaje:

- Crește atractivitatea activităților :Utilizarea mijloacelor digitale (imagini, animații, sunete) face ca activitățile să fie mai interesante și captivante pentru copii. De exemplu, o lecție despre animale însoțită de materiale video sau jocuri interactive captează mai ușor atenția decât o prezentare exclusiv verbală. Astfel, copiii sunt mai motivați să participe și să învețe.
- Stimulează participarea: Instrumentele digitale implică activ copiii în procesul de învățare, oferindu-le posibilitatea de a răspunde, de a alege sau de a interacționa direct cu conținutul. De exemplu, într-un joc interactiv, copiii vin pe rând la tablă pentru a selecta răspunsul corect, ceea ce îi face să se simtă implicați și valorizați.
- Facilitează înțelegerea: Conținuturile abstracte devin mai ușor de înțeles prin suport vizual și auditiv. De exemplu, explicarea anotimpurilor prin imagini și sunete specifice ajută copiii să asocieze mai ușor informațiile și să le rețină pe termen lung. Tehnologia susține astfel învățarea intuitivă și experiențială.

Limite:

- Utilizarea excesivă poate reduce interacțiunea directă: Dacă tehnologia este folosită în mod exagerat, există riscul diminuării interacțiunii directe dintre copii și dintre copii și educatoare. De exemplu, înlocuirea jocurilor de grup cu activități exclusiv digitale poate afecta dezvoltarea abilităților sociale și emoționale.
- Dependența de resurse tehnice: Activitățile bazate pe tehnologie depind de funcționarea echipamentelor (internet, dispozitive, energie electrică). În situațiile în care apar probleme tehnice, activitatea poate fi întreruptă sau compromisă. De aceea, este important ca educatoarea să aibă întotdeauna alternative clasice.
- Necesitatea formării cadrelor didactice: Utilizarea eficientă a tehnologiei presupune competențe digitale din partea educatoarelor. Lipsa formării sau a experienței poate duce la folosirea limitată sau neadecvată a acestor instrumente. De exemplu, o aplicație interactivă poate fi utilizată superficial dacă nu este integrată corect în demersul didactic.

Rolul cadrului didactic în utilizarea mijloacelor digitale pentru formarea, informarea preșcolarilor și obținerea feedback-ului

În educația timpurie, cadrul didactic are un rol esențial în integrarea eficientă a tehnologiei în procesul instructiv-educativ. Utilizarea mijloacelor digitale nu este un scop în sine, ci un instrument care trebuie valorificat în mod conștient, adaptat particularităților de vârstă ale copiilor.

Rol de proiectare și organizare a activităților

Educatoarea selectează și planifică utilizarea instrumentelor digitale în funcție de obiectivele urmărite. Ea alege aplicațiile potrivite (de exemplu, jocuri interactive, materiale video sau fișe digitale) și le integrează în mod echilibrat în activitățile zilnice (Exemplu: alegerea unui joc interactiv pentru consolidarea culorilor, după o activitate practică de sortare a obiectelor).

Rol de facilitator al învățării

Cadrul didactic ghidează copiii în utilizarea mijloacelor digitale, explică sarcinile și sprijină participarea activă. El creează contexte de învățare atractive și stimulează curiozitatea copiilor (Exemplu: în timpul unei activități pe tabla interactivă, educatoarea încurajează copiii să aleagă răspunsuri și să argumenteze deciziile).

Rol de mediator al comunicării didactice

Tehnologia facilitează comunicarea, însă educatoarea este cea care asigură claritatea mesajului și adaptarea acestuia la nivelul copiilor. Ea combină limbajul verbal cu suportul vizual și auditiv oferit de tehnologie (Exemplu: explicarea unui concept prin imagini și sunete, însoțită de întrebări adresate copiilor).

Rol de evaluator și furnizor de feedback

Cadrul didactic utilizează instrumentele digitale pentru a observa progresul copiilor și pentru a oferi feedback imediat. Evaluarea devine astfel mai atractivă și mai eficientă (Exemplu: utilizarea unui joc interactiv care oferă răspunsuri corecte/greșite, completată de aprecieri verbale din partea educatoarei).

Rol de partener în relația cu familia

Prin intermediul platformelor digitale, educatoarea comunică cu părinții, oferă informații despre progresul copiilor și transmite sugestii de activități pentru acasă. (Exemplu: trimiterea de fotografii sau activități realizate în timpul zilei, însoțite de comentarii și recomandări).

Rol de model și formator de competențe digitale

Educatoarea devine un model în utilizarea responsabilă și echilibrată a tehnologiei. Ea contribuie la formarea unor deprinderi digitale de bază, adaptate vârstei. (Exemplu: utilizarea ghidată a unei aplicații simple, respectând reguli de bază (așteptarea rândului, folosirea corectă a dispozitivului)).

Tehnologia reprezintă un instrument valoros în sprijinul comunicării didactice, contribuind la eficientizarea procesului educațional. Utilizată corect, tehnologia aduce beneficii importante în educația timpurie, putând transforma activitățile din grădiniță într-un proces modern, interactiv și adaptat nevoilor

copiilor, însă eficiența acestora depinde de modul echilibrat și conștient în care este utilizată de către cadrul didactic.

Rolul cadrului didactic în utilizarea mijloacelor digitale este complex și multidimensional, implicând competențe pedagogice, digitale și relaționale. Eficiența utilizării tehnologiei depinde în mod direct de modul în care educatoarea proiectează, organizează și valorifică aceste resurse în beneficiul dezvoltării copilului.

Bibliografie:

- Cerghit, Ioan, (2006), Metode de învățământ, București: EDP;
- Cucos, Constantin (2014), Pedagogie, Iași: Polirom;
- Ionescu, Miron (2010), Didactica modernă, Cluj-Napoca;
- Joița, Elena, (2006), Instruirea constructivistă, București;
- Ministerul Educației – Curriculum pentru educație timpurie(2019): <https://www.edu.ro>
- UNICEF – resurse privind educația timpurie și utilizarea tehnologiei: <https://www.unicef.org>
- European Commission – educație digitală și competențe digitale: <https://education.ec.europa.eu>
- OECD – studii despre educație și utilizarea tehnologiei: <https://www.oecd.org>
- Common Sense Media – ghiduri pentru utilizarea tehnologiei la copii: <https://www.commonsensemedia.org>

4. INTEGRAREA TEHNOLOGIEI ÎN ACTIVITĂȚILE DIDACTICE DIN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR

Prof. Acsinte Iulia
G.P.P. „Așchiuță” Suceava

Integrarea tehnologiei în educație reprezintă o direcție esențială de modernizare a procesului instructiv-educativ. În învățământul preșcolar, utilizarea mijloacelor digitale contribuie la creșterea eficienței comunicării didactice și la stimularea interesului copiilor pentru activitățile desfășurate. Într-o societate digitalizată, adaptarea strategiilor educaționale devine o necesitate pentru cadrele didactice.

Comunicarea didactică presupune transmiterea și receptarea informațiilor între cadrul didactic și preșcolari. Utilizarea tehnologiei oferă noi modalități de interacțiune, facilitând înțelegerea conținuturilor și implicarea activă a copiilor. Mijloacele digitale transformă activitățile tradiționale în experiențe interactive, stimulând curiozitatea și dorința de învățare.

Mijloacele digitale, precum prezentările multimedia, materialele audio-video și aplicațiile interactive, contribuie la dezvoltarea atenției și a memoriei. Copiii sunt atrași de elementele vizuale și sonore, ceea ce face ca procesul de învățare să fie mai eficient și mai atractiv. În același timp, acestea sprijină învățarea prin descoperire și experimentare.

În activitățile didactice, tehnologia poate fi utilizată în toate etapele lecției: pentru captarea atenției, transmiterea noilor cunoștințe și consolidarea acestora. De exemplu, în cadrul unei activități despre anotimpuri, pot fi utilizate imagini sugestive și scurte materiale video, care ajută copiii să identifice caracteristicile fiecărui anotimp. De asemenea, jocurile digitale pot fi folosite pentru verificarea și consolidarea cunoștințelor într-un mod plăcut.

Un avantaj important al utilizării tehnologiei îl reprezintă posibilitatea obținerii rapide a feedback-ului. Prin activități interactive, cadrul didactic poate observa imediat răspunsurile copiilor și poate adapta demersul educațional în funcție de nivelul de înțelegere al acestora. Feedback-ul devine astfel un instrument eficient de reglare a procesului de învățare.

Tehnologia contribuie și la îmbunătățirea comunicării cu părinții. Prin intermediul mijloacelor digitale, aceștia pot fi informați în timp real despre activitățile desfășurate și despre progresul copiilor. Această colaborare sprijină dezvoltarea armonioasă a copilului și consolidează parteneriatul educațional.

Cu toate avantajele sale, utilizarea tehnologiei trebuie realizată într-un mod echilibrat. Activitățile tradiționale, jocul liber și interacțiunea directă rămân esențiale în dezvoltarea preșcolarilor. Mijloacele digitale trebuie să completeze, nu să înlocuiască experiențele directe de învățare.

În concluzie, integrarea tehnologiei în activitățile didactice din învățământul preșcolar contribuie la modernizarea procesului educațional și la creșterea calității acestuia. Utilizată corect, tehnologia sprijină formarea și informarea copiilor, stimulează participarea activă și oferă cadre didactice instrumente eficiente pentru evaluare și feedback.

BIBLIOGRAFIE

Cucoș, Constantin, 2014, Pedagogie, Editura Polirom, Iași

Cerghit, Ioan, 2006, Metode de învățământ, Editura Polirom, Iași

Neacșu, Ioan, 2010, Instruire și învățare, Editura Didactică și Pedagogică, București

Â

5. PROIECT DIDACTIC PENTRU ACTIVITATE INTEGRATĂ „POVESTE DE IARNĂ”

Prof. Amarfei Alina Maria
G. P. N. „Obcini” Suceava

Nivelul de vârstă/grupa: Nivelul I, grupa mare

Tema anuală de studiu: „Când, cum și de ce se întâmplă ?”

Tema proiectului tematic/săptămânii: „Magia iernii”/ „Jocurile iernii”

Tema activității integrate: „Poveste de iarnă ”

Elemente componente ale activității integrate:

ADE: D.L.C. : Tema: „ Fulgulețul curios”

Mijloc de realizare: povestirea educatoarei cu suport digital (poveste ilustrată, imagini și sunete specifice iernii)

D.Ș.: Tema: „Sa cunoaștem anotimpul iarna”

Mijloc de realizare: convorbire cu suport intuitiv digital (prezentare multimedia realizată în Livresq)

D.O.S.: Tema: „Tabloul iernii cu Fulgulețul”

Mijloc de realizare: lipire

Scopul activității: Stimularea inteligenței verbale și a exprimării orale, prin receptarea unei povești digitale, dialoguri tematice și reproducerea unui cântecel despre anotimpul iarna, dezvoltarea atenției și memoriei prin utilizarea resurselor educaționale digitale interactive și formarea deprinderilor tehnico-aplicative, prin realizarea proiectului comun

Obiective operaționale:

- O1.** să asculte cu atenție povestea digitală „*Fulguleț și prima lui iarnă*”, urmărind imaginile și materialele multimedia prezentate;
- O2.** să identifice personajul principal și elemente specifice anotimpului iarna, pe baza imaginilor observate denumindu-le;
- O3.** să formuleze propoziții simple, corecte din punct de vedere gramatical, utilizând vocabular specific iernii (fulg, zăpadă, frig, ninsoare);
- O4.** să reproducă un cântecel scurt despre anotimpul iarna, respectând ritmul și intonația;
- O5.** să participe activ la jocul interactiv Wordwall, asociind corect imaginile cu noțiuni despre iarnă;
- O6.** să așeze elemente într-un spațiu dat, respectând indicații spațiale simple (sus, jos, pe, lângă);
- O7.** să asambleze prin lipire materialele primite, realizând „*Tabloul iernii cu Fulguleț*”;

Strategii didactice:

a. Metode și procedee: conversația, povestirea educatoarei cu suport digital (povestea „*Fulguleț și prima lui iarnă*”), explicația, demonstrația, exercițiul, jocul (interactiv -Wordwall), munca independentă.

b. Resurse materiale: mascotă / personaj animat **Fulguleț**, imagini și materiale multimedia realizate în **Livresq**, siluete decupate (Fulguleț, fulgi de nea, om de zăpadă, copii), foi albastre, lipici, materiale din hârtie reprezentând elemente specifice iernii, calculator, videoproiector, tablă interactivă, boxe, clopoțel.

Resurse educaționale digitale:

- Lecție interactivă realizată în **Livresq**
- Personaj animat **Fulguleț** (imagine creată cu MagicSchool AI)
- Poveste digitală (creată cu ChatGPT)
- Prezentare multimedia (imagini, videoclipuri, sunete de iarnă) în Livresq
- Joc interactiv **Wordwall**
- Chestionar final cu imagini (Livresq)

c. Forme de organizare:

frontal, individual.

Durata: 1 h și 10 minute

Bibliografie:

- ✓ <https://library.livresq.com/details/6952c030507a550009c86449>
- ✓ ***MEN, *Curriculum pentru educație timpurie*, 2019, anexa la ordinul ministrului Educației Naționale nr. 4.694/2.08.2019
 - ✓ Daniela Răileanu, Dorina Vieriu, Iuliana Alecsa, 2010, *Proiectarea Pas cu pas* (Îndrumător pentru cadrele didactice din învățământul preșcolar), Editura Diamant, Pitești.
 - ✓ Laurenția Culea, Angela Sesovici, Filofteia Grama, Mioara Pletea, Daniela Ionescu, Nicoleta Anghel, 2008, *Activitatea integrată din grădiniță* (ghid pentru cadrele didactice din învățământul preuniversitar), Editura Didactica Publishing House, București;

SCENARIUL ACTIVITĂȚII

Copiii, așezați confortabil pe pernute, sunt invitați să descopere surpriza zilei. Pe ecran apare un **fulg de nea animat**, pe nume **Fulguleț**, care prinde viață și le vorbește copiilor. Fulguleț le spune că este foarte curios și că vrea să afle mai multe despre **anotimpul iarna**.

Fulguleț le povestește copiilor că trăia sus, printre nori pufoși, dar într-o zi vântul l-a purtat spre Pământ, unde a descoperit zăpada, copiii care se joacă și multe lucruri necunoscute. Povestea începe cu formula magică:

„Și când fulgul a pătruns în lumea virtuală, aventura iernii avea să înceapă!”

(A.D.E. – DLC: „Fulguleț și prima lui iarnă”)

Copiii ascultă cu atenție povestea digitală despre **Fulguleț**, urmărind imaginile și sunetele specifice iernii, iar educatoarea îi ghidează să identifice personajul principal, locul acțiunii și momentele importante.

Descoperirea anotimpului iarna – A.D.E- D.Ș.: Tema: „Sa cunoaștem anotimpul iarna-activitate digitală (Livresq) <https://library.livresq.com/details/6952c030507a550009c86449>

Curios din fire, Fulguleț îi roagă pe copii să-l ajute să înțeleagă ce este iarna. Educatoarea pornește **prezentarea interactivă din Livresq**, iar copiii descoperă, cu ajutorul imaginilor și videoclipurilor:

cum este vremea iarna

ce sunt fulgii de nea

cum ne îmbrăcăm în acest anotimp

ce jocuri se pot face în zăpadă

Copiii răspund verbal la întrebări, recunosc elemente specifice iernii și își exprimă propriile experiențe. Pentru consolidare, copiii reproduc **un cântecel scurt despre iarnă**, acompaniați de materialul audio, dezvoltând atenția, memoria și exprimarea verbală.

Joc interactiv – Wordwall

Fulguleț este foarte fericit și le propune copiilor să-l ajute să rezolve **o ghicitoare și un joc interactiv Wordwall** pe tema iernii. Copiii aleg răspunsurile corecte, asociază imagini cu noțiuni și participă activ la joc. <https://wordwall.net/ro/resource/104219598>

Activitate practică – „Tabloul iernii cu Fulguleț” (A.D.E. – DOS)

Pentru că vrea să-și amintească mereu de prima lui iarnă pe Pământ, Fulguleț îi roagă pe copii să realizeze **un tablou al poveștii**. Copiii se îndreaptă spre **centrul Artă**, unde descoperă materialele puse la dispoziție.

Ghidați de educatoare, copiii lipesc pe planșa suport elemente din poveste (Fulguleț, fulgi de nea, copii, om de zăpadă), respectând indicații spațiale: *sus, jos, pe, lângă* (A.D.E. – DȘ).

În timpul lucrului, copiii discută despre acțiunile din poveste, fixează momentele principale și formulează propoziții cu cuvinte noi, într-o atmosferă calmă și plăcută.

La clinchetul clopoțelului, activitatea se apropie de final. Copiii fac ordine la măsuțe, iar lucrările realizate sunt adunate și „trimise” simbolic altor grupe, pentru ca **Fulguleț** să le poată povesti și altor copii despre iarnă.

La final, Fulguleț verifică ce au învățat copiii prin **chestionarul final cu imagini din Livresq**, iar copiii răspund corect, demonstrând că au recunoscut principalele caracteristici ale anotimpului iarna. Activitatea se încheie într-o atmosferă de bucurie, copiii fiind încântați de întâlnirea cu **Fulguleț cel curios** și de îmbinarea **poveștii, jocului și resurselor digitale**.
<https://library.livresq.com/details/6952c030507a550009c86449>.

Nr. crt.	Etapale activității	Conținutul științific	Strategii didactice		Evaluare/ metode și indicatori
			Metode și procedee	Mijloace de învățământ	
1.	Captarea și orientarea atenției	Orientarea și concentrarea atenției asupra elementului surpriză – Fulguleț cel curios – sunt operații care au ca scop trezirea interesului tuturor copiilor pentru participarea activă la activitățile propuse în cadrul programului zilei.	Conversația Observația	Fulguleț Calculator Videoproiector	
2.	Anunțarea temei și a obiectivelor	Tema și obiectivele vor fi comunicate prin formulări accesibile, menite să stârnească curiozitatea și dorința copiilor de a descoperi informații despre anotimpul iarna și aventurile lui Fulguleț.	Conversația Expunerea		

		Contextul creat, desfășurat în mediu virtual , prin utilizarea poveștii digitale, a imaginilor și a materialelor multimedia interactive, va facilita accesibilizarea obiectivelor și va oferi copiilor situații atractive care să le stimuleze dorința de a realiza activități noi și creative.			
3.	Prezentarea conținutului și dirijarea învățării	Expunerea poveștii digitale „Fulguleț și prima lui iarnă” va solicita copiilor capacitatea de înțelegere a mesajului transmis, precum și familiarizarea și însușirea unor cuvinte și expresii noi, specifice aventurii și activităților iernii. Această etapă va stimula atenția, curiozitatea și implicarea activă a copiilor în descoperirea poveștii. Integrarea conținuturilor se va realiza printr-un transfer de cunoștințe, priceperi și deprinderi, în vederea rezolvării tuturor sarcinilor, urmărindu-se: exersarea deprinderilor practice-aplicative de lipire, prin realizarea „Tabloului iernii cu Fulguleț”; exersarea capacității de înțelegere și utilizare corectă a semnificațiilor structurilor verbale orale, prin formularea de propoziții simple și participarea la dialogurile tematice; participarea activă la jocul interactiv Wordwall, unde copiii vor asocia imagini cu noțiuni, vor răspunde la ghicitori tematice și își vor verifica cunoștințele, dezvoltând atenția, memoria vizuală și implicarea în activitate. Activitatea se va desfășura în mediu virtual, cu utilizarea lecției interactive realizate în Livresq, care include: personaj animat Fulguleț (imagine creată cu MagicSchool AI); poveste digitală creată cu ChatGPT; prezentare multimedia cu imagini, videoclipuri și sunete specifice iernii; joc interactiv Wordwall, pentru consolidarea cunoștințelor și dezvoltarea implicării active. Tehnicile de lucru utilizate vor fi reamintite de către educatoare, iar explicațiile vor veni în sprijinul copiilor pentru clarificarea sarcinilor. Se va urmări modul în care	Conversația Explicația Povestirea educatoarei Conversația Explicația Demonstrația Exercițiul Munca independentă	Calculator Videoproiector Tablă inteligentă Foi suport Lipici Material mărunț cu personaje și elemente din poveste Calculator Videoproiector Tablă inteligentă	Probă orală Întelegerea mesajului transmis Probă practică Realizarea tabloului poveștii Probă orală Formularea de propoziții corecte gramatical Stabilirea evenimentelor importante din povestire Probă practică Rezolvarea jocului interactiv Worwall

		aceștia realizează individual lucrările, utilizând corect materialele și instrumentele puse la dispoziție, atât fizic (hârtie, lipici, elemente decupate), cât și digital (imagini, sunete, prezentări interactive din Livresq). Această abordare permite îmbinarea armonioasă a activităților digitale și practice , stimulând creativitatea, exprimarea verbală și implicarea activă a fiecărui copil, oferind un context motivant și captivant pentru învățare.			
4.	Obținerea performanței	Rezolvarea corectă a tuturor sarcinilor de lucru, atât în grup, cât și individual, se va realiza prin activități interactive și creative. Copiii vor realiza un ansamblu creativ sugestiv pentru povestea expusă , urmărindu-se: exersarea deprinderilor practice-aplicative de lipire , prin realizarea „Tabloului iernii cu Fulguleț”; formularea de propoziții corecte din punct de vedere gramatical , folosind cuvinte și expresii noi întâlnite în poveste; fixarea principalelor evenimente din povestea lui Fulguleț; stimularea comunicării și cooperării eficiente în interiorul grupului; participarea la chestionarul final digital din Livresq , pentru verificarea și consolidarea cunoștințelor acumulate despre poveste și iarnă. Se va urmări modul în care copiii realizează individual și în grup activitățile, utilizând corect materialele fizice (hârtie, lipici, elemente decupate) și resursele digitale (imaginile și prezentările interactive din Livresq), dezvoltând creativitatea, atenția și implicarea activă în procesul de învățare.	exercitiul Conversația Munca independentă	Lucările realizate de copii Tabla interactivă	Probă practică Realizarea tuturor sarcinilor propuse
5.	Evaluarea	Evaluarea activității se realizează prin observarea și conversația cu copiii la finalul lecției, analizând modul în care aceștia au participat și s-au implicat în povestea lui Fulguleț, în jocul Wordwall și în realizarea tabloului. Se urmărește starea de spirit, nivelul de atenție, creativitatea și capacitatea de colaborare în grup.	Conversația		Analizarea produselor activității Autoevaluare/ coevaluare

6. PROIECT DIDACTIC PENTRU ACTIVITATEA PE DOMENIU EXPERIENȚIAL

Prof . Andronic Casandruța
G.P.P. ” Gulliver”- Suceava

Nivelul de vârstă/ Grupă: Nivel II/ Grupa mare ” Îngerașii”

Tema anuală de studiu: ” Ce și cum vreau să fiu?”

Tema proiectului tematic: ” Din tainele meseriilor”

Tema săptămânii: ” Vitrina cu meserii”

Categoria de activități de învățare: Domeniu experiențiale;

Tipul activității: transmitere de noi cunoștințe

Activitate pe domeniu experiențial:

- * **D.Ș.:** ” Pâinea noastră-i o comoară!””- observare (cunoașterea mediului)

Scopul activității: Identificarea și explorarea caracteristicilor pâinii (formă, culoare, textură, miros, gust) , precum și asimilarea procesului prin care pâinea este obținută , utilizând resurse educaționale deschise pentru a sprijini învățarea prin imagini și experiențe interactive

Obiective operaționale:

- Să descrie pâinea prin intermediul analizatorului vizual, realizând comparații dintre tipurile de pâine prezentate, coajă și miez, ;
- Să aplice utilitatea pâinii, argumentând expresii cunoscute;
- Să asocieze alimentul observat cu senzații, percepții, acțiuni, experiențe anterioare;
- Să identifice diferite tipuri de pâine (chiflă, franzelă, colac, baghetă. Covrigi);
- Să descrie câteva dintre caracteristicile senzoriale ale pâinii (moale/tare, pufoasă/crocantă, albă/închisă la culoare)
- Să utilizeze o resursă digitală AI/AR pentru a observa procesul transformării grâului în pâine.

Strategii didactice:

- a) **Metode și procedee:** conversația, explicația, observația, expunerea, exercițiul, metoda interactivă cubul,
- b) **Material didactic:** coș de nuiete, prosop tradițional, pâine, pâine feliată, colaci, covrigi, baghetă, planșe cu succesiunea evenimentelor anterioare obținerii pâinii, tablă interactivă, telefon, boxă, resurse educaționale create în Livresq
- c) **Forme de organizare:** frontal, individual,

Bibliografie:

- MEN, 2019, Curriculum pentru educația timpurie
- Tătaru, L., Chiș, O., Glava, A., 2014, ” Piramida cunoașterii- repere în aplicarea curriculumului preșcolar”, Ed. Diamant, Pitești
- Piti-Clic, (soft educațional), ” În lumea năzdrăvană a boabelor de grâu”
- Breben, S., Gongea, E., Ruiu, G., Fulga, M., (2007), ” Metode interactive de grup- Grid metodic, Editura Arves
- <https://author.livresq.com/workshop/6929db6aaad2c30009cc193f>
- <https://author.livresq.com/workshop/6929deea70dcd90009df33f3>
- <https://author.livresq.com/workshop/6929e35a70dcd90009df3959>
- <https://author.livresq.com/workshop/6929f3b5aad2c30009cc2e1a>
- <https://www.youtube.com/watch?v=3q9jhrCmIUU>

Scenariul didactic

Preșcolarii, nerăbdători să descopere următoarele surprize și activități ale zile, intră în sala de grupă intonând cântecul ” Tot ce e pe lume”(T) , apoi se așează pe scăunelele dispuse în formă de semicerc. Odată așezați pe scăunele, educatoarea citește copiilor poezia ” Ce miros au meseriile?” , iar la finalul recitării acesteia , le solicită copiilor să spună ce miros se simte într-o brutărie? Motivată de răspunsul copiilor, ” miros de pâine” educatoarea aduce în fața copiilor un coș de nuiete cu pâine, colaci, covrigi, baghete, bulci, prilej cu care se va realiza și captarea atenției copiilor.

Dezvăluirea coșului cu pâine și colaci, constituie pretextul potrivit pentru anunțarea temei și a obiectivelor propuse, prilej cu care educatoarea îi anunță pe copii că astăzi vor observa pâinea și vor participa la diverse jocuri și ateliere de creație.

Așadar, educatoarea le explică faptul că, pâinea provine de la o brutărie mare din orașul Suceava, o brutărie cu renume în orașul nostru, pâinea Mopan, dar că, înainte de a ajunge în brutărie, pâinea parcurge un lung drum, astfel ea le explică copiilor, pe baza suportului concret format din imagini, că înainte ca pâinea să ajungă în brutărie și pe masa noastră este nevoie de multă muncă din partea agricultorilor. Mai întâi trebuie arat pământul, apoi toamna se însămânțează pământul cu boabe de grâu. Pe timpul primăverii boabele de grâu răsar din pământul roditor, crescând înalte udate de stropii de ploaie până în mijlocul verii când se formează spicul de grâu, și încet, încet soarele coace boabele de grâu pentru a le pregăti de treierat. Mașinării mari și zgomotoase, numite combine de treierat intră în lanul de grâu pentru a-l treiera și pentru a separa boabele de grâu de paie galbene, urmând ca apoi grâul să fie transportat la moara de măcinat făina. Făina astfel obținută este ambalată în pungi sau saci mai mari și transferată în brutărie sau pe rafturile magazinelor. În brutărie făina se amestecă cu drojdie, puțină sare, apă caldă până se obține aluatul de pâine, urmând apoi să fie porționat în tăvi și copt în cuptor. Abia atunci pâinea este gata pentru a fi trimisă către magazine și în acest mod ea ajunge pe masa noastră. În acest sens, educatoarea apelează la imagini sugestive, pentru a le forma o imagine de ansamblu cu privire la procesul prin care trece pâinea până ajunge ca noi să o consumăm.

Pentru observarea directă a pâinii, educatoarea le împarte în mod aleatoriu copiilor, pâinea, colacii, covrigii, din coșul de pâine. Copiii observă succesiv, cu ajutorul analizatorilor olfactiv, gustativ, vizual și prin pipăit pâinea , denumind forma, culoarea, mirosul și gustul acesteia (sinteză parțială) . Observarea în manieră interactivă a pâinii se realizează prin intermediul metodei cubul, astfel încât cu fiecare întoarcere a cubului, preșcolarii descriu, analizează, compară, argumentează, asociază și aplică cunoștințele referitoare la pâine și modul de întrebuințare al acesteia (**DS**).

Demersul didactic este precedat de resurse digitale create pentru această lecție, cu scopul de a ajuta copii să-și însușească mai bine întreb procesul de fabricație și drumul pâinii de la bobul de grâu, la pâinea de pe masă. Copiii vor viziona imagini cu drumul bobului de grâu, se vor distra și mișca pe melodii sugestive. Tot prin intermediul platformei Livresq, copiii își vor însuși cunoștințele și vor completa chestionare și rebusuri cu tema pâinea.

Finalul activității este marcat de acordarea recompenselor pentru munca depusă, pentru comportament și respectarea tuturor cerințelor : covrigi pregătiți cu multă iscusință de brutarii de la brutăria Mopan.

7. ÎNVĂȚARE PRIN POVESTE DIGITALĂ: „PEȘTIȘORUL CURCUBEU ȘI LUMEA SUBACVATICĂ” – ACTIVITATE INTERACTIVĂ PENTRU PREȘCOLARI

Prof. Apetrei Tatiana-Livia
Grădinița cu Program Prolungit „Așchiuță” Suceava

Nivelul / grupa: I – grupa mijlocie (4–5 ani)

Tema anuală de studiu: Cum este / a fost și va fi aici pe pământ?

Tema proiectului / săptămânii: Apa – esența vieții

Categoria de activitate: Activitate pe domenii experiențiale

Tema activității: „Peștișorul Curcubeu și lumea subacvatică”

Tipul activității: mixtă

Mijlocul de realizare: povestire digitală interactivă

Resursa digital: Livresq <https://library.livresq.com/details/67fa355d3e526200094d23a2>

Durata: 40 minute

Integrarea tehnologiei digitale în educația timpurie contribuie la crearea unor experiențe de învățare atractive și interactive, adaptate stilului de învățare al copiilor din generația actuală. Utilizarea platformelor educaționale digitale precum **Livresq**, facilitează realizarea unor activități variate: povestiri interactive, jocuri didactice, observații și experimente simple.

În contextul proiectului tematic „Apa – esența vieții”, activitatea propusă valorifică povestea „Peștișorul Curcubeu”, transformând-o într-o lecție digitală interactivă care dezvoltă competențe socio-emoționale precum empatia, prietenia și generozitatea. Prin intermediul resurselor digitale, copiii sunt implicați activ în desfășurarea poveștii, participă la jocuri interactive și reflectează asupra mesajului moral.

Scopul: Formarea comportamentelor pro sociale la copiii de vârstă preșcolară prin valorificarea unei povești digitale interactive, stimulând empatia, prietenia și generozitatea, precum și dezvoltarea limbajului, imaginației și capacității de cooperare prin utilizarea resurselor digitale adaptate nivelului de înțelegere al grupei mijlocii.

Obiective operaționale

să identifice personajele și momentele principale ale poveștii;

să exprime verbal emoțiile personajelor;

să participe la jocul digital de asociere a gesturilor de generozitate;

să realizeze experimentul („solzul prieteniei”);

să manifeste comportamente de cooperare și respect față de colegi.

Resurse digitale

lecție interactivă realizată în **Livresq** (poveste animată)

ilustrații realizate în **Canva for Education**

joc digital realizat în **Genially**

Resurse materiale

tablete / laptop / videoproiector

planșe cu personaje

fișe de desen

creioane colorate

Metode și procedee: conversația, povestirea, explicația, jocul didactic, observația, experimental;

Forme de organizare

frontal

individual

pe grupuri mici

Captarea atenției

Pe ecran este proiectată o animație subacvatică realizată în **Livresq**.

Educatoarea adresează întrebări stimulativ:

„Unde credeți că ne aflăm?”

„Ce viețuitoare trăiesc în apă?”

Copiii observă imaginile și formulează răspunsuri.

Astăzi vom descoperi povestea Peștișorului Curcubeu și vom afla ce înseamnă prietenia și generozitatea.

Anunțarea scopului și a obiectivelor:

Educatoarea explică pe înțelesul copiilor:

„Vom asculta o poveste la table interactivă, vom participa la un joc interactiv și vom crea propriul nostru *solz al prieteniei*.”

Prezentarea optimă a conținutului și dirijarea învățării:

a) Povestire digitală

Se prezintă povestea „**Peștișorul Curcubeu**” prin intermediul platformei **Livresq**, care include: imagini animate

personaje interactive Robotul Bee Blout

elemente audio

După fiecare scenă, educatoarea adresează întrebări:

„Cum se simte peștișorul?”

„De ce nu voiau ceilalți pești să se joace cu el?”

„Ce credeți că ar trebui să facă?”

Copiii răspund verbal, exprimând emoții și opinii.

b) Interacțiune digitală

Copiii participă la un joc digital realizat în Genially.

Activitatea constă în asocierea gesturilor de generozitate cu personajele poveștii.

Exemple:

„A împărțit solzii cu prietenii”

„A ajutat un peștișor trist”

„A invitat prietenii la joacă”

Platforma oferă **feedback instant**, iar copiii sunt încurajați să colaboreze.

c) Activitate creativă – „Solzul prieteniei”

Fiecare copil primește o un vas în care va realiza un experiment, va colora apa cu ajutorul unei pipete și colorantun solz magic al prieteniei.

Recipientele vor fi așezate pe conturul unui pește pot fi fotografiate și integrate ulterior într-o galerie digitală realizată în Canva.

Evaluarea:

Se realizează o scurtă recapitulare:

„Cum putem fi mai buni unii cu alții?”

Care este mesajul poveștii?

De ce este important să împărțim cu ceilalți?

Copiii exprimă ideile principale.

„*Prietenia devine mai frumoasă atunci când împărțim cu ceilalți.*”

Copiii sunt felicitați pentru participare.

Utilizarea platformelor digitale în această activitate prezintă multiple beneficii:

- creșterea motivației și implicării copiilor prin elemente interactive;
- adaptarea activităților la ritmul de învățare al fiecărui copil;
- dezvoltarea competențelor digitale într-un mod echilibrat;
- diversificarea metodelor de predare.

Resursele digitale permit crearea unor experiențe vizuale și interactive care facilitează înțelegerea - mesajelor educative.

În educația timpurie, utilizarea tehnologiei trebuie realizată cu moderație și echilibru.

Principalele limite sunt:

- imposibilitatea tehnologiei de a interpreta complet reacțiile emoționale ale copiilor;
- necesitatea validării conținutului digital de către educator;
- alternării activităților digitale cu activități practice și senzoriale.

Astfel, educatorul rămâne principalul facilitator al procesului educativ.

Lecția digitală este exportată și publicată pe platforma **Livresq**, unde poate fi accesată și reutilizată de alte cadre didactice.

Profesorii pot:

- personaje;
- întrebările;
- schimba imaginile și culorile.

Această flexibilitate permite adaptarea lecției la diferite grupe de vârstă.

Integrarea resurselor digitale în educația timpurie contribuie la dezvoltarea unor activități atractive și eficiente, adaptate nevoilor copiilor.

Lecția digitală „Peștișorul Curcubeu și lumea subacvatică” reprezintă un exemplu de bună practică în utilizarea tehnologiei educaționale, îmbinând:

povestirea interactivă

jocul digital

activitatea creativă

Această abordare sprijină dezvoltarea competențelor socio-emoționale, a limbajului și a creativității, menținând în același timp rolul central al educatorului în procesul educativ.

Bibliografie

Ministerul Educației și cercetării (2019), *Curriculum pentru educația timpurie (0–6 ani)*, București.

Crețu, C. (2009), *Psihopedagogia educației timpurii*, Editura Polirom, Iași.

Istrate, O. (2015), *Integrarea TIC în procesul de învățământ*, Editura Polirom.

<https://library.livresq.com> (platformă educațională accesată pentru realizarea resursei digitale)

8. UTILIZAREA JOCULUI DIGITAL *WORDWALL* ÎN VALORIFICAREA UNEI POVEȘTI AUDIATE DE PREȘCOLARI

Profesor pentru educație timpurie Atudorei Olivia
G.P.P. „GULLIVER”- U.S. G.P.P. „ABC”, Suceava

În contextul actual al digitalizării educației, utilizarea mijloacelor interactive devine esențială în facilitarea comunicării didactice, inclusiv în învățământul preșcolar. Un exemplu concret de integrare a tehnologiei este utilizarea platformei Wordwall pentru consolidarea și evaluarea înțelegerii unui text narativ.

Integrarea platformei Wordwall în activitățile didactice demonstrează că tehnologia poate deveni un real sprijin în procesul de predare–învățare–evaluare, chiar și la vârste mici. Folosită echilibrat, aceasta contribuie la crearea unui mediu educațional atractiv, interactiv și eficient.

Pentru exemplificarea celor prezentate, în rândurile ce urmează se va prezenta aplicarea joculețului interactiv *WordWall* în cadrul unei activități integrate, evidențiind modul în care acesta a fost utilizat pentru consolidarea cunoștințelor și obținerea feedback-ului din partea preșcolarilor.

În cadrul unei activități de educare a limbajului, preșcolarii au ascultat povestea „*Cearta de la fermă*”. Pentru evaluarea formativă, a fost integrat un joc interactiv realizat cu platforma *Wordwall* ([Link](#)), în care preșcolarii răspund la întrebări din povestea ascultată. Jocul oferă feedback imediat, sub formă de mesaje vizuale și audio, contribuind la consolidarea cunoștințelor într-o manieră ludică.

La baza jocului va sta o roată a întrebărilor care are ca scop înțelegerea rolului fiecărui animal din poveste. Prin respectarea indicațiilor educatoarei și cu ajutorul unui preșcolar va fi învățată această roată care atunci când se oprește va indica câte o întrebare. Pentru a răspunde la fiecare întrebare, se va alege varianta corectă prin atingerea imaginii corespunzătoare răspunsului corect. Educatoarea va utiliza următoarele întrebări pentru a evalua nivelul de înțelegere a firului logic al evenimentelor poveștii, personajelor, acțiunile și trăirile acestora de către preșcolari:

1. Unde se petrece toată povestea? (La ferma animalelor- o fermă)
2. Care este animalul care era apreciat pentru că dădea lapte? (Vaca)
3. Cu cine s-a certat vaca? (Cu porcul Bălăceanu)
4. Care personaj era apreciat pentru lâna moale și nu a intervenit în cearta lor? (Oaia)
5. Cine l-a adus înapoi acasă pe Bălăceanu pentru că era cel mai rapid? (Calul)
6. Cine avea grijă de toate animalele de la fermă? (Fermierul Gheorghică)
7. Ce au înțeles animăluțele din întâmplarea de la fermă? (Că trebuie să se RESPECTE între ele).

Modul de implicare al preșcolarilor va fi apreciat de către educatoare prin oferirea de aprecieri verbale.

Utilizarea jocului interactiv *Wordwall* a permis:

- verificarea rapidă a răspunsurilor;
- identificarea nivelului de înțelegere al copiilor;
- adaptarea imediată a intervenției didactice;
- implicarea tuturor copiilor, inclusiv a celor mai timizi.

Feedback-ul a fost unul instant, vizual și ușor de înțeles pentru preșcolari.

Printre avantajele oferite de acest joc, se pot enumera următoarele: crește interesul și motivația pentru învățare, facilitează învățarea prin joc (metodă specifică vârstei), oferă feedback imediat și clar, permite adaptarea conținutului la nivelul grupei, dezvoltă competențe digitale de bază, stimulează atenția și memoria.

Câteva din dezavantajele utilizării jocului interactiv sunt următoarele: necesitatea echipamentelor digitale (tabletă, laptop, videoproiector), posibile dificultăți tehnice (internet, funcționare aplicație), risc de supra-stimulare sau distragere a atenției, necesită timp de pregătire din partea cadrului didactic, nu înlocuiește interacțiunea directă educator–copil.

În concluzie, integrarea platformei Wordwall în activitățile didactice demonstrează că tehnologia poate deveni un real sprijin în procesul de predare–învățare–evaluare, chiar și la vârste mici. Folosită echilibrat, aceasta contribuie la crearea unui mediu educațional atractiv, interactiv și eficient.

Bibliografie:

- Breben, S., Gongea, E. et all. (2002). *Metode interactive de grup - ghid metodic*, Editura Arves, Craiova;
- Glava, A., Tătaru, L., Chiș, O. (2014), *Piramida cunoașterii*, Editura Diamant, Pitești;
- Colceriu, L. (2010), *Metodica activităților instructive- educative în grădinițe*, Editura Didactică și Pedagogică, București;

9. TEHNOLOGIA ÎN SPRIJINUL COMUNICĂRII DIDACTICE. UTILIZAREA MIJLOACELOR DIGITALE ÎN EDUCAȚIA PREȘCOLARĂ: TABLA INTERACTIVĂ ȘI APLICAȚIA CANVA

Prof. Bejenariu Lenuța
GPP „Așchiuță” Suceava

Așa cum subliniază John Dewey, „Educația nu este pregătire pentru viață; educația este viața însăși”, ceea ce evidențiază necesitatea adaptării procesului educațional la realitățile contemporane, inclusiv prin integrarea tehnologiei în activitatea didactică.

În contextul transformărilor generate de digitalizare, sistemul educațional este supus unui proces continuu de adaptare la noile cerințe ale societății cunoașterii. Educația timpurie nu face excepție, tehnologia devenind un instrument esențial în sprijinul comunicării didactice. Integrarea mijloacelor digitale facilitează transmiterea informațiilor, susține formarea competențelor de bază și permite obținerea unui feedback rapid și relevant din partea preșcolarilor.

Rolul tehnologiei în comunicarea didactică la nivel preșcolar

Comunicarea didactică reprezintă un proces complex de transmitere și recepționare a mesajelor educaționale, adaptat particularităților de vârstă ale copiilor. În învățământul preșcolar, aceasta trebuie să fie predominant intuitivă, vizuală și interactivă. Utilizarea tehnologiei contribuie la optimizarea acestui proces prin diversificarea canalelor de comunicare și prin stimularea participării active a copiilor.

Mijloacele digitale (resurse multimedia, aplicații educaționale, platforme interactive) permit prezentarea conținuturilor într-o manieră accesibilă și atractivă. Astfel, copiii învață prin explorare, descoperire și joc, ceea ce favorizează dezvoltarea cognitivă, limbajul și capacitatea de relaționare. De asemenea, tehnologia facilitează procesul de evaluare și autoreglare a activității didactice, oferind educatorului posibilitatea de a adapta demersul educațional în funcție de răspunsurile și reacțiile copiilor.

Utilizarea tablei interactive în activitatea cu preșcolari

Tabla interactivă reprezintă un instrument didactic modern, care integrează funcționalitățile calculatorului și ale unui ecran tactil, permițând o interacțiune directă cu conținutul educațional. În context preșcolar, utilizarea acesteia răspunde nevoii de învățare prin acțiune și experimentare.

Prin intermediul tablei interactive, educatorul poate:

- proiecta materiale vizuale dinamice (imagini, animații, videoclipuri);
- organiza activități interactive (jocuri didactice, exerciții de asociere, clasificare);
- implica activ copiii în procesul de învățare, prin manipularea directă a elementelor de pe ecran.

Această modalitate de predare contribuie la menținerea atenției, la creșterea motivației pentru învățare și la facilitarea înțelegerii noțiunilor abstracte prin suport vizual concret. În plus, feedback-ul este imediat, copiii putând observa consecințele acțiunilor lor în timp real.

Utilizarea aplicației Canva în educația preșcolară

Aplicația Canva reprezintă un instrument digital accesibil și versatil, utilizat pentru crearea de materiale didactice vizuale. În activitatea cu preșcolarii, aceasta oferă posibilitatea elaborării unor resurse atractive și adaptate nivelului de dezvoltare al copiilor.

Educatorii pot utiliza Canva pentru:

- realizarea de fișe de lucru personalizate;
- crearea de planșe ilustrative și materiale suport pentru povestiri;
- elaborarea de prezentări interactive;
- conceperea de materiale informative pentru comunicarea cu părinții.

Avantajele utilizării acestei aplicații constau în diversitatea șabloanelor, ușurința în utilizare și posibilitatea de a crea rapid materiale estetice și funcționale. Prin intermediul acestor resurse, comunicarea didactică devine mai clară, mai atractivă și mai eficientă.

Concluzii

Integrarea tehnologiei în comunicarea didactică din învățământul preșcolar reprezintă o direcție esențială pentru creșterea calității actului educațional. Utilizarea tablei interactive și a aplicației Canva contribuie la dezvoltarea unui mediu educațional interactiv, centrat pe copil.

Aceste instrumente sprijină formarea competențelor cognitive și socio-emoționale, facilitează transmiterea și înțelegerea informațiilor și permit obținerea unui feedback rapid. Cu toate acestea, utilizarea tehnologiei trebuie realizată în mod echilibrat, în corelație cu metodele tradiționale, pentru a asigura o dezvoltare armonioasă a preșcolarilor.

Exemplu de bună practică: Utilizarea tablei interactive și a aplicației Canva în activitatea „Animalele domestice”

Grupa mijlocie (4–5 ani)

Domeniul experiențial: Științe / Cunoașterea mediului

Tema: „Animalele domestice”

Desfășurarea activității

1. Captarea atenției

Educatoarea prezintă, cu ajutorul tablei interactive, un scurt material video cu animale domestice. Imaginile dinamice și sunetele specifice stimulează interesul copiilor și creează un context familiar.

2. Reactualizarea cunoștințelor

Pe tabla interactivă sunt afișate imagini cu animale. Copiii sunt invitați să le recunoască și să le denumească, venind pe rând să atingă imaginea corectă.

3. Predarea noilor conținuturi

Se utilizează o prezentare realizată în Canva, care conține imagini sugestive și elemente vizuale atractive. Educatoarea explică rolul fiecărui animal și produsele obținute (lapte, ouă, lână), adaptând limbajul la nivelul de înțelegere al copiilor.

4. Activitate practică interactivă

Copiii participă la un joc didactic pe tabla interactivă: „Asociază corect!”. Aceștia trebuie să potrivească animalul cu adăpostul sau produsul corespunzător. Feedback-ul este imediat, prin semnale vizuale și sonore.

5. Fixarea și evaluarea

Se utilizează fișe de lucru realizate în Canva, adaptate nivelului grupei. Copiii colorează și trasează linii pentru a realiza asocierile corecte.

Evaluarea se realizează atât prin observarea directă, cât și prin activitatea interactivă.

6. Feedback și încheiere

La final, copiii exprimă ce le-a plăcut cel mai mult. Educatoarea oferă aprecieri și încurajări. Un rezumat vizual este afișat pe tabla interactivă.

Rezultate și impact

- creșterea interesului și a implicării copiilor;
- învățare facilitată prin suport vizual și interactiv;
- dezvoltarea abilităților de recunoaștere și asociere;
- obținerea unui feedback rapid și relevant.

Concluzie

Această activitate demonstrează eficiența integrării tehnologiei în educația preșcolară. Utilizarea tablei interactive și a aplicației Canva contribuie la crearea unui demers didactic modern, interactiv și adaptat nevoilor copiilor.

Bibliografie

Cerghit, I. (2006), Metode de învățământ, Editura Polirom, Iași

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

Ionescu, M., & Radu, I. (coord.). (2001), Didactica modernă, Editura Dacia, Cluj-Napoca

Joița, E. (2003), Pedagogie și elemente de psihologie școlară. Editura Aramis, București

10.UTILIZAREA MIJLOACELOR DIGITALE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR

Profesor Educație Timpurie Bisceada Andreia
Școala Gimnazială Moara Nică

Evoluția tehnologică accelerată din ultimele decenii a remodelat fundamental modul în care interacționăm cu informația. În acest context, mediul preșcolar nu a rămas izolat, asistând la o proliferare a platformelor educaționale interactive și a aplicațiilor concepute special pentru a sprijini procesele cognitive la vârste fragede. În epoca actuală, resursele educaționale digitale (RED) au încetat să mai fie un element exotic în sala de grupă, devenind instrumente esențiale care răspund nevoilor unei generații de copii ce procesează realitatea prin intermediul mediilor vizuale și interactive.

Această tranziție digitală oferă educatorilor oportunități fără precedent. Utilizarea unor instrumente inovatoare nu reprezintă doar o modernizare a logisticii didactice, ci o schimbare de paradigmă: trecerea de la învățarea bazată pe memorare la cea bazată pe explorare și interacțiune. Cu toate acestea, adoptarea tehnologiei la nivelul grădiniței a generat și o serie de interogații legitime în rândul specialiștilor. Suspiciunile vizează în special echilibrul dintre beneficiile cognitive și riscurile de

izolare socială sau suprasolicitare, aspecte care necesită o analiză nuanțată a performanțelor preșcolarilor în acest nou ecosistem de învățare.

Integrarea tehnologiei în activitățile zilnice din grădiniță oferă avantaje semnificative care depășesc simpla „atractivitate” a ecranelor. Acestea acționează ca un catalizator pentru dezvoltarea lingvistică, socială și emoțională, oferind educatorului posibilitatea de a proiecta experiențe de învățare care ar fi fost imposibil de realizat prin mijloace tradiționale. Beneficiile acestora pot fi structurate pe mai multe dimensiuni fundamentale:

✓ Adaptabilitatea și personalizarea parcursului educațional

Spre deosebire de materialele tipărite, resursele digitale posedă o plasticitate remarcabilă, permițând modelarea conținutului în funcție de profilul psihologic al fiecărui preșcolar. Această personalizare facilitează o abordare diferențiată, unde educatorul poate ajusta complexitatea sarcinilor pentru a corespunde „zonei proximale dezvoltării” a fiecărui copil.

Ritmul propriu al fiecărui copil este de asemenea foarte important, dar tehnologia elimină presiunea timpului, permițând copiilor să revină asupra unei sarcini până la internalizarea conceptului, fără a se simți demotivați de ritmul grupului.

Unul dintre cele mai mari puncte forte ale materialelor digitale este flexibilitatea lor. Software-urile educaționale permit ajustarea nivelului de dificultate în timp real, oferind un traseu de învățare personalizat pentru fiecare copil. Într-o grupă eterogenă, digitalul permite educatorului să ofere sarcini diferite simultan: un copil poate exersa recunoașterea formelor de bază, în timp ce un altul, mai avansat, poate rezolva probleme de logică mai complexe. Această abordare multisenzorială, care îmbină conținutul auditiv cu cel vizual, asigură o incluziune reală pentru toate tipurile de stiluri de învățare.

Prin combinarea stimulilor vizuali (animații, culori), auditivi (instrucțiuni vocale, sunete din natură) și tactili (interacțiunea cu ecranul), se creează un mediu de învățare bogat care sprijină atât copiii cu stil de învățare auditiv, cât și pe cei vizuali sau kinestezici.

✓ Stimularea funcțiilor cognitive și a angajamentului activ

Atenția preșcolarului este, prin natura sa, instabilă. Resursele digitale intervin aici ca un instrument de ancorare a concentrării. Interactivitatea nativă a acestor resurse transformă preșcolarul dintr-un spectator pasiv într-un participant activ la propria formare.

Spre deosebire de fișele clasice unde rezultatul este evaluat ulterior de educator, platformele digitale oferă un răspuns instantaneu. Această validare imediată a succesului sau corectarea erorii în timp real consolidează rețelele neuronale implicate în procesarea informației.

Gamificarea activităților didactice transformă efortul cognitiv într-o provocare plăcută, menținând un nivel ridicat de dopamină asociat cu învățarea bazată pe curiozitate. Gamificarea în grădiniță nu înseamnă transformarea educației într-un joc video, ci utilizarea elementelor de design de joc pentru a face procesul de învățare mai atractiv, interactiv și motivant pentru cei mici. La această vârstă, jocul este activitatea fundamentală, iar gamificarea vine să structureze acest joc în scopuri pedagogice clare.

✓ Accesibilitatea și versatilitatea didactică

Din perspectiva managementului clasei, resursele digitale oferă o flexibilitate fără precedent. O singură tabletă sau tablă interactivă poate găzdui o întreagă bibliotecă de materiale auxiliare, de la experimente virtuale la jocuri de rol digitalizate.

- Extinderea orizontului de cunoaștere: Tehnologia permite „vizitarea” unor locuri inaccesibile fizic (spațiul cosmic, adâncurile oceanului sau micro-universul celulei), oferind preșcolarilor o viziune amplă asupra lumii.
- Eficiența resurselor: Posibilitatea de a utiliza aceleași platforme pentru niveluri de vârstă diferite (Nivel I și II), prin simpla schimbare a gradului de dificultate, optimizează resursele logistice ale unității de învățământ.
- ✓ Dezvoltarea competențelor interdisciplinare și a gândirii integrate

Resursele digitale sunt, prin design, vehicule ale interdisciplinarității. Ele permit fuziunea domeniilor experiențiale, ajutând copilul să înțeleagă unitatea cunoașterii. O activitate digitală despre ciclul apei poate integra noțiuni de matematică (măsurarea volumului), științe (stările de agregare) și educație ecologică. Această abordare ajută la formarea unei gândiri flexibile și capabile să facă conexiuni între domenii aparent disparate.

Prin utilizarea unor jocuri de strategie sau puzzle-uri complexe, copiii învață să aplice logica sistematică, să emită ipoteze și să testeze soluții, punând astfel bazele gândirii critice.

✓ Autonomie și competență timpurie

Interacțiunea cu mijloacele digitale dezvoltă sentimentul de auto-eficacitate. Atunci când un copil reușește să ghideze un personaj printr-un labirint digital sau să „programeze” un robot educațional, el dobândește încredere în capacitățile sale de a controla și de a influența mediul înconjurător. Această autonomie timpurie este esențială pentru formarea unei atitudini pozitive față de școală și față de învățarea pe tot parcursul vieții.

Abordarea modernă a curriculumului preșcolar pune accent pe învățarea integrată. Resursele digitale sunt, prin excelență, interdisciplinare. O activitate digitală despre „Ciclul de viață al unei plante” poate combina elemente de matematică (numărarea semințelor), științe (nevoile plantei) și artă (desenarea digitală a florii). Această perspectivă holistică îi ajută pe copii să înțeleagă că lumea nu este fragmentată, ci formată dintr-un set de cunoștințe interconectate. Mai mult, digitalul stimulează gândirea critică prin rezolvarea de probleme în medii simulate. Fie că este vorba de ghidarea unui personaj printr-un labirint sau de construirea unui oraș virtual, preșcolarii învață să gândească logic, să facă predicții și să își verifice ipotezele, dezvoltându-și astfel creativitatea și perseverența în fața provocărilor.

Creativitatea în mediul virtual nu înseamnă doar utilizarea unor șabloane predefinite, ci transformarea tehnologiei într-o „pensulă digitală”. Mediul virtual oferă preșcolarului libertatea de a experimenta fără frica de a greși sau de a consuma materiale.

Prin aplicații simple de animație, copiii pot crea propriile povești. Ei pot alege personaje, le pot înregistra vocile și pot decide cursul acțiunii. Acest proces stimulează imaginația, dar și structurarea logică a discursului.

Instrumente precum *Quiver* permit copilului să coloreze o fișă tradițională, care apoi prinde viață în format 3D prin intermediul unei tablete. Acest pod între analog și digital îi încurajează pe copii să fie atenți la detalii, deoarece „creația lor” va deveni un obiect virtual interactiv.

Creativitatea este strâns legată de capacitatea de a găsi soluții inedite la probleme date. În mediul virtual, acest lucru este facilitat de jocurile de strategie și de aplicațiile de „coding” timpuriu. Programarea unor roboți educaționali (Bee-Bot) pentru a parcurge un traseu interdisciplinar (de exemplu, să viziteze doar literele care formează un cuvânt) forțează copilul să gândească creativ: „Cum pot ajunge acolo în cei mai puțini pași?”. Mediul virtual oferă un spațiu sigur pentru testarea ipotezelor. Dacă un puzzle digital nu se potrivește sau o construcție virtuală se prăbușește, copilul este stimulat să reanalizeze situația și să găsească o cale nouă, dezvoltându-și astfel gândirea critică și reziliența.

În învățământul preșcolar, una dintre cele mai importante competențe vizate este capacitatea de relaționare și cooperare. Departate de a promova un comportament solitar, resursele digitale moderne sunt concepute pentru a stimula colaborarea creativă. Aceasta se definește prin procesul în care doi sau mai mulți copii interacționează, negociază și își unesc eforturile cognitive pentru a rezolva o sarcină sau pentru a crea un produs original prin intermediul tehnologiei. În acest proces, copiii negociază idei, se inspiră unii de la alții și învață să valorizeze perspective diferite pentru a ajunge la un rezultat comun.

Echipamentele precum tablele interactive sau mesele multitouch schimbă dinamica sălii de grupă. Spre deosebire de o fișă de lucru individuală, aceste suprafețe permit participarea simultană. Atunci când copiii folosesc o aplicație de tip „puzzle colectiv” sau un program de desen digital la scară mare, ei trebuie să decidă cine mută o piesă, ce culoare vor folosi pentru fundal și cum vor compune imaginea finală. Acest exercițiu de negociere este fundamentul inteligenței sociale. În fața unui ecran, copiii tind să observe strategiile colegilor. „Uite cum a făcut el!” devine un motor de învățare spontană,

unde copilul care stăpânește mai bine o funcție digitală îi ghidează pe ceilalți, dezvoltând spiritul de mentorat.

Robotica educațională (ex: Bee-Bot, Blue-Bot) este, prin natura sa, o activitate de echipă. Deși robotul este un obiect fizic, programarea sa și vizualizarea traseelor pe tablete implică un efort creativ comun. Educatorul poate propune o provocare: „Programați robotul să viziteze toate animalele de la fermă fără a călca în baltă”. Copiii trebuie să colaboreze pentru a construi codul (algoritmul). Unul poate fi responsabil de numărarea pașilor, altul de introducerea comenzilor, iar al treilea de verificarea direcției. Spațiul digital oferă feedback neutru. Dacă programul lor comun nu funcționează, copiii nu se învinovătesc reciproc, ci colaborează pentru a „depana” problema, căutând împreună o soluție nouă.

Creativitatea digitală atinge cote maxime în realizarea poveștilor multi-autor. Folosind aplicații de înregistrare și animație, preșcolarii pot crea un „film” al grupei. Un copil poate desena personajul pe tabletă, altul poate alege decorul sonor, iar un grup de copii poate înregistra dialogurile. Rezultatul final este un produs digital care aparține întregii comunități, consolidând sentimentul de apartenență și mândria colectivă.

Pentru ca spațiul digital să rămână unul colaborativ, educatorul trebuie să acționeze ca un facilitator de dialog. Acesta nu trebuie să ofere soluții, ci să adreseze întrebări care să forțeze cooperarea: „Cum puteți face ca ambii roboți să ajungă în același loc?” / „Ce elemente de la desenul lui Andrei se potrivesc cu ideea Mariei?”

Colaborarea creativă în mediul virtual îi învață pe preșcolari că tehnologia nu este doar o fereastră către informație, ci o oglindă a gândirii lor colective. Prin aceste activități, copiii învață valorile fundamentale ale democrației și ale muncii în echipă: ascultarea activă, respectul pentru ideea celuilalt și bucuria succesului comun.

Deși tehnologia oferă beneficii incontestabile, utilizarea necontrolată poate genera efecte secundare care pot compromite dezvoltarea sănătoasă a copilului.

- **Dependența și rezistența la efortul clasic:** Expunerea excesivă la ecrane poate crea o nevoie de stimulare constantă, făcând ca activitățile tradiționale (cum ar fi pictura manuală sau lectura) să pară plictisitoare sau dificile.
- **Dezvoltarea fizică și sănătatea oculară:** Sedentarismul indus de utilizarea dispozitivelor poate afecta motricitatea grosieră. De asemenea, oboseala vizuală și perturbarea ciclului de somn (cauzată de lumina albastră a ecranelor) sunt riscuri reale care necesită monitorizare strictă.
- **Eroziunea abilităților sociale:** Învățarea în preșcolaritate este un act social. Izolarea în fața unui dispozitiv digital limitează oportunitățile de a negocia, de a împărtăși și de a empatiza cu ceilalți colegi, procese vitale pentru inteligența emoțională.
- **Fragmentarea proceselor de gândire:** Mediile digitale caracterizate prin schimbări rapide de ritm pot afecta capacitatea de atenție susținută, obișnuind creierul cu recompense rapide și superficiale, în detrimentul reflecției profunde.
- **Suprasolicitarea cognitivă:** Cantitatea imensă de stimuli vizuali și sonori poate bloca procesarea corectă a informației de către un creier aflat încă în plină formare.

Pentru ca resursele digitale să rămână un aliat, educatorul trebuie să adopte rolul de mediator și arhitect al mediului de învățare. Nu orice aplicație colorată este educativă. Selecția trebuie să se bazeze pe calitatea conținutului, pe absența elementelor de distragere (reclame) și pe fundamentarea pe principii psihopedagogice solide.

Tehnologia nu înlocuiește activitățile senzoriale. Un program echilibrat presupune ca digitalul să fie integrat armonios alături de manipularea obiectelor concrete, jocul liber și interacțiunea umană. Stabilirea unor limite clare (de exemplu, 15-20 minute per sesiune) previne suprasolicitarea și asigură că tehnologia rămâne un instrument, nu o destinație. Sesiunile digitale trebuie să se desfășoare în spații sigure, liniștite, care să încurajeze concentrarea. Educatorul trebuie să fie prezent, să pună întrebări reflexive și să ghideze copilul, evitând utilizarea tehnologiei ca o metodă de „ocupare” a timpului celor mici.

Privind spre viitor, integrarea resurselor digitale în grădiniță trebuie să vizeze formarea unei culturi digitale sănătoase încă de la cele mai fragede vârste. Scopul final este transformarea preșcolarilor din consumatori pasivi de tehnologie în creatori capabili să utilizeze uneltele digitale pentru a rezolva probleme, pentru a comunica și pentru a-și exprima creativitatea.

O grădiniță digitalizată responsabil este aceea în care tableta, robotul și ecranul interactiv coexistă armonios cu povestea citită din carte, cu jocul în aer liber și cu pictura pe șevalet. Doar prin acest echilibru putem garanta o dezvoltare armonioasă a copilului, pregătindu-l pentru o lume tehnologizată, fără a-i compromite nevoile fundamentale de mișcare, socializare și explorare concretă.

Bibliografie:

- Adămuț Luminița, 2023, *Tehnologii informaționale și de comunicare în grădiniță*, Editura Performantica, Iași
- Ceobanu Ciprian, Cucos Constantin, Istrate Olimpiu, Pânișoară Ion-Ovidiu, 2022, *Educația digitală*, Editura Polirom, Iași
- Chircu Sorina, 2019, *Mijloace moderne de învățământ: Tehnologia în grădiniță*, Editura Sitech, Craiova
- Cucos Constantin, 2006, *Informatizarea în educație. Aspecte psihopedagogice, politice și manageriale*, Editura Polirom, Iași
- Gliga Lucia, 2015, *Utilizarea TIC în procesul instructiv-educativ din grădiniță*, Editura Ardealul, Târgu Mureș

11.FIȘĂ DE PREZENTARE RESURSĂ EDUCAȚIONALĂ DIGITALĂ

Prof. Bîrguan Floarea
G.P.P. Prichindel Suceava

Denumirea resursei digitale: ex. CRIZANTEMA-OBSERVARE

Nivelul de vârstă: 5 ANI

Grupa: MIJLOCIE

Aplicația/platforma utilizată: LIVRESQ

Domeniul experiențial/categoria de activitate: ȘTIINȚĂ

Obiective operaționale urmărite: îmbogățirea vocabularului copiilor cu termeni specifici (floare, petale, culoare, tulpină);

- stimularea curiozității și a interesului pentru învățare prin utilizarea tehnologiei;
- dezvoltarea atenției și concentrării în timpul activităților digitale;
- familiarizarea copiilor cu utilizarea resurselor digitale într-un mod educativ și controlat.

Descrierea resursei/activității digitale:

Descrierea activității – utilizarea Livresq

Activitatea de observare a fost realizată cu ajutorul platformei Livresq, care a permis crearea unei lecții digitale interactive, adaptate nivelului de vârstă al copiilor de la grupa mijlocie.

Materialul digital a inclus:

- imagini sugestive cu crizantema;
- întrebări simple pentru ghidarea observării;

- elemente vizuale atractive, menite să capteze atenția copiilor;
- momente de interacțiune și dialog între educatoare și copii.

Copiii au fost implicați activ în observarea florii, au descris culorile și părțile componente și au răspuns la întrebări, fiind încurajați să își exprime liber opiniile și impresiile.

Rolul pedagogiei digitale

Utilizarea pedagogiei digitale prin intermediul Livresq a contribuit la:

- transformarea activității într-o experiență atractivă și interactivă;
- adaptarea conținutului educațional la ritmul și nivelul de înțelegere al copiilor;
- facilitarea învățării prin vizualizare și explorare;
- crearea unui climat educațional modern și incluziv.

Concluzii

Activitatea de observare a crizantemei, realizată cu ajutorul programului Livresq, a demonstrat că pedagogia digitală poate fi integrată cu succes în educația timpurie. Utilizarea resurselor digitale contribuie la diversificarea metodelor didactice și la creșterea eficienței procesului educațional, oferind copiilor experiențe de învățare atractive și relevante.

<https://library.livresq.com/details/69302bad507a550009c7c73b>

12. TEHNOLOGIA ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE- AVANTAJE ȘI LIMITE

Prof. educație timpurie Blîndu Alexandra
Grădinița cu Program Normal „Obcini” Suceava

Tehnologia a devenit o componentă esențială a vieții cotidiene, influențând profund și domeniul educației timpurii. În grădiniță, utilizarea mijloacelor digitale nu înlocuiește interacțiunea directă, jocul sau relația afectivă dintre educatoare și copii, ci le completează, oferind noi modalități de comunicare didactică, formare și obținere a feedback-ului.

În primul rând, tehnologia sprijină comunicarea didactică prin diversificarea modurilor în care informația este transmisă. Copiii de vârstă preșcolară sunt atrași în mod natural de imagini, sunete și mișcare, iar utilizarea tabletelor, videoproietorului sau a aplicațiilor interactive transformă activitățile într-o experiență captivantă. De exemplu, poveștile pot fi prezentate sub formă de animații, cântecele pot fi însoțite de suport vizual, iar jocurile educative digitale contribuie la consolidarea cunoștințelor într-un mod ludic. Astfel, mesajul didactic devine mai clar, mai accesibil și mai ușor de reținut.

În al doilea rând, mijloacele digitale contribuie la procesul de formare a preșcolarilor. Prin intermediul aplicațiilor educaționale, copiii își pot dezvolta competențe cognitive, precum atenția, memoria, gândirea logică și capacitatea de rezolvare a problemelor. De asemenea, tehnologia poate sprijini dezvoltarea limbajului, prin exerciții interactive de recunoaștere a sunetelor, literelor sau imaginilor. Este important ca aceste resurse să fie atent selectate de către cadrul didactic, astfel încât să fie adecvate vârstei și să aibă un scop educativ clar.

Un alt avantaj major al utilizării tehnologiei în grădiniță este facilitarea informării. Educatoarea poate accesa rapid resurse variate – imagini, videoclipuri, fișe de lucru – care îmbogățesc conținutul activităților. De asemenea, tehnologia permite adaptarea informației la nivelul de înțelegere al copiilor și la ritmul lor de învățare. În acest fel, procesul educațional devine mai flexibil și mai personalizat. În ceea

ce privește obținerea feedback-ului, mijloacele digitale oferă instrumente eficiente și rapide. Prin jocuri interactive sau aplicații simple, educatoarea poate verifica imediat dacă preșcolarii au înțeles noile cunoștințe. De exemplu, copiii pot răspunde la întrebări prin selectarea unor imagini sau prin completarea unor sarcini digitale, iar rezultatele pot fi observate în timp real. Acest tip de feedback permite ajustarea activităților didactice în funcție de nevoile grupului.

De asemenea, tehnologia facilitează comunicarea cu părinții, un aspect esențial în educația timpurie. Platformele digitale, grupurile online sau aplicațiile dedicate permit transmiterea rapidă a informațiilor legate de activitatea copiilor, progresul acestora sau evenimentele din grădiniță. În acest mod, se creează o colaborare mai strânsă între familie și instituția educațională.

Cu toate acestea, utilizarea tehnologiei trebuie realizată echilibrat. Timpul petrecut în fața ecranelor trebuie limitat, iar activitățile digitale trebuie să fie îmbinate cu jocul liber, mișcarea și interacțiunea directă. Rolul educatoarei rămâne esențial în ghidarea procesului de învățare și în menținerea unei atmosfere calde și stimulative.

Deși tehnologia aduce numeroase beneficii în sprijinul comunicării didactice, utilizarea acesteia în educația timpurie trebuie realizată cu prudență, deoarece există și o serie de limite și riscuri. În primul rând, expunerea excesivă la ecrane poate afecta dezvoltarea fizică și psihică a copiilor, conducând la scăderea nivelului de activitate fizică, oboseală vizuală și dificultăți de concentrare. La vârsta preșcolară, copiii au nevoie în mod esențial de explorare directă, joc liber și interacțiune față în față, elemente care nu pot fi înlocuite de mediul digital.

În al doilea rând, utilizarea necontrolată a tehnologiei poate diminua calitatea interacțiunii sociale. Comunicarea directă cu educatoarea și cu ceilalți copii contribuie la dezvoltarea limbajului, a empatiei și a competențelor socio-emoționale. Dacă tehnologia este folosită în exces, există riscul ca aceste interacțiuni să fie reduse, afectând dezvoltarea armonioasă a copilului.

Un alt aspect important îl reprezintă calitatea conținutului digital. Nu toate aplicațiile sau materialele disponibile sunt adecvate vârstei preșcolare sau au valoare educativă. În lipsa unei selecții riguroase, copiii pot fi expuși la informații necorespunzătoare sau la activități care nu stimulează învățarea reală, ci doar consumul pasiv de conținut. De asemenea, tehnologia nu poate înlocui rolul cadrului didactic. Educatoarea este cea care mediază învățarea, oferă sprijin emoțional și adaptează activitățile la nevoile fiecărui copil. Mijloacele digitale sunt doar instrumente, iar eficiența lor depinde de modul în care sunt integrate în procesul educațional.

Nu în ultimul rând, există și limite legate de acces și competențe digitale. Nu toate grădinițele dispun de resurse tehnologice adecvate, iar utilizarea acestora presupune și formarea continuă a cadrelor didactice. Tehnologia trebuie utilizată echilibrat în educația timpurie, ca suport al activităților didactice, nu ca substitut al interacțiunii umane și al jocului.

În continuare, voi prezenta o resursă educațională digitală, pe care am utilizat-o în activitatea la grupă.

Integrarea resursei educaționale digitale în cadrul activității „Animalele din gospodărie” este realizată în concordanță cu obiectivele operaționale propuse, contribuind la realizarea acestora într-un mod interactiv și atractiv.

Astfel, primul obiectiv, acela ca preșcolarii să recunoască cel puțin patru animale domestice, este susținut prin prezentarea imaginilor sugestive în cadrul aplicației digitale. Copiii identifică animalele pe baza caracteristicilor vizuale și auditive, educatoarea consolidând recunoașterea prin utilizarea onomatopeelor și a întrebărilor ghidate.

Cel de-al doilea obiectiv, referitor la asocierea corectă a animalului cu puiul său, este realizat prin sarcina principală a jocului digital, care presupune potrivirea imaginilor. Interacțiunea directă cu resursa permite copiilor să exerseze această competență într-un mod intuitiv, iar feedback-ul imediat oferit de aplicație contribuie la corectarea eventualelor greșeli și la consolidarea răspunsurilor corecte.

În ceea ce privește obiectivul de dezvoltare a limbajului, respectiv denumirea animalelor utilizând propoziții simple, educatoarea solicită copiilor să verbalizeze acțiunile realizate („Aceasta este vaca și

puiul ei este vițelul”). În acest mod, activitatea digitală este îmbinată cu exercițiul verbal, stimulând exprimarea corectă și dezvoltarea vocabularului.

Ultimul obiectiv, care vizează participarea activă a copiilor cu respectarea regulilor jocului, este atins prin organizarea activității pe rând, fiecare copil având oportunitatea de a interacționa cu aplicația. Caracterul ludic al resursei digitale crește motivația și implicarea, iar regulile simple (așteptarea rândului, atenția la sarcină) sunt respectate într-un mod natural.

În concluzie, tehnologia reprezintă un instrument valoros în sprijinul comunicării didactice în educația timpurie. Prin utilizarea adecvată a mijloacelor digitale, procesul de formare și informare a preșcolarilor devine mai atractiv, mai eficient și mai adaptat cerințelor actuale. În același timp, obținerea feedback-ului este facilitată, contribuind la îmbunătățirea continuă a actului educațional.

Bibliografie:

1. Albulescu, Ion; Catalano, Horia, 2024, *Educația timpurie digitală*, Didactica Publishing House, București.
2. Clipa, Otilia (coord.), 2023, *Educația timpurie*, Editura Trei, București.
3. Ministerul Educației, 2019, *Curriculum pentru educație timpurie*, București.
4. Rad, Daniel; Rad, Gabriela, 2023, *Integrarea tehnologiei în educația timpurie*, în vol. *Educația timpurie*, Editura Trei, București.

13. OPORTUNITĂȚI ȘI LIMITE ALE UTILIZĂRII TEHNOLOGIEI DIGITALE ÎN GRĂDINIȚĂ

Prof. ed. timpurie Boghean Amelia
G.P.N. „Obcini” Suceava

În societatea contemporană, tehnologia digitală ocupă un loc din ce în ce mai important, influențând inclusiv domeniul educației timpurii. Integrarea acesteia în activitățile din grădiniță reprezintă atât o oportunitate valoroasă pentru dezvoltarea copiilor, cât și o provocare, dacă nu este utilizată în mod echilibrat și responsabil.

Unul dintre principalele avantaje ale utilizării tehnologiei digitale la vârsta preșcolară este caracterul său interactiv și atractiv. Aplicațiile educaționale, jocurile digitale și materialele multimedia pot stimula curiozitatea copiilor și pot facilita învățarea prin joc. De exemplu, prin intermediul animațiilor sau al poveștilor interactive, copiii pot înțelege mai ușor concepte abstracte și pot învăța într-un mod adaptat stilului lor de învățare. În plus, tehnologia poate sprijini dezvoltarea competențelor digitale de bază, necesare într-o lume tot mai digitalizată.

Un alt beneficiu important este accesul rapid la o varietate de resurse educaționale. Educatorii pot utiliza materiale diverse, adaptate nevoilor fiecărui copil, contribuind astfel la personalizarea actului educațional. De asemenea, tehnologia poate facilita colaborarea și comunicarea între copii, dar și între educatori și părinți, prin intermediul platformelor digitale.

Practica educațională preșcolară a evidențiat o serie de avantaje ale utilizării tehnologiei digitale, după cum urmează:

- **Învățarea literelor și numerelor prin aplicații interactive**

De exemplu, copiii pot folosi aplicații educaționale unde trasează litere cu degetul pe tabletă sau

asociază cifre cu obiecte. Acest tip de activitate îi ajută să învețe prin joc și să își dezvolte coordonarea mână-ochi.

- **Vizionarea de povești animate sau interactive**

Educatorul poate proiecta o poveste pe tablă interactivă, iar copiii pot participa răspunzând la întrebări sau alegând continuarea acțiunii. Astfel, se dezvoltă atenția, vocabularul și imaginația.

- **Activități muzicale și de mișcare**

Prin videoclipuri educative, copiii pot învăța cântece, dansuri sau exerciții fizice. De exemplu, imitarea unor mișcări după un personaj animat, îi ajută să își dezvolte motricitatea.

- **Explorarea lumii în mod virtual**

Copiii pot „vizita” virtual o grădină zoologică sau una botanică, sau pot vedea animale și plante pe care nu le-ar întâlni în mod obișnuit. Astfel, învățarea devine mai concretă și captivantă.

- **Comunicarea cu părinții**

Educatorii pot trimite fotografii sau mici filmări cu activitățile copiilor, astfel încât părinții să fie implicați și să urmărească progresul acestora.

Cu toate acestea, utilizarea tehnologiei digitale la grădiniță prezintă și o serie de limite. În primul rând, expunerea excesivă la ecrane poate avea efecte negative asupra dezvoltării fizice și emoționale a copiilor. Timpul petrecut în fața dispozitivelor digitale poate reduce activitatea fizică, interacțiunea socială directă și jocul liber, esențiale pentru dezvoltarea armonioasă a preșcolarilor.

Totodată, există riscul ca tehnologia să fie folosită ca substitut pentru interacțiunea umană, ceea ce poate afecta dezvoltarea abilităților sociale și emoționale. Copiii au nevoie de relații reale, de comunicare față în față și de experiențe concrete pentru a-și dezvolta empatia, limbajul și capacitatea de cooperare.

Un alt aspect important îl reprezintă necesitatea unei selecții riguroase a conținutului digital. Nu toate aplicațiile sau materialele disponibile sunt adecvate vârstei preșcolare sau au valoare educativă. Prin urmare, rolul educatorului este esențial în alegerea resurselor potrivite și în ghidare. Dintre limitele existente, se pot enumera:

Dependenta de ecrane

Un copil care petrece prea mult timp pe tabletă poate deveni mai puțin interesat de jocurile clasice, cum ar fi: construitul cu cuburi, desenul,

Reducerea interacțiunii sociale

Dacă fiecare copil lucrează individual pe un dispozitiv, există mai puține ocazii de cooperare, de împărțire a jucăriilor sau de comunicare directă.

Dificultăți de concentrare

Aplicațiile foarte dinamice (cu multe culori și sunete) pot face ca unii copii să își piardă răbdarea în activități mai simple, cum ar fi ascultarea unei povești citite de educatoare.

Conținut neadecvat

Fără supraveghere, copiii pot accesa aplicații sau videoclipuri care nu sunt potrivite pentru vârsta lor sau care nu au valoare educativă.

Probleme de sănătate

Utilizarea excesivă a dispozitivelor poate duce la oboseală oculară sau la o postură incorectă.

În concluzie, tehnologia digitală poate fi un instrument valoros în educația timpurie, dacă este utilizată în mod echilibrat și integrată armonios în activitățile tradiționale. Cheia succesului constă în menținerea unui echilibru între activitățile digitale și cele clasice, precum jocul liber, activitățile în aer liber și interacțiunea directă. Astfel, copiii pot beneficia de avantajele tehnologiei, fără a fi privați de experiențele esențiale dezvoltării lor.

Bibliografie

American Academy of Pediatrics (2016), *Media and Young Minds*, Pediatrics Journal

- Edwards, S. (2016), *Digital play in the early years: A contextual response to the problem of integrating technologies and play-based pedagogies*, European Early Childhood Education Research Journal
- Ministerul Educației (2019), *Curriculum pentru educație timpurie*, București.
- Papert, S. (1993), *The Children's Machine: Rethinking School in the Age of the Computer*, Basic Books.
- Plowman, L., McPake, J. (2013), *Seven myths about young children and technology*, Childhood Education.
- UNESCO (2010), *ICT in Early Childhood Care and Education*, Paris

14.CĂLĂTORIE ÎN LUMEA ADÂNCURILOR

Prof.ed.timpurie Bulaicon Loredana Vasilica
G.P.N. „Voinicelul”, structura „Scufița Roșie”

În activitatea didactică actuală, mijloacele digitale nu mai reprezintă doar un element de noutate, ci devin instrumente utile pentru formarea, informarea și evaluarea copiilor, atunci când sunt folosite echilibrat, cu scop educativ clar și cu respectarea particularităților de vârstă. În învățământul preșcolar, tehnologia trebuie integrată firesc în activitate, ca sprijin pentru comunicarea didactică, pentru stimularea curiozității și pentru obținerea unui feedback rapid din partea copiilor.

Lucrarea de față prezintă modul în care lecția interactivă realizată în platforma LIVRESQ, cu titlul „Călătorie în lumea adâncurilor”, poate fi valorificată în activitatea cu preșcolarii de grupă mijlocie. Materialul digital propune o incursiune atractivă în universul viețuitoarelor marine, pornind de la mesajul introductiv adresat copiilor: „Bine ați venit în lumea fascinantă a animalelor marine!”. Încă de la început, lecția creează un cadru imaginar potrivit vârstei, invitând copiii să devină mici exploratori ai adâncurilor și să descopere, prin joc și interacțiune, elemente specifice mediului marin.

Tema lecției este adecvată grupei mijlocii, deoarece copiii de 4-5 ani manifestă interes pentru cunoașterea mediului înconjurător, pentru animale, pentru imagini sugestive și pentru sarcini de tip joc. Prin intermediul platformei LIVRESQ, conținutul despre lumea subacvatică este prezentat într-o formă vizuală, interactivă și accesibilă, ceea ce facilitează înțelegerea informațiilor și menține atenția copiilor pe parcursul activității.

Lecția „Călătorie în lumea adâncurilor” urmărește familiarizarea preșcolarilor cu viețuitoarele marine și cu particularitățile acestora. Printre obiectivele vizate se numără recunoașterea unor animale marine, precum peștii, delfinii, broaștele țestoase și caracatițele, precum și observarea unor părți ale corpului acestora. Copiii sunt stimulați să privească atent imaginile, să denumească viețuitoarele, să compare caracteristici și să formuleze răspunsuri simple, adecvate nivelului lor de dezvoltare.

Din punct de vedere didactic, materialul se încadrează în tematica activităților de cunoaștere a mediului, dar permite și abordări interdisciplinare. Prin denumirea viețuitoarelor marine, copiii își dezvoltă vocabularul și capacitatea de exprimare orală. Prin observarea imaginilor și identificarea caracteristicilor animalelor, își dezvoltă spiritul de observație, atenția și gândirea logică. Prin sarcinile interactive, aceștia exersează capacitatea de a alege, de a asocia, de a răspunde și de a verifica rezultatul propriilor acțiuni.

Un aspect important al lecției îl constituie caracterul său interactiv. Copiii nu primesc informația într-o manieră pasivă, ci sunt invitați să participe la activitate prin exerciții de recunoaștere, asociere și verificare. Astfel, tehnologia devine un mijloc de comunicare didactică activă, nu doar un suport vizual. Fiecare sarcină propusă în lecție contribuie la implicarea copiilor și la consolidarea cunoștințelor despre mediul marin.

Exercițiile integrate în lecția LIVRESQ au rolul de a transforma învățarea într-o experiență de joc. Preșcolarii pot identifica viețuitoare marine, pot observa elemente distinctive ale acestora și pot realiza asocieri între imagine și denumire. Acest tip de activitate este potrivit pentru grupa mijlocie, deoarece valorifică învățarea intuitivă, bazată pe imagine, acțiune și feedback imediat. Copilul vede, răspunde, primește confirmare și își corectează eventualele greșeli într-un mod natural, fără presiunea unei evaluări formale.

Prin structura sa, lecția sprijină formarea unor comportamente cognitive și comunicaționale importante. Copiii sunt încurajați să observe, să compare, să denumească și să argumenteze simplu. De exemplu, atunci când recunosc un delfin, un pește, o broască țestoasă sau o caracatiță, ei nu doar memorează denumirea, ci pot discuta despre locul unde trăiește animalul, despre modul în care se deplasează sau despre aspectul său. În acest fel, comunicarea didactică devine dialogică, iar copiii sunt antrenați să participe activ la construirea cunoașterii.

Utilizarea platformei LIVRESQ permite cadrului didactic să organizeze conținutul într-o succesiune clară, atractivă și logică. Imaginile, textele scurte, elementele interactive și exercițiile de verificare susțin transmiterea informației și facilitează înțelegerea. Pentru preșcolari, acest mod de prezentare este mai apropiat de stilul lor de învățare, deoarece îmbină vizualul, auditivul și acțiunea directă.

În ceea ce privește obținerea feedback-ului, lecția digitală oferă un avantaj real. Răspunsurile copiilor la exercițiile interactive permit cadrului didactic să observe imediat dacă aceștia au înțeles conținutul, dacă recunosc viețuitoarele marine și dacă pot realiza sarcinile propuse. Feedback-ul nu este amânat, ci apare chiar în timpul activității, prin reacțiile copiilor, prin răspunsurile oferite și prin modul în care aceștia rezolvă exercițiile.

Feedback-ul imediat are o valoare formativă deosebită la vârsta preșcolară. Copilul are nevoie să știe rapid dacă răspunsul său este corect, iar cadrul didactic are nevoie să adapteze intervenția în funcție de reacțiile grupei. Dacă un copil confundă o viețuitoare marină sau nu recunoaște o parte a corpului acesteia, educatorul poate reveni asupra imaginii, poate adresa întrebări suplimentare și poate oferi explicații simple. Astfel, evaluarea devine parte firească a învățării.

Lecția „Călătorie în lumea adâncurilor” poate fi utilizată atât în activitatea frontală, cu sprijinul videoproietorului sau al tablei interactive, cât și în activități individuale sau de grup, acolo unde există dispozitive disponibile. În activitatea frontală, copiii pot răspunde pe rând, pot formula ipoteze și pot comenta imaginile prezentate. În activitățile pe grupe, aceștia pot colabora pentru a identifica răspunsurile corecte, dezvoltându-și în același timp capacitatea de cooperare.

Un alt avantaj al resursei digitale îl reprezintă posibilitatea de a fi reluată. Copiii pot reveni asupra conținutului, pot reface exercițiile și pot consolida informațiile într-un mod plăcut. De asemenea, lecția poate fi recomandată părinților, pentru a continua acasă discuțiile despre viețuitoarele marine și despre protejarea mediului acvatic. În acest fel, tehnologia susține și parteneriatul grădiniță-familie.

Din perspectiva educației pentru mediu, lecția are un potențial formativ important. Cunoașterea viețuitoarelor marine poate deveni punct de plecare pentru discuții despre respectul față de natură, protejarea apelor, păstrarea curățeniei și responsabilitatea omului față de mediul înconjurător. Chiar dacă informațiile sunt adaptate vârstei preșcolare, copiii pot înțelege mesaje simple, precum faptul că animalele au nevoie de un mediu curat pentru a trăi.

Aplicabilitatea lecției în activitatea didactică este evidentă prin faptul că aceasta îmbină informarea, formarea și evaluarea. Informarea se realizează prin imaginile și explicațiile despre viețuitoarele marine. Formarea se produce prin dezvoltarea limbajului, a atenției, a gândirii și a

comportamentelor de explorare. Evaluarea se realizează prin exercițiile interactive și prin feedback-ul obținut pe parcursul activității.

În cadrul activității, rolul cadrului didactic rămâne esențial. Tehnologia nu înlocuiește educatorul, ci îl sprijină în transmiterea conținuturilor și în dinamizarea comunicării didactice. Educatorul explică, formulează întrebări, încurajează răspunsurile, observă reacțiile copiilor și adaptează demersul didactic. Platforma LIVRESQ devine astfel un instrument complementar, integrat într-un scenariu pedagogic coerent.

Metodele utilizate în valorificarea lecției pot include conversația, explicația, observarea dirijată, jocul didactic, exercițiul interactiv și învățarea prin descoperire. Aceste metode sunt adecvate vârstei preșcolare și permit participarea activă a copiilor. Îmbinarea metodelor tradiționale cu resursa digitală contribuie la crearea unei activități moderne, atractive și eficiente.

Rezultatele așteptate prin utilizarea acestei lecții vizează atât acumularea de cunoștințe, cât și dezvoltarea unor capacități și atitudini. Copiii pot recunoaște și denumi viețuitoare marine, pot observa caracteristici ale acestora, pot formula răspunsuri simple și pot manifesta interes pentru lumea subacvatică. Totodată, activitatea contribuie la dezvoltarea curiozității, a atenției, a exprimării orale și a respectului față de natură.

Lecția interactivă „Călătorie în lumea adâncurilor”, realizată în platforma LIVRESQ, reprezintă un exemplu de utilizare eficientă a tehnologiei în sprijinul comunicării didactice la nivel preșcolar. Prin imagini sugestive, exerciții interactive și feedback imediat, materialul facilitează formarea și informarea copiilor, susține participarea activă și oferă cadrului didactic posibilitatea de a evalua rapid nivelul de înțelegere al preșcolarilor. Utilizată echilibrat și integrată într-un demers pedagogic bine construit, tehnologia devine un mijloc valoros de explorare, comunicare și învățare.

Bibliografie:

1. Cerghit, Ioan, 2006, Metode de învățământ, Editura Polirom, Iași.
2. Cucoș, Constantin, 2014, Pedagogie, Editura Polirom, Iași.
3. Glava, Adina; Glava, Cătălin, 2002, Introducere în pedagogia preșcolară, Editura Dacia, Cluj-Napoca.
4. Ministerul Educației, 2019, Curriculum pentru educație timpurie, București.
5. Ministerul Educației, 2024, Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani, București.

Webografie:

1. <https://library.livresq.com/details/682a2946cc30eb000a3dee9f>
2. www.deepseek.ro

15.UTILIZAREA MIJLOACELOR DIGITALE ÎN CADRUL ACTIVITĂȚII DE DEZVOLTARE PERSONALĂ

Profesor educație timpurie, Buliga Andreea
G.P.P. „GULLIVER” – unitate structură G.P.P. „A.B.C.” SUCEAVA

Nivel de vârstă/Grupa: nivel II/ Grupa mare „Albinuțele”

Tema anuală de învățare: „Cum este, a fost și va fi aici pe pământ?”

Tema proiectului tematic: „În lumea animalelor”

Tema săptămânii: „Lumi dispărute”

Tipul de activitatea de învățare: Activitate de dezvoltare personală

Elementele componente ale activității de dezvoltare personală:

- Salutul, Prezența, Calendarul naturii, Regulile grupei, Responsabilitățile, Momentul zilnic de mișcare, Noutatea zilei: „Personajul Sid”, activitatea de grup „Dinozaurul care și-a pierdut glasul” – lectura educatoarei, Mesajul zilei: „Pe urmele lui Dino”

Tema activității de dezvoltare personală: „Dinozaurul care și-a pierdut glasul” – lectura educatoarei (Momentul poveștii – MP)

Activitate de grup: LIVRESQ <https://library.livresq.com/details/69a5741923666e00091e3a05>

Scopul activității: Stimularea comunicării, a interrelaționării în vederea realizării coeziunii grupului, aprofundând cunoștințe și identificând stări afective și trăiri legate de poveste

Obiective operaționale:

- O1 - Să exerseze deprinderile de a utiliza formule de salut și de a răspunde adecvat acestora;
- O2 - Să identifice colegii cu care se vor juca, asociind propria prezență cu un jeton;
- O3 - Să descrie caracteristici ale vremii specifice zilei: temperatură, precipitații, fenomene ale naturii etc, asociindu-le cu simboluri corespunzătoare prin stabilirea unui raport între cuvinte și imagini;
- O4 - Să audieze un text propus reținând ideile acestuia, pe baza cărora vor elabora un mesaj;
- O5 - Să exerseze deprinderi intelectuale precum: de a asculta, a formula întrebări și răspunsuri referitoare la conținutul poveștii „Dinozaurul care și-a pierdut vocea”, în contexte ludice;
- O6 – Să utilizeze cu interes resursele digitale din aplicația LIVRESQ, accesând imaginile, jocurile interactive, răspunzând la cerințe simple, în vederea formării competențelor digitale de bază.
- O7 - Să identifice trăiri și stări afective legate de personaje și întâmplări din poveste, denumindu-le;
- O8 - Să stabilească din context „mesajul zilei”;
- O9 - Să execute corect acțiunile motrice sugerate de fondul muzical.

VALOAREA PROMOVATĂ: AJUTORUL

Strategii didactice:

- a) Metode și procedee: povestirea, explicația, observația, conversația, exercițiu;
- b) Resurse materiale: panoul cu „Întâlnirea de dimineață”, tabela pentru prezență, flipchart, CD-player, CD, planșe poveste, minge, cartea de povești „Dinozaurul care și-a pierdut vocea” – Momentul poveștii (MP), siluete personaje din poveste, planșă, tabla inteligentă;
- c) Forme de organizare: frontal, individual

DURATA: 30 minute

Bibliografie:

- MECT – “Curriculum pentru învățământul preșcolar (3-6/7ani)”, 2019;
- Lazar, Camelia; Eena, Ilie; Gabriela, Berbeceanu; „Ziua bună începe la Întâlnirea de dimineață”, Ed. Tehni-Art, Cluj –Napoca, 2009;

- Breben, Silvia; Fulga, Mihaela; Gongea, Elena; Ruiiu, Georgeta – „Metode interactive de grup” (ghid metodic), Ed. Arves;
- Tătaru L., Glava A., Chiș O., (2016), *Piramida cunoașterii – repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar*, Editura Diamant;

Scenariul activității

Copiii vor intra în sala de grupă fredonând cântecelul „Bună dimineța, dinozauri!” și se vor așeza în semicerc pe pernuțe. Educatoarea îi va întâmpina cu **salutul**: „Bună dimineța, copilași frumoși, mă bucur că suntem și astăzi împreună!”. Copiii sunt invitați să se salute între ei, în perechi, dându-și mâna și rostind „Bună dimineța!”

Educatoarea îi va întâmpina pe copii cu zâmbetul pe buze și le va prezenta jetoane colorate cu dinozauri. Fiecare copil este invitat să caute jetonul corespunzător - fetele aleg dinozaurii roz, iar băieții pe cei albaștri. Pe rând, copiii vor veni la panoul de prezență și vor spune cu voce clară: „Sunt prezentă!” sau „Sunt prezent!”, apoi vor așaza jetonul astfel, fetițele lângă o cascadă, iar băieții lângă un vulcan. Educatoarea îi va încuraja să observe culorile, să numere câți dinozauri roz și câți albaștri sunt, și să discute scurt despre preferințele lor: „Care dinozaur ți se pare mai prietenos?” Astfel, se va face **prezența**.

Ei vor reaminti că suntem în anotimpul toamna și vom trece la **completarea calendarului naturii**, unde vor așeza jetoanele în funcție de ziua săptămânii, dată, an, lună, starea vremii, aspecte ale anotimpului curent, îmbrăcăminte adecvată vremii de afară, aspecte legate de vremea din ziua respectivă. De asemenea se vor reaminti **regulile grupei** pe care le respectăm zilnic: să facem ordine la locul de joacă, să ne ascultăm unii pe alții, să fim atenți la activități, să mâncăm frumos. Se vor alege copiii responsabili cu diferite activități ce țin de igienă, disciplină, curățenie, reamintindu-se ce sarcini trebuie să îndeplinească fiecare responsabil. (**Tabloul cu responsabilități**)

Pentru a sesiza prin ce se deosebește această zi de grădiniță de celelalte, educatoarea va sprijini copiii în evidențierea **noutăților zilei**: prezența musafirilor, tema specială a activităților dedicate dinozaurilor.

Împărtășirea cu ceilalți va debuta cu o surpriză. Le voi arăta copiilor un dinozaur de pluș pe care l-am primit în această dimineță. Le voi povesti că acest dinozaur este mai deosebit față de ceilalți, prin faptul că poate vorbi și de asemenea poate fi auzit doar de copiii cuminți. Curioși pentru a afla povestea acestui dinozaur, voi deschide o carte de povești din care figurina noastră face parte: „Dinozaurul care și-a pierdut vocea” – **Momentul Poveștii (MP)**.

Citind povestea, copiii vor afla că vocea și comportamentul nostru au un impact asupra celor din jur. Ei vor vedea cum Sid, dinozaurul care îi speria pe ceilalți, va rămâne fără voce atunci când e folosită pentru a-i înspăimânta pe prieteni și cum, prin bunătate și gesturi frumoase, o va recăpăta. Copiii vor înțelege că prietenia, respectul și cuvintele bune sunt importante și că putem folosi vocea nu pentru a speria, ci pentru a comunica, a încuraja și a aduce bucurie celor din jur.

Pentru a fixa mai bine cunoștințele legate de dinozaurii din poveste, copiii vor avea acces la tabla inteligentă unde va derula o activitate din **LIVRESQ** – „**Micii dinozauri**” <https://library.livresq.com/details/69a5741923666e00091e3a05>. Copiii vor audia prima oară „Dansul dinozaurilor”, pe care se va realiza **momentul de mișcare**. Copiii vor fi invitați să se ridice în picioare. Aceștia vor realiza mișcările sugerate de educatoare și de linia melodică, atractivă pentru copii și în final vor imita mersul, săriturile și gesturile amuzante ale dinozaurilor. Prin această activitate, copiii se vor destinde, își vor exersa motricitatea grosieră și coordonarea mișcărilor cu muzica, iar atmosfera din grupă va deveni una veselă și energică. Activitatea va contribui la dezvoltarea capacității de exprimare corporală, a atenției auditive și a spiritului de echipă, pregătind copiii pentru următoarele momente ale zilei.

Tot în această resursă digitală LIVRESQ, copiii vor recunoaște principalele părți ale corpului unui dinozaur, vor identifica corect cel puțin 3 tipuri de dinozauri pe baza imaginilor prezentate. Copiii vor

corela tipurile de dinozauri întâlniți pe platformă cu cei din poveste. Astfel vor concluziona că T –Rex era un dinozaur carnivor, Sid un dinozaur ierbivor ce seamănă cu Camptosaurus. Pentru a consolida cunoștințele despre dinozauri, li se va cere preșcolarilor să rezolve în LIVRESQ un rebus, găsind cuvintele potrivite.

Răspunsurile corecte și rezolvarea sarcinilor conduc copiii, pas cu pas, în stabilirea **mesajului zilei**, ex. „Pe urmele lui Sid”, „Prietenii dinozaurilor”. Mesajul cel mai frumos va fi afișat pe panou. De asemenea vom discuta despre emoțiile lui Dino – frica, tristețea și bucuria – și vor fi încurajați să spună cum se simt ei atunci când cineva îi sperie sau îi ajută. Copiii vor afla că azi vom călători împreună cu Sid în „Ținutul Dinozaurilor” pentru a-l ajuta și în alte situații.

Le voi propune copiilor să își identifice starea emoțională înainte de a porni în călătoria alături de Sid. Fiecare copil va privi imaginile cu dinozaurii emoțiilor – dinozaur fericit, dinozaur supărat și dinozaur curios – și va exprima verbal cum se simte. Apoi, pe rând, copiii vor alege un dinozaur cu chipul care exprimă emoția sa și o va atașa pe un ou. (**„Oul cu emoții”**).

Educatorea le va mărturisi că înainte de a pleca în călătorie este foarte important să se pregătescă, astfel copiii vor ieși din sala de grupă pentru a se îndrepta spre baie pe versurile cântecelului „În lumea dinozaurilor” (tranziție).

Anexa

„Dinozaurul care și-a pierdut vocea”

Într-o pădure plină de verdeață și flori uriașe trăia un dinozaur mic pe nume Sid. Era colorat, vioi și tare gălăgios. Lui Sid îi plăcea să-i sperie pe ceilalți dinozauri din joacă — să sară de după copaci și să strige cât îl ținea gura:

„Raaaaaaar!”

La început, toți râdeau, dar după o vreme, prietenii lui au început să se ferească de el. Dina se ascundea după o piatră mare, Rex pleca în altă parte, iar Ptero, dinozaurul zburător, se ridica sus în aer ca să nu mai audă urletele lui Sid.

Într-o dimineață, Dino s-a trezit hotărât să-i mai sperie o dată. A tras adânc aer în piept și a strigat:

„Raaa—” ... dar n-a mai ieșit niciun sunet!

Vocea lui dispăruse cu totul! Sid s-a speriat de data aceasta el însuși. A încercat din nou, dar nimic. Doar un mic „hmm” se auzea.

Trist și singur, Sid s-a așezat lângă lac. Atunci a venit Dina și i-a spus blând:

– Poate vocea ta s-a supărat pentru că o foloseai ca să sperii, nu ca să spui lucruri frumoase.

Rex a adăugat:

– Încearcă să fii bun și liniștit. Poate vocea ta se va întoarce atunci când o vei folosi cu dragoste.

Sid i-a ascultat. Toată ziua a fost cuminte, a ajutat la adunat frunze și a zâmbit tuturor. Iar când a vrut să le mulțumească, din gât i-a ieșit un mic sunet:

„Mulțu...mesc!”

Prietenii au aplaudat bucuroși! De atunci, Sid și-a recăpătat vocea, dar a învățat să o folosească doar pentru a spune cuvinte frumoase, a cânta și a face bucurii.

Și-a înțeles lecția: vocea e un dar prețios, iar prietenia se păstrează prin bunătate.

16. STRATEGII ȘI PRACTICI INTERNAȚIONALE PENTRU UTILIZAREA TEHNOLOGIEI ÎN DOMENIUL ȘTIINȚE (CUNOAȘTEREA MEDIULUI)

Prof. ed. timpurie Roxana Burdujoc
Grădinița cu Program Prelungit „Prichindel” Suceava

Educația timpurie traversează un proces complex de transformare, determinat de evoluțiile rapide din domeniul tehnologiei și de schimbările în profilul generațiilor actuale de copii. Preșcolarii de astăzi cresc într-un mediu dominat de stimuli vizuali, interactivi și digitali, ceea ce impune adaptarea strategiilor didactice pentru a răspunde acestor caracteristici. Comunicarea didactică nu mai poate rămâne limitată la forme tradiționale, ci trebuie să integreze mijloace digitale care să susțină învățarea activă, participativă și relevantă pentru copil. Integrarea tehnologiei în educația timpurie a devenit un subiect central în cercetarea educațională, numeroase studii evidențiind potențialul acesteia de a sprijini dezvoltarea cognitivă, lingvistică și socio-emoțională a copiilor, în condițiile unei utilizări ghidate și echilibrate (Neumann, 2016; UNESCO, 2023). În acest context, domeniul „Cunoașterea mediului” oferă oportunități semnificative pentru valorificarea tehnologiei, prin facilitarea explorării, observării și înțelegerii fenomenelor naturale.

Literatura de specialitate subliniază faptul că utilizarea tehnologiei în educația timpurie trebuie să fie centrată pe copil și să respecte particularitățile de vârstă ale acestuia. Tehnologia nu substituie interacțiunea umană, ci o completează, oferind contexte variate de învățare. Cercetările arată că expunerea la resurse digitale interactive poate sprijini dezvoltarea limbajului și a competențelor cognitive, mai ales atunci când activitățile sunt mediate de adult și integrate într-un cadru pedagogic coerent (Verhoeven et al., 2020). Un element esențial îl reprezintă caracterul interactiv al tehnologiei, care permite copilului să experimenteze, să exploreze și să primească răspunsuri imediate la acțiunile sale, susținând învățarea prin descoperire.

În plan internațional, strategiile didactice din domeniul „Cunoașterea mediului” valorifică tehnologia ca instrument de extindere a experiențelor directe, iar eficiența acestor demersuri este susținută de numeroase studii empirice. Analizele recente asupra literaturii de specialitate evidențiază o creștere semnificativă a utilizării aplicațiilor digitale, a simulărilor și a mediilor interactive în educația științifică timpurie, fiind identificate efecte pozitive asupra performanței academice și a calității mediului de învățare (Aktaş, 2022).

Un exemplu relevant de practică internațională îl constituie programele educaționale globale centrate pe investigarea mediului, în care copiii sunt implicați în activități reale de observare, colectare de date și analiză, utilizând platforme digitale pentru organizarea și interpretarea informațiilor. Participarea la astfel de activități contribuie la dezvoltarea gândirii științifice și la formarea unei înțelegeri mai profunde a relațiilor dintre fenomenele naturale.

Cercetările experimentale din domeniul educației ecologice timpurii confirmă impactul direct al tehnologiei asupra învățării. Studiile comparative între predarea tradițională și cea asistată de resurse digitale evidențiază o creștere semnificativă a nivelului de înțelegere și retenție a informațiilor în cazul copiilor care utilizează materiale video și aplicații interactive (Akçay, 2023). Aceste rezultate susțin ideea că tehnologia facilitează accesul la conținuturi complexe și contribuie la consolidarea achizițiilor.

De asemenea, cercetările bazate pe percepțiile cadrelor didactice evidențiază faptul că utilizarea tehnologiei în activitățile de cunoaștere a mediului crește nivelul de implicare al copiilor, stimulează participarea activă și susține dezvoltarea competențelor sociale, în special în activitățile de grup (Blavaki,

2024). Tehnologia creează astfel contexte de învățare colaborativă, în care copiii interacționează, explorează și construiesc cunoștințe împreună.

În aceeași direcție, studiile din domeniul roboticii educaționale evidențiază faptul că utilizarea aplicațiilor și a dispozitivelor programabile contribuie la dezvoltarea gândirii logice și a capacității de înțelegere a relațiilor cauzale încă din educația timpurie (Bers, 2018). Aceste instrumente oferă copiilor posibilitatea de a experimenta în mod direct și de a construi sensuri prin acțiune.

În context european, integrarea tehnologiei în domeniul „Cunoașterea mediului” se realizează prin abordări pedagogice care valorifică explorarea și investigația. Sistemele educaționale din țările nordice pun accent pe învățarea bazată pe experiență directă, completată de utilizarea tehnologiilor digitale pentru extinderea acestor experiențe. De exemplu, copiii pot observa procese naturale prin intermediul aplicațiilor interactive care simulează fenomene precum ciclul apei sau dezvoltarea plantelor.

Abordarea STEAM, tot mai prezentă în educația timpurie la nivel internațional, integrează tehnologia ca instrument de stimulare a gândirii științifice. Studiile arată că utilizarea instrumentelor digitale contribuie la dezvoltarea competențelor de rezolvare a problemelor și la formarea gândirii logice încă de la vârste mici (Leoste et al., 2022). Aceste practici sunt susținute de ideea că învățarea timpurie a conceptelor științifice trebuie să fie activă, contextualizată și bazată pe explorare.

La nivel internațional, se remarcă integrarea unor tehnologii emergente, precum realitatea augmentată sau simulările digitale, care permit vizualizarea unor procese dificil de observat în mod direct. Aceste instrumente facilitează înțelegerea conceptelor abstracte și sprijină dezvoltarea curiozității și a interesului pentru mediul înconjurător (Liu et al., 2025).

Domaniul „Cunoașterea mediului” oferă un cadru propice pentru integrarea tehnologiei, datorită caracterului său explorator și experimental. Copiii pot observa procese precum creșterea plantelor, schimbările meteorologice sau comportamentul animalelor, iar tehnologia permite completarea acestor experiențe prin resurse interactive. Această combinație între experiența directă și cea digitală contribuie la dezvoltarea spiritului de observație, a curiozității și a gândirii critice.

Un exemplu relevant în acest sens poate fi utilizarea aplicației LearningApps în etapa de consolidare a cunoștințelor. După desfășurarea unei activități de observare a lalelei în mediul natural, copiii pot continua procesul de învățare printr-un exercițiu digital interactiv, care presupune recunoașterea și asocierea părților componente ale plantei. Această activitate facilitează fixarea informațiilor dobândite anterior și sprijină transferul cunoștințelor din plan concret în plan simbolic - <https://learningapps.org/49891842>

Integrarea unui astfel de instrument digital reflectă o practică internațională actuală, în care tehnologia este utilizată pentru consolidare și feedback. Aplicațiile interactive oferă răspunsuri imediate, ceea ce permite corectarea rapidă a erorilor și menținerea interesului pentru activitate (Torres et al., 2021). În același timp, posibilitatea de reluare a sarcinii contribuie la individualizarea învățării și la adaptarea acesteia la ritmul fiecărui copil.

În acest context, utilizarea tehnologiei în domeniul „Cunoașterea mediului” nu reprezintă doar o adaptare la cerințele actuale, ci o modalitate eficientă de a susține învățarea autentică, bazată pe explorare și descoperire. Practicile internaționale demonstrează că integrarea resurselor digitale, în completarea experiențelor directe, contribuie la dezvoltarea unor competențe esențiale încă din educația timpurie, precum gândirea critică, capacitatea de analiză și curiozitatea științifică.

În același timp, eficiența acestor demersuri depinde de modul în care cadrul didactic valorifică tehnologia în activitatea didactică. Selectarea resurselor adecvate, corelarea acestora cu obiectivele educaționale și adaptarea la particularitățile de vârstă ale copiilor sunt condiții esențiale pentru realizarea unui proces educațional de calitate. Astfel, tehnologia devine un partener real în actul educațional, susținând o comunicare didactică modernă, interactivă și centrată pe nevoile copilului.

Bibliografie:

- Akçay, H. (2023). Environmental education supported by digital tools in early childhood.

- Aktaş, İ. (2022). Trends in technology-supported science education research.
- Bers, M. U. (2018). Coding as a playground: Programming and computational thinking in the early childhood classroom.
- Blavaki, S. (2024). Teachers' perspectives on digital tools in environmental education.
- Leoste, J., et al. (2022). Enhancing digital skills in early childhood education.
- Liu, J., et al. (2025). Digital technologies in early childhood education.
- Neumann, M. (2016). Young children and digital technology.
- Torres, R., et al. (2021). Digital feedback in early learning environments.
- UNESCO (2023). Technology and learning in early childhood education.
- Verhoeven, L., et al. (2020). Computer-supported early learning interventions.

Webografie:

- Burdujoc, R. (2026). Exercițiu interactiv „Laleaua – consolidarea cunoștințelor”. LearningApps - <https://learningapps.org/49891842>

17.IMPORTANȚA UTILIZĂRII RESURSELOR DIGITALE ÎN ACTIVITĂȚILE CU PREȘCOLARII-PREZENTARE LECȚIE INTERACTIVĂ- LIVRESQ

Prof. Cernoschi-Rusu Carmen
Grădinița cu Program Prelungit “1-2-3” Suceava

Aplicația Livresq este un instrument digital interactiv util pentru activitățile cu copiii, permițând crearea rapidă de secvențe de lecții, fișe de lucru, jocuri și exerciții atractive și captivante.

Platforma facilitează integrarea de texte, imagini sugestive, elemente multimedia, elemente 3D, făcând învățarea mai interesantă și stârnind curiozitatea preșcolarilor. Este utilă pentru educația timpurie și primară, oferind resurse adaptabile pentru diverse domenii de învățare.

Utilizarea Livresq în activitățile cu copiii:

- Resurse educaționale digitale - pot fi create materiale interactive pentru educație timpurie, inclusiv jocuri și chestionare (quizz-uri).
- Oportunitatea de a crea conținut interactiv- cadrele didactice pot concepe lecții și fișe de lucru personalizate, adaptate nivelului de dezvoltare al copiilor.
- Adaptabilitate- Conținutul poate fi ușor modificat și structurat, fiind util atât pentru lecții online cât și pentru cele offline, utilizând platforma pe diferite dispozitive.
- Interactivitate- Activitățile pot include elemente de tipul “drag and drop”, simulări sau jocuri care mențin atenția copiilor.
- Accesibilitate- Platforma permite accesul la activități deja create de alți utilizatori, precum materiale pentru activitățile matematice, de cunoașterea mediului sau activități pentru educarea limbajului.

Livresq funcționează ca un instrument de “authoring”, ceea ce înseamnă că utilizatorii pot construi propriile materiale educaționale, nu doar să le consume, promovând o abordare creativă în procesul de învățare, predare și evaluare.

În anotimpul toamna, la tema săptămânală “Mărul”, în cadrul domeniului Științe- Cunoașterea mediului, am creat o lecție interactivă pe platforma Livresq, adaptată nivelului de dezvoltare al grupului de preșcolari și nivelului de vârstă, 3-4 ani.

Resursa digitală a fost utilizată la grupa mică, îmbinând armonios metodele și mijloacele moderne cu cele tradiționale și dozând foarte atent durata de timp în care preșcolarii sunt expuși micilor ecrane. Folosirea resurselor digitale poate îmbunătăți mult actul educațional dar trebuie să le utilizăm cu atenție și responsabil.

Câteva informații despre tema aleasă și obiectivele urmărite.

Grupa/Nivelul: Mică/I

Tema anuală de învățare: „Cum este, a fost și va fi aici pe pământ?”

Tema săptămânii: “Mărul”

Tema activității: “Mărul rumen și gustos”

Mijloc de realizare: Lecție interactivă

Aplicație folosită: Livresq

Link resursă digitală: <https://library.livresq.com/details/69b2f42c23666e00091e7073>

Scopul activității: Dezvoltarea capacității preșcolarilor de a recunoaște, denumi și descrie fructele de toamnă, precum și stimularea curiozității și a vocabularului.

Obiective:

- Să vizioneze filmul educativ despre măr;
- Să denumească părțile componente ale mărului;
- Să enumere culorile pe care le pot avea merele;
- Să identifice locul în care crește mărul;
- Să rezolve un puzzle interactiv;
- Să identifice modalitățile de consum și beneficiile pe care le aduce organismului nostru.

Descrierea activității:

- Educatoarea le va comunica cateva lucruri importante despre măr, cu ajutorul unor imagini sugestive, ex.: Ce sunt merele? Ce conțin merele? Cum putem folosi merele? etc.;
- Preșcolarii vor juca un joc interactiv, unde vor avea de așezat merele în borcanul cu compot;
- Vor viziona un film educativ despre acest fruct de toamnă;
- La final vor juca un joc interactiv din aplicația wordwall, unde vor avea de răspuns la câteva întrebări despre tema activității, “Mărul”.
- Vor primi recompense, diplome și aplauze virtuale, pentru munca și efortul depus, pentru concentrare și implicarea în activitatea propusă.

Modalități de evaluare: rezultatele obținute la jocurile interactive, răspunsurile oferite.

Preșcolarii au fost foarte atrași de astfel de resurse digitate, manifestând interes , curiozitate și dorință de a rezolva sarcinile, într-un timp relativ scurt.

Au avut oportunitatea de a-și sedimenta cunoștințe cu privire la fructele de toamnă, în special “Mărul”, și-au îmbunătățit tehnica de utilizare a device-urilor, de utilizare a platformei Livresq, de înțelegere a etapelor de lucru dar și de a se bucura direct de reușita proprie.

Lecția interactivă se desfășoară în sala de grupă, cadrul didactic explică clar, concis și cu lux de amănunte sarcinile pe care preșcolarii le au de îndeplinit. Acolo unde sunt neclarități poate exemplifica chiar el, pentru o mai bună înțelegere a cerinței.

Întotdeauna preșcolarii vor desfășura astfel de lecții interactive doar supravegheați de cadrele didactice sau dacă se desfășoară acasă, de către părinte, pentru a evita petrecerea unui timp îndelungat în fața ecranului și pentru a înțelege cerințele propuse.

Bibliografie:

Catalano H., Albulescu I., *“Pedagogia jocului și a activităților ludice”*, Ed. DPH, 2018

Neacșu, I., *“Metode și tehnici de învățare eficientă”*, Ed. Militară, București, 1990

Poenaru, Vasile - *“Prietenul meu, calculatorul”*, ed. Coresi, București, 2025

Webografie:

[AI and Early Childhood Education: A Need for Robust Safeguards – Institute for Child Success](#)

18.PROIECT DIDACTIC PENTRU ACTIVITATEA DE DEZVOLTARE PERSONALĂ -ÎNTÂLNIREA DE DIMINEAȚĂ

Profesor Chiriac Daniela
G.P.P. „Gulliver” Suceava

NIVELUL DE VÂRSTĂ/GRUPA: Nivelul I/ Grupa mijlocie „Ștrumfii”

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: „Cum este, a fost și va fi aici pe Pământ?”

TEMA SĂPTĂMÂNII: „Curiozități din adâncuri”

TIPUL DE ACTIVITATE DE ÎNVĂȚARE: Activitate de dezvoltare personală/ Întâlnirea de dimineață

ELEMENTELE ACTIVITĂȚII DE DEZVOLTARE PERSONALĂ:

Întâlnirea de dimineață- salutul, prezența, completarea calendarului naturii, noutatea zilei, reamintirea regulilor grupei, prezentarea programului zilei, împărtășirea cu ceilalți, momentul zilnic de mișcare, roata emoțiilor

TEMA ACTIVITĂȚII DE DEZVOLTARE PERSONALĂ: „Dacă aș fi un animal acvatic, aș fi...”- exerciții de stimulare a comunicării orale

SCOPUL: Stimularea comunicării, a interrelaționării, dezvoltarea unității și a coeziunii grupului prin participarea la jocuri și activități specifice, raportându-se la cunoștințele referitoare la viața marină

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- ✚ să utilizeze formule de salut adecvate, adoptând un comportament potrivit (mimică, gesturi, privire), sociindu-le cu imagini sugestive;
- ✚ să descrie principalele caracteristici ale vremii specifice momentului zilei și anotimpului toamna: precipitații, fenomene ale naturii, asociindu-le cu simboluri ale vremii;
- ✚ să enumere reguli ale grupei, stabilite de comun acord;
- ✚ să aleagă peștele preferat, prin mutarea cu degetul pe tabla interactivă, în acvariul corespunzător, contribuind la stabilirea prezenței copiilor;
- ✚ să denumească numele peștișorului preferat, exprimând opinii/argumente/explicații, raportate la experiențe personale/imaginare;

- ✚ să exprime verbal propriile stări afective, asociindu-le cu simbolurile specifice: bucurie, tristețe, furie, frică;
- ✚ să execute acțiuni motrice însușite, într-un ritm corespunzător;

VALOAREA PROMOVATĂ: *Bunătatea*

STRATEGII DIDACTICE:

- a) **Metode și procedee:** conversația, explicația, observația, exercițiul fizic
- b) **Mijloace de învățământ:** scăunele, tabla interactivă, soundbar;
- c) **Forme de organizare:** frontal, individual;

Bibliografie:

- Borțeanu, S., Vodită, A. (2013). *100 de întâlniri, 100 de idei reușite*, Editura Diamant
- Curriculum pentru educația timpurie, MEN, 2019.
- Dumitrana, M. (2001). *Educarea limbajului în învățământul preșcolar. Comunicarea orală*. Editura Compania, București
- Păiși Lăzărescu M., Ezechil L., (2015) „Laboratorul preșcolar”-ghid metodic, Editura: V & I INTEGRAL, București

SCENARIUL DIDACTIC

Copiii vor intra în sala de grupă în rând, câte unul, cântând cântecelul „*Ursuleții s-au trezit*”(T) și se vor așeza în semicerc în locul destinat întâlnirii de dimineață. Educatoarea îi va saluta recitând versurile: „Dimineața a sosit/ Toți copiii au venit/De mânuțe ne luăm/Și pe rând ne salutăm!/ - Bună dimineața, peștișori frumoși!” (**Salutul**). Copiii vor răspunde în cor salutului adresat de educatoare, după care se vor așeza și se vor saluta între ei, de la stânga la dreapta, dându-și mâna și rostind „Bună dimineața, peștișorule frumos!”

Decorul din sala de grupă și elementele din lumea acvatică (viețuitoare marine, corali, căluți de mare, pești) vor atrage atenția copiilor. Educatoarea va invita copiii să își îndrepte atenția spre tabla interactivă întrucât vor avea parte de o mică surpriză- o prezentare în care li se va face cunoștință cu un pește, pe nume Fishy, care le va transmite un scurt mesaj (acest lucru realizându-se cu aplicația Genially: <https://view.genially.com/69c67719c95d77995c3cbb0d>). Acesta le va spune copiilor că a aflat despre ce temă vorbesc ei în această săptămână și își dorește să meargă cu ei într-o călătorie acvatică. În mesaj se va preciza că în această călătorie, preșcolarii vor afla cât mai multe informații despre „*Lumea din adâncuri*”(Noutatea zilei).

În continuare, educatoarea va comunica preșcolarilor că înainte de a pleca în călătorie este necesar să se informeze asupra stării vremii. În acest context, educatoarea va numi un copil, care, după ce va privi pe fereastră va comunica colegilor aspecte referitoare la starea vremii (prezența soarelui/norilor, fenomene ale naturii). Se va face referire și anotimpul curent, îmbrăcăminte adecvată vremii de afară, la ziua săptămânii prin cântecelul „*Zilele săptămânii*” (T), data, anul, luna, aspecte legate de ziua respectivă, completându-se astfel **calendarul naturii** realizat într-o prezentare interactivă, cu imagini și înscrisuri potrivite. Împreună cu preșcolarii se vor aminti și **Regulile grupei**, pe care le respectă zilnic și pe care le vor comunica și peștișorului: să fim prieteni, să vorbim pe rând, ascultând până la capăt pe cel care vorbește, să facem ordine unde ne-am jucat sau am lucrat.

Deoarece peștișorul își dorește să afle cu câți copii va pleca în călătorie, preșcolarii vor fi invitați pe rând să-și aleagă peștișorul preferat (peștișori roz și peștișori albaștri) și să îl așeze în acvariul potrivit. Fiecare copil va veni la tablă și va muta cu degetul peștișorul ales – roz sau albastru – așezându-l în acvariul corespunzător. Activitatea se va desfășura frontal, oferindu-le copiilor posibilitatea de a

interacționa direct cu materialul digital. Se vor număra peștișorii din acvarii pentru a afla numărul de fete și numărul de băieți care vor pleca în călătorie. **(Prezența)**

Educatorea va propune copiilor ca înainte de a pleca în călătorie să execute acțiuni motrice pe linia melodică „Hai să ne mișcăm!” **(Momentul de mișcare)**. După momentul de mișcare, educatoarea îi va invita pe preșcolari să se așeze pe scăunele și le va transmite că peștișorul este curios să afle ce fel de pește și-ar dori copiii să fie, pentru o zi. Pentru a le oferi un exemplu, educatoarea va formula propoziția: „Dacă aș fi un animal acvatic, aș fi un căluț de mare, pentru că îmi place cum înoată și cum se ascunde printre plantele din ocean.”

În continuare, fiecare copil va fi invitat să completeze propoziția „Dacă aș fi un animal acvatic, aș fi..., pentru că...”, exprimându-și ideile și preferințele. Educatorea va încuraja răspunsurile originale și personale, stimulându-i pe preșcolari să își argumenteze alegerile pe baza experiențelor și imaginației proprii. Fiecare răspuns va fi apreciat pentru a încuraja participarea activă și exprimarea liberă a opiniilor **(Împărtășirea cu ceilalți)**.

După ce toți copiii vor exprima oral ce peștișor și-ar dori să fie, Fishy le va spune că este fericit că se află împreună cu preșcolarii de la grupa „Ștrumfii” și că își dorește să afle cum se simt aceștia alături de el.

Astfel, fiecare copil va veni pe rând la tabla interactivă, unde este afișată **roata emoțiilor**. Copiii vor atinge imaginea peștișorului care exprimă emoția ce corespunde stării lor din acel moment. În timp ce vor alege emoticonul, fiecare copil va spune cum se simte și va explica, pe scurt, motivul stării sale emoționale.

Activitatea se va încheia prin extragerea și prezentarea **mesajului zilei**: „E distractiv să fii peștișor!”.

Copiii vor fi apreciați pentru participarea la activitate și vor pleca în călătorie alături de peștișorul Fishy, părăsind sala de grupă cântând „*Picurii de ploaie*”(T).

19.ROLUL EDUCAȚIEI DIGITALE ÎN DEZVOLTAREA COPILULUI PREȘCOLAR

Prof. pentru educație timpurie Chiriac Marta Elena
Grădinița cu Program Prolungit „Gulliver”

În contextul actual al societății informaționale, educația digitală a devenit o componentă esențială a formării copiilor. Tehnologia este prezentă încă din primii ani de viață, iar competențele digitale nu mai reprezintă un lux, ci o necesitate. Dispozitivele inteligente, aplicațiile educaționale și mediile online pot constitui resurse valoroase pentru învățare, cu condiția să fie utilizate într-un mod echilibrat și ghidat de adulți responsabili. Scopul educației digitale în copilărie este de a dezvolta abilități digitale de bază, gândirea critică, siguranța online și autocontrolul în mediul virtual, contribuind astfel la formarea unei generații capabile să folosească tehnologia în mod creativ și etic.

Educația digitală se referă la procesul prin care copiii învață să utilizeze în mod responsabil, sigur și eficient tehnologia digitală pentru a accesa, crea și comunica informații. Potrivit Comisiei Europene (2020), competența digitală este una dintre cele opt competențe-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții.

Educația digitală include:

- cunoștințe tehnice de bază (folosirea calculatorului, a tabletelor, aplicațiilor educaționale);
- atitudini responsabile (respectarea regulilor de siguranță online, protecția datelor personale);
- competențe de comunicare și colaborare în mediul virtual;
- gândire critică în evaluarea informațiilor digitale;

Dacă este aplicată corect, educația digitală poate avea numeroase beneficii pentru dezvoltarea copilului:

- Stimularea curiozității și a motivației pentru învățare – aplicațiile interactive și jocurile educative transformă învățarea într-o experiență atractivă.
- Dezvoltarea gândirii logice și a rezolvării de probleme – jocurile de programare pentru copii (ex. ScratchJr, Code.org) antrenează gândirea algoritmică.
- Acces la resurse educaționale variate – copiii pot descoperi lumi noi prin filme educative, tururi virtuale, aplicații de realitate augmentată.
- Incluziune și egalitate de șanse – tehnologia facilitează accesul la educație pentru copii cu nevoi speciale sau din zone defavorizate.
- Colaborare și comunicare – copiii învață să lucreze în echipă prin platforme educaționale, să creeze proiecte digitale sau să împărtășească idei în siguranță.

În ciuda beneficiilor, utilizarea neghidată a mediului digital poate avea consecințe negative asupra dezvoltării copilului:

- Dependența de ecrane și reducerea activității fizice;
- Întârzierea limbajului la vârste mici, când timpul petrecut în fața ecranelor înlocuiește comunicarea reală;
- Expunerea la conținut nepotrivit (violență, reclame, informații false);
- Cyberbullying și alte forme de violență online;
- Scăderea capacității de concentrare și apariția anxietății digitale.

De aceea, educația digitală trebuie să includă formarea unui echilibru între timpul online și activitățile offline, sub îndrumarea părinților și a educatorilor.

Familia este primul mediu în care copilul învață să interacționeze cu tehnologia. Părinții trebuie să ofere un model pozitiv și să stabilească reguli clare privind utilizarea dispozitivelor:

- limitarea timpului petrecut în fața ecranului în funcție de vârstă (conform recomandărilor OMS: maxim 1 oră/zi pentru copiii între 2–5 ani);
- alegerea conținutului educativ de calitate (aplicații verificate, filme potrivite vârstei);
- participarea împreună la activități digitale (vizionare ghidată, jocuri educative în familie);
- discuții despre siguranța online și despre respectul față de ceilalți utilizatori;

Părintele devine astfel mediator digital, nu doar observator pasiv.

În grădinițe și școli, cadrele didactice pot integra educația digitală prin activități ludice și interactive, adaptate vârstei:

- utilizarea tablelor interactive și a resurselor digitale pentru povești, cântece sau exerciții vizuale;
- folosirea jocurilor educative online (LearningApps, Wordwall, Starfall, Clic);
- inițierea copiilor în reguli de siguranță pe internet: să nu comunice cu străini, să nu ofere informații personale, să întrebe mereu un adult;
- organizarea de proiecte digitale în echipă – colaje virtuale, scurte animații, povești ilustrate digital;
- educarea gândirii critice – de exemplu, comparația între o informație online și experiența reală.

Educația digitală nu înseamnă doar utilizarea tehnologiei, ci și formarea unei atitudini conștiente, etice și echilibrate față de aceasta.

Exemple de activități digitale educative:

- „Povestea interactivă” – copiii aleg personaje și continuă povestea pe o tablă digitală;
- „Culorile și formele” – jocuri tactile pe tabletă cu recunoașterea culorilor;
- „Dansul digital” – aplicații care sincronizează mișcarea copiilor cu muzica afișată pe ecran.

Educația digitală în copilărie nu înseamnă tehnologie nelimitată, ci formarea unei relații sănătoase între copil și mediul digital. Atunci când familia și școala colaborează, copilul devine capabil să utilizeze tehnologia în mod creativ, critic și responsabil. Viitorul educației presupune o alfabetizare digitală timpurie, bazată pe valori umane, empatie și discernământ, astfel încât tehnologia să servească dezvoltării armonioase a copilului – nu invers.

Educația digitală timpurie evoluează de la simpla utilizare a tehnologiei la formarea unei gândiri critice și a unei relații echilibrate cu mediul virtual, implicând un rol activ al părinților și educatorilor. Aceasta presupune mediere digitală activă, dezvoltarea gândirii algoritmice prin activități „unplugged” și utilizarea aplicațiilor de creație în locul celor de simplu consum.

În concluzie, educația digitală în învățământul preșcolar se configurează ca o dimensiune emergentă și indispensabilă a procesului educațional contemporan, având un rol strategic în dezvoltarea competențelor digitale de bază și în formarea premiselor alfabetizării digitale timpurii. În acord cu principiile curriculumului pentru educație timpurie, integrarea tehnologiei digitale se realizează într-o manieră echilibrată și adecvată vârstei, urmărind dezvoltarea integrată a dimensiunilor cognitive, socio-emoționale și atitudinale. Utilizarea resurselor digitale interactive, a aplicațiilor educaționale și a mediilor multimedia contribuie la stimularea curiozității, a creativității și a învățării active, facilitând accesul copiilor la experiențe variate și semnificative.

De asemenea, educația digitală la vârste timpurii sprijină dezvoltarea competențelor de comunicare și colaborare, precum și formarea unor comportamente responsabile în mediul digital. Sub îndrumarea cadrelor didactice, copiii învață să utilizeze tehnologia în mod conștient, sigur și eficient, dobândind deprinderi elementare de operare și de selecție a informației. În acest context, rolul educatorului este esențial, acesta acționând ca mediator al învățării digitale și facilitator al interacțiunii dintre copil și tehnologie. Totodată, parteneriatul educațional dintre grădiniță și familie contribuie la asigurarea unui echilibru între utilizarea mediilor digitale și activitățile tradiționale, prevenind expunerea excesivă la ecrane.

Prin urmare, integrarea adecvată a educației digitale în învățământul preșcolar reprezintă o premisă fundamentală pentru dezvoltarea competențelor necesare adaptării la societatea digitalizată. Abordată responsabil și pedagogic fundamentat, aceasta devine un instrument valoros în formarea viitorilor cetățeni activi, autonomi și capabili să utilizeze tehnologia în mod critic și creativ.

Bibliografie:

- GARRISON, D. R. (2011). *E-Learning in the 21st Century: A Framework for Research and Practice*. Routledge.
- CUCOȘ, C. (2014). *Educația și noile tehnologii*. Iași: Polirom.
- NĂSTASĂ, L. E. (2022). *Educația digitală în școala românească*. Editura Didactică și Pedagogică.
- UNICEF (2021). *Copiii și lumea digitală: siguranță, educație și responsabilitate*.

20.ACTIVITATE INTERACTIVĂ LIVRESQ „POVESTEA UNUI FLUTURE”

Profesor pentru educație timpurie Ciobanu Antuanett-Diana
Grădinița cu Program Normal „Voinicelul” Fălticeni

Platforma Livresq este un produs românesc care oferă utilizatorilor o gamă largă de instrumente pentru crearea de materiale și activități interactive, atractive pentru elevi de toate vârstele, de la nivel

preșcolar până la cel universitar. Din punctul meu de vedere, cel mai important avantaj al unei activități realizate cu Livresq este posibilitatea de a integra, într-un singur loc, componenta teoretică, aplicațiile practice și partea de evaluare, toate accesibile rapid și ușor.

Activitățile interactive dezvoltate cu ajutorul acestei platforme au fost primite cu entuziasm de preșcolarii cu care lucrez. În același timp, pentru cadrul didactic, materialele create sunt mult mai bine organizate. Resursele pot fi utilizate atât în activități desfășurate sincron, cât și de către elevii care nu pot fi prezenți fizic la clasă, fiind ușor accesibile online. Un alt beneficiu important al platformei este libertatea oferită profesorilor de a crea lecții interactive adaptate propriului stil și nevoilor clasei. Chiar și cei mai mici elevi sunt rapid atrași de conținut și reușesc să parcurgă activitățile în mod independent sau cu sprijin minim, datorită caracterului intuitiv al platformei.

O lecție realizată în Livresq se materializează într-un pachet digital care poate include diverse resurse educaționale: manuale digitale, jocuri, materiale video, imagini sugestive, secțiuni interactive (tab-uri, acordeon), precum și chestionare pentru fixare și evaluare. Acest lucru reduce considerabil timpul necesar publicării separate a materialelor și le oferă elevilor posibilitatea de a le parcurge în ritmul propriu, în ordinea dorită. În plus, lecțiile pot fi reluate ori de câte ori este nevoie, sunt interactive și permit autoevaluarea.

Crearea conținutului unei activități în Livresq devine un proces dinamic și creativ pentru cadrul didactic. Un punct de plecare îl reprezintă competențele vizate, iar conținutul este construit în funcție de acestea. Profesorul are libertatea de a integra diverse tipuri de resurse (galerii de imagini, materiale video, secțiuni interactive etc.) pentru a-și atinge obiectivele. În cazul lecțiilor destinate bibliotecii publice a platformei, este necesar și un efort de empatie, deoarece materialele sunt concepute pentru elevi necunoscuți, ale căror nevoi educaționale și emoționale trebuie anticipate.

În concluzie, Livresq este o platformă complexă, care oferă instrumentele necesare pentru realizarea unor activități interactive ce stimulează interesul și curiozitatea copiilor. Cu ajutorul editorului și al șabloanelor disponibile, am putut crea lecții variate din punct de vedere vizual și interactiv, menite să capteze atenția elevilor și să îi implice activ în procesul de învățare

Unitatea de învățământ: Grădinița cu Program Normal „Voinicelul” Fălticeni

Propunător: prof. Ciobanu Antuanett-Diana

Denumirea resursei digitale: „Povestea unui fluture” - lecție interactivă Livresq

Nivelul de vârstă: 4-5 ani

Grupa: mijlocie

Aplicația/platforma utilizată: Livresq

Domeniul experiențial/categoria de activitate: Domeniul Limbă și Comunicare + Domeniul Științe (Cunoașterea Mediului)

Obiective operaționale urmărite:

- să răspundă, pe baza textului audiat, la întrebări pentru desprinderea mesajului;
- să îmbine piesele de puzzle pentru obținerea imaginii corecte;
- să enumere, pe baza imaginii, etapele dezvoltării unui fluture.

Descrierea resursei/activității digitale:

Activitatea propusă preșcolarilor constă în explorarea temei „Povestea unui fluture” printr-o prezentare interactivă realizată pe platforma Livresq. Activitatea „Povestea unui fluture” a fost integrată în cadrul domeniului Cunoașterea mediului deoarece sprijină însușirea informațiilor de către preșcolari despre mediul de viață al fluturelui. Cu ajutorul acestui material se realizează activitatea de predare/învățare ce are rolul de a introduce preșcolarii și de a-i familiariza cu conținutul.

Prin intermediul prezentării interactive realizate în aplicația Livresq, preșcolarii identifică diferite specii de fluturi, precum și mediul lor de viață. Atenția copiilor este captată cu ajutorul unei povești despre fluturi („Omida mâncăcioasă”), imaginilor, animațiilor și mini-jocurilor. Folosirea acestei resurse

facilitează învățarea prin descoperire, stimulând curiozitatea copiilor și capacitatea de observare, de receptare/exprimarea a unui mesaj pe baza unui text audiat. De asemenea, caracterul ludic al activității este redat prin intermediul audiției cântecului („Omida”), jocului interactiv de mișcare și al puzzle-ului (imaginea creată este omida din poveste). Activitatea valorifică învățarea multisenzorială, oferind suport vizual și auditiv, adaptat nivelului de vârstă 4-5 ani și contribuie la dezvoltarea limbajului, atenției, domeniului cognitiv prin diversitatea animațiilor, imaginilor, joculețelor și filmulețelor interactive.

Activitatea de învățare utilizează o resursă interactivă realizată în Livresq, prin care copiii descoperă „Povestea unui fluture” într-un mod atractiv și jucăuș. Materialul include imagini, animații, secvențe audio și exerciții interactive precum potriviri, completări și jocuri tip drag-and-drop. Copiii explorează viața unui fluture, învățând caracteristici esențiale într-o manieră vizuală și ușor de înțeles.

Bibliografie:

- Platforma Livresq. *Ghid de utilizare și resurse educaționale digitale*. Disponibil online: <https://livresq.com>
- Ministerul Educației. (2021). *Strategia privind digitalizarea educației din România – SMART.Edu*. București: Ministerul Educației;
- Joița, Elena. (2006). *Instruirea constructivistă – o alternativă*. Craiova: Universitaria.

21.ROLUL TEHNOLOGIEI DIGITALE ÎN COMUNICAREA DIDACTICĂ LA PREȘCOLARI

Prof.Ciobanu Gabriela
G.P.P.”GULLIVER”SUCEAVA

Educația preșcolară constituie fundamentul dezvoltării ulterioare a copilului, iar calitatea comunicării didactice influențează direct eficiența procesului de învățare. În contextul digitalizării accelerate, utilizarea tehnologiei devine o necesitate, oferind noi oportunități de adaptare a actului educațional la particularitățile generațiilor actuale. Comunicarea didactică nu mai este limitată la formele tradiționale, ci se extinde prin intermediul suporturilor digitale interactive.

La nivel preșcolar, comunicarea didactică se manifestă în principal prin limbajul concret și intuitive, utilizarea frecventă a jocului ca metodă de învățare, necesitatea stimulării atenției și interesului, dar și prin implicarea activă a copilului în procesul educațional. În același timp, la vârsta preșcolară, comunicarea didactică trebuie să fie accesibilă, atractivă și centrată pe experiența directă a copilului.

Limbajul vizual, elementele ludice și interactivitatea sunt esențiale. Tehnologia digitală răspunde acestor cerințe prin integrarea sunetului, imaginii și animației, facilitând transmiterea mesajelor educaționale într-o manieră adaptată nivelului de dezvoltare al copiilor.

Introducerea mijloacelor digitale în educația preșcolară reprezintă o componentă esențială în ceea ce privește modernizarea procesului instructiv-educativ, având un rol semnificativ asupra modului în care copiii dobândesc cunoștințe și își dezvoltă competențele. Tehnologia nu mai este doar un instrument

auxiliar, ci devine un suport activ al învățării, facilitând accesul la informație și stimulând implicarea directă a copilului în actul educațional.

În procesul de formare, mijloacele digitale contribuie la dezvoltarea competențelor cognitive, lingvistice și socio-emoționale ale preșcolarilor. Aplicațiile educaționale interactive permit exersarea abilităților de bază, precum recunoașterea literelor, a numerelor, a formelor și culorilor, prin activități ludice și adaptate nivelului de vârstă. Caracterul interactiv al acestor aplicații stimulează gândirea logică, atenția și memoria, oferind în același timp posibilitatea învățării prin încercare și eroare.

Resursele multimedia, precum animațiile, materialele video sau prezentările interactive, facilitează înțelegerea unor noțiuni abstracte prin reprezentări vizuale și auditive. Acestea contribuie la crearea unui mediu educațional atractiv, în care informația este prezentată într-un mod accesibil și captivant. De exemplu, vizionarea unui material animat despre natură sau despre comportamente sociale poate sprijini atât achiziția de cunoștințe, cât și formarea unor atitudini pozitive.

În privința informării, tehnologia digitală oferă acces rapid la o varietate de resurse educaționale actualizate. Educatorul poate selecta și adapta conținuturile în funcție de obiectivele activității și de particularitățile grupului de copii. Astfel, procesul educațional devine mai flexibil și mai diversificat, iar copiii beneficiază de experiențe de învățare variate.

Un alt rol important în ceea ce privește mijloacele digitale este acela că favorizează învățarea individualizată. Ritmul de lucru poate fi adaptat în funcție de nivelul fiecărui copil, iar activitățile pot fi diferențiate în funcție de gradul de dezvoltare. Acest aspect contribuie la creșterea încrederii în sine și la implicarea activă a preșcolarilor în procesul de învățare.

Un alt avantaj important îl reprezintă posibilitatea integrării învățării formale cu cea nonformală și informală. Prin intermediul tehnologiei, activitățile educaționale pot fi continuate și în afara grădiniței, cu sprijinul părinților, consolidând astfel achizițiile realizate.

Cu toate acestea, utilizarea mijloacelor digitale trebuie realizată în mod echilibrat și responsabil. Este esențial ca acestea să fie integrate armonios în activitățile didactice, fără a înlocui jocul direct, interacțiunea socială și experiențele concrete, fundamentale la această vârstă.

Mijloacele digitale contribuie la diversificarea strategiilor didactice prin prezentarea conținuturilor într-o formă atractivă și intuitivă, prin stimularea atenției și a motivației pentru învățare, dezvoltarea competențelor cognitive și a limbajului, dar și învățarea prin joc și explorare.

De exemplu, aplicațiile interactive facilitează învățarea prin descoperire, iar materialele multimedia susțin înțelegerea conceptelor abstracte. Totodată, tehnologia oferă acces la resurse variate, contribuind la îmbogățirea experiențelor educaționale.

Mijloacele digitale oferă oportunități variate pentru organizarea activităților didactice. Printre cele mai utilizate instrumente putem să amintim tabla interactivă, care permite prezentarea dinamică a conținuturilor; aplicațiile educaționale, care susțin învățarea prin joc; resursele multimedia (animații, videoclipuri, prezentări interactive) precum și platformele educaționale necesare în comunicarea cu părinții.

Toate aceste instrumente contribuie la creșterea atractivității activităților; la facilitarea învățării prin descoperire; dezvoltarea gândirii logice și a creativității, precum și la consolidarea cunoștințelor prin exerciții interactive. Un astfel de exemplu îl reprezintă utilizarea poveștilor digitale interactive care permit implicarea activă a copiilor, aceștia putând interveni în desfășurarea acțiunii sau răspunde la întrebări în timp real.

O componentă esențială a procesului educațional îl reprezintă feedback-ul, rolul acestuia fiind acela de a oferi informații despre nivelul de înțelegere, progresul și dificultățile întâmpinate de copii. În educația preșcolară, unde învățarea are un caracter predominant formativ și ludic, utilizarea tehnologiei digitale contribuie semnificativ la eficientizarea și diversificarea modalităților de evaluare și comunicare a feedback-ului.

Utilizarea mijloacelor digitale permite obținerea unui feedback rapid, imediat și adaptat particularităților de vârstă ale copiilor. Prin intermediul aplicațiilor educaționale interactive, al jocurilor

digitale și al platformelor multimedia, educatorul poate observa în timp real modul în care preșcolarii răspund la sarcinile propuse. Acest lucru facilitează identificarea rapidă a eventualelor dificultăți și ajustarea strategiilor didactice în funcție de nevoile grupului sau ale fiecărui copil în parte.

Un avantaj important al feedback-ului digital este caracterul său atractiv și motivant. Evaluarea nu mai este percepută ca o activitate rigidă, ci ca o continuare a jocului educațional. Utilizarea elementelor vizuale, precum culori, sunete, animații sau emoticoane, transformă procesul de feedback într-o experiență pozitivă, reducând anxietatea și încurajând participarea activă a copiilor.

De asemenea, tehnologia digitală permite diversificarea formelor de feedback. Pe lângă feedback-ul imediat oferit copilului, cadrul didactic poate utiliza instrumente digitale pentru a urmări progresul individual pe termen lung. Astfel, se pot crea rapoarte, portofolii digitale sau înregistrări ale activităților, care oferă o imagine clară asupra evoluției fiecărui preșcolar.

Un alt aspect important îl constituie implicarea părinților în procesul de feedback. Prin intermediul platformelor educaționale sau aplicațiilor de comunicare, aceștia pot fi informați constant despre progresul copiilor, activitățile desfășurate și competențele dobândite. Această colaborare contribuie la asigurarea continuității procesului educațional între grădiniță și mediul familial.

Cu toate acestea, utilizarea tehnologiei în procesul de feedback trebuie realizată cu discernământ. Este necesar ca aceasta să completeze, și nu să înlocuiască interacțiunea directă dintre educator și copil. Comunicarea verbală, observația și relația afectivă rămân elemente fundamentale în evaluarea preșcolarilor.

În concluzie, tehnologia digitală reprezintă un instrument valoros în procesul de realizare a feedback-ului în educația preșcolară, contribuind la o evaluare mai eficientă, mai atractivă și mai adaptată nevoilor copiilor. Utilizarea sa corectă sprijină atât dezvoltarea individuală a preșcolarilor, cât și îmbunătățirea practicilor didactice.

Utilizarea tehnologiei digitale în educația preșcolară a determinat apariția unor strategii didactice inovative, menite să transforme procesul de predare-învățare într-un demers mai atractiv, interactiv și adaptat nevoilor actuale ale copiilor. Aceste strategii pun accent pe participarea activă a preșcolarilor, pe învățarea prin joc și explorare, precum și pe valorificarea resurselor multimedia.

Una dintre cele mai utilizate strategii este gamificarea, care presupune introducerea elementelor specifice jocului în activitățile educaționale. Prin utilizarea aplicațiilor digitale cu recompense vizuale, niveluri de dificultate sau provocări, copiii sunt motivați să participe activ și să își dezvolte competențele într-un mod natural și plăcut. Această strategie contribuie la creșterea atenției, a implicării și a perseverenței în rezolvarea sarcinilor.

O altă strategie inovativă este învățarea prin povești digitale (storytelling digital). Aceasta presupune utilizarea poveștilor interactive, animate, în care copiii pot urmări firul narativ și pot interveni în desfășurarea acțiunii prin alegeri simple sau răspunsuri. Această metodă sprijină dezvoltarea limbajului, a creativității și a capacității de înțelegere a secvențelor logice.

De asemenea, învățarea bazată pe explorare digitală reprezintă o strategie modernă prin care copiii descoperă informații noi cu ajutorul resurselor multimedia, precum videoclipuri educaționale, animații sau tururi virtuale simple. Această abordare stimulează curiozitatea naturală a copilului și îl încurajează să învețe prin descoperire și experimentare.

O altă strategie importantă este învățarea colaborativă asistată de tehnologie, în care copiii lucrează în perechi sau grupuri mici utilizând tablete sau table interactive. Această metodă dezvoltă abilitățile de comunicare, cooperare și rezolvare a problemelor, contribuind totodată la formarea spiritului de echipă.

Tot în această categorie se înscrie și utilizarea aplicațiilor educaționale interactive, care permit exersarea noțiunilor de bază prin exerciții adaptate vârstei, cu feedback imediat. Aceste aplicații facilitează învățarea diferențiată, permițând fiecărui copil să progreseze în ritmul propriu.

Introducerea acestor strategii presupune însă o planificare atentă din partea cadrului didactic, care trebuie să selecteze conținuturi adecvate, să stabilească obiective clare și să asigure un echilibru între activitățile digitale și cele tradiționale. Tehnologia trebuie să rămână un instrument de sprijin al învățării, nu un scop în sine.

Pe lângă numeroasele beneficia înregistrate, se remarcă și o serie de aspecte etice și riscuri care trebuie atent gestionate de către cadrele didactice și părinți. La vârste fragede, copiii sunt vulnerabili, iar expunerea la mediul digital trebuie realizată responsabil, în condiții de siguranță și cu respectarea principiilor pedagogice.

Un prim aspect etic important îl constituie protecția datelor personale și a identității copiilor. În utilizarea platformelor educaționale sau a aplicațiilor digitale, este esențial ca informațiile despre preșcolari să fie securizate și să nu fie accesibile neautorizat. Cadrele didactice au responsabilitatea de a utiliza doar resurse digitale sigure, conforme cu reglementările privind protecția datelor.

Un alt aspect etic se referă la conținutul digital accesat de copii. Nu toate resursele online sunt adecvate vârstei preșcolare, de aceea selecția materialelor educaționale trebuie realizată cu atenție. Conținutul trebuie să fie educativ, non-violent, adaptat nivelului de înțelegere al copiilor și să susțină dezvoltarea lor armonioasă.

Printre riscurile asociate utilizării tehnologiei se numără expunerea excesivă la ecrane. Timpul îndelungat petrecut în fața dispozitivelor digitale poate afecta sănătatea copiilor, în special vederea, atenția și capacitatea de concentrare. De asemenea, poate reduce timpul dedicat jocului liber și interacțiunii directe cu ceilalți copii, elemente esențiale în dezvoltarea socială la vârsta preșcolară.

Un alt risc important este dependența de tehnologie. Dacă activitățile digitale devin dominante, copiii pot ajunge să manifeste o preferință excesivă pentru mediul virtual în detrimentul experiențelor reale de învățare. Acest lucru poate influența negativ dezvoltarea lor emoțională și socială.

De asemenea, există riscul diminuării interacțiunii umane directe. Comunicarea față în față cu educatorul și colegii este esențială pentru dezvoltarea limbajului, a empatiei și a abilităților sociale. Tehnologia trebuie să completeze această interacțiune, nu să o înlocuiască.

Din perspectivă educațională, mai poate apărea și inegalitatea de acces la resurse digitale, deoarece nu toți copiii au aceleași condiții de utilizare a tehnologiei în mediul familial. Acest aspect poate genera diferențe în experiențele de învățare și trebuie compensat prin activități realizate în grădiniță.

Pentru diminuarea acestor riscuri, este necesară respectarea unor principii clare: utilizarea moderată a tehnologiei, supravegherea permanentă a activităților digitale, selectarea atentă a conținuturilor și implicarea activă a educatorului în ghidarea copiilor.

Unul dintre avantajele utilizării tehnologiei digitale la preșcolari îl reprezintă creșterea gradului de atractivitate a activităților educaționale. Resursele digitale, precum animațiile, jocurile interactive și materialele multimedia, captează atenția copiilor și transformă învățarea într-un proces plăcut și motivant. La vârsta preșcolară, învățarea prin joc este esențială, iar tehnologia susține în mod eficient această abordare.

Un alt avantaj îl reprezintă facilitarea învățării active și interactive. Copiii nu mai sunt simpli receptori de informație, ci participanți activi la procesul de învățare. Prin intermediul aplicațiilor educaționale, aceștia pot explora, descoperi și exersa noțiuni noi într-un mod adaptat nivelului lor de dezvoltare.

De asemenea, tehnologia contribuie la individualizarea procesului de învățare. Activitățile digitale pot fi adaptate ritmului fiecărui copil, permițând progresul diferențiat și oferind sprijin suplimentar acolo unde este necesar. Acest aspect contribuie la creșterea încrederii în sine și la dezvoltarea autonomiei în învățare.

Un alt avantaj semnificativ este accesul rapid la o gamă variată de resurse educaționale. Educatorii pot utiliza materiale actualizate, diverse și adaptate temelor abordate, ceea ce contribuie la îmbogățirea conținutului didactic și la diversificarea experiențelor de învățare.

Nu în ultimul rând, tehnologia permite obținerea unui feedback imediat, ceea ce facilitează evaluarea progresului copiilor și ajustarea rapidă a strategiilor didactice.

În ciuda avantajelor evidente, utilizarea tehnologiei digitale prezintă și o serie de limite. Una dintre cele mai importante este riscul supraexpunerii la ecrane, care poate afecta sănătatea copiilor, în special vederea, atenția și capacitatea de concentrare. La vârsta preșcolară, timpul petrecut în fața dispozitivelor trebuie strict limitat.

O altă limită este dependența de tehnologie, care poate conduce la diminuarea interesului pentru activitățile tradiționale, jocul liber și interacțiunea directă cu ceilalți copii. Acest aspect poate influența negativ dezvoltarea socială și emoțională.

De asemenea, există necesitatea unor competențe digitale din partea cadrelor didactice. Utilizarea eficientă a tehnologiei presupune formare continuă și adaptare permanentă la noile instrumente digitale, ceea ce poate reprezenta o provocare în anumite contexte educaționale. O altă limită este dependența de infrastructura tehnologică. Lipsa echipamentelor adecvate sau a conexiunii la internet poate îngreuna desfășurarea activităților digitale și poate crea diferențe între instituțiile de învățământ.

În concluzie, tehnologia digitală reprezintă un instrument esențial în modernizarea comunicării didactice la nivel preșcolar atunci când este utilizată în mod echilibrat și responsabil, contribuind la creșterea calității actului educațional, la dezvoltarea competențelor copiilor și la eficientizarea procesului de evaluare. Integrarea sa trebuie să fie ghidată de obiective pedagogice clare și adaptată particularităților de vârstă, pentru a asigura o dezvoltare armonioasă a copilului.

Bibliografie:

1. Istrate, O., 2023, Pedagogie digitală: o abordare pragmatică pentru resurse educaționale deschise, Educația Digitală, București.
2. Mihăilă-Popa, V., 2023, Dezvoltarea în copilăria timpurie: influența tehnologiilor digitale asupra proceselor și mecanismelor psihice, Revista de Pedagogie Digitală, București.
3. Tudose, R.-M., 2024, Utilizarea resurselor digitale în învățământul preșcolar, EDICT – Revista educațională, Iași.

22.MANAGEMENTUL ȘI IMPLEMENTAREA RESURSELOR DIGITALE

Prof. Costea Daniela
G.P.P. „Prichindel Suceava

Noile paradigme educaționale, precum și transformările constante din societate, ne determină în mod necesar să reflectăm pentru la noile provocări cu care se confruntă profesorii și la schimbările necesare în consolidarea educației digitale.

Variatatea enormă de resurse digitale ușor accesibile copiilor, tinerilor și familiilor acestora devine un factor convingător pentru schimbări în strategiile de învățare implementate în toate procesele educaționale.

Copiii experimentează resursele digitale la o vârstă din ce în ce mai fragedă, unii dintre ei chiar înaintea propriilor părinți sau educatori. Știm, cu siguranță, că resursele digitale pentru copii au o componentă puternic ludică și, atunci când sunt utilizate în contexte de învățare non-formală, promovează o mai mare satisfacție în realizarea activităților, ceea ce contribuie la întărirea învățării copiilor.

Cu toate acestea, în ciuda utilizării fluente a informației digitale, a comunicațiilor și a tehnologiei educaționale în viața lor personală, acest lucru nu înseamnă că sunt capabili să aleagă și să utilizeze

instrumente pentru a-și gestiona și construi munca digitală pedagogică sau pentru a le împuternici să aleagă digital adecvat. instrumente pe care copiii (sau elevii) să le utilizeze în contexte de învățare formale sau informale. Această organizare și utilizarea calitativă devin factori determinanți pentru ca tehnologiile și instrumentele digitale să devină un atu în procesul de predare și învățare.

În paragrafele următoare, vom explora cum să ne ocupăm de resursele digitale deja disponibile atât educaționale, cât și utilizabile în scopuri de gestionare. Aceasta se va face oferind cititorului o listă ușor consultabilă a celor mai utilizate sau interesante programe deja aplicate sau utilizabile de către profesori, educatori și coordonatori pedagogici pentru a-și gestiona activitatea zilnică în cadrul preșcolarului, precum și pentru a se ocupa de activitățile educaționale.

Stăpânirea următoarelor programe enumerate poate sprijini profesorii în dobândirea și în dezvoltarea abilităților digitale aferente.

Astfel, fiecare educator trebuie, într-o logică de învățare continuă, să-și dezvolte abilități de:

- Aproximarea, crearea și partajarea resurselor digitale;
- Gestionarea și orchestrarea utilizării tehnologiilor digitale în predare și învățare;
- Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a spori incluziunea, personalizarea și implicarea activă a cursanților;

● Permitea cursanților să utilizeze în mod creativ și responsabil tehnologiile digitale pentru informare, comunicare, creare de conținut, bunăstare și rezolvare de probleme.

Din ce în ce mai mult, referințele și îndrumările pentru educatori sunt digitalizate, disponibile pe platformele de internet, răspunzând cerințelor tehnologice ale lumii moderne

În paginile următoare este prezentată o propunere de programe care ar putea fi utilizate de către membrii echipați educațional pentru a-și gestiona activitățile de lucru.

SKETCH ON PDF este cel mai simplu program pentru corectarea sau adnotarea lucrărilor copiilor, precum și pentru a fi utilizat cu documente administrative sau de învățare. Dintre toate programele cunoscute acesta pare să fie cel mai asemănător cu documentele fizice. O strategie bună ar putea fi utilizarea unui procesor de text sau a unei prezentări de diapozitive pentru a face fișe de lucru pentru copii, a converti documentul final în PDF și apoi, cu această aplicație, a pune copii să scrie de mână folosind un pix digital peste o tablă interactivă din clasă. Este util pentru diferite corecții, lucrări de adnotare și scriere de mână pe spațiul de hârtie digitală de pe ecranele tactile. De asemenea, este posibilă citirea și adnotarea cărților electronice PDF. Este posibilă marcarea de cuvinte cheie și propoziții, notarea de comentarii, extinderea marginilor, alegerea culorii, derularea ușoară prin documentul PDF.

SPLICE. Uneori, educatorii și profesorii trebuie să facă videoclipuri amuzante pentru învățarea motivațională a copiilor respectând obiectivele curriculei. Alte ori este necesară documentarea în practici video, vizite de studiu făcute cu copiii, excursii pe teren și alte întâlniri educaționale ce trebuie apoi raportate prin documente video. Prin urmare, aplicația este utilă pentru înregistrarea activităților educaționale. Cu această aplicație este foarte ușoară crearea de materiale didactice cu un aspect profesional, realizarea de îmbinări, suprapuneri, titluri de clipuri video, sincronizarea coloanei sonore, reglarea timpului, transformarea ușoară a modului de realizare și direcționare a videoclipurilor. Această aplicație are instrumente pentru litere, pentru tăierea și ajustarea clipurilor, adăugarea de muzică, reglarea vitezei de mișcare, crearea de diapozitive; partajarea ușoară pe rețelele sociale.

GOOGLE DRIVE AND DOCS Este un spațiu de stocare virtual cu aplicații bazat pe cloud. Este posibilă stocarea de documente, videoclipuri, fotografii, muzică sau orice alt tip de fișier. Marele avantaj al unei astfel de resurse este modalitatea ușoară de a accesa și sincroniza fișierele de oriunde, cu orice dispozitiv atâta timp cât ai o conexiune la Internet. Această soluție cloud permite utilizatorilor accesul rapid la fișierele lor principale ori de câte ori au nevoie. Fișierele sunt mai mult sau mai puțin protejate împotriva spam-ului, virușilor și altor programe malware, ceea ce oferă utilizatorilor o încredere moderată în utilizarea acestui instrument. Utilizarea Google Drive încurajează munca bazată pe colaborarea în echipă și integrarea în instrumentele Google Docs (un set de aplicații pentru scrierea de documente, foi, diapozitive, formulare, note și multe altele). Având un cont Google bazat pe caseta

Gmail, educatorii/profesorii pot folosi aplicațiile Google Docs pentru munca lor pedagogică sau administrativă și pot evita software-ul instalat, cum ar fi principalele aplicații ale Microsoft Office. Cu Google Docs se pot crea și edita documente text direct în browserul web. Ceea ce este important este faptul că mai mulți oameni pot lucra în același timp, putându-se vedea modificările oamenilor pe măsură ce le fac și fiecare modificare este salvată automat. Toate fișierele pot fi partajate cu persoanele și grupurile alese. Posibilitatea de a lucra în echipă la crearea și revizuirea documentelor este cea mai bună caracteristică pentru munca educatorilor și a profesorilor

PADLET este o aplicație online care permite utilizatorilor să-și exprime cu ușurință opiniile pe un subiect comun pe un „avizier” virtual (wall). Este un instrument de colaborare digital gratuit, ușor de utilizat pentru mediile școlare. Încorporează cu ușurință text, fotografii, video, audio și link-uri web pentru partajare. Se poate lucra cu colaboratori nelimitați, oferi acces numai pentru citire, scriere de către moderator sau administrator. Atunci când se dorește folosirea unei tehnici de brainstorming de aplicat asupra ideilor contributive pe care echipele doresc să le împărtășească, fiecare profesor își poate scrie opiniile, fotografiile, sunetele, videoclipurile, siteurile web sau alt conținut digital pe o notă „adezivă” și o poate adăuga pe o tablă albă. Apoi, toți împreună, pot rearanja notele pe tablă și pot organiza strategia de comunicare. Educatorii pot să se organizeze și colaboreze în perechi sau familii și să primească feedback, să creeze aviziere, să împărtășească munca copiilor, să urmărească cine are nevoie de ajutor, să împărtășească activități de planificare sau alte teme. O altă modalitate de utilizare bună este configurarea unei colecții de cărți, cântece, site-uri, locuri de explorat. Probabil limita este folosirea imaginației fiecăruia.

BOOK CREATOR este un instrument pentru crearea de cărți digitale și producerea de cărți electronice care pot fi citite online sau descărcate în format ePub. Book Creator permite inserarea de text, imagini, audio și video în cartea digitală pentru a crea povești interactive, documentarea proiectelor, narațiuni speciale etc. Este un instrument care poate fi folosit de profesori pentru a împărtăși familiilor activitățile realizate sau pentru a crea narațiuni digitale pentru copii. Este posibil să se creeze cărți digitale pentru fiecare copil în parte, pentru fiecare clasă sau pentru școală. Book Creator a fost creat inițial ca o aplicație, dar acum este accesibil direct din Google Chrome. Nu există niciun cost pentru studenți și nu există limită pentru numărul de studenți care se pot abona la biblioteca unui profesor

CLASSROOM este un serviciu web educațional gratuit dezvoltat de Google. Face parte din pachetul G Suite for Education, care include Google Drive, Docs, Gmail și Calendar. Classroom facilitează comunicarea între elevi-familii și profesori, atât în interiorul, cât și în afara centrelor de învățământ. Classroom economisește timp și hârtie și permite crearea de cursuri, distribuirea de sarcini, partajarea de documente, fișiere, comunicarea și organizarea într-un mod simplu.

Classroom oferă mai multe avantaje profesorilor:

- este ușor de configurat: profesorii pot adăuga elevi și/sau familii direct sau le pot oferi un cod pentru a se înscrie ei înșiși. Se instalează în doar câteva minute.
- economisește timp: cu un flux de lucru simplu și fără a fi nevoie de documente pe hârtie, profesorii pot crea, revizui și nota teme rapid într-un singur loc.
- îmbunătățește organizarea: elevii pot vedea toate temele pe o pagină dedicată, iar toate materialele de clasă (de exemplu, documente, fotografii și videoclipuri) sunt arhivate automat în dosarele Google Drive.
- facilitează comunicarea: Classroom permite profesorilor să trimită notificări imediat. Elevii și/sau familiile pot împărtăși resurse cu alții sau pot răspunde la întrebări de pe anunț.
- este sigur. Classroom oferă un mediu digital educațional sigur și ușor de utilizat pentru întreaga comunitate educațională. Classroom nu conține reclame și nu folosește niciodată conținutul sau datele studenților în scopuri publicitare

CANVA Este un instrument de proiectare online. Permite crearea de conținut de comunicare, cum ar fi postere, imagini din rețelele sociale, infografice, prezentări și chiar videoclipuri. Canva oferă o colecție de 8.000 de șabloane gratuite pentru 100 de tipuri de design multifuncțional. De asemenea, vă

permite să vă faceți propriile modele de la zero, adăugându-le imagini, alte elemente și texte. Pentru a face acest lucru se folosește o interfață în care trebuie doar să mutați elementele de meniu în compoziție cu mouse-ul. Printre modelele pe care le poți crea cu Canva ai logo-uri, postere și cărți de vizită. De asemenea, puteți crea postere, coperti, programe și invitații, șabloane de lucru, și publicații pentru rețelele de socializare, printre altele. Cu Canva for Education, cursurile pot fi mai captivante și activitățile mai organizate pentru ca elevii să le finalizeze în clasă sau online.

MICROSOFT 365 este o colecție de instrumente de birou cele mai utilizate de profesori pentru planificarea și elaborarea activităților de lucru.

Microsoft Word - pentru a planifica activități didactice săptămânale, anuale și majoritatea documentelor curriculare;

Microsoft Power Point - pentru a crea povești, prezentări cu teme abordate în grupa preșcolară;

Microsoft OneDrive - folosit pentru stocarea materialelor didactice;

Microsoft Paint - pentru a edita și crea imagini;

Ajută profesorii să scrie documente oficiale, să realizeze diferite materiale didactice/ videoclipuri/ povestiri/ experimente educaționale pe subiectele discutate la clasă. Îi ajută pe profesori să transforme modul în care își proiectează activitățile de învățare la clasă, făcându-le mai atractive și mai reale pentru elevi, permițându-le să creeze ușor și rapid documente, foi de calcul și prezentări.

VOICE CHANGER WITH EFFECTS este utilizat pentru a înregistra o poveste sau pentru a crea o înregistrare pentru teatru de păpuși. Este o aplicație foarte simplă care vă permite să înregistrați vorbirea și să îi aplicați zeci de efecte distractive pentru a crea o poveste digitală pentru preșcolari, în funcție de interesele, imaginația și nevoile acestora. Voice Changer este 100% gratuit, programul este ușor de utilizat și poate produce efecte sonore, are un sunet de înaltă calitate, acceptă multe efecte diferite și poate fi personalizat foarte bine pentru a obține cel mai bun efect de sunet.

SOLVEME PUZZLE este o aplicație care încurajează jocul bazat pe matematică. Este folosit de profesorii preșcolari pentru a crea puzzle-uri pe diferite teme. Puzzle-urile SolveMe sunt o modalitate excelentă de a-i implica pe copii să gândească strategic, flexibil și să dezvolte limbajul.

Bibliografie

Ministerul Educației, — (2022). *Strategia privind digitalizarea educației din România – SMART-Edu*. București: Ministerul Educației.

Comisia Europeană, — (2020). *Planul de acțiune pentru educația digitală (2021–2027)*. Bruxelles: Comisia Europeană.

Webografie.

Google (2024). *Ghiduri pentru Google Workspace for Education*. Mountain View: Google.

Microsoft (2024). *Resurse educaționale Microsoft 365 pentru profesori*. Redmond: Microsoft.

Canva (2024). *Canva pentru Educație – ghid de utilizare*. Sydney: Canva.

23.PROIECT PENTRU ACTIVITATE INTEGRATĂ

Prof. educație timpurie- Cozma Alina-Elisaveta
G. P. P. „Prichindel” Suceava

NIVELUL DE VÂRSTĂ/GRUPA: Nivelul I, grupa mAREC

TEMĂ ANUALĂ DE ÎNVĂȚARE: „Când cum și de ce se întâmplă?”

TEMA PROIECTULUI: „În lumea necuvântătoarelor”

TEMA SĂPTĂMÂNII: „Animale din pădure”

TEMA ACTIVITĂȚII INTEGRATE: „Pădurea - casa animalelor sălbatice”

TIPUL ACTIVITĂȚII: fixare și consolidare;

ELEMENTE COMPONENTE ALE ACTIVITĂȚII INTEGRATE:

A.L.A.1 – tema „Ajutăm animalele din pădure”

- ❖ ARTĂ: – „Locuitorii pădurii”- colaj
- ❖ ȘTIINȚE: „Harta pădurii”- joc puzzle digital
- ❖ CONSTRUCȚII: „ Copaci, brazi ”- îmbinare

ADE: D.Ș- tema: „Pădurea –casa animalelor sălbatice”- convorbire cu suport intuitiv (lecție livresc)

SCOPUL ACTIVITĂȚII : Consolidarea și sistematizarea cunoștințelor referitoare la animale sălbatice, pe baza experienței senzoriale, valorificând cunoștințele, abilitățile intelectuale, artistico-practice și tehnice însușite.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- să identifice elementele –surpriză;
- să utilizeze tehnica colajului realizând o compoziție originală;
- să realizeze imaginea pădurii îmbinând piesele de puzzle pe table digitală;
- să îmbine bucățile de polistiren pentru a realiza brazi/copaci;
- să realizeze gardul înfigând bețișoare în polistiren;
- să descrie viața animalelor sălbatice pe baza informațiilor din clipul video;
- Să răspundă corect la întrebările chestionarului digital;
- să rezolve sarcinile jocului wordwall;
- să participe la activitățile de grup atât în calitate de vorbitor cât și de auditor;

STRATEGII DIDACTICE:

- **Metode și procedee:** conversația, observația, expunerea, munca independentă, exercițiul, explicația, munca în grup, demonstrația, problematizarea;
- **Resurse materiale:**
 - **MATERIALE:** machetă reprezentând pădurea, polistiren, lipici, hartie colorată, siluete de animale, patafix, carton, planșă cu pădurea ;
 - DIGITALE: tablă interactivă, lecție livresc, video youtube, joc puzzle, joc wordwall;
- **Forme de organizare:** frontal, pe grupuri, individual

DURATA: 1 oră

BIBLIOGRAFIE:

- Curriculum pentru învățământul preșcolar” – M.E.C.I., 2019
- Culea, Laurenția, Seșovici, Angela, Grama, Filofteia, (2008), „Activitatea integrată în grădiniță”, Ed. Did. Publishing House, București.
- <https://library.livresq.com/details/6932e5a2507a550009c7e090>
- <https://youtu.be/iHXR1v379xo?si=IFvKO6sEoDcyx1BB>
- <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=1757c8224763>

- <https://wordwall.net/resource/85895558>

SCENARIU ACTIVITĂȚII

Copiii intră în sala de grupă înțonând cântecelul „Vulpe tu mi-ai furat găscă” și se așează în poiana din pădure (amenajată în sala de grupă). Educatoarea atrage atenția asupra cerbului și asculta ce are acesta de spus..

Ascultând vocea cerbului află că acesta are nevoie de ajutor pentru că pădurea unde locuiește a luat foc, mulți copaci au ars, iar animalele s-au ales cu blănița arsă. Cerbul cere ajutorul copiilor să-i refacă pădurea și blănița animalelor. Preșcolarii sunt bucuroși să îl ajute și pentru aceasta li se prezintă copiilor o machetă din care lipsesc animalele și pădurea. Preșcolarii îl vor ajuta pe cerb prin realizarea de elemente componente ale machetei, iar pentru aceasta se îndreaptă spre centrele de interes pentru a li se prezenta oferta de lucru.

La centrul **Artă** – au de realizat animalele pădurii prin tehnica colajului.

La centrul **Construcții** vor îmbina bucățile de polistiren pentru a realiza brazi și copaci și vor înfige bețișoare în polistiren pentru a realiza gardul din jurul căsuței pădurarului.

La centrul **Știință** copiii au de realizat harta pădurii imbinând piesele de puzzle pe tabla digitală. Astfel copiii vor ști unde să așeze fiecare animal și copac, **(ALA1)**
<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=1757c822476>

Copiii se vor îndrepta spre centrele de interes mergând ca animalele **(T)** astfel: cei care au în piept ecusoane cu vulpea vor merge la centrul **Artă**, cei care au urși pe ecusoane vor merge la **Construcții**, iar cei care au lupi vor merge la centrul **Știință**.

Pe parcursul lucrului la centre educatoarea va adresa întrebări despre animale, mediul de viață, culcușuri și despre modul de hrănire **(DȘ)**.
<https://library.livresq.com/details/6932e5a2507a550009c7e090>

La finalul lucrului la centre copiii fac ordine la locul de muncă **(R)** și se îndreaptă spre poieniță unde intonează cântecul „In pădure” **(T)**.

Se așează elementele, pe rând, lângă machetă, urmând apoi să fie așezate pe machetă conform hărții realizate la centrul **Știință**. Se prezintă o imagine pe tabla interactivă copiii spunând ce observă în ea, apoi se prezintă un video, iar preșcolarii vor avea de rezolvat un chestionar cu întrebări.
<https://library.livresq.com/details/6932e5a2507a550009c7e090>

Fiecare copil va așeza pe machetă câte un element la locul potrivit și va spune ce știe el despre acel element, în timp ce educatoarea îi adresează întrebări ajutătoare purtându-se astfel discuții despre animalele sălbatice **(DȘ)**.

Copiii completează macheta cu toate elementele, iar cerbul este foarte mulțumit de pădurea realizată de aceștia drept rasplată oferă copiilor un joc wordwall și îi invită să-l rezolve.

<https://wordwall.net/resource/85895558>

Nr. crt.	Etapale activității	Conținutul științific	Strategii didactice		Evaluare/ metode și indicatori
			Metode și procedee	Mijloace de învățământ	
1.	Captarea și orientarea atenției	Elementul surpriză ” Cerbul” activează atenția și motivează dorința copiilor de a participa la activitate. Concomitent sunt descoperite materialele surpriză de la centrele de interes.	conversația observația	machete cu pădurea cerbul	Probă orală: - recunoașterea elementului surpriză

2.	Anunțarea temei și a obiectivelor	Tema și obiectivele activității sunt anunțate în termeni accesibili copiilor. Contextul creat va permite accesibilizarea obiectivelor propuse și va oferi copiilor situații care să le trezească dorința de a realiza lucruri noi prin oferta de lucru.	explicația conversația		
3.	Prezentare a conținutului și dirijarea învățării	În repartizarea copiilor la centre se va ține cont de tipul de inteligență dominant, interesele copilului, dar și de ecusoanele primite. Se va oferi sprijin copiilor care întâmpină dificultăți în realizarea sarcinilor sau se vor oferi sarcini suplimentare celor care finalizează mai repede lucrările, diferențiind conținuturile și sarcinile în funcție de nivelul psiho-fizic și intelectual al fiecăruia. Pe parcursul desfășurării etapelor activității se va urmări: * utilizarea corectă a tehnicilor de lucru învățate , exersând abilitățile practice de a îmbina bucăți de polistiren, de a construi ; *exersarea abilității de a imbina piesele de puzzle realizând întregul; https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=1757c822476 * dezvoltarea abilității de a realiza o lucrare originală folosind tehnica colajului. Produsele finale ale fiecărui grup vor completa macheta ce reprezintă o pădure. În desfășurarea convorbirii cu suport intuitiv (macheta, film , imagine pe tablă interactivă) voi pune accent pe: * antrenarea planului senzorio-perceptiv în decodificarea noului conținut; * dirijarea discriminării vizuale cu ajutorul analizatorilor vizuali , kinestezici; *formularea de întrebări și realizarea de conexiuni între ideile descoperite	conversația explicația exercițiul explicația exercițiul munca independentă explicația exercițiul problematiz area munca în grup explicația exercițiul conversația observația conversația explicația explicația observația	ecusoane : vulpe, urs, lup Polistiren, scobitori Tablă interactivă Joc puzzle digital siluete de animale, lipici, bucățele de hârtie siluete de animale harta cu pădurea macheta cu pădurea	Probă practică: -realizarea brazilor, copacilor și a gardului Probă practică: -realizarea hârtii prin rezolvarea jocului puzzle Probă practică: -realizarea animalelor prin utilizarea tehnicii colajului Probă orală: - denumirea animalelor din pădure, a mediului de viață, a modului de hrănire cât și alcătuirea corpului

		de către copii prin interacțiunea în cadrul grupului și individual. *identificarea animalelor din pădure, a mediului de viață, a modului de hrănire cât și a elementelor componente ale corpului acestora. https://library.livresq.com/details/6932e5a2507a550009c7e090 * exersarea capacității de structurare a cunoștințelor în vederea consolidării și sistematizării acestora ; * exersarea calităților expresive ale limbajului oral în transmiterea unor idei și sentimente prin participarea la discuțiile de grup. Răspunsurile date de copii vor respecta următorul plan de întrebări: - Din ce este alcătuită o pădure? -De ce se numesc animale sălbatice? -Din ce este alcătuit corpul animalelor?(ursul) -Cu ce este acoperit corpul animalelor? -Cu ce se hrănește ursul, vulpea, lupul? -Care dintre animale constituie hrana altui animal? -Ce face ursul în anotimpul iarna? -Cine vine în ajutorul animalelor în anotimpul iarna? - Care animal are corne?	problematizarea conversația		acestora o dată cu așezarea animalelor confecționate la locul potrivit pe machetă.
4.	Obținerea performanțelor	*realizarea unui ansamblu creativ apropiat de realitate prin îmbinarea elementelor; *refacerea întregului prin realizarea jocului puzzle; https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=1757c822476 *realizarea unei lucrări artistice prin exersarea tehnicii colajului. *completarea machetei cu lucrările realizate la centre și utilizarea acesteia în convorbire *formularea de răspunsuri corecte pe baza cunoștințelor dobândite anterior, completând chestionarul https://library.livresq.com/details/6932e5a2507a550009c7e090 și rezolvând jocul wordwall.	munca independentă munca în grup problematizarea exercițiul conversația explicația	materialele realizate de către copii la centre: tablă interactivă macheta cu pădurea	Probă practică: Utilizarea corectă a elementelor componente ale machetei , ca suport în formularea de răspunsuri bazate pe achizițiile anterioare.

		https://wordwall.net/resource/85895558			
5.	Evaluarea	Se stimulează inițiativa copiilor de autoevaluare și interevaluare prin analizarea lucrărilor. Se va aprecia gradul de implicare și participare al copiilor în desfășurarea activității. Se fac aprecieri verbale individuale și generale asupra desfășurării activității.	conversația	stimulente	Analiza produselor activității Autoevaluare / coevaluare

24.FIȘĂ DE PREZENTARE RESURSĂ EDUCAȚIONALĂ DIGITALĂ

prof. Cozan Alina-Ramona
G.P.P. "1-2-3" Suceava

Denumirea resursei digitale: ex. „Miros de primăvară”-prezentare vizuală interactivă

”Povestea măgărușului încăpățânat” – lecție interactivă

<https://view.livresq.com/view/6954207b507a550009c86644/#>

Nivelul de vârstă: 5 ani

Grupa: mare ”Bobociei”/ nivel II

Aplicația/platforma utilizată: platforma Livresq

Domeniul experiențial/categoria de activitate: DOS – Domeniul om și societate

Obiective operaționale urmărite:

- să descopere imaginea personajului principal aranjând corect piesele de puzzle;
- să vizioneze cu atenție povestea propusă;
- să ordoneze cronologic imaginile din poveste;
- să răspundă la întrebările adresate de educatoare, cu privire la textul audiat.

Descrierea resursei/activității digitale:

Activitatea presupune descoperirea și învățarea normelor de comportare în societate prin intermediul activității interactive cu tema ”Povestea Măgărușului încăpățânat”.

Preșcolarii vor urmări cu interes firul poveștii, iar apoi vor fi adresate întrebări interactive pe baza textului, pentru a verifica înțelegerea mesajului transmis.

Povestea urmărește un măgăruș încăpățânat care de fiecare dată când mama lui îi cere să facă ceva, el răspunde cu ”nu vreau!”. Morala poveștii subliniază faptul că este important ca cei mici să asculte sfaturile părinților și a celorlalți adulți, deoarece aceștia le doresc binele și știu ce este mai potrivit pentru ei. Activitatea „Povestea măgărușului încăpățânat” s-a dovedit eficientă atât prin structura sa, cât și prin modul de integrare a resursei digitale, care a stimulat interesul și implicarea copiilor. Utilizarea RED a facilitat înțelegerea mesajului narativ și a sprijinit formarea unor comportamente pozitive, contribuind la atingerea obiectivelor propuse. Copiii au manifestat curiozitate, au participat activ la sarcini și au colaborat în mod constructiv, ceea ce a creat un climat educațional favorabil învățării. Activitatea a

permis observarea unor progrese vizibile în plan cognitiv și socio-emoțional, iar feedbackul oferit pe parcurs a consolidat încrederea copiilor în propriile capacități. În ansamblu, demersul didactic a fost bine organizat, adaptat nivelului de vârstă și a generat rezultate relevante, oferind totodată repere utile pentru optimizarea activităților viitoare.

25. ÎNVĂȚAREA ASISTATĂ DE CALCULATOR ÎN ACTIVITĂȚILE PREȘCOLARILOR

Educ. Cozmei Mihaela
G.P.N. "Obcini" Suceava

Motto: „Un copil nu este un vas pe care să-l umpli, ci o flacără pe care trebuie să o aprinzi...”

Educația care se făcea acum câteva decenii în școlile românești nu mai este suficientă pentru a ține pasul cu schimbările din zilele noastre.

Viitorul omenirii se întrezărește a fi unul al globalizării economice mondiale, al circulației rapide a informațiilor, deci o societate global-informațională care va cuprinde toate sferele acțiunii umane: culturală, economică, socială, făcând posibilă comunicarea între zonele cele mai îndepărtate ale lumii.

Integrarea instrumentelor digitale în educația timpurie reprezintă o schimbare fundamentală în modul în care copiii mici învață și se dezvoltă. Mediile de învățare bazate pe calculator permit transmiterea și asimilarea cunoștințelor noi prin abordări atractive și centrate pe copil, care fac procesul educațional semnificativ mai eficient. Atunci când copiii învață prin interacțiuni digitale bazate pe joc, își dezvoltă abilitățile de rezolvare a problemelor și capacitățile de luare a deciziilor, menținând în același timp atenția activă pe tot parcursul experienței de învățare.

La vârsta preșcolară, imaginația copiilor intră într-o nouă fază de dezvoltare, dobândind caracteristici distincte pe care strategiile tradiționale de predare nu le pot aborda în totalitate. Formarea competențelor prevăzute în curricula educaționale necesită abordări inovatoare, iar instruirea diferențiată prin intermediul software-ului educațional prezintă o alternativă de succes. Instruirea digitală individualizată și adaptată vârstei creează oportunități pentru învățarea personalizată care răspunde nevoilor de dezvoltare ale fiecărui copil.

Implementarea calculatoarelor în grădinițe îmbunătățește fundamental calitatea proceselor de predare și învățare. Instrumentele digitale reprezintă o nouă strategie pedagogică care oferă beneficii atât formative, cât și informative, oferind copiilor justificări și ilustrări ale conceptelor abstracte și ale fenomenelor dificil de observat direct. Întrucât jocul rămâne forma primară de organizare a procesului instructiv-educativ în educația preșcolară, calculatoarele devin un alt mediu prin care copiii învață în timp ce se joacă, integrându-se perfect în mediul lor socio-cultural.

Mediile digitale de învățare permit copiilor să găsească soluții rapide și să se adapteze la o lume bogată în informații, influențându-le dezvoltarea limbajului și abilitățile de comunicare non-verbală. Procesul de predare-învățare-evaluare dobândește noi dimensiuni prin utilizarea calculatorului, facilitând transmiterea cunoștințelor în timp ce sugerează semnificații mai profunde. Aceste strategii susțin și stimulează procesele de învățare activă, făcând educația mai interesantă și mai plăcută pentru micii elevi.

Imaginile viu colorate însoțite de texte sugestive promovează dezvoltarea limbajului și extinderea vocabularului la copiii mici. Bagajul lor de cunoștințe generale crește sistematic, progresând de la concepte simple precum culorile la înțelegeri mai complexe ale poeziilor, cântecelor, proverbelor și zicătorilor. Noțiunile elementare cum ar fi animalele domestice și sălbatice sau schimbările sezoniere capătă înțeles de la vârste fragede, creând fundații pentru învățarea ulterioară mai ușoară.

Calculatorul îi satisface copilului nevoia de cunoaștere îi stimulează imaginația, îl ajută să-și îmbogățească cunoștințele și să-și formeze anumite priceperi și deprinderi. Calculatorul poate fi folosit ca un instrument didactic în scopul eficientizării activităților din grădiniță. Folosit fără exces, calculatorul a devenit un mijloc prin care s-a îmbunătățit eficiența activităților care pregătesc preșcolarii pentru școală.

Folosirea calculatorului în educația preșcolarilor permite transmiterea și asimilarea cunoștințelor într-un mod atractiv. Calculatorul ține atenția copilului activă pe tot parcursul activității de învățare. Omniprezența dispozitivelor necesită dezvoltarea competențelor cadrului didactic.

Putem spune că tehnologiile digitale sunt o parte integrantă a procesului de învățare pentru preșcolari. Sunetul și animația captează atenția copiilor și ajută la creșterea interesului pentru materialul studiat.

Știm că jocul este principala formă de organizare a procesului educativ din învățământul preprimar, iar utilizarea calculatorului nu este pentru copii decât un alt mod de a învăța jucându-se. Calculatorul face parte din spațiul socio-cultural al copilului alături de televizor, cărți, reviste, ziare, afișe, firme luminoase; toate acestea „bombardează” spațiul vizual al copilului, îi influențează limbajul și comunicarea non-verbală, îl pun în situația de a găsi rapid soluții, de a se orienta și adapta la o lume în care informația circulă rapid, iar schimbarea este accelerată. De aceea, ne-am propus să fim organizatorii experiențelor cognitive și de exprimare care îl introduc pe copil în lumea oferită de programele de calculator, ținând seama și de mediul educațional din care provin copiii (unii beneficiind de calculator în familie, alții nu) și încercând prin aceste activități să oferim dreptul copiilor la șanse egale de educație, indiferent de mediul din care ei provin.

Unul dintre obiectivele importante ale activității din grădiniță este pregătirea pentru școală, cu multitudinea de aspecte pe care le îmbracă: motivațional, afectiv, intelectual, acțional, fizic, ea este completată alături de celelalte forme de organizare și prin activități comune, complementare, individuale în care utilizăm calculatorul ca mijloc de învățământ integrat în cadrul acestor activități.

Folosit cu îndemânare și fără exces, calculatorul, a devenit un mijloc prin care s-a îmbunătățit simțitor eficiența unor activități folosite în vederea pregătirii preșcolarilor pentru școală. Principalele aspecte ce vizează trecerea spre învățarea școlară, sunt legate de realizarea obiectivelor privind educarea limbajului și a comunicării orale (cu aspectele fonetic, lexical și gramatical) precum și educarea comunicării scrise prin pregătirea pentru scris-citit alături de cunoștințele matematice și cele de cunoaștere a mediului, am considerat că mai ales în cadrul acestor activități este necesară integrarea calculatorului. Utilizez calculatorul în toate etapele activității zilnice: activități comune, jocuri și activități alese, activități complementare, dimineața sau după-masă.

Preșcolarii sunt preocupați și atrași mai ales de facilitățile grafice și sonore ale calculatorului, dar treptat, ei conștientizează faptul că îl pot utiliza ca instrument de învățare și sunt dornici să facă acest lucru în oricare moment al zilei.

Chiar dacă pentru copilul de 3-7 ani cele mai benefice experiențe sunt cele directe cu obiectele și fenomenele lumii înconjurătoare, folosind câți mai mulți analizatori, mai ales experiențele din natură, am constatat că folosind calculatorul, ei își dezvoltă un alt stil cognitiv care, se pare, este la fel de eficient ca învățarea prin contactul direct cu lumea înconjurătoare, pentru că îl îndreaptă spre independență, îi dezvoltă creativitatea tehnică, cultura vizuală, îl introduce într-un climat de autodepășire, de competitivitate punându-l în situația de a învăța prin efort propriu.

În planul dezvoltării personalității copiilor, influența calculatorului este benefică deoarece, are efecte pozitive în planul stimulării intelectuale și psiho-motorii prin varietatea și multitudinea cerințelor pe care copilul le poate rezolva în timp limitat.

Învățarea asistată de calculator am folosit-o în două ipostaze: a). când am utilizat calculatorul ca mijloc demonstrativ în fața copiilor pentru: a ilustra un element din natură (obiect, fenomen), a întui imaginea unor simboluri (cifre, litere, semne de circulație), a ilustra o situație problematică, a derula un șir de imagini, etc. b). când copilul este utilizatorul, el comunică direct cu acesta prin intermediul tastaturii, folosind literele, cifrele, simbolurile și tastele de comandă.

Folosind programul Paint, fiecare copil poate crea un fișier în care să realizeze un desen cu elemente mai simple sau mai complexe după capacitatea de creație sau uneori de stăpânire a deprinderilor de operare cu teme: casă cu pomi, gard, steluțe, inimioare, flori, fluturi. Instrumentele de lucru folosite pot fi: segmentele de dreaptă, formele geometrice, culorile, „foarfeca”, „radiera”, „găleata cu vopsea”, astfel copiii pot utiliza mai ușor opțiunile din bara de meniu a calculatorului.

Jocurile de orientare de tip labirint l-au ajutat pe copil să folosească tastele de deplasare stânga-dreapta, sus-jos, să-și dezvolte și îmbunătățească viteza de reacție, coordonarea oculo-motorie, dar și spiritul de competiție, motivația voluntară, capacitatea de a acționa individual. Am observat o îmbunătățire a capacității de concentrare a atenției, creșterea stabilității în acțiune chiar și la unii copii care dovedesc în alte activități o slabă capacitate de concentrare a atenției.

Copiii manifestă interes pentru citit și deci pentru litere. Tastele cu litere le-am folosit mai întâi pentru a-și denumi fișierele proprii, iar apoi folosind aplicația Clip Art au inserat imagini pe ecran (cățel, flori, fluturi, copii) trebuind să găsească tastele cu literele inițiale și/sau finală din cuvântul ce denumește obiectul prezentat reușind să asocieze sunetele cu literele corespunzătoare, iar apoi să-și scrie propriul nume, să compună și să descompună cuvinte (silabe, sunete), să identifice semnele de punctuație pe tastatură și ecran, să recunoască literele mari și mici de tipar, chiar dacă ele sunt stilizate diferit, au mărimi diferite, au o înclinație mai deosebită (Bold, Italic). Au învățat că scrierea transmite un mesaj chiar dacă nu respectă regulile unei scrieri normale (de la stânga la dreapta) dacă este folosită în scopuri publicitare (atrage atenția) și are culori, formatul literelor artistic, tehnic folosind aplicația Word Art.

În cadrul activităților matematice, folosind aplicațiile enumerate mai sus, am utilizat calculatorul în rezolvarea de exerciții, compuneri și rezolvări de probleme simple de adunare și scădere cu 1-2 unități în limitele 1-10.

O altă modalitate de învățare a cifrelor și literelor a fost de a colora un spațiu împărțit în forme dispuse neuniform marcate cu un număr de cerușe (liniute, puncte), cifre sau litere. Copiii trebuie să respecte codul dat pentru a obține în final un desen care se ascunde în spațiile astfel marcate. Sarcina didactică este să coloreze respectând codul dat, de exemplu cu roșu căsuțele care au cinci cerușe, cu galben cele cu două cerușe, cu verde cele cu un ceruș, etc. sau să coloreze numai spațiile marcate cu cifrele sau literele date. Copiii sunt dornici să găsească toate căsuțele marcate identic și să vadă ce imagine se ascunde în spațiile date. Dacă se lucrează cu grupuri mici aflate în competiție, fiecare copil trebuie să marcheze colorând cât mai repede numai spațiile care-i revin dezvoltându-li-se astfel spiritul de competiție, rapiditatea în rezolvarea sarcinilor, concentrare sporită a atenției spiritul de observație, capacitatea de muncă în echipă.

Lucrul cu ferestrele, selectarea de imagini, inserarea lor în documentele deschise, deci rezolvarea unor algoritmi altfel simpli, cer din partea copiilor deprinderi și abilități de utilizare rapidă a calculatorului, un minim de cunoștințe de limba engleză, dar cu toate acestea majoritatea copiilor se descurcă cu ușurință și aceasta pentru că ei învață unii de la alții mai ușor ca de la adult.

Avantajele folosirii calculatorului constau în faptul că stimulează dezvoltarea proceselor psihice în primul rând a gândirii logice, prin stabilirea de raționamente transductive-analogice, îi ajută să-și însușească algoritmi simpli și le dezvoltă capacitatea de preluare și rezolvare a sarcinii în timp foarte scurt.

Dezvoltarea spiritului de observație și a fineții percepției, este determinată de necesitatea analizării rapide a imaginii de pe monitor și de dorința de a învinge greutățile, acest lucru ducând mai apoi la stimularea formării motivației interne a învățării.

Aceste jocuri, îl pun pe copil în situația de a rezolva sarcini care altfel ar părea inaccesibile, dar atmosfera plăcută de lucru, caracterul ludic al acțiunii, posibilitatea îndreptării greșelilor, „stimulentele” primite: aplauze, imagini cadou, situarea în fruntea clasamentului, melodii, îi creează copilului emoții pozitive, bucuria de a fi capabil să îndeplinească singur o sarcină și îl responsabilizează trecând de la învățarea pasivă la tipul de învățare în care îți însușești cunoștințe acționând într-o strânsă relație de comunicare interactivă computer-copil. Mișcarea imaginilor, culorile diferite, dialogul, spiritul de glumă și de joc, fac ca factorii stresanți, inhibitori să dispară, iar copilul să acționeze fără constrângeri.

Gândirea copilului este marcată de rigoarea științifică a raționamentelor logice, de exprimarea clară a cerinței, de faptul că „trebuie” să răspundă prompt și să aplice ceea ce a învățat, acestea fiind după unii autori motive de îngrădire a spiritului creator, novator în gândire și chiar de uniformizare, deci de micșorare a posibilităților de găsire de soluții divergente, o jalonare a gândirii, motiv pentru care atrag atenția asupra pericolului folosirii exagerate a calculatorului încă în perioada educației timpurii, aceste neajunsuri s-ar manifesta în retragerea individului într-un spațiu restrâns care nu permite socializarea directă și are efecte negative asupra dezvoltării moral-etice a individului retras din spațiul real într-unul virtual.

Copiii își pot consolida cunoștințele legate de mărimea obiectelor și gruparea după acest criteriu – programul joc, îi cere copilului să analizeze imaginea de pe ecran (imagini cu animale), să compare mărimea animalelor prin alăturare vizuală și apoi să claseze pe rând fiecare animal în grupa corespunzătoare mărimii. Deoarece imaginile individuale se prezintă pe rând de aceeași mărime copilul trebuie să facă apel fie la imaginea de ansamblu care i se prezintă când greșește, fie la cunoștințele dobândite anterior. Jocul se desfășoară interactiv, calculatorul sfătuiește pe cel ce se joacă să se gândească bine și îl încurajează să încerce din nou dacă a greșit. Corectitudinea răspunsului este răsplătită cu strigăte de bucurie, aplauze și onomatopeele animalului „mulțumit” că a fost clasificat corect în grupa cerută. O altă variantă a aceluiași joc, îi cere copilului ca după ce a văzut pe ecran formele geometrice: pătrat, dreptunghi, triunghi, cerc să le găsească „ascunse” în imaginea dată, etc.

Fără a pleda pentru folosirea exagerată a timpului pe care îl petrece copilul în grădiniță în fața computerului, nu putem să nu remarcăm faptul că „a doua alfabetizare” trebuie să înceapă de la vârstele timpurii, copilul societății noastre trebuie să se înscrie în tendința generală spre învățarea permanentă și educatoarele sunt primii dascăli care pedalând pe legătura afectivă în relația educat-educator pot să atingă acele resorturi ale personalității copiilor care să-i „poarte” din lumea jocului, ca activitate specifică acestei vârste, spre cea a jocului prin care copilul nu numai că dobândește cunoștințe, dar și „învață să învețe”.

În concluzie, educația digitală nu este doar o tendință, ci o necesitate pentru societatea contemporană. Ea transformă modul în care copiii învață, făcând procesul educațional mai flexibil, interactiv și adaptat cerințelor lumii moderne. Deși există provocări, avantajele sunt clare: dezvoltarea competențelor digitale, accesul rapid la informații și posibilitatea învățării personalizate. Într-o lume în care tehnologia evoluează constant, educația digitală pregătește copiii nu doar pentru școală, ci și pentru viață.

Bibliografie

1. Revista de pedagogie, nr. 1 – 2 / 2010, „Informatizarea învățământului”;
2. M. Vlada, „Informatică. Windows, Word, Excel, Internet”, Editura U. B. 2001;
3. Silvia Curteanu, „PC Ghid de utilizare”, Editura Polirom, București, 2001;
4. Smaranda-Maria Cioflica, Bogdan Iliescu, „Prietenul meu, calculatorul” (Ghid de utilizare pentru preșcolari), Editura Tehno-Art, Petroșani, 2003.

26.TEHNOLOGIA ÎN SPRIJINUL COMUNICĂRII DIDACTICE: O NOUĂ ERĂ ÎN EDUCAȚIA PREȘCOLARĂ

Prof. ed. timpurie Crețu Bianca-Oana
G.P.P. „Gulliver” Suceava

Comunicarea didactică, procesul fundamental prin care cunoștințele, abilitățile și atitudinile sunt transmise și formate în context educațional, a cunoscut transformări profunde odată cu avansul tehnologic. De la metodele tradiționale, bazate predominant pe interacțiunea verbală și materialele fizice, la integrarea din ce în ce mai amplă a mijloacelor digitale, paradigma didactică se adaptează constant pentru a răspunde nevoilor unei generații crescute într-o lume hiperconectată. În special în educația preșcolară, unde copiii se află într-o etapă crucială de dezvoltare cognitivă și socio-emoțională, tehnologia nu mai este un lux, ci o resursă esențială, capabilă să sprijine și să îmbunătățească procesul de formare, informare și evaluare.

Această lucrare explorează rolul tehnologiei în îmbunătățirea comunicării didactice la vârsta preșcolară, analizând modul în care mijloacele digitale pot fi utilizate pentru a facilita învățarea, a oferi informații relevante și a colecta feedback valoros, contribuind astfel la o experiență educațională mai bogată și personalizată. Abordarea se va concentra pe potențialul transformator al tehnologiei, dar și pe importanța unei integrări echilibrate și pedagogic justificate, pentru a maximiza beneficiile și a minimiza riscurile.

Rolul Tehnologiei în Formarea și Informarea Preșcolarilor

Învățare Interactivă și Gamificată: Tehnologia oferă oportunități inedite de a transforma procesul de învățare într-o experiență captivantă și interactivă. Pentru preșcolari, atenția este o resursă prețioasă și limitată. Aplicațiile educaționale, jocurile digitale și platformele interactive pot converti conceptele abstracte în activități concrete și distractive. Prin elemente de gamificare – recompense virtuale, provocări, povești interactive – copiii sunt încurajați să participe activ, să exploreze și să experimenteze, dezvoltându-și simultan abilități cognitive, motorii fine și de rezolvare a problemelor. De exemplu, o aplicație care combină sunetele animalelor cu imagini animate îi poate ajuta pe copii să învețe despre lumea înconjurătoare într-un mod multisenzorial și memorabil.

Personalizarea Experienței de Învățare: Unul dintre cele mai semnificative avantaje ale tehnologiei este capacitatea sa de a personaliza procesul de învățare. Fiecare preșcolar are un ritm propriu de învățare și stiluri preferate. Mijloacele digitale permit diferențierea instruirii, adaptând conținutul și dificultatea sarcinilor la nivelul individual al fiecărui copil. Platformele educaționale inteligente pot identifica punctele forte și lacunele, oferind exerciții suplimentare acolo unde este nevoie sau avansând la concepte noi atunci când copilul este pregătit. Această abordare personalizată optimizează procesul de formare, asigurându-se că fiecare copil progresează în ritmul său optim, evitând plictiseala sau frustrarea.

Acces la o Multitudine de Resurse Educaționale: Internetul este o sursă inepuizabilă de informații și resurse educaționale. De la cărți digitale interactive, la videoclipuri explicative, tururi virtuale și enciclopedii animate, educatorii pot accesa o varietate impresionantă de materiale care completează și îmbogățesc programa școlară. Aceste resurse pot oferi informații noi într-un format accesibil și atractiv, stimulând curiozitatea și dorința de explorare a copiilor. De exemplu, un video educativ despre ciclul de viață al fluturelui poate fi mult mai impactant decât o simplă descriere verbală, oferind reprezentări vizuale dinamice care facilitează înțelegerea.

Dezvoltarea Abilităților Digitale Esențiale: Încă de la vârste fragede, familiarizarea cu instrumentele digitale este crucială pentru dezvoltarea competențelor secolului XXI. Utilizarea controlată și ghidată a tehnologiei în grădiniță contribuie la dezvoltarea abilităților de operare pe dispozitive

digitale, de navigare în medii virtuale simple și de înțelegere a conceptelor de bază ale interacțiunii om-calculator. Acestea nu sunt doar abilități tehnice, ci și aptitudini cognitive legate de organizare, gândire logică și rezolvare creativă a problemelor, esențiale într-o societate digitalizată în continuă evoluție.

Obținerea Feedback-ului prin Mijloace Digitale

Feedback-ul este o componentă vitală a procesului didactic, informând educatorul despre eficacitatea metodelor sale și progresul copiilor, și oferindu-le copiilor o înțelegere a propriei performanțe. Tehnologia simplifică și diversifică modalitățile de colectare și analiză a feedback-ului în educația preșcolară.

Evaluare Formativă Continuă: Multe aplicații și platforme educaționale înregistrează automat performanța copiilor, colectând date despre răspunsurile corecte/incorecte, timpul de reacție și progresul general. Aceste date oferă educatorilor o imagine clară și în timp real asupra modului în care copiii asimilează informațiile și își dezvoltă abilitățile. Prin analiza acestor rapoarte, educatorii pot identifica rapid dificultățile întâmpinate de anumiți copii sau concepte care necesită o reabordare, ajustând astfel planificarea didactică.

Feedback Vizual și Audio Imediat: Pentru preșcolari, feedback-ul imediat și ușor de înțeles este cel mai eficient. Aplicațiile digitale pot oferi răspunsuri vizuale (ex: culori, animații) sau auditive (ex: sunete de laudă, mesaje vocale înregistrate) care indică corectitudinea sau incorectitudinea unui răspuns. Această formă de feedback este non-intimidantă și încurajează perseverența, ajutând copiii să înțeleagă unde au greșit și cum pot îmbunătăți.

Portofolii Digitale: Crearea de portofolii digitale reprezintă o modalitate excelentă de a arhiva și vizualiza progresul copiilor pe parcursul anului. Fotografii, înregistrări video, desene digitale și produse ale activităților interactive pot fi stocate și organizate, oferind o panoramă detaliată a evoluției fiecărui preșcolar. Aceste portofolii devin instrumente valoroase pentru discuțiile cu părinții, demonstrând concret achizițiile copilului și fundamentând deciziile educaționale.

Implicarea Părinților prin Canale Digitale: Tehnologia facilitează și comunicarea bidirecțională cu părinții. Platformele securizate, grupurile de comunicare sau aplicațiile dedicate grădiniței permit educatorilor să împărtășească rapid informații despre activitățile desfășurate, progresele copiilor și chiar să solicite feedback din partea părinților. Această colaborare consolidată între grădiniță și familie este esențială pentru susținerea dezvoltării holistice a preșcolarului.

Pentru a ilustra concret aplicabilitatea tehnologiei, vom descrie o activitate didactică desfășurată la grupa mare, axată pe tema "Animalele domestice", utilizând o resursă interactivă construită pe platforma Livresq.

Tema lecției: „Hai la galop! – să descoperim calul!”

Disciplina: DȘ/DLC

Clasa/Grupa: Grupa mică (Nivel I)

1. Tipul resursei (RED)

Resursa este o lecție interactivă realizată în platforma LIVRESQ, integrând elemente multimedia precum imagini reprezentative (cai, puiul calului, corpul calului), galerii foto, înregistrări audio, videoclipuri, exerciții interactive cu alegere multiplă, completări lacunare, joc de tip matrice (rebels).

Resursa susține învățarea prin explorare, observație și rezolvare de sarcini interactive.

2. Descrierea resursei

Scopul și relevanța didactică

Scopul resursei este îmbogățirea cunoștințelor copiilor despre cal, ca animal domestic, despre părțile corpului lui, hrana sa, folosul pe care îl aduce oamenilor și puiul calului. Activitățile propuse stimulează comunicarea, gândirea logică, atenția, vocabularul și capacitatea de a selecta informații esențiale.

Integrarea resursei în lecție

Resursa este proiectată pentru a fi parcursă în cadrul unei activități integrate (Științe + Limbă), cu următoarea structură:

- Captarea atenției: Afișarea imaginii cu caii în țarc; discuții introductive: „Ce animal observăm?”, „Cum arată?”, „Ce știți despre cal?”; Activare de cunoștințe anterioare.
- Derularea activității – Descoperirea informațiilor, Conținutul este prezentat treptat:
 - Ce este calul – text scurt + audio;
 - Vizionarea unui videoclip despre cai;
 - Identificarea adăpostului calului;
 - Părțile corpului calului (cap, trunchi, membre) – imagini explicite + înregistrări audio;
 - Completare lacunară privind corpul calului;
 - Hrana calului – imagini cu iarbă, fân, lucernă, cereale, fructe, legume;
 - Folosul calului pentru oameni – vizionarea unui scurt video explicativ;
 - Identificarea puiului calului (mânzul) printr-un exercițiu de sortare.
- Exersare și consolidare
 - Alegere multiplă (calul este: domestic, acvatic, sălbatic).
 - Asociere imagine–noțiune (adăpostul calului).
 - Completări lacunare despre corpul calului.
 - Joc tip „rebels”:
- Activitate distractivă: Joc final de recapitulare: „Ce animal domestic am descoperit astăzi?”
- Încheierea activității - Concluzii împreună cu copiii;

3. Competențe dezvoltate

Competențe cognitive: clasificarea animalelor (domestic / sălbatic), identificarea părților corpului calului, recunoașterea hranei specifice, înțelegerea relației om–animal.

Competențe de comunicare orală: îmbogățirea vocabularului (copită, coamă, mânz, fân, grajd etc.), formularea răspunsurilor clare la întrebări, audierea și reproducerea informațiilor.

Competențe socio-emoționale: încurajarea participării active, dezvoltarea atenției și răbdării, cooperare în activități comune.

Competențe motrice: imitarea mersului/calului în mini-jocul final, coordonare și ritm.

Competențe digitale: interacțiunea cu itemi multimedia, utilizarea instrumentelor interactive din LIVRESQ.

4. Considerații privind accesibilitatea

Resursa este realizată cu: imagini clare, cu contrast bun, potrivite și pentru copiii cu dificultăți vizuale ușoare, text scurt, lizibil, cu spațiere adecvată, explicații disponibile și audio, activități multisenzoriale – vizual, auditiv, motric, structură progresivă, de la simplu la complex, posibilitatea de reluare a materialelor multimedia.

5. Predarea temei

Link către resursa publicată LIVRESQ: <https://library.livresq.com/details/69260e89507a550009c7760c>

Bibliografie

Abric, J.-C. (2022). *Psihologia comunicării*. Editura Polirom.

Noveanu, G. N., & Vlădoiu, D. (coord.). (f.d.). *Folosirea TIC în procesul de predare-învățare*.

Oprea, C.-L. (2007). *Strategii didactice interactive: repere teoretice și practice*. Editura Didactică și Pedagogică.

Sinclair, N., & Baccaglini-Frank, A. (2016). *Digital technologies in the early primary school classroom*. arXiv.

Învățarea digitală la copiii cu nevoi educaționale de suport. (2023). Editura Universitară.

27.FIȘĂ DE PREZENTARE RESURSĂ EDUCAȚIONALĂ DIGITALĂ

prof. Croitor Iustina
G.P.P. „Așchiuță” Suceava

Denumirea resursei digitale: „Ghicește câte insecte sunt!” – joc interactiv

Nivelul de vârstă: II

Grupa: mare

Aplicația/platforma utilizată: WORDWALL

Domeniul experiențial/categoria de activitate: Domeniul Științe

Obiective operaționale urmărite:

- Să numere conștient insectele din imagini;
- Să recunoască cifrele în centrul 1-10;
- Să asocieze cantitatea la număr.

Descrierea resursei/activității digitale:

Activitatea s-a desfășurat sub forma unui joc interactiv realizat pe platforma Wordwall, având ca scop consolidarea deprinderilor de numărare și asociere a cantității cu cifra corespunzătoare. Printr-o numărătoare se va alege un copil ce va trebui să rezolve sarcina jocului. Preșcolarii au observat cu atenție imaginile ce conțineau diferite insecte și au avut sarcina de a număra elementele din fiecare imagine. Prin selectarea răspunsului corect, copiii și-au exersat atenția, gândirea logică și capacitatea de concentrare într-o manieră atractivă și ludică. Fiecare răspuns va fi apreciat, iar acolo unde este nevoie, se va interveni pentru ajutor.

28.UTILIZAREA TEHNOLOGIEI ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE

Prof. Dascaluic Cristina
G.P.P. „, Gulliver ”, Suceava

În secolul nostru, utilizarea dispozitivelor și a aplicațiilor digitale în educația preșcolară a devenit o realitate tot mai frecventă. Deși ridică numeroase întrebări și preocupări, acest aspect aduce și beneficii evidente pentru dezvoltarea copiilor. Integrarea tehnologiei în activitățile preșcolare vine atât cu avantaje, cât și cu provocări.

Dintre principalele avantaje ale introducerii tehnologiei în educația preșcolară putem enumera

- accesul sporit la resurse educaționale variate;
- sporirea interesului și motivația copiilor pentru învățare, prin intermediul jocurilor educaționale și a activităților interactive care îi angajează și îi fac să se simtă atrași de procesul de învățare;
- dezvoltarea abilităților tehnologice ale copiilor încă de la o vârstă fragedă;

- personalizarea învățării permite copiilor să aibă parte de experiențe de învățare adaptate la nivelul lor de dezvoltare și la ritmul lor de învățare.

Pe de altă parte dependența excesivă de tehnologie, care poate afecta capacitatea copiilor de a interacționa în mod adecvat cu mediul lor înconjurător și cu ceilalți. Excesul de timp petrecut în fața ecranelor poate duce la izolare socială și la neglijarea altor activități importante pentru dezvoltarea copilului, cum ar fi jocul în aer liber sau interacțiunile sociale față în față.

Ca urmare, orice conținut și aspect tehnologic și educațional ce va fi prezentat copiilor trebuie atent selectat, prezentat ocazional astfel încât să permită copiilor să se familiarizeze și cu învățarea tradițională.

Prezint în continuare o activitate integrată în care am utilizat aplicația Chatter kids în realizarea unui filmuleț video utilizat într-o activitate de memorizare.

Nivelul/ grupa: I / mijlocie

Tema anuală de studiu: „Cine sunt / suntem? ”

Tema proiectului/ săptămânii: „ Corpul meu”

Tema activității: „Corpul meu”

Elemente componente ale activității integrate

- DLC** „ Ursul și fetița” (memorizare)
- DEC** „ Corpul meu „ (desen liber)

Tipul activității: predare de cunoștințe, priceperi și deprinderi

Scop : Însușirea de cunoștințe despre caracteristicile corpului uman prin exercițiul memorării logice, a reproducerii voluntare și exersării unor deprinderi artistice.

Obiective operaționale:

- Să rețină titlul poeziei
- să recite poezia corect și expresiv, respectând pauzele, intonația, folosind un ton și un ritm potrivit;
- Să - și îmbogățească vocabularul cu cuvinte noi („trunchi „, „ zare”, „gândurile”)
- Să deseneze pe coala de flipchart imaginea propriului corp
- Să utilizeze corect instrumentele de lucru date
- Să redea utilizând linii orizontale, verticale și oblice imaginea corpului uman

Strategii didactice:

- Metode și procedee:** conversația, explicația, demonstrația, exercițiul
- Resurse materiale:** aplicația chatterkid, creioane, coli de flipchart, tablă interactivă, stik
- Forme de organizare:** frontal, individual

Durata: 35 minute

Scenariul activității

Activitatea va debuta cu o discuție despre corpul uman și importanța sănătății acestuia. Vom dezbate faptul că fiecare parte a corpului uman are importanța ei pentru desfășurarea anumitor activități iar lipsa ei ar îngreuna sau face chiar imposibilă desfășurarea lor. Vom discuta și despre faptul că tot ce există pe acest pământ are o anumită structură a sa(de exemplu – florea- rădăcină, tulpină, frunză , floare sau pasărea - cap, trunchi , aripici, picioare).

Atenția preșcolarilor va fi îndreptată apoi spre un filmuleț realizat prin aplicației Chatterkid. Acestea prezintă discuția dintre un urs și o fetiță referitoare la corpul uman. Se va urmări împreună cu preșcolarii firul conversației apoi se va purta o discuție referitoare la faptul că între corpul fetei din filmuleț și corpul ursului sunt anumite diferențe precizându-se care sunt ele. Preșcolarii vor fi apoi invitați să memoreze discuția dintre cele 2 personaje sub forma unei poezii, punându-se accentul pe mesajul transmis de fetiță prin intermediul mesajului video. (Anexa 1).

Se vor explica cuvintele necunoscute “ trunchi”, ” zare”, “ gândurile” și se vor forma propoziții cu acestea. Poezia va fi învățată pe unități logice. În acest caz, datorită faptului că ea este sub forma unui dialog între 2 personaje, se vor învăța replicile celor 2 personaje. Memorizarea se va realiza astfel

- Prima unitate logică se va repeta de 2-3 ori concomitant cu toată grupa, apoi individual cu 1-2 copii.
- Se va repeta apoi I unitate logică + II unitate logică de 2-3 ori cu toată grupa apoi individual cu 1-2 copii
- Procedul se va repeta – I unitate+II unitate+III unitate apoi I unitate+II unitate+III unitate+IV unitate

Pentru consolidarea poeziei învățate aceasta se va repeta sub forma unor joculețe astfel încât versurile vor fi rostite concomitant cu cele 2 personaje sau băieții vor juca rolul ursului iar fetițele rolul fetei. În vederea demonstrării faptului că au înțeles din ce este format corpul uman , preșcolarii vor fi solicitați să -și realizeze propriul corp pe o coală de flipchart individual. Astfel fiecare din ei se vor deplasa cu penarul la unul dintre paturile din sala de grupă unde vor găsi pe o colă de flipchart silueta unui cap (fetiță / băiat), vor trebui să continue corpul cu gât, trunchi, picioare, mâini. iar la cap vor trebui să deseneze nasul, ochii și gura. La final dacă timpul le va permite vor putea colora copilul realizat. Deasemenea fiecare va da un nume pentru copilului făcut. Se va urmări utilizarea corectă a creionului în spațiul dat precum și a liniilor vertical și orizontale.

Activitatea se va încheia într-o notă relaxantă prin repetarea poeziei învățate și identificarea pe propriul corp a părților componente specificate în poezie. Totodată preșcolarii vor fi îndemnați să danseze pe o melodie cu tema specific acestei zile identificând și acolo , pe propriul corp , părțile componente specificate.

ANEXA 1

CORPUL MEU

-
- Spune-mi, draga mea fetiță
Corpul tau cel minunat
Din ce oare e format
Ce-ai aici, pe a ta față?
- Am un nas, mai mititel
Miros florile cu el!
- Dar deasupra lui, ce ai?
- Am doi ochi frumoși tare
Văd cu ei până în zare.
- Dar acestea?Ce sunt ele?
- 2 brate mititele
Cu care îmbrățișez tare
Pe oricine-mi iese-n cale
Si picioare am frumoase
Alerg, sar sau merg cu ele
Unde vor gândurile mele.
Iar între cap și picioruse
Am în trunchi o inima mare
Cu care va iubesc pe fiecare.
- În cadrul memorizării am utilizat :
- recitarea model (clară, expresivă, însoțită de mimică și gesticulație corespunzătoare pentru a crea emoție copiilor pentru a-i motiva);

- familiarizarea copiilor cu conținutul textului (explicarea cuvintelor din textul poeziei;
- predarea – învățarea propriu-zisă a poeziei pe unități logice ;

Activitatea de memorizare a sprijinit :

- perceperea realității pe căi emoționale și imaginative;
- dezvoltarea abilităților verbale și cognitive;
- dezvoltarea memoriei, atenției și concentrării;
- învățarea de cuvinte noi și integrarea lor în alte contexte;

De cealaltă parte, desenul liber a urmărit :

- dezvoltarea motricității fine ;
- îmbunătățirea coordonării mișcărilor mână-ochi ;
- dezvoltarea răbdării și a capacității de concentrare asupra unei activități;
- stimularea ideilor creative în realizarea lucrării ;

În concluzie, ca absolut orice alt aspect al învățării, tehnologia trebuie utilizată în mod echilibrat, prin raportare la modalități de învățare tradițională întrucât ea poate stimula creativitatea și învățarea personalizată atât de necesară generațiilor viitoare.

Cel mai important beneficiu al utilizării tehnologiei în cadrul acestei activități e dat de faptul că preșcolarii au putut lua contact direct cu cele 2 personaje din poezia menționată, fapt care a înlesnit memorizarea, ușurând-o și făcând-o mai atractivă pentru preșcolari.

https://www.youtube.com/watch?v=g6ix1KSnIFA&list=RDg6ix1KSnIFA&start_radio=

BIBLIOGRAFIE

1. Axentii, I. A. (2024). Educația de calitate–factor cheie în procesul de dezvoltare durabilă. In *Perspectivile și Problemele Integrării în Spațiul European al Cercetării și Educației* (Vol. 11, pp. 162-166).
2. Pisău, A. (2020). Tehnologii digitale moderne în educație. In *Instruire prin cercetare pentru o societate prosperă* (Vol. 1, pp. 53-58).
3. Clipa, O. Orientări actuale și direcții de acțiune la nivelul curriculumului pentru o educație timpurie de calitate. *Finanțarea acestui volum a fost realizată prin proiectul nr. 361/GP/2/06.06. 2023 derulat de către Universitatea „Ștefan cel Mare” din Suceava., 9*

29. INTEGRAREA TEHNOLOGIEI ÎN ACTIVITĂȚILE CU PREȘCOLARII

Profesor pentru educație timpurie Damian Mădălina
Grădinița cu Program Normal „Voinicelul” Fălticeni

Integrarea tehnologiei în educația timpurie reprezintă o direcție modernă și necesară, adaptată realităților societății actuale. În cazul preșcolarilor, utilizarea tehnologiei trebuie realizată într-un mod echilibrat, creativ și adaptat vârstei, astfel încât să sprijine dezvoltarea cognitivă, socială și emoțională a copiilor, fără a înlocui activitățile tradiționale, ci completându-le.

Un prim mod de integrare a tehnologiei îl constituie folosirea materialelor interactive, precum prezentările digitale, aplicațiile educaționale sau jocurile didactice pe tabletă ori tablă interactivă. Acestea captează atenția copiilor și facilitează învățarea prin imagini, sunete și animații, contribuind la dezvoltarea limbajului, a gândirii logice și a capacității de concentrare. De exemplu, educatoarea poate utiliza aplicații simple pentru recunoașterea culorilor, formelor sau numerelor, transformând învățarea într-o activitate atractivă și ludică. De asemenea, tehnologia poate sprijini activitățile artistice și creative. Copiii pot desena folosind aplicații digitale, pot asculta povești audio sau pot viziona scurte filmulețe educative, care stimulează imaginația și creativitatea. În acest context, rolul cadrului didactic este esențial, deoarece acesta selectează conținuturile adecvate și ghidează utilizarea tehnologiei într-un mod sigur și eficient.

Un alt aspect important este dezvoltarea competențelor digitale de bază încă de la vârste mici. Preșcolarii pot învăța, sub îndrumare, cum să utilizeze responsabil dispozitivele digitale, cum să acceseze conținuturi potrivite și cum să respecte reguli simple de utilizare. Astfel, se pun bazele unei relații sănătoase cu tehnologia, evitând dependența și utilizarea excesivă. Totodată, tehnologia poate facilita comunicarea și colaborarea între grădiniță și familie. Platformele online sau grupurile de comunicare permit transmiterea rapidă a informațiilor, a activităților realizate și a progresului copiilor, contribuind la implicarea activă a părinților în procesul educațional.

În ceea ce privește mijloacele didactice utilizate în integrarea tehnologiei la nivel preșcolar, acestea trebuie alese cu atenție, în funcție de particularitățile de vârstă ale copiilor și de obiectivele activităților propuse. Un rol important îl au dispozitivele digitale, precum tableta, laptopul sau tabla interactivă, care permit accesul la resurse variate și atractive. Prin intermediul acestora, educatoarea poate proiecta imagini, animații sau prezentări care facilitează înțelegerea noțiunilor și mențin interesul copiilor pe tot parcursul activității.

Aplicațiile educaționale reprezintă un alt mijloc eficient, deoarece sunt concepute special pentru a stimula învățarea prin joc. Acestea pot viza domenii precum dezvoltarea limbajului, matematica timpurie sau cunoașterea mediului, oferind feedback imediat și posibilitatea de exersare într-un mod interactiv. De asemenea, materialele audio-video, cum ar fi poveștile în format digital, cântecele sau filmulețele educative, contribuie la dezvoltarea auzului fonematic, a atenției și a capacității de memorare.

Un alt mijloc util îl constituie resursele digitale create de cadrul didactic, precum fișele interactive, jocurile realizate în platforme online sau prezentările personalizate. Acestea pot fi adaptate în funcție de nivelul grupei și de interesele copiilor, asigurând o mai bună diferențiere a activității didactice. În același timp, utilizarea imprimantei sau a altor echipamente permite îmbinarea activităților digitale cu cele practice, oferind copiilor ocazia de a lucra concret cu materialele obținute.

Integrarea tehnologiei în activitățile cu preșcolarii aduce numeroase beneficii, dacă este realizată în mod responsabil și echilibrat. Tehnologia nu trebuie să înlocuiască jocul, interacțiunea directă sau experiențele practice, ci să le completeze, oferind noi oportunități de învățare și dezvoltare pentru copii. În cadrul activităților desfășurate, voi prezenta un proiect didactic, care să evidențieze

modul în care tehnologia este integrată eficient în procesul de predare-învățare la nivel preșcolar, la grupa mare.

Nivel de vârstă: II/grupa mare

Tema anuală de studiu: Cum este, a fost și va fi aici pe Pământ?

Tema proiectului: Animale de pe glob

Subtema proiectului/tema săptămânală: Iată câte am învățat!

Domeniul experiențial: Domeniul Științe (activitate matematică)

Denumirea activității: activități pe domenii experiențiale

Tema activității: „Călătorie în jurul lumii”

Mijloc de realizare: joc didactic

Scopul activității:

Obiective:

O1: să numere, fără ajutor, în centrul 1-10, atât crescător, cât și descrescător;

O2: să recunoască, pe baza jetoanelor, semnele matematice (+, -, =);

O3: să analizeze logic problema dată;

O4: să exprime oral operația efectuată în cadrul problemelor ;

O5: să rezolve, pe baza imaginilor, probleme simple.

Strategii didactice:

a. **Metode și procedee:**

b. **Resurse materiale:**

c. **Forme de organizare:**

Elemente de joc:

Sarcina didactică: copiii au sarcina de a număra în centrul 1–10, crescător și descrescător, de a rezolva probleme simple de adunare și scădere pe baza imaginilor și a enunțurilor verbale, precum și de a recunoaște și utiliza corect semnele matematice (+, -, =), exprimând oral operația efectuată.

Regulile jocului: copiii respectă rândul de participare și ascultă cu atenție cerințele formulate. Răspunsul este oferit doar atunci când papagalul Coco ajunge la copilul ales. Fiecare copil rezolvă o singură provocare, iar răspunsul trebuie exprimat clar și corect. Sunt încurajate colaborarea, respectarea regulilor și comportamentul adecvat pe parcursul jocului.

Elemente de joc: personajul marinarul Sam, papagalul Coco, harta-puzzle, plicurile cu provocări, deplasarea simbolică pe hartă, aplauzele și recompensele verbale, atmosfera de aventură și călătorie.

Metode și procedee: jocul didactic, conversația, explicația, demonstrația, problematizarea, exercițiul;

Mijloace de învățământ: silueta marinarului Sam, aplicația ChatterKids, tabla interactivă, papagalul Coco, harta lumii (puzzle), plicuri cu sarcini, jetoane cu cifre și semne matematice, imagini ilustrative, suport vizual (planșe), materiale recompensă (stickere);

Forme de organizare: frontal, individual

Captarea atenției: Activitatea debutează cu prezentarea unui element-surpriză: silueta marinarului Sam care le transmite un mesaj copiilor prin intermediul aplicației ChatterKids. Pentru a le stârni curiozitatea și interesul, copiii sunt invitați să caute piesele unei hărți transformate în puzzle, ascunse în spațiul grădiniței. Descoperirea și reconstruirea hărții creează un climat de joc, motivație și implicare activă, pregătind copiii pentru desfășurarea activității didactice. Harta este proiectată pe tabla interactivă.

Anunțarea temei și a obiectivelor: *Acum, că am găsit harta, putem să-l ajutăm pe marinarul Sam să ajungă acasă... Atenție, copii! Drumul este plin de provocări!*

Explicarea jocului: Înainte de începerea jocului didactic, copiii au sarcina de a număra crescător și descrescător în limitele 1-10, fără ajutorul educatoarei. Educatoarea manevrează silueta marinarului Sam pe traseul marcat cu roșu pe hartă. *Pornim într-o aventură alături de marinarul Sam și observăm că avem mai multe provocări ascunse în plicuri Pentru a ajunge acasă, trebuie să*

respectăm niște reguli: noi vom sta așezați în semicerc, iar papagalul Coco va zbura la copilul care va rezolva provocarea. Educatoarea le reamintește copiilor despre semnele matematice (+, -, =) și rezolvă o problemă simplă.

Desfășurarea jocului: se continuă citirea plicurilor în funcție de traseu.

Provocarea din America de Nord: 5 papagali cântau voioși/ Doi au zburat spre nori frumoși./ Câți au rămas pe creangă iar?/ Spune repede, e simplu clar! ($5 - 2 = ?$)

Provocarea din Oceanul Pacific: În ocean înotă 4 delfini,/ Mai apar încă doi, jucăuși și fini./ Câți delfini sunt la joacă acum?/ Hai să-i numeri pe rând, pas cu pas bun! ($4 + 2 = ?$)

Provocarea din Asia: În bambus stau 2 urși panda/Mai vine încă unul, ce gașcă minunată!/ Câți urși panda sunt la masă?/Numără-i tu, fără grabă! ($2 + 1 = ?$)

Provocarea din Europa: În pădure sunt 3 urși mari/Mai apar încă doi, pași ușori, rari/Câți urși sunt acum la plimbare?/Numără cu mine, fără supărare! ($3 + 2 = ?$)

Provocarea din Oceanul Atlantic: Pe dig erau 5 pescăruși/Unul a zburat după peștișori jucăuși./Câți pescăruși au rămas pe dig?/Spune răspunsul, e simplu, nimic ambiguu! ($5 - 1 = ?$)

Complicarea jocului: pentru a crește gradul de dificultate și a stimula gândirea logică, jocul se complică prin introducerea unor sarcini suplimentare. Copiii vor fi provocați să rezolve problemele fără suport vizual, doar pe baza enunțului verbal sau să formuleze ei înșiși problema corespunzătoare unei imagini date. De asemenea, li se va solicita să aleagă și să așeze corect semnele matematice, explicând raționamentul urmat.

Asigurarea feedback-ului și încheierea activității: pentru fixarea și consolidarea cunoștințelor dobândite se realizează o conversație, prin întrebări adresate copiilor: *Ce operații am rezolvat? Ce semne matematice am folosit?* Activitatea se încheie cu aprecieri verbale individuale și colective, iar marinarul Sam le mulțumește copiilor pentru ajutorul oferit și pentru că l-au ajutat să ajungă acasă. Copiii sunt recompensați (aplauze, stickere, zâmbete), consolidând astfel starea de satisfacție și motivația pentru învățare.

Bibliografie:

- Iucu, Romiță B. (2008), *Managementul clasei de elevi*, Editura Polirom, Iași.
- OECD (2017), *Starting Strong V: Transitions from Early Childhood Education and Care to Primary Education*, OECD Publishing.
- European Commission (2020), *Digital Education Action Plan 2021–2027*.
- Neacșu, Ioan (2015), *Instruire și învățare*, Editura Didactică și Pedagogică, București.

30.FIȘĂ DE PREZENTARE RESURSĂ EDUCAȚIONALĂ DIGITALĂ

Profesor educație timpurie Diaconescu Mihaela
G.P.N. „Obcini” Suceava

Denumirea resursei digitale: . „Inima pădurii”-prezentare vizuală interactivă

Nivelul de vârstă:.2-3 ani

Grupa:mare

Aplicația/platforma utilizată:... realizată în **Canva / Google Slides**

Domeniul experiențial/categoria de activitate:. Activități tematice de cunoaștere

Obiective operaționale urmărite:

- O1. să recunoască animalele din poveste;

- O2. să asculte sunetele animalelor;
- O3. să imite sunetele animalelor;
- O4. să participe activ la activitățile interactive, prin indicare sau răspuns verbal

Descrierea resursei/activității digitale: Resursa digitală interactivă este destinată copiilor de 2–3 ani, utilizată într-o activitate de cunoaștere a mediului și dezvoltare a limbajului. Copiii recunosc animalele, asociază sunetele și participă activ la activitatea digitală. Resursa stimulează atenția, memoria vizuală și empatia.

<https://acrobat.adobe.com/waintegration/index.html?sessionId=%2BgblGQtWxCdeoA7FDerxYdZ%2FB2ymoB4rQCVKObbwfRE%3D&uid=cf0a16cc-640f-4046-84d7-75cddffdefcf>

31. TEHNOLOGIA ÎN SPRIJINUL COMUNICĂRII DIDACTICE. UTILIZAREA MIJLOACELOR DIGITALE PENTRU FORMAREA, INFORMAREA PREȘCOLARILOR ȘI PENTRU OBTINEREA FEEDBACK-ULUI

Prof. Dolhascanu Maria- Luciana
G.P.P. „GULLIVER” U.S. G.P.P. „ABC”

Problematica integrării tehnologiei în educația timpurie a devenit, în ultimele decenii, un subiect de interes major pentru cercetătorii din domeniul științelor educației, psihologiei dezvoltării și sociologiei educației. Expansiunea accelerată a tehnologiilor digitale a determinat numeroase dezbateri privind impactul acestora asupra dezvoltării copilului și asupra modului în care instituțiile educaționale trebuie să răspundă noilor provocări sociale.

Marshall McLuhan (1964), în lucrarea *Understanding Media: The Extensions of Man*, susține ideea conform căreia mijloacele de comunicare influențează structura gândirii umane și transformă modul în care indivizii percep realitatea. Aplicată în domeniul educației timpurii, această perspectivă evidențiază faptul că noile generații dezvoltă modalități diferite de procesare a informației comparativ cu generațiile anterioare, fiind mult mai receptivă la stimulii vizuali, auditivi și interactivi.

Marc Prensky (2001) introduce conceptul de „digital natives”, explicând faptul că actualii copii cresc într-un univers dominat de tehnologie și dezvoltă competențe digitale intuitive încă din primii ani de viață. Deși această teorie a fost intens discutată și nuanțată ulterior, ea evidențiază schimbările majore produse în raportarea copilului la informație și comunicare.

Seymour Papert (1993), discipol al lui Jean Piaget și creator al teoriei construcționiste, susține faptul că tehnologia poate deveni un instrument valoros pentru învățare atunci când copilul este implicat activ în construirea cunoașterii. În lucrarea *The Children's Machine*, autorul demonstrează faptul că utilizarea inteligentă a tehnologiei poate stimula creativitatea, rezolvarea de probleme și autonomia cognitivă.

Perspectiva constructivistă formulată de Jean Piaget (1972) evidențiază faptul că dezvoltarea cognitivă a copilului este rezultatul interacțiunii active cu mediul. Copilul preșcolar aflat în stadiul preoperațional învață prin manipulare, experimentare și reprezentare simbolică limitată. Din această perspectivă, tehnologia trebuie utilizată complementar experiențelor directe și nu ca substitut al acestora.

Lev Vygotsky (1978), prin teoria socioculturală a învățării, evidențiază rolul interacțiunii sociale în dezvoltarea cognitivă. Conceptul de „zonă a dezvoltării proxime” demonstrează faptul că

progresul copilului este influențat de suportul oferit de adult sau de colegii mai competenți. În acest sens, tehnologia poate facilita colaborarea și interacțiunea atunci când este utilizată adecvat.

Jerome Bruner (1966) subliniază importanța reprezentărilor active, iconice și simbolice în procesul învățării. Materialele multimedia utilizate în grădiniță facilitează în mod special reprezentarea iconică, extrem de importantă în etapa preșcolară.

Howard Gardner (1983), prin teoria inteligențelor multiple, demonstrează necesitatea diversificării strategiilor educaționale. Resursele digitale pot răspunde diferitelor tipuri de inteligență: vizual-spațială, muzicală, lingvistică sau logico-matematică.

Daniel Goleman (1995), analizând importanța inteligenței emoționale, atrage atenția asupra faptului că dezvoltarea socio-emoțională necesită relații umane autentice, empatie și interacțiune directă, aspecte care nu pot fi înlocuite de tehnologie.

Raportul UNESCO Global Education Monitoring Report (2023) subliniază faptul că tehnologia trebuie utilizată în educație doar atunci când aduce valoare reală procesului de învățare. Documentul avertizează asupra tendinței de digitalizare excesivă și recomandă utilizarea echilibrată a instrumentelor digitale în funcție de particularitățile de vârstă.

Organizația pentru Cooperare și Dezvoltare Economică (OECD, 2021) evidențiază în rapoartele sale faptul că viitorul educației presupune dezvoltarea competențelor digitale încă din primii ani de școlarizare, însă insistă asupra menținerii echilibrului dintre competențele tehnologice și cele socio-emoționale.

Comisia Europeană, prin cadrul DigCompEdu (2017), accentuează necesitatea formării competențelor digitale ale cadrelor didactice, considerând că succesul integrării tehnologiei depinde în mod direct de nivelul de pregătire profesională al educatorilor.

Elena Joița (2006) evidențiază faptul că instruirea constructivistă presupune participarea activă a copilului la propria învățare, iar tehnologia poate facilita acest proces atunci când este utilizată interactiv.

Muşata Bocoș (2017) consideră că digitalizarea educației reprezintă o direcție inevitabilă a pedagogiei contemporane, însă eficiența acesteia depinde de fundamentarea metodologică riguroasă.

Dezvoltarea limbajului reprezintă una dintre dimensiunile fundamentale ale educației timpurii, întrucât competențele lingvistice constituie baza integrării sociale, a dezvoltării cognitive și a succesului școlar ulterior. Literatura psihopedagogică subliniază faptul că perioada preșcolară este una dintre cele mai importante etape în dezvoltarea limbajului expresiv și receptiv, copilul înregistrând progrese semnificative în ceea ce privește vocabularul, structurile gramaticale, exprimarea coerentă și capacitatea de înțelegere a mesajelor verbale.

Conform lui Jean Piaget (1972), dezvoltarea limbajului este strâns legată de evoluția structurilor cognitive, copilul utilizând limbajul ca instrument de reprezentare simbolică a realității. În etapa preoperațională, limbajul copilului se dezvoltă accelerat, însă rămâne puternic dependent de experiențele concrete și de contextul imediat.

Lev Vygotsky (1978) oferă o perspectivă complementară, argumentând faptul că limbajul se dezvoltă în context social, prin interacțiune verbală cu adulții și cu ceilalți copii. Limbajul devine, în viziunea sa, principal instrument al gândirii și al autoreglării comportamentale.

În contextul actual, tehnologia influențează semnificativ modul în care copiii intră în contact cu limbajul. Poveștile audio-video, aplicațiile interactive, cântecele digitale și resursele multimedia pot contribui la îmbogățirea vocabularului și la dezvoltarea competențelor de receptare verbală. Copiii pot asculta povești în limbi diferite, pot urmări animații educative și pot participa la jocuri digitale care solicită utilizarea limbajului oral.

Jerome Bruner (1983) subliniază faptul că narațiunea joacă un rol central în dezvoltarea limbajului și a structurilor cognitive. Din această perspectivă, poveștile digitale pot constitui instrumente valoroase dacă sunt utilizate interactiv și sunt însoțite de dialog autentic între educator și copil.

Cercetările realizate de Linebarger și Walker (2005) evidențiază faptul că programele educaționale digitale atent selectate pot sprijini dezvoltarea vocabularului la copiii mici, în timp ce expunerea pasivă la conținut de divertisment poate avea efecte negative asupra limbajului expresiv.

Academia Americană de Pediatrie (American Academy of Pediatrics, 2016) atrage atenția asupra riscurilor expunerii excesive la ecrane în primii ani de viață, subliniind faptul că dezvoltarea limbajului are nevoie de interacțiuni verbale directe, de contact vizual și de răspuns emoțional reciproc.

Sherry Turkle (2011), analizând impactul tehnologiei asupra relațiilor interpersonale, avertizează că substituirea comunicării directe prin interacțiuni tehnologice poate reduce capacitatea copiilor de a dezvolta empatie și competențe conversaționale autentice.

În mediul preșcolar, educatorul are responsabilitatea de a utiliza tehnologia pentru stimularea comunicării reale și nu pentru diminuarea acesteia. O poveste digitală eficient utilizată trebuie urmată de discuții, întrebări, dramatizări și activități creative care stimulează exprimarea verbală.

Activitățile de tip brainstorming digital, jocurile de asociere verbală, exercițiile de descriere a imaginilor și utilizarea platformelor interactive pentru exersarea pronunției pot sprijini dezvoltarea limbajului.

De asemenea, tehnologia poate reprezenta un sprijin important în cazul copiilor cu dificultăți de limbaj sau cu cerințe educaționale speciale. Instrumentele asistive, aplicațiile pentru logopedie și resursele audio-vizuale pot facilita recuperarea și dezvoltarea competențelor lingvistice.

Conform lui Temple Grandin (2013), tehnologia poate deveni extrem de utilă în sprijinirea copiilor cu tulburări din spectrul autist, oferindu-le modalități alternative de comunicare și învățare.

În literatura românească, Verza Emil și Verza Florin (2017) evidențiază importanța intervenției timpurii în dezvoltarea limbajului și necesitatea utilizării unor strategii variate de stimulare verbală.

Prin urmare, impactul tehnologiei asupra dezvoltării limbajului poate fi atât pozitiv, cât și negativ, în funcție de modul în care aceasta este utilizată. Esențială rămâne menținerea dialogului autentic educator-copil și utilizarea tehnologiei ca suport complementar al comunicării reale.

Educația contemporană acordă o importanță tot mai mare dezvoltării competențelor socio-emoționale, recunoscând faptul că succesul școlar și adaptarea socială depind nu doar de performanțele cognitive, ci și de capacitatea individului de a înțelege emoțiile proprii și ale celorlalți.

Daniel Goleman (1995) definește inteligența emoțională ca abilitatea de a recunoaște, înțelege și gestiona emoțiile într-o manieră adaptativă. În perioada preșcolară se pun bazele autoreglării emoționale și ale comportamentelor sociale.

Erik Erikson (1963) consideră că în această etapă copilul traversează conflictul dintre inițiativă și vinovăție, având nevoie de contexte care să îi permită explorarea autonomă și afirmarea personală.

Tehnologia poate susține dezvoltarea competențelor socio-emoționale prin povești interactive despre emoții, jocuri colaborative și resurse multimedia care facilitează recunoașterea expresiilor faciale.

Aplicațiile educaționale dedicate identificării emoțiilor pot ajuta copiii să înțeleagă stările afective și să își dezvolte vocabularul emoțional.

Bandura (1977), prin teoria învățării sociale, subliniază faptul că dezvoltarea

În activitățile preșcolare, educatorul poate utiliza materiale video despre prietenie, solidaritate sau gestionarea conflictelor, urmate de activități de joc de rol și discuții.

Astfel, tehnologia poate contribui la dezvoltarea socio-emoțională doar atunci când este integrată într-un context educațional echilibrat, centrat pe relațiile umane autentice și pe nevoile reale ale copilului.

Evaluarea reprezintă o componentă esențială a procesului instructiv-educativ, fiind strâns legată de activitățile de predare și învățare. În educația timpurie, evaluarea prezintă particularități distincte față de celelalte niveluri de școlarizare, deoarece aceasta nu urmărește clasificarea copiilor sau ierarhizarea performanțelor, ci monitorizarea progresului individual și identificarea nevoilor specifice de dezvoltare. Conform Curriculumului pentru educație timpurie (Ministerul Educației, 2019), evaluarea în învățământul preșcolar are caracter preponderent formativ, continuu și individualizat, fiind centrată pe observarea comportamentelor și a progresului copilului în raport cu propriul nivel de dezvoltare.

Benjamin Bloom (1971) subliniază faptul că evaluarea formativă are rolul de a furniza informații constante atât educatorului, cât și copilului, pentru reglarea procesului de învățare. În

contextul educației contemporane, tehnologia oferă multiple oportunități de modernizare a practicilor evaluative, facilitând colectarea rapidă a datelor, diversificarea instrumentelor de apreciere și oferirea unui feedback imediat.

Instrumentele digitale permit educatorului să utilizeze modalități alternative de evaluare adaptate specificului vârstei preșcolare. Aplicațiile interactive de tip Wordwall, LearningApps, Kahoot sau Quizizz pot fi adaptate pentru activități ludice prin care educatorul verifică nivelul de înțelegere al copiilor. Spre exemplu, după o activitate despre anotimpuri, copiii pot selecta imagini specifice fiecărui anotimp pe tabla interactivă sau pe tabletă, iar educatorul poate observa rapid nivelul de înțelegere conceptuală.

John Hattie (2012), în lucrarea *Visible Learning for Teachers*, demonstrează faptul că feedback-ul imediat reprezintă unul dintre cei mai puternici factori care influențează succesul învățării. În cazul copiilor preșcolari, feedback-ul vizual și auditiv oferit de aplicațiile digitale poate avea un puternic efect motivațional. Sunetele de confirmare, imaginile animate sau recompensele simbolice contribuie la menținerea interesului copilului și la consolidarea comportamentelor pozitive de învățare.

Portofoliul digital reprezintă o altă modalitate modernă de evaluare utilizată tot mai frecvent în educația timpurie. Fotografiile activităților realizate de copii, înregistrările audio ale recitărilor sau filmările unor activități practice pot constitui dovezi relevante ale progresului individual. Acest tip de evaluare permite educatorului să surprindă evoluția copilului pe termen lung și facilitează comunicarea eficientă cu familia.

Howard Gardner (2006), prin teoria inteligențelor multiple, susține ideea diversificării modalităților de evaluare pentru a surprinde potențialul complex al copilului. Tehnologia facilitează această diversificare prin integrarea elementelor vizuale, auditive și interactive.

Cu toate acestea, literatura de specialitate atrage atenția asupra riscului mecanizării excesive a evaluării. Black și Wiliam (1998) subliniază faptul că evaluarea eficientă presupune înțelegerea contextului individual al copilului și nu poate fi redusă exclusiv la răspunsuri standardizate oferite prin platforme digitale.

În educația timpurie, observarea directă realizată de educator rămâne esențială. Comportamente precum colaborarea, empatia, creativitatea sau spontaneitatea verbală nu pot fi evaluate complet prin intermediul instrumentelor digitale.

Astfel, tehnologia trebuie utilizată complementar și inteligent în evaluarea preșcolarilor, fără a substitui dimensiunea umană și observațională a procesului evaluativ.

Succesul integrării tehnologiei în educația timpurie depinde în mod direct de nivelul de pregătire profesională al cadrelor didactice. Tehnologia, în sine, nu garantează calitatea actului educațional, iar utilizarea inadecvată poate reduce eficiența procesului de învățare.

Comisia Europeană, prin cadrul DigCompEdu (2017), subliniază necesitatea dezvoltării competențelor digitale ale profesorilor.

Philippe Perrenoud (2000) consideră că profesorul modern trebuie să își actualizeze permanent competențele profesionale pentru a răspunde schimbărilor sociale.

În educația timpurie, formarea continuă trebuie să includă atât competențe tehnice, cât și competențe pedagogice privind utilizarea adecvată a tehnologiei.

Cadrele didactice trebuie să învețe să selecteze resurse educaționale de calitate, să creeze materiale interactive și să utilizeze instrumente digitale pentru evaluare și comunicare.

Donald Schön (1983) evidențiază importanța profesorului reflexiv, capabil să analizeze critic propriile practici profesionale.

Această perspectivă este esențială în contextul digital actual, în care educatorul trebuie să decidă permanent când și cum utilizează tehnologia.

Instituțiile de formare inițială și continuă trebuie să acorde o atenție sporită acestei dimensiuni.

Modernizarea educației timpurii nu poate fi realizată fără investiții în dezvoltarea profesională a educatorilor.

Dincolo de fundamentele teoretice și de argumentele conceptuale privind integrarea tehnologiei în educația timpurie, literatura pedagogică actuală evidențiază necesitatea valorificării exemplelor de bună practică, capabile să demonstreze aplicabilitatea concretă a instrumentelor digitale în activitățile

desfășurate cu preșcolarii. Utilizarea tehnologiei devine relevantă din perspectivă educațională doar atunci când aceasta produce efecte vizibile asupra învățării și dezvoltării copilului, fără a afecta echilibrul necesar între experiențele virtuale și cele directe.

În cadrul activităților de educare a limbajului, una dintre cele mai frecvente practici eficiente este utilizarea poveștilor digitale interactive. Cercetările realizate de Robin (2008) privind digital storytelling demonstrează faptul că poveștile multimedia stimulează simultan dezvoltarea limbajului, a imaginației și a competențelor de ascultare activă. În mediul preșcolar, educatorii pot utiliza povești proiectate pe tablă interactivă sau pe videoproiector, completate ulterior prin conversații euristice, dramatizări sau activități plastice inspirate de conținutul narativ. Această abordare valorifică atât dimensiunea tehnologică, cât și nevoia copilului de exprimare creativă.

În activitățile matematice, utilizarea aplicațiilor interactive poate facilita înțelegerea conceptelor numerice și a relațiilor cantitative. Studiile realizate de Clements și Sarama (2016) demonstrează faptul că utilizarea jocurilor digitale bine structurate contribuie la dezvoltarea competențelor matematice timpurii. Copiii pot exersa recunoașterea cifrelor, asocierea cantităților sau rezolvarea unor sarcini de clasificare utilizând table interactive sau aplicații educaționale special concepute.

În domeniul cunoașterii mediului, tehnologia oferă oportunități de explorare imposibil de realizat exclusiv prin metode tradiționale. De exemplu, copiii pot participa la tururi virtuale ale muzeelor, pot observa ecosisteme marine sau pot explora imagini satelitare ale planetei. Potrivit lui Dale (1969), în cadrul teoriei „conului experienței”, învățarea este mai eficientă atunci când copilul beneficiază de experiențe multisenzoriale variate. Resursele multimedia completează astfel experiențele directe și extind universul de cunoaștere al copilului.

În perioada pandemiei COVID-19, numeroase grădinițe au implementat activități online pentru menținerea continuității educaționale. Studiile realizate de UNICEF (2021) arată faptul că educatorii au utilizat platforme digitale pentru întâlniri sincrone, transmiterea materialelor educaționale și colaborarea cu familiile. Deși această perioadă a evidențiat limitele educației exclusiv online în cazul copiilor mici, ea a demonstrat și potențialul tehnologiei în situații speciale.

Exemple de bune practici pot fi observate și în relația grădiniță-familie. Portofoliile digitale, aplicațiile de comunicare cu părinții sau platformele de transmitere a activităților contribuie la consolidarea parteneriatului educațional. Epstein (2011) subliniază faptul că implicarea familiei influențează pozitiv performanțele educaționale ale copiilor, iar tehnologia poate facilita această colaborare.

Aceste exemple demonstrează faptul că eficiența tehnologiei depinde de creativitatea educatorului, de proiectarea riguroasă a activităților și de integrarea echilibrată a resurselor digitale în contextul pedagogic general.

Evoluția accelerată a tehnologiei determină apariția unor noi direcții de dezvoltare în domeniul educației timpurii. Inteligența artificială, realitatea augmentată, realitatea virtuală și platformele adaptive de învățare reprezintă doar câteva dintre tendințele care influențează deja sistemele educaționale la nivel global.

Klaus Schwab (2016), analizând impactul celei de-a patra revoluții industriale, afirmă că educația trebuie să pregătească indivizii pentru o societate profund tehnologizată și aflată într-o continuă transformare. În acest context, competențele digitale devin o componentă esențială a profilului viitorului cetățean.

Realitatea augmentată începe să fie utilizată și în activitățile destinate copiilor mici. Prin intermediul acesteia, copiii pot observa modele tridimensionale ale animalelor, planetelor sau organelor corpului uman. Billinghurst și Duenser (2012) evidențiază potențialul realității augmentate în creșterea motivației pentru învățare.

Inteligența artificială permite dezvoltarea unor aplicații educaționale personalizate, capabile să adapteze sarcinile la ritmul individual al copilului. Luckin (2018) consideră că inteligența artificială poate transforma profund educația, însă avertizează asupra riscurilor etice și pedagogice.

UNESCO (2023) insistă asupra faptului că digitalizarea viitorului trebuie să fie centrată pe om și pe dezvoltarea armonioasă a copilului.

OCDE (2022) evidențiază faptul că profesiile viitorului vor necesita competențe complexe: gândire critică, creativitate, colaborare și alfabetizare digitală.

În educația timpurie, aceste transformări trebuie gestionate cu prudență. Copilul mic are nevoie în continuare de joc liber, interacțiune directă și experiențe senzoriale autentice.

Tehnologia viitorului trebuie să completeze dezvoltarea umană și nu să o substituie.

Analiza realizată în cadrul prezentei lucrări evidențiază faptul că tehnologia reprezintă una dintre cele mai importante provocări și oportunități ale educației contemporane. În contextul educației timpurii, integrarea mijloacelor digitale presupune echilibru, responsabilitate pedagogică și raportare permanentă la nevoile reale ale copilului.

Tehnologia poate optimiza comunicarea didactică prin diversificarea canalelor de transmitere a informației, poate facilita formarea competențelor cognitive și digitale și poate eficientiza procesul de evaluare și feedback.

În același timp, utilizarea excesivă sau neadecvată poate afecta dezvoltarea socio-emoțională, motrică și relațională a copilului.

Așa cum afirmă Edgar Morin (2001), educația viitorului trebuie să formeze indivizi capabili să gestioneze complexitatea lumii contemporane fără a pierde dimensiunea profund umană a existenței.

În concluzie, tehnologia trebuie să rămână un mijloc educațional aflat în serviciul copilului, al educatorului și al dezvoltării armonioase a personalității umane.

Bibliografie:

- Abric, Jean-Claude, Psihologia comunicării. Teorii și metode, Editura Polirom, Iași, 2002.
- Bandura, Albert, Social Learning Theory, Prentice Hall, New Jersey, 1977.
- Billinghurst, Mark, Duenser, Andreas, „Augmented Reality in the Classroom”, în Computer, vol. 45, nr. 7, IEEE, 2012.
- Black, Paul, Wiliam, Dylan, „Assessment and Classroom Learning”, în Assessment in Education: Principles, Policy & Practice, vol. 5, nr. 1, 1998.
- Bloom, Benjamin S., Handbook on Formative and Summative Evaluation of Student Learning, McGraw-Hill, New York, 1971.
- Bocoș, Mușata (coord.), Teoria și metodologia instruirii. Teoria și metodologia evaluării, Editura Paralela 45, Pitești, 2017.
- Bourdieu, Pierre, The Forms of Capital, Greenwood Press, New York, 1986.
- Bruner, Jerome, Pentru o teorie a instruirii, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1970.
- Bruner, Jerome, Actual Minds, Possible Worlds, Harvard University Press, Cambridge, 1986.
- Castells, Manuel, The Rise of the Network Society, Wiley-Blackwell Publishing, Oxford, 2010.
- Cerghit, Ioan, Metode de învățământ, Editura Polirom, Iași, 2008.
- Comenius, Jan Amos, Didactica Magna, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1970.
- Cucoș, Constantin, Pedagogie, Editura Polirom, Iași, 2014.
- Epstein, Joyce L., School, Family and Community Partnerships, Routledge, New York, 2011.
- McLuhan, Marshall, Understanding Media: The Extensions of Man, MIT Press, Cambridge, 1964.
- Ministerul Educației, Curriculum pentru educație timpurie, București, 2019.
- Montessori, Maria, Descoperirea copilului, Editura Didactic Publishing House, București.
- Morin, Edgar, Cele șapte cunoștințe necesare educației viitorului, Editura Polirom, Iași, 2001.
- Neacșu, Ioan, Instruire și învățare, Editura Științifică, București, 1999.
- Perrenoud, Philippe, Dezvoltarea competențelor pentru predare, Editura Sigma, București, 2000.
- Piaget, Jean, Psihologia copilului, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1972.
- Robin, Bernard, „Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom”, în Theory Into Practice, vol. 47, nr. 3, 2008.
- Verza, Emil, Verza, Florin, Psihologia vârstelor, Editura Pro Humanitate, București, 2017

32.„POVESTEA BUBURUZEI” – UTILIZAREA PLATFORMEI LIVRESQ ÎN ACTIVITĂȚILE DESFĂȘURATE LA GRUPA DE PREȘCOLARI

Profesor pentru educație timpurie Filipciuc Mădălina Elena
Grădinița Colegiului Național „Mihai Eminescu” Suceava

În educația timpurie, activitățile interactive și atractive contribuie semnificativ la dezvoltarea armonioasă a copiilor. Utilizarea platformelor digitale educaționale reprezintă o modalitate modernă prin care educatorii pot transforma învățarea într-o experiență captivantă. Una dintre resursele utile și accesibile este platforma LIVRESQ, ce permite realizarea unor lecții interactive adaptate vârstei preșcolare.

Tema activității propuse este „Povestea Buburuzei”, o activitate interdisciplinară potrivită pentru grupa mijlocie, prin intermediul căreia copiii descoperă lumea insectelor, culorile, emoțiile și importanța prieteniei.

Povestea Buburuzei începe cu prezentarea personajului principal – o buburuză mică și tristă, care și-a pierdut bulinele roșii. Textul este scurt, clar și adaptat nivelului de înțelegere al copiilor. Platforma cuprinde imagini animate și efecte sonore care să capteze atenția preșcolarilor. De exemplu, copiii pot apăsa pe diferite imagini pentru a descoperi sunete din natură sau pentru a asculta replicile personajelor. De asemenea, există jocuri de asociere, precum identificarea culorilor buburuzei sau alegerea emoției potrivite pentru personaj.

Introducerea unor sarcini educative simple îi ajută pe copii să-și dezvolte gândirea și atenția. Copiii pot fi invitați să numere bulinele buburuzei, să recunoască forme geometrice sau să aleagă imaginile care aparțin mediului natural. Aceste exerciții dezvoltă atenția, gândirea logică și capacitatea de concentrare. Pentru a menține interesul copiilor, activitatea include momente muzicale sau scurte animații. Platforma LIVRESQ permite integrarea videoclipurilor și a cântecelor educative, ceea ce face activitatea mai dinamică și mai atractivă pentru preșcolari.

La finalul poveștii, copiii rezolvă un joc interactiv de tip recompensă, în care buburuza își recuperează bulinele datorită ajutorului oferit de copii. Această etapă contribuie la consolidarea sentimentului de reușită și la creșterea încrederii în sine. Evaluarea activității se poate realiza prin întrebări simple adresate copiilor sau prin jocuri interactive de recapitulare. Copiii pot spune ce le-a plăcut cel mai mult, ce au învățat și cum au ajutat buburuza în poveste.

Utilizarea platformei LIVRESQ în activitățile desfășurate la grupă oferă multiple avantaje: stimulează participarea activă, dezvoltă creativitatea, încurajează colaborarea și facilitează învățarea prin joc. Totodată, resursa digitală contribuie la integrarea tehnologiei moderne în educația timpurie într-un mod sigur și adaptat nevoilor copiilor.

În concluzie, activitatea „Povestea Buburuzei” realizată cu ajutorul platformei LIVRESQ reprezintă un exemplu de bună practică în utilizarea resurselor educaționale digitale la preșcolari. Prin îmbinarea poveștii, jocului și elementelor interactive, copiii învață cu plăcere și participă activ la procesul educativ.

Bibliografie

- Cucos, Constantin – Pedagogie, Editura Polirom, Iași, 2014.
- Curriculum pentru educație timpurie, Ministerul Educației, București, 2019.
- Platforma educațională LIVRESQ – ghid de utilizare și resurse digitale educaționale.
- Vrășmaș, Ecaterina – Educația timpurie a copilului, Editura Aramis, București, 2012.

33. INTEGRAREA TEHNOLOGIEI ÎN COMUNICAREA DIDACTICĂ LA NIVEL PREȘCOLAR

Profesor pentru educație timpurie : Gafincu Emanuela Tabita
G.P.P „Gulliver” Suceava - unitate structură – G.P.P. „ABC” Suceava

Educația timpurie reprezintă fundamentul dezvoltării ulterioare a copilului, iar comunicarea didactică este elementul central al procesului instructiv-educativ. În contextul societății actuale, caracterizată prin digitalizare și acces rapid la informație, tehnologia devine un instrument esențial în sprijinul comunicării dintre educator și preșcolar.

Integrarea mijloacelor tehnologice în activitățile didactice contribuie la creșterea atractivității procesului de învățare, la facilitarea înțelegerii conținuturilor și la obținerea unui feedback rapid și relevant din partea copiilor.

Comunicarea didactică în învățământul preșcolar

Comunicarea didactică reprezintă ansamblul interacțiunilor verbale, nonverbale și paraverbale dintre educator și copii, având rolul de a transmite informații, de a forma competențe și de a stimula dezvoltarea globală a preșcolarului.

În învățământul preșcolar, comunicarea didactică are următoarele caracteristici:

- este predominant orală și expresivă;
- implică elemente ludice și interactive;
- se bazează pe experiența directă a copilului;
- urmărește stimularea limbajului și a gândirii.

Tehnologia completează această comunicare, oferind suport vizual, auditiv și interactiv.

Rolul tehnologiei în sprijinul comunicării didactice

Utilizarea tehnologiei în educația timpurie nu înlocuiește interacțiunea directă, ci o optimizează.

Printre beneficiile principale se numără:

creșterea motivației și interesului copiilor;

- facilitarea înțelegerii prin suport vizual și animații;
- diversificarea metodelor didactice;
- adaptarea conținutului la ritmul de învățare al copiilor;
- posibilitatea obținerii unui feedback imediat.

Tehnologia contribuie la transformarea copilului din receptor pasiv în participant activ la procesul de învățare.

Utilizarea tehnologiei pentru formarea și informarea preșcolarilor

În procesul de formare și informare, tehnologia:

oferă contexte variate de învățare;

- facilitează învățarea prin joc;
- permite simularea unor fenomene (ex: experimente);
- sprijină înțelegerea conceptelor abstracte.

Pentru preșcolari, învățarea trebuie să fie:

- intuitivă;
- vizuală;
- interactivă.

Astfel, instrumentele digitale devin extrem de eficiente atunci când sunt integrate în activități ludice.

Obținerea feedback-ului prin mijloace tehnologice

Feedback-ul este esențial pentru evaluarea progresului copiilor. În învățământul preșcolar, acesta trebuie să fie:

- imediat;
- clar;
- accesibil;

- motivant.

Tehnologia permite:

- verificarea rapidă a înțelegerii;
- implicarea tuturor copiilor;
- corectarea instantanee a răspunsurilor;
- transformarea evaluării într-o activitate plăcută.

Aplicație practică – utilizarea tehnologiei în cadrul activității integrate

Contextul activității

Activitatea integrată „În lumea lui Dino”, desfășurată la grupa mare, a avut ca scop îmbogățirea cunoștințelor despre dinozauri și dezvoltarea competențelor de comunicare, investigare și creație.

Conform proiectului didactic, activitatea a inclus:

- experimentul „Vulcanul”;
- povestea „Povestea lui Dino”;
- activitate practică („Prietenii pentru Dino”).

Utilizarea tehnologiei pentru obținerea feedback-ului

La finalul activității, tehnologia a fost integrată prin utilizarea:

- **tablei interactive;**
- platformei **Wordwall (wordwall.ro)**.

Modalitate de utilizare

Educatorea a creat un joc interactiv pe platforma Wordwall, adaptat conținutului activității. Acesta a fost proiectat pe tabla interactivă și a conținut întrebări precum:

- despre experimentul vulcanului;
- despre personajele poveștii;
- despre succesiunea evenimentelor;
- despre activitatea practică.

Copiii au fost invitați să:

- aleagă răspunsul corect;
- participe activ;
- colaboreze în grup.

Rolul tehnologiei în această etapă

Utilizarea Wordwall și a tablei interactive a avut următoarele beneficii:

- **Consolidarea cunoștințelor** dobândite pe parcursul activității;
- **Obținerea feedback-ului imediat** asupra nivelului de înțelegere;
- **Creșterea implicării copiilor** prin caracterul ludic;
- **Stimularea atenției și a gândirii logice;**
- **Transformarea evaluării într-o activitate atractivă.**

Activitatea de evaluare nu a fost percepută ca o verificare, ci ca un joc, ceea ce a redus anxietatea și a crescut participarea.

Concluzii

Integrarea tehnologiei în învățământul preșcolar reprezintă o necesitate a educației moderne.

Utilizarea mijloacelor digitale, precum Wordwall și tabla interactivă, contribuie semnificativ la:

- eficientizarea comunicării didactice;
- facilitarea înțelegerii conținuturilor;
- creșterea motivației pentru învățare;
- obținerea unui feedback rapid și relevant.

Exemplul activității „În lumea lui Dino” demonstrează că tehnologia, utilizată corect și adaptată nivelului de vârstă, poate transforma procesul educațional într-o experiență atractivă, interactivă și eficientă.

34.PROIECT DIDACTIC PENTRU ACTIVITATEA INTEGRATĂ

Profesor pentru educație timpurie GAFINCU EMANUELA TABITA
G.P.P. „ABC” Suceava

NIVEL/GRUPA: nivel II/ grupa mare „Piticot”

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: „Cum este / a fost și va fi aici pe Pământ??”

TEMA SĂPTĂMÂNII: „Lumea dispărută a dinozaurilor”

TEMA ACTIVITĂȚII : „În lumea lui Dino”

ELEMENTELE COMPONENTE ALE ACTIVITĂȚII INTEGRATE:

ADE: DȘ - „Cum au dispărut dinozaurii? (Vulcanul) – experiment

DLC - „Povestea lui Dino” – povestea educatoarei (MP)

DOS – „Prietenii pentru Dino” - confecție (decupare, lipire, decorare)

SCOPUL ACTIVITĂȚII: Îmbogățirea achizițiilor cognitive și lingvistice în contexte acționale care vizează stimularea capacităților de cercetare/investigare a fenomenelor din natură, concomitent cu exersarea deprinderilor de comunicare expresivă și a celor practic-aplicative prin apelarea la experiențe și cunoștințe anterioare despre dinozauri

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- Să audieze cu atenție textul lecturii, precizând titlul acesteia și succesiunea evenimentelor principale;
- Să răspundă adecvat la întrebările/sarcinile adresate de educatoare, utilizând calitățile expresive ale limbajului oral, nonverbal și paraverbal pentru a realiza anumite corelații între întâmplările și emoțiile din planul ficțiunii cu propriile experiențe din viața personală a fiecăruia;
- Să descrie experimentul observat prin precizarea efectelor combinării/amestecării dintre bicarbonat de sodiu și oțet;
- Să emită ipoteze și concluzii în baza observației efectuate, exprimând verbal legăturile cauzale într-un limbaj științific;
- Să confecționeze dinozauri, cu respectarea etapelor expuse și folosindu-se de materialele puse la dispoziție, pentru a obține produsul final (prietenii dinozaurului Dino).

VALOAREA PROMOVATĂ: RECUNOȘȚINȚA

STRATEGII DIDACTICE:

- a. **Metode și procedee:** conversația, povestirea, observația, dialogul, surpriza, explicația, demonstrația, exercițiul, munca independentă, turul galeriei
- b. **Resurse materiale:** decor (ou de dinozaur, dinozaur verde, atelier de jucării, bătrânelul de la atelierul de jucării, două bufnițe, puzzle-ul construit de Dino, castel din pietre, plăcuță cu firma celor doi), experiment (bicarbonat de sodiu, coloranți alimentari, detergent lichid, oțet), activitate practică (role de la hârtie igienică, farfurie din carton, lipici, ochișori, solzi din hârtie colorată);
- c. **Forme de organizare:** frontal, individual

Durata: 1 h și 30 de minute

SCENARIUL ACTIVITĂȚII

Preșcolarii vor intra în sala de grupă interpretând cântecul „Zigaloo” (*T-Anexa 1*). Sala de grupă îi va primi într-o atmosferă de poveste cu un decor specific organizat în două secțiuni: prima va reprezenta lumea dinozaurilor cu diferite specii, un vulcan, iar cealaltă va conține elemente cu ajutorul cărora se va realiza expunerea poveștii din cadrul activității integrate: un atelier de jucării,

un ou mare de dinozaur, un copac în care stau două bufnițe. Educatoarea le va comunica copiilor că astăzi vor descoperi un secret despre dinozauri. De asemenea, educatoarea le va spune că, după cum știu și ei prea bine, cândva au existat dinozaurii, însă ceva a provocat dispariția lor.

Educatoarea îi va invita pe copii să privească decorul. Ca urmare a vizualizării decorului, educatoarea va iniția o discuție referitoare la dinozauri, în vederea stabilirii motivelor ce au dus la dispariția acestora. Discuția va fi orientată spre descoperirea vulcanului aflat în decor, despre care se va concluziona că a dus la dispariția dinozaurilor în urma unei erupții vulcanice. Astfel, preșcolarii vor emite idei, ipoteze despre factorii care stau la baza acestui fenomen.

Educatoarea se va îndrepta spre vulcanul din decor pentru a realiza experimentul (**DS- „Vulcanul”**). Pe măsute, copiii vor descoperi instrumentele specifice experimentului cât și substanțele care vor fi utilizate în vederea realizării erupției. (bicarbonat, colorant lichid, oțet) și vor preciza denumirea acestora pe baza observării senzoriale.

Educatoarea va explica și va demonstra experimentul, pe baza algoritmului: în forma specială pentru erupția vulcanului, se vor adăuga succesiv: o linguriță de bicarbonat, 3-4 picături de colorant alimentar, iar la sfârșit oțetul. După realizarea experimentului de către educatoare, preșcolarii vor fi invitați să emită ipotezele experimentului, secvență în care vor fi sprijiniți de educatoare: „Colorantul nu a activat vulcanul”, „Oțetul a fost singură substanță care a reușit să activeze vulcanul”. Motivați fiind de dorința de a activa și ei un vulcan, copiii vor realiza experimentul sub atenta supraveghere a educatoarei. După explicațiile și îndrumările educatoarei, copiii vor combina substanțele în vederea obținerii erupției unui vulcan, utilizând corect pipetele, substanțele și instrumentele de lucru, respectând explicațiile educatoarei. În situații punctuale, educatoarea oferă îndrumare și reia explicații referitoare la etapele experimentului. Aceștia vor avea substanțele în recipiente individuale, în cantități măsurate și vor respecta ordinea explicată în urma demonstrației: în mini forma unui vulcan vor adăuga o linguriță de bicarbonat, apoi 3-4 picături de colorant alimentar, iar la final urmează să toarne oțetul, acesta din urmă va influența erupția vulcanică.

După finalizarea experimentului, se fac aprecieri verbale asupra modului de lucru, direcționând preșcolarii în a preciza, validarea sau invalidarea ipotezelor, prin argumentarea pe baza finalităților experimentului și reacțiilor dintre substanțe, ulterioare combinării acestora. Educatoarea va aduce câteva completări concluziilor realizate de către copii pentru a fi înțeleasă corect reacția dintre bicarbonatul de sodiu și oțet: Bicarbonatul de sodiu amestecat cu oțetul a produs ca efect degajarea unui gaz- dioxidul de sodiu. Se va preciza că eruperea unui vulcan adevărat produce substanțe toxice, care ucid, deoarece acestea înlocuiesc aerul curat și sunt respirate de toate ființele, la fel întâmplându-se și în cazul dinozaurilor, care au murit din cauza substanțelor toxice.

După realizarea experimentului, preșcolarii vor fi antrenați într-o discuție pentru a evidenția etapele experimentului efectuat, legătură cauza-efect în urmă combinării substanțelor, implicându-i totodată în verificarea ipotezei și emiterea de argumente. Prin urmare, la îndemnul educatoarei, preșcolarii vor descrie și vor completa panoul pregătit cu rezultatele obținute în urmă experimentului, lipind în ordine etapele acestuia reprezentate în imagini după cum urmează: (1) imaginea unei forme de vulcan, urmată de (2) imaginea unei cantități bicarbonat, (3) imaginea unui colorant alimentar, (4) imaginea unui recipient cu detergent lichid, (5) imaginea cu oțetul. După ce au completat panoul de consemnare a rezultatelor, preșcolarii ies din sala de grupă, "Pe urmele dinozaurilor". (**T**)

La întoarcerea în grupă, educatoarea le va direcționa atenția copiilor spre o parte a decorului care va fi alcătuită dintr-un atelier de jucării, un ou mare de dinozaur, un copac cu două bufnițe. Educatoarea va realiza legătura dintre experimentul finalizat și următoarea activitate din cadrul activității integrate prin intermediul oului din decor spunându-le copiilor că în urma erupției vulcanilor au dispărut dinozaurii. Totuși, acest lucru a avut ca urmare și spargerea ultimului ou de dinozaur. Cu ajutorul acestuia, educatoarea le va stârni interesul copiilor pentru povestea ce urmează a fi expusă și îi va invita pe copii să asculte *Povestea lui Dino*, ultimul dinozaur de pe pământ (**Anexa 2**).

Se va continua cu expunerea poveștii, prin utilizarea unui limbaj potrivit, respectându-se: inflexiunile vocii, în funcție de personajele din poveste și ținându-se cont de stările afective pe care

textul literar le implică: tonul cald asociat cu evenimentele firului epic, marcarea pauzelor determinate de semnele de punctuație, explicarea cuvintelor necunoscute (*a șlefui* – a finisa, a netezi, *buimac* – zăpăcit, aiurit, *minuscule* - mici, *păpușarul șef* - șeful meșterilor, *firmă* – panou(**Anexa 3**), într-un limbaj accesibil, precum și mimică și gestică adecvate contextului. Educatoarea va relata povestea "Povestea lui Dino" utilizând elementele din decor: dinozaurul din ou, atelierul de jucării, două bufnițe, bătrânelul cu ochelari, puzzle și alte elemente ce apar în poveste pentru a accesibiliza conținutul poveștii. Audierea poveștii va stârni copiilor sentimente de compasiune, empatie față de personaje. La finalul poveștii, se va evidenția, că dinozaurul Dino s-a hotărât să își facă niște prieteni dinozauri, însă îi era greu pentru că trebuia să muncească singur și șeful atelierului era cam bătrân pentru a-l ajuta. (**DLC-povestirea educatoarei**)

Pentru fixarea cunoștințelor educatoarea va utiliza următoarele întrebări, cu ajutorul imaginilor care ilustrează povestea (**Anexa 4**):

1. *Despre cine este vorba în poveste? (Despre dinozaurul Dino)*
2. *De ce au dispărut toți dinozaurii? (Din cauza erupției unui vulcan)*
3. *Cu cine s-a întâlnit dinozaurul Dino? (Dino s-a întâlnit cu două bufnițe)*
4. *Ce jucărie a făcut el care le-a impresionat pe cele două bufnițe? (Dino a făcut un puzzle din pietre).*
5. *Unde l-au dus bufnițele? (Cele două bufnițe l-au dus la atelierul de jucării)*
6. *Ce jucărie a construit dinozaurul Dino la atelierul de jucării prin care l-a impresionat pe bătrânel? (Dino a construit un castel din lemn și așa a reușit să îl impresioneze pe bătrânelul de la atelierul de jucării)*
7. *Ce sentiment simțea Dino față de cele două bufnițe? (Dino era RECUNOSCĂTOR bufnițelor pentru că l-au ajutat).*
8. *Cum îl putem ajuta pe Dino că să nu mai fie supărat? (Să îi facem prieteni - dinozauri!)*

Educatoarea le va oferi copiilor șansa să identifice modalități de a-l ajuta pe Dino. După ce se va ajunge la concluzia că o modalitate de ajutor pentru Dino ar fi confecționarea unor prieteni - dinozauri, educatoarea le va propune copiilor să se îndrepte spre măsuțe (**T-**, „Unu, doi, unu doi” **Anexa 5**). Cu ajutorul educatoarei, copiii vor fi ghidați către mesele de lucru și vor identifica instrumentele de lucru cât și modul de utilizare al acestora: vor descoperi materialele de pe măsuțe - farfurie din carton, role de la hârtie igienică, lipici, solzi din hârtie colorată și se vor pregăti pentru următoarea activitate din cadrul activității integrate. În continuare, educatoarea va prezenta lucrarea model, pe care o va analiza împreună cu preșcolarii. În acest context, educatoarea va explica și demonstra modul de lucru: decuparea cu foarfeca a părților componente ale viitorului dinozaur (capul, coada și farfuria care va reprezenta corpul dinozaurului); lipirea părților decupate pentru asamblarea dinozaurului și a solzilor portocalii în partea de sus a corpului (farfuriei), lipirea ochilor, asamblarea picioarelor în partea de jos a farfuriei confecționate din role de hârtie, apoi decorarea dinozaurului obținut cu bucățele de hartie verde pentru îmbunătățirea aspectul produsului final. După prezentarea tehnicii de lucru, educatoarea va antrena preșcolarii în a executa câteva exerciții de încălzire a mușchilor mici ai mâinilor, pe baza unor versuri:

*„Degețele sus și jos
Se întind voios, voios.
Palmele se bat ușor
Hai la lucru cu mult spor!”.*

De asemenea, se vor preciza câteva norme și reguli de sănătate și securitate personală din perspectiva utilizării corecte a materialelor (neintroducerea materialelor de lucru în gură, în ochi, protejarea colegilor lângă care vor lucra). Pe parcursul activității, educatoarea va aduce explicații necesare, dacă este solicitată, va oferi ajutor copiilor care au nevoie și va atribui sarcini suplimentare punctuale. Atmosfera din sala de grupă va fi plăcută, antrenantă și relaxantă. Cu ajutorul clinchetului de clopoțel se va face o atenționare în ceea ce privește finalizarea lucrărilor, după care copiii vor face ordine la măsuțe (**R** - „*Locul meu de joacă este curat și frumos*”). La îndemnul educatoarei, copiii își vor expune lucrările într-un loc special amenajat, apoi aceștia vor fi antrenați în vizionarea lucrărilor, care vor fi apreciate de educatoare împreună cu preșcolarii. Educatoarea va realiza aprecieri individuale și

colective privind participarea copiilor la întreaga activitate și privind efortul și dorința de a-l ajuta pe Dino. **(DOS-Prieteni pentru Dino-confecție).**

După ce copiii vor reuși să îl ajute pe Dino, educatoarea le va propune preșcolarilor să își imagineze un final fericit al poveștii, prin întrebări ajutătoare și prin apelarea la experiențe anterioare, apoi vor completa împreună un set de întrebări care vizează toate secvențele activității integrate, la tabla digitală, prin prezentarea de variante de răspuns și selectarea celei corecte. **(Anexa 6)**

BIBLIOGRAFIE:

- Adina Glava, Lolica Tătaru, Olga Chiș, (2014), *Piramida cunoașterii*, Editura Diamant, Pitești;
- Colceriu Laura, (2010), *Metodica activităților instructive- educative în grădinițe*, Editura Didactică și Pedagogică, București;
- MEN. (2019), *Curriculum pentru educație timpurie*, București; Anexă la ordinul ministrului Educației Naționale nr. 4.694/2.08.2019;
- Răileanu, D., Vieriu, D., Alecsa, I., (2010), *Proiectarea pas cu pas*, Editura Diamant, Argeș.

35.SPRIJINUL TEHNOLOGIEI LA NIVELUL ÎNVĂȚĂMÂNTULUI DE ASTĂZI

Profesor Educație Timpurie: Gemanaru Mioara
G.P.P. „Gulliver” Suceava

Trăim într-o lume în care tehnologia este din ce în ce mai prezentă în viața noastră de zi cu zi și de aceea copiii trebuie să înțeleagă ce înseamnă să fie „cetățeni digitali”, adică să știe cum să comunice și să acționeze responsabil online. Educația digitală înseamnă ca elevii să folosească tehnologia într-un mod inteligent și critic, lucruri ce sunt esențiale pentru viața și învățarea lor în secolul 21. Implicarea copiilor ca participanți activi le oferă încredere în propriile decizii și îi învață să își asume roluri pozitive în comunitățile digitale. Educația bazată pe experiențe reale îi ajută să recunoască situații concrete întâlnite online și să reacționeze corect. Astfel, copiii nu sunt doar protejați, ci devin conștienți și autonomi. Ei își dezvoltă gândirea critică și capacitatea de a face alegeri informate.

Tehnologiile digitale reprezintă totalitatea instrumentelor, dispozitivelor și sistemelor care au ca scop procesarea și transmiterea de informații în format digital. Tehnologiile digitale au transformat comunicarea între profesori, elevi și părinți, creând un mediu educațional mai accesibil, flexibil și colaborativ. Comunicarea sincronă în educație permite interacțiuni în timp real între profesori, elevi și părinți, facilitând colaborarea și implicarea activă în procesul de învățare. Conform abordărilor actuale privind pedagogia digitală, tehnologia trebuie utilizată ca instrument pedagogic și nu ca scop în sine, contribuind la realizarea obiectivelor educaționale prin strategii didactice adaptate. Tabla interactivă și videoproiectorul permit prezentarea conținuturilor într-un mod atractiv și dinamic. Educatorul poate utiliza imagini, animații, filme educative, jocuri interactive sau exerciții vizuale care captează atenția copiilor și facilitează învățarea prin descoperire. Tabletele și calculatoarele pot fi folosite pentru accesarea aplicațiilor educaționale, realizarea jocurilor interactive și exersarea unor competențe cognitive precum clasificarea, asocierea, recunoașterea formelor, culorilor și literelor. Platformele precum Wordwall, LearningApps, Kahoot sau Genially oferă

posibilitatea creării de activități interactive adaptate vârstei preșcolare. Aceste instrumente permit educatorului să personalizeze conținuturile și să monitorizeze progresul copiilor. Poveștile digitale, cântecele animate, materialele video tematice și prezentările multimedia stimulează simultan mai multe canale senzoriale și favorizează învățarea multisenzorială.

Integrarea tehnologiei în procesul didactic aduce numeroase beneficii pentru dezvoltarea copilului preșcolar. În primul rând, facilitează învățarea prin experimentare directă și interactivitate, nu doar prin explicații teoretice. În al doilea rând permite feedback imediat prin exerciții și jocuri digitale. Copiii rețin mai bine informațiile atunci când participă activ iar lecțiile devin mai atractive și dinamice, adaptate nevoilor preșcolarilor. Implicarea activă a copiilor îmbunătățește calitatea procesului de învățare. Utilizarea resurselor digitale interactive crește gradul de interes și implicare al copiilor, menținându-le atenția mai mult timp.

Copiii trebuie ca, de la o vârstă fragedă, să facă cunoștință cu tot felul de resurse educaționale care să le deschidă calea spre un viitor. În același timp lucrurile trebuie folosite cu măsură și de aceea trebuie să îmbinăm la clasă metode clasice cu cele moderne, nu trebuie să exagerăm și să folosim doar resurse educaționale digitale ci să le îmbinăm pe acestea cu cele tradiționale. Experiențele de învățare trebuie să fie cât mai variate, atent selectate și să urmărească mereu binele copilului, care trebuie să facă față noilor provocări pe care ni le pune în față timpul prezent.

Pentru ca lecțiile să fie eficiente, modul de concepere al acestora trebuie să fie interdisciplinar, cu o grafică atractivă pentru copii, informațiile bine structurate, adaptate nivelului de vârstă al preșcolarilor. De asemenea evaluarea trebuie să facă apel la cunoștințele învățate și aplicarea lor în contexte noi de învățare.

Lecțiile trebuie să respecte principiile printr-o abordare interactivă și accesibilă pentru preșcolari (FRoLLM -Flexibilitate, adică să ofere variante de explorare (text, video, joc); Relevanța să realizeze legătura cu viațile copiilor - de exemplu legătura cu sentimentele; oportunitatea se realizează prin feedback pozitiv și activități variate; Limbajul este adaptat nivelului de vârstă; libertatea se manifestă prin alegerea parcursului de învățare iar medierea se va realiza prin sprijin vizual, audio și mesaje de încurajare). Astfel, lecția va transforma învățarea într-o experiență plăcută și motivantă.

Competențele digitale permit profesorilor să adopte metode inovatoare, să participe la comunități de practică online și să colaboreze internațional. Tehnologii emergente, precum realitatea virtuală (VR) și realitatea augmentată (AR), oferă experiențe imersive de formare, susținând dezvoltarea abilităților pedagogice și adaptabilitatea profesională. Tehnologiile RA, RV și RM au un potențial major de a transforma educația, oferind experiențe imersive, personalizate și mult mai eficiente decât metodele tradiționale, pot ajuta elevii cu dizabilități (vizualizarea 3D, capturi audio, ghidaj vizual sau haptic) dar, pentru o implementare pe scară largă sunt necesare investiții consistente. Acestea au un rol foarte important la îmbunătățirea calității învățării. De asemenea oferă experiențe imersive care cresc implicarea și motivația elevilor; facilitează învățarea prin experimentare directă, nu doar teoretică. Sistemele pot adapta conținutul la ritmul și stilul fiecărui elev; permit feedback imediat. Experiențele multisenzoriale cresc memorarea și înțelegerea profundă, copiii reținând mai bine când sunt participanți activi.

Feedbackul reprezintă un element esențial al procesului didactic, oferind educatorului informații despre nivelul de înțelegere și progresul copiilor. Mijloacele digitale facilitează colectarea rapidă și eficientă a feedbackului. Prin utilizarea jocurilor educaționale și aplicațiilor digitale, educatorul poate observa instantaneu răspunsurile copiilor și poate identifica eventualele dificultăți de învățare. Instrumentele digitale permit realizarea unor evaluări formative prin activități de tip quiz, jocuri de asociere, completare sau selecție, oferind rezultate în timp real. Unele aplicații permit copilului să observe imediat dacă răspunsul său este corect sau greșit, contribuind la dezvoltarea autonomiei și a capacității de autoreglare a învățării.

Concluzii

Tehnologia nu înlocuiește relația educațională directă dintre educator și copil, ci o completează și o optimizează, contribuind la eficientizarea comunicării didactice și la adaptarea educației la exigențele societății contemporane.

Competențele digitale sunt esențiale pentru cadrele didactice, implicând capacitatea de a integra tehnologiile în predare, evaluare, colaborare și dezvoltare profesională. Deși digitalizarea oferă oportunități importante pentru personalizarea învățării și reducerea inegalităților, persistă provocări precum lipsa formării continue sau reticența față de tehnologie. Educatorul rămâne factorul determinant în transformarea tehnologiei din simplu instrument tehnic în resursă educațională autentică. Integrarea eficientă a tehnologiei în educație presupune dezvoltarea unor competențe digitale solide, ghidate de cadre conceptuale recunoscute la nivel internațional.

Cadrul de competențe digitale este mai mult decât un ghid tehnic; este o poveste despre adaptare, curaj și progres. Cadrele didactice sunt un model pentru generațiile viitoare, demonstrând cum tehnologia poate îmbunătăți nu doar procesul de predare, ci și relațiile interumane și accesul la cunoaștere. Acestea trebuie să-și găsească puterea de a învăța și de a crește, indiferent de provocările pe care le aduce viitorul. Într-un peisaj educațional aflat într-o continuă schimbare, accesul la resurse digitale diverse este esențial pentru dezvoltarea profesională a cadrelor didactice. Planificările anuale, cele semestriale și planurile de lecție reprezintă perspectiva de ansamblu a fiecărui profesor asupra materiei pe care o predă și deciziile pe care aceștia le-au luat în legătură cu modul în care va fi predată. Totuși, lecțiile interactive care includ elemente digitale nu trebuie să fie nou create, ci profesorii pot apela la planurile de lecție alcătuite anterior și să le îmbunătățească. Astfel, timpul petrecut pentru proiectare scade semnificativ, calitatea materialelor îmbunătățindu-se semnificativ.

În concluzie putem spune că dezvoltarea domeniului tehnologic face din cunoștințele digitale o nevoie de bază pentru a gestiona provocările lumii contemporane. Specialiștii în educație și tehnologie susțin că școala ar trebui să adauge pe lângă obiectivul de a forma buni cetățeni și pe cel de a forma buni cetățeni digitali iar acest lucru trebuie început încă din perioada preșcolarității.

Bibliografie

Bocoș, Mușata, 2017, Instruirea interactivă. Repere axiologice și metodologice, Editura Polirom, Iași.
Cucoș, Constantin, 2014, Pedagogie, Editura Polirom, Iași.
Horatiu Catalano, Ion Albușescu, 2024, Educatia timpurie digitala. Cadre teoretice și aplicative, Didactica Publishing House, București.

36.ÎN SPRIJINUL COMUNICĂRII DIDACTICE

Prof. educație timpurie Gheață Paraschiva
G.P.P. "Prichindel" Suceava

Educația timpurie reprezintă fundamentul dezvoltării ulterioare a copilului, iar calitatea comunicării didactice influențează în mod direct eficiența procesului instructiv-educativ. În societatea contemporană, caracterizată printr-un ritm accelerat al digitalizării, integrarea tehnologiei în activitățile educaționale devine nu doar oportună, ci necesară.

Comunicarea didactică modernă presupune trecerea de la transmiterea unilaterală a informației la un proces interactiv, centrat pe copil. În acest context, mijloacele digitale devin instrumente care sprijină accesibilizarea conținuturilor, precum și adaptarea mesajului didactic, stimularea participării active și facilitarea evaluării și autoreglării învățării.

Conceptul de comunicare didactică în context digital

Comunicarea didactică reprezintă un proces complex de transmitere și recepționare a mesajelor educaționale între educatoare și preșcolari, având ca scop formarea de competențe, atitudini și comportamente.

În context digital, comunicarea didactică capătă noi valențe. Devine multimodală (vizuală, auditivă, interactivă), se bazează pe suporturi variate și permite adaptarea în timp real a mesajului. Tehnologia contribuie la diversificarea canalelor de comunicare, la creșterea clarității mesajului și implicarea emoțională a copilului.

Particularitățile utilizării tehnologiei în educația preșcolară

Integrarea mijloacelor digitale în activitățile cu preșcolarii trebuie să respecte anumite principii:

principiul accesibilității – conținuturi adaptate vârstei,

principiul intuiției – utilizarea imaginilor și sunetelor,

principiul activ-participativ – implicarea directă a copilului,

principiul echilibrului – alternarea activităților digitale cu cele tradiționale.

La această vârstă, tehnologia trebuie utilizată ca suport pentru învățare prin joc, mijloc de stimulare senzorială și instrument de comunicare și expresie.

Utilizarea mijloacelor digitale în formarea preșcolarilor

Dezvoltarea limbajului și comunicării

Mijloacele digitale contribuie la îmbogățirea vocabularului, dezvoltarea exprimării orale, și la stimularea imaginației.

Exemple de activități în care se poate utiliza tehnologia: povești digitale animate, aplicații de asociere imagine-cuvânt, exerciții interactive de completare jocuri interative.

Dezvoltarea cognitivă

Prin intermediul jocurilor educaționale digitale, copiii își dezvoltă gândirea logică, capacitatea de triere, clasificare, atenția și memoria.

Se pot desfășura activități precum jocuri de sortare și clasificare, activități de numărare interactive, de completare, puzzle-uri digitale.

Dezvoltarea socio-emoțională

Tehnologia poate sprijini recunoașterea emoțiilor, exprimarea stărilor afective, colaborarea în grup, realizarea de activități în echipă și cultivarea spiritului de într-ajutorare.

Exemple: jocuri cu emoji, povești despre emoții, activități interactive de grup.

Mijloace digitale utilizate în comunicarea didactică

Tabla interactivă și prezentările digitale. Acestea permit vizualizarea clară a conținuturilor, implicarea copiilor în activitate și interacțiunea directă cu materialul didactic.

Aplicații educaționale. Aplicațiile sunt utile pentru exersare, consolidare, sistematizare și evaluare.

Ele oferă feedback imediat și stimulează motivația.

Materiale audio-video: videoclipuri educative, cântece și animații. Acestea facilitează învățarea prin multiple canale senzoriale.

Platforme de comunicare cu părinții

Rolul acestora este de a transmite informații, de a consolida parteneriatul educațional și de a implica familia în procesul de învățare. Tehnologia facilitează comunicarea eficientă cu familia prin transmiterea de mesaje și anunțuri, distribuirea de materiale educative, prezentarea progresului copilului, prin afișarea produselor activității. Aceasta contribuie la transparența activităților, implicarea părinților, continuitatea educației acasă dacă există implicare și vizibilitate.

Obținerea feedback-ului prin mijloace digitale

Feedback-ul este esențial pentru reglarea procesului didactic. Acesta se poate realiza prin alegerea unor simboluri (emoji), răspunsuri interactive, jocuri de verificare. Feedback-ul este imediat și permite reglarea activității viitoare. Feedback-ul de la părinți se poate concretiza prin chestionare online, discuții pe platforme digitale, formulare simple de evaluare, linkuri către diverse platforme sau aplicații. Aplicațiile oferă răspuns instant și educatoarea poate ajusta activitatea pe loc.

Exemple de bune practici

- utilizarea poveștilor digitale pentru introducerea temelor, integrarea jocurilor interactive în evaluare, (Exemplu de joc interactiv de evaluare realizat cu ajutorul aplicației wordwall: <https://wordwall.net/ro/resource/105468269/prim%C4%83vara>)
- folosirea imaginilor pentru stimularea dialogului,
- implicarea părinților prin materiale video educative.

Utilizarea tehnologiei în comunicarea didactică din învățământul preșcolar aduce numeroase beneficii, contribuind semnificativ la creșterea calității actului educațional. În primul rând, mijloacele digitale sporesc atractivitatea activităților, captând atenția copiilor prin elemente vizuale și auditive variate. Această diversitate de stimuli facilitează învățarea multisenzorială, ceea ce conduce la o mai bună înțelegere și reținere a informațiilor. Totodată, tehnologia permite adaptarea conținuturilor la stilurile diferite de învățare ale copiilor, oferind posibilitatea individualizării demersului didactic.

Un alt avantaj important îl reprezintă accesul rapid la o gamă variată de resurse educaționale, care pot îmbogăți experiența de învățare și pot susține demersul didactic al educatoarei. În plus, utilizarea aplicațiilor interactive facilitează obținerea unui feedback imediat, ceea ce permite ajustarea activităților în funcție de nivelul de înțelegere al copiilor. De asemenea, tehnologia contribuie la consolidarea relației dintre grădiniță și familie, prin intermediul comunicării rapide și eficiente cu părinții.

Cu toate acestea, integrarea tehnologiei în educația timpurie presupune și o serie de limite și provocări. Un aspect important îl constituie riscul supraexpunerii copiilor la ecrane, care poate avea efecte negative asupra dezvoltării acestora dacă nu este gestionat corespunzător. Din acest motiv, este necesară utilizarea echilibrată a mijloacelor digitale, în alternanță cu activități tradiționale, bazate pe interacțiune directă și joc.

De asemenea, eficiența utilizării tehnologiei depinde în mare măsură de calitatea și relevanța conținuturilor digitale, fiind esențială selecția atentă a acestora de către cadrul didactic. Lipsa infrastructurii adecvate sau a echipamentelor necesare poate constitui o altă limită în implementarea acestor metode. În același timp, utilizarea eficientă a tehnologiei implică dezvoltarea competențelor digitale ale cadrelor didactice, ceea ce presupune formare continuă și deschidere către inovare.

În concluzie, tehnologia reprezintă un instrument valoros în sprijinul comunicării didactice, însă eficiența sa depinde de modul în care este integrată în activitățile educaționale. O abordare echilibrată, responsabilă și adaptată particularităților de vârstă ale copiilor asigură valorificarea avantajelor și diminuarea limitelor acesteia.

Bibliografie:

1. Cucos, Constantin, 2014, *Pedagogie*, Editura Polirom, Iași.
2. Cerghit, Ioan, 2006, *Metode de învățământ*, Editura Polirom, Iași.
3. Ionescu, Miron, 2010, *Didactica modernă*, Editura Dacia, Cluj-Napoca.
4. Vrășmaș, Ecaterina, 2014, *Educația timpurie*, Editura Aramis, București.
5. Neacșu, Ioan, 2015, *Instruire și învățare*, Editura Didactică și Pedagogică, București.
6. Chiș, Vasile, 2005, *Pedagogie contemporană*, Editura Casa Cărții de Știință, Cluj-Napoca.
7. Ministerul Educației Naționale, 2019, *Curriculum pentru educația timpurie*, București.

37.PROIECT DIDACTIC PENTRU ACTIVITATE INTEGRATĂ

Prof. Gheorghiță Consuela
G.P. P. „Gulliver ” Suceava

GRUPA: Nivel I /mjlodie „Greierașii”

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: „Cum exprimăm ceea ce simțim?”

TEMA SĂPTĂMÂNII: „Brăduțul, o bucurie”

TEMA ACTIVITĂȚII: „Bucurii în jurul bradului de Crăciun”

ELEMENTELE COMPONENTE ALE ACTIVITĂȚII:

- **DOS** : „Povestea bradului” de Victor Eftimiu – povestirea educatoarei
- **DEC**: „Culori pentru ornamentele bradului” – experiment
„Ornamente pentru brad” - pictură

SCOPUL ACTIVITĂȚII:

Dirijarea activității psihice a copiilor către parcurgerea unor situații de învățare organizate, inedite, în scopul trăirii unor emoții și sentimente stimulate de obiceiul împodobirii bradului de Crăciun, învățarea prin experiment a unor tehnici noi de combinare și aplicare a culorilor

OBIECTIVELE OPERAȚIONALE:

- să enumere trăsături ale lui Moș Crăciun, prin raportare la faptele concrete ale acestuia în derularea evenimentelor prezente în poveste;
- să descrie comportamente dezirabile, agreate de Moș Crăciun;
- să comunice gânduri și impresii despre emoțiile și sentimentele față de momentul împodobirii bradului în preajma Sărbătorii Crăciunului;
- să obțină culori prin combinarea elementelor din mediul apropiat (var lavabil, colorant alimentar);
- să utilizeze instrumentele (pipete, vase, recipiente) necesare obținerii culorilor necesare realizării lucrărilor plastice;
- să realizeze lucrări plastice expresive, utilizând tehnica imprimării cu pensonul folosind culori neconvenționale, folosind materialele, tehnicile și instrumentele de lucru adecvate contextului plastic;
- să împodobească bradul cu ornamentele pictate fizic, dar și virtual;
- să trăiască emoții pozitive față de sărbătorile de iarnă, tradiționale românești, denumindu-le;

VALOAREA PROMOVATĂ: „Tradiții”

STRATEGII DIDACTICE:

- **Metode și procedee:** povestirea, conversația, observația, demonstrația, exercițiul, explicația, munca în echipă, munca independentă;
- **Resurse materiale:** „șorțul povestitor”, imagini sugestive pentru textul poveștii, panou din polistiren sub forma unui brad, pahare transparente, var lavabil, coloranți alimentari, boluri transparente, pipete, ornamente decupate din carton, tablă inteligentă, pensoane, șervețele;
- **Forme de organizare:** frontal, pe grupuri, individual

BIBLIOGRAFIE:

- MEN, (2019), *Curriculum pentru educație timpurie*

- Culea Laurenția, Șeșovici Angela, Grama Filofteia, (2008), *Activitatea integrată în grădiniță*, București
- Oprea C.L., (2007), *Strategii didactice interactive*, Ed. E.D.P., București;
- Bocoș, M., & Catalano, H. (2019). *Pedagogia învățământului preșcolar: Instrumente didactice*. Editura Presa Universitară Clujeană.
<https://library.livresq.com/details/69440cfd507a550009c845a>
<https://www.youtube.com/watch?v=S3NBI3p023I>
<https://teacher.gynzy.com/>
<https://craciunmagic.ro/video/b0a636f5633d440e82b9da4786254efc/>

SCENARIUL DIDACTIC

Activitatea va debuta prin intrarea copiilor în sala de grupă pe un fond muzical ambiental, cu rolul de a crea o atmosferă plăcută și relaxantă. Aceștia vor descoperi un decor tematic sugestiv dedicate sărbătorilor de iarnă, special amenajat pentru a stimula interesul și curiozitatea pentru tema propusă. Copiii se vor așeza pe pernute, în semicerc, facilitând contactul vizual și comunicarea

Copiii vor fi invitați să privească spre centrul tematic, unde atenția le va fi captată de prezența unei cizmulite roșii. În cizmulită copiii vor descoperi o poveste și câteva planșe ilustrative. Cu această ocazie, le voi prezenta copiilor posibilitatea de a asculta „Povestea bradului” de Victor Eftimiu (DOS).

După acordul copiilor de a asculta povestea, o voi povesti concomitent cu vizionarea planșelor ilustrative. Textul va fi prezentat reflectând tonalitate, intonație, dialoguri și semne de punctuație specifice. Expunerea textului se va accesoriiza cu mimica și gestică impuse de acesta. Se vor explica cuvintele noi prin apelare la sinonime: „**laolaltă**”= „împreună” „nu se încumetau” = „**nu aveau curaj**”. (Anexa 1).

După familiarizarea copiilor cu textul poveștii, preșcolarii, sprijiniți de educatoare, vor prezenta acțiunea și momentele principale ale narațiunii, pe fragmente, precizând personajele din poveste, caracteristici ale acestora, aceștia dovedind înțelegerea mesajului textului. Având ca suport vizual imaginile sugestive pentru acțiunile din poveste, se vor purta câteva discuții referitoare la acțiunea și momentele principale ale poveștii. Se vor preciza personajele din poveste, însușirile acestora, aspect ce va fi realizat pe baza întrebărilor educatoarei și a răspunsurilor primite de la copii, aceștia dovedind înțelegerea mesajului textului. Întrebările vor fi adresate cu ajutorul imaginilor dintr-un videoclip cu secvențe ale poveștii audiate.
<https://library.livresq.com/details/69440cfd507a550009c845ac>

Se va evidenția blândețea, dărnicia și bunătatea lui Moș Crăciun care aduce copiilor în fiecare an multe bucurii. În continuare, educatoarea va preciza că Moș Crăciun vine la toți copiii, dar este mai darnic cu cei care sunt cuminți și ascultători.

Copiii îi vor oferi ajutor lui Moș Crăciun la împodobirea unui brad pentru o familie cu copiii necăjiți care nu-și permit să achiziționeze unul.

Pornind de la această idee, copiii vor fi solicitați să realizeze ornamente pentru bradul de Crăciun prin tehnica picturii cu culori obținute din combinarea unor substanțe din mediul apropiat (var lavabil, colorant alimentar) (DEC). Se va prezenta lucrarea model și se va analiza împreună cu preșcolarii, denumindu-se materialele necesare realizării ornamentelor de brad, precum și tehnica de lucru folosită. În continuare se va explica și demonstra concomitent tehnica de lucru: copiii vor combina colorantul alimentar și varul lavabil, observând tonurile obținute prin adăugarea varului alb, apoi vor picta ornamentele îmbinând armonios culorile. Copiii vor picta ornamentele pentru brad utilizând culorile obținute prin combinarea unor substanțe din mediul apropiat, apoi vor orna brăduțul din polistiren cu acestea. Ornamentele realizate de copii pentru bradul de Crăciun îl vor ajuta pe Moș Crăciun să facă o familie fericită.

Anterior începerii efective a activității de realizare a ornamentelor, copiii vor executa câteva exerciții de încălzire a mușchilor mici ai mâinilor: „Steluțele de zăpadă”, „Sania lui Moș Crăciun”, „Rostogolim bulgării de zăpadă”, „Împodobim bradul”.

Deplasarea spre mesele unde sunt pregătite materialele pentru pictură se va realiza prin imitarea „pașilor lui Moș Crăciun” (**tranziție**).

Se va supraveghea de către educatoare modul în care copiii își realizează lucrările, iar dacă va fi nevoie va interveni cu explicații individuale, suport, parteneriat sau va oferi sarcini suplimentare celor care finalizează lucrările mai repede.

Copiii vor fi atenționați că urmează finalizarea lucrărilor, fapt pentru care trebuie să se încadreze în timpul pus la dispoziție, iar la semnalul clopoțelului se va încheia activitatea, după care copiii vor face ordine la măsuțe „Locul meu de joacă este curat și frumos”(rutină).

După finalizarea lucrărilor, copiii se vor bucura de reușita lor și vor cânta în jurul bradului cântecul „Brăduțul”. <https://www.youtube.com/watch?v=S3NBI3p023I>

După intonarea cântecului „Brăduțul”, copiii vor fi invitați pe pernuțe pentru a răspunde la câteva întrebări referitoare la tradițiile împodobirii bradului de Crăciun cu ajutorul aplicației Gynzy, folosind șablonul de Game Show, gata făcut pentru Crăciun (DOS). Fiecare răspuns corect le dă dreptul să mai adauge o decorațiune în bradul clasei <https://teacher.gynzy.com/>

Educatoarea va aprecia ajutorul adus lui Moș Crăciun în pregătirea unui brăduț pentru o familie de copii necăjiți și îi asigură de posibila răsplată a acestuia pentru copii prin oferirea de daruri la serbare și acasă în seara de Crăciun. Ca recompensă, copiii vor juca un joc de pe platforma Word Wall, integrată în resursa Livresq, care le va reaminti copiilor tradițiile specifice Sărbătorii Crăciunului.

<https://library.livresq.com/details/69440cfd507a550009c845a>

Activitatea se va încheia într-un mod plăcut, făcându-se aprecieri colective și individuale asupra desfășurării activității. Copiii vor fi impresionați și de mesajul lui Moș Crăciun pentru Grupa „Greierașii”, realizat cu ajutorul inteligenței artificiale. <https://craciunmagic.ro/video/b0a636f5633d440e82b9da4786254efc/>

Preșcolarii vor părăsi sala de grupă prin intermediul **tranziției** „Sania lui Moș Crăciun” – joc de mișcare și se vor îndrepta spre toaletă pentru a se întâlni cu „Prietenii curățeniei, apa și săpunul” (**rutină**).

Anexa 1

POVESTEA BRADULUI

de Victor Eftimiu

A fost odată ca niciodată... un brăduț tânăr care creștea în umbra unor brazi bătrâni la munte.

Dar Brăduț, căci așa îl chema, dorea să stea cât mai sus, pe munte, aproape de vârful acestuia. Și încet, încet, Brăduț urca din ce în ce mai sus. Acum creștea singur-singurel la câțiva pași de marginea pădurii.

Într-o zi, un copac bătrân, Moș Brad, l-a întrebat:

- Nu ți-e bine laolaltă cu noi? De ce te ridici mereu, parc-ai vrea să ajungi la soare și la lună?
- Vreau să trăiesc printre stele! M-am săturat de pădurea întunecată!

Au trecut zilele de toamnă și a venit iarna, iar toată pădurea a fost acoperită de zăpada alba și sclipitoare.

Brăduț stătea singur în vârful muntelui, vorbea cu stelele, dar îi era tare urât în singurătate. Nici oameni, nici sălbăticiuni nu se încumetau să urce atât de sus.

- Mă simt atât de singur! As vrea să am un prieten cu care să vorbesc, cu care să mă joc, dar nimeni nu urcă până aici în vârf de munte! Of!, Of!

Dar într-o zi...un iepure speriat de niște vânători din vale, a luat-o la fugă înspăimântat ca să scape de ei și a țâșnit într-o goană nebună până a ajuns lângă Brăduț.

- Bine ai venit, iepurașule!...Stai cu mine, să ne facem prieteni și să mai schimbăm câte o vorbă!

- Bucuros, îi răspunde Urechilă!
- Și iepurașul a rămas acolo. A stat ce a stat și apoi l-a apucat foamea.
- Brăduțule, mie îmi place să stau cu tine, dar m-a cam apucat foamea! Nu ai cumva vreo varză, un morcov sau o lobodă ca să le ronțai?
- N-am iepurașule, dragă! Cum o să crească varză sau morcov sau lobodă pe piatra asta, aici în vârf de munte?
- Măcar o gură de apă...dacă ai avea!
- Nu e nici un izvor pe aici pe apropae, dragă iepurașule!
- Da tu cum îți potolești setea, Brăduțule?
- Din bunătatea ploilor și a zăpezilor care mi se topesc pe ramuri și le adun la rădăcină!
- Eu sunt un iepure, n-am rădăcini ca să-mi potolesc setea! Mi se rupe inima să te las singur, dar n-am încotro...Trebuie să plec! Te las cu bine!
- Of, Of, iar am rămas singur! zise Brăduțule.
- Nu după multă vreme, iată o veveriță rătăcită a ajuns la brăduțule.
- Bine ai venit, Coadă-Lungă-Săltăreață!
- Bine te-am găsit, brăduțule!
- Mai stai o vreme și cu mine, veverito! Sunt atât de singur!
- Bucuroasă, stau cu tine! Dar aș vrea să știu: ceva ghindă, nuci sau alune ai în scorbură sau prin ramuri?
- Nici prin scorbură, nici prin ramuri nu țin așa ceva! a răspuns Brăduțule. Nici măcar un strop de apă nu am...doar când plouă sau ninge...
- Atunci rămâi sănătos, Brăduțule! Nu pot să mai stau cu tine! Rămas bun!
- Nu se va îndura nimeni să stea cu mine! Doar stelele mă mângâie!

Copii, dar s-a îndurat de el un moșneag care venea în zbor din înaltul cerului...era chiar...Moș Crăciun. Trecând pe lângă el i-a auzit suspinele și l-a întrebat:

- -Ce-i cu tine, brăduțule? De ce oftezi?
- Sunt singur...nici iepurașii, nici veverițele, nici măcar stelele nu pot veni să stea cu mine! Și sunt atât de singur!
- Dar cu copiii nu ai vrea să te joci?
- M-aș juca, dar copiii sunt departe, departe, nu pot ajunge până aici sus în munte și încă pe vreme de iarnă.

Moș Crăciun îl urcă pe Brăduțule pe umeri și coborî cu el pe pământ. Era o zi plină de soare, iar zăpada era moale și sclipitoare.

Moșul ajunsese într-un sat unde s-a întâlnit cu câțiva drumeți care i-au spus moșului:

- Moșule, n-ai vrea să ne dai nouă brăduțul?
- Ca să-l puneți pe foc?
- Se poate așa ceva? Asemenea minune e de pus pe foc?
- Vrem să-l împodobim cu globuri, jucării, lumânările, dulciuri ca să se bucure copilașii noștri, să bată din palme, să cânte și să joace în jurul lui.
- Se apropie Crăciunul și am vrea să le facem copiilor noștri o surpriză pentru că sunt copii muncitori, buni la suflet și ascultători.

Moș Crăciun le-a dăruit brăduțul. Visul copăcelului din munți s-a împlinit. N-a mai fost singur.

Moș Crăciun era mulțumit că a făcut o faptă bună pentru niște copii cuminți și buni...dar în drum spre casa lui a văzut pe geamul unei case cum și alți copii, buni, dar necăjiți o rugau pe mama lor să le cumpere și să le împodobească un brad și s-a gândit:

- Oare cine mă poate ajuta să le pregătesc și acestor copii un brad împodobit?
- Nu ați vrea, dragi copii, să-l ajutăm noi astăzi pe Moș Crăciun?

38.FIȘĂ DE PREZENTARE RESURSĂ EDUCAȚIONALĂ DIGITALĂ

prof. Gherasim Andreea-Mihaela
G.P.P. „Așchiuță” Suceava

Denumirea resursei digitale: „Cum a devenit Ciocănitorea Doctorul pădurii” – poveste creată

Nivelul de vârstă: II

Grupa: mare

Aplicația/platforma utilizată: website: <https://www.artelierforeducation.ro/index.php/cum-a-devenit-ciocanitoarea-doctorul-padurii/>

Domeniul experiențial/categoria de activitate: Domeniul Științe

Obiective operaționale urmărite:

- să asculte cu atenție o poveste reținând aspecte specifice fiecărui personaj (onomatopee, acțiuni, mediul de viață);
- să recunoască personajele principale din poveste, denumindu-le ;
- să înțeleagă înțelesul cuvintelor noi
- să formuleze propoziții cu cuvintele noi însușite;

Descrierea resursei/activității digitale:

Povestea „Cum a devenit ciocănitorea doctorul pădurii”, alături de alte patru povești create de mine, este publicată pe **website-ul** Artelier for Education 2020 . Platforma oferă copiilor posibilitatea de a citi poveștile, de a observa imaginile sugestive și de a le asculta într-un format atractiv și accesibil. În plus, poveștile pot fi urmărite și în limbajul semnelor, astfel încât și copiii cu deficiențe de auz sau vorbire să se poată bucura de ele, având acces egal la experiența lecturii și a învățării.

39.ROLUL UTILIZĂRII MIJLOACELOR DIGITALE ÎN EDUCAȚIA PREȘCOLARILOR

Prof. Grigoraș Cristina
G.P.P. „GULLIVER” u.s. G.P.P. „ABC”, Suceava

Integrarea tehnologiei digitale în educația timpurie reprezintă o direcție esențială a învățământului modern. În contextul actual, copiii de vârstă preșcolară interacționează frecvent cu dispozitive digitale, ceea ce impune valorificarea acestor resurse într-un mod educațional, controlat și adaptat nivelului de dezvoltare.

Mijloacele digitale nu înlocuiesc metodele tradiționale, ci le completează, contribuind la crearea unor experiențe de învățare interactive, atractive și incluzive. Utilizarea platformelor educaționale, precum LIVRESQ, permite realizarea unor lecții integrate care îmbină textul, imaginea, sunetul și interactivitatea.

Formarea copilului preșcolar este un proces complex, iar tehnologia contribuie semnificativ la dezvoltarea acestuia. Mijloacele digitale facilitează învățarea prin explorare și descoperire. În lecția „Călătorie prin Pădurea Magică”, copiii au interacționat cu animale prin realitate augmentată (RA), observând detalii și comportamente într-un mod concret. Această experiență a favorizat înțelegerea mediului înconjurător și dezvoltarea gândirii logice.

De asemenea, utilizarea jocurilor interactive (Wordwall) a permis consolidarea cunoștințelor prin exerciții de recunoaștere și asociere. Integrarea elementelor audio în lecțiile LIVRESQ (mesaje ale personajului Mimo, explicații) sprijină dezvoltarea vocabularului și a capacității de înțelegere. Copiii ascultă, reproduc și își exprimă propriile idei, fiind stimulați să participe activ.

Activitățile digitale pot susține formarea comportamentelor adecvate. De exemplu: jocurile de tip „Așa da! Așa nu!”, situațiile interactive despre protejarea naturii, activitățile de rol din lecție. Acestea contribuie la dezvoltarea empatiei, responsabilității și a comportamentelor ecologice.

Activitățile digitale precum: colorarea online a animalelor, selectarea răspunsurilor, manipularea elementelor interactive contribuie la dezvoltarea coordonării mână–ochi și a controlului mișcărilor fine.

Mijloacele digitale oferă acces la informații variate, prezentate într-un mod adaptat vârstei. În lecțiile realizate: filmele educative, modelele 3D ale animalelor, imaginile și animațiile, au facilitat înțelegerea unor concepte abstracte.

Platforma LIVRESQ permite organizarea conținutului în pagini succesive: introducere (personajul Mimo), explorare (RA – animale), consolidare (joc Wordwall), feedback (audio), recapitulare (chestionar Google Forms-ca resursă externă inserată). Această structură ajută copilul să învețe progresiv și coerent. Copiii: văd (imagini), aud informații (audio) și interacționează (touch/click), ceea ce crește nivelul de înțelegere și retenție.

Feedbackul este esențial în procesul educațional, iar tehnologia îl face mai eficient și accesibil. În activitățile Wordwall și chestionarele digitale, copilul primește instant răspuns corect/incorect și își poate corecta greșelile sprijinind astfel învățarea activă. În lecțiile LIVRESQ, mesajele audio („Bravo!”, „Mai încearcă!”): motivează copilul, creează o atmosferă pozitivă și mențin legătura afectivă cu educatoarea. Copiii oferă feedback prin: desen, jocuri și discuții („Ce ți-a plăcut?”). Prin observarea interacțiunii copiilor cu lecțiile digitale, educatoarea poate: identifica dificultăți, adapta activitățile și diferenția sarcinile.

Utilizarea tehnologiei contribuie la realizarea unei educații incluzive: permite adaptarea activităților pentru toți copiii, oferă suport vizual și auditiv, permite ritm propriu de învățare și îi sprijină pe cei cu dificultăți. De exemplu, în lecțiile LIVRESQ: există audio pentru copiii care nu citesc, imagini clare pentru înțelegere și activități interactive pentru implicare.

Utilizare mijloacelor digitale în activitatea cu preșcolarii prezintă atât avantaje cât și limite după cum urmează:

- Avantaje:
 - crește motivația
 - dezvoltă autonomia
 - facilitează învățarea multisenzorială
 - sprijină incluziunea
- Limite:
 - dependența de dispozitive
 - necesitatea supravegherii
 - riscul utilizării excesive
 - acces inegal la tehnologie

În concluzie, mijloacele digitale reprezintă un instrument valoros în educația preșcolarilor, contribuind la formarea, informarea și evaluarea acestora. Lecțiile realizate în LIVRESQ demonstrează că integrarea tehnologiei poate transforma procesul educațional într-o experiență interactivă, atractivă și adaptată nevoilor copiilor. Utilizarea echilibrată a tehnologiei, combinată cu metode tradiționale, conduce la dezvoltarea unor competențe esențiale pentru viitor.

Bibliografie:

1. Ministerul Educației Naționale, —, 2019, Curriculum pentru educație timpurie, Editura Didactică și Pedagogică, București
2. Ministerul Educației, —, 2021, Strategia privind digitalizarea educației din România – SMART-Edu, București
3. Joița, Elena, 2010, Pedagogia învățământului preșcolar și primar, Editura Didactică și Pedagogică, București
4. Cerghit, Ioan, 2006, Metode de învățământ, Editura Polirom, Iași
5. Oprea, Crenguța-Lăcrămioara, 2008, Strategii didactice interactive, Editura Didactică și Pedagogică, București
6. Bocoș, Mușata, 2013, Instruirea interactivă, Editura Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca
7. Cucos, Constantin, 2014, Pedagogie, Editura Polirom, Iași
8. Redecker, Christine, 2017, Cadrul european pentru competența digitală a educatorilor (DigCompEdu), Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene, Luxemburg
9. UNESCO, —, 2018, Cadrul competențelor TIC pentru profesori, UNESCO, Paris

Webografie:

<https://library.livresq.com/details/69349d38507a550009c7eb51>
<https://library.livresq.com/details/69544b76507a550009c866a3>
<https://library.livresq.com/details/692b368d507a550009c7a581>

40.RESURSE EDUCATIONALE DIGITALE CA SUPORT AL ÎNVĂȚĂRII ACTIVE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR

Profesor Holca Andreea Veronica

UPJ: G.P.P. „Așchiuță” - unitate structură: G.P.P. Nr. 6 „Albinuța”

Reconfigurarea procesului instructiv-educativ din învățământul preșcolar presupune o reconceptualizare profundă a strategiilor didactice, realizată prin integrarea sistematică și coerentă a tehnologiilor educaționale contemporane. În contextul paradigmei actuale, educația timpurie nu se mai circumscrie exclusiv transmiterii de cunoștințe, ci vizează formarea și dezvoltarea unor competențe-cheie, precum capacitatea de explorare, gândirea critică, abilitățile de analiză și sinteză. În acest cadru, copilul este plasat în centrul demersului educațional, asumând un rol activ în construcția propriei cunoașteri, iar procesul de învățare dobândește un caracter interactiv, dinamic și experiențial.

Utilizarea resurselor tehnologice în activitățile instructiv-educative adresate preșcolarilor răspunde exigențelor actuale privind diversificarea stimulării senzoriale și adaptarea la pluralitatea stilurilor de învățare. Mediul educațional se configurează astfel ca un spațiu stimulativ și motivant, favorizând implicarea directă a copiilor în sarcini didactice care valorifică dimensiunea ludică a învățării. În acest sens, literatura de specialitate evidențiază două categorii de instrumente esențiale pentru configurarea unei săli de grupă moderne.

Într-o primă perspectivă, sistemele interactive, precum tabla inteligentă și masa luminoasă, facilitează transpunerea conținuturilor abstracte în experiențe concrete, accesibile și multisenzoriale, contribuind la optimizarea proceselor de înțelegere și asimilare. Acestea susțin învățarea colaborativă, participarea activă și explorarea autonomă. Pe de altă parte, robotica educațională reprezintă un demers inovator în educația timpurie, având un rol semnificativ în dezvoltarea gândirii logice și algoritmice, în familiarizarea cu concepte incipiente de programare, precum și în stimularea rezolvării creative de probleme. Prin valorificarea acestor resurse tehnologice, se creează premisele formării unor competențe adaptative, necesare atât parcursului educațional ulterior, cât și integrării eficiente într-o societate caracterizată printr-un grad ridicat de digitalizare.

Un exemplu de bune practici ce demonstrează valențele formative ale resurselor moderne utilizate la grupă, poate fi următorul:

Grupa: mare

Tema anuală de studiu: „Cum este, a fost și va fi aici pe Pământ?”

Tema săptămânii: „Lumea vie – plante și animale”

Tema activității: „Cum cresc plantele?”

Etapă/momentul activității în care este utilizată resursa: ADE – Domeniul Științe (activitate de observare și experiment)

Obiectiv operațional (specific centrului în care se utilizează resursa): să identifice etapele de dezvoltare ale unei plante, utilizând o aplicație digitală interactivă

Strategia didactică valabilă pentru etapa/momentul de activitate:

- a) **Metode și procedee:** conversația euristică, explicația, învățarea prin descoperire, problematizarea
- b) **Mijloace de învățământ:** tabletă, aplicație educațională interactivă, videoproiector/tablă interactivă, imagini digitale, fișă de lucru
- c) **Forme de organizare:** frontal, pe grupe mici

Desfășurarea secvenței didactice:

În cadrul activității din domeniul Științe, resursa digitală utilizată a fost o aplicație educațională interactivă, proiectată pe tabla inteligentă, care a facilitat explorarea etapelor de creștere ale unei plante. Activitatea a debutat printr-o secvență de captare a atenției, în care copiii au vizionat o animație sugestivă privind germinarea unei semințe. Ulterior, preșcolarii au fost organizați în micro-grupuri, fiecare având acces, prin rotație, la tabletă, unde au interacționat direct cu aplicația.

Structura sarcinilor a presupus distribuirea rolurilor: exploratorii digitali (responsabili cu manipularea elementelor interactive din aplicație, selectând și ordonând etapele de creștere – sămânță, germinare, plantă tânără, plantă matură) și observatorii (care urmăreau corectitudinea succesiunii și ofereau feedback colegilor). Aplicația oferea feedback imediat, consolidând învățarea prin corectare și autoreglare.

Copiii au fost solicitați să identifice și să ordoneze imaginile corespunzătoare fiecărei etape de dezvoltare a plantei, utilizând funcția „drag and drop”. După finalizarea sarcinii, fiecare grup a prezentat rezultatele, argumentând alegerea realizată. În completare, au fost distribuite fișe de lucru, prin care s-a realizat transferul cunoștințelor din mediul digital în cel concret, copiii ilustrând succesiunea etapelor învățate.

Utilizarea resurselor digitale în această secvență didactică a generat beneficii semnificative pe multiple planuri: cognitiv (înțelegerea procesului de creștere a plantelor prin vizualizare dinamică și interactivă), socio-afectiv (dezvoltarea cooperării și a comunicării în cadrul grupurilor de lucru), psihomotor (dezvoltarea coordonării mână-ochi prin utilizarea dispozitivelor digitale).

Eficiența activității „Cum cresc plantele?” evidențiază rolul resurselor digitale ca instrumente facilitatoare ale învățării active și intuitive. Integrarea acestora în demersul didactic contribuie la transformarea procesului educațional într-unul adaptat cerințelor contemporane, în care cadrul didactic devine mediator al cunoașterii, iar copilul – explorator activ al realității înconjurătoare.

Bibliografie:

1. ALBULESCU, Ion; CATALANO, Horațiu, (2024), *Educația timpurie digitală. Cadre teoretice și aplicative*, Editura Didactica Publishing House, București.
2. GLAVA, Adina; GLAVA, Cătălin, (2002) *Introducere în pedagogia preșcolară*, Editura Dacia, Cluj-Napoca
3. ADĂSCĂLIȚEI, Adrian, (2007), *Instruire asistată de calculator: didactică informatică*, Editura Polirom, Iași
4. RĂILEANU, Daniela; ALECSA, Iuliana; VIERIU, Dorina, (2021), *De la senzații la cunoaștere*, Editura Didactica Publishing House, București

41.BENEFICIILE ȘI RISCURILE UTILIZĂRII TEHNOLOGIEI ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE

Prof. Huțanu Vica
G.P.N. „Obcini” Suceava

Digitalizarea reprezintă un fenomen tot mai prezent în societatea contemporană, influențând profund toate domeniile de activitate, inclusiv educația timpurie. În contextul învățământului preșcolar, integrarea tehnologiei digitale în activitățile de limbă și comunicare devine o oportunitate valoroasă de a sprijini dezvoltarea competențelor lingvistice ale copiilor, adaptând procesul educativ la nevoile și interesele noilor generații.

În grădiniță, activitățile de limbă și comunicare au un rol esențial în formarea vocabularului, în dezvoltarea capacității de exprimare și în stimularea gândirii creative. Introducerea instrumentelor digitale, precum table interactive, aplicații educaționale sau resurse multimedia, contribuie la crearea unui mediu de învățare atractiv și dinamic. Copiii sunt în mod natural atrași de tehnologie, iar utilizarea acesteia în mod pedagogic poate crește motivația și implicarea lor în activități.

Un avantaj major al digitalizării este accesul la o varietate largă de materiale didactice. Povestirile interactive, jocurile educative și animațiile contribuie la o mai bună înțelegere a mesajului oral și scris. De exemplu, o poveste prezentată în format digital, cu imagini animate și sunete, captează atenția copiilor și îi ajută să rețină mai ușor informațiile. În plus, aplicațiile educaționale pot oferi exerciții adaptate nivelului fiecărui copil, favorizând învățarea diferențiată.

De asemenea, tehnologia permite dezvoltarea competențelor de comunicare prin activități interactive. Copiii pot participa la jocuri de rol digitale, pot asculta și repeta sunete sau cuvinte, ori pot crea propriile povești utilizând aplicații simple. Aceste activități stimulează exprimarea verbală, imaginația și încrederea în sine. În același timp, educatoarea poate monitoriza progresul copiilor și poate adapta strategiile didactice în funcție de nevoile acestora.

Cu toate acestea, utilizarea digitalizării în grădiniță trebuie realizată cu echilibru. Tehnologia nu trebuie să înlocuiască interacțiunea directă dintre copil și educator sau relațiile sociale dintre copii. Comunicarea față în față, jocul liber și activitățile tradiționale rămân fundamentale pentru dezvoltarea armonioasă a copilului. De aceea, instrumentele digitale trebuie integrate ca suport didactic, nu ca scop în sine.

Un alt aspect important este rolul educatoarei în utilizarea eficientă a tehnologiei. Aceasta trebuie să selecteze resursele potrivite, să le adapteze vârstei copiilor și să le integreze într-un demers didactic coerent. Formarea continuă a cadrelor didactice în domeniul digital este esențială pentru a valorifica la maximum potențialul acestor instrumente.

În concluzie, digitalizarea în cadrul activităților de limbă și comunicare la grădiniță oferă numeroase beneficii, contribuind la modernizarea procesului educațional și la creșterea calității învățării. Prin utilizarea echilibrată și responsabilă a tehnologiei, educatoarele pot crea experiențe de învățare atractive și eficiente, sprijinind dezvoltarea armonioasă a copiilor și pregătindu-i pentru cerințele societății actuale.

În ultimele decenii, evoluția rapidă a tehnologiei a influențat profund toate domeniile societății, inclusiv educația timpurie. Preșcolarii de astăzi cresc într-un mediu digitalizat, fiind expuși de la vârste fragede la dispozitive precum tablete, telefoane inteligente sau computere. În acest context, utilizarea mijloacelor digitale în procesul educațional devine nu doar oportună, ci și necesară, cu condiția să fie realizată în mod echilibrat și adaptat particularităților de vârstă.

Un prim avantaj al integrării tehnologiei digitale în educația preșcolarilor constă în creșterea atractivității actului didactic. Aplicațiile educaționale, jocurile interactive și materialele multimedia captează atenția copiilor și îi motivează să participe activ la activități. Spre deosebire de metodele tradiționale, mijloacele digitale oferă un mediu dinamic, în care culorile, sunetele și animațiile contribuie la stimularea interesului și la menținerea concentrării.

De asemenea, tehnologia facilitează învățarea prin joc, care reprezintă forma fundamentală de activitate la vârsta preșcolară. Prin intermediul aplicațiilor interactive, copiii pot învăța literele, cifrele, culorile sau formele geometrice într-un mod ludic și intuitiv. Astfel, procesul de învățare devine mai eficient, iar informațiile sunt asimilate mai ușor. În plus, feedback-ul imediat oferit de aplicații contribuie la consolidarea cunoștințelor și la corectarea rapidă a greșelilor.

Un alt aspect important îl reprezintă dezvoltarea competențelor digitale încă din primii ani de viață. Într-o societate bazată pe tehnologie, este esențial ca indivizii să dobândească abilități digitale de bază. Utilizarea ghidată a dispozitivelor contribuie la familiarizarea copiilor cu tehnologia și la formarea unor deprinderi utile pentru etapele ulterioare ale educației. Totodată, aceasta poate sprijini dezvoltarea gândirii logice, a creativității și a capacității de rezolvare a problemelor.

Cu toate acestea, utilizarea mijloacelor digitale în educația preșcolarilor implică și anumite riscuri. Expunerea excesivă la ecrane poate avea efecte negative asupra sănătății fizice și psihice a copiilor, precum probleme de vedere, tulburări de somn sau dificultăți de concentrare. În plus, utilizarea necontrolată a tehnologiei poate reduce interacțiunea socială directă, esențială pentru dezvoltarea emoțională și socială a copilului.

Din acest motiv, rolul educatorilor și al părinților este crucial. Aceștia trebuie să asigure un echilibru între activitățile digitale și cele tradiționale, precum jocurile în aer liber, desenul sau interacțiunea cu alți copii. Mijloacele digitale nu trebuie să înlocuiască metodele clasice de învățare, ci să le completeze și să le îmbogățească. De asemenea, este important ca selecția aplicațiilor și a conținuturilor digitale să fie realizată cu atenție, în funcție de vârsta și nevoile copilului.

În concluzie, utilizarea mijloacelor digitale în formarea preșcolarilor reprezintă o oportunitate valoroasă pentru modernizarea educației și adaptarea acesteia la realitățile contemporane. Atunci când este realizată în mod responsabil și echilibrat, integrarea tehnologiei poate contribui semnificativ la dezvoltarea cognitivă, socială și emoțională a copiilor. Cheia succesului constă în utilizarea conștientă și moderată a acestor resurse, astfel încât ele să sprijine, și nu să afecteze, procesul educațional.

Bibliografie:

- Cucoș, Constantin, 2014, Pedagogie, Editura Polirom, Iași.
- Vărășmaș, Ecaterin, 2012, Educația timpurie, Editura Aramis, București.
- Neacșu, Ioan, 2015, Metode și tehnici de învățare eficientă, Editura Polirom, Iași.

42.FIȘĂ DE PREZENTARE RESURSĂ EDUCAȚIONALĂ DIGITALĂ

Profesor Ignat Diana-Valentina
G.P.P. „1-2-3” Suceava

Denumirea resursei digitale: „Povestea Ursului Cafeniu” - activitate interactivă/
<https://view.livresq.com/view/6952ea8d507a550009c864c9/#diplom%C4%83>

Nivelul de vârstă: Nivelul II

Grupa: Mare

Aplicația/platforma utilizată: LIVRESQUE

Domeniul experiențial/categoria de activitate: Domeniul Om și Societate

Obiective operaționale urmărite:

- Să rețină ideile principale ale poveștii, prin asociere cu imaginile prezentate;
- Să identifice trăsături pozitive și negative ale personajelor, denumindu-le;
- Să sesizeze consecințe ale faptelor personajului principal;
- Să enumere trăirile emoționale ale personajului principal, prin asociere cu secvențele acțiunii narative;
- Să precizeze comportamentele inadecvate ale personajelor, denumindu-le.

Descrierea resursei/activității digitale:

Resursa educațională „Povestea ursului cafeniu” are scopul de a sprijini copiii în înțelegerea valorilor precum prietenia, cooperarea și respectul față de ceilalți. Prin intermediul unei povești atractive, ilustrate și interactive, copiii sunt încurajați să urmărească firul narativ, să identifice personajele și să înțeleagă rolul fiecăruia în desfășurarea acțiunii. Povestea contribuie la dezvoltarea limbajului, a atenției și a capacității de exprimare a emoțiilor. Activitățile interactive asociate (întrebări, imagini, sunete sau scurte secvențe video) stimulează gândirea critică, imaginația și implicarea activă a copiilor în procesul de învățare. Prin identificarea cu personajul principal – ursul cafeniu – copiii învață să recunoască emoții precum bucuria, tristețea, teama sau empatia și să discute despre experiențe similare din viața lor. Resursa sprijină, de asemenea, formarea unor atitudini pozitive față de familie, natură și relațiile interpersonale, contribuind la dezvoltarea socio-emoțională a copiilor. Materialul poate fi utilizat în cadrul unei activități de sine stătătoare .

43. EXPLORARE, EXPRESIE ȘI TEHNOLOGIE: UN MODEL INTEGRAT AL CREATIVITĂȚII DIGITALE ÎN ACTIVITĂȚILE CU PREȘCOLARII

Prof. educație timpurie Ignătescu Adriana Mariana
G.p.p.1-2 -3 Suceava

Motto :

„Un copil care se simte încurajat va deveni un adult cooperant ; un copil descurajat va căuta putere sau evitare.”- Alfred Adler

Creativitatea reprezintă capacitatea copilului de a utiliza tehnologia pentru a explora, a imagina și a crea conținut propriu. În educația timpurie, aceasta devine un instrument valoros deoarece îmbină jocul, curiozitatea și învățarea activă. Preșcolarii sunt atrași în mod natural de imagini, sunete și interacțiuni vizuale, iar mediul digital le oferă oportunități variate de exprimare. Integrarea resurselor digitale în activitățile de la grădiniță sprijină dezvoltarea limbajului, a gândirii logice, a abilităților socio-emotionale ce se construiesc în jurul unor concepte. Aplicațiile interactive, tablele educaționale sau instrumentele de desen digital permit copiilor să creeze povești, să ilustreze idei și să experimenteze în mod liber. Educatorul are un rol esențial în ghidarea acestor activități, asigurând un echilibru între tehnologie și experiențele directe senzorio-motorii. Copilul posedă o parte din ceea ce a moștenit de la noi și ne reflectă o anumită imagine despre noi înșine, de aceea absoarbe tot ceea ce tehnologia îi oferă.

Educatorul ca facilitator al învățării

Tehnologia nu înlocuiește educatorul-dimpotrivă, îl amplifică rolul. El ghidează copilul în explorarea resurselor digitale, menținând atenția și implicarea copilului dar și respectarea unui set de reguli. *Contribuțiile esențiale* ce duc la o bună desfășurare a unei activități ce implică un program digital sunt: explica modul de utilizare a instrumentelor, oferă sprijin în navigarea conținutului digital, stimulează curiozitatea și participarea activă, transformă activitățile digitale în experiențe interactive și ludice. În formarea educatorilor și profesorilor pentru nivelul preșcolar, tehnologia ocupă un loc tot mai important. Universitățile din România includ în programele lor cursuri de TIC, pedagogie digitală și design educațional, însă provocarea reală constă în transferul acestor competențe în practică. Educatorii trebuie să înțeleagă nu doar cum funcționează un instrument digital, ci și cum poate acesta să sprijine dezvoltarea copilului, cum poate facilita comunicarea și cum poate fi integrat într-o activitate didactică fără a perturba ritmul natural al copilăriei. În acest sens, tehnologia devine un mijloc de profesionalizare, deoarece îi obligă pe educatori să își regândească rolul, să devină mai reflexivi și mai creativi în proiectarea experiențelor de învățare.

Tehnologia vine în sprijinul comunicării didactice prin capacitatea ei de a transforma mesajele educaționale în experiențe multisenzoriale. Comunicarea cu preșcolarii este, în mod natural, una vizuală, afectivă și concretă, iar mijloacele digitale pot amplifica aceste dimensiuni. De exemplu, un ecran interactiv permite educatorului să prezinte imagini, animații sau povești digitale care captează atenția copiilor și facilitează înțelegerea. Tabletele pot fi folosite pentru activități individuale sau de grup, în care copiii explorează culori, forme, litere sau emoții. Aplicațiile educaționale pot transforma un concept abstract într-o experiență interactivă, în care copilul învață prin acțiune, nu doar prin ascultare.

Tehnologia cere flexibilitate. Educatorul învață continuu, se adaptează și găsește soluții creative pentru a menține interesul copiilor. Exemple de competențe necesare: utilizarea platformelor educaționale, participarea la cursuri de specialitate, crearea de materiale interactive adaptate nivelului de vârstă preșcolar, gestionarea timpului digital, evaluarea activităților prin instrumente online.

Exemplu : folosirea unui wordwall în evaluarea unui proiect tematic despre anotimpul primăvara
Titlul activității: Frumusețile primăverii

Link wordwall utilizat :

<https://wordwall.net/resource/111729392/untitled1>

Fișă de auto-reflecție după activitate

Această fișă are scopul de a susține procesul de reflecție profesională al cadrului didactic după desfășurarea activității la clasă. Prin completarea sa, veți analiza modul de organizare și implementare a lecției, maniera de utilizare a resurselor educaționale deschise, nivelul de implicare al elevilor, precum și intervențiile didactice realizate. Informațiile oferite vor constitui fundamentul pentru feedback-ul personalizat din partea mentorului.

1. Proiectare didactică
Corelarea cu programa școlară Scopul activității : Stimularea comunicării , a interrelaționării în vederea realizării coeziunii grupului prin jocuri și activități specifice mediului online precum și extinderea cunoștințelor despre universul familiei Obiectivele operaționale urmărite: -Să realizeze o fișă digitală , așezând corect semnele primăverii ; -Să exprime verbal câteva motive pentru care iubesc anotimpul primăvara ; -Să completeze o hartă conceptuală arbore genealogic, folosind câteva instrumente interactive din Wordwall
2. Utilizarea RED
Tipul resursei digitale utilizate :Resursa educațională digitală interactivă RED creată în platforma Livresc , quiz digital, galeria de imagini interactive cu membrii familiei Scopul utilizării resursei digitale:Cresterea motivației și implicării elevilor folosind elemente multimedia(imagini audio exercitii interactive; Personalizarea învățării permitând preșcolarilor să creeze sau să completeze materiale digitale despre propria familie. Momentele lecției în care a fost integrată: predare-învățare în cadrul activității de educarea a limbajului DLC- se utilizează Harta conceptuală digitală a anotimpurilor pt a construi împreună structura familiei
3. Strategii didactice
Metode și tehnici de predare-învățare utilizate:Învățarea prin descoperire , exercitiul interactiv, prezentare multimedia, harta conceptuală digitală, quiz digital Modalități de organizare a activității preșcolarilor :lucru în echipe
4. Managementul clasei
Climatul educațional: S-a asigurat un climat pozitiv , în care copiii s-au simțit încurajați să participe activ, au fost stabilite reguli clare de lucru de la începutul lecției, adaptate nivelului preșcolar 5-6 ani Comportamentul elevilor :comportamentele neadecvate au fost gestionate prin redirectionare pozitivă și implicare în sarcină ;preșcolarii au respectat regulile de utilizare a dispozitivelor digitale.
5. Activitatea elevilor
Gradul de implicare:copiii au participat activ la activitățile propuse manifestând interes și curiozitate față de nou față de resursele digitale utilizate-au răspuns spontan la întrebări ,explorând materialele interactive, contribuind cu exemple personale legate de temă Capacitatea de lucru autonom:copiii au reușit să utilizeze resurse digitale cu sprijin minim urmând instrucțiunile oferite ;au lucrat individual dar și în echipă la sarcini scurte reușind să finalizeze activitățile în ritm propriu Colaborarea în echipă:au comunicat între ei pentru a afla răspunsuri, au negociat roluri și au oferit sprijin colegilor care aveau nevoie.
6. Evaluare
Modalități de evaluare utilizate: evaluare digitală interactivă, realizată prin exercitii de tip drag&drop, selectare sau miniquiz, cu feedback imediat Evaluare formativă prin întrebări scurte ,conversație dirijată. În ciuda dificultății feedback-ul a fost constructiv,automat , consolidând învățarea prin corectare imediată.

7. Impact
Rezultatele observate la nivel cognitiv: Copiii au demonstrat o înțelegere mai clară a conceptului de familie și a rolul membrilor acesteia. Au reușit să identifice și să denumească corect membrii familiei în activități Rezultatele observate la nivel atitudinal și comportamental: Au colaborat eficient în perechi și grupuri mici, demonstrând comportamente prosociale, ajutor reciproc, împartirea sarcinilor, respectarea regulilor; S-a observat o creștere a încrederii în sine, copiii exprimându-se mai liber, și participând activ la discuții.
8. Autoevaluare profesională
Puncte forte ale activității: Am reușit să creez un climat educațional pozitiv, în care preșcolarii s-au simțit în siguranță și motivați să participe. Am utilizat eficient resursele educaționale digitale, adaptându-le nivelului de vârstă și ritmului de lucru al copiilor. Am demonstrat flexibilitate în gestionarea situațiilor neprevăzute și în adaptarea sarcinilor la nevoile copiilor. Aspecte care necesită îmbunătățire: Optimizarea tranzițiilor între activități pentru a reduce momentele de așteptare. Creșterea gradului de autonomie al copiilor, în utilizarea resurselor digitale. Consolidarea unei rutine digitale clare pentru a eficientiza lucrul cu RED Măsuri concrete de optimizare: Exersarea periodică a utilizării instrumentelor digitale prin jocuri scurte și repetitive.
9. Nevoi de formare
Tipuri de sprijin necesare: Participarea la activități de formare continuă pentru îmbunătățirea competențelor digitale și metodice Activități de mentorat sau schimb de bune practici cu colegii care utilizează frecvent resurse digitale. Formarea în managementul clasei în contexte digitale și în gestionarea tranzițiilor prin activități.
10. Concluzie profesională
Reflecție sintetică asupra eficienței demersului didactic: Activitatea desfășurată a fost eficientă întrucât a reușit să îmbine elementele tradiționale cu resursele educaționale digitale, crescând motivația și implicarea preșcolarilor. Utilizarea <i>worwaallului</i> a facilitat învățarea prin explorare, oferind copiilor oportunitatea de a interacționa activ cu conținutul și de a primi feedback imediat. Organizarea grupei, climatul pozitiv, și adaptarea sarcinilor la nivelul copiilor au contribuit la atingerea obiectivelor propuse. În același timp, activitatea a evidențiat necesitatea continuării formării profesionale pentru diversificarea strategiilor digitale și optimizarea managementului timpului. Per ansamblu, demersul didactic a avut un impact pozitiv asupra dezvoltării cognitive și socio-emoționale a copiilor.

Bibliografie:

- Cucos, C. (2006). *Instruirea asistată de calculator*. Iași: Editura Polirom.
- Edwards, S. (2016). *New concepts of play and the problem of technology, digital media and popular-culture integration with play-based learning in early childhood education*. Early Years.
- European Commission (2022). *Digital Education Action Plan 2021–2027*.
- Joița, E. (2000). *Instruirea constructivistă. Repere pentru o pedagogie a învățării*. Iași: Editura Polirom.
- NAEYC & Fred Rogers Center (2012). *Technology and Interactive Media in Early Childhood Programs*.

- Oprea, C. L. (2009). *Strategii didactice interactive*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
- Pânișoară, I.-O., & Pânișoară, G. (2019). *Comunicarea eficientă*. Iași: Editura Polirom.
- Plowman, L., & McPake, J. (2013). *Seven myths about young children and technology*. Childhood Education.
- Siraj-Blatchford, J., & Siraj-Blatchford, I. (2006). *A Guide to Developing the ICT Curriculum for Early Childhood Education*.
- Stan, E. (2014). *Educația timpurie: repere teoretice și metodologice*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
- UNESCO (2023). *Guidelines on the use of digital technologies in early childhood education*.
- Vlăsceanu, L. (coord.). (2018). *Educația și societatea cunoașterii*. București: Editura Polirom.

44.PROIECT DIDACTIC

Profesor educație timpurie: Ilie Carmen Iuliana
G.P.P. „Prichindel” Suceava

Nivelul/Grupa: nivel I / grupa mică

Tema anuală de studiu: „Când, cum și de ce se întâmplă?”

Tema proiectului/săptămânală: „Întâlnire cu toamna”/„Toamna în curtea grădiniței”

Domeniul de activitate: Domeniul Știință – Cunoașterea mediului

Tema activității: „Mărul”

Mijloc de realizare: observare

Tipul activității: dobândire de cunoștințe

Forma de realizare: frontal

Scopul activității: dezvoltarea capacității de a observa organizat însușirile și părțile componente vizibile ale mărului, prin îmbogățirea și activarea vocabularului, precum și prin cunoașterea și respectarea cerințelor de consum și regulilor de igienă aferente.

Obiective operaționale:

- să observe mărul, precizând elementele componente ale acestuia;
- să enumere însușirile vizibile ale mărului: culoare, miros, gust;
- să identifice mărul dintr-un coș cu fructe de toamnă;
- să precizeze importanța fructului în alimentație;
- să enumere câteva reguli de igienă legate de modul de consum;
- să numească locul în care crește mărul.

Valoarea promovată: Prietenia

Strategii didactice:

- a) Metode și procedee: observația, conversația, explicația, demonstrația, învățarea prin descoperire, problematizarea, jocul, munca independentă, Trierea aserțiunilor, aplicația Wordwall;
- b) Resurse materiale: coș cu fructe, farfurii, cuțit, șervețele, mere cu și fără frunze, plastelină, minge, palete cu bulină roșie și verde;

Resurse digitale:

c) Forme de organizare: frontal, individual, în pereche

Elemente de joc: surpriza, aplauze, mânuirea materialelor, mișcarea, recompense;

Durata: 15- 20 min.

Bibliografie:

-Răileanu, Daniela, Vieriu, Dorina, Alecsa, Iuliana, 2010, *Proiectarea pas cu pas*, Editura Diamant, Argeș;

- ***Curriculum pentru educație timpurie, 2019, Anexa la Ordinul Ministrului Educației Naționale nr. 4.694/2.08.2019

- Taiban, M., *Cunoștințe despre natură și om în grădinița de copii*, 1979, Editura Didactică și Pedagogică;

- Tătaru, L., Glava, A., Chiș, O., (2014), *Piramida cunoașterii*, Editura Diamant, Pitești.

- <https://author.livresq.com/workshop/69439e025b675500095b16e5>

- <https://author.livresq.com/workshop/692c9663aad2c30009cd3e05>

- <https://author.livresq.com/workshop/6943bf825b675500095b21e2>

45. EDUCAȚIA TIMPURIE – ROLUL DIGITALULUI

Educator: Iriciuc Iuliana Adriana
G.P.N. „Obcini”- Creșa Nr.1 Suceava
Romașcu Monica Veronica
G.P.N. „Obcini”- Creșa Nr.1 Suceava

Celebrul citat al lui Immanuel Kant care datează încă din 1803 „Omul nu poate deveni om decât prin educație”, acesta dorește să scoată în evidență rolul important pe care îl deține educația încă din cele mai vechi timpuri și până în prezent.

Educație timpurie vizează intervalul de timp cuprins între: 0-3 ani nivel antepreșcolar și 3-6 ani nivel preșcolar, aceasta reprezintă prima etapă a sistemului de învățământ, esențială pentru dezvoltarea fizică, cognitivă și socio-emoțională a copilului, punând accent pe învățarea prin joc și explorare.

În context românesc, Constantin Cucos afirmă că „*educația timpurie reprezintă prima formă instituționalizată de socializare deliberată, într-un mediu reglat afectiv și cognitiv, menit să sprijine în mod echilibrat dezvoltarea personalității copilului*” (Cucos, 2014, p. 210). El insistă asupra caracterului formativ și compensator al educației timpurii, mai ales în raport cu inegalitățile sociale și educaționale care apar încă de la vârste fragede.

În ultimele decenii, progresul tehnologic accelerat a remodelat profund societatea, având un impact semnificativ asupra domeniului educației. Această revoluție digitală a influențat aproape toate aspectele vieții cotidiene, de la comunicare și activitatea profesională până la accesul și gestionarea informației. Educația, un pilon esențial al dezvoltării umane, nu a fost ocolită de aceste schimbări.

Copiii din generația de astăzi cresc într-un univers în care tehnologia este la tot pasul, de la smartphone-uri și tablete la dispozitive inteligente și jocuri interactive, tehnologia face parte din rutina lor zilnică. Această realitate impune educației timpurii o provocare fundamentală, anume: adaptarea la nevoile și așteptările unei generații care are acces facil la o multitudine de resurse digitale.

Integrarea tehnologiei în educația timpurie este esențială și trebuie realizată cu mare responsabilitate, utilizarea mijloacelor digitale în învățământul preșcolar devine nu doar o opțiune practică și atractivă, ci un instrument valoros bazat pe principii pedagogice solide.

Un document important pentru educația timpurie, actualizat în anul 2024, anume: „*Reperete fundamentale în învățarea și dezvoltarea copilului de la naștere la 7 ani*”, s-a introdus în domeniul *Dezvoltarea cognitivă și cunoașterea lumii*, aspectul specific „*Utilizarea curiozității naturale pentru a descoperi lumea prin intermediul tehnologiei*”. Acesta include repere, indicatori și practici de sprijin care evidențiază modalitățile prin care tehnologia poate fi integrată în activitățile desfășurate la grupă, ținând cont de particularitățile fiecărui interval de vârstă.

În *Scrisoarea metodică pentru anul școlar 2024-2025*, în ceea ce privește digitalizarea în grădiniță, este precizat faptul că dispozitivele digitale din sala de grupă pot fi utilizate drept instrumente în crearea situațiilor de învățare cum ar fi: vizionarea unor filme video scurte; imagini cu aspecte relevante pentru tema săptămânală, utilizarea unor aplicații specifice vârstei; prezentarea/realizarea unor mici proiecte personale realizate acasă sau la grădiniță.

Și în cadrul *Strategiei privind digitalizarea educației în România* (2020, p. 18) - apar aspecte și informații ce țin de educația timpurie, cu precădere de educația în perioada preșcolară. De altfel, se menționează că majoritatea grădinițelor din România sunt dotate cu cel puțin un calculator, care poate fi folosit în activitățile didactice de predare-învățare și evaluare.

Așadar, specialiștii recomandă utilizarea calculatorului pentru a sprijini dezvoltarea copilului, sugerând programe digitale care facilitează învățarea și descoperirea.

Educația timpurie digitală presupune integrarea tehnologiei digitale în procesul de învățare a copiilor încă din primii ani de viață. Prin utilizarea tehnologiei, procesul de învățare devine mai accesibil și interactiv, oferind copiilor acces la o gamă diversă de resurse educaționale care, în mod tradițional, ar putea fi greu de obținut. Astfel, aplicațiile și jocurile educative digitale pot fi concepute pentru a stimula gândirea critică, creativitatea și dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor.

Integrarea tehnologiei în educația timpurie presupune:

- O expunere directă în fața unui ecran: spre exemplu când se folosește o aplicație educativă pentru învățarea unui cântecel;
- O expunere indirectă, copil nu este pus în fața unui ecran: un exemplu sunetul pe care îl face un animal.

Argumentele privind integrarea tehnologiei în educația timpurie sunt susținute de numeroase studii și dovezi practice, care evidențiază beneficiile acestora asupra procesului educațional și dezvoltării armonioase a copiilor.

Printre aceste argumente, se enumeră:

1. *Personalizarea învățării* – tehnologia permite adaptarea procesului educațional în funcție de nevoile fiecărui copil.

2. *Dezvoltarea competențelor digitale* – într-o societate din ce în ce mai digitalizată, este esențial ca cei mici să dobândească abilități tehnologice încă de la o vârstă fragedă.

3. *Oportunități reale de incluziune* – copiii cu nevoi speciale beneficiază de instrumente digitale adaptate.

4. *Creșterea motivației* – tehnologia poate transforma învățarea într-un proces interactiv și interesant.

Aceste aspecte demonstrează impactul pozitiv pe care tehnologia îl poate avea în educația timpurie. Deși tehnologia poate aduce beneficii, este esențial să fie utilizată cu măsură și în conformitate cu principii educaționale bine fundamentate, pentru a asigura o experiență de învățare sănătoasă și echilibrată.

Integrarea tehnologiei în educația timpurie este un subiect controversat, care stârnește atât susținere, cât și îngrijorări. Printre argumentele împotriva integrării tehnologiei în educația timpurie se precizează:

1. *Expunerea excesivă la ecrane și impactul asupra sănătății* – una dintre cele mai mari preocupări legate de tehnologie este timpul prelungit petrecut în fața ecranelor. Organizația Americană de Pediatrie recomandă maximum o oră de expunere zilnică pentru copiii între 2-6 ani.

2. *Riscul de dependență de tehnologie* – un alt argument împotriva integrării tehnologiei în educația timpurie este posibilitatea dezvoltării unei dependențe. Utilizarea excesivă a dispozitivelor digitale poate duce la reducerea interacțiunilor față în față, afectând dezvoltarea socială și emoțională a copiilor.

Aceste argumente evidențiază necesitatea unei abordări echilibrate în integrarea tehnologiei în educația timpurie.

Scopul tehnologiei este de a sprijini și îmbunătăți procesul de predare, învățare și evaluare și nu de a înlocui educatorul. Pentru a integra educația digitală într-un mod eficient, cadrele didactice trebuie să fie instruite în utilizarea platformelor educaționale, să selecteze aplicații și jocuri adaptate vârstei și să combine tehnologia cu metodele tradiționale.

În concluzie, tehnologia poate fi un instrument valoros în educația timpurie, dar succesul utilizării sale depinde de o strategie bine gândită și responsabilă. Adoptând o abordare echilibrată, tehnologia poate fi transformată într-un sprijin real pentru dezvoltarea armonioasă a copiilor, asigurându-se că aceasta contribuie la formarea unor abilități esențiale fără a afecta negativ sănătatea și bunăstarea lor. Astfel, creșa devine un spațiu în care tradiția și inovația se completează, formând premisele unei educații moderne, echilibrate și centrate pe dezvoltarea integrală a copilului.

Bibliografie

1. Clipa, O (2023). *Educația timpurie - Resurse pentru dezvoltarea practicienilor*, București, Editura Trei
2. Cucoș, C (2014). *Pedagogie*, Iași, Editura Polirom
3. Curriculum pentru educație timpurie, 2019 -
4. Scrisoarea metodică pentru anul școlar 2024-2025 – https://cdn.edupedu.ro/wp-content/uploads/2024/11/Scrisoare-Metodica-pentru-anul-scolar-2024-2025-Demers-educational-din-crese-si-gradinite_compressed.pdf
5. Reperele fundamentale în învățarea și dezvoltarea copilului de la naștere la 7 ani , 2024 https://www.edu.ro/sites/default/files/Repere_fundamentale_ET_2024.pdf
6. Strategia privind digitalizarea educației din România – <https://www.edu.ro/sites/default/files/SMART.Edu%20%20document%20consultare.p>

46.FIȘĂ DE PREZENTARE RESURSĂ EDUCAȚIONALĂ DIGITALĂ

Profesor Iuga Daniela-Georgiana
G.P.P. „Gulliver” Suceava

Denumirea resursei digitale: „Călătorie prin anotimpuri” – resursă educațională digitală interactivă

Nivelul de vârstă: 5–6 ani

Grupa: Grupa mare

Aplicația/platforma utilizată: LIVRESQ (cu integrare de activitate interactivă realizată în Wordwall)

Domeniul experiențial/categoria de activitate: Domeniul Știință (DS)

Obiective operaționale urmărite:

- să recunoască și să denumească cele patru anotimpuri;

- să identifice caracteristicile specifice fiecărui anotimp;
- să realizeze asocieri corecte între imagini și anotimpuri;
- să răspundă la întrebări simple și să își exprime preferințele;
- să participe activ la activități interactive și să respecte regulile de utilizare a resurselor digitale;
- să își dezvolte atenția, vocabularul și capacitatea de exprimare orală.

Resursa educațională digitală „Călătorie prin anotimpuri” este realizată în platforma LIVRESQ și este destinată copiilor din grupa mare (5–6 ani). Materialul este conceput ca o lecție interactivă care îmbină povestea, imaginile sugestive și activitățile digitale, facilitând învățarea prin joc și explorare. Resursa este structurată sub forma unei călătorii imaginative, ghidate de Zâna Anotimpurilor, care îi conduce pe copii prin cele patru anotimpuri: primăvara, vara, toamna și iarna. Pentru fiecare anotimp sunt propuse activități diferite, de observare, recunoaștere, asociere și sortare, adaptate nivelului de vârstă al copiilor. Pentru diversificarea și consolidarea cunoștințelor, resursa este completată de jocuri interactive realizate în Wordwall, care oferă feedback imediat și stimulează participarea activă. Prin utilizarea acestei resurse, copiii își consolidează cunoștințele despre anotimpuri, își dezvoltă vocabularul, atenția, spiritul de observație și primele competențe digitale de bază.

Resursa poate fi accesată prin linkul: <https://view.livresq.com/view/69448a03507a550009c8482e/>

47.RESURSĂ EDUCAȚIONALĂ DIGITALĂ

Profesor Ivan Angela-Lucia

Școala Gimnazială „Cristofor Simionescu” Plopeni, Suceava

Denumirea resursei digitale:

„Dino în lumea pierdută” – feedback final

Nivel de vârstă: 5–6 ani

Grupa: Mare

Aplicația/platforma utilizată: ChatterPix

Domeniul experiențial/Categoria de activitate:

Activitate de consolidare și evaluare – feedback final.

Obiective operaționale urmărite:

- să recunoască rolul propriu în desfășurarea activității, identificând contribuția personală la „ajutorul” oferit personajului Dino;
- să verbalizeze cel puțin o informație despre dinozauri dobândită pe parcursul activității;
- să asocieze corect acțiunile realizate în cadrul activității cu rezultatul obținut – Dino ajunge în lumea pierdută a dinozaurilor;
- să răspundă la întrebări simple de tipul „Cum l-am ajutat pe Dino?” sau „Ce am făcut pentru a reuși?”;
- să manifeste emoții pozitive și satisfacție în urma reușitei prezentate în materialul video.

Descrierea resursei/activității digitale:

Resursa digitală utilizată constă într-un material video educațional realizat cu ajutorul aplicației ChatterPix, integrat în etapa finală a activității, având rol de consolidare și evaluare formativă a cunoștințelor dobândite. Materialul valorifică un personaj animat – Dino – care transmite copiilor un mesaj de feedback pozitiv și apreciativ, evidențiind implicarea acestora în rezolvarea sarcinilor și în atingerea obiectivului propus: sprijinirea personajului pentru a ajunge în lumea pierdută a dinozaurilor.

Din perspectivă metodică, resursa facilitează reactualizarea informațiilor învățate, stimulează verbalizarea experiențelor de învățare și susține autoevaluarea intuitivă, prin raportare la activitățile desfășurate anterior. Elementele audio-vizuale, caracterul interactiv și componenta narativă contribuie la captarea și menținerea atenției, precum și la implicarea afectivă a preșcolarilor, favorizând crearea unui climat educațional pozitiv și motivant.

Utilizarea acestei resurse digitale optimizează demersul didactic prin îmbinarea componentelor cognitive cu cele motivațional-afective, oferind un feedback imediat, accesibil și adaptat particularităților de vârstă ale copiilor preșcolari.

48.PLATFORMA CANVA- RESURSA DIGITALĂ UTILIZATĂ PENTRU PROIECTAREA ȘI DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII INTEGRATE „SĂ O AJUTĂM PE PISICUȚA MIAU CULORILE!”

Profesor pentru educație timpurie, Lauric Laura
Grădinița cu Program Normal „Țândărică” Suceava

Resursele digitale în educația timpurie (grădiniță) joacă un rol de complementaritate, transformând învățarea într-o experiență interactivă, personalizată și motivantă, fără a substitui interacțiunea socială și activitățile practice. Ele stimulează curiozitatea, creativitatea, gândirea critică și abilitățile cognitive, ajutând la dezvoltarea limbajului prin povestiri, jocuri de vocabular și aplicații interactive.

Utilizând platforma digitală Canva am structurat conținutul, am integrat elemente multimedia interactive precum videoclipuri, imagini, voce, jocuri interactive și am reușit să desfășor activitatea integrată „Să o învățăm pe Pisicuța MIAU culorile!”, ale cărei elemente componente au fost activități pe domenii experiențiale: DȘ+ DLC+DEC.

Obiective urmărite au fost:

- Recunoașterea culorilor de bază: roșu, galben, albastru, verde
- Asocierea culorilor cu obiecte din viața reală
- Exprimarea preferințelor cromatice
- Participarea activă la activități digitale și creative
- Utilizarea tehnologiei în scop educativ, cu sprijinul adultului

Resursă digitală: Platforma: Canva – pentru o prezentare interactivă cu:

- Imagini dinamice
- Înregistrare voce pentru captarea atenției
- Inserare Videoclipuri (Culorile – cântec, Despre culori- filmuleț cu noțiuni de bază)
- Inserare linkuri cu jocuri despre culori create în wardwall

Etape ale activității:

1. Captarea atenției- Proiecție în Canva: imagine pisicuță, imagine baloane colorate, voce înregistrată cu mesajul pisicuței pentru copii
2. Anunțarea temei și a obiectivelor- Educatoarea solicită copiilor să o ajute pe Pisicuță să învețe culorile în activitățile care urmează a fi desfășurate.
3. Prezentarea conținutului și dirijarea învățării

Este realizată prin intermediul mai multor secvențe didactice, după cum urmează:

1. a). DȘ- Despre culori- convorbire cu suport intuitiv
2. Discuții libere ghidate
3. - Ce culoare cunoști/ preferi ?

4. - Ce obiect, lucru, animal, fruct, etc, are culoarea pe care tu o preferi ?
5. Vizionare film educativ Culorile- noțiuni de bază <https://youtu.be/BtBYkTOjSmM>
6. b). DLC Cearta culorilor- vizionare povestire creată spusă sub formă de teatru de păpuși
7. Extragerea laturii educative din fragmentul de teatru de păpuși vizionat – Toate culorile sunt frumoase. Fiecare e importantă.
8. c). DEC-Audiție și vizionare cântec CULORILE ! https://youtu.be/jERZKz_OZow
9. Alege un creion colorat care îți place cel mai mult și desenează cu el pe hârtie ce știi sau ce vrei!- desen liber

4. Obținerea performanței-Activitate practică digitală

- Jocuri wardwall la tabla inteligentă (create de mine)

<https://wordwall.net/resource/95292687>

<https://wordwall.net/resource/95292943>

5.Evaluare- Reflectare și exprimare personală

- Întrebare: „Crezi că am reușit să o învățăm pe Pisicuță măcar câteva culori?”

- Feedback primit de la Pisicuță prin **aplicația Chatter Pix Kids**

- Aprecieri generale și individuale primite de la educatoare cu privire la modul în care au participat la activitate.

Concluzie: În urma desfășurării acestei activități, în cadrul căreia **am utilizat resurse digitale**, se pot extrage următoarele:

- Captarea atenției** a avut efectul scontat, motivându-i pe copii să participe la activitate și stârnindu-le interesul și atenția.

- Jocurile wardwall desfășurate de copii în etapa de Obținere a performanței**- au avut un impact puternic asupra preșcolarilor mici. Au fost încântați de animație și coloristică, lucruri care au ajutat foarte mult în captarea și menținerea atenției copiilor. Sarcinile didactice din cele două jocuri abordate au fost ușor realizabile, fapt care le-a întărit copiilor încrederea în propriile forțe, oferindu-le un feedback pozitiv și o motivație intrinsecă puternică.

- Nu am întâmpinat nici eu ca educatoare probleme în realizarea jocurilor și respectiv îndrumarea preșcolarilor în desfășurarea acestor jocuri, dar mai ales nu au întâmpinat probleme copiii, ci din contră s-au descurcat foarte bine și nu au avut nevoie de prea mult ajutor din partea educatoarei, demonstrând, în ciuda vârstei mici, deprinderi de utilizare a calculatorului, datorită faptului că dețin acasă un computer/ tabletă/ laptop , etc. pe care sunt familiarizați să lucreze.

- Feedbackul primit de la pisicuță prin aplicația **Chatter Pix Kids** a reprezentat pentru copii o modalitate de a înțelege și mai bine performanța obținută în urma participării lor active la activitate.

- Principii ale pedagogiei deschise integrate au fost:** participare activă: interacțiune digitală + exprimare verbală liberă și acces la cunoaștere prin joc și tehnologie: învățare multisenzorială, adaptată ritmului fiecărui copil.

- Am vrut ca în această activitate să integrez în mod echilibrat tehnologia modernă cu tradiționalul, ținând cont de nevoile de învățare, de cunoaștere, de nou, de mișcare a copiilor.

- Din punctul meu de vedere AI sprijină învățarea, aducând o mulțime de avantaje, dar condiția esențială este de a combina digitalul cu tradiționalul prin intermediul jocului ca și activitate fundamentală la vârsta preșcolară.

Am reușit și să public materialul creat pe platforma didactic.ro pentru a fi reutilizat de alte colegi educatoare.

Acesta este linkul materialului:

https://www.canva.com/design/DAFcb8rzF4M/YBp1sqsvVPf0GXLR-KMm5Q/edit?utm_content=DAFcb8rzF4M&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Bibliografie:

- Curriculum pentru educație timpurie, 2019

- Culea, Laurenția Grama, Angela Filofteia - „Activitatea integrată din grădiniță” ghid pentru cadrele didactice din învățământul preșcolar, Editura Publishing House, 2008

Webografie:

-AI- Rezumat generat de AI despre Rolul resurselor digitale în educația timpurie

Culorile – cântec https://youtu.be/jERZKz_OZow

Despre culori- filmuleț cu noțiuni de bază <https://youtu.be/BtBYkTOjSmM>

Joc interactiv <https://wordwall.net/resource/95292687>

Joc interactiv <https://wordwall.net/resource/95292943>

49.UTILIZAREA RESURSELOR DIGITALE ÎN DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR PREȘCOLARILOR

Prof.pentru educație timpurie Lăzăreanu Lenuța
G.P.P. „Gulliver” Suceava

Societatea contemporană este profund marcată de dezvoltarea tehnologiei digitale, iar educația timpurie nu face excepție de la această transformare. Integrarea mijloacelor digitale în învățământul preșcolar reprezintă o direcție modernă, menită să sprijine procesul instructiv-educativ și să răspundă nevoilor noilor generații de copii, nativi digitali.

Utilizarea tehnologiilor digitale în grădiniță nu presupune înlocuirea metodelor tradiționale, ci completarea acestora prin instrumente interactive care stimulează interesul, creativitatea și participarea activă a copiilor..

Mijloacele digitale contribuie semnificativ la dezvoltarea cognitivă și socio-emoțională a copiilor. Platformele educaționale, aplicațiile interactive și jocurile didactice digitale facilitează învățarea prin explorare și descoperire.

Resursele digitale permit: dezvoltarea limbajului și a comunicării, formarea gândirii logice, stimularea creativității și imaginației, dezvoltarea competențelor digitale de bază.

Potrivit unor studii recente, utilizarea aplicațiilor educaționale digitale crește motivația pentru învățare și îmbunătățește performanțele școlare ale copiilor (). În același timp, aceste instrumente permit adaptarea conținutului la ritmul fiecărui copil, facilitând învățarea personalizată.

În educația preșcolară, informarea copiilor se realizează într-un mod atractiv și accesibil prin intermediul materialelor multimedia: imagini, animații, videoclipuri și povești interactive. Conform recomandărilor metodice recente ale Ministerului Educației, educatorii pot utiliza videoclipuri scurte și aplicații adaptate vârstei pentru a introduce teme noi și pentru a sprijini înțelegerea acestora.

Avantajele utilizării mijloacelor digitale pentru informare include: acces rapid la informații variate, prezentarea vizuală și auditivă a conținutului, facilitarea înțelegerii conceptelor abstracte, crearea unui mediu educațional atractiv.

Un alt avantaj major al utilizării tehnologiei în educația timpurie este posibilitatea obținerii unui feedback rapid și relevant.

Instrumentele digitale permit:

- evaluări interactive (quiz-uri, jocuri educative);
- feedback instant (corect/greșit);
- monitorizarea progresului copilului;
- colectarea datelor despre performanțele individuale.

Domeniul analizelor educaționale (learning analytics) evidențiază faptul că utilizarea datelor digitale în educație contribuie la îmbunătățirea procesului de predare și la luarea deciziilor pedagogice eficiente .

Integrarea tehnologiei în educația preșcolară oferă multiple beneficii:

- creșterea motivației și implicării copiilor;
- învățare interactivă și atractivă;
- acces la resurse educaționale diverse;
- posibilitatea personalizării învățării;
- dezvoltarea competențelor digitale timpurii.

În contextul actual, competențele digitale sunt esențiale, iar studiile internaționale subliniază importanța dezvoltării acestora încă din primii ani de educație. Cu toate avantajele, utilizarea mijloacelor digitale trebuie realizată cu prudență. Printre riscuri se numără:

- expunerea excesivă la ecrane;
- reducerea interacțiunilor sociale directe;
- dependența de tehnologie;
- accesul la conținut neadecvat.

Specialiștii subliniază că simpla prezență a tehnologiei nu garantează eficiența învățării, fiind necesară o utilizare pedagogică adecvată.

Pentru o utilizare eficientă a mijloacelor digitale în educația preșcolară se recomandă:

- integrarea echilibrată a activităților digitale și tradiționale;
- selectarea conținutului adecvat vârstei;
- limitarea timpului petrecut în fața ecranelor;
- implicarea activă a educatorului;
- utilizarea tehnologiei ca suport, nu ca substitut al interacțiunii umane.

Mijloacele digitale reprezintă, în contextul actual, un instrument valoros și tot mai prezent în educația preșcolarilor, contribuind semnificativ la modernizarea procesului instructiv-educativ. Prin intermediul acestora, activitățile didactice devin mai atractive, interactive și adaptate nevoilor generațiilor actuale de copii, care sunt familiarizate cu tehnologia încă de la vârste fragede. Utilizarea aplicațiilor educaționale, a materialelor multimedia și a jocurilor interactive sprijină dezvoltarea competențelor cognitive, a limbajului, a creativității și a gândirii logice, facilitând în același timp transmiterea informațiilor într-un mod accesibil și eficient. Tehnologia oferă oportunități importante pentru evaluarea progresului copiilor, prin furnizarea unui feedback rapid și relevant. Educatorii pot observa mai ușor evoluția fiecărui copil și pot adapta activitățile didactice în funcție de ritmul și nivelul de dezvoltare al acestuia. Astfel, procesul educațional devine mai flexibil și mai centrat pe nevoile individuale.

Cu toate acestea, utilizarea mijloacelor digitale trebuie realizată într-un mod echilibrat și responsabil. Tehnologia nu trebuie să înlocuiască interacțiunea directă dintre copil și educator sau relațiile sociale dintre copii, care sunt esențiale pentru dezvoltarea emoțională și socială. Experiențele concrete, jocul liber și comunicarea față în față rămân fundamentale în educația timpurie.

În concluzie, integrarea mijloacelor digitale în educația preșcolară este benefică atunci când este realizată în mod conștient, echilibrat și adaptat particularităților de vârstă ale copiilor. Rolul educatorului este esențial în valorificarea acestor resurse, astfel încât tehnologia să devină un sprijin real în procesul de învățare, și nu un substitut al relațiilor umane și al experiențelor autentice.

Bibliografie:

1. Ministerul Educației (2024). *Raport ICILS 2023 privind competențele digitale.*
2. Stănescu, A. (2024). *Dispozitivele digitale în procesul de învățare la grădiniță.*
3. Tudose, R.-M. (2024). *Utilizarea resurselor digitale în învățământul preșcolar.*
4. Pedagogie Digitală (2023). *Impactul aplicațiilor educaționale digitale asupra elevilor.*

50.PROIECT PENTRU ACTIVITATE INTEGRATĂ

Prof.Educație Timpurie.Lența Elena Olga
G.P.P. Prichindel , Suceava

TEMA ANUALĂ: „Când ,cum și de ce se intamplă?”

TEMA SĂPTĂMÂNALĂ: „ In așteptarea lui Moș Crăciun”

DOMENII EXPERIENȚIALE VIZATE: Domeniul limbă și comunicare și Domeniul estetic
creativ-Educație muzicală

ACTIVITATE INTEGRATĂ

ADP + ADE (DLC și DEC) + ALA

TIPUL ACTIVITĂȚII: consolidare și sistematizare de cunoștințe, priceperi și deprinderi

FORMA DE REALIZARE: activitate integrată

ELEMENTELE COMPONENTE:

ADP-Întâlnirea de dimineată: „Ce dar îți dorești de la Moș Crăciun?”-discuții libere

ADE- DLC-„Moș Crăciun ,Moșul Bun”- povestire cu ajutorul softului educațional

DEC- „Moș Crăciun ce drag ne ești” -predare cântec

ALA: Artă: „Chipul Moșului”- modelaj

Bibliotecă: „ Așează imaginile în ordine-puzzle”

Știință: „Moș Crăciun ,Moșul bun!”-joc wordoll

SCOPUL ACTIVITĂȚII:

Dezvoltarea capacității de exprimare a gândurilor și impresiilor utilizând structuri lingvistice
specifice vârstei într-o manieră cursivă și expresivă în contexte variate.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- să asculte cu atenție textul povestirii, asociindu-l cu imaginile prezentate;
- să identifice momentele principale din povestire, extrăgând cu ajutorul educatoarei latura educativă;
- să audieze cantecul propus ;
- să așeze în ordine piesele puzzle-ului propus;
- să joace jocul wordoll propus pe tabla interactivă;
- să intoneze cu dezinvoltură cantecul propus;
- să coopereze în cadrul grupului pentru a realiza sarcinile date contribuind astfel la creșterea stării de bine, personale și a grupului.

STRATEGIE DIDACTICĂ:

1. Tipuri de experiențe de învățare implicate: activă, creativă, logică, inductivă, deductivă, tehnologie digitala
2. Metode: conversația, explicația, exercițiul, povestirea, repovestirea, problematizarea, descoperirea, observația, munca în grup, învățarea prin cooperare, explorarea interdisciplinară.

RESURSE:

- Umane: preșcolarii din grupa buburuzelor și educatoarea
 - Materiale: ADP: Calendarului naturii, semnele salutului de dimineată, panoul emoțiilor
- ADE: scrisoare ,tablă interactivă , cărți, marionete, laptop, filmuleț educativ.
- ALA:

Artă: plastilină ,planșete ;

Bibliotecă: puzzle

Știință: tablă interactivă ,jocuri wordwoll;

- Digitale: Tablă digitală

- Temporale: o zi

FORMA DE ORGANIZARE A ACTIVITĂȚII: frontal, pe grupe, individual

BIBLIOGRAFIE:

- Bocoș, M., Avram, I., Calatano, H., Someșan, E. (2009), *Pedagogia învățământului preșcolar. Instrumente didactice*, Editura Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca
- Bocoș, M., Carlogea, L., Drăghici, C. (2011), *Antologie de proiecte tematice pentru activități integrate*, Editura Diana, București
- Chiș, O., Tătaru, L., Glava, A. (2014), *Piramida cunoașterii - repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar*, Editura Damant, Pitești
- Chiș, V., Bocoș, M. (2012), *Abordarea integrată a conținuturilor curriculare*, Editura Casa Cărții de Știință, Cluj-Napoca <https://youtu.be/Uv7S1alUPsw?si=ZKU-7ZMJ80zKQfsq>
<https://youtu.be/uleW5kFDqVQ?si=D6aU6b8wDvTWROsA>
<https://wordwall.net/ro/resource/103980547/mo%C8%99-cr%C4%83ciun-mo%C8%99ul-bun>
<https://chatgpt.com/c/6926b8e2-e7a0-8328-abfb-75402c667078>
<https://library.livresq.com/details/6939698a507a550009c80d22>
<https://library.livresq.com/details/6939698a507a550009c80d22>

SCENARIUL DIDACTIC

Activitatea debutează cu întâlnirea de dimineață. Copiii salută educatoarea după simbolul ales de ei, așază fotografia proprie pe panoul emoțiilor în funcție de starea din ziua respectivă. Își aleg apoi traseul preferat și pornesc spre covor.

Se realizează Calendarul naturii printr-o discuție despre anotimpul în care suntem, starea vremii și cum se pot îmbrăca oamenii în acest anotimp.

Activitatea de grup se va realiza prin intermediul descoperirii unei scrisori de la Moș Crăciun. Vom face astfel legătura cu noutatea zilei – ce dar isi doresc să le aducă Moșul. Activitățile pe Domenii Experiențiale se desfășoară pe baza unui soft educațional în care le este prezentată povestea „Moș Crăciun”, și audierea cântecului „Moș Crăciun ce drag ne ești !”, Activitatea continuă la centrele de interes.

La centrul ARTĂ copiii vor urmări o prezentare despre chipul moșului, și să realizeze din plastilină modelându-l cum doresc ei.

La centrul BIBLIOTECĂ vor așeza în ordine imaginile - „Așază în ordine” într-o aplicație puzzle.

La centrul ȘTIINȚĂ vor avea de învârtit roata - imagini cu Moș Crăciun în diverse situații alegând sarcina potrivită.

La finalizarea activității pe centre preșcolare sunt invitați să repete cântecelul DEC- „Moș Crăciun ce drag ne ești” După ce îl vor asculta mai întâi de pe youtube se va trece la predarea tradițională a cântecului.

Ca recompensă pentru desfășurarea cu succes a tuturor activităților din această zi copiii vor primi emoticoane vesele.

51. ÎMBINAREA EXPERIENȚELOR SENZORIALE CU TEHNOLOGIA

Prof. Lihănceanu Mihaela
G.P.P. "Gulliver" Suceava

Educația timpurie reprezintă fundamentul dezvoltării cognitive, emoționale și sociale a copilului. La vârsta preșcolară, învățarea se realizează predominant prin explorare directă, prin joc și prin implicarea simțurilor. Copilul nu învață abstract, ci prin experiențe concrete, multisenzoriale.

În acest context, integrarea tehnologiei digitale în activitățile didactice nu trebuie privită ca un scop în sine, ci ca un instrument de sprijin care poate îmbogăți experiența de învățare. Utilizată corect, într-un mod echilibrat, tehnologia contribuie la creșterea interesului copiilor, facilitează comunicarea didactică și permite obținerea unui feedback rapid și relevant.

Învățarea la vârsta preșcolară se bazează în mod esențial pe explorarea senzorială a mediului înconjurător. Copilul mic nu operează cu noțiuni abstracte, ci își construiește cunoașterea prin experiențe directe, prin acțiuni și prin implicarea simțurilor. Astfel, procesul de învățare este predominant intuitiv, concret și strâns legat de percepția senzorială.

Copiii de vârstă preșcolară explorează realitatea înconjurătoare în special prin intermediul văzului, auzului și simțului tactil. Ei observă culori, forme și mișcări, ascultă sunete și voci și manipulează obiecte pentru a le descoperi proprietățile. Această explorare directă le permite să își formeze primele reprezentări despre lume și să înțeleagă relațiile dintre obiecte și fenomene.

O altă caracteristică importantă este durata redusă a atenției. Preșcolarii își pot concentra atenția pentru perioade scurte de timp, motiv pentru care activitățile didactice trebuie să fie dinamice, variate și atractive. Schimbarea ritmului, alternarea sarcinilor și utilizarea unor stimuli diferiți contribuie la menținerea interesului și la prevenirea plictiselii.

În același timp, copiii învață eficient prin repetiție și implicare activă. Repetarea informațiilor în contexte diferite, dar atractive, facilitează fixarea acestora, iar participarea directă (atingere, alegere, imitare) consolidează învățarea. Copilul reține mai ușor ceea ce face decât ceea ce doar aude sau vede pasiv.

De asemenea, preșcolarii răspund pozitiv la stimuli vizuali și auditivi dinamici, precum imagini animate, culori vii, sunete variate sau muzică. Acești stimuli le captează atenția și le susțin motivația pentru învățare, contribuind la crearea unui climat educațional plăcut și stimulativ.

Pornind de la aceste particularități, activitățile didactice eficiente sunt cele care valorifică învățarea multisenzorială. Astfel, este important ca acestea să implice simultan mai multe simțuri, pentru a facilita o înțelegere mai profundă a conținuturilor. În același timp, activitățile trebuie să combine experiența directă cu elemente vizuale și sonore, astfel încât copilul să beneficieze atât de contactul concret cu obiectele, cât și de suportul oferit de imagini sau sunete. Această îmbinare contribuie la consolidarea cunoștințelor și la transferul acestora în contexte variate.

Nu în ultimul rând, este esențial ca activitățile să permită participarea activă a copilului, oferindu-i posibilitatea de a explora, de a alege, de a răspunde și de a interacționa. Implicarea directă transformă copilul din receptor pasiv în participant activ la învățare, ceea ce conduce la o mai bună înțelegere și la dezvoltarea capacităților de comunicare și exprimare.

Tehnologia digitală permite îmbogățirea experiențelor senzoriale ale copiilor preșcolari prin integrarea unor stimuli variați, adaptați particularităților de vârstă. Astfel, aceasta contribuie la realizarea unui mediu de învățare atractiv, interactiv și eficient.

În primul rând, stimularea vizuală este realizată prin utilizarea imaginilor sugestive, a animațiilor și a culorilor vii, care captează atenția copilului și facilitează înțelegerea conținuturilor. Spre deosebire de materialele statice tradiționale, resursele digitale oferă dinamism și varietate, contribuind la menținerea interesului și la formarea reprezentărilor corecte despre obiectele și fenomenele studiate.

În al doilea rând, stimularea auditivă joacă un rol esențial în dezvoltarea percepției și a limbajului. Prin redarea sunetelor din natură, a vocilor, a poveștilor sau a elementelor muzicale, copilul este antrenat să recunoască, să diferențieze și să asocieze informațiile auditive cu cele vizuale. Acest tip de stimulare contribuie la dezvoltarea auzului fonematic și la îmbogățirea vocabularului.

De asemenea, interactivitatea tactilă, specifică utilizării dispozitivelor digitale, permite copilului să participe activ la procesul de învățare. Prin atingerea ecranului, selectarea răspunsurilor sau manipularea elementelor digitale, copilul nu mai este un simplu receptor de informație, ci devine un participant implicat. Această implicare directă favorizează învățarea prin acțiune și experimentare.

Prin combinarea acestor forme de stimulare (vizuală, auditivă și tactilă) tehnologia digitală creează contexte de învățare multisenzorială, în care copilul este implicat activ și motivat să exploreze. În acest mod, procesul de învățare devine mai accesibil și mai eficient, conducând la o mai bună înțelegere, la fixarea durabilă a cunoștințelor și la dezvoltarea capacităților de comunicare și exprimare.

În continuare sunt prezentate câteva exemple de activități didactice care ilustrează modul în care mijloacele digitale pot completa experiența directă a copilului.

Joc senzorial „Cutia misterioasă”

Această activitate vizează dezvoltarea simțului tactil și a exprimării verbale. Copiii sunt invitați să introducă mâna într-o cutie în care se află diferite obiecte (minge, cub, lingură), fără a le vedea. Ei descriu obiectul folosind termeni precum „moale”, „tare”, „rotund”, „aspru”.

După această etapă, pe ecran sunt prezentate mai multe imagini, iar copilul trebuie să selecteze obiectul pe care consideră că l-a identificat prin atingere. Astfel, experiența senzorială directă este completată de suportul vizual digital.

Activitatea stimulează limbajul descriptiv și capacitatea de asociere, iar utilizarea tehnologiei contribuie la verificarea rapidă a răspunsurilor și la implicarea activă a copiilor.

Joc senzorial „Ghicește sunetul!”

În cadrul acestei activități, accentul cade pe dezvoltarea percepției auditive și a atenției. Copiii ascultă diferite sunete din natură sau din mediul înconjurător (ploaie, vânt, mașină, pași), fără suport vizual inițial.

După identificarea sunetului, educatoarea afișează pe ecran mai multe imagini, iar copiii trebuie să aleagă varianta corectă. Activitatea poate fi extinsă prin asocierea sunetului cu obiecte reale sau prin imitarea acestuia.

Prin utilizarea tehnologiei, sunetele sunt redade clar și diversificat, iar feedback-ul este oferit imediat, ceea ce menține interesul și implicarea copiilor.

Povestirea educatoarei cu ajutorul softului educațional

Această activitate reprezintă o metodă eficientă de dezvoltare a limbajului și a imaginației. Educatoarea prezintă o poveste însoțită de imagini animate și efecte sonore (de exemplu, sunet de ploaie, vânt sau sunete de animale).

Pe parcursul activității, copiii sunt încurajați să anticipeze acțiunea, să exprime emoțiile personajelor și să participe activ la desfășurarea poveștii. Pentru a intensifica experiența senzorială, se pot introduce elemente tactile (stropi de apă, materiale diferite).

Tehnologia contribuie la crearea unui context atractiv și dinamic, iar implicarea copiilor este crescută prin combinația dintre stimuli vizuali, auditivi și emoționali.

Activitate matematică „Construim și verificăm”

Această activitate urmărește recunoașterea formelor geometrice și a culorilor. În prima etapă, copiii construiesc diferite modele folosind cuburi sau forme geometrice reale. Ulterior, pe ecran este afișat un model similar, iar copiii trebuie să identifice dacă construcția lor corespunde sau nu.

Prin această activitate, experiența practică este consolidată prin suport digital, iar copilul este încurajat să compare, să observe și să argumenteze. Feedback-ul este oferit prin confirmări vizuale sau sonore.

Activitate de cunoaștere a mediului „Jocul apei și al sunetelor”

Activitatea implică explorarea apei prin turnare, stropire sau transfer între recipiente. În paralel, sunt redade sunete de ploaie sau valuri, iar pe ecran sunt prezentate imagini sugestive.

Această combinație creează o experiență multisenzorială complexă, în care copilul percepe simultan senzații tactile, auditive și vizuale. Activitatea contribuie la relaxare, explorare și dezvoltarea limbajului prin descrierea acțiunilor.

Activitate de evaluare „Alege răspunsul corect”

În etapa de consolidare, pot fi utilizate jocuri interactive realizate cu ajutorul unor aplicații digitale, în care copiii aleg răspunsul corect dintre mai multe variante. De exemplu, li se cere să identifice culoarea corectă, animalul potrivit sau obiectul corespunzător unui sunet.

Aceste activități au rol de evaluare și oferă feedback imediat, fiind percepute de copii ca jocuri atractive, nu ca sarcini formale.

Softurile și jocurile educaționale digitale- suport pentru învățarea senzorială

Printre resursele materiale care trebuie să se regăsească la centrele de activitate din sala de grupă ar trebui să avem în vedere și existența unor softuri și jocuri educaționale. Acestea antrenează simțurile copiilor atât prin vizualizarea imaginilor, prin auzirea descrierii evenimentelor, personajelor, acțiunii cât și prin punerea în practică a sarcinilor la care sunt supuși copiii.

Jocurile educaționale create de specialiști sunt mai costisitoare dar, în același timp, prezintă și un anume design: grafică, butoane, mediu variat, interactivitate, sarcini diversificate, conținut structurat. Printre acestea, amintesc softurile și jocurile educaționale EDU concepute în vederea stabilirii unei interacțiuni între copii și conținuturile programei școlare. Pentru utilizarea acestora, copiii au nevoie de un device pe care îl au la dispoziție: calculator, laptop, tabletă, telefon. Cu ajutorul jocurilor educative, a modului interactiv de lucru și a design-ului atractiv, copiii au sentimentul că se joacă, că descoperă noi locuri și personaje.

Aceste softuri educaționale vizează toate domeniile de dezvoltare și se adresează tuturor copiilor preșcolari. Alături de personaje fantastice (zmei, dragoni, zâne, vrăjitori, spiriduși, magicieni, extraterestri), copiii sunt invitați să descopere magia anotimpurilor, să călătorească în lumi fantastice (epoca de gheață, locuri pline de mister, univers), să interacționeze cu personajele și să deslușească mistere.

Sarcinile cuprinse în aceste jocuri digitale sunt diverse și presupun cunoștințe matematice, de cunoașterea mediului, de educarea limbajului, muzicale, plastice, practice, de educație pentru societate cum ar fi: audierea unor povești și cântecele, despărțirea în silabe, discriminarea unor sunete din cadrul cuvintelor, raportarea cifrei la cantitate, compunerea și descompunerea numerelor, relații între elementele unei mulțimi, relații spațiale, clasificarea personajelor, a faptelor bune și faptelor rele, cunoștințe despre culori, nonculori și amestecul culorilor, identificarea unor stări emoționale, cunoștințe despre ecologie, educație rutieră, educație sanitară, forme geometrice, sunete din natură și multe altele.

Jucându-se, copiii urmăresc efectele vizuale pe desktop sau de pe ecranele dispozitivelor mobile ca urmare a acționării tastaturii sau mouse-ului. Imaginile și instrucțiunile sunt însoțite de sunet iar pentru a realiza sarcini, copilul trebuie să manevreze tastatura sau mouse-ul. De aceea, jocul educațional digital asigură o învățare de durată ce implică antrenarea analizatorilor vizuali, auditivi și kinestezici.

Jocurile și softurile educaționale create de cadrele didactice au ca scop atragerea copiilor în conținuturile activităților. Acestea pot fi realizate cu ajutorul aplicațiilor software sau a instrumentelor web gratuite. În realizarea acestora, educatoarea trebuie să țină cont de particularitățile de vârstă ale copiilor, de nivelul grupei iar imaginile din conținutul lor trebuie să cuprindă elemente esențiale, să se evite aglomerarea, să se utilizeze culori care nu sunt obositoare pentru ochi și ideal ar fi ca imaginile să fie însoțite de sunet. Urmărind obiectivele propuse, aceste softuri aduc un plus activității, apropiindu-l pe copil de realitate prin prezentarea unor situații de viață, fenomene sau comportamente reale.

Jigsawplanet este o aplicație ce permite educatoarei să încarce fotografii sau imagini și transformarea acestora într-un puzzle cu un număr de piese dorit. O altă aplicație ușor de folosit este *Pizap* (sau altele asemănătoare: *Pixi*, *Kizoa*, *Animoto*) ce permite încărcarea unor imagini și editarea lor într-un colaj sau video însoțit de sunete. Un alt instrument ce permite crearea unor jocuțe digitale

este *Worldwall*. Educatoarea poate crea cu ajutorul acestuia jocuri de tip: Cuvânt lipsă, Anagrame, Puzzle, Rebus, Adevărat sau Fals, Sortează, Potrivește, Deschide cutia, Roata aleatorie, Carduri aleatorii, Chestionar. Aceste joculețe sunt foarte plăcute de copii datorită elementelor ludice inserate și au fost folosite cu succes și în perioada învățării on-line. *Quizizz* este un alt instrument cu ajutorul căruia educatoarea poate crea mici teste interactive pentru copii (o modalitate de evaluare distractivă) prin inserarea unor imagini, răspunsuri multiple, texte audio sau răspunsuri multiple. Ele pot fi utilizate cu succes atât la grădiniță (frontal, pe grupuri mici sau individual) cât și acasă.

În concluzie, activitățile care îmbină experiențele senzoriale cu tehnologia digitală contribuie în mod semnificativ la crearea unui mediu educațional stimulat, adaptat particularităților de vârstă ale copilului preșcolar. Prin valorificarea simultană a stimulilor vizuali, auditivi și tactili, copilul este implicat activ în procesul de învățare, având posibilitatea de a explora, de a descoperi și de a construi sensuri proprii într-un mod natural și atractiv.

Integrarea tehnologiei digitale nu înlocuiește experiența directă, ci o completează și o îmbogățește, oferind contexte variate de învățare și facilitând accesul la informații prezentate într-o formă accesibilă și motivantă. Astfel, învățarea devine mai dinamică, mai interactivă și mai apropiată de interesele și nevoile copilului.

Utilizarea echilibrată și conștientă a acestor resurse conduce la creșterea eficienței procesului instructiv-educativ, favorizând o mai bună înțelegere și fixare a cunoștințelor. În același timp, tehnologia sprijină comunicarea didactică, oferind cadrului didactic posibilitatea de a transmite informațiile într-un mod clar și atractiv, dar și de a obține feedback rapid și relevant din partea copiilor.

Bibliografie:

- Albulescu, I., Catalano, H. (2019). *Didactica jocurilor*. Editura Didactică și Pedagogică;
- Bujor, L., Răileanu, D., Serdenciuc, N. (2019). *Jocuri potrivite pentru profesori inspirați și preșcolari voioși*. DPH;
- Ionescu, M. coord. (2010). *Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani*. Vanemonde;
- M. E. N. (2019). *Curriculum pentru educație timpurie*;

52.STRATEGII DIGITALE PENTRU STIMULAREA COMUNICĂRII ȘI IMPLICĂRII PREȘCOLARILOR

Prof. Luca Maria Olga
G.P.P., „Așchiuță” Suceava

În contextul transformărilor rapide ale societății contemporane, tehnologia digitală a devenit un element esențial și în domeniul educației. Chiar și la nivel preșcolar, utilizarea instrumentelor digitale poate sprijini dezvoltarea comunicării, a creativității și a implicării copiilor în activitățile didactice. Integrarea acestor tehnologii nu înlocuiește metodele tradiționale, ci le completează, oferind oportunități variate de învățare adaptate nevoilor și intereselor copiilor mici.

Lucrarea de față își propune să evidențieze principalele strategii digitale utilizate în educația preșcolară pentru stimularea comunicării și implicării active a copiilor, precum și beneficiile și limitele acestora.

1. Particularitățile comunicării la vârsta preșcolară

Perioada preșcolară este caracterizată prin dezvoltarea intensă a limbajului și a abilităților de interacțiune socială. Copiii învață prin joc, imitație și experiențe directe, iar comunicarea este esențială pentru formarea relațiilor și pentru dezvoltarea cognitivă.

La această vârstă:

- limbajul este în continuă dezvoltare;
- atenția este limitată, necesitând activități dinamice;
- motivația este crescută atunci când activitățile sunt interactive și vizuale.

Din acest motiv, strategiile didactice trebuie să fie atractive, variate și adaptate nivelului de înțelegere al copiilor.

2. Rolul tehnologiei digitale în educația preșcolară

Tehnologia digitală oferă multiple resurse care pot facilita procesul de comunicare didactică. Prin intermediul imaginilor, sunetelor, animațiilor și jocurilor interactive, copiii sunt mai ușor atrași și implicați în activitate.

Beneficiile utilizării tehnologiei includ:

- creșterea interesului și a motivației pentru învățare;
- dezvoltarea limbajului prin expunerea la conținuturi variate;
- stimularea participării active;
- facilitarea feedback-ului imediat.

Totuși, utilizarea tehnologiei trebuie să fie echilibrată și atent planificată, pentru a evita suprastimularea sau dependența de ecrane.

3. Strategii digitale pentru stimularea comunicării

3.1. Utilizarea aplicațiilor interactive educaționale

Aplicațiile educaționale adaptate vârstei preșcolare pot stimula comunicarea prin:

- jocuri de asociere (imagini–cuvinte);
- exerciții de pronunție;
- povești interactive.

Aceste aplicații încurajează copiii să răspundă, să denumească obiecte și să participe activ la activitate.

3.2. Povestirea digitală (digital storytelling)

Poveștile digitale combină textul, imaginea și sunetul, oferind o experiență captivantă. Educatorul poate folosi:

- prezentări animate;
- videoclipuri scurte;
- povești audio.

Această strategie dezvoltă vocabularul, imaginația și capacitatea de exprimare a copiilor.

3.3. Utilizarea tablei interactive

Tabla interactivă permite implicarea directă a copiilor în activitate. Aceștia pot:

- selecta răspunsuri;
- muta imagini;
- participa la jocuri educative.

Această metodă stimulează comunicarea verbală și nonverbală, dar și colaborarea între copii.

3.4. Jocuri digitale colaborative

Jocurile realizate în grup încurajează comunicarea și cooperarea. Copiii sunt implicați în:

- rezolvarea unor sarcini comune;
- luarea deciziilor;
- exprimarea opiniilor.

Astfel, se dezvoltă abilități sociale importante.

4. Strategii digitale pentru creșterea implicării

4.1. Învățarea prin joc digital

Jocul este metoda principală de învățare la preșcolari. Integrarea jocurilor digitale:

- menține atenția copiilor;
- oferă recompense imediate;
- transformă învățarea într-o experiență plăcută.

4.2. Utilizarea materialelor multimedia

Materialele multimedia (video, animații, cântece) captează interesul copiilor și facilitează înțelegerea conținutului. Acestea pot fi folosite pentru:

- introducerea unei teme;
- consolidarea cunoștințelor;
- recapitulare.

4.3. Feedback digital imediat

Instrumentele digitale permit oferirea unui feedback rapid și clar. Copiii pot vedea imediat dacă răspunsul este corect, ceea ce:

- crește încrederea în sine;
- stimulează dorința de participare;
- facilitează învățarea din greșeli.

5. Limite și recomandări

Deși tehnologia aduce numeroase avantaje, există și unele limite:

- utilizarea excesivă poate afecta sănătatea și atenția;
- nu toți copiii au acces egal la tehnologie;
- există riscul diminuării interacțiunii directe.

Pentru o utilizare eficientă, se recomandă:

- alternarea activităților digitale cu cele tradiționale;
- selectarea atentă a conținuturilor;
- adaptarea la nivelul de dezvoltare al copiilor;
- implicarea activă a educatorului în ghidarea procesului.

Concluzie

Strategiile digitale reprezintă un instrument valoros în educația preșcolară, contribuind la stimularea comunicării și implicării copiilor. Utilizate corect și echilibrat, acestea pot transforma procesul educațional într-o experiență atractivă și eficientă.

Rolul educatorului rămâne esențial în selectarea și integrarea acestor resurse, astfel încât tehnologia să devină un sprijin real în dezvoltarea armonioasă a copilului.

Bibliografie

- American Academy of Pediatrics. (2016). *Media and young minds*. Pediatrics.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). *The power of feedback*. Review of Educational Research.
- Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., Golinkoff, R. M., et al. (2015). *Putting education in educational apps*. Psychological Science in the Public Interest.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Neumann, M. M. (2018). *Using tablets and apps to enhance emergent literacy skills in young children*. Early Childhood Research Quarterly.
- Plowman, L., McPake, J., & Stephen, C. (2010). *The technologisation of childhood?* Children & Society.
- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants*. On the Horizon.
- Robin, B. (2008). *Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom*. Theory Into Practice.
- Smith, H. J., Higgins, S., Wall, K., & Miller, J. (2005). *Interactive whiteboards: boon or bandwagon?* Journal of Computer Assisted Learning.
- UNESCO. (2019). *Guidelines on the use of digital technologies in early childhood education*.

53. EDUCATOAREA ÎN ERA DIGITALĂ: STRATEGII MODERNE PENTRU STIMULAREA ÎNVĂȚĂRII LA PREȘCOLARI

Prof. Lungu Geta
G.P.P. „1-2-3” Suceava
Ed. Iacoban Mihaela
G.P.P. „1-2-3” Suceava

Societatea actuală se află într-un continuu proces de digitalizare, iar educația timpurie reflectă din ce în ce mai mult aceste transformări. Copiii preșcolari sunt expuși încă de la vârste fragede la diverse forme de tehnologie, ceea ce influențează modul în care aceștia percep și explorează lumea înconjurătoare. În acest context, procesul educațional trebuie adaptat noilor realități, iar educatoarea are responsabilitatea de a integra eficient resursele digitale în activitățile desfășurate la grupă.

Astfel, abilitățile digitale devin o componentă esențială a competențelor profesionale ale educatoarei. Acestea nu presupun doar utilizarea tehnologiei, ci și capacitatea de a selecta, adapta și valorifica resursele digitale în funcție de particularitățile de vârstă și de nevoile copiilor. Prin intermediul tehnologiei, activitățile educative pot deveni mai dinamice, interactive și atractive, contribuind la dezvoltarea armonioasă a preșcolarilor.

În era digitală, rolul educatoarei de mediator între copil și mediul educațional presupune nu doar transmiterea de cunoștințe, ci și selectarea și utilizarea responsabilă a resurselor tehnologice. Abilitățile digitale ale educatoarei includ capacitatea de a utiliza dispozitive (calculator, tabletă, tablă interactivă), de a accesa și crea materiale educaționale digitale, de a folosi platforme interactive și de a adapta conținutul la nivelul de dezvoltare al copiilor.

Dezvoltarea acestor competențe îi permite educatoarei să creeze contexte de învățare variate și dinamice. Ea poate integra imagini, animații, sunete, povești digitale sau jocuri interactive care captează atenția copiilor și transformă procesul educativ într-o experiență plăcută. Astfel, tehnologia devine un instrument pedagogic valoros, nu un scop în sine.

Copiii de vârstă preșcolară sunt caracterizați printr-o curiozitate naturală și o dorință permanentă de a explora lumea înconjurătoare. Utilizarea resurselor digitale poate sprijini această nevoie de cunoaștere prin acces la imagini și videoclipuri educative care ilustrează fenomene naturale, animale, meserii sau obiceiuri din diferite culturi prin povești interactive care îmbină textul, sunetul și animația, facilitând înțelegerea și dezvoltarea limbajului, prin aplicații educative care stimulează gândirea logică, memoria și atenția.

Integrarea instrumentelor digitale în educația timpurie nu înlocuiește metodele tradiționale, ci le completează, oferind noi oportunități de învățare. În acest mod, educatoarea reușește să creeze un mediu educațional adaptat generației actuale, stimulând interesul, creativitatea și implicarea activă a copiilor în procesul de învățare.

Utilizarea tehnologiei oferă educatoarei posibilitatea de a introduce în sala de grupă experiențe educaționale care, în mod obișnuit, ar fi dificil de realizat. Astfel, copiii pot participa la tururi virtuale ale muzeelor, pot urmări etapele de dezvoltare ale unei plante sau ale unei insecte ori pot descoperi universul prin materiale interactive, adaptate nivelului lor de înțelegere. Aceste tipuri de activități contribuie la extinderea orizontului de cunoaștere și la formarea unei atitudini pozitive față de procesul de învățare.

În perioada preșcolară, jocul constituie principala formă de activitate, având un rol esențial în dezvoltarea copilului. De aceea, orice demers educațional eficient trebuie să valorifice dimensiunea ludică a învățării. Competențele digitale ale educatoarei facilitează proiectarea unor activități interactive în care se îmbină armonios mișcarea, imaginația și utilizarea tehnologiei. Astfel, pot fi realizate jocuri de asociere utilizând tabla interactivă, exerciții de recunoaștere a sunetelor și formelor prin intermediul aplicațiilor digitale, concursuri educative cu sarcini simple desfășurate pe calculator, sub îndrumare, sau activități artistice realizate cu ajutorul unor programe de desen adaptate vârstei.

Aceste tipuri de activități nu substituie jocul tradițional, ci îl îmbogățesc, oferind noi valențe procesului educativ. În acest fel, tehnologia devine un instrument util pentru diversificarea experiențelor de învățare, stimulând interesul și participarea activă a copiilor.

Prin utilizarea adecvată a tehnologiei, educatoarea poate contribui la dezvoltarea unor competențe esențiale, precum gândirea critică și rezolvarea de probleme, colaborarea și lucrul în echipă, creativitatea, comunicarea.

De exemplu, realizarea unui proiect digital simplu, cum ar fi o poveste ilustrată, poate presupune colaborarea între copii, schimbul de idei și luarea unor decizii comune. Astfel, activitățile digitale nu sunt doar atractive, ci și formative.

Contactul controlat și ghidat cu tehnologia îi ajută pe copii să dezvolte o relație sănătoasă cu mediul digital, învățând reguli de utilizare responsabilă încă de la o vârstă fragedă.

Materialele vizuale și interactive sunt mai ușor de înțeles și mai atractive pentru copii. Culoarele vii, sunetele, personajele animate și feedback-ul imediat oferit de aplicații contribuie la menținerea atenției și la consolidarea informațiilor. Alternarea metodelor tradiționale cu cele digitale previne monotonia și stimulează participarea activă. Astfel, procesul educațional devine mai eficient și mai adaptat nevoilor generațiilor actuale.

Platformele educaționale actuale, cum este LIVRESQ, oferă posibilitatea realizării unor resurse didactice interactive, adaptate nevoilor copiilor de vârstă preșcolară. În acest context, competențele digitale ale educatoarei devin esențiale pentru proiectarea unor activități atractive, dinamice și eficiente. Astfel, cadrul didactic nu mai are doar rolul de utilizator al materialelor existente, ci devine un creator de conținut educațional digital.

Prin intermediul acestor resurse, informațiile sunt mai accesibile și mai ușor de asimilat. Copiii învață prin explorare, interacțiune și descoperire, iar tehnologia sprijină dezvoltarea gândirii logice, a limbajului și a capacității de observare.

Folosirea platformei LIVRESQ permite transformarea conținuturilor educaționale în activități cu caracter ludic. Educatoarea poate concepe jocuri interactive care contribuie la consolidarea cunoștințelor dobândite, precum jocuri de asociere a formelor și culorilor, exerciții de ordonare a imaginilor în secvențe logice, activități de corelare între cifre și cantități sau puzzle-uri digitale simple. Aceste tipuri de activități cresc motivația, atenția și implicarea copiilor, care percep procesul de învățare ca pe o experiență plăcută. Feedbackul imediat oferit de platformă sprijină fixarea și consolidarea achizițiilor.

Materialele realizate în LIVRESQ sunt atractive prin componenta vizuală și auditivă, iar elementele interactive, animațiile și posibilitatea de parcurgere individuală a conținutului contribuie la creșterea interesului copiilor. Diversitatea resurselor reduce monotonia și încurajează participarea activă la activitățile de învățare.

În continuarea fundamentării teoretice prezentate, va fi realizată o aplicare practică a conceptelor analizate, prin prezentarea unui proiect didactic elaborat în platforma LIVRESQ, adaptat specificului educației preșcolare.

De exemplu : <https://library.livresq.com/details/693eb2ae507a550009c82a7e>

SCENARIU COMPLET DE LECȚIE – pentru LIVRESQ

Tema: „Povestea Fluturului”

Imagine sugerată: fluture colorat

Nivel de vârstă: II /5–6 ani

Scopul activității: dezvoltarea capacității de cunoaștere și înțelegere a mediului înconjurător, precum și stimularea curiozității pentru investigarea acestuia;

Obiective operaționale:

- să recunoască fluturile ca ființă vie care trece prin mai multe etape de dezvoltare;
- să enumere, cu sprijin, etapele ciclului de viață al fluturului: ou – omidă – crisalidă – fluture;
- să descrie, în propoziții simple, schimbările care au loc în fiecare etapă;
- să ordoneze corect imaginile care reprezintă ciclul de viață al fluturului;

Prezentarea structurii activității:

1. Introducere în lumea fluturilor - *Ce este un fluture?*
- *Ciclul de viață al fluturilor*
2. *Omida: începutul transformării* - *Hrană și dezvoltare*
- *Coconul, adăpostul omidei*
3. *Transformarea în fluture- Etapele transformării*
- *Fluturile, frumusețea și rolul său*
4. *Recapitulare și concluzii* - *Ciclul de viață al fluturilor*
- *Importanța fluturilor în natură*

5. *Evaluare și feedback*

1. *Introducere în lumea fluturilor* : Prezentare poveste „**Omida mâncăcioasă**” de Eric Carle - sursa youtube

1.1 *Ce este un fluture?* - discuții pe marginea conținutului prezentat
- aplicare chestionar

1.2 *Ciclul de viață al fluturilor* - film generat cu AI

2. *Omida: începutul transformării* - **Povestea lui Omidel** având ca suport vizual planșe sugestive fiecărei etape de dezvoltare a fluturului

Destindere, relaxare, mișcare - cântec : „**Fluturașul colorat**”

2.1 *Hrană și dezvoltare* - prezentare interactivă susținută de imagini sugestive generate cu AI
- aplicare chestionar

2.2. *Coconul - adăpostul omidei* - descrierea rolului de protecție al coconului pentru omidă

3. *Transformarea în fluture- Etapele transformării* omidei în fluture- moment de poveste interactivă

4. *Fluturile, frumusețea și rolul său* - prezentare film educativ

5. *Joc de evaluare : Așează în ordine imaginile care reprezintă etapele de viață ale unui fluture.*

Element final - **Diplomă** de participare la activitatea interactivă

Resurse:

- material informativ generat cu AI;
- film informativ, poveste, cântec - sursa youtube;
- chestionare de evaluare;

Prin utilizarea ghidată a platformei LIVRESQ, copiii își dezvoltă treptat competențe digitale de bază: recunoașterea simbolurilor, utilizarea responsabilă a dispozitivelor și înțelegerea relației cauză-efect în mediul digital. Sub supravegherea educatoarei, tehnologia devine un instrument educativ sigur.

Integrarea resurselor digitale nu înlocuiește metodele tradiționale, ci le completează, oferind noi modalități de explorare și învățare prin joc. Astfel, copiii beneficiază de un mediu educațional diversificat, motivant și adaptat realităților contemporane, iar educatoarea își consolidează rolul de ghid și facilitator al dezvoltării armonioase a fiecărui copil.

Dezvoltarea abilităților digitale ale educatoarei reprezintă un element esențial în modernizarea și eficientizarea procesului educațional din grădiniță. Prin utilizarea echilibrată și responsabilă a tehnologiei, educatoarea poate concepe activități atractive, interactive și adaptate nevoilor copiilor, stimulând curiozitatea, creativitatea și dorința de cunoaștere, poate economisi timp în pregătirea materialelor și poate oferi un act educațional de calitate superioară.

Bibliografie:

-Ceobanu, C., Cucos, C., Istrate, O., & Pânișoară, I.-O. (2022). Educația digitală (a II-a). Polirom

-Dumitru, V. (2020). Metode moderne în educația preșcolară, Editura Polirom

***Ministerul Educației (2023). Ghid privind utilizarea resurselor digitale în învățământul preșcolar

54. INTEGRAREA MIJLOACELOR TEHNOLOGICE ÎN COMUNICAREA DIDACTICĂ LA NIVEL PREȘCOLAR

Profesor pentru educație timpurie : Maciuc Alexandra
G.P.P „Gulliver” Suceava - unitate structură – G.P.P. „ABC” Suceava

Societatea contemporană este marcată de dezvoltarea rapidă a tehnologiei, iar sistemul educațional nu poate rămâne în afara acestui proces de modernizare. Tehnologia a devenit un instrument important în procesul instructiv-educativ, contribuind la diversificarea strategiilor de predare, la creșterea motivației copiilor și la eficientizarea comunicării didactice.

În învățământul preșcolar, integrarea mijloacelor tehnologice trebuie realizată echilibrat, adaptat particularităților de vârstă ale copiilor și nevoilor specifice educației timpurii. La această vârstă, copiii învață prin joc, explorare, imitare și interacțiune directă, iar tehnologia trebuie să completeze aceste experiențe, nu să le înlocuiască. Organizațiile internaționale subliniază că instrumentele digitale pot sprijini creativitatea, incluziunea și accesul la învățare atunci când sunt folosite adecvat și sigur.

Educația timpurie reprezintă totalitatea influențelor educative exercitate asupra copilului de la naștere până la intrarea în școală. Această perioadă este esențială pentru dezvoltarea cognitivă, emoțională, socială și motrică a copilului.

În grădiniță se pun bazele:

- limbajului și comunicării;
- gândirii logice;
- autonomiei personale;
- creativității;
- relaționării sociale;
- deprinderilor de învățare.

Specialiștii OECD consideră că educația timpurie de calitate are efecte pe termen lung asupra performanței școlare și integrării sociale.

Comunicarea didactică reprezintă procesul de transmitere și receptare a mesajelor educaționale între educator și copil. La nivel preșcolar, aceasta are un caracter predominant afectiv, interactiv și ludic.

Formele comunicării didactice sunt:

- comunicarea verbală (explicații, povești, conversații);
- comunicarea nonverbală (mimică, gesturi, expresii faciale);
- comunicarea paraverbală (tonul vocii, ritmul, intonația);
- comunicarea vizuală (imagini, simboluri, materiale intuitive);
- comunicarea digitală (prezentări multimedia, jocuri interactive).

Tehnologia poate deveni un sprijin valoros în procesul educațional dacă este utilizată cu scop pedagogic clar. OECD arată că impactul depinde de modul în care tehnologia este folosită, nu doar de simpla prezență a dispozitivelor.

În grădiniță, tehnologia poate:

- stimula curiozitatea copilului;
- transforma învățarea într-o experiență interactivă;
- facilita înțelegerea noțiunilor abstracte;
- susține dezvoltarea limbajului;
- permite personalizarea activităților;
- crește implicarea copiilor.

Educatorul rămâne factorul central al procesului educativ. Tehnologia nu înlocuiește cadrul didactic, ci îi oferă instrumente moderne de lucru.

Educatorul trebuie să:

- selecteze resurse adecvate vârstei;
- stabilească obiective clare;
- combine metodele clasice cu cele moderne;
- limiteze timpul de utilizare;
- supravegheze activitatea copiilor;
- mențină interacțiunea umană autentică.

Cercetările arată că formarea digitală a educatorilor este esențială pentru integrarea eficientă a tehnologiei.

Concluzii

Integrarea mijloacelor tehnologice în comunicarea didactică la nivel preșcolar reprezintă o direcție necesară în modernizarea educației timpurii. Utilizată corect, tehnologia stimulează interesul copiilor, facilitează învățarea activă și sprijină comunicarea dintre educator, copil și familie. Totuși, aceasta trebuie folosită echilibrat, adaptat vârstei și întotdeauna sub îndrumarea educatorului. În educația preșcolară, tehnologia trebuie să completeze jocul, explorarea și relațiile umane, nu să le substituie.

PROIECT DIDACTIC **pentru** **ACTIVITATEA INTEGRATĂ**

Unitatea de învățământ: G.P.P. „ABC” Suceava

Educatoare: prof. Maciuc Alexandra

Nivel / Grupa: nivel II / grupa mare „Piticot”

Tema anuală de studiu: „Cum exprimăm ceea ce simțim?”

Tema proiectului tematic: „O lume a prieteniei.”

Tema săptămânală: „Prietenia, cel mai mare dar”

Tema activității: „De-a aniversarea”

Elemente componente ale activității integrate:

ADE: DLC – „Povestea prieteniei.” - lectura educatoarei (MP)

DOS- „De-a aniversarea” - joc de rol

ALA – „Pregătiri pentru aniversare

1. **Joc de rol** – „Atelierul micilor cofetari.” - joc imitativ

2. **Științe** – „Atelierul cu flori.” –joc exercițiu

3. **Bibliotecă** – „Urări colorate.” – elemente de comunicare scrisă

SCOP: Exersarea concomitentă a unor comportamente sociale corespundente unor ipostaze reale și a deprinderilor de exprimare emoțională, scrisă și orală, în contexte ludice ilustrative pentru viața socială, atractive și relevante.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- să audieze cu atenție textul povestirii „Povestea prieteniei”, identificând momentele subiectului, personajele pentru a reține contextul și mesajul educativ al acesteia;
- să identifice comportamente potrivite contextelor dificile în care se află personajul, ca soluții, în vederea depășirii acestora;
- să denumească stări afective ale unui personaj aflat în dificultate prin asocierea cu expresii faciale specifice, manifestând empatie față de acesta;

- să combine materiile prime, respectând rețeta dată și etapele de lucru, pentru a obține produse finite de calitate;
- să combine materialele neconvenționale în vederea realizării unor aranjamente florale, după structura reprezentată pe fiecare jeton;
- să traseze linii continue pe spații punctate în vederea reprezentării de obiecte, scrierii unor felicitări, al unui banner aniversar;
- să exerseze roluri(gazdă, musafiri, aniversat) în contexte ludice corespondente unor secvențe de viață socială, respectând reguli și cutume specifice;
- să dezbată activ și asertiv contextul narativ, răspunzând corect la întrebări pentru a realiza anumite corelații între întâmplările și emoțiile din planul ficțiunii cu propriile experiențe din viața personală a fiecăruia;

Valoarea promovată: PRIETENIA

STRATEGII DIDACTICE:

- a) **Metode și procedee:** conversația euristică, expunerea, observația, demonstrația, explicația, exercițiul, jocul, munca independentă.
- b) **Resurse materiale:** decorul specific unei case amenajate pentru o aniversare(sonerie, ușă, cameră, baloane, mese, cadouri, arcada cu baloane), cutie cu balon , plic cu bilet și stick, mese integrate în decor cu oferta activităților liber-alese: Joc de rol – blaturi, suport tort, sticlute cu sirop, boluri și poșuri cu creme colorate, spatule, bombonele decorative, bonete, șorț; Științe – cutii, bureți, flori, jetoane sarcini, șorțuri; Bibliotecă – cartoane colorate, cartoane albe, carioci, abțipilduri.
- c) **Forme de organizare:** frontal, individual, pe grupe

SCENARIUL ACTIVITĂȚII

Copiii vor intra în sala de grupă pe versurile cântecului „Cântecul prieteniei” (T) și vor pătrunde într-un decor specific care va reprezenta o casă, plasată pe o cortină, aspect care va activa curiozitatea, interesul și motivația copiilor pentru descoperirea surprizelor pregătite. În decorul amenajat special pentru o aniversare, copiii se vor așeza pe câte o pernuță, apoi vor saluta invitații „Bună ziua! Bine ați venit la noi! Suntem bucuroși că vă aflați aici!”.

Educatorea va iniția o scurtă discuție, făcând apel la decorul din jur, pentru a descoperi elemente din cadrul de petrecere pregătit, până când observă o cutie mare de cadou care se diferențiază de celelalte. Atenția copiilor fiind captată, educatoarea va deschide cutia, în care împreună, vor descoperi un balon de care este atașat un bilet, un stick și câteva planșe cu imagini ilustrative dintr-o poveste, care se dovedește a fi necunoscută copiilor, după vizionarea acestora.

Împreună cu cadrul didactic, copiii vor aminti regulile stabilite de comun acord despre modul de comportare atunci când ascultăm povești („Ochii sunt atenți către povestitor.”, „Păstrăm liniștea în timpul poveștii.”, „Răspundem când suntem numiți.”, „Ne așteptăm rândul.”), urmând ca educatoarea să lectureze povestea „Povestea prieteniei” – anexă. (DLC - lectura educatoarei)

În timpul lecturării textului, educatoarea va acorda o atenție deosebită inflexiunilor vocii, în funcție de personajele din poveste și ținându-se cont de stările afective pe care textul literar le implică: tonul cald asociat cu evenimentele firului epic, modularea vocii în vederea imitării personajelor, marcarea pauzelor determinate de semnele de punctuație, explicarea cuvintelor necunoscute, precum și mimică adecvată contextului. Concomitent cu lectura textului se vor explica cuvintele noi (exemple: păr bălai = păr blond, a bănuî = a presimți, banner=un material de tip decorațiune sau anunț)

După finalizarea expunerii narațiunii, educatoarea va orienta atenția preșcolarilor spre a răspunde unor întrebări, care vizează personajele poveștii, succesiunea evenimentelor care evidențiază comportamentul personajelor, respectiv, mesajul educativ: „Ce v-a plăcut cel mai mult la această poveste?”, „De ce s-a simțit Emma singură după ce s-a mutat în orașul nou?”, „Cum a aflat Ana că Emma nu avea cu cine să își serbeze ziua de naștere?”, „Ce idee a avut Ana pentru a o face pe Emma fericită?”, Cine i-a ajutat pe copii să organizeze petrecerea surpriză?”, „Cum a reacționat Emma când a văzut surpriza pregătită de colegii ei?”

Pe măsură ce copiii vor răspunde la întrebările adresate, aceștia vor contura mesajul educativ („Prietenul la nevoie se cunoaște.”), evidențiind, totodată, și valoarea promovată pe parcursul modulului III - PRIETENIA. În acest context, cadrul didactic le va prezenta preșcolarilor celelalte detalii aflate în biletul atașat de balonul identificat în cutia de cadou. Atașat la acest bilet este un stick, iar preșcolarii vor fi motivați să-și dorească să afle ce conține acel stick. La rugămintea preșcolarilor, educatoarea va proiecta pe ecran, prin intermediul videoproiectorului, înregistrarea ce se află pe stick ul găsit, unde o fetiță pe nume Victoria spune următoarele:

"Salut, eu sunt Victoria. M-am mutat de curând în oraș și acum merg la grădinița ABC. E un loc frumos și toți copiii de aici par veseli și prietenoși, dar pentru mine este destul de greu. Fiind nouă, mă simt singură și tristă uneori. Nu știu cum să mă apropii de ceilalți copii și să mă împrietenesc cu ei. Stau uneori și îi privesc cum se joacă împreună, dar parcă nu găsesc curajul să mă alătur.

În curând va fi ziua mea de naștere... dar, sincer, sunt îngrijorată. Nu am prieteni aici cu care să o sărbătoresc. Mi-ar plăcea să mă simt parte din grupul vostru, dar nu știu cum să fac primul pas. Mi-ar plăcea să am prieteni alături, să râdem și să ne distrăm împreună. Poate mă puteți ajuta să fac parte din lumea voastră."

Apelând la capacitatea copiilor de preluare, prelucrare și înțelegere a mesajului înregistrării, educatoarea va propune preșcolarilor să o ajute pe Victoria, și va prezenta, sub formă de surpriză, oferta de lucru de la centrele de interes. (Jocuri și activități liber alese) Preșcolarii se vor împărți în echipe, în funcție de imaginea de pe ecusonul din piept, pe care vor fi reprezentate imagini sugestive pentru sarcinile ce vor fi îndeplinite. Intuind materialele puse la dispoziție, copiii vor afla că la centrul Joc de rol se vor juca „De-a cofetarii” și vor realiza torturi, prin prepararea acestora cu ajutorul unor blaturi, creme, crearea de diferite decorațiuni și modele ilustrate. La centrul Științe- „Atelierul cu flori”, copiii vor realiza aranjamente florale, cu ajutorul unor cutii, bureți, flori, conform sarcinilor matematice individuale, ilustrate pe jetoane pentru fiecare copil, sarcini ce presupun numărul de flori, frunze și culorile acestora, de exemplu: 3 flori roșii, 2 flori albe și 5 frunze. La centrul Bibliotecă- „Urări colorate” vor realiza felicitări și un banner de La mulți ani!, prin scriere pe linii punctate, dar și reprezentarea unor elemente, în funcție de litera ce trebuie să o scrie pe banner sau felicitare.

Se vor realiza, apoi, exerciții de încălzire a musculaturii fine a mâinilor, urmate de reamintirea regulilor de securitate personală în lucrul cu materialele puse la dispoziție, urmând ca aceștia să lucreze și să colaboreze în interiorul grupului, sub îndrumarea și supravegherea educatoarei, care va oferi încurajări și sprijin acolo unde este nevoie:

„Degețele, sus și jos,

Se întind voios, voios!

Palmele se bat ușor,

Hai la lucru cu mult spor!”

Bucuroși că au descoperit ceea ce au de făcut, copiii își încep lucrul cu drag, iar atmosfera din grupă va fi una foarte plăcută, antrenantă și relaxantă. Pe parcursul realizării sarcinilor de lucru, educatoarea va oferi sprijin, va distribui sarcini individuale de lucru și va relua explicațiile și demonstrațiile tehnicilor de lucru în situații punctuale. La „Clinchetul clopoțelului” se încearcă o atenționare în ceea ce privește finalizarea lucrărilor de la fiecare centru.(ALA1)

După finalizarea activităților, copiii își vor face ordine la locul de muncă, după care la inițiativa educatoarei, vor reveni în spatele grupei decorate specific unei aniversări, unde se vor așeza pe pernuțe și vor relua discuția privind mesajul zilei, prilej de a reaminti motivația care a stat la baza realizării activităților propuse. Copiii vor descrie sarcinile pe care le-au îndeplinit, urmând ca educatoarea să le propună inițierea unui joc de rol cu tematica aniversării unei zile de naștere, având în vedere decorul și recuzita existentă cât și produsele activității realizate la centre. (D.O.S.-Joc de rol) Educatoarea propune copiilor să exerseze comportamente pe care le adoptăm când suntem invitați la o zi de naștere sau când organizăm una, punând accent pe modul de pregătire al cadourilor, dăruirea acestora, urările adresate și comportamentul pe care îl adoptăm la un astfel de eveniment, din perspectiva unor oaspeți sau membrii ai familiei. Astfel, educatoarea va enumera și ulterior distribui nominal rolurile posibile pentru desfășurarea jocului, precum: mamă, tată, sărbătoritul, membrii ai familiei și oaspeți, roluri ce sunt împărțite preșcolarilor, alături de toate detaliile cu privire la

desfășurarea acestora. În funcție de roluri, preșcolarii vor avea accesorii și îmbrăcăminte reprezentativă. Părinții vor fi cei care organizează locul desfășurării aniversării și vor întâmpina musafirii, sărbătoritul își va saluta respectuos oaspeții, primește cadourile, le va mulțumi într-un mod politicos iar oaspeții vor suna respectuos la soneria de la intrare, vor saluta politicos la intrare, vor oferi cadourile sărbătoritului alături de urări, iar ceilalți membrii ai familiei vor ajuta la organizare(cum ar fi aranjarea cadourilor, baloanelor, împărțirea coifurilor). După aceea, se va derula jocul de probă, punându-se accent pe comportamentul social corespunzător rolului atribuit, dar și sarcinile acestora. Cu ajutorul decorului care va reprezenta intrarea într-o casă decorată specific pentru o aniversare, preșcolarii vor desfășura jocul de probă, urmând ca după, educatoarea le va propune realizarea propriu-zisă a petrecerii aniversare, invitând-o pe Victoria, fetița nou venită, care le-a transmis înregistrarea video, să fie sărbătorită chiar în grupa lor și de a avea un prilej de a-și face noi prieteni.. Copiii vor răspunde pozitiv și cu entuziasm propunerii educatoarei, urmând ca Victoria să li se alăture, iar toți preșcolarii implicați în jocul de rol, să o sărbătorească(T). După ce toți musafirii au oferit daruri și au adresat urări sărbătoritei, părinții acesteia îi vor invita să participe la momentul tăierii tortului Victoriei. Astfel, toți invitații vor interpreta cântecul „La mulți ani!, concomitent cu aducerea și tăierea tortului, care va fi servit ulterior.

În timp ce vor interpreta versurile cântecului, vor observa că Victoria este surprinsă și fericită. La finalul cântecului, copiii îi vor spune Victoriei de ce au organizat această petrecere. Victoria le va mulțumi pentru munca depusă, pentru gesturile de prietenie și va face aprecieri cu privire la implicarea activă în activitățile realizate. Pe tot parcursul activității, educatoarea va îndruma, va stimula, încuraja și va corecta copiii, în vederea adoptării comportamentelor ce vizează valoarea-PRIETENIA.(DOS)

Preșcolarii vor fi invitați să se așeze pe pernuțe alături de Victoria, urmând ca educatoarea să transmită aprecieri asupra modului de desfășurare a jocului de rol și a participării proactive a preșcolarilor la acesta. Copiii vor ieși apoi din sala de grupă interpretând melodia „Hai să fim prieteni”(T).

Bibliografie:

- MEN. (2019). Curriculum pentru educație timpurie. București
- Breben, S., Gongea, E. et all. (2002). Metode interactive de grup - ghid metodic, Editura Arves, Craiova
- Răileanu, D., Vieriu, D., Alecsa, I. (2010). Proiectarea pas cu pas. Editura Diamant, Argeș
- Tătaru, L., Glava, A., Chiș, O. (2016). Piramida cunoașterii- repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar. Editura Diamant, Argeș

55.UTILIZAREA RESURSEI DIGITALE LIVRESQ ÎN ACTIVITATEA „OBSERVAREA LEGUMELOR DE TOAMNĂ” – GRUPA MICĂ

Prof. Maciuc Penina
G.P.P „1-2-3” , SUCEAVA

În cadrul activităților desfășurate la grupa mică, a fost utilizată platforma Livresq pentru realizarea unei activități interactive cu tema „Observarea legumelor de toamnă”. Activitatea a avut ca scop familiarizarea copiilor cu legumele specifice anotimpului de toamnă și dezvoltarea capacității de observare, recunoaștere și denumire a acestora.

Situația de învățare a fost organizată în cadrul domeniului Științe – Cunoașterea mediului și a urmărit stimularea curiozității și implicarea activă a copiilor în procesul de învățare. Resursa digitală

realizată în Livresq a inclus imagini sugestive, animații, jocuri interactive și exerciții de asociere adaptate nivelului de vârstă al copiilor din grupa mică.

Activitatea a început cu o discuție despre anotimpul toamna și despre legumele care se recoltează în această perioadă. Copiii au observat imagini cu morcovi, cartofi, ceapă, ardei sau varză și au fost încurajați să le denumească, să descrie culorile și formele acestora și să spună dacă le-au văzut sau consumat acasă.

Prin intermediul lecției digitale, copiii au participat la jocuri de identificare și potrivire a legumelor, au ascultat denumirea corectă a acestora și au răspuns la întrebări simple formulate de educatoare. Caracterul interactiv al resursei a menținut atenția copiilor și a transformat activitatea într-una atractivă și plăcută. Folosirea resurselor digitale în activitatea didactică a adus numeroase beneficii. În primul rând, copiii au fost mai motivați să participe și au manifestat interes crescut pentru activitate. Imaginile animate și exercițiile interactive au facilitat înțelegerea informațiilor și au sprijinit învățarea prin joc, metodă esențială la această vârstă.

De asemenea, utilizarea platformei Livresq a contribuit la dezvoltarea atenției, a limbajului și a spiritului de observație. Copiii au avut posibilitatea să învețe într-un mod modern și accesibil, adaptat nevoilor și particularităților lor de vârstă. Resursa digitală a favorizat participarea activă și colaborarea dintre copii, creând un climat educațional plăcut și stimulat.

În concluzie, utilizarea platformei Livresq în activitatea „Observarea legumelor de toamnă” a reprezentat o metodă eficientă și atractivă de predare-învățare la grupa mică. Resursele digitale contribuie la modernizarea procesului educațional și sprijină dezvoltarea armonioasă a copiilor prin activități interactive și adaptate nivelului lor de înțelegere.

<https://library.livresq.com/details/693c6aac507a550009c82191>

56. TEHNOLOGIA ÎN SPRIJINUL COMUNICĂRII DIDACTICE LA VÂRSTA PREȘCOLARĂ. UTILIZAREA PLATFORMEI LIVRESQ PENTRU FORMAREA, INFORMAREA ȘI OBTINEREA FEEDBACK-ULUI

Prof. Ed. Timpurie Maței Leancă Ramona
Grădinița cu Program Prelungit „1-2-3” Suceava

Integrarea tehnologiei digitale în educația timpurie reprezintă o direcție modernă și necesară în contextul actual al transformărilor educaționale. Utilizarea resurselor educaționale digitale interactive contribuie semnificativ la creșterea calității actului didactic, facilitând învățarea activă, participativă și adaptată nevoilor copiilor preșcolari.

Materialul de față prezintă un exemplu de bună practică didactică, concretizat într-o lecție digitală interactivă realizată în platforma LIVRESQ, care valorifică tehnologia în scopul dezvoltării limbajului, cunoașterii mediului și stimulării implicării active a copiilor.

SCENARIU DIDACTIC A RESURSEI EDUCAȚIONALE DIGITALE:

Unitatea de învățământ: Grădinița cu Program Prelungit „1-2-3” Suceava

Propunător: Prof. educație timpurie Maței Leancă Ramona

Denumirea resursei: „Explorăm tradițiile de iarnă alături de Bunica Maria”

Tip resursă: lecție digitală interactivă (LIVRESQ);

Link resursă digitală: <https://library.livresq.com/details/6935f83d507a550009c7f440>

Nivel de vârstă: II (5-6 ani)

Grupa: mare „Buburuzele”

Platforma utilizată: LIVRESQ

Domenii experiențiale: Domeniul Limbă și Comunicare (DLC), Domeniul Științe (DȘ)

Tip activitate: activitate integrată (convorbire, joc didactic, activitate digitală)

Obiective operaționale:

- să identifice principalele sărbători și tradiții de iarnă pe baza imaginilor;
- să răspundă la întrebări simple utilizând propoziții clare;
- să realizeze asocieri corecte între simboluri și tradiții;
- să participe activ la jocuri interactive digitale;
- să manifeste interes și curiozitate față de conținut;
- să utilizeze elemente simple de interacțiune digitală (selectare, atingere).

Prezentarea structurii lecției în LIVRESQ

Activitatea debutează cu un videoclip integrat în LIVRESQ, în care apare personajul „Bunica Maria”. Aceasta îi salută pe copii și le propune o călătorie imaginară în lumea tradițiilor de iarnă creând un context narativ atractiv, stimulând motivația intrinsecă și facilitând conectarea emoțională.

Educatorea formulează clar tema: „Astăzi vom descoperi împreună tradițiile de iarnă și vom învăța lucruri noi despre ele folosind jocuri interactive.”

Dirijarea învățării (15-20 min)

a) Explorarea planșei digitale interactive - Copiii analizează imagini sugestive: colinde, brad împodobit, Moș Crăciun, obiceiuri. Educatorea formulează întrebări: „Ce observi în imagine?”/ „Ce sărbătoare este aceasta?”/ „Ai participat și tu la acest obicei?”.

b) Activitate interactivă care conține:

- Jocuri digitale
- Chestionar interactiv (quiz)
- Întrebări cu variante de răspuns;
- Feedback imediat (corect/incorect).
- Joc de tip drag-and-drop
- Asocierea simbolurilor cu tradițiile: Ex: „colindători” → „Crăciun”
- Joc integrat Wordwall

Obținerea feedback-ului (5-7 min)

Platforma LIVRESQ oferă: corectare automată; evidențierea răspunsurilor corecte; reacții vizuale (animații, sunete). Educatorea: încurajează copiii; oferă explicații suplimentare; valorifică răspunsurile.

Evaluarea finală (5 min)

Fiecare copil primește o diplomă digitală personalizată. Se apreciază implicarea și progresul. Se realizează o scurtă reflecție: „Ce ți-a plăcut cel mai mult?”, „Ce ai învățat nou?”

Încheierea activității (2 min)

- Recapitulare succintă;
- Feedback verbal pozitiv;
- Încurajarea participării la activități viitoare.
- Valențe formative ale utilizării platformei LIVRESQ

Utilizarea resursei digitale contribuie la:

- dezvoltarea competențelor de comunicare;
- stimularea gândirii logice și asociative;
- creșterea motivației pentru învățare;
- familiarizarea cu tehnologia;
- dezvoltarea autonomiei și încrederii în sine.

Integrarea platformei LIVRESQ în activitățile didactice din învățământul preșcolar demonstrează eficiența utilizării tehnologiei în sprijinul comunicării didactice. Lecția „Explorăm tradițiile de iarnă alături de Bunica Maria” reprezintă un exemplu relevant de bună practică,

evidențiind modul în care resursele digitale pot transforma procesul educațional într-o experiență interactivă, atractivă și adaptată particularităților de vârstă.

Tehnologia nu înlocuiește cadrul didactic, ci îl susține, oferindu-i instrumente moderne pentru a crea contexte de învățare relevante, dinamice și eficiente. În acest sens, utilizarea resurselor digitale contribuie la formarea unor competențe esențiale pentru viitor, încă din etapa timpurie a educației.

Bibliografie:

- Curriculum pentru educație timpurie (2019), Ministerul Educației
- Cerghit, I. (2006), Metode de învățământ, Editura Polirom
- Cucos, C. (2014), Pedagogie, Editura Polirom
- Ionescu, M., Radu, I. (2001), Didactica modernă, Editura Dacia
- Platforma LIVRESQ – ghiduri și resurse educaționale
- Voiculescu, E. (2013), Pedagogia învățământului preșcolar, Editura Aramis

57. VALORIFICAREA RESURSELOR DIGITALE INTERACTIVE ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE – „MESAJ DE LA ZÂNA FLORILOR”, MIJLOC DE STIMULARE A COMUNICĂRII DIDACTICE ȘI A IMPLICĂRII ACTIVE A PREȘCOLARILOR

Prof. Manoliu Roxana Paula
G.P.N. „Obcini” Suceava

Societatea contemporană se află într-un proces continuu de digitalizare, iar educația, ca domeniu fundamental al dezvoltării sociale, răspunde firesc acestor transformări. Integrarea tehnologiei în procesul instructiv-educativ nu mai reprezintă doar o opțiune de modernizare, ci o necesitate care permite adaptarea strategiilor didactice la particularitățile generațiilor actuale de copii, crescute într-un univers dominat de imagine, sunet, interactivitate și acces rapid la informație.

În educația timpurie, utilizarea mijloacelor digitale are o valoare aparte, deoarece copilul preșcolar învață prin joc, explorare, emoție și experiență directă. În acest context, resursele educaționale digitale, utilizate echilibrat și pedagogic fundamentat, pot deveni suporturi valoroase pentru stimularea comunicării didactice, creșterea motivației pentru învățare, facilitarea înțelegerii unor mesaje și obținerea feedbackului imediat.

Comunicarea didactică modernă nu se mai limitează la relația verbală tradițională dintre educator și copil, ci presupune utilizarea unor medii și instrumente variate prin care mesajul pedagogic este transmis, receptat, reinterpretat și valorificat activ. Tehnologia poate susține această comunicare prin crearea unor contexte atractive, interactive și semnificative pentru copii.

Lucrarea de față își propune să evidențieze rolul tehnologiei în sprijinul comunicării didactice prin prezentarea unei resurse educaționale digitale concepute și valorificate în activitatea integrată desfășurată la grupa mijlocie „Fluturașii”, intitulată *Mesaj de la Zâna Florilor* (https://www.youtube.com/shorts/_4Zdiff1zcs)

În mediul preșcolar, comunicarea didactică este fundamentul întregului proces educațional. Prin comunicare se transmit informații, se construiesc sensuri, se stimulează exprimarea, se formează comportamente și se creează relații afective securizante. Introducerea tehnologiei în acest proces nu substituie relația umană, ci o poate îmbogăți.

Mijloacele digitale permit:

- diversificarea modalităților de transmitere a mesajului didactic;

- creșterea atractivității și accesibilității conținuturilor;
- stimularea atenției și participării active;
- facilitarea învățării experiențiale și interactive;
- obținerea rapidă a feedbackului din partea copiilor.

Pentru preșcolar, mesajul susținut vizual, auditiv și emoțional are o forță formativă mai mare decât simpla expunere verbală. Personajele animate, poveștile digitale, mesajele video sau aplicațiile interactive creează contexte în care copilul nu este doar spectator, ci participant activ.

Utilizarea tehnologiei în educația timpurie trebuie însă să respecte particularitățile de vârstă și principiile curriculumului pentru educație timpurie: caracter ludic, interactivitate, accesibilitate, echilibru între experiențele digitale și cele concrete, precum și rolul adultului ca mediator.

Pornind de la aceste repere, a fost concepută resursa digitală *Mesaj de la Zâna Florilor*, integrată în activitatea didactică „Grădina fără de culoare”.

Resursa constă într-un mesaj video animat realizat cu ajutorul aplicațiilor CapCut și D-ID, și încărcat pe contul personal de YouTube pentru a putea fi vizualizat, în care personajul Zâna Florilor apare ca mesager al unei situații-problemă: grădina fermecată și-a pierdut culorile, iar copiii sunt invitați să o ajute să renască.

Această resursă a fost gândită nu ca element decorativ sau pur tehnologic, ci ca instrument de comunicare didactică și stimul de implicare.

Mesajul video a fost utilizat în etapa de captare a atenției, după introducerea copiilor în universul poveștii. Apariția surpriză a personajului, mesajul direct adresat copiilor și dimensiunea afectivă a solicitării au transformat situația didactică într-o misiune asumată de copii.

Impactul a fost vizibil imediat:

- creșterea motivației pentru implicare;
- participare verbală spontană;
- formularea de soluții;
- cooperare între copii;
- implicare emoțională autentică.

Prin intermediul resursei digitale, comunicarea didactică a devenit dialogică și experiențială. Copiii nu au primit doar o sarcină, ci au intrat într-o relație simbolică cu personajul, răspunzând afectiv și acțional la provocarea lansată.

Valențe formative ale resursei digitale

1. Stimularea comunicării și dezvoltarea limbajului

Mesajul digital a favorizat conversația euristică, formularea de ipoteze, exprimarea emoțiilor și argumentarea soluțiilor.

Copiii au verbalizat:

- ce s-a întâmplat cu grădina;
- cum poate fi ajutată Zâna;
- ce pot face ei concret;
- cum se simte personajul.

Astfel, resursa digitală a devenit pretext pentru comunicare autentică, nu simplu suport ilustrativ.

2. Dimensiunea motivațional-afectivă

Implicarea afectivă este esențială la vârsta preșcolară. Personificarea situației-problemă prin Zâna Florilor a creat empatie și dorință de acțiune.

Copiii nu au perceput activitatea ca sarcină impusă, ci ca misiune de ajutorare.

Această dimensiune emoțională a crescut:

- interesul pentru activitate;
- persistența în sarcină;
- bucuria participării;
- satisfacția reușitei.

3. Dezvoltarea colaborării și a rezolvării de probleme

Mesajul video a lansat o provocare colectivă, ceea ce a favorizat cooperarea.

În centrele de activitate, copiii au căutat soluții pentru „refacerea grădinii” prin:

- puzzle-uri tematice;
- plantare;
- creații artistice;
- construcții și decorări.

Resursa digitală a funcționat astfel ca declanșator al învățării integrate.

Un aspect important al temei propuse îl reprezintă obținerea feedbackului. În această experiență, feedbackul a fost valorificat pe mai multe niveluri.

Răspunsurile copiilor la mesajul Zânei au oferit informații despre:

- înțelegerea mesajului;
- implicarea afectivă;
- capacitatea de anticipare și soluționare.

Expresiile faciale, reacțiile spontane, intervențiile verbale au constituit forme autentice de feedback.

Produsele realizate de copii în centre au oferit feedback privind:

- înțelegerea sarcinilor;
- transferul mesajului în activitate;
- gradul de implicare.

Momentul final, concretizat prin „scrisoarea de mulțumire” a Zânei, a generat reflecții:

- Ce am făcut pentru Zână?
- Cum am ajutat?
- Cum s-a schimbat grădina?

Acest tip de feedback a susținut metacogniția la nivelul posibilităților preșcolarului.

Se observă astfel că tehnologia nu a fost doar instrument de transmitere, ci și mijloc de generare și colectare a feedbackului pedagogic.

Caracterul inovator al acestei resurse constă în integrarea tehnologiei nu ca element spectaculos izolat, ci ca parte organică a scenariului didactic.

Elementul surpriză („wow”) a fost valorificat pedagogic.

Valoarea sa rezidă în:

- transformarea copiilor în participanți activi;
- susținerea învățării prin poveste și problematizare;
- îmbinarea dimensiunii digitale cu experiențele concrete;
- stimularea comunicării și colaborării;
- creșterea calității demersului didactic.

Prin această abordare, tehnologia devine instrument de mediere pedagogică.

Integrarea digitalului în educația timpurie presupune responsabilitate. Tehnologia nu poate substitui jocul concret, interacțiunea directă sau experiențele senzoriale, ci trebuie utilizată complementar.

Valoarea unei resurse digitale nu este dată de complexitatea tehnică, ci de relevanța sa pedagogică.

Tehnologia poate deveni un sprijin real al comunicării didactice atunci când este utilizată creativ, echilibrat și cu intenționalitate pedagogică.

Resursa educațională digitală *Mesaj de la Zâna Florilor* demonstrează că mijloacele digitale pot transforma situațiile de învățare în experiențe vii, motivante și participative, contribuind la dezvoltarea limbajului, a cooperării, a implicării emoționale și la obținerea unui feedback autentic.

În educația timpurie, digitalul nu trebuie privit ca scop în sine, ci ca punte între imaginație, comunicare și învățare. Prin utilizarea unor astfel de resurse, educatorul devine creator de contexte educaționale inovatoare, iar copilul — participant activ la propria formare.

Într-o educație centrată pe copil și conectată la realitățile actuale, tehnologia, folosită cu măsură și sens, poate susține comunicarea didactică autentică și poate aduce un plus de valoare experiențelor de învățare.

Bibliografie

Cucoș, Constantin, 2014, *Pedagogie*, Editura Polirom, Iași.

Oprea, Crenguța-Lăcrămioara, 2009, *Strategii didactice interactive*, Editura Didactică și Pedagogică, București.

Vrășmaș, Ecaterina, 2014, *Educația timpurie*, Editura Aramis, București.

Ministerul Educației Naționale, 2019, *Curriculum pentru educație timpurie*, Editura Didactică și Pedagogică, București.

Ministerul Educației, 2024, *Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea copilului de la naștere la 7 ani*, Editura Didactică și Pedagogică, București.

Webografie

<https://www.edu.ro>

<https://stepbystep.ro>

58.ROLUL DIGITALIZĂRII ÎN VIAȚA PREȘCOLARILOR

Educatoare Marin Angela

Grădinița cu Program Prelungit,, Gulliver” Suceava

În zilele noastre, **tehnologia** este, fără îndoială, un element fundamental în viața fiecăruia, atât a adulților, cât și a copiilor. Lumea digitală a făcut progrese mari și a pătruns în fiecare sferă, de la locul de muncă până la școli/grădinițe. În timp ce utilizarea **dispozitivelor electronice** în sala de grupă părea de neconceput cu ceva timp în urmă, astăzi este din ce în ce mai indispensabilă, deoarece acestea pot fi un aliat valoros în învățare. Și profesorii /educatoarele și-au dat seama că tehnologia poate fi acum o modalitate de a apropia copiii de grădiniță, de a le extinde cunoștințele și de a promova o predare mai incluzivă. Prin intermediul **instrumentelor digitale**, copiii pot accesa o cantitate mult mai mare de informații decât oricând, permițându-le să asimileze concepte mai rapid și mai ușor. Bineînțeles, **instrumentele IT** trebuie, de asemenea, utilizate cu înțelepciune, iar educatoarele trebuie să îi îndrume pe copii către o utilizare mai informată a tehnologiei.

Care sunt principalele tehnologii educaționale de utilizat în grădiniță?

Lumea **tehnologiei educaționale** este vastă, oferind preșcolarilor acces la numeroase resurse utile. Printre acestea, nu trebuie să uităm cu siguranță tabla interactivă (**IWB**), care, în comparație cu tablele tradiționale, oferă numeroase oportunități de învățare, făcând experiența în grupă semnificativ mai plăcută și educativă. Utilizarea **IWB** îmbunătățește **învățarea intercurriculară** , partajarea și crearea de proiecte între preșcolari. Tabla interactivă poate îndeplini o funcție tradițională sau poate permite o experiență **de învățare** mult mai amplă : prin accesul la internet, poate exploata elemente audiovizuale, imagini, sunete și videoclipuri și poate crea grafice sau hărți conceptuale. În acest fel, preșcolarii sunt complet imersați în materie și pot învăța mai rapid și într-un mod distractiv. În plus, IWB permite copiilor să interacționeze nu numai cu profesorul, ci și cu colegii lor de grupă, promovând astfel colaborarea, cooperarea și **relațiile sociale** . În plus, transmiterea cunoștințelor este mult mai simplă și are un impact semnificativ mai mare: mulți copii, de fapt, sunt capabili să rețină un concept mai bine prin imagini și videoclipuri decât printr-o prelegere tradițională condusă de profesor. Avantajele **tablei interactive** sunt numeroase și sunt acum recunoscute de toate grădinițele. În primul rând, permite o abordare predării diversă, deoarece profesorul nu numai că poate explica activitatea copiilor, dar aceasta poate fi și îmbogățită cu videoclipuri, **chestionare interactive** și exerciții, sporind astfel implicarea în grupă. Prin urmare, un preșcolar mai implicat va absorbi mai bine informațiile învățate în grupă și le va aplica mai târziu în activitățile sale. Un alt avantaj al tablei interactive este **dinamica de grup** sporită , partajarea și interacțiunea, ceea ce îmbunătățește semnificativ învățarea preșcolarilor. Datorită tablei interactive, profesorii pot crea, de asemenea, un program specializat și personalizat, bazat pe nevoile fiecărui

copil: de exemplu, este posibilă promovarea învățării **preșcolarilor cu nevoi educaționale speciale** sau dizabilități, oferind o predare incluzivă și accesibilă. În acest fel, fiecare va avea oportunitatea de a învăța fără dificultate și în funcție de propriile abilități.

? Alte tehnologii educaționale care pot fi utilizate în sala de grupă

Pe lângă ȚIN, există și alte **tehnologii educaționale** care pot fi utilizate eficient în grădiniță. Una dintre acestea este, fără îndoială, **smartphone-ul**. Acest dispozitiv este folosit acum de toți copiii, atât acasă, cât și la școală, așa că este recomandabil să fie folosit și pentru învățarea academică. Cu smartphone-urile lor (dar și cu alte dispozitive, cum ar fi **tablete** sau computere), copiii pot descărca aplicații utile pentru educația lor. Există numeroase jocuri interactive și educative care permit învățarea să fie distractivă, combinând astfel sfera educațională cu cea ludică. Multe **aplicații** oferă chestionare, teste și exerciții pentru a le testa nivelul de competență într-o anumită materie, iar unele chiar le permit preșcolarilor să-și provoace colegii de grupă într-o atmosferă competitivă sănătoasă. Profesorii pot apoi să atribuie aceste exerciții acasă sau să le pună să le completeze în grupă. Prin această metodă, copiii își pot spori conștientizarea de sine și autorefecția asupra propriilor greșeli, permițându-le să se concentreze asupra conceptelor **cu** care au cele mai mari dificultăți. De asemenea, pot ruga profesorul să reexplice conceptele pe care nu le-au înțeles pe deplin, rafinându-și astfel cunoștințele. Prin urmare, acest proces promovează dobândirea unei bune **metode de studiu**, care poate fi utilă și în viitoarele căi educaționale.

Principalele avantaje ale tehnologiilor educaționale: de ce sunt importante?

Instrumentele digitale reprezintă astăzi o resursă puternică pentru lumea educației și oferă numeroase avantaje. Primul și cel mai important este, fără îndoială, **circulația informației**: prin intermediul internetului, tehnologiei și materialelor multimedia, este posibil să se crească semnificativ cantitatea de cunoștințe la care copiii și profesorii pot accesa liber și imediat. Abilitățile și cunoștințele care pot fi dobândite sunt infinite și în continuă evoluție și, mai presus de toate, sunt accesibile tuturor. Acest lucru promovează educația și răspândirea de noi **canale de comunicare** care pot fi utile în numeroase domenii ale cunoașterii. Un alt avantaj important este crearea de spații virtuale în care copiii pot interacționa și se pot conecta cu colegii lor pentru a discuta, a se angaja în dialog și a se deschide către înțelegere reciprocă, îmbunătățindu-și astfel abilitățile de înțelegere și ascultare. Printre avantajele tehnologiei educaționale care nu trebuie subestimate se numără faptul că, prin intermediul **dispozitivelor electronice**, atât profesorii, cât și copiii își pot urmări progresul și îmbunătățirile **la** grădiniță, precum și erorile și corecțiile. În acest fel, părinții vor putea, de asemenea, să obțină o mai mare claritate cu privire la ceea ce fac copiii lor la grădiniță și la ce trebuie lucrat pentru a îmbunătăți **performanța** lor. Un factor care va determina, fără îndoială, acest proces este creșterea motivației (cu cât creierul se bucură mai mult de ceva, cu atât este mai mare posibilitatea de a-și îmbunătăți asimilarea), ceea ce va permite fiecărui copil să-și depășească limitele și să-și atingă obiectivele dorite. Datorită dispozitivelor electronice, este posibil să te distrezi în grupă selectând videoclipuri, imagini, grafică și sunete cele mai relevante pentru un anumit subiect. Acest lucru va ajuta la stimularea **imaginației** și creativității preșcolarilor și va crea o atmosferă calmă și cooperantă între profesori și cei mici. Bineînțeles, trebuie ținut cont de faptul că lumea digitală trebuie, de asemenea, utilizată corect pentru a-i exploata pe deplin potențialul. În acest proces, așadar, profesorul trebuie să acționeze ca un ghid pentru toți și să-i îndrume către o utilizare conștientă a **tehnologiei**, învățându-i să utilizeze corect instrumentele digitale, să le utilizeze corespunzător și să le transforme într-un element suplimentar predării tradiționale.

Bibliografie

1. Manfred Spitzer, 2012, Demența digital, Editura Humanitas 2013, București;
2. UNICEF-Children in a Digital Word, 2017, New YORK;
3. Webografie

59.UTILIZAREA METODELOR INTERACTIVE PRIN INTERMEDIUL TEHNOLOGIEI DIGITALE.EXEMPLE DE PRACTICI.

Profesor pentru educație timpurie, Matei Maria,
Grădinița cu Program Prelungit „Gulliver” Suceava

Indiferent dacă ne place sau nu, tehnologiile digitale fac parte, fără echivoc, din mediul de viață al copiilor. Și în situația în care, profesorii pentru educație timpurie și o parte dintre părinți consideră că timpul petrecut în fața ecranelor are un efect negativ/dăunător asupra preșcolarilor, tehnologia digitală, atunci când este utilizată pragmatic, se poate dovedi de ajutor în educația copiilor. Tehnologia digitală sprijină accesul la multiple resurse educaționale respectiv metode de predare-învățare-evaluare inovatoare.

Cercetările efectuate de specialiști arată că utilizarea tehnologiei digitale în educația timpurie nu este sinonimă cu a sta în fața unui ecran și a urmări o prezentare. Ea are potențialul de a afecta pozitiv dezvoltarea copiilor mici dacă este adaptată vârstei copilului. În consecință, profesorii pentru educație timpurie au nevoie de abilități în ceea ce privește modul în care ar putea cuprinde tehnologia digitală în activitatea cu preșcolarii.

Tehnologia digitală impune o integrare atentă inclusiv în parcurgerea curriculum-ului pentru educație timpurie corespunzător cu nevoile și preferințele individuale ale fiecărui copil. Utilizată pragmatic, tehnologia digitală poate facilita învățarea și poate avea efecte remarcabile în educația timpurie. Media și dispozitivele digitale pot fi utilizate pentru a crea sens, pentru a comunica și acumula cunoștințe și deprinderi în moduri creative, expresive și imaginative. În procesul de învățare tehnologia poate fi utilizată împreună cu materiale și instrumente nondigitale, unde atât jocul cât și învățarea, naturalul și digitalul se modelează reciproc și se coevaluează. Experiența personală în utilizarea tehnologiei digitale cu preșcolarii este una în care am încorporat în parcursul didactic filme didactice, povești digitale, linii melodice însoțite de videoclipuri, platforme digitale, softuri educaționale și resurse educaționale create sau preluate/cumpărate de la diverși furnizori de conținut specific educației timpurii.

Exemplele de activități, descrise mai jos, în care am utilizat tehnologia digitală, sunt acțiuni de învățare incluse în activități pe domenii experiențiale și activități de dezvoltare personală. Secvențele descrise sunt etape ale unor activități realizate, fiecare dintre ele, prin trei metode interactive de grup, în care am utilizat elemente de tehnologie digitală.

Metoda cubul valorificată în activitatea de educație plastică

Nivel/Grupa: II/Mare

Tema anuală de învățare: „Cum este, a fost și va fi aici pe pământ?”

Tema proiectului/săptămânii: „Lumea insectelor”

Tipul de activitate de învățare: Activitate pe domeniu experiential- Domeniul Estetic și creativ- Educație plastică

Tema activității: „Fluturile”

Mijloc de realizare: pictură(tehnica simetriei)

Tipul activității: formare de deprinderi

Strategii didactice valabile pentru etapa/momentul/secvența de activitate:

a) metode și procedee: expunerea, explicația, demonstrația, **cubul**, activitatea independentă;

b) mijloace de învățământ: imagini cu fluturi, tablă inteligentă, link-ul <https://www.youtube.com/watch?v=9I6erX9ps8Q>., cubul fluturilor, modelul educatoarei, șevalet, foi groase de desen, acuarele, pensoare, șervețele, pahare cu apă;

c) forme de organizare: individual, pe grupe, frontal.

Etapa/momentul/secvența de activitate: prezentarea optimă a conținutului și dirijarea învățării

Obiective operaționale:

- să descrie tehnica simetriei după vizionarea explicației și demonstrației, prin evidențierea etapelor acesteia;
- să analizeze lucrările model prin comparație, evidențiind asemănări, deosebiri și elemente componente;
- să picteze fluturi prin aplicarea algoritmului de lucru specific tehnicii simetriei, asociind acțiunea cu emoții resimțite;
- să argumenteze un enunț prin prezentarea de opinii motivate de considerente personale.

Ilustrarea metodei:

În etapa prezentarea conținutului și dirijarea învățării, după prezentarea lucrării model a educatoarei, se realizează explicația și demonstrația tehnicii de lucru prin prezentarea acestei secvențe la tabla digitală, pe canalul youtube, pe link-ul <https://www.youtube.com/watch?v=9I6erX9ps8Q>.

După vizionarea explicației și demonstrației picturii fluturelui prin tehnica simetriei, educatoarea propune copiilor să joace „Cubul fluturilor”. Se explică că, pe fiecare față a cubului este pictat un fluture, pe care este consemnată câte o întrebare sau îndemn, numerotată de la 1 la 6. Cu acceptul preșcolarilor, se decide ca întrebările, sarcinile de lucru să fie rezolvate în ordine crescătoare. Pe fluturele roșu care este numerotat cu cifra 1, sarcina de lucru consemnată pentru descrierea etapelor de lucru este „Filmul ați vizionat/Fluturile a fost pictat/Spune cum vei proceda/ Când tu vei picta”. Pentru evidențierea tuturor etapelor de lucru, acestea se vor preciza cu ajutorul mai multor copii, având ca efect denumirea corectă a succesiunii acestora. Se insistă pe evidențierea corectă și succesivă a algoritmului de lucru. Pe fața cubului care reprezintă un fluture galben numerotată cu cifra 2, sarcina de lucru este exprimată astfel: „**Compară** modelul educatoarei, cu cel pictat în videoclipul prezentat”(lucrarea realizată în videoclip va rămâne pe tabla digitală, iar modelul educatoarei va fi prezentat pe șevaletul așezat lângă imaginea de pe tabla digitală). Copiii privesc și compară cele două lucrări model și evidențiază asemănările și deosebirile dintre ele, din perspective diverse: forma elementelor corpului fluturilor, culorile utilizate, precizarea culorilor primare, secundare, gradul de acoperire al foi de desen. Pe fluturele de culoare verde, pe care este scrisă cifra 3, sarcina de lucru îndeamnă preșcolarii să **analizeze** părțile componente ale fluturelui pictat, prin versurile: „Spune din ce este format/Fluturile care-i pictat?”. Se urmărește precizarea tuturor elementelor componente ale fluturelui pictat. Întrebarea de pe fluturele de culoare albastră, pe care este scrisă cifra 4, solicită copiii să-l asocieze cu emoții pe care le trăiesc la vederea acestuia, prin îndemnul: „Fluturile de-l privești/Ce emoții tu, trăiești?”. După denumirea emoțiilor trăite la vederea fluturelui și motivarea acestora, pentru executarea propriu-zisă a temei, se transmite preșcolarilor mesajul descoperit pe fluturașul de culoare roz, numerotat cu cifra 5, care vizează **aplicarea** tehnicii simetriei pentru pictarea fluturilor. După rostirea mesajului verbal: „Tehnica s-o aplicăm/Fluturașul să-l pictăm”, copiii execută exerciții de încălzire a mușchilor mâinilor, apoi pictează tema anunțată anterior, succesiv momentului în care se repetă succesiunea etapelor de lucru. Educatoarea sprijină preșcolarii în realizarea picturii prin explicații punctuale, reluarea prezentării tehnicii de lucru și sugestii individuale și colective. După finalizarea temei, lucrările sunt plasate pe panourile pregătite anterior. În continuare, atenția copiilor este orientată spre fața cubului pe care este consemnată cifra 6(fluturaș mov), pe care se descoperă ultima provocare: „Spune repede, de știi/De ce iubesc copiii fluturii?”. În acest context, preșcolarii își exprimă opiniile asupra enunțului „Copiii iubesc fluturii”, în vederea **argumentării** acestuia prin formularea de opinii motivate prin considerente personale.

Apoi, activitatea se va finaliza prin analiza produselor activității copiilor din perspectivă estetică, coloristică, grad de acoperire a foi de desen, reprezentarea plastică a fluturelui.

Metoda tehnica viselor valorificată în activitatea de educare a limbajului

Nivel/Grupa: II/Mare

Tema anuală de învățare: „Cum exprimăm ceea ce simțim?”

Tema săptămânii: „Învățăturile poveștilor”

Tipul de activitate de învățare: Activitate pe domeniu experiential- Limbă și comunicare

Tema activității: „În lumea poveștilor”

Mijloc de realizare: convorbire

Tipul activității: consolidare de cunoștințe și deprinderi

Strategii didactice valabile pentru etapa/momentul/secvența de activitate:

- a) metode și procedee: **tehnica viselor**, conversația de verificare, explicația, povestirea, exercițiul verbal, jocul de rol;
- b) mijloace de învățământ: imagini din povești prezentate la tabla inteligentă, siluete-personaje din povești, tablă inteligentă, benzi desenate, trusa Bullyland, păpuși-marionete pentru degete;
- c) forme de organizare: frontal, pe grupuri, individual.

Etapa/momentul/secvența de activitate: obținerea performanței

Obiective operaționale:

- să povestească evenimentele „visate”, ilustrându-le într-o suită logică din benzi desenate;
- să construiască o reprezentare a poveștii din „vis” utilizând truse specifice;
- să identifice soluții pentru evitarea conflictelor dintre personajele din povești, ilustrându-le într-un poster digital;
- să reprezinte povestea din „vis” printr-o secvență de teatru de marionete.

Ilustrarea metodei:

În cadrul secvenței didactice „obținerea performanței”, preșcolarii sunt provocați să „viseze” la o călătorie în lumea poveștilor, audiind o structură melodică relaxantă, timp de 5 minute. După revenirea din starea de „vis”, grupa va fi organizată în patru echipe: „Lingviștii”, „Arhitecții”, „Ecologiștii” și „Artiștii”. Se recomandă a distribui preșcolarii în grupe după inteligența evidențiată. Educatoarea va prezenta sarcinile de lucru pentru fiecare grupă:

Grupa 1. „Lingviștii”: Creați o poveste utilizând benzile desenate de pe măsută, apoi plasați-le pe panou în succesiunea logică a evenimentelor imaginate.

Grupa 2. „Arhitecții”: Ilustrați călătoria din „vis” într-o construcție, utilizând materialele trusei Bullyland.

Grupa 3. „Ecologiștii”: Imaginați soluții pentru a împiedica personajele-animale din pădure să se atace între ele, identificați-le și plasați-le pe tabla digitală (stocate anterior din platforma Wordwall).

Grupa 4: „Artiștii”: Creați o poveste și redați-o cu ajutorul marionetelor-păpuși (pentru degete).

Copiii își imaginează, crează, colaborează în grupurile formate pentru a rezolva sarcina de lucru, timp de 7-10 minute. După finalizarea timpului acordat, fiecare grup prezintă, pe rând, modul în care și-au imaginat și ilustrat sarcina primită: povestea din benzi desenate, macheta care reprezintă călătoria din „vis”, posterul digital și secvența de teatru de marionete (pentru degete). Pe parcursul prezentării creațiilor, se solicită detalii și se apreciază elementele inedite, nou-create, inventate. După prezentarea produselor activității copiilor, fiecare grup compară elementele din „vis” cu realitatea poveștilor, pentru a stabili elemente comune între lumea poveștilor cunoscută cu cea nou imaginată. Timpul pus la dispoziția copiilor este de 5 minute și va fi măsurat cu ceasul din grupă. Se apreciază răspunsurile originale, creative, sublinindu-se că orice idee este posibilă în lumea poveștilor.

Metoda tehnica 6-3-5 valorificată în activitatea de educație pentru sănătate

Nivel/Grupa: II/Mare

Tema anuală de învățare: „Când, cum și de ce se întâmplă?”

Tipul de activitate de învățare: Activitate pe domeniu experiential- Om și societate-Educație pentru sănătate

Tema activității: „Rețete colorate în vitamine bogate”

Mijloc de realizare: desen

Tipul activității: consolidare de cunoștințe și deprinderi

Strategii didactice valabile pentru etapa/momentul/secvența de activitate:

- a) metode și procedee: conversația, exercițiul, tehnica 6-3-5, activitate independentă;
- b) mijloace de învățământ: tabla digitală, poezia „Salata de fructe” în format digital, foi de desen, creioane colorate în 6 culori, spațiu expozițional;
- c) forme de organizare: frontal, individual, pe grupe.

Etapa/momentul/secvența de activitate: anunțarea temei și a obiectivelor, prezentarea conținutului și dirijarea învățării

Obiective operaționale:

- să reprezinte plastic „rețete de salată de fructe”, prin desenarea a trei ingrediente posibile;

-să completeze „rețetele” prin reprezentarea plastic a altor ingrediente decât cele existente sau prin modificarea acestora în mod creative.

Ilustrarea metodei:

Educatorea anunță tema activității, după etapa de captare a atenției care se realizează prin audierea poeziei „Salata de fructe”, expusă prin intermediul tablei digitale. Se inițiază o scurtă discuție referitoare la beneficiile fructelor pentru sănătate, despre care preșcolarii au învățat în activitățile anterioare. Pentru secvența prezentarea conținutului și dirijarea învățării preșcolarii sunt organizați în grupe a câte 6, după bulina colorată de pe ecusonul extras din coșuleț, care va corespunde și culorii individuale (6 creioane colorate diferite) utilizate în activitatea de reprezentare plastică a rețetelor culinare sănătoase. Astfel, fiecare grupă este alcătuită din preșcolari cu ecusoane de 6 culori diferite. Educatorea anunță preșcolarii că fiecare dintre ei vor reprezenta, prin desen, câte o rețetă de salată de fructe numită „Rețete colorate în vitamine bogate”. Fiecare copil din grupele formate primește o „rețetă” (foaie de desen), pe care va desena câte trei elemente care reprezintă ingredientele unei salate de fructe, într-un timp dat (5 min), după care „rețetele” se vor înmâna copiilor din stânga, care succesiv vor privi, vor analiza și identifica ingredientele desenate, apoi vor desena alte trei ingrediente ale salatei de fructe sau le vor completa sau modifica în mod creativ pe cele reprezentate, fără a schimba tema comunicată. Cadrul didactic urmărește respectarea algoritmului metodei, utilizează pentru schimbul de „rețete”, de la stânga la dreapta, semnalul acustic al clopoțelului, supraveghează păstrarea temei comunicate în reprezentarea/modificarea/adăugarea elementelor reprezentate prin desen și finalizarea rotației „rețetelor”.

După finalizarea timpului didactic, educatoarea îndeamnă fiecare grup de preșcolari să privească și să analizeze „rețetele” de salată de fructe și să precizeze: ingredientele desenate, eventuale greșeli, culoarea cu care s-au desenat cele mai multe ingrediente. După analiza lucrărilor pe grupuri, educatoarea expune împreună cu preșcolarii „rețetele” desenate și va evidenția: rețetele cu cele mai multe ingrediente, pe cele care cuprind elemente singulare, culorile cele mai utilizate în realizarea „rețetelor”. În acest context, educatoarea sesizează și nivelul creativ al preșcolarilor prin numărul de ingrediente desenate (cu cât mai multe ingrediente desenate cu atât nivelul creativ este mai mare).

Utilizarea în scop pedagogic a tehnologiei evidențiază un interes crescut al preșcolarilor în a realiza sarcini de lucru și de joc, un apetit în creștere pentru activitățile instructiv-educative în care acestea se folosesc, o participare activă la propria formare a copiilor, un ritm de învățare mai dinamic, o atenție mult sporită orientată spre secvențe de învățare realizate prin intermediul acestora. Feedback-ul obținut în activitățile în care se utilizează tehnologii digitale este unul ușor cuantificabil și evident. În situațiile de învățare descrise mai sus, tehnologia digitală s-a constituit în instrument de sprijinire a creșterii calității învățării prin participarea activă a preșcolarilor.

Bibliografie:

- ❖ Catalano, Horațiu, Albuлесcu, Ion, 2024, Educația timpurie digitală, cadre teoretice și aplicative, Editura DPH, București.

60. VALENȚELE FORMATIVE ALE UTILIZĂRII MIJLOACELOR DIGITALE ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE

Prof. Ed. Timpurie Mazureac Laura-Simona
Grădinița Colegiului Național „Mihai Eminescu” Suceava

Societatea contemporană este profund influențată de dezvoltarea tehnologiei digitale, iar copiii intră în contact cu aceasta încă de la vârste foarte fragede. Tabletele, telefoanele inteligente, ecranele tactile, platformele educaționale și aplicațiile interactive au devenit parte firească a mediului de viață al copiilor. În acest context, grădinița nu poate rămâne în afara acestei realități, ci trebuie să valorifice tehnologia digitală ca instrument educațional, utilizat în mod echilibrat și adaptat particularităților de vârstă.

Deși există opinii conform cărora timpul petrecut în fața ecranelor poate avea efecte negative, cercetările recente arată că utilizarea corectă a tehnologiei digitale poate sprijini dezvoltarea cognitivă, socială, emoțională și creativă a copilului preșcolar. Important nu este simplul contact cu dispozitivele digitale, ci modul în care acestea sunt integrate în procesul instructiv-educativ.

● Conceptul de mijloace digitale în educația timpurie

Mijloacele digitale reprezintă ansamblul instrumentelor tehnologice utilizate pentru sprijinirea procesului de predare, învățare și evaluare. În educația timpurie, acestea includ tablete, laptopuri, table inteligente, aplicații educaționale, platforme multimedia, materiale video, jocuri interactive și resurse online.

Utilizarea acestora nu înseamnă înlocuirea jocului tradițional sau a experiențelor directe, ci completarea acestora prin metode moderne, atractive și eficiente. Tehnologia digitală oferă copiilor posibilitatea de a explora, de a experimenta și de a învăța într-un mod adaptat ritmului propriu.

● Valențele formative ale utilizării mijloacelor digitale

1. Dezvoltarea cognitivă

Unul dintre cele mai importante beneficii ale utilizării tehnologiei digitale este stimularea dezvoltării cognitive. Aplicațiile educaționale și jocurile interactive contribuie la dezvoltarea gândirii logice, a memoriei, a atenției și a capacității de rezolvare a problemelor.

Copiii pot explora noțiuni matematice, pot învăța literele, culorile, formele geometrice sau relațiile cauză-efect prin activități atractive și intuitive. Cercetările arată că utilizarea tabletelor poate avea un impact pozitiv asupra alfabetizării emergente, asupra abilităților de calcul și asupra creativității matematice.

2. Dezvoltarea limbajului și a comunicării

Tehnologia digitală sprijină dezvoltarea vocabularului și a exprimării orale prin povești digitale, jocuri de asociere, cântece educative și exerciții interactive de comunicare. Prin utilizarea materialelor multimedia, copiii își îmbogățesc limbajul și învață să transmită mai clar idei și emoții.

Un simplu procesor de text sau o aplicație de povestire digitală poate contribui la dezvoltarea exprimării verbale și a comunicării eficiente. Copiii devin mai implicați atunci când învățarea este prezentată într-o formă vizuală și auditivă atractivă.

3. Dezvoltarea motricității fine și a coordonării

Dispozitivele cu ecran tactil contribuie la dezvoltarea motricității fine, a coordonării ochi-mână și a timpului de reacție. Activitățile de tip „drag and drop”, desenul digital, selectarea obiectelor sau jocurile interactive stimulează precizia mișcărilor și controlul motor.

Studiile evidențiază faptul că utilizarea adecvată a ecranelor tactile poate sprijini dezvoltarea acestor competențe fără a produce efecte negative asupra dezvoltării ulterioare, dacă este realizată sub supravegherea adultului.

4. Dezvoltarea socială și emoțională

Contrar ideii că tehnologia izolează copilul, numeroase cercetări arată că utilizarea tabletelor și a activităților digitale colaborative poate favoriza cooperarea și relaționarea. Copiii devin mai colaborativi atunci când rezolvă împreună sarcini interactive, creează produse digitale sau participă la jocuri educaționale de grup.

Tehnologia poate facilita exprimarea emoțiilor, dezvoltarea empatiei și înțelegerea relațiilor sociale prin povești animate, scenarii video și jocuri de rol digitale.

5. Stimularea creativității și a imaginației

Mijloacele digitale transformă copilul din simplu consumator de informație în creator de conținut. Prin realizarea de desene digitale, animații simple, fotografii, înregistrări audio sau videoclipuri, copilul își dezvoltă creativitatea și inițiativa.

Studiile arată că tehnologia poate sprijini procesele de creație, oferind copiilor posibilitatea de a produce și de a împărtăși propriile idei. Astfel, copilul devine activ în procesul de învățare, nu doar receptor pasiv.

6. Personalizarea învățării

Un avantaj major al tehnologiei digitale este posibilitatea de adaptare la nevoile individuale ale fiecărui copil. Platformele digitale permit activități diferențiate, feedback imediat și ritm personalizat de lucru.

Copiii cu stil de învățare vizual pot utiliza imagini și videoclipuri, cei cu stil auditiv pot beneficia de materiale sonore, iar cei cu stil tactil pot interacționa direct cu ecranele tactile și aplicațiile interactive. Astfel, procesul educațional devine mai eficient și mai incluziv.

● Rolul educatoarei în utilizarea mijloacelor digitale

Succesul integrării tehnologiei în educația timpurie depinde în mare măsură de competențele cadrului didactic. Educatoarea trebuie să decidă când, cum și de ce utilizează tehnologia împreună cu copiii, astfel încât aceasta să fie relevantă pentru vârstă, nivelul de dezvoltare și obiectivele pedagogice.

Tehnologia nu trebuie utilizată excesiv sau în scop pasiv, ci ca resursă activă de învățare. Este necesar un echilibru între activitățile digitale și cele non-digitale, între jocul tradițional și jocul digital, astfel încât copilul să beneficieze de o dezvoltare armonioasă.

Mijloacele digitale reprezintă o oportunitate importantă pentru modernizarea educației timpurii și pentru adaptarea acesteia la realitățile societății actuale. Atunci când sunt utilizate corect, echilibrat și pedagogic fundamentat, acestea susțin dezvoltarea cognitivă, lingvistică, motrică, socială și creativă a copilului.

Tehnologia digitală nu trebuie privită ca un pericol, ci ca un instrument valoros de învățare, comunicare și explorare. Rolul educatoarei este esențial în transformarea acesteia într-un mijloc formativ autentic, capabil să sprijine dezvoltarea armonioasă a copilului preșcolar și pregătirea lui pentru cerințele lumii moderne.

Bibliografie:

- CATALANO H., ALBULESCU I., (2021), „e-Didactica: procesul de instruire în mediul online”, Editura Didactica Publishing House, București.
- CATALANO H., ALBULESCU I., (2024) „Educația timpurie digitală: cadre teoretice și aplicative”, Editura Didactica Publishing House, București.
- TATARU L., GLAVAA., CHIS O., (2014) „Piramida cunoașterii: repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar”, Editura Diamant, Pitești.

61. TEHNOLOGIA DIGITALĂ – SUPORT ESENȚIAL ÎN EFICIENTIZAREA COMUNICĂRII DIDACTICE LA NIVEL PREȘCOLAR

Prof. educație timpurie: Măriuța Loredana-Ionela
G.P.P. Gulliver

Lumea în care trăim este caracterizată printr-o dezvoltare accelerată a tehnologiei, procesul educațional a cunoscut transformări semnificative. Integrarea mijloacelor

digitale în comunicarea didactică nu mai reprezintă o opțiune, ci o necesitate, inclusiv în învățământul preșcolar. Utilizarea tehnologiei contribuie la eficientizarea procesului de predare-învățare și facilitează o comunicare mai atractivă, interactivă și adaptată nevoilor copiilor.

Comunicarea didactică în mediul preșcolar are un rol esențial în dezvoltarea cognitivă, emoțională și socială a copiilor. Prin intermediul tehnologiei, educatoarea poate

transmite informațiile într-un mod accesibil și captivant. De exemplu, utilizarea prezentărilor interactive, a animațiilor sau a aplicațiilor educaționale transformă

activitatea de învățare într-o experiență plăcută. Copiii sunt mai receptivi la stimuli vizuali și auditivi, iar tehnologia oferă exact acest tip de suport.

În ceea ce privește informarea, mijloacele digitale facilitează accesul rapid la resurse variate și actualizate. Educatoarele pot selecta materiale relevante și atractive, adaptate temelor abordate. În același timp, părinții pot fi implicați mai activ în procesul

educațional prin intermediul platformelor online, unde pot primi informații despre progresul copiilor sau activitățile desfășurate.

Un aspect esențial al comunicării didactice îl reprezintă feedback-ul. Tehnologia oferă multiple modalități de a obține și de a oferi feedback rapid și eficient. De exemplu,

aplicațiile educaționale pot furniza răspunsuri imediate, iar educatoarea poate evalua nivelul de înțelegere al copiilor în timp real. De asemenea, prin intermediul

fotografiilor, înregistrărilor video sau al platformelor de comunicare, părinții pot primi feedback constant privind evoluția copiilor.

Un alt avantaj important al utilizării mijloacelor digitale este diversificarea strategiilor de predare. Platformele educaționale, jocurile interactive sau videoclipurile tematice

pot fi adaptate nivelului de înțelegere al preșcolarilor. Astfel, procesul de învățare devine mai flexibil și mai centrat pe copil. De asemenea, tehnologia permite reluarea informațiilor, ceea ce contribuie la consolidarea cunoștințelor.

Cu toate acestea, utilizarea tehnologiei în educația preșcolară trebuie realizată cu echilibru. Este important ca mijloacele digitale să nu înlocuiască interacțiunea directă, jocul liber și activitățile practice, care sunt esențiale pentru dezvoltarea armonioasă a copiilor. Rolul educatoarei rămâne central, tehnologia fiind doar un instrument de sprijin.

În concluzie, tehnologia reprezintă un aliat valoros în comunicarea didactică,

contribuind la modernizarea procesului educațional și la creșterea calității actului didactic.

Prin utilizarea adecvată a mijloacelor digitale, formarea și informarea

preșcolarilor devin mai eficiente, iar feedback-ul este obținut într-un mod rapid și relevant.

Integrarea echilibrată a tehnologiei poate conduce la o educație adaptată cerințelor actuale și nevoilor copiilor.

În completarea celor evidențiate, se poate afirma că integrarea tehnologiei în educația preșcolară nu doar sprijină comunicarea didactică, ci contribuie și la dezvoltarea

competențelor digitale timpurii ale copiilor. Aceștia devin, încă de la vârste fragede, familiarizați cu utilizarea responsabilă a tehnologiei, aspect esențial în societatea contemporană.

Totodată, utilizarea mijloacelor digitale în activitățile didactice încurajează învățarea prin descoperire, stimulează creativitatea și susține dezvoltarea gândirii critice. Copiii au posibilitatea de

a interacționa activ cu informația, nu doar de a o recepționa pasiv, ceea ce crește eficiența procesului educațional.

Un alt element important este consolidarea relației dintre educatoare și familie.

Comunicarea digitală facilitează transparența și colaborarea, contribuind la crearea unui mediu educațional coerent și susținător pentru copil. Feedback-ul constant și accesibil ajută la monitorizarea progresului și la intervenții educaționale rapide și adecvate.

În perspectivă, este necesară o formare continuă a cadrelor didactice în domeniul utilizării tehnologiei, pentru a valorifica pe deplin potențialul acesteia. De asemenea, este esențială selectarea atentă a resurselor digitale, astfel încât acestea să fie sigure, educative și adaptate particularităților de vârstă ale preșcolarilor.

Prin urmare, tehnologia nu trebuie privită ca un substitut al metodelor tradiționale, ci ca un instrument complementar care, utilizat judicios, poate îmbunătăți semnificativ calitatea comunicării didactice și eficiența procesului instructiv-educativ.

Bibliografie

1. Cerghit, I. (2006). Metode de învățământ. Editura Polirom.Iași.
2. Cucos, C. (2014). Pedagogie. Editura Polirom.Iași.
3. Ionescu, M., & Radu, I. (coord.) (2001). Didactica modernă. Editura Dacia. Cluj Napoca.
4. Joița, E. (2006). Instruirea constructivistă. Editura Didactică și Pedagogică. București.
5. Ministerul Educației (2019). Curriculum pentru educația timpurie. București.
6. OECD (2020). Early Learning and Child Well-being. OECD Publishing. Paris.
7. UNESCO (2021). Reimagining our futures together: A new social contract for education. Paris.

62.EFICIENTIZAREA UTILIZĂRII MIJLOACELOR DIGITALE ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ ȘI OBTINEREA FEEDBACK-ULUI POZITIV

Profesor educație timpurie Mihăilă Andreea-Irina
Scoala Gimnazială Moara Nică, GPN Moara Nică

Transformările uimitoare din domeniul tehnologiei apărute în ultimul timp au dus la necesitatea utilizării unor mijloace moderne de predare, învățare, evaluare în procesul instructiv-educativ, atât în cadrul programului școlar, cât și al celui preșcolar. Astfel, cadrele didactice trebuie să integreze și să utilizeze mijloace digitale în activitatea la clasă, pentru a veni în întâmpinarea nevoilor tehnologice contemporane atât ale elevilor, cât și ale părinților implicați în procesul de educație. Totuși, adoptarea unor metode digitale de predare nu este suficientă, se impune și o schimbare de percepție și paradigmă a utilizării tehnologiei în tot procesul instructiv-educativ, în beneficiul educabilului.

Mijloacele tehnologice moderne pot contribui în mod constant la creșterea eficienței actului instructiv-educativ prin accesul mai ușor la informații, prin dezvoltarea competențelor digitale ale copiilor și prin gradul de interactivitate crescut al lecțiilor. Astfel, copiii au oportunitatea de a învăța într-un mediu stimulant, plăcut, interactiv și interesant, dobândind și fixându-și cunoștințe cu ajutorul mijloacelor digitale și dezvoltându-și abilitățile digitale. De asemenea, metodele digitale de predare pot ajuta copiii să ofere feedback constant, într-un mod interactiv și plăcut, feedback extrem de util în adaptarea strategiilor didactice.

În acest caz, eficientizarea utilizării mijloacelor digitale devine în mod permanent o preocupare a cadrelor didactice interesate de creșterea calității actului educational și implicit, educației în genere.

Prezenta lucrare își propune să evidențieze modalitățile prin care adoptarea unor strategii digitale de predare-învățare poate optimiza activitatea didactică și poate duce la obținerea unui feedback pozitiv din partea elevilor, beneficiarii direcți ai procesului de învățare.

Mijloacele digitale de predare reprezintă totalitatea instrumentelor tehnologice utilizate în procesul de predare-învățare. Astfel, mijloacele digitale conțin instrumente de lucru precum, platforme digitale, aplicații interactive, jocuri, resurse multimedia, platforme de învățare și evaluare, table interactive, instrumente multimedia etc. Aceste instrumente se dovedesc a fi extrem de utile în activitățile instructiv-educative și totodată indispensabile procesului de predare modern.

În primul rând, integrarea mijloacelor didactice tehnologice aduce multiple beneficii educabilului prin oferirea unui acces facil la informații multiple din domenii vaste de interes, reprezentând o adevărată poartă spre un nou domeniu al cunoașterii și învățării. Astfel, profesorii pot utiliza la clasă diferite platforme și aplicații interactive, instrumente de evaluare digitale, resurse multimedia pentru a sintetiza și a prezenta în mod facil și plăcut informații complexe din domenii variate, informații care pot fi asimilate astfel cu ușurință de către elevi.

În al doilea rând, utilizarea mijloacelor digitale reprezintă un mediu familiar și plăcut copiilor care au crescut și au fost formați să utilizeze resurse digitale, devenind astfel un mediu prietenos pentru ei și un real ajutor în formarea permanentă a competențelor lor digitale.

De asemenea, metodele digitale pot fi adaptate nivelului de dezvoltare și vârstei fiecărui copil în parte, ajutând astfel la construirea unui sistem modern și individualizat de învățare, profesorul adoptând o serie de strategii și mijloace de învățare specifice.

Strategiile de eficientizare a utilizării tehnologiei în procesul de predare presupun adoptarea unor noi strategii didactice foarte bine fundamentate. Astfel, un prim pas către eficientizare reprezintă alegerea unor instrumente digitale propice învățării, instrumente precum platformele digitale Google Classroom, Google Team, aplicațiile digitale de predare Canvas au Livresque, Kahoot pentru evaluare interactivă și eficientă, Padlet sau Jamboard pentru activități de colaborare între copii etc. Utilizarea acestor instrumente digitale duce la eficientizarea timpului de lucru efectiv cu copiii și la asigurarea unui mediu plăcut și creativ de lucru pentru copii.

O a doua metodă de eficientizare a utilizării tehnologiei o reprezintă introducerea ca parte a planificării zilnice de la clasă a tehnologiei. Astfel, tehnologia poate reprezentat parte integrantă a metodelor de captare a atenției, de desfășurare a activității, de consolidare a cunoștințelor, precum și de evaluare în activitatea instructiv-educativă. Rolul profesorului este acela de a integra tehnologia în planificarea lecțiilor, cu mențiunea că trebuie să existe un echilibru în utilizarea acestora pentru a nu suprasolicita elevul.

O altă metodă de eficientizare a utilizării tehnologiei o reprezintă formarea permanentă competențelor digitale ale cadrelor didactice prin instruire cu ajutorul cursurilor specifice și a însușirii de bune practici în abordarea conținuturilor și metodelor digitale de predare.

Feedback-ul reprezintă un element foarte important în procesul instructiv-educativ. Astfel, elevii pot primi feedback pozitiv din partea profesorului într-un mod plăcut și interactiv privind activitatea sa în cadrul lecției, elevul oferind totodată feedback-ul său privind modul de asimilare și înțelegere a conținuturilor și informațiilor abordate în cadrul lecției. Astfel, profesorii pot crea cu ajutorul tehnologiei chestionare anonime, formulare online, reacții digitale etc., iar elevii pot oferi răspunsuri digitale și altele, crescând astfel eficiența utilizării mijloacelor tehnologice la clasă. Utilizând tehnologia în crearea feedback-ului, elevii sunt mai creativi, mai încrezători în forțele proprii prin navigarea într-un spațiu familiar cum este cel digital, iar performanțele școlare cresc simțitor.

În abordarea digitală a predării, profesorii și elevii pot întâmpina și unele dificultăți precum reticența la nou, lipsa resurselor digitale, competențe digitale limitate, însă prin construirea unei infrastructuri corespunzătoare, prin achiziționarea unor echipamente digitale corespunzătoare,

precum și prin formarea constantă a cadrelor didactice în utilizarea tehnologiei la clasă, se pot preîntâmpina aceste probleme și nevoi.

În concluzie, eficientizarea utilizării mijloacelor digitale în activitatea de predare la clasă reprezintă o condiție esențială pentru adaptarea la cerințele ultimelor decenii și la modernizarea educației. Atunci când sunt selectate și integrate în mod corespunzător, mijloacele didactice digitale pot contribui semnificativ la îmbunătățirea actului educational, în procesul de predare-învățare-evaluare. Profesorul poate aborda conținuturi moderne cu ajutorul tehnologiei, poate predă și evalua prin oferirea și solicitarea de feedback constant. Într-o societate modernă, utilizarea tehnologiei în învățare este o condiție de profesionalism și devotament față de actul educațional, stimulând permanent creativitatea elevilor, învățarea devenind astfel un proces eficient, modern, sigur, învățare centrată mereu pe nevoile de dezvoltare și formare ale elevilor.

Bibliografie

1. Cucos, C. (2014). *Pedagogie*, Editura Polirom, Iași;
2. Cerghit, I. (2008). *Sisteme de instruire alternative și complementare*, Editura Polirom, București;
3. Joița, E. (2006). *Instruirea constructivistă – o alternativă*, Editura Aramis, București;
4. Istrate, O. (2013). *Educația la distanță. Proiectarea materialelor*, Editura Universității „Alexandru Ioan Cuza”, Iași.

Webografie

1. UNESCO (2023). *Digital Learning and Transformation of Education*, UNESCO Publishing, Paris;
2. OECD (2021). *Teachers and School Leaders as Lifelong Learners*, OECD Publishing, Paris.

63.UTILIZAREA MIJLOACELOR DIGITALE PENTRU FORMAREA, INFORMAREA PREȘCOLARILOR ȘI PENTRU OBȚINERII FEEDBACK-ULUI

Profesor Educație Timpurie Moisa Raluca-Nona
G.P.P.,„ABC” U.S. G.P.P.,„Gulliver” Suceava

„Să nu-i educăm pe copiii noștri pentru lumea de azi. Această lume nu va mai exista când ei vor fi mari și nimic nu ne permite să știm cum va fi lumea lor. Atunci să-i învățăm să se adapteze”.

Maria Montessori

Maria Montessori a subliniat foarte bine faptul că noi nu trebuie să educăm copiii pentru prezent, trebuie să ne orientăm la cerințele viitorului. Mai important este ca un copil să fie învățat să se adapteze la orice situație pentru a putea să facă față oricărei provocări, pe care lumea în care va trăi i-o va oferi.

Societatea contemporană este profund influențată de dezvoltarea tehnologiei digitale, care a pătruns în toate domeniile de activitate, inclusiv în educație. În acest context, educația timpurie nu mai poate rămâne izolată de aceste transformări, iar integrarea mijloacelor digitale în activitățile desfășurate în grădiniță devine o necesitate.

Preșcolarii sunt expuși încă de la vârste fragede la dispozitive digitale, precum telefoane, tablete sau televizoare inteligente. Această familiarizare timpurie creează oportunități pentru utilizarea tehnologiei în scop educativ, dar impune și o responsabilitate crescută din partea educatorilor și părinților.

Utilizarea mijloacelor digitale în educația preșcolară contribuie la diversificarea strategiilor didactice, la creșterea atractivității activităților și la adaptarea procesului instructiv-educativ la

nevoile individuale ale copiilor. Totodată, acestea facilitează accesul la informație și permit realizarea unui feedback rapid și eficient.

Mijloacele digitale nu înlocuiesc metodele tradiționale, ci le completează, oferind noi oportunități de învățare, informare și evaluare. Prin intermediul acestora, procesul educațional devine mai atractiv, interactiv și adaptat nevoilor individuale ale copiilor.

În societatea noastră are loc un proces dinamic care obligă toate categoriile sociale (adulți, copii) să țină pasul cu evoluția societății și implicit a educației. Ca în toate domeniile, în învățământ au loc transformări rapide plecând de la crearea mediului de învățare care pot eficientiza învățarea. Creativitatea și inovația didactică reprezintă în întregime doar strategii noi sau poate fi la fel de bine un amalgam de strategii tradiționale și moderne? Sistemul educațional actual nu poate funcționa exclusiv cu strategii tradiționale sau exclusiv cu strategii moderne. Îmbinarea lor va face ca actul educațional să fie unul de succes, cu rezultate vizibile asupra copiilor. Generațiile moderne cer o educație modernă, inovativă, care să se plieze pe nevoile și cerințele educaționale actuale. Se pune accent pe profesorii reflexivi, care să analizeze cu mare grijă adaptarea modalității de transmitere a informațiilor în funcție de clasa sau grupa la care predau. Transmiterea informațiilor, fără a fi adaptate nevoilor elevilor, posibil să fie ineficiente și fără o finalitate scontată. Spontaneitatea, creativitatea și inventivitatea cadrului didactic va face actul educațional unul adaptat nevoilor copiilor. Se spune că preșcolarii care au parte de dascăli creativi vor deveni și aceștia creativi urmând modelul pe care îl au. Copiii nu sunt mici enciclopedii pe care noi să le umplem cu informații. Înainte de a le transmite anumite informații ar trebui să reflectăm asupra nevoilor reale pe care le au, nu să transmitem lucruri de care nu au nevoie. Era digitală cere o actualizare a modului de predare-învățare-evaluare, adaptat în permanență. Educatoarea ajunge în timp la un repertoriu foarte vast de metode și strategii didactice pe care le utilizează în procesul de predare-învățare-evaluare, dar cu toate acestea era digitală ne cere ca aceste metode să le îmbinăm cu digitalizarea ca să putem ține pasul cu generațiile de preșcolari din zilele noastre. Tactul pedagogic va contribui la mixarea și combinarea strategiilor, astfel încât actul educațional să fie unul de succes, urmărind obiectivele propuse. Generațiile nativ-digitale actuale au nevoie de cadre didactice pregătite pentru a le ține pasul, cadrele didactice care să poată gestiona corespunzător predarea-învățarea-evaluarea. Tehnologia nu trebuie utilizată nici în mod abuziv deoarece are și efecte negative, nu doar beneficii.

Rolul mijloacelor digitale în formarea preșcolarilor

Formarea preșcolarilor presupune dezvoltarea unor competențe de bază, precum limbajul, gândirea logică, creativitatea și abilitățile sociale. Mijloacele digitale pot sprijini acest proces prin diversificarea strategiilor didactice și prin crearea unui mediu de învățare stimulant.

Aplicațiile educaționale interactive reprezintă unul dintre cele mai utilizate instrumente digitale. Acestea sunt concepute sub formă de jocuri, adaptate vârstei, care îi ajută pe copii să învețe literele, cifrele, culorile sau formele geometrice. Învățarea prin joc este esențială la această vârstă, iar tehnologia oferă numeroase posibilități în acest sens.

De asemenea, utilizarea tablelor interactive permite educatorilor să prezinte conținutul într-un mod vizual și dinamic. Copiii pot participa activ la lecții, pot desena, pot muta obiecte sau pot rezolva sarcini direct pe ecran, ceea ce le stimulează atenția și implicarea.

Poveștile digitale și animațiile contribuie la dezvoltarea limbajului și a imaginației. Prin combinarea sunetului, imaginii și mișcării, acestea facilitează înțelegerea mesajului și creează o experiență de învățare plăcută.

În plus, mijloacele digitale pot sprijini dezvoltarea competențelor digitale de bază, absolut necesare în societatea actuală. Copiii învață să utilizeze dispozitivele într-un mod responsabil și educativ, sub îndrumarea cadrului didactic.

Utilizarea mijloacelor digitale pentru informarea preșcolarilor

Informarea preșcolarilor reprezintă un proces complex, care implică transmiterea de cunoștințe despre mediul înconjurător, natură, societate și univers. Mijloacele digitale facilitează acest proces prin accesul la resurse variate și atractive.

Videoclipurile educative sunt extrem de eficiente în transmiterea informațiilor. De exemplu, copiii pot învăța despre animale, plante, fenomene naturale sau spațiu prin intermediul unor materiale

vizuale captivante. Acestea oferă o perspectivă realistă asupra lumii și contribuie la înțelegerea unor concepte abstracte.

Prezentările multimedia realizate de educatori pot combina textul cu imagini, sunete și animații, ceea ce face ca informația să fie mai ușor de asimilat. De asemenea, utilizarea resurselor online permite accesul la materiale actualizate și diversificate.

Un alt avantaj important este posibilitatea de a simula experiențe care nu pot fi realizate direct. De exemplu, copiii pot „vizita” virtual diferite locuri sau pot observa fenomene care nu sunt accesibile în mod direct, cum ar fi erupțiile vulcanice sau viața în adâncurile oceanului.

Prin utilizarea mijloacelor digitale, informarea devine un proces activ, în care copilul nu este doar un receptor pasiv, ci un participant implicat.

Obținerea feedback-ului prin mijloace digitale

Evaluarea și feedback-ul sunt componente esențiale ale procesului educațional. În cazul preșcolarilor, acestea trebuie realizate într-un mod adaptat nivelului de dezvoltare al copiilor, iar mijloacele digitale oferă soluții eficiente în acest sens.

Aplicațiile interactive permit realizarea unor evaluări rapide și atractive. De exemplu, copiii pot răspunde la întrebări prin selectarea unor imagini sau emoticoane, ceea ce facilitează exprimarea opiniilor și a nivelului de înțelegere.

Feedback-ul imediat este unul dintre cele mai mari avantaje ale tehnologiei. Copiii primesc instant informații despre corectitudinea răspunsurilor, ceea ce îi ajută să învețe din greșeli și să își îmbunătățească performanțele.

De asemenea, mijloacele digitale facilitează comunicarea cu părinții. Platformele educaționale sau aplicațiile de comunicare permit transmiterea rapidă a informațiilor despre progresul copilului, activitățile desfășurate și eventualele dificultăți întâmpinate.

Autoevaluarea este un alt aspect important. Prin utilizarea unor instrumente simple, copiii pot învăța să își exprime emoțiile și nivelul de satisfacție față de activitățile desfășurate, contribuind astfel la dezvoltarea inteligenței emoționale.

Avantajele utilizării mijloacelor digitale

Integrarea tehnologiei în educația preșcolară aduce numeroase beneficii. În primul rând, crește motivația și interesul copiilor pentru activitățile educative. Mediul digital este familiar și atractiv pentru aceștia, ceea ce facilitează implicarea activă.

În al doilea rând, permite adaptarea învățării la nevoile individuale ale fiecărui copil. Aplicațiile educaționale pot fi personalizate în funcție de nivelul de dezvoltare, oferind astfel un ritm de învățare adecvat.

De asemenea, mijloacele digitale contribuie la dezvoltarea competențelor digitale, esențiale pentru integrarea în societatea modernă. Copiii învață să utilizeze tehnologia într-un mod util și responsabil.

Un alt avantaj este diversificarea metodelor didactice. Educatorii pot utiliza o gamă variată de resurse și strategii, ceea ce îmbunătățește calitatea procesului educațional.

Limitele și riscurile utilizării tehnologiei

În ciuda avantajelor evidente, utilizarea mijloacelor digitale implică și anumite riscuri. Unul dintre cele mai importante este utilizarea excesivă, care poate afecta sănătatea fizică și emoțională a copiilor.

Expunerea prelungită la ecrane poate duce la probleme de vedere, sedentarism sau dificultăți de concentrare. De asemenea, există riscul reducerii interacțiunilor sociale directe, esențiale pentru dezvoltarea armonioasă a copilului.

Un alt aspect important este necesitatea selectării conținutului adecvat. Nu toate resursele digitale sunt potrivite pentru preșcolari, de aceea rolul educatorului este esențial în alegerea materialelor.

În plus, utilizarea tehnologiei trebuie să fie echilibrată și integrată armonios cu metodele tradiționale, precum jocul liber, activitățile practice sau interacțiunea directă.

Recomandări pentru utilizarea eficientă a mijloacelor digitale

Pentru a valorifica beneficiile tehnologiei, este important să se respecte anumite principii:

- utilizarea moderată a dispozitivelor digitale
- legerea unor resurse educaționale de calitate
- implicarea activă a educatorului în ghidarea activităților
- combinarea activităților digitale cu cele tradiționale
- monitorizarea timpului petrecut în fața ecranelor
- implicarea părinților în procesul educațional

Respectarea acestor recomandări contribuie la crearea unui mediu educațional echilibrat și eficient.

Concluzie

Utilizarea mijloacelor digitale în educația preșcolară reprezintă o oportunitate valoroasă pentru îmbunătățirea procesului instructiv-educativ. Acestea contribuie la formarea competențelor de bază, facilitează accesul la informație și permit obținerea unui feedback rapid și relevant.

Cu toate acestea, succesul integrării tehnologiei depinde de modul în care este utilizată. Este esențial ca aceasta să fie folosită în mod echilibrat, responsabil și adaptat nevoilor copiilor.

În concluzie, mijloacele digitale nu înlocuiesc educația tradițională, ci o completează, contribuind la formarea unor indivizi pregătiți pentru provocările societății moderne.

Bibliografie

1. Albulescu, I. & Catalano, H. (coord.). Sinteze de pedagogia învățământului preșcolar. Didactica Publishing House. București, 2019.
2. Barna, A.. Curs de pedagogie.Didactica. Universitatea din Galați. 1993.
3. Cristea, S., Eficiența în 7 trepte, Editura Hardiscom. Pitești, 1996.
4. Cucoș, C. Pedagogie. Polirom. București, 2014.
5. Curriculum pentru educația timpurie, M.E.N, 2019;
6. Golu, F. Psihologia dezvoltării umane. Editura Universitară. București, 2010.
7. Orientări metodice privind aplicarea curriculumului pentru învățământul preșcolar, Editura Delta Cart Educațional, Pitești, 2019;
8. Piramida cunoașterii. Repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar, Editura Diamant. București, 2014.

64.INFLUENȚA DIGITALIZĂRII EDUCAȚIEI ASUPRA PREȘCOLARILOR

Prof. ed. timpurie Moroșan Valentina
G.P.P. „Gulliver”, unitate structură G.P.P. „ABC”, Suceava

Digitalizarea reprezintă un proces aflat în plină ascensiune, în societatea actuală. Varii domenii de activitate se bucură de prezența dispozitivelor și a mijloacelor tehnice menite să faciliteze desfășurarea activității specifice. Resursa umană este suplimentată, treptat de diverse aparaturi și dispozitive ce eficientizează rezolvarea de diverse sarcini și permite comunicarea la distanță, între entități.

Din punct de vedere al intervalului pentru însușirea de cunoștințe și formarea de priceperi și deprinderi, etapa preșcolară deține un loc important. Astfel, pe lângă cunoștințe despre om, natură, viețuitoare, se impune familiarizarea copiilor cu tehnologia și formarea de deprinderi minime de utilizare a acesteia, încă de la o vârstă destul de fragedă.. În numeroase cercetări s-a evidențiat faptul că perioada copilăriei timpurii este un stadiu critic de dezvoltare, ce are impact asupra rezultatelor, atât în planul academic, cât și în cel socio-emoțional. Astfel, utilizarea calculatorului și a altor

dispozitive pentru învățare și timp liber deține atât o serie de beneficii, cât și dezavantaje în planul dezvoltării holistice a copilului (Enea, 2026).

Astfel, în ceea ce privește dezvoltarea fizică, expunerea îndelungată la ecrane poate conduce la obezitate, ca urmare a sedentarismului, existând posibilitatea de formare a unei poziții corporale defectuoase, dacă adultul nu intervine pentru a corecta acest lucru. De asemenea, privitul excesiv la ecrane cauzează oboseala ochilor, din cauza radiațiilor ultraviolete ale monitoarelor. Totuși, Asociația Opticienilor Americani elimină posibilitatea ca expunerea la ecran să producă răni ale ochilor. În grădiniță însă, există șanse minime ale producerii unor afecțiuni de natură fizică, întrucât copiii nu beneficiază de dispozitive individuale, lucrul cu acestea desfășurându-se frontal, sub atentul ghidaj al cadrului didactic. În plus, cadrele didactice cunosc și respectă raportul dintre vârsta copilului și timpul sugerat pentru jocurile și aplicațiile pe calculator. În acest context, Academia Americană de Pediatrie sugerează o oră pe zi pentru copiii de 3 ani, pentru 4-5 ani 15 minute pentru o vizionare, iar copiii de 5-6 ani pot sta în fața ecranului între 25 și 30 minute pe zi.

Din perspectivă socială însă, cercetătorii au evidențiat efectul benefic al jocurilor pe calculator, atât în interacțiunea copilului cu adulții, cât și în interacțiunea cu copiii de vârstă apropiată. Astfel, jocul împreună cu o persoană adultă poate prilejui șansa copilului de a-l învăța pe adult cum se joacă anumite jocuri, în timp ce adultul își aduce aportul în învățare prin cunoștințe lingvistice și culturale (Enea, 2026). Jocul copilului împreună cu un al coleg însă poate avea atât avantaje, cât și dezavantaje, în funcție de intervenția adultului. La vârstele mici, cadrul didactic are rolul de a selecta cele mai adecvate jocuri și aplicații ce facilitează cooperarea și nu competiția. În acest sens, printre jocurile plăcute de copii, ce promovează colaborarea se numără jocurile de căutare de perechi, roata aleatoare, jocuri de ghicire a răspunsului. Printre aplicațiile preferate de copii și utilizate de cadrele didactice se numără: aplicația Wordwall, Tiny Genius, platforma Livresq, (lecție despre animale din pădure), Learning Games-Edukids Room, Smart Kids Learning. Acestea se folosesc cu scopul de fixare a cunoștințelor, iar efectul lor benefic stă în strânsă legătură cu modul cum cadrul didactic îl prezintă copiilor. Totuși, cercetările au evidențiat că expunerea la ecrane poate avea ca efect prezența unui comportament agresiv în conduita copilului, în funcție de conținutul furnizat.

Utilizarea instrumentelor digitale în activitatea cu preșcolarii înregistrează o serie de beneficii și în planul dezvoltării afective. Astfel, studiile efectuate de Primavera, Wiederlight și DiGacomo (2001) evidențiază că utilizarea calculatoarelor poate crea sentimentul de control și autovaloare, în cazul copiilor cu o stimă de sine scăzută. În plus, practica educațională a evidențiat că feedback-ul digital este bine plăcut copiilor. Astfel, când aceștia interacționează cu un software adecvat, au expresii faciale pozitive și active. În activitatea cu preșcolarii, în cadrul secvențelor de evaluare și acordare de feedback, pentru varianta digitală un impact favorabil asupra copiilor îl deține utilizarea platformei Vocaroo. Aceasta are avantajul de a putea înregistra orice mesaj audio, personalizându-se vocea în funcție de emițător. Însă, luându-se în considerare abilitatea limitată a preșcolarilor de a diferenția realul de imaginar, lipsa de evaluare critică, autoreglarea și controlul impulsului, se impune limitarea timpului petrecut în fața ecranului și monitorizarea tipului de joc urmărit.

Desfășurarea activităților didactice în grădiniță cu ajutorul instrumentelor digitale înregistrează, în rândul preșcolarilor, o serie de schimbări la nivel cognitiv. Astfel, după cum consideră autoarea Enea (1999) „preșcolarii la care susținerea activităților s-a realizat prin folosirea calculatorului au demonstrat câștiguri semnificativ mai mari în dezvoltarea inteligenței, cunoașterea structurală, aptitudinile non-verbale și verbale, memoria de lungă durată și abilitățile de rezolvare a problemelor, comparativ cu cei fără experiența calculatorului” (Enea, apud. Swaminathan și Wright, 2003).

De asemenea, cercetările în domeniu au evidențiat faptul că cele mai bune efecte ale utilizării calculatorului se produc atunci când activitățile pe calculator sunt combinate cu alte activități, ce nu implică calculatorul. În literatura și practica din grădiniță, ideea de transdisciplinaritate și învățare prin îmbinarea a două sau mai multe domenii de activitate într-unul singur, o regăsim în activitățile ȘTIAM (STEAM). În volumul “Educația timpurie. Sinteze conceptuale și de acțiune”, regăsim abordarea lui M.H. Land despre activitățile ȘTIAM care consideră că ele formează “un cadru

transdisciplinar pentru învățarea bazată pe proiecte și investigație, care leagă disciplinele între ele, pentru a permite copiilor să abordeze probleme complexe” (Land, 2013 apud Ispas et al., 2025, p.466). Prin acest tip de abordare integrată a mai multor domenii se urmărește dezvoltarea următoarelor competențe: gândirea critică și rezolvarea de probleme, abilități de colaborare și comunicare, abilități socio-emoționale, dezvoltarea motricității și a gândirii spațiale, curiozitate științifică și autonomie în învățare. În grădiniță, instrumentele digitale sprijină realizarea de activități specifice concepului ȘTIAM, simple jocuri de realizare a unui puzzle devenind mult mai atractive ca urmare a transpunerii lor pe tabla interactivă. De asemenea, componenta tehnologică se integrează, în activitățile cu preșcolarii, prin “folosirea aplicațiilor educaționale adaptate vârstei, care contribuie la dezvoltarea recunoașterii formelor, culorilor, numerelor și literelor” (Nawanti et al. 2025, apud. Ispas et al. 2025).

Așadar, utilizarea instrumentelor digitale în activitatea cu preșcolarii poate spori atractivitatea și ca urmare, gradul de participare a copiilor, cu condiția ca educatoarea să medieze interacțiunea copilului cu aparaturile. Astfel, selectarea unor conținuturi adecvate vârstei și a temei săptămânale este un criteriu important pentru reușită, alături de limitarea timpului petrecut în fața ecranelor. Prezentarea conținutului instructiv-educativ al zilei și exersarea exclusiv cu material digital poate conduce la dependență și implicit la respingerea unor alte mijloace clasice de realizare a activității de către copii, îndepărtând partenerii educaționali (cadre didactice, părinți) de obiectivul principal al procesului de învățământ în grădiniță.

BIBLIOGRAFIE

1. Enea Violeta., (2016), *Digikids sau impactul tehnologiei asupra dezvoltării copiilor*, în Stan, L. (coord.), *Educația timpurie Probleme și soluții*, 215-218, editura Polirom
2. Ispas, C., Nițulescu, L., Chiș-Toia, D., Pirtea, E., Ana-Maria Eugenia, J., Pavelina P., (2025)., *Știință. Tehnologie. Inginerie. Arte. Matematică (ȘTIAM). Aplicații în educația timpurie*, în Catalano H., Albulescu I. (coord.), *Educația timpurie. Sinteze conceptuale și de acțiune*, 457-475, editura Didactica Publishing House

65. TEHNOLOGIA ÎN SPRIJINUL COMUNICĂRII DIDACTICE UTILIZAREA MIJLOACELOR DIGITALE PENTRU FORMAREA, INFORMAREA PREȘCOLARILOR ȘI PENTRU A OBȚINE FEEDBACK

Prof. ed. timpurie Irina Alexandra MORUZ
G.P.P. „Gulliver” Suceava

Tehnologia în sprijinul comunicării didactice. Utilizarea mijloacelor digitale pentru formarea și informarea preșcolarilor

În societatea contemporană, tehnologia a devenit o componentă esențială a procesului educațional, influențând profund modul în care se realizează comunicarea didactică. În învățământul preșcolar, utilizarea mijloacelor digitale contribuie semnificativ la formarea și informarea copiilor, facilitând transmiterea cunoștințelor într-un mod atractiv, interactiv și adaptat nevoilor lor de dezvoltare.

Comunicarea didactică reprezintă procesul prin care cadrul didactic transmite informații, valori și competențe, iar preșcolarii receptează și răspund acestora. Integrarea tehnologiei în acest proces permite diversificarea metodelor de predare și creșterea gradului de implicare al copiilor. Platformele educaționale, aplicațiile interactive, prezentările multimedia și jocurile digitale transformă actul didactic într-o experiență captivantă.

Utilizarea mijloacelor digitale în grădiniță are multiple beneficii. În primul rând, stimulează atenția și motivația copiilor prin elemente vizuale și auditive atractive. De exemplu, animațiile, sunetele și culorile vii facilitează înțelegerea conceptelor abstracte. În al doilea rând, tehnologia sprijină învățarea diferențiată, permițând adaptarea conținuturilor la nivelul fiecărui copil.

Un alt avantaj important îl reprezintă posibilitatea de a obține feedback rapid. Prin intermediul platformelor digitale, educatorul poate verifica în timp real nivelul de înțelegere al copiilor, utilizând jocuri interactive, întrebări sau exerciții simple. Feedback-ul imediat ajută la corectarea greșelilor și la consolidarea cunoștințelor.

De asemenea, tehnologia încurajează participarea activă a preșcolarilor. Aceștia nu mai sunt simpli receptori ai informației, ci devin implicați în procesul de învățare, explorând, alegând răspunsuri și interacționând cu materialele digitale. Astfel, se dezvoltă gândirea critică, creativitatea și autonomia.

Cu toate acestea, utilizarea tehnologiei trebuie realizată echilibrat, ținând cont de vârsta copiilor și de nevoia acestora de interacțiune directă, joc liber și activități practice. Rolul educatorului rămâne esențial în ghidarea și medierea procesului educațional.

În concluzie, tehnologia reprezintă un instrument valoros în sprijinul comunicării didactice, contribuind la eficientizarea procesului de predare-învățare în învățământul preșcolar. Folosită corect, aceasta poate transforma educația într-o experiență modernă, atractivă și eficientă.

BIBLIOGRAFIE:

- Biriș, M. (2012). Învățarea bazată pe joc în perioada de tranziție de la grădiniță la școală. București: Editura Didactică și Pedagogică.
- Cucoș, C. (2014). Pedagogie. Iași: Editura Polirom.
- Glava, A., Glava, C. (2002). Introducere în pedagogia preșcolară. Cluj-Napoca: Editura Dacia.
- Ionescu, M. (2003). Instrucție și educație. Cluj-Napoca: Presa Universitară Clujeană.

66.TEHNOLOGIA ÎN SPRIJINUL COMUNICĂRII DIDACTICE: UTILIZAREA MIJLOACELOR DIGITALE PENTRU FORMAREA, INFORMAREA ȘI EVALUAREA PREȘCOLARILOR

Prof. Murărașu Raluca
G.P.P. „Gulliver” Suceava

Evoluția societății contemporane impune o reevaluare a metodelor de comunicare didactică, în special la nivelul învățământului preșcolar. Copiii din „generația alfa” interacționează nativ cu ecranele, ceea ce obligă cadrul didactic să integreze instrumente digitale care să transforme procesul de învățare într-o experiență captivantă și relevantă. Platformele de autor, precum **LIVRESQ**, oferă posibilitatea creării de Resurse Educaționale Deschise (RED) care nu doar informează, ci și formează competențe prin interactivitate și feedback imediat.

Articolul analizează impactul tehnologiilor informaționale și de comunicare (TIC) asupra procesului instructiv-educativ din grădiniță, punând accent pe transformarea comunicării didactice dintr-un flux unidirecțional într-un proces interactiv. Studiul de caz se concentrează pe resursa educațională deschisă „**O surpriză pentru Moș Crăciun**”, dezvoltată în cadrul cursului „Pedagogii digitale”, demonstrând cum utilizarea platformelor de autor (LIVRESQ) și a widget-urilor audio (Vocaroo) poate facilita evaluarea formativă și feedback-ul la grupa mică.

1. Fundamente teoretice: Tehnologia și comunicarea didactică

În era digitală, comunicarea didactică nu mai este definită doar prin interacțiunea verbală educator-copil, ci este mediată de instrumente care extind posibilitățile de învățare. La nivelul învățământului preșcolar, tehnologia trebuie să îndeplinească trei funcții majore:

- **Funcția de informare:** Prezentarea conținuturilor într-o formă atractivă, multisenzorială.

- **Funcția de formare:** Dezvoltarea competențelor cognitive (atenție, memorie, logică) și a abilităților digitale elementare (navigare, selectare).
- **Funcția de obținere a feedback-ului:** Permite cadrului didactic să evalueze în timp real gradul de asimilare a cunoștințelor.

Teoria învățării multimedia (Mayer) susține că preșcolarii învață mai eficient atunci când cuvintele și imaginile sunt prezentate împreună, mai degrabă decât doar cuvintele. Acest principiu este esențial la grupa mică, unde gândirea are un caracter concret-intuitiv.

2. Descrierea lecției digitale: „O surpriză pentru Moș Crăciun”

Lecția creată în **LIVRESQ** este o resursă educațională deschisă concepută pentru **Domeniul Limbă și Comunicare**. Aceasta vizează evaluarea înțelegerii mesajului audiat pe baza poveștii cu același nume.

2.1. Obiectivele lecției și competențe vizate

Proiectul își propune obiective clare, adaptate nivelului de dezvoltare al grupei mici:

- **Competențe de comunicare:** Selectarea răspunsului corect la întrebări simple despre acțiunile personajelor.
- **Competențe digitale:** Utilizarea elementelor de bază (selectarea opțiunilor) și urmărirea instrucțiunilor vizuale furnizate de interfață.

2.2. Integrarea instrumentelor de tip Vocaroo

O barieră majoră în utilizarea tehnologiei la copiii de 3-4 ani este lipsa abilităților de citire. În acest sens, lecția digitală rezolvă această problemă prin utilizarea widget-ului **Vocaroo**. Fiecare pagină importantă include un suport audio (00:08 - 00:29 secunde), oferind copilului:

- Independență în rezolvarea sarcinilor.
- O legătură afectivă prin vocea familiară a educatorului care ghidează activitatea.
- Claritate în receptarea cerințelor de evaluare.

3. Analiza parcursului de evaluare (Chestionarul)

Inima lecției digitale este reprezentată de secțiunea de **evaluare formativă**. Aceasta este structurată sub forma unui chestionar interactiv care transformă testarea tradițională într-o activitate ludică.

- **Verificarea elementelor factuale:** Întrebări precum „Ce au așezat copiii sub brad?” sau „Cum l-a numit Moșul pe puiul de ren?” testează capacitatea de reținere a detaliilor. Varietatea de răspunsuri (ren, prăjitură, mașinuță) folosește stimuli vizuali pentru a facilita recunoașterea.
- **Validarea personajelor:** Identificarea numelui renului (**Nicușor**) întărește conexiunea cu textul literar audiat.

4. Tehnologia ca oglindă a centrelor de interes

Un element deosebit de valoros în resursa digitală este reflectarea activităților practice desfășurate la centrele de interes:

- **Centrul Artă:** Digitalul validează pictarea fulgilor pe crenguțe de brad și decorarea globurilor.
- **Centrul Construcții:** Este evidențiată realizarea „drumului Moșului” din materiale diverse (polistiren, vată, pietricele).
- **Centrul Joc de rol:** Este menționată pregătirea gustărilor (prăjiturile, lapte) pentru Moș Crăciun.

Această abordare demonstrează că tehnologia nu înlocuiește activitatea fizică, ci o **informează** și o **sistematizează**, oferind preșcolarului ocazia de a povesti ce a lucrat în clasă prin intermediul tablei interactive sau al tabletei.

5. Feedback-ul imediat și certificarea succesului

În pedagogia modernă, feedback-ul imediat este motorul motivației. Lecția digitală finalizată în **LIVRESQ** oferă:

- **Scor în timp real:** Deși la grupa mică scorul are o relevanță scăzută, el ajută educatorul în monitorizarea progresului.

- **Certificatul de succes:** Pagina finală prezintă un **Certificat** care atestă atenția copilului pe tot parcursul activității. Mesajul „Felicitări!!! Te-ai descurcat minunat!” este esențial pentru formarea unei imagini de sine pozitive.

Concluzii

Lecția „**O surpriză pentru Moș Crăciun**” reprezintă un model de bune practici în utilizarea mijloacelor digitale pentru educația timpurie. Prin combinarea funcției de informare (povestea) cu cea de formare (activități la centre) și evaluare (chestionar audio-vizual), tehnologia devine un partener de nădejde al comunicării didactice. Această resursă educațională deschisă demonstrează că, la orice vârstă, digitalul poate umaniza și eficientiza procesul de învățare.

Bibliografie și Webografie

Bibliografie:

1. Cucos, C. (2014). *Pedagogie*. Editura Polirom, Iași.
2. Ministerul Educației. (2019). *Curriculum pentru educație timpurie*.
3. Pânișoară, I. O. (2008). *Comunicarea eficientă*. Editura Polirom, Iași.

Webografie:

1. Murărașu, R. (2025). *O surpriză pentru Moș Crăciun* [Resursă Educațională Deschisă]. Platforma LIVRESQ.
2. Vocaroo – Audio recording service: <https://vocaroo.com>.
3. LIVRESQ – Biblioteca de resurse digitale: <https://livresq.com>.

67.UTILIZAREA TEHNOLOGIEI LA PREȘCOLARI – PROVOCARE SAU NECESITATE?

Profesor pentru Educație Timpurie Nichifor Cornelia
G.P.P Colegiul Național „Mihai Eminescu”, Suceava

Integrarea tehnologiei în comunicarea didactică, în învățământul preșcolar, reprezintă una dintre cele mai relevante direcții de modernizare a educației actuale. Într-o societate digitalizată, în care copiii intră în contact cu tehnologia încă de la vârste fragede, utilizarea mijloacelor digitale în procesul educațional nu este doar oportună, ci esențială pentru eficientizarea învățării și adaptarea la nevoile generațiilor actuale.

Un prim argument în favoarea utilizării tehnologiei îl constituie capacitatea acesteia de a îmbunătăți semnificativ comunicarea didactică. Preșcolarii învață predominant prin imagini, sunete și experiențe interactive, iar instrumentele digitale răspund acestor particularități. Prezentările multimedia, poveștile animate sau jocurile educaționale transformă conținuturile abstracte în experiențe concrete, facilitând înțelegerea și menținerea atenției. Astfel, comunicarea devine mai clară, mai atractivă și mai eficientă.

Un al doilea argument vizează rolul tehnologiei în formarea și informarea copiilor. Accesul la resurse digitale diversificate permite adaptarea conținuturilor la ritmul și nivelul fiecărui copil, favorizând învățarea diferențiată. Astfel, mediul digital nu doar transmite informații, ci formează abilități cognitive, creative și practice.

Un alt aspect important îl reprezintă obținerea feedback-ului educațional. Tehnologia oferă cadrelor didactice instrumente rapide și eficiente de evaluare, precum aplicațiile interactive sau platformele educaționale, care permit monitorizarea progresului în timp real. Cu toate acestea, este necesar să subliniem că utilizarea excesivă sau neadecvată a tehnologiei poate avea efecte

negative, precum reducerea interacțiunii directe sau suprastimularea copiilor. Din acest motiv, tehnologia trebuie privită ca un instrument complementar, nu ca un substitut al relației educaționale tradiționale. Echilibrul între activitățile digitale și cele clasice este esențial pentru o dezvoltare armonioasă.

Lecția interactivă pe care ne-am propus-o „Călătorie prin anotimpuri – Descoperim toamna” este concepută pentru a stimula curiozitatea și bucuria copiilor de vârstă preșcolară în descoperirea fenomenelor din natură. Această resursă aduce mediul natural în sala de clasă prin imagini, sunete și activități ludice, transformând procesul de învățare într-o experiență multisenzorială.

Lecția poate fi utilizată:

- În cadrul activității integrate „Călătorie prin anotimpuri – Descoperim toamna”, ca moment de descoperire sau fixare a cunoștințelor;
- În cadrul centrului știință, ca resursă de explorare interactivă individuală sau în grupuri mici;
- Ca material complementar la tema săptămânii „Toamna în natură”.

„Călătorie prin anotimpuri – Descoperim toamna”

Tema anuală de studiu: „Când, cum și de ce se întâmplă?”

Tema proiectului: „Armoniile toamnei”

Tema săptămânii: „Să descoperim toamna”

Tema lecției: „Călătorie prin anotimpuri – Descoperim toamna”

Link lecție interactivă: <https://library.livresq.com/details/699d6f7323666e00091e17ab>

Domeniul: Științe

Disciplina: Cunoașterea mediului

Nivel de vârstă: Nivel I, grupa mijlocie (4-5 ani)

Durata: 25-30 minute

Scopul lecției: Dezvoltarea capacității copiilor de a recunoaște, descrie și valoriza schimbările din natură specifice anotimpului toamna, prin explorare interactivă și activități digitale.

Competențe vizate:

📍 Dezvoltarea capacității de observare și comparare a fenomenelor din natură. 📍 Exprimarea verbală a ideilor și trăirilor proprii.

📍 Utilizarea instrumentelor digitale pentru explorare și joc.

Obiective operaționale:

La finalul activității, copiii vor fi capabili:

să recunoască principalele elemente specifice toamnei (frunze colorate, fructe, ploaie, haine groase);

să asocieze imagini și sunete cu fenomenele de toamnă;

să utilizeze aplicații interactive simple (drag-and-drop, click pe imagine, audio-play);

să comunice oral despre experiențele proprii legate de toamnă.

Metode didactice:

Explicația

Conversația euristică

Observarea

Demonstrația

Mijloace digitale:

Animații și videoclipuri;

Chestionar interactive;

Joc Wordwall;

Imagini și sunete generate cu IA

Desfășurarea activității

Captarea atenției

Captarea atenției preșcolarilor se va realiza prin apariția sub formă de surpriză a unei imagini cu Zâna Toamnă. Imaginea este generată cu ajutorul aplicației Canva AI - Text to Image, obținută din instrucțiunea: „*Creează o imagine cu zâna Toamna*”. După ce aceștia identifică personajul, apare un video generat cu IA, prin care copiii sunt îndemnați să pornească într-o călătorie pentru a descoperi frumusețea anotimpului toamna.

Anunțarea temei

Cadrul didactic anunță tema: „*Astăzi vom vorbi despre anotimpul Toamna - caracteristici și aspecte generale*”.

Dirijarea învățării

În această etapă, educatoarea facilitează înțelegerea conceptelor specifice anotimpului toamna prin discuții dirijate, observație ghidată și utilizarea unor resurse digitale interactive. Activitatea începe cu o conversație euristică pornind de la întrebările și observațiile copiilor, stimulând exprimarea personală și conectarea la experiențele proprii legate de acest anotimp.

Se prezintă materialul video „Toamna – aspecte generale”, care oferă imagini clare cu fenomene specifice: schimbarea culorii frunzelor, ploaia, migrația păsărilor, recoltarea fructelor și legumelor. După vizionare, educatoarea îi ghidează pe copii în identificarea acestor elemente și în formularea unor răspunsuri simple la întrebări precum: „Cum arată toamna?”, „Ce fac animalele toamna?”, „Ce fac oamenii toamna?”. Prin această discuție ghidată, copiii sunt încurajați să compare, să argumenteze și să descrie imaginile văzute, dezvoltându-și limbajul și capacitatea de observare.

În continuarea activității, educatoarea lansează îndemnul: „Privește cu atenție!”, invitând copiii să urmărească un colaj digital animat intitulat „*Copacul anotimpurilor*”. Materialul prezintă, într-o succesiune vizuală dinamică, transformările prin care trece copacul pe parcursul celor patru anotimpuri, cu accent pe schimbările specifice toamnei. Copiii sunt încurajați să observe atent modificările cromatice ale frunzelor, căderea acestora, aspectul trunchiului și atmosfera generală a peisajului. Educatoarea îi stimulează să descrie ceea ce văd și să facă diferența între anotimpuri, punând întrebări orientative: „Ce se întâmplă cu frunzele toamna?”

„Cum se schimbă copacul?”, „Ce culori apar cel mai des?”.

Pentru a transforma observația într-o experiență artistică și expresivă, activitatea continuă cu o secvență muzicală integrată. Folosind aplicația musiclab.chromeexperiments, copiii sunt invitați să „compună” mici fragmente muzicale, folosind culori, linii și forme care se transformă în sunete. Ritmurile și melodiile create sunt asociate imaginilor de toamnă, stimulând creativitatea și sensibilitatea artistică. Educatoarea îi încurajează să se ridice, să se miște și să danseze în ritmul compozițiilor lor, transformând momentul într-o activitate ludică, relaxantă și interactivă. Copiii se exprimă prin muzică și mișcare, consolidând în același timp legătura dintre trăirile personale și fenomenele naturale observate.

Obținerea performanței

După activitățile de muzică și mișcare, copiii sunt invitați să aleagă răspunsul potrivit prin participarea la un quiz digital interactiv – „Bun venit în lumea toamnei!” realizat pe platforma Wordwall. Prin itemi de tip alegere multiplă, preșcolarii își verifică într-un mod ludic și atractiv noile cunoștințe. Activitatea digitală stimulează atenția, participarea activă și încrederea copiilor în propriile reușite, oferind feedback imediat.

Evaluare

Evaluarea lecției se va realiza prin rezolvarea unui chestionar cu privire la sunetele specifice anotimpului toamna. Acesta urmărește identificarea sunetelor asociate fenomenelor anotimpului toamna și observarea schimbărilor din natură. Integrarea sunetului în scenariul didactic contribuie la o înțelegere profundă și multisenzorială a anotimpului toamna. Copiii primesc feedback în format video pe platforma digitală LOOM. Evaluarea este completată de un scurt moment de reflecție verbală, în care copiii exprimă ce le-a plăcut, ce au descoperit și ce își amintesc din experiența digitală și senzorială a lecției.

Elemente de inovare

Integrarea tehnologiei IA

Educatorea le explică copiilor că IA-inteligența artificială ne ajută să generăm imagini, filmulețe interesante, cântece melodioase pe care să le folosim la grupă. IA este folosită ca instrument de sprijin creativ, nu ca scop în sine.

Canva AI - Text to Image, VEED – (imagini și audio) și Chrome Music Lab – Song Maker stimulează bucuria descoperirii și exprimarea artistică, integrându-se în activitatea didactică într-un mod creativ, ludic și educativ.

Am ales feedbackul video în platforma LOOM pentru că este vizual, expresiv și accesibil copiilor de vârstă mică. Tonul cald și expresia facială a cadrului didactic îi ajută pe copii să înțeleagă mesajul de încurajare și să mențină motivația pentru participarea la activitate.

Copiii au fost curioși și entuziasmați la finalul activității. Activitatea a combinat învățarea cu creația muzicală. IA a oferit un context ludic, adaptat interesului copiilor pentru imagine, video și muzică.

Bibliografie/ Resurse utilizate:

Documente Curriculare și Metodice:

Breben, S., Goncea, E., Ruiiu, G., Fulga, M., (2002). *Metode interactive de grup - ghid metodic*, Editura Arves

Curriculum pentru educație timpurie, București (2019)

Repere fundamentale privind învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani (RFIDT).

Pedagogie digitală și Software:

Ghid de utilizare LIVRESQ - Manualul creatorului de conținut educațional (2024) Ascendia

DigCompEdu. *Cadrul european pentru competența digitală a cadrelor didactice*.

Resurse pentru conținut:

Wikipedia (limba română). Articolele despre anotimpul toamna, viețuitoare și activități specifice anotimpului toamna.

Resurse Multimedia (Webografie):

Canva AI - Text to Image: pentru generarea de imagini cu anotimpul Toamna; YouTube: pentru vizionarea materialului didactic „Toamna-aspecte generale”
<https://www.youtube.com/watch?v=N026qVUkdpA&t=7s;>

Veed: pentru crearea unui colaj digital animat (imagini și audio) „Copacul anotimpurilor”

<https://www.veed.io/ai-studio/403d97b6-17b2-41ff-a689-b00ad8c2483d;>

Chrome Music Lab–Song Maker: pentru crearea unui cântecel, cu ajutorul IA, despre sunetele specifice anotimpului Toamna

<https://musiclab.chromeexperiments.com/Song-Maker/song/4872220769386496;>

Quiz Wordwall: „Bun venit în lumea toamnei!” - quiz digital (întrebări cu variante de răspuns)

<https://wordwall.net/resource/101359808/educa%8%9bie-timpurie/bun-venit-%c3%aen-lumea-toamnei;>

Loom - feedback în format video pe platforma digitală LOOM
<https://www.loom.com/share/8dcd61888dcc4a8cbb9aa42460f30218;>

Calculator + televizor: pentru afișarea imaginilor și audierea compoziției;

În concluzie, tehnologia susține în mod argumentat și demonstrabil eficiența comunicării didactice în învățământul preșcolar. Prin valorificarea resurselor digitale, educatoarea poate crea un mediu de învățare interactiv, adaptat și relevant, în care formarea, informarea și evaluarea copiilor sunt realizate într-un mod modern și eficient. Prin urmare, integrarea responsabilă a tehnologiei nu este doar o tendință, ci o necesitate, o condiție a calității actului educațional.

68.UTILIZAREA TEHNOLOGIEI ÎN PROCESUL INSTRUCTIV-EDUCATIV DIN GRĂDINIȚĂ

Profesor pentru educație timpurie Niculina NIȚĂ
Grădinița cu Program Prelungit „1-2-3”

Introducere

Societatea contemporană este caracterizată de o dezvoltare accelerată a tehnologiei informației și comunicațiilor, ceea ce determină transformări semnificative în toate domeniile de activitate, inclusiv în educație. În acest context, sistemul educațional este nevoit să se adapteze noilor cerințe, integrând mijloacele digitale în procesul instructiv-educativ încă de la cele mai fragede vârste. Educația preșcolară reprezintă o etapă esențială în formarea personalității copilului, iar introducerea tehnologiei în grădiniță poate contribui la dezvoltarea competențelor cognitive, sociale și emoționale. Utilizarea tehnologiei în acest cadru nu presupune înlocuirea metodelor tradiționale, ci completarea și îmbunătățirea acestora prin instrumente moderne, interactive și atractive.

Studiile recente arată că utilizarea adecvată a tehnologiei poate sprijini învățarea timpurie, facilitând înțelegerea conceptelor și stimulând curiozitatea copiilor (Neumann, 2018). Totodată, mediile digitale oferă oportunități pentru dezvoltarea alfabetizării emergente și a gândirii critice (Marsh et al., 2017).

Rolul tehnologiei în comunicarea didactică

Comunicarea didactică reprezintă un proces complex prin care educatorul transmite informații, valori și modele comportamentale către copii. În învățământul preșcolar, această comunicare trebuie să fie clară, accesibilă și adaptată nivelului de dezvoltare al copiilor. Tehnologia contribuie la eficientizarea comunicării didactice prin utilizarea unor mijloace multimodale. Conform teoriei învățării multimedia elaborată de Mayer (2009), combinarea informațiilor vizuale și auditive conduce la o învățare mai profundă și mai eficientă.

În grădiniță, utilizarea tehnologiei în comunicarea didactică poate include prezentări interactive realizate cu ajutorul tablei inteligente, utilizarea imaginilor și animațiilor pentru explicarea unor concepte, redarea de materiale audio (povești, cântece) și aplicații educaționale interactive. De exemplu, în cadrul unei activități despre anotimpuri, educatorul poate utiliza un videoclip animat care prezintă schimbările din natură, facilitând astfel înțelegerea prin corelarea informațiilor auditive cu cele vizuale.

Utilizarea mijloacelor digitale pentru formarea preșcolarilor

Formarea preșcolarilor prin intermediul tehnologiei se realizează în principal prin activități interactive, bazate pe joc. Jocul reprezintă forma fundamentală de învățare la această vârstă, iar tehnologia poate transforma procesul educațional într-o experiență atractivă și motivantă. Cercetările realizate de Plowman, McPake și Stephen (2010) evidențiază faptul că utilizarea tehnologiei contribuie la dezvoltarea competențelor cognitive și sociale ale copiilor.

Exemple de utilizare includ aplicații pentru recunoașterea literelor și cifrelor, jocuri interactive care implică clasificarea obiectelor, activități digitale de tip puzzle și povești digitale interactive care dezvoltă limbajul. De exemplu, folosirea unei aplicații în care copiii trebuie să asocieze imagini cu sunete contribuie la dezvoltarea vocabularului și a capacității de concentrare. În plus, tehnologia permite individualizarea învățării, fiecare copil putând lucra în ritmul propriu.

Tehnologia ca mijloc de informare în grădiniță

În cadrul activităților didactice, tehnologia este un suport eficient pentru transmiterea informațiilor. Utilizarea imaginilor, videoclipurilor și animațiilor sprijină înțelegerea conceptelor abstracte și stimulează curiozitatea copiilor. Conform cercetărilor realizate de Marsh et al. (2017), mediile digitale contribuie la dezvoltarea competențelor de alfabetizare și la învățarea exploratorie.

Modalitățile de utilizare includ vizionarea de materiale video educative, explorarea imaginilor tematice, utilizarea prezentărilor interactive și participarea la activități digitale ghidate. De exemplu,

într-o activitate despre animale, copiii pot viziona un videoclip scurt despre habitatul acestora și pot participa la un joc interactiv de recunoaștere.

Obținerea feedback-ului prin intermediul tehnologiei

Feedback-ul reprezintă un element esențial în procesul instructiv-educativ, deoarece permite evaluarea progresului și adaptarea activităților didactice. În educația preșcolară, feedback-ul trebuie să fie imediat, clar și pozitiv. Black și Wiliam (1998) subliniază importanța evaluării formative și rolul feedback-ului în îmbunătățirea performanțelor.

Tehnologia facilitează obținerea feedback-ului prin aplicații interactive care oferă răspunsuri instant, jocuri educative care indică răspunsurile corecte, activități de tip alegere (imagine corectă, culoare, formă) și platforme de comunicare cu părinții.

Avantaje și limite ale utilizării tehnologiei în grădiniță

Integrarea tehnologiei în procesul instructiv-educativ aduce numeroase beneficii, dar implică și anumite riscuri care trebuie gestionate cu atenție. Printre avantaje se numără creșterea motivației pentru învățare, stimularea creativității și imaginației, diversificarea strategiilor didactice, accesul rapid la resurse educaționale și posibilitatea individualizării învățării. Printre limite se regăsesc riscul expunerii excesive la ecrane, necesitatea unei utilizări controlate, dependența de resurse tehnologice și posibila reducere a interacțiunii directe.

Organizații precum UNESCO (2019) recomandă utilizarea responsabilă a tehnologiei în educația timpurie, subliniind importanța echilibrului între activitățile digitale și cele tradiționale.

Rolul educatorului în integrarea tehnologiei

Succesul utilizării tehnologiei în grădiniță depinde în mare măsură de competențele educatorului. Acesta trebuie să selecteze resursele adecvate, să adapteze conținuturile și să creeze un mediu de învățare echilibrat. Educatorul are rolul de a ghida utilizarea tehnologiei, de a asigura caracterul educativ al activităților, de a monitoriza timpul petrecut în fața ecranelor și de a combina metodele tradiționale cu cele moderne.

Utilizarea tehnologiei în procesul instructiv-educativ din grădiniță contribuie la eficientizarea comunicării didactice, la îmbunătățirea procesului de formare și la obținerea unui feedback relevant. Integrarea mijloacelor digitale trebuie realizată într-un mod echilibrat, în corelație cu metodele tradiționale, pentru a asigura dezvoltarea armonioasă a copilului.

Bibliografie

Mayer, R. E., 2009, Multimedia Learning, Cambridge University Press, Cambridge.

Marsh, J., et al., 2017, Digital Play: A New Classification, Early Years, Londra.

Neumann, M. M., 2018, Using Tablets and Apps in Early Childhood Education, Early Childhood Education Journal, New York.

Plowman, L., McPake, J., Stephen, C., 2010, The Technologisation of Childhood, Children & Society, Londra.

UNESCO, 2019, Guidelines on Digital Learning for Early Childhood, UNESCO Publishing, Paris.

Webografie:

<https://unesdoc.unesco.org/>

69.„COSMOSUL”-ACTIVITATE INTERACTIVĂ LIVRESQ

Prof. Obreja Doruța Mihaela
Grădinița cu Program Prelungit „1-2-3” Suceava

Tema activității „Cosmosul”

Link RED utilizat <https://library.livresq.com/details/693028e8507a550009c7c721>

Descriere:

Această descriere are scopul de a susține procesul de reflecție profesională al cadrului didactic după desfășurarea activității la clasă. Prin completarea sa, veți analiza modul de organizare și implementare a lecției, maniera de utilizare a resurselor educaționale deschise, nivelul de implicare al elevilor, precum și intervențiile didactice realizate. Informațiile oferite vor constitui fundamentul pentru feedback-ul personalizat din partea mentorului.

1.Proiectare didactică
Corelarea cu programa școlară Scopul activității: Verificarea și consolidarea cunoștințelor științifico-matematice, cu privire la aspecte referitoare la spațiul cosmic și componentele acestuia, pe baza percepției analitico-sintetice, printr-un demers integrat coerent și adaptat vârstei copiilor. Obiectivele operaționale urmărite: - să denumească planetele din Sistemul nostru solar; - să recunoască planetele, după formă și culoare, așezându-le în ordinea corectă; - să asocieze imaginea planetei cu eticheta potrivită; - să reconstituie o imagine fragmentată, prin așezarea pieselor de puzzle.
2. Utilizarea RED
Tipul resursei digitale utilizate Activitate interactivă Livresq https://library.livresq.com/details/693028e8507a550009c7c721 Scopul utilizării resursei digitale: Digitalul permite „micșorarea” Sistemului solar, pentru a fi adus la nivelul de înțelegere al copilului, transformând o idee abstractă, într-o imagine mentală clară și accesibilă. Momentele lecției în care a fost integrată: 1. Captarea atenției 2. Prezentarea optimă a conținutului și dirijarea învățării 3. Încheierea activității
3. Strategii didactice
Metode și tehnici de predare-învățare utilizate: 1.Mesaj generat cu AI. 2.Link youtube PREZENTARE https://www.youtube.com/watch?v=XIBIVNtzymU 3. Chestionare 4. PUZZLE INTERACTIV https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=2fc137feec68 5. JOC INTERACTIV https://wordwall.net/resource/35207538/planetele-din-sistemul-solar 6. Link youtube CÂNTEC https://www.youtube.com/watch?v=eAjlL8gD0p8 7. Diplomă pentru recompensare Modalități de organizare a activității elevilor: frontal

4. Managementul clasei
Climatul educațional: Educatoarea a fost facilitator și a coordonat acțiunile copiilor, pentru rezolvarea sarcinilor, a fost încurajat dialogul, verbalizarea acțiunilor, ajutorul reciproc și acceptarea greșelilor. Prin intermediul platformei utilizate, climatul este protejat de reclame, ferestre pop-up sau conținut neadecvat, astfel încât atenția a rămas concentrată pe sarcina didactică, volumul prezentărilor a fost unul moderat, iar lumina adaptată, În cadrul momentelor muzicale, climatul a fost unul dinamic, în care mintea și corpul au lucrat împreună. După secvențele digitale intense, climatul a permis o tranziție lină către activitatea alternativă, de manipulare de obiecte reale (Ex. modelarea unei planete din plastilină). Pe parcursul activității, tehnologia a fost integrată, prin rezolvarea sarcinilor care necesită participare activă. Comportamentul elevilor : copiii au fost entuziasmați, fapt acare a demonstrat că sunt familiarizați cu tehnologia și că se simt în siguranță, explorând resursele digitale puse la dispoziție.
5. Activitatea elevilor
Gradul de implicare: toți copiii au fost implicați și au participat activ pe parcursul activității. Capacitatea de lucru autonom: Copiii nu au fost lăsați singuri cu instrumentul folosit pentru proiecția activității (Tabla interactivă) Colaborarea în echipă: Au oferit sprijin reciproc intercolegial, reușitele au fost aplaudate de grup, iar greșelile au fost acceptate, subliniindu-se ideea că eroarea este parte din învățare (dacă ai apăsas greșit, pur și simplu încearcă din nou.)
6. Evaluare
Modalități de evaluare utilizate : chestionar, autoapreciere și aprecierea verbală a celorlalți. Feedback oferit elevilor: recompense, aplauze, încurajări și diplome
7. Impact
Rezultatele observate la nivel cognitiv: - Copiii au înțeles sfericitatea planetelor și au intuit imensitatea spațiului cosmic - Au perceput faptul că Pământul este în continuă mișcare - Au demonstrat înțelegerea legăturii dintre un simbol (imaginea unei rachete sau a unei planete pe ecran) și conceptul real - Preșcolarii încep să folosească în mod corect termeni precum: orbită, gravitație, sistem solar, constelație, și le explică în context (ex. Luna orbitează în jurul Pământului.) - Memoria de lungă durată este activată prin învățarea multisenzorială (știu despre planeta Marte – o văd pe ecran – înțeleg de ce i se spune Planeta Roșie) Rezultatele observate la nivel atitudinal și comportamental: - Creșterea motivației intrinseci pentru învățare (manifestarea entuziasmului, a dorinței de participare activă, repetarea activității fără a resimți plictiseală) - Dezvoltarea comportamentului colaborativ (așteaptă rândul, oferă sprijin colegilor care întâmpină dificultăți) - Schimbarea perspectivei în ceea ce privește utilizarea tehnologiei (utilizează cu grijă, înțeleg că instrumentele digitale pot facilita aflarea unor lucruri foarte interesante despre lumea înconjurătoare) - Dezvoltarea autonomiei și a încrederii în sine (copilul se simte competent, ceea ce îl încurajează să rezolve ulterior sarcini cu grad tot mai mare de complexitate)

- Diminuarea comportamentelor disruptive (copiii sunt atât de absorbiți de explorarea digitală a spațiului, încât frecvența agitației motorii necontrolate scade semnificativ pe durata activității).

8. Autoevaluare profesională

Puncte forte ale activității:

Activitatea digitală a transformat preșcolarul dintr-un consumator pasiv de imagini, într-un mic explorator capabil să colaboreze și dornic să protejeze lumea pe care tocmai a descoperit-o dintr-o perspectivă nouă.

Aspecte care necesită îmbunătățire:

- Se impune intercalarea secvențelor digitale, cu sarcini didactice cu material palpabil, real, întrucât atenția copiilor, în fața ecranului este la cel mai înalt parametru, de aproximativ 10 – 15 minute,
- În loc de video-uri liniare, este recomandată alegerea aplicațiilor de tip Realitate augmentată (ex. Google Expedition), unde copiii pot plimba dispozitivele mai mici prin încăperea, pentru a descoperi planetele proiectate în timp real.

Măsurile concrete de optimizare:

- Dotarea cu ochelari VIAR (pentru o reprezentare cât mai fidelă a spațiului)
- Introducerea în activitate a manipulabilelor paralele: în timp ce pe ecran este proiectat un corp ceresc/luna, preșcolarii să aibă la dispoziție masa luminoasă, cu nisip kinetic sau spumă de ras, pentru a reda textura și forma acestuia.
- Plasarea de coduri QR interactive, în diferite zone din grupă, pentru scanarea codului de către copii și descoperirea unor sarcini care implică motricitate, îmbinând astfel mișcarea fizică cu resursele digitale.

9. Nevoi de formare

Tipuri de sprijin necesare: resurse de timp, pentru crearea materialelor / lecțiilor interactive, în mod adaptat nivelului grupei și particularităților acesteia;

Aplicarea cu grupe de copii mai puțin numeroase.

10. Concluzie profesională

Reflecție sintetică asupra eficienței demersului didactic: Eficiența maximă este atinsă atunci când instrumentul digital depășește utilitatea unui simplu ecran de vizionare și devine un mediu de interacțiune.

Există riscul de suprastimulare senzorială, dacă animația este prea rapidă sau prea complexă, eficiența scade, lăsând copilul în faza de uimire, fără a reuși să proceseze informația.

Succesul activității se vede atunci când, după scoaterea din atenție a dispozitivului, copilul poate să aplice, construind obiecte despre care s-a discutat sau însușindu-și cuvinte noi, tematice, prin introducerea în vocabularul uzual.

Eficiența demersului didactic în context digital este direct proporțională cu capacitatea cadrului didactic de a acționa ca un facilitator, și nu ca un simplu tehnician. Digitalul despre cosmos este eficient doar dacă servește drept trambulină către imaginație, oferind repere vizuale acolo unde cuvintele sunt insuficiente pentru a descrie infinitul.

70.SECVENȚĂ PRACTICĂ DE INTEGRARE A RESURSELOR DIGITALE ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE

Prof. Ochiană Mihaela-Elena
G.P.N. „Obcini” Suceava

Tema anuală de studiu: „Când, cum și de ce se întâmplă?”

Tema proiectului tematic: „Primăvara a sosit!”

Tema activității: „Primăvara – anotimpul renașterii”

Forma de realizare: Activitate integrată (ADE + ALA)

Tipul activității: Consolidare și sistematizare

Durata: 35 minute

Domenii de dezvoltare vizate:

- DLC – Limbaj și comunicare
 - DȘ – Științe
 - DEC – Estetic și creativ
 - DSE – Dezvoltare socio-emoțională
- Competențe generale (curriculum):
- Exprimarea mesajelor orale în contexte de comunicare;
 - Manifestarea curiozității pentru explorarea mediului;
 - Realizarea de produse creative;
 - Utilizarea tehnologiei în contexte de învățare.

Comportamente vizate:

- Denumeste elemente specifice primăverii;
- Formulează propoziții simple pe baza imaginilor;
- Participă la activități digitale interactive;
- Cooperează în grup;
- Manifestă interes și implicare.

Scopul activității:

Consolidarea cunoștințelor despre anotimpul primăvara prin activități interactive și utilizarea resurselor educaționale digitale.

Obiective operaționale:

- O1 – să identifice elemente ale anotimpului primăvara;
- O2 – să descrie imagini utilizând propoziții simple;
- O3 – să participe la jocuri educaționale digitale;
- O4 – să realizeze o lucrare plastică tematică;
- O5 – să coopereze în activități de grup.

Strategii didactice:

Metode și procedee: conversația, observația, explicația, jocul didactic, exercițiul

Mijloace de învățământ: tablă interactivă / videoproiector, laptop, fișe de lucru, materiale artistice

Resurse educaționale digitale utilizate:

- joc interactiv online:
-  Accesează jocul „Joc de primăvară”. Această resursă presupune asocierea imaginilor cu elemente specifice primăverii și dezvoltă atenția și limbajul copiilor

Forme de organizare: frontal, individual, pe grupuri mici

Modalități de evaluare:

- observarea sistematică;
- răspunsuri orale;
- analiza produselor realizate;
- feedback verbal.

71. ÎNVĂȚARE PRIN JOC DIGITAL – EXEMPLU DE INTEGRARE A TEHNOLOGIEI ÎN COMUNICAREA DIDACTICĂ

prof. Paulencu Liliana
G.P.P. „GULLIVER” Suceava

În contextul transformărilor societății contemporane, caracterizate prin digitalizare și acces rapid la informație, educația este chemată să integreze noile tehnologii într-un mod eficient și adaptat nevoilor copiilor. Încă din perioada preșcolară, utilizarea resurselor digitale poate contribui la crearea unui mediu educațional atractiv, interactiv și motivant.

Tehnologia nu substituie metodele tradiționale, ci le completează, oferind noi modalități de organizare a învățării și de realizare a comunicării didactice. În acest sens, instrumentele digitale interactive devin suporturi valoroase pentru transmiterea informației, stimularea participării active și susținerea învățării prin joc.

Lucrarea de față evidențiază rolul tehnologiei în sprijinul comunicării didactice și al obținerii feedback-ului, prin valorificarea unei activități interactive realizate în aplicația LIVRESQ, intitulată „Morcovelul”, integrată în tema „Din grădina toamnei”.

1. Rolul tehnologiei în comunicarea didactică

Comunicarea didactică reprezintă fundamentul procesului instructiv-educativ, implicând transmiterea și receptarea mesajului între cadrul didactic și copil. În învățământul preșcolar, eficiența acesteia depinde de utilizarea unor strategii adaptate particularităților de vârstă, bazate pe stimulare vizuală, auditivă și experiențială.

Integrarea tehnologiei digitale aduce un plus de valoare acestui proces, prin utilizarea elementelor multimedia și a interactivității. Astfel, mesajul didactic devine mai clar, mai accesibil și mai atractiv pentru copii, facilitând înțelegerea și implicarea activă.

În plus, tehnologia susține transformarea comunicării dintr-un proces unidirecțional într-unul interactiv, în care copilul devine participant activ. Prin sarcini digitale variate, acesta este stimulat să observe, să răspundă, să aleagă și să colaboreze, dezvoltându-și competențele de comunicare și gândire. De asemenea, resursele digitale permit adaptarea conținutului și a ritmului de lucru în funcție de nivelul fiecărui copil, contribuind la realizarea unei comunicări didactice diferențiate și incluzive.

2. Prezentarea activității digitale „Morcovelul”

Activitatea „Morcovelul” a fost realizată în aplicația LIVRESQ, ca parte a temei săptămânii „Din grădina toamnei”, fiind destinată copiilor cu vârste între 3 și 6 ani. Aceasta reprezintă o activitate interactivă digitală, concepută pentru a valorifica învățarea prin joc și explorare.

Scopul activității constă în dezvoltarea capacității copiilor de a înțelege și explora conținuturile propuse prin intermediul sarcinilor interactive, stimulând participarea activă și curiozitatea.

Obiectivele urmărite vizează:

- recunoașterea și identificarea morcovului;
- asocierea corectă a imaginilor și informațiilor;
- formularea de răspunsuri simple;
- dezvoltarea atenției și spiritului de observație;
- stimularea comunicării și cooperării;
- manifestarea interesului pentru activitate.

Activitatea propune o abordare integrată, în care copiii descoperă caracteristicile morcovului, importanța acestuia pentru alimentația sănătoasă și modalități de exprimare artistică, fiind implicați în discuții ghidate, jocuri interactive și sarcini practice.

3. Valorificarea tehnologiei în activitatea didactică

În cadrul activității „Morcovelul”, tehnologia a fost utilizată ca instrument de mediere a învățării și de susținere a comunicării didactice. Elementele vizuale și interactive au facilitat captarea

atenției copiilor și înțelegerea conținuturilor, iar structura digitală a lecției a permis organizarea logică și atractivă a informației.

Interactivitatea aplicației a oferit copiilor posibilitatea de a se implica activ în procesul de învățare, prin exerciții de recunoaștere și asociere, transformând activitatea într-o experiență participativă. În același timp, fiecare copil a avut oportunitatea de a lucra în ritm propriu, consolidându-și cunoștințele și dezvoltându-și autonomia. Prin utilizarea aplicației LIVRESQ, comunicarea didactică a fost susținută de suporturi variate, iar mesajul educațional a fost transmis într-o manieră adaptată nivelului de înțelegere al preșcolarilor.

4. Obținerea feedback-ului prin mijloace digitale

Tehnologia digitală permite integrarea naturală a feedback-ului în procesul de învățare, oferind răspunsuri imediate și relevante. În activitatea „Morcovelul”, feedback-ul a fost realizat prin exerciții interactive, în care copiii au primit confirmări instantanee ale răspunsurilor. Acest tip de feedback a contribuit la consolidarea învățării, oferindu-le copiilor posibilitatea de a se autocorecta și de a învăța prin descoperire. În același timp, caracterul ludic al sarcinilor a redus presiunea evaluării, menținând un climat pozitiv și motivant.

Pentru cadrul didactic, feedback-ul digital a reprezentat un instrument util de monitorizare a progresului copiilor, facilitând identificarea dificultăților și adaptarea intervenției educaționale în timp real. În concluzie, integrarea tehnologiei digitale în învățământul preșcolar contribuie la eficientizarea comunicării didactice și la crearea unui mediu de învățare interactiv și atractiv. Activitatea „Morcovelul” demonstrează că utilizarea aplicațiilor educaționale poate sprijini atât transmiterea informației, cât și implicarea activă a copiilor și evaluarea continuă a progresului acestora.

Astfel, tehnologia devine un partener valoros în demersul educațional, facilitând formarea competențelor timpurii și adaptarea procesului de învățare la cerințele actuale ale societății.

Justificarea alegerii resursei educaționale digitale

Resursa educațională digitală utilizată în cadrul activității:

<https://digitaledu.ro/joc-de-primavara-joc-didactic/>

Alegerea acestei resurse a fost realizată în concordanță cu prevederile Curriculumului pentru educație timpurie (2019), care recomandă integrarea tehnologiei digitale ca suport pentru învățarea activă și interactivă.

Resursa selectată este adecvată particularităților de vârstă ale copiilor din grupa mare (5–6 ani), deoarece utilizează imagini sugestive, sarcini simple și interactive (asociere, recunoaștere), contribuind la dezvoltarea gândirii logice și a limbajului. Activitatea digitală propusă permite implicarea directă a copiilor prin acțiuni de tip „alege și potrivește”, facilitând învățarea prin joc.

Din punct de vedere metodic, utilizarea acestei resurse:

- sprijină atingerea obiectivelor operaționale (identificarea elementelor primăverii, descrierea imaginilor);
- stimulează atenția, memoria și capacitatea de concentrare;
- favorizează participarea activă și colaborarea între copii;
- oferă feedback imediat, ceea ce contribuie la autocorectare și consolidarea cunoștințelor;
- crește motivația pentru învățare prin caracterul ludic și interactiv.

De asemenea, resursa respectă principiile didacticei moderne: accesibilitate, atractivitate, interactivitate și adaptabilitate la nivelul de dezvoltare al copiilor.

Integrarea acesteia în cadrul activității contribuie la diversificarea strategiilor didactice și la realizarea unui demers educațional centrat pe copil, în care tehnologia devine un instrument eficient de sprijin al învățării.

Integrarea resurselor educaționale digitale în activitatea didactică contribuie la creșterea interesului copiilor și facilitează învățarea prin interactivitate. Tema primăverii a fost atractivă, iar utilizarea tehnologiei a sprijinit consolidarea cunoștințelor într-un mod modern și eficient.

Bibliografie:

- „Activitatea integrată din grădiniță” (ghid pentru cadrele didactice din învățământul preuniversitar), Laurenția Culea, Angela Sesovici, Filofteia Grama, Mioara Pletea, Daniela Ionescu, Nicoleta Anghel; Ed. Didactica Publishing House, Buc., 2008
Webografie: <https://digitaledu.ro/joc-de-primavara-joc-didactic/>

Bibliografie

Cerghit, I. (2006). *Metode de învățământ*. Iași: Editura Polirom.

1. Cucos, C. (2014). *Pedagogie*. Iași: Editura Polirom.
2. Ionescu, M., & Radu, I. (coord.) (2001). *Didactica modernă*. Cluj-Napoca: Editura Dacia.
3. Joița, E. (2006). *Instruirea constructivistă – o alternativă. Fundamente. Strategii*. București: Editura Aramis.
4. Ministerul Educației (2019). *Curriculum pentru educație timpurie*. București.
5. Stan, L. (2013). *Pedagogia preșcolară și școlară mică*. Iași: Editura Polirom.
6. Voiculescu, E. (2001). *Pedagogie preșcolară*. București: Editura Aramis.
7. **LIVRESQ** – platformă pentru crearea de resurse educaționale interactive: <https://livresq.com>
8. Resursa digitală utilizată: <https://library.livresq.com/details/693f0ff0507a550009c82e24>

72.ROLUL TEHNOLOGIILOR DIGITALE ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE

Prof. Popa Elisabeta
G.P.P., „Gulliver”, unitate structură G.P.P., „ABC” Suceava

Într-o eră definită de evoluția digitală, tehnologia informației a devenit un stil de viață, influențând profund toate domeniile umane. În acest context, grădinița reprezintă „punctul de pornire” esențial pentru formarea societății de mâine. Integrarea TIC în educația timpurie nu este doar o opțiune, ci o necesitate de reinventare a actului didactic pentru a stimula motivarea, implicarea activă și gândirea critică a preșcolarilor prin feedback rapid și interacțiune.

Calculatorul este un partener de învățare care transformă acumularea de cunoștințe într-un proces captivant. Deși mulți copii interacționează cu tehnologia acasă, rolul grădiniței este de a ghida acest consum către conținuturi educative, adaptate vârstei.

Integrarea resurselor digitale în învățământul preșcolar se realizează prin îmbinarea armonioasă a tehnologiei cu activitățile ludice tradiționale, transformând copilul dintr-un receptor pasiv într-un participant activ. Aceste resurse sunt folosite pentru a stimula curiozitatea, a dezvolta gândirea logică și a personaliza ritmul de învățare.

Jocurile digitale sunt cea mai atractivă metodă pentru preșcolari, deoarece oferă feedback imediat și permit „învățarea prin încercare și eroare”. Jocurile digitale educaționale elimină discrepanța dintre teorie și practică. Ele creează un mediu sigur în care copiii pot investiga probleme complexe, experimentând strategii variate de rezolvare. Avantajul major constă în acceptarea greșelii ca etapă firească a învățării: în universul digital, copilul își poate corecta erorile, readaptându-și judecata și metodele fără presiunea eșecului, fapt ce consolidează încrederea în sine.

Jocurile digitale permit o învățare diferențiată și individualizată, dezvoltând limbajul, imaginația și creativitatea în forme noi, mult mai dinamice decât metodele clasice.

Impactul vizual superior al tehnologiei captivează atenția preșcolarului mai eficient decât planșele tradiționale. Într-un scenariu didactic bine structurat, copiii acceptă sarcinile de învățare fără a resimți efortul, fiind absorbiți de povestea și interactivitatea jocului. Astfel, obiectivele educaționale

sunt atinse prin „joacă”, iar rezultatele sunt percepute de copil ca o finalitate a propriilor sale acțiuni virtuale.

Utilizarea softurilor educaționale permite o învățare diferențiată și individualizată, dezvoltând limbajul, imaginația și creativitatea în forme noi, mult mai dinamice decât metodele clasice. Softuri precum *PitiClic*, *Logico* sau *Pro-Edu* oferă o gamă variată de funcții: de la exersare și prezentare de noi conținuturi, până la simulări ale realității și evaluarea cunoștințelor. Acestea abordează teme diverse (igienă, timp, natură), oferind recompense motivante, precum diplome personalizate sau lucrări ce pot fi imprimate, transformând astfel produsul digital într-un obiect tangibil.

Utilizarea acestor instrumente nu este un scop în sine, ci un mijloc prin care se obțin următoarele beneficii pedagogice:

- **Modernizarea procesului de predare-învățare**

Utilizarea calculatorului în grădiniță transformă educația clasică într-o experiență interactivă și atractivă. Acesta nu înlocuiește metodele tradiționale, ci le completează, oferind suport pentru o **instruire diferențiată și individualizată**. Prin softurile educaționale, copiii asimilează cunoștințe noi într-un ritm propriu, procesul devenind mult mai eficient și stimulând participarea activă.

- **Individualizarea învățării:** Softul permite fiecărui copil să lucreze în ritmul propriu. Dacă un copil greșește, programul îi permite să reia sarcina fără presiunea evaluării negative din partea adultului.

- **Stimularea multisenzorială:** Combinația de imagine, sunet și interacțiune tactilă (pe tabletă sau tabla interactivă) duce la o reținere mult mai bună a informațiilor față de metodele pur expozitive.

- **Dezvoltarea cognitivă și stimularea curiozității**

La vârsta preșcolară, când imaginația înflorește, calculatorul devine un instrument vital pentru explicarea unor concepte abstracte sau a unor fenomene greu de observat în realitate (procese biologice, fizice sau geografice). Prin animație, sunet și grafică, informația devine concretă, facilitând înțelegerea și memorarea. Astfel, bagajul de cunoștințe generale — de la culori și anotimpuri până la poezii și proverbe — crește considerabil; Jocurile de tip puzzle, labirint sau sortare dezvoltă atenția, memoria vizuală și gândirea logică (cauză-efect).

- **Formarea competențelor digitale timpurii:** Copiii învață reguli de bază de utilizare a tehnologiei (cum se deschide un program, cum se selectează un element), pregătindu-se pentru cerințele școlii moderne.

- **Jocul ca formă de învățare și rezolvare de probleme**

În învățământul preșcolar, jocul rămâne activitatea fundamentală. Calculatorul propune un „joc logic” care îi pune pe copii în situația de a:

- Lua decizii rapide și a găsi soluții creative.
- Își dezvoltă viteza de reacție și coordonarea oculo-motorie (prin utilizarea tastelor și a mouse-ului).
- Își exersa atenția și concentrarea, chiar și în cazul copiilor care prezintă dificultăți de stabilitate în activitățile clasice.

- **Interactivitate și motivare prin feedback imediat:**

Un avantaj major al softurilor educaționale este **interactivitatea**. Copilul primește feedback instantaneu: încurajări în caz de eroare și recompense simbolice (puncte, stelute, diplome, feedback auditiv vessel, aplauze, medalii) pentru succes. Această abordare transformă învățarea pasivă într-una activă, dezvoltând încrederea în sine și responsabilitatea față de sarcina primită. transformând învățarea într-o activitate dorită, nu impusă.

- **Depășirea barierelor spațio-temporale:** Prin simulări și realitate augmentată, copiii pot „vizita” locuri inaccesibile fizic (spațiul cosmic, adâncul oceanului, erele dinozaurilor).

Exemplu de bune practici

În continuare voi descrie o activitate integrată pentru grupa mijlocie, cu tema „Detectivii din pădure”, având ca domenii experiențiale integrate: Domeniul Știință (Cunoașterea Mediului) + Domeniul Estetic și Creativ, în care se va utiliza ca și resurse digitale: Tabla interactivă/Laptop, Platforma Wordwall, YouTube și aplicația Quiver (realitate augmentată).

Activitatea are ca scop: dezvoltarea capacității de cunoaștere și înțelegere a mediului înconjurător prin explorarea interactivă a lumii animalelor sălbatice, utilizând resurse digitale pentru stimularea proceselor cognitive și a interesului pentru învățare.

La sfârșitul activității, preșcolarii vor fi capabili:

O1: Să identifice cel puțin 3-4 animale sălbatice pe baza indiciilor auditive (sunete din natură) sau vizuale (umbre/imagini parțiale);

O2: Să clasifice animalele în funcție de criterii simple (mediu de viață, hrană, mod de deplasare) utilizând exercițiul interactiv de pe tabla digitală;

O3: Să numească caracteristicile specifice ale animalelor întâlnite (ex: ursul are blană, iepurele are urechi lungi).

O4: Să coloreze animalul preferat respectând conturul desenului, în pregătirea activității de realitate augmentată;

O5: Să execute mișcări imitative corespunzătoare animalelor indicate de „Roata Norocului”, demonstrând coordonare și expresivitate corporală.

O6: Să participe cu interes și plăcere la activitate, respectând rândul la utilizarea echipamentelor digitale;

O7: Să manifeste empatie și grijă față de mediul natural (prin discuții despre protejarea pădurii).

Indicatori de evaluare urmăriți:

*Gradul de implicare la tabla interactivă.

* Corectitudinea răspunsurilor oferite în timpul jocurilor digitale.

*Realizarea fișei de colorat care urmează să fie scanată cu aplicația de realitate augmentată.

Momentul *Captarea atenției* (Digital & Auditiv), se va realiza prin redarea, de către educatoare, a unui sunet misterios (urlet de lup, mormăit de urs), de pe you Tube sau boxă inteligentă. Copiii vor avea ca sarcină să ghicească animalul „ascuns” în spatele sunetului.

În cadrul etapei *Dirijarea învățării* (Interactivitate la tablă), copiii vor desfășura un joc pe platforma **Wordwall** (ex: „Sortare pe categorii” sau „Găsește umbra”).

Sarcina didactică: copiii vin pe rând la tabla interactivă (sau folosesc mouse-ul) pentru a grupa animalele în funcție de mediul lor de viață sau hrana preferată. Feedback-ul vizual și auditiv imediat al platformei îi menține motivați și atenți.

Etapa *Obținerea performanței* se va realiza utilizând fișele de colorat de la **Quiver Fashion/Vision**. Sarcina didactică: copiii colorează un animal sălbatic pe o fișă specială, apoi, cu ajutorul unei tablete sau al telefonului, „dau viață” animalului respective. Animalul colorat de ei va apărea în format 3D pe ecran, mișcându-se exact în culorile alese de copil. Această etapă face legătura între activitatea motrică fină (desen) și tehnologia de ultimă oră.

Încheierea activității se va realiza sub formă de joc (Evaluare ludică), jocul „Roata Norocului” (tot pe Wordwall).

Sarcina didactică: Se învârtă roata, iar copilul indicat de săgeată trebuie să imite mișcarea sau sunetul animalului pe care s-a oprit roata. Ca recompense, copiii vor primi „Insigne de Detectiv” primite digital (pe grupul părinților) sau fizic.

Partea digitală propriu-zisă va dura aproximativ 15 minute din totalul activității.

Tehnologia este doar un instrument; întrebările deschise ale educatorului („De ce crezi că ursul doarme iarna?”) rămân baza învățării.

Concluzie:

Instruirea asistată de calculator reprezintă o strategie modernă care optimizează calitatea procesului de predare-învățare-evaluare, transformând efortul în plăcere. Prin combinarea culorilor, a mișcării și a dialogului interactiv, acesta menține interesul copilului activ, transformând cunoașterea într-o călătorie plăcută și captivantă. Succesul acestei abordări depinde însă de competența digitală a cadrului didactic, care trebuie să selecteze riguros resursele pentru a asigura corelarea acestora cu tema săptămânii și nivelul de dezvoltare al grupeii.

BIBLIOGRAFIE:

1. Ordean, Grațian, 2001, Primii pași în lumea calculatoarelor. Editura Sigma Plus, Deva.
2. Oprea, C. L., 2007, Strategii didactice interactive. Editura Didactică și Pedagogică, București.

3. S.M. Cioflica, B. Iliescu, 2003, „Prietenul meu, calculatorul”, (Ghid de utilizare pentru preșcolari), Ed. Tehno-Art, Petroșani.

WEBOGRAFIE:

<https://edict.ro/utilizarea-resurselor-digitale-in-invatamanul-prescolar/>

https://www.researchgate.net/publication/377535031_Integrarea_tehnologiei_in_educatia_timpurie

<http://www.unibuc.ro/eBooks/informatica.htm>, U.B., site-ul oficial.

<https://iteach.ro/experiencedidactice/rolul-jocurilor-digitale-in-gradinita>

73.FIȘĂ DE PREZENTARE RESURSĂ EDUCAȚIONALĂ DIGITALĂ

Prof. Popescu Aspazia
G.P.P ”GULLIVER” unitate structură, G.P.P ”ABC” SUCEAVA

Denumirea resursei digitale: ex. „Miros de primăvară”-prezentare vizuală interactivă
”Mănușa pierdută” -activitate interactivă

<https://library.livresq.com/details/696cb716507a550009c8adc2>

Nivelul de vârstă: Nivel I

Grupa: grupa mijlocie

Aplicația/platforma utilizată: platforma LIVRESQ

Domeniul experiențial/categoria de activitate: DOMENIUL LIMBĂ ȘI COMUNICARE

Obiective operaționale urmărite:

- să identifice personajel din poveste
- să stabilească titlul poveștii;
- să ordoneze logic întâmplările;
- să asocieze fiecare personaj cu locul său în poveste;
- să creeze un final fericit poveștii;

Descrierea resursei/activității digitale:

Povestea ”Mănușa pierdută” este o poveste de iarnă plină de farmec, care ilustrează ce au făcut niște animale cu o mănușă pierdută. This poveste transmite valori importante precum generozitatea, respectul față de ceilalți și importanța colaborării

CUPRINS

DESCRIERE

MESAJ AUDIO

FILM YOUTUBE

APLICAȚIE WORDWAL

CHESTIONAR 1

CHESTIONAR 2

DIPLOMĂ

74.FIȘĂ DE PREZENTARE RESURSĂ EDUCAȚIONALĂ DIGITALĂ

prof.Popovici Alina-Larisa
G.P.P „1-2-3” , SUCEAVA

Denumirea resursei digitale: ex. „Miros de primăvară” -prezentare vizuală interactivă
„Cei trei purceluși” -lecție interactivă

[Lecție interactivă, povestea „Cei trei purceluși”](#)

Nivelul de vârstă: 1

Grupa: mică

Aplicația/platforma utilizată: Livresq

Domeniul experiențial/categoria de activitate: Domeniul limbă și comunicare

Obiective operaționale urmărite:

- să audieze cu atenție cu textul povestirii reținând ideile principale ;
- să numească titlul, autorul și personajele din povestire;
- să răspundă la întrebările adresate de educatoare, cu privire la textul audiat;
- să enumere personajele povestirii, precizând momentul apariției în firul epic;
- să alcătuiască propoziții corecte din punct de vedere gramatica, răspunzând la întrebările educatoarei;

Descrierea resursei/activității digitale:

Activitatea presupune descoperirea și învățarea poveștii „*Cei trei purceluși*” prin intermediul unei lecții interactive. Copiii vor urmări cu interes firul poveștii, fiind sprijiniți de imagini sugestive. După audiere, vor fi adresate întrebări interactive pe baza textului, pentru a verifica înțelegerea mesajului și a personajelor.

Copiii vor răspunde activ, dezvoltându-și atenția, memoria și capacitatea de exprimare.

75.TEHNOLOGIA ÎN SPRIJINUL COMUNICĂRII DIDACTICE. UTILIZAREA MIJLOACELOR DIGITALE PENTRU FORMAREA, INFORMAREA PREȘCOLARILOR ȘI PENTRU OBTINEREA FEEDBACK-ULUI

Prof. Perhinschi Diana-Paraschiva
G.P.N. „OBCINI” Suceava

În contextul digitalizării accelerate a societății contemporane, integrarea tehnologiei în educația timpurie devine o direcție esențială pentru optimizarea procesului instructiv-educativ. Prezenta lucrare analizează rolul mijloacelor digitale în facilitarea comunicării didactice, în sprijinirea proceselor de formare și informare a preșcolarilor și în eficientizarea mecanismelor de feedback.

Abordarea este una teoretico-aplicativă, evidențiind atât valențele formative ale tehnologiei, cât și limitele și condițiile necesare unei utilizări pedagogice adecvate. Se subliniază necesitatea unei integrări echilibrate, adaptate particularităților de vârstă ale copilului preșcolar, în care tehnologia să funcționeze ca instrument de mediere a învățării și nu ca substitut al interacțiunii directe.

Evoluțiile tehnologice din ultimele decenii au generat transformări profunde la nivelul tuturor domeniilor sociale, inclusiv în educație, unde paradigma tradițională este treptat completată de modele didactice inovative, centrate pe utilizarea resurselor digitale. Comunicarea didactică, înțeleasă ca un proces complex de interacțiune între educator și copil, care implică transmiterea, recepționarea și interpretarea mesajelor educaționale, este profund influențată de aceste schimbări.

În educația timpurie, integrarea tehnologiei ridică atât oportunități, cât și provocări, având în vedere specificul dezvoltării copilului preșcolar, caracterizat prin predominanța gândirii concrete, a învățării prin acțiune și a nevoii de interacțiune directă. Astfel, utilizarea mijloacelor digitale trebuie să fie fundamentată pedagogic și adaptată nivelului de dezvoltare cognitivă și socio-emoțională al copilului, pentru a evita riscurile unei utilizări excesive sau inadecvate.

Comunicarea didactică reprezintă un element central al procesului educațional, întrucât prin intermediul acesteia se realizează transmiterea cunoștințelor, formarea deprinderilor și dezvoltarea competențelor. Integrarea tehnologiei digitale contribuie la diversificarea și îmbogățirea canalelor de comunicare, facilitând utilizarea simultană a mai multor tipuri de stimuli, precum cei vizuali, auditivi și kinestezici.

Prin intermediul suporturilor multimedia, mesajul didactic devine mai clar structurat și mai ușor de înțeles, fiind adaptat particularităților de receptare ale copiilor. Animațiile, imaginile dinamice, sunetele și elementele interactive contribuie la creșterea atractivității conținutului și la menținerea atenției, aspect esențial în lucrul cu preșcolarii. Totodată, tehnologia permite o mai bună organizare a informației și oferă posibilitatea revenirii asupra conținuturilor, facilitând consolidarea învățării.

Un alt aspect relevant îl constituie capacitatea tehnologiei de a susține individualizarea învățării. Prin intermediul aplicațiilor digitale, educatorul poate adapta ritmul și dificultatea sarcinilor în funcție de nivelul fiecărui copil, contribuind astfel la crearea unui mediu educațional incluziv și diferențiat.

Mijloacele digitale joacă un rol important în procesul de formare a preșcolarilor, întrucât facilitează accesul la o varietate de resurse educaționale și susțin învățarea prin explorare și descoperire. Utilizarea poveștilor animate, a jocurilor interactive și a materialelor audio-video contribuie la dezvoltarea limbajului, a gândirii logice și a capacității de concentrare.

De asemenea, tehnologia permite realizarea unor experiențe de învățare care depășesc limitele mediului fizic, oferind copiilor oportunitatea de a explora virtual diferite contexte și fenomene. Aceste experiențe contribuie la dezvoltarea reprezentărilor mentale și la facilitarea înțelegerii conceptelor abstracte.

În același timp, utilizarea mijloacelor digitale sprijină dezvoltarea competențelor digitale incipiente, considerate esențiale în societatea actuală. Copiii învață să interacționeze cu diferite dispozitive, să recunoască simboluri și să urmeze instrucțiuni, dezvoltându-și astfel autonomia și capacitatea de rezolvare a problemelor.

Feedback-ul reprezintă o componentă esențială a procesului educațional, contribuind la reglarea și optimizarea învățării. Utilizarea tehnologiei digitale permite obținerea unui feedback imediat și relevant, aspect deosebit de important în educația timpurie, unde consolidarea rapidă a răspunsurilor corecte joacă un rol semnificativ.

Aplicațiile interactive oferă posibilitatea evaluării în timp real a performanțelor copiilor, facilitând identificarea dificultăților și adaptarea intervenției didactice. Feedback-ul vizual și auditiv, materializat prin simboluri, culori sau sunete, contribuie la menținerea motivației și la stimularea implicării active a copiilor.

În plus, tehnologia facilitează comunicarea cu părinții, permițând transmiterea rapidă a informațiilor privind progresul copilului și implicarea acestora în procesul educațional. Astfel, feedback-ul devine

un proces continuu, care se extinde dincolo de cadrul instituțional și contribuie la consolidarea parteneriatului educațional.

Deși beneficiile utilizării tehnologiei sunt evidente, este necesară o abordare critică și responsabilă a acestui demers. Printre principalele riscuri se numără supraexpunerea la ecrane, reducerea interacțiunii directe și posibilitatea utilizării unor conținuturi neadecvate vârstei.

În acest context, rolul educatorului este esențial, acesta având responsabilitatea de a selecta resursele digitale și de a le integra într-un mod echilibrat în activitățile didactice. Tehnologia nu trebuie să substituie experiența directă, jocul sau interacțiunea socială, ci să le completeze și să le îmbogățească.

De asemenea, este importantă respectarea unor principii metodice clare, precum limitarea duratei de utilizare, alternarea activităților digitale cu cele tradiționale și implicarea activă a copiilor în procesul de învățare.

Integrarea tehnologiei în comunicarea didactică reprezintă o oportunitate majoră pentru modernizarea educației timpurii și pentru creșterea eficienței procesului instructiv-educativ. Utilizarea mijloacelor digitale contribuie la crearea unor contexte de învățare atractive, interactive și adaptate nevoilor copiilor, facilitând atât formarea și informarea acestora, cât și obținerea unui feedback relevant.

Cu toate acestea, succesul acestui demers depinde de modul în care tehnologia este utilizată, fiind necesară o abordare echilibrată, centrată pe copil și fundamentată pe principii pedagogice solide. În acest sens, educatorul devine un mediator al învățării, capabil să valorifice potențialul tehnologiei în beneficiul dezvoltării armonioase a copilului.

Bibliografie:

- Neacșu, I. (2018). Strategii de învățare eficientă. Iași: Polirom.
- Ministerul Educației Naționale. (2019). Curriculum pentru educație timpurie. București.
- Voiculescu, E. (2013). Pedagogie preșcolară. București: Editura Didactică și Pedagogică.
- Papert, S. (1993). The Children's Machine: Rethinking School in the Age of the Computer. New York: Basic Books.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. On the Horizon, 9(5), 1–6.
- Mayer, R. E. (2009). Multimedia Learning. Cambridge: Cambridge University Press.

76.TEHNOLOGIA DIGITALĂ ÎN SPRIJINUL COMUNICĂRII DIDACTICE ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE: UTILIZAREA MIJLOACELOR DIGITALE PENTRU FORMAREA, INFORMAREA ȘI EVALUAREA PREȘCOLARILOR

Prof. Ed. Timpurie: Pînzaru Cipriana – Maria
G.P.P. „Gulliver” Suceava

Societatea contemporană este marcată de o dezvoltare accelerată a tehnologiei informației și comunicațiilor, fenomen care influențează toate domeniile vieții sociale, inclusiv educația. În acest context, procesul instructiv-educativ trebuie să răspundă noilor provocări și să valorifice oportunitățile oferite de instrumentele digitale, astfel încât să devină mai atractiv, mai eficient și mai adaptat nevoilor generațiilor actuale de copii. În învățământul preșcolar, integrarea tehnologiei în comunicarea didactică reprezintă o direcție modernă de optimizare a actului educațional, contribuind la dezvoltarea competențelor cognitive, sociale și digitale ale copiilor.

Utilizarea mijloacelor digitale în educația timpurie nu presupune înlocuirea metodelor tradiționale de predare, ci completarea și diversificarea acestora prin resurse interactive și adaptate particularităților de vârstă ale preșcolarilor. Tehnologia devine astfel un suport pentru comunicarea didactică, pentru transmiterea informațiilor, consolidarea cunoștințelor și obținerea feedbackului imediat din partea copiilor.

Comunicarea didactică și rolul tehnologiei în procesul educațional

Comunicarea didactică reprezintă ansamblul interacțiunilor verbale, nonverbale și paraverbale dintre educator și educabil, desfășurate în scopul transmiterii și asimilării cunoștințelor, formării deprinderilor și modelării comportamentelor. În educația timpurie, comunicarea didactică trebuie să fie clară, atractivă, accesibilă și centrată pe particularitățile de dezvoltare ale copilului.

Tehnologia modernă sprijină eficient această comunicare prin diversificarea canalelor și formelor de transmitere a mesajului educațional. Astfel, materialele audio-video, aplicațiile interactive, platformele educaționale și prezentările multimedia facilitează înțelegerea conținuturilor și cresc nivelul de implicare al preșcolarilor în activitățile didactice.

Conform abordărilor actuale privind pedagogia digitală, tehnologia trebuie utilizată ca instrument pedagogic și nu ca scop în sine, contribuind la realizarea obiectivelor educaționale prin strategii didactice adaptate.

Mijloace digitale utilizate în formarea și informarea preșcolarilor

În activitatea didactică din grădiniță pot fi utilizate multiple categorii de mijloace digitale, selectate în funcție de obiectivele activității și de nivelul de dezvoltare al copiilor.

Tabla interactivă și videoproiectorul

Tabla interactivă și videoproiectorul permit prezentarea conținuturilor într-un mod atractiv și dinamic. Educatorul poate utiliza imagini, animații, filme educative, jocuri interactive sau exerciții vizuale care captează atenția copiilor și facilitează învățarea prin descoperire.

Tableta și calculatorul

Tabletele și calculatoarele pot fi folosite pentru accesarea aplicațiilor educaționale, realizarea jocurilor interactive și exersarea unor competențe cognitive precum clasificarea, asocierea, recunoașterea formelor, culorilor și literelor.

Platformele educaționale și aplicațiile digitale

Platformele precum Wordwall, LearningApps, Kahoot sau Genially oferă posibilitatea creării de activități interactive adaptate vârstei preșcolare. Aceste instrumente permit educatorului să personalizeze conținuturile și să monitorizeze progresul copiilor.

Resurse multimedia

Poveștile digitale, cântecele animate, materialele video tematice și prezentările multimedia stimulează simultan mai multe canale senzoriale și favorizează învățarea multisenzorială.

Beneficiile utilizării tehnologiei în educația preșcolară

Integrarea tehnologiei în procesul didactic aduce numeroase beneficii pentru dezvoltarea copilului preșcolar.

În primul rând, tehnologia crește motivația și interesul pentru învățare. Copiii manifestă o atracție naturală față de dispozitivele digitale, iar utilizarea acestora în activitățile educative sporește implicarea și participarea activă.

În al doilea rând, tehnologia facilitează învățarea diferențiată și personalizată. Prin aplicații și jocuri digitale, educatorul poate adapta sarcinile de lucru în funcție de ritmul și nivelul fiecărui copil.

Nu în ultimul rând, tehnologia sprijină dezvoltarea competențelor digitale timpurii, absolut necesare în societatea actuală. Studiile recente arată că utilizarea echilibrată și pedagogic fundamentată a tehnologiilor digitale poate avea efecte pozitive asupra alfabetizării timpurii, gândirii logice și motivației pentru învățare.

Tehnologia ca instrument pentru obținerea feedbackului

Feedbackul reprezintă un element esențial al procesului didactic, oferind educatorului informații despre nivelul de înțelegere și progresul copiilor. Mijloacele digitale facilitează colectarea rapidă și eficientă a feedbackului.

Feedback imediat prin aplicații interactive

Prin utilizarea jocurilor educaționale și aplicațiilor digitale, educatorul poate observa instantaneu răspunsurile copiilor și poate identifica eventualele dificultăți de învățare.

Evaluare formativă digitală

Instrumentele digitale permit realizarea unor evaluări formative prin activități de tip quiz, jocuri de asociere, completare sau selecție, oferind rezultate în timp real.

Autoevaluare și autoreglare

Unele aplicații permit copilului să observe imediat dacă răspunsul său este corect sau greșit, contribuind la dezvoltarea autonomiei și a capacității de autoreglare a învățării.

Feedback pentru părinți

Platformele digitale facilitează comunicarea cu familia prin transmiterea progresului copilului, a fotografiilor din activități sau a recomandărilor educative pentru activitățile de acasă.

Rolul educatorului în integrarea tehnologiei

Deși tehnologia oferă multiple avantaje, eficiența sa depinde în mod esențial de competențele digitale și pedagogice ale cadrului didactic. Educatorul trebuie să selecteze critic resursele digitale, să le adapteze obiectivelor activității și să mențină echilibrul între activitățile digitale și cele tradiționale.

În plus, educatorul are responsabilitatea de a asigura utilizarea responsabilă și sigură a tehnologiei, de a limita timpul petrecut în fața ecranelor și de a integra tehnologia în mod echilibrat în programul zilnic al copilului. Formarea profesională continuă în domeniul competențelor digitale este considerată esențială pentru integrarea eficientă a tehnologiilor în educația timpurie.

Limite și provocări ale utilizării tehnologiei în educația preșcolară

În ciuda beneficiilor sale, utilizarea tehnologiei în grădiniță presupune și anumite riscuri sau limite. O primă provocare este reprezentată de utilizarea excesivă a ecranelor, care poate afecta dezvoltarea fizică și socio-emoțională a copilului dacă nu este gestionată corespunzător.

De asemenea, infrastructura tehnologică insuficientă și lipsa dotărilor pot limita accesul la resurse digitale în unele instituții de învățământ. Un alt aspect important îl constituie nivelul variabil al competențelor digitale ale cadrelor didactice, care poate influența calitatea integrării tehnologiei în activitatea didactică.

Prin urmare, utilizarea tehnologiei trebuie să respecte principiul echilibrului pedagogic, completând experiențele directe, jocul concret și interacțiunea socială specifică vârstei preșcolare.

Tehnologia reprezintă un sprijin valoros pentru comunicarea didactică în educația timpurie, oferind multiple posibilități de formare, informare și evaluare a preșcolarilor. Utilizarea mijloacelor digitale contribuie la modernizarea procesului instructiv-educativ, la creșterea atractivității activităților și la dezvoltarea competențelor necesare copilului pentru integrarea în societatea actuală.

Integrarea eficientă a tehnologiei în grădiniță presupune însă utilizarea responsabilă, selectivă și echilibrată a resurselor digitale, în corelație cu obiectivele pedagogice și cu particularitățile de vârstă ale copiilor. Educatorul rămâne factorul determinant în transformarea tehnologiei din simplu instrument tehnic în resursă educațională autentică.

În concluzie, tehnologia nu înlocuiește relația educațională directă dintre educator și copil, ci o completează și o optimizează, contribuind la eficientizarea comunicării didactice și la adaptarea educației la exigențele societății contemporane.

Bibliografie

Bocoș, Mușata, 2017, *Instruirea interactivă. Repere axiologice și metodologice*, Editura Polirom, Iași.

Cerghit, Ioan, 2008, *Sisteme de instruire alternative și complementare. Structuri, stiluri și strategii*, Editura Polirom, Iași.

Cucoș, Constantin, 2014, *Pedagogie*, Editura Polirom, Iași.

Ionescu, Miron, Radu, Ioan, 2001, *Didactica modernă*, Editura Dacia, Cluj-Napoca.

Pânișoară, Ion-Ovidiu, 2015, *Comunicarea eficientă*, Editura Polirom, Iași.

77.FIȘĂ DE PREZENTARE RESURSĂ EDUCAȚIONALĂ DIGITALĂ

Prof. Pîrghie Cristina
Școala Gimnazială „Petru Mușat”/G.P.N. „Luminița” Siret

Denumirea resursei digitale: „Vulpea cea isteată” - prezentare vizuală interactivă

Nivelul de vârstă: 3 ani

Grupa: mică

Aplicația/platforma utilizată: LIVRESQ

Domeniul experiențial/categoria de activitate: Activitate integrată: DȘ +DEC

Obiective operaționale urmărite:

- să asculte cu atenție textul poeziei „Vulpea cizmărită”;
- să reproducă, cu sprijinul educatoarei, versuri scurte din poezie;
- să recunoască personajul principal și acțiunile acestuia;
- să pronunțe corect cuvinte și expresii simple din text.;
- să execute mișcări simple corelate cu textul și melodia

Descrierea resursei/activității digitale:

Resursa educațională digitală „Vulpea cea isteată”, realizată în aplicația LIVRESQ, este destinată copiilor de nivel I – grupa mică, în cadrul temei săptămânale „Animale din pădure”. Activitatea integrează domeniile Limbă și comunicare (DLC) și Estetic și creativ(DEC).

Resursa conține activități interactive de memorizare, joc cu text și cânt și joc muzical, prin care copiii sunt familiarizați cu textul literar „Vulpea cizmărită” de Otilia Cazimir, repetă jocul cu text și cânt „Vulpe, tu mi-ai furat găscă” și execută mișcări ritmice. Prin intermediul imaginilor, sunetelor și exercițiilor interactive, copiii își dezvoltă limbajul oral, memoria, atenția și capacitatea de exprimare verbală și nonverbală.

Scopul principal al resursei este formarea unei atitudini pozitive față de comunicare, joc și cooperare, prin valorificarea textului literar și a activităților muzicale adaptate vârstei copiilor.

Prin utilizarea acestei resurse, se dezvoltă: competențe de comunicare orală (ascultarea unui mesaj, îmbogățirea vocabularului); competențe cognitive (înțelegerea relațiilor simple cauză–efect); competențe socio-emoționale (identificarea comportamentelor pozitive/negative); atenția și memoria; creativitatea și imaginația.

Resursa este adecvată copiilor de grupă mică prin: utilizarea unui limbaj simplu și clar; suport vizual atractiv, cu imagini mari și colorate; ritm expresiv și este publicată în Biblioteca LIVRESQ.

<https://library.livresq.com/details/69b30e0e23666e00091e715d>

78.TEHNOLOGIA DIGITALĂ ÎN EDUCAȚIA PREȘCOLARĂ: FORMARE, INFORMARE, FEEDBACK

Prof.educație timpurie Plugariu Gabriela
G.P.P.,„GULLIVER”-structură G.P.P.,ABC

În contextul societății actuale, caracterizată prin digitalizare accelerată, tehnologia devine un instrument esențial în procesul instructiv-educativ, inclusiv la nivel preșcolar. Comunicarea didactică nu mai este limitată la interacțiunea directă față în față, ci este completată și susținută de mijloace digitale care facilitează transmiterea informației și obținerea feedback-ului.

În învățământul preșcolar, unde accentul cade pe dezvoltarea globală a copilului, utilizarea tehnologiei trebuie adaptată particularităților de vârstă, fiind folosită ca un suport atractiv, interactiv și motivant.

Formarea preșcolarilor prin mijloace digitale presupune dezvoltarea de competențe, deprinderi și comportamente. Aceasta se realizează prin activități interactive, bazate pe joc și explorare. Mijloacele digitale utilizate în grădiniță sprijină formarea prin: dezvoltarea abilităților cognitive (aplicațiile educaționale îi ajută pe copii să recunoască forme, culori, litere și cifre), stimularea atenției și a memoriei (jocurile interactive solicită concentrarea și repetarea informațiilor), formarea și dezvoltarea limbajului (poveștile audio și video contribuie la îmbogățirea vocabularului), dezvoltarea creativității (aplicațiile de desen sau modelare digitală oferă libertate de exprimare). În activitatea cu preșcolarii am utilizat cu succes jocuri digitale de tipul: „potrivește forma corectă”, aplicații de colorat unde copilul alege culorile potrivite, vizionarea unor povești animate educative.

Informarea preșcolarilor prin mijloace digitale presupune transmiterea de cunoștințe noi într-un mod accesibil și atractiv. Mijloacele digitale facilitează informarea prin: prezentarea vizuală a informațiilor (imagini, animații, videoclipuri), accesul rapid la conținut educațional variat, explicații adaptate nivelului de înțelegere al copiilor; Aceștia învață prin descoperire și explorare: vizionarea unui filmuleț despre anotimpuri, prezentări interactive despre animale, povestiri digitale cu imagini și sunete.

Educatorea are rolul de a: selecta conținuturi adecvate vârstei, ghida copilul în utilizarea tehnologiei, combina activitățile digitale cu cele tradiționale, evita expunerea excesivă la ecrane. Deși mijloacele digitale sunt atractive și eficiente, ele trebuie utilizate cu moderație, deoarece la vârsta preșcolară este esențială: interacțiunea directă, jocul liber, experiența practică.

Feedback-ul digital este un element important în monitorizarea progresului copiilor și în îmbunătățirea actului educațional.

Feedback-ul digital utilizat în educația timpurie poate fi clasificat în funcție de canalul senzorial și de scopul urmărit. În funcție de canalul senzorial, avem feedback digital video care implică utilizarea imaginilor și a înregistrărilor video, fără componentă audio. Educatorea trimite părinților un clip în care arată cum se realizează corect o activitate practică (de exemplu, modelarea plastilinei), iar copilul poate vizualiza demonstrația de mai multe ori. O platformă frecvent utilizată este Loom, care permite înregistrarea rapidă a explicațiilor. Feedback-ul digital audio se bazează exclusiv pe mesaje verbale de tip: „Bravo! Ai recunoscut toate culorile!”, realizate cu ajutorul platformelor :Vocaroo, Mote. Feedback-ul digital audio-vizual este cel mai eficient, deoarece combină imaginea cu sunetul. Educatorea explică și arată simultan (ex: cum se desenează o floare), de asemenea poate realiza activități interactive cu sunete și animații. Platformele cel mai des utilizate în activitate cu preșcolarii sunt: Screencastify, Edpuzzle.

În funcție de scop, avem feedback de verificare care ajută copilul să înțeleagă dacă răspunsul este corect (aparitia unei fețe zâmbitoare pentru răspuns corect, sunet de „ding” la alegerea corectă, etc.). Foarte important la vârste mici este feedback-ul de încurajare: „Bravo! Ai muncit foarte bine!”, animații cu confetti sau personaje care dansează, etc. Feedback-ul elaborat, care vine în sprijinul celor

mici oferindu-le explicații detaliate este folosit în activitățile zilnice. („Ai ales culoarea roșie, dar aceasta este o frunză de toamnă, iar ea este galbenă. Hai să vedem împreună!”). Mai puțin utilizat este feedback-ul corectiv care indică răspunsul corect: „Nu este cerc, este pătrat.”. Feedback-ul evaluativ, folosit cel mai des la sfârșitul unei activități sau proiect tematic se bazează pe rezultate și este folosit sub forma de calificative („Foarte bine!”), puncte sau steluțe.

În grădiniță, feedback-ul digital trebuie să fie: scurt, vizual, atractiv, ușor de înțeles.

Am realizat o activitate în Livresque cu tema: „Cățelul, cel mai bun prieten al omului” - <https://library.livresq.com/details/693857aa507a550009c80621>. Pentru a consolida cunoștințele copiilor despre câțel, am utilizat un material video care prezintă pe înțelesul lor principalele caracteristici ale acestui animal: părțile corpului, modul de hrănire și mediul de viață. Video-ul îi ajută pe copii să observe în mod direct cum arată un câțel adevărat, cum se mișcă și cum comunică. Materialul este atractiv, interactiv și adaptat vârstei, menținând atenția copiilor și stimulându-le curiozitatea. În continuarea activității am introdus un joc interactiv (WordWall) în care copiii trebuie să elimine obiectele greșite, astfel încât să rămână pe roată doar căței. Pe baza informațiilor transmise, vom realiza evaluarea activității, desfășurând jocul pe care l-am numit „Despre câțel am învățat, multe lucruri am aflat!”. Copiii aleg răspunsul, iar dacă acesta este corect, bulina va fi de culoare verde, dacă răspunsul este greșit, va fi roșie. De asemenea, am folosit la finalul activității aprecieri precum: „Bravo! Sunteți foarte isteți!” „Căței sunt foarte fericiți și mulțumiți de răspunsurile voastre”, etc.

Utilizarea tehnologiei în oferirea feedback-ului are multe beneficii, preșcolarii învățând mai ușor prin imagini și sunete, fiecare copil putând primi feedback adaptat ritmului său, având motivație crescută, fiind stimulat de elementele vizuale și sonore. Există însă și câteva limite ale utilizării tehnologiei și anume: lipsa competențelor digitale (nu toate cadrele didactice sunt pregătite), probleme tehnice (lipsa echipamentelor sau a internetului), reducerea interacțiunii directe, importantă la vârste mici, suprasolicitarea informală (prea mulți stimuli pot obosi copilul), probleme de securitate (datele copiilor trebuie protejate.).

Educația are un rol esențial în: selectarea instrumentelor potrivite, adaptarea conținutului, menținerea echilibrului între digital și traditional. Tehnologia nu trebuie să înlocuiască interacțiunea umană, ci să o completeze.

Tehnologia reprezintă un sprijin valoros în comunicarea didactică, mai ales prin utilizarea feedback-ului digital. În învățământul preșcolar, aceasta contribuie la crearea unui mediu educațional atractiv, interactiv și eficient. Totuși, utilizarea ei trebuie realizată echilibrat, ținând cont de nevoile copiilor și de importanța interacțiunii directe.

Prin combinarea metodelor tradiționale cu cele digitale, se poate asigura o educație modernă, adaptată cerințelor actuale, care să sprijine dezvoltarea armonioasă a preșcolarilor.

BIBLIOGRAFIE:

Albulescu, Ion, Catalano, Mirela, 2019, Educația digitală, Editura Polirom, Iași
Iancu, Daniela, 2020, Utilizarea TIC în educație, Editura Didactică și Pedagogică, București
Suport curs PEDAGOGIE DIGITALĂ

79.COPILĂRIA ÎNTRE JOACĂ ȘI TEHNOLOGIE: NOI VALENȚE EDUCATIVE

Prof. educație timpurie, Polonic Andreea,
Grădinița cu Program Normal "Obcini" Suceava

Copilăria este prima etapă a vieții umane, cuprinsă între naștere și adolescență, caracterizată printr-un ritm intens de dezvoltare biologică, psihică și socială. Aceasta este adesea considerată „vârsta de aur”, fiind un spațiu al inocenței, învățării, jocului și formării bazelor personalității.

Așa cum spunea Ion Creangă: „Dacă-i copil să se joace; dacă-i cal, să tragă; și dacă-i popă, să citească”. În cadrul educației timpurii, copiii de vârstă preșcolară, descoperă lumea prin intermediul jocurilor. A te juca înseamnă a-ți folosi simțurile, a-ți exersa gândirea și limbajul, a vorbi cu jucăriile și cu cei din jurul tău, a face cunoștință cu tine și cu ceilalți, a te descoperi, a te mișca, a dansa, a cânta, a desena, a construi, a cerceta și a descoperi, a analiza și a compara, a experimenta și a exersa, dar, mai presus de toate, este plăcere, bucurie, est viață. Viața copilului.

În literatura de specialitate, deși jocul este recunoscut ca un autentic instrument al minții, de cele mai multe ori, acesta este doar o formă de exprimare, un instrument, în contextul mai extins al învățării. Prin joc se afirmă eul copilului, personalitatea sa; jocul contribuie la eliberarea și extinderea eului, asigurând satisfacerea unei game foarte largi de trebuințe, de la cele de explorare la cele perceptorii și motorii, la trebuințe de autoexprimare și recunoaștere de către alții, totul în raport cu ansamblul vieții mintale a copilului. „Jocul este văzut ca activitate predominantă la vârsta copilăriei, efectuată de bunăvoie, cu dimensiuni formative plurivalente pe toată durata existenței umane, dar cu finalități diferite, date de vârstă, de personalitatea și de etosul cultural al fiecărui individ angrenat în joc.

Fiecare copil are propriul ritm de dezvoltare și propria personalitate și vine de acasă cu un bagaj emoțional și social. Pentru a ține seama de acestea, Schulman Kolumbus, aduce în lumină diferențele dintre copii cu ajutorul câtorva metafore: „Unii sunt precum niște roabe: trebuie să fie împinși.; „Unii sunt precum bărcuțele: trebuie să fie vâslite”; „Unii sunt precum pisicuțele: tare mulțumite când sunt mângâiate”; „Unii sunt precum zmeiele: dacă nu le ții strâns de sfoară vor zbura departe, sus.”; „Unii sunt precum baloanele: tare ușor de vătămat, de nu le mânuiești cu grijă.” Din spusele acestui autor înțelegem nevoile diferențiate ale copiilor, și anume că unii au nevoie să fie mai mult încurajați, unii vor să fie mai mult apreciați, valorizați, alții sunt foarte sensibili și mai sunt și copii care nu reușesc să se contreze până la sfârșit la o activitate. Aici intervenind doamna educatoare cu un joc sau cu o surpriză care să îi susțină interesul pentru activitate.

Am vorbit despre rolul jocului și despre beneficiile acestuia, însă actul învățării nu se produce dacă nevoile psihologice ale copilului nu sunt îndeplinite. Sunt trei nevoi psihologice ale copilului, după cum urmează: nevoia de conectare, nevoia de competență și nevoia de autonomie. Conectarea, prezența nu este despre ce face dascălul concret, ci despre unde este din punct de vedere emoțional. Dacă nu există această conectare a profesorului cu copilul său, cel din urmă va simți o senzație de nesiguranță care poate duce la un comportament haotic. Pentru că un copil încearcă prin toate mijloacele și în toate formele posibile să obțină conectarea. Așa se explică și de ce copiii au comportamente care ni se par exagerate: pentru copil, lipsa de conectare înseamnă pericol. Dacă cei din jur îl ignoră, nu îl văd, nu sunt prezenți, copilul se simte în pericol. Comportamentul exagerat al celui mic nu e o reacție conștientă, dar copilul se gândește că mai bine primește atenție negativă decât nicio atenție, astfel că o caută cu orice preț. Se tăvălește pe jos, aruncă cu obiectele, vorbește urât cu cei din jur, pentru că știe că dacă face lucrurile acestea va obține atenția adulților, a părinților. Iar pentru copii, atenția de orice fel e mai bună decât ignorarea. Dacă cele trei nevoi psihologice sunt îndeplinite, copilul va dori să exploreze și să învețe.

Tehnologia are un rol din ce în ce mai important în educația timpurie și în procesul de învățare al copiilor mici. Folosită corect, ea poate deveni un sprijin valoros pentru dezvoltarea cognitivă,

emoțională și socială. În educația timpurie, tehnologia nu înlocuiește jocul și interacțiunea directă, ci le completează. Aplicațiile educative, imaginile interactive, jocurile digitale sau poveștile animate îi ajută pe copii să înțeleagă mai ușor concepte noi, să-și dezvolte atenția și să își îmbogățească vocabularul. De exemplu, prin jocuri educative, copiii pot învăța culori, forme, numere sau pot exersa recunoașterea emoțiilor într-un mod atractiv și adaptat vârstei lor.

Utilizarea echilibrată a tehnologiei crește motivația copilului pentru învățare. Copiii sunt atrași de ecrane și de interactivitate, iar acest interes poate fi valorificat pentru învățare. Activitățile digitale bine alese stimulează curiozitatea și implicarea activă, ceea ce duce la o învățare mai eficientă. Totuși, copiii au nevoie de jocuri reale, mișcare, contact social și experiențe directe cu mediul înconjurător. De aceea, tehnologia trebuie folosită ca un instrument educațional, sub îndrumarea adulților, și nu ca înlocuitor al activităților clasice.

Ca o concluzie, am putea spune că tehnologia, integrată corect în educația timpurie, poate susține învățarea prin joc, poate dezvolta competențe esențiale și poate face procesul educațional mai atractiv și mai adaptat nevoilor copiilor de astăzi. Așadar, înțelegem că jocurile digitale prezintă și beneficii. În rândurile următoare, voi prezenta câteva dintre acestea.

Beneficiile jocurilor digitale:

- Dezvoltarea gândirii și a atenției;
- Îmbunătățirea coordonării;
- Învățarea prin joacă;
- Socializare
- Creativitate

În continuare, voi prezenta un joc clasic la care voi adăuga și utilizarea tehnologiei pentru a face mai atractiv jocul și mai accesibilă învățarea.

1. **Titlul jocului:** „Cine spune mai multe cuvinte?”

Materiale: ecusoane (cu diferite simboluri, pentru a diferenția echipele – vezi descrierea jocului); coșulețe (câte unul pentru fiecare echipă); jetoane cu diferite imagini (câte 20- 25 pentru fiecare echipă); clepsidră.

Descriere: Jocul are ca sarcină alegerea imaginilor corespunzătoare unor cuvinte care încep cu un sunet dat și pronunția corectă a cuvintelor. Se începe prin formarea unor echipe de 5-6 participanți. Membrii fiecărei echipe primesc câte un ecuson personalizat cu un simbol sugestiv, după care se expun regulile de desfășurare a jocului. Fiecare echipă primește câte un coșuleț cu 20-25 de jetoane reprezentând diferite obiecte cunoscute. Educatoarea alege și rostește un sunet. La un semnal dat, echipele trebuie să selecteze, din jetoanele primite, pe acelea care conțin imagini ale căror denumiri încep cu sunetul dat. Echipele au la dispoziție un interval de timp stabilit (scurgerea nisipului dintr-o clepsidră). Câștigă echipa care în timpul acordat selectează corect cele mai multe imagini.

Este de preferat ca educatoarea să aleagă un sunet dintre cele mai dificil de pronunțat (c, g, m ,r, ș). Copiii vor alege acele imagini care corespund cuvintelor care încep cu sunetul respectiv (de pildă: pentru sunetul s: sanie, sac, sapă, sacoșă, scară) și la fel pentru celelalte sunete.

Pentru a introduce tehnologia în acest joc, copiii pot selecta de pe ecran animalul care face sunetele care încep cu litera respectivă. De exemplu, dacă sunetul este m, copilul va alege rața și va imita sunetul emis de animal.

După selectarea imaginilor, pe rând, fiecare copil va fi solicitat să denumească o imagine aleasă de echipa din care face parte. Pentru buna desfășurare a jocului, se va avea în vedere implicarea tuturor copiilor, încurajarea și îndrumarea celor care prezintă dificultăți de pronunție, individualizarea sarcinii (acolo unde este cazul), îmbinarea armonioasă a elementelor de joc cu cele educative.

Copiii pot învăța poezii și cântece mai ușor și mai plăcut cu ajutorul tehnologiei, deoarece aceasta oferă imagini, sunet și interactivitate, ceea ce sprijină memoria și atenția. Acestea sunt:

1. Învățarea prin audio și video – copiii pot asculta poezii și cântece pe platforme video sau audio
Avantaj: aud pronunția corectă, învață ritmul și intonația, pot repeta de mai multe ori

2. Înregistrare și repetare – cu telefonul se pot înregistra propria recitare sau cântare, asculta și corecta pronunția, compara cu varianta corectă.

3. Animații și povești digitale- poeziile și cântecele pot fi transformate în desene animate și povești interactive.

În concluzie, utilizarea tehnologiei în educația timpurie reprezintă o resursă valoroasă atunci când este folosită în mod echilibrat, responsabil și adaptat vârstei copiilor. Tehnologia nu trebuie să înlocuiască jocul liber, interacțiunea directă sau experiențele din lumea reală, ci să le completeze, oferind noi modalități de învățare atractive și interactive. Prin intermediul aplicațiilor educative, jocurilor digitale, poveștilor animate sau materialelor multimedia, copiii își pot dezvolta mai ușor atenția, memoria, limbajul și gândirea logică. De asemenea, învățarea devine mai motivată și mai accesibilă, deoarece este susținută de imagini, sunete și activități interactive care captează interesul celor mici.

Așadar, tehnologia în educația timpurie este un instrument puternic de sprijin pentru învățare, dar eficiența ei depinde de modul în care este integrată în procesul educațional. Folosită corect, ea poate contribui la formarea unor copii curioși, activi și bine pregătiți pentru lumea modernă. Cu toate acestea, este esențial ca timpul petrecut în fața ecranelor să fie limitat și bine organizat, pentru a menține un echilibru sănătos între învățarea digitală și activitățile practice, jocul fizic și contactul direct cu mediul înconjurător.

Bibliografie

- ❖ Răileanu D., Bujor L., Serdenciuc L. N.(2019), *Jocuri potrivite pentru profesori inspirați și preșcolari voioși*, Editura Didactica Publishing House
- ❖ Szekely A., (2013), *Manifestul educației- Cum putem deveni mentori pentru copiii noștri*, Editura AS Publishing
- ❖ Cremene U., (2024), *Provocările părinților de azi*, Editura Bookzone, București

80.DIGITALIZAREA ÎN EDUCAȚIA TIMPURIE

Prof. ed. timpurie Rățoi Iustina
G.P.P. „Gulliver”, Suceava

În societatea contemporană, tehnologia digitală este prezentă în aproape toate domeniile vieții, inclusiv în educație. Digitalizarea în grădiniță reprezintă un proces de integrare a instrumentelor și resurselor digitale în activitățile educative destinate copiilor de vârstă preșcolară. Aceasta nu presupune înlocuirea metodelor tradiționale de învățare, ci completarea lor prin utilizarea unor mijloace moderne, atractive și interactive. În numeroase cercetări s-a evidențiat faptul că perioada copilăriei timpurii este un stadiu critic de dezvoltare, ce are impact asupra rezultatelor, atât în planul academic, cât și în cel socio-emoțional. Astfel, utilizarea calculatorului și a altor dispozitive pentru învățare și timp liber deține atât o serie de beneficii, cât și dezavantaje în planul dezvoltării holistice a copilului (Enea, 2026).

În grădiniță, digitalizarea poate lua diverse forme. De exemplu, educatoarele pot utiliza table interactive pentru a desfășura activități de grup, pot folosi aplicații educaționale pentru învățarea cifrelor, culorilor sau formelor geometrice și pot integra materiale audio-video, precum povești animate sau cântece educative. De asemenea, tabletele sau calculatoarele pot fi folosite în cadrul unor jocuri didactice care stimulează gândirea logică și creativitatea copiilor. Aceste resurse contribuie la crearea unui mediu educațional dinamic și adaptat intereselor copiilor.

Unul dintre principalele avantaje ale digitalizării în grădiniță este creșterea motivației pentru învățare. Copiii sunt în mod natural atrași de tehnologie, iar utilizarea acesteia în scop educativ poate transforma activitățile într-o experiență plăcută și captivantă. În plus, resursele digitale permit o

învățare interactivă, oferind feedback imediat și posibilitatea de a repeta exercițiile în ritmul propriu. De asemenea, digitalizarea contribuie la dezvoltarea competențelor digitale de bază, necesare în societatea actuală. Printre jocurile plăcute de copii, ce promovează colaborarea se numără jocurile de căutare de perechi, roata aleatoare, jocuri de ghicire a răspunsului. Printre aplicațiile preferate de copii și utilizate de cadrele didactice se numără: aplicația Wordwall, Tiny Genius, platforma Livresq, (lecție despre animale din pădure), Learning Games-Edukids Room, Smart Kids Learning. Acestea se folosesc cu scopul de fixare a cunoștințelor, iar efectul lor benefic stă în strânsă legătură cu modul cum cadrul didactic îl prezintă copiilor.

Cu toate acestea, utilizarea tehnologiei în grădiniță trebuie realizată cu prudență. Un risc important este expunerea excesivă la ecrane, care poate afecta sănătatea fizică și psihică a copiilor. De asemenea, utilizarea frecventă a dispozitivelor digitale poate reduce interacțiunea socială directă și poate limita dezvoltarea abilităților de comunicare. Există și pericolul ca tehnologia să devină o sursă de dependență dacă nu este utilizată în mod echilibrat. Cercetările au evidențiat faptul că expunerea la ecrane pe timp îndelungat, fără supervizare, are implicații negative în planul dezvoltării fizice (sedentarism, obezitate, poziție defectuoasă a corpului), dar și socio-emoțională (apar manifestări agresive în comportamentul copilului (Enea, 2026).

În acest context, rolul educatoarei este esențial. Aceasta trebuie să selecteze conținuturi adecvate vârstei, să stabilească limite clare privind timpul petrecut în fața ecranelor și să îmbine activitățile digitale cu cele tradiționale, precum jocul liber, desenul, modelajul sau activitățile în aer liber. Educatoarea are și responsabilitatea de a ghida copiii în utilizarea corectă a tehnologiei și de a crea un echilibru între diferitele tipuri de activități.

Impactul digitalizării asupra dezvoltării copilului poate fi atât pozitiv, cât și negativ, în funcție de modul în care este implementată. Din punct de vedere cognitiv, tehnologia poate stimula atenția, memoria și capacitatea de rezolvare a problemelor. Pe de altă parte, din punct de vedere social și emoțional, utilizarea excesivă a dispozitivelor poate duce la izolare sau la dificultăți în interacțiunea cu ceilalți copii.

De asemenea, cercetările în domeniu au evidențiat faptul că cele mai bune efecte ale utilizării calculatorului se produc atunci când activitățile pe calculator sunt combinate cu alte activități, ce nu implică calculatorul. În literatura și practica din grădiniță, ideea de transdisciplinaritate și învățare prin îmbinarea a două sau mai multe domenii de activitate într-unul singur, o regăsim în activitățile ȘTIAM (STEAM). În volumul “Educația timpurie. Sinteze conceptuale și de acțiune”, regăsim abordarea lui M.H. Land despre activitățile ȘTIAM care consideră că ele formează “un cadru transdisciplinar pentru învățarea bazată pe proiecte și investigație, care leagă disciplinele între ele, pentru a permite copiilor să abordeze probleme complexe” (Land, 2013 apud Ispas et al., 2025, p.466).

Un alt aspect important al digitalizării în educația timpurie îl reprezintă individualizarea învățării. Fiecare copil are propriul ritm de dezvoltare, propriile interese și stiluri de învățare. Instrumentele digitale oferă posibilitatea adaptării conținutului educațional în funcție de nevoile fiecărui copil. De exemplu, aplicațiile educaționale permit reluarea unor exerciții de mai multe ori, ajustarea nivelului de dificultate și oferirea de feedback personalizat. Astfel, copiii pot învăța într-un mod mai eficient, fără presiunea comparării constante cu ceilalți. În plus, digitalizarea facilitează includerea copiilor cu cerințe educaționale speciale. Resursele digitale pot fi adaptate pentru a sprijini copiii cu dificultăți de învățare, tulburări de atenție sau dizabilități. De exemplu, materialele audio pot ajuta copiii cu dificultăți de citire, iar aplicațiile interactive pot stimula atenția și concentrarea. În acest sens, tehnologia devine un instrument valoros pentru asigurarea echității în educație.

Un rol important îl are și colaborarea dintre grădiniță și familie, care poate fi îmbunătățită prin intermediul tehnologiei. Platformele digitale permit comunicarea rapidă între educatoare și părinți, transmiterea de informații despre activitățile zilnice, dar și distribuirea de resurse educaționale pentru acasă. Părinții pot fi astfel implicați mai activ în procesul educațional, contribuind la consolidarea cunoștințelor dobândite de copii la grădiniță. De asemenea, digitalizarea oferă oportunități pentru dezvoltarea creativității. Copiii pot realiza desene digitale, pot crea povești

ilustrate sau pot participa la activități interactive care implică imaginația. Aceste experiențe contribuie la dezvoltarea gândirii divergente și a capacității de exprimare. Totodată, utilizarea responsabilă a tehnologiei poate stimula curiozitatea și dorința de explorare.

Cu toate acestea, integrarea tehnologiei în educația timpurie presupune și formarea continuă a cadrelor didactice. Educatoarele trebuie să dobândească competențe digitale pentru a utiliza eficient resursele disponibile și pentru a selecta conținuturi adecvate. Nu este suficientă simpla utilizare a tehnologiei, ci este necesară o abordare pedagogică bine fundamentată, care să valorifice potențialul acesteia în mod educativ.

Un alt element esențial este stabilirea unor reguli clare privind utilizarea tehnologiei. Timpul petrecut în fața ecranelor trebuie limitat și adaptat vârstei copiilor. Activitățile digitale trebuie alternate cu cele fizice și sociale, pentru a asigura o dezvoltare echilibrată.

De exemplu, după o activitate desfășurată pe tabletă, copiii pot fi implicați într-un joc de mișcare sau într-o activitate practică. În contextul actual, în care tehnologia evoluează rapid, este important ca educația timpurie să pregătească copiii nu doar pentru utilizarea instrumentelor digitale, ci și pentru înțelegerea și utilizarea responsabilă a acestora. Astfel, copiii trebuie să învețe încă de mici reguli de bază, precum utilizarea dispozitivelor în scopuri constructive, respectarea timpului de utilizare și evitarea conținuturilor nepotrivite.

Totodată, digitalizarea poate sprijini evaluarea progresului copiilor. Prin intermediul unor aplicații sau platforme, educatoarele pot urmări evoluția fiecărui copil, pot identifica punctele forte și dificultățile acestuia și pot adapta activitățile în consecință. Evaluarea devine astfel un proces continuu și mai bine fundamentat.

În concluzie, digitalizarea în grădiniță reprezintă o oportunitate importantă pentru modernizarea procesului educațional și pentru adaptarea acestuia la cerințele societății actuale. Totuși, succesul acestui proces depinde de modul echilibrat și responsabil în care este aplicat. Tehnologia nu trebuie să înlocuiască metodele tradiționale, ci să le completeze, contribuind astfel la dezvoltarea armonioasă a copiilor.

BIBLIOGRAFIE

1. Enea Violeta., (2016), *Digikids sau impactul tehnologiei asupra dezvoltării copiilor*, în Stan, L. (coord.), *Educația timpurie Probleme și soluții*, 215-218, editura Polirom
2. Ispas, C., Nițulescu, L., Chiș-Toia, D., Pirtea, E., Ana-Maria Eugenia, J., Pavelina P., (2025)., *Știință. Tehnologii. Inginerie. Arte. Matematică (ȘTIAM). Aplicații în educația timpurie*, în Catalano H., Albușescu I. (coord.), *Educația timpurie. Sinteze conceptuale și de acțiune*, 457-475, editura Didactica Publishing House

81.PROIECT DIDACTIC PENTRU ACTIVITATE INTEGRATĂ „REȚETĂ PENTRU SĂNĂTATE”

Profesor educație timpurie, Rîșca Elena-Gabriela
G.P.P ”GULLIVER”, STRUCTURA G.P.P ”ABC”,SUCEAVA

Tema anuală de învățare: „Cine sunt/suntem?”

Tema proiectului tematic: „Cum vreau să fiu?”

Tema săptămânii: „Sunt sănătos, cresc frumos”

Tema activității: „Rețeta pentru sănătate”

Elementele componente ale activității integrate:

ADE: DȘ (Cunoașterea mediului) – „Drojdia și procesul de fermentație” - experiment

DOS – „Pizza cu legume și cașcaval” –activitate practic-gospodărească

SCOPUL: Extinderea sferei de cunoaștere și a experienței senzoriale în situații de învățare acționale care vizează efectuarea de experimente, exersarea de deprinderi de activitate casnică și consolidarea de cunoștințe referitoare la noțiunea de alimentație sănătoasă

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- să observe drojdia cu ajutorul analizatorilor vizual, tactil, olfactiv, gustativ, enumerând caracteristicile acesteia;
- să realizeze experimente simple cu drojdie (combinare cu zahăr și apă caldă), utilizând corect instrumentele necesare, identificând transformările caracteristicilor drojdiei în apă (dizolvarea);
- să descrie procesul de fermentație, stabilind legătura cauză-efect între combinarea drojdiei cu zahăr și apă caldă și eliminarea dioxidului de carbon (formarea de bule de aer deasupra amestecului);
- să identifice, în urma realizării experimentului, rolul drojdiei în procesul de obținere a produselor de panificație;
- să combine ingrediente, după o rețetă dată, pregătind produse culinare, cu respectarea etapelor de lucru, prin utilizarea corectă a instrumentelor puse la dispoziție;
- să respecte reguli de igienă și securitate în prepararea produselor culinare;
- să coopereze în grup, valorificând cunoștințele și deprinderile în realizarea unui proiect comun;

VALOARE PROMOVATĂ: TRADIȚIILE

STRATEGII DIDACTICE :

METODE ȘI PROCEDEE: conversația, observația, explicația, demonstrația, exercițiul, experimentul, instructajul;

RESURSE MATERIALE: videoproiector, ecran de proiecție, recipiente plastic, drojdie, zahăr, apă caldă, pet uri de plastic, baloane, aluat pentru pizza, sos de roșii, legume (ciuperci, roșii, ceapă, măslina, porumb, broccoli) cașcaval, șorțulețe, bonete de bucătar, planșete, sucitor, tava pentru copt, cutițe de unică folosință;

RESURSE DIGITALE: <https://youtu.be/0kpuKoXFNTQ?si=1z92XexNrJeq1Pqq>
https://www.canva.com/design/DAG6NkW7wDA/AZh2JBIXk-zyoVQvZbi2A/edit?utm_content=DAG6NkW7wDA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton
<https://wordwall.net/ro/resource/10888385>

FORME DE ORGANIZARE: frontal, individual, pe grupe;

Durata: 40 min.

SCENARIUL ACTIVITĂȚII

Copiii vor intra în sala de grupă cântând „Hai la grădiniță!” (T) și se vor așeza pe scăunele, în semicerc, descoperind o surpriză: vizita doctorului Arici. Pentru a-l cunoaște mai bine pe musafirul nostru dărnice, vestitul Doctor Arici, copiii vor fi invitați să asculte cu atenție ”Povestea vitaminelor” de Lucia Muntean : <https://youtu.be/0kpuKoXFNTQ?si=1z92XexNrJeq1Pqq>

Îngrijorat de vremea rece de afară, care slăbește imunitatea copiilor provocând răceli și alte boli care îi împiedică pe aceștia să se bucure de activitățile îndrăgite de la grădiniță, Doctorul Arici l-a rugat pe Bucătarul Pete să le vină copiilor în ajutor și să le pregătească rețete bazate pe fructe și legume, care să îi ajute să își păstreze sănătatea și vitalitatea. Bucătarul Pete este mereu dornic să fie de ajutor, dar, toamna fiind pe sfârșite, este foarte ocupat cu conservarea legumelor pentru iarnă. Așadar, el le va propune copiilor să devină ei pentru o zi „bucătari” pregătind împreună un produs

delicios, îndrăgit de toată lumea și care are ingrediente pline de vitamine. Bucătarul ne trimite „rețeta secretă” a sa (Anexa 1) precum și ustensilele și instrumentele de lucru.

Urmărim cu atenție rețeta secretă a bucătarului

https://www.canva.com/design/DAG6NkW7wDA/AZhF2JBIXk-zyoVQvZbi2A/edit?utm_content=DAG6NkW7wDA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Preșcolarii vor identifica, pe rând, ingredientele pentru pizza, produs culinar îndrăgit de toți copiii: blat pufos, sos delicios de roșii, legume proaspete (ciuperci, roșii, ceapă, măsline, porumb, brocoli) și cașcaval. Preșcolarii vor observa ingredientele pregătite, în special aluatul pentru blatul cel pufos, enumerând caracteristici ale acestuia, încercând să descopere ingredientul care face ca aluatul să crească (să dospească) pentru ca blatul să fie moale și pufos.

Pentru a descopri acest ingredient și puterea lui „magică”, li se va propune copiilor realizarea unui experiment. ”Frământând de zor aluatul” (T) copiii se vor îndrepta spre măsuțe descoperind materialele și instrumentele necesare realizării experimentului: drojdie proaspătă și uscată, pahar cu apă caldă, zahăr, linguriță de unică folosință. Se va analiza drojdia stabilindu-se gustul, textura, mirosul, apoi educatoarea va adăuga 2 lingurițe de drojdie în paharul cu apă caldă, observându-se transformarea caracteristicilor drojdiei/apei din pahar –procesul de dizolvare. Peste drojdia dizolvată în apă se va adăuga o linguriță de zahăr, amestecându-se bine, observând, după câteva minute, formarea unor bule de aer deasupra amestecului. După realizarea experimentului de către educatoare, acesta va sprijini preșcolarii în emiterea unor ipoteze despre fenomenul de fermentație: „Drojdia se dizolvă în apă și face să apară bule de aer în pahar” / „Zaharul amestecat cu drojdia în apă caldă produce bule de aer (gaz)”. Preșcolarii vor realiza experimentul individual, urmărind algoritmul prezentat: adăugarea drojdiei uscate din recipient în paharul cu apă caldă, agitarea amestecului până la dizolvarea drojdiei, adăugarea de zahăr și agitarea amestecului, observarea procesului de fermentației vizibil prin formarea bulelor de aer deasupra amestecului. În situații punctuale, se va oferi îndrumare și se vor relua explicațiile referitoare la etapele experimentului.

După realizarea individuală a experimentului, se vor face aprecieri verbale asupra modului de lucru, educatoarea sprijinind preșcolarii în a preciza, validarea sau invalidarea ipotezelor, prin argumentarea pe baza finalităților experimentului și reacțiilor dintre substanțe, ulterioare combinării acestora. Educatoarea va aduce câteva completări concluziilor formulate de către copii pentru o bună înțelegere a procesului de fermentație: drojdia dizolvată în apă caldă este activată de zahăr, eliminând dioxidul de carbon, gazul care se găsește în bulele de deasupra amestecului. Pentru a evidenția efectele procesului de fermentație preșcolarii, lucrând în perechi, vor adăuga în pet uri de 0.33 l peste apa caldă, drojdie și zahăr acoperind gura pet-ului cu un balon, etanș. Se va observa, în câteva minute faptul că balonul începe să se umfle cu aer (dioxid de carbon) datorită procesului de fermentație care se petrece în interiorul sticlei. Li se explică copiilor faptul că, acest proces de fermentație face aluatul să crească și pâinea, blatul de pizza și celelalte produse de panificație moi și pufoase.

La final, preșcolarii vor evidenția etapele experimentului efectuat, descriind legătura cauză-efect dintre combinarea ingredientelor și eliberarea dioxidului de carbon (gazului –bulelor de aer) completând panoul pregătit cu rezultatele obținute în urma experimentului, lipind în ordine etapele acestuia reprezentate în imagini după cum urmează: (1) imaginea paharului cu apă, urmată de (2) imaginea recipientului cu drojdie (3) imaginea recipientului cu zahăr, (4) imaginea paharului cu efectul obținut -drojdie aflată în proces de fermentație. Astfel se va realiza o centralizare a datelor observate, pentru a fi de ajutor tuturor bucătarilor mari și mici care vor să pregătescă pizza și alte bunătăți cu blat moale și pufos.

Recitativul ritmic „Un, doi, trei, ne echipăm/ Pe mânuțe ne spălăm/Și-n bucătari ne transformăm!” (T) constituie îndemn pentru preșcolari de a se pregăti pentru prepararea produsului culinar îndrăgit, utilizând îmbrăcămintea de lucru pusă la dispoziție (șorțuri, bonete). Se vor reactualiza regulile de igienă și securitate ce trebuie respectate în bucătărie - mâinile vor fi spălate cu grijă, legumele (spălate și curățate anterior) vor fi feliate pe tocător, utilizându-se cu atenție cuțitul pentru a se evita accidente. Se va explica și demonstra tehnica de lucru pentru felierea legumelor,

se vor prezenta (explica și demonstra) etapele preparării produsului culinar: adăugarea de sos peste blatul din aluat, adăugarea legumelor feliate (combinat cu grijă pentru a se respecta rețeta), adăugarea de felii de cașcaval.. Jocul cu text și cânt „Am două mânuțe” (T) va antrena copiii în executarea de exerciții pentru musculatura fină a mâinilor. Micuții bucătari vor lucra apoi cu grijă și cu spor, respectând rețeta și etapele de lucru, aluatul bine crescut trimis de Bucătarul Pete va fi împărțit în 4 părți egale și întins cu sucitorul apoi așezat în cele 4 tăvi pentru copt pizza. Legumele spălate și curățate vor fi feliate cât mai fin și așezate pe farfuriile de unică folosință. După felierea legumelor se vor tăia bucăți de cașcaval din feliile pregătite de bucătar. După feliere, se vor curăța resturile de pe măsuțe, iar micii bucuri de la fiecare masă, lucrând în echipă vor adăuga în tava de pizza, peste aluatul întins anterior, sos de roșii, legumele feliate și deasupra bucăți de cașcaval. Se vor respecta atât modul de preparare cât și regulile de igienă și securitate, care vor fi reamintite, la nevoie, de către educatoare, asigurându-se, pe tot parcursul activității o atmosferă de lucru specifică bucătăriei. La final, după ce pizza a fost pregătită pentru copt, micuții bucătari vor aduna resturile de legume în coșulețe și vor pregăti vasele pentru spălat, își vor spăla mâinile, vor dezbrăca îmbrăcămintea de lucru și se vor așeza în „cercul prieteniei” pentru a împărtăși impresii și trăiri afective legate de experiența din bucătărie, dar și alte rețete cunoscute și îndrăgite de ei, pregătite în familia lor, din legume delicioase, care ne fac puternici și sănătoși. Se va sublinia faptul că în familie, gospodinele folosesc mereu rețete tradiționale bazate pe legume și fructe, care întăresc imunitatea organismului și îi ajută pe toți cei din familie să își păstreze sănătatea. Astfel se va evidenția valoarea promovată pe parcursul modulului II- Tradițiile.

La final, preșcolarii vor tria fructele, legumele și alimentele care susțin sistemul imunitar:
<https://wordwall.net/ro/resource/10888385>

Bibliografie:

- Curriculum pentru educația timpurie”; (2019)
- Ezechil Liliana, Lăzărescu Mihaela, (2011), ”Laborator preșcolar”, Ed. Vol Integral, București

Anexa 1

Dragii mei prieteni mici,
Eu sunt bucătarul Pete!
De la Doctorul Arici
O rugămintă am primit.
Să vă pregătesc de îndată,
O mâncare, cu de toate,
Să fie și delicioasă,
Si bună pentru sănătate.
N-am putut s-ajung la voi,
Căci sunt tare ocupat,
Am legume fel de fel,
Vreau să le pun la murat.
Iarna grea când o să vină,
O să am legume multe,
Chiar de nu sunt în grădină.
De vreți să fiți sănătoși,
Veseli voi să vă jucați,
De mâncarea sănătoasă,
Nici când voi să nu uitați!
Și de-aceea, m-am gândit,
Să vă vin în ajutor,
O rețetă vă trimit
Să o pregătiți cu spor!

Pizza toți o îndrăgiți
Și, de-aceea dragii mei,
Vă rog să o să o pregătiți!
Ca să bucure pe-oricine,
S-o faceți cu vitamine!
Unde le găsiți ușor?
În legume, dragilor!
În ceapă, ciuperci, ardei,
În brocoli, în măsline,
În roșii și în porumb,
Găsim multe vitamine!
Pentru calciu, proteine,
Cașcaval adăugați
Pizza să o savurați!
Pentru gustul delicios,
Vă rog, nu uitați de sos!
Pe toate le-adăugați,
Pe un blat, moale, pufos!!!
Cum faci blatul?
Din aluat, bine-bine frământat,
Cu făină, drojdie, sare,
Cu iubire și răbdare!

Dacă aluatul e dospit,
Poți să spui c-ai reușit!
Blatul moale și pufos,
O să fie delicios!!!!
Pizza bună, aromată,
Se va termina de îndată!

Nu uitați să vă spălați,
De gătit când vă-apucați
Și lucrați cu hărnicie,
Astăzi în bucătărie!

82.TEHNOLOGIA DIGITALĂ ÎN SPRIJINUL COMUNICĂRII DIDACTICE LA VÂRSTA PREȘCOLARĂ: APLICAȚII ȘI VALENȚE FORMATIVE

Prof. Robu Mihaela
Grădinița cu Program Prelungit "Gulliver" Suceava

Educația timpurie traversează o perioadă de transformare profundă, determinată de integrarea progresivă a tehnologiei în procesul instructiv-educativ. În acest context, comunicarea didactică — fundament al relației educator-copil — se diversifică și capătă noi valențe. Dacă în trecut

comunicarea era preponderent verbală și directă, astăzi aceasta este susținută de mijloace digitale care facilitează transmiterea mesajului, implicarea activă a copilului și evaluarea continuă a progresului.

În învățământul preșcolar, utilizarea tehnologiei trebuie realizată cu responsabilitate, ținând cont de particularitățile de vârstă ale copiilor, pentru care jocul, emoția și interacțiunea directă rămân esențiale. În acest cadru, tehnologia nu substituie experiența concretă, ci o completează, oferind noi modalități de comunicare și învățare.

1. Comunicarea didactică în context digital

Comunicarea didactică la vârsta preșcolară se caracterizează printr-un puternic caracter afectiv și intuitiv. Copilul învață prin:

- observare directă
- imitare
- interacțiune verbală și nonverbală
- experiență ludică

Integrarea tehnologiei amplifică aceste dimensiuni, oferind suporturi variate care facilitează înțelegerea mesajului educațional. Astfel, comunicarea nu mai este limitată la cuvânt, ci devine multimodală, îmbinând:

- imaginea (element vizual dominant)
- sunetul (muzică, voce, efecte)
- mișcarea (animații)
- interactivitatea (acțiune directă a copilului)

Această diversificare contribuie la o mai bună receptare a mesajului, mai ales în cazul copiilor mici, care au nevoie de stimuli concreți și atractivi.

Tehnologia ca instrument de formare și informare

Utilizarea mijloacelor digitale în educația timpurie nu presupune doar transmiterea unor informații, ci transformă modul în care copilul percepe, înțelege și interiorizează conținuturile. Prin integrarea imaginilor, a sunetelor și a elementelor interactive, tehnologia creează un cadru de învățare mai accesibil și mai atractiv pentru preșcolari.

În primul rând, tehnologia facilitează înțelegerea conceptelor prin reprezentări vizuale clare.

La această vârstă, copiii învață preponderent prin imagini și experiențe concrete. Astfel, noțiuni precum culorile, formele sau relațiile dintre obiecte devin mai ușor de înțeles atunci când sunt prezentate vizual. De exemplu, în lecția „În lumea lui Colorici”, culorile nu sunt explicate abstract, ci prin obiecte familiare, ceea ce permite copilului să facă legătura între informație și realitatea din jur.

În al doilea rând, tehnologia stimulează curiozitatea prin elemente dinamice. Animațiile, efectele sonore și schimbările vizuale captează atenția copiilor și îi determină să exploreze conținutul. Această stimulare continuă a interesului contribuie la menținerea atenției și la implicarea emoțională în activitate, ceea ce favorizează învățarea.

Un alt aspect important este implicarea activă a copilului prin sarcini interactive. Spre deosebire de metodele tradiționale, unde copilul este adesea receptor pasiv, tehnologia îi oferă posibilitatea de a acționa direct: să aleagă, să asocieze, să manipuleze elemente pe ecran. În acest fel, învățarea devine un proces activ, bazat pe experimentare și descoperire.

În același timp, tehnologia permite adaptarea la ritmul individual de învățare. Fiecare copil are propriul său ritm de înțelegere și reacție. Activitățile digitale pot fi reluate, iar sarcinile pot fi parcurse fără presiunea timpului sau a comparației cu ceilalți, oferind fiecărui copil șansa de a învăța în ritmul său.

Prin toate aceste facilități, tehnologia contribuie la crearea unui mediu de învățare flexibil, atractiv și eficient, în care copilul devine participant activ, iar procesul educațional este adaptat nevoilor sale reale.

„În lumea lui Colorici” – utilizarea platformei LIVRESQ

Un exemplu relevant de integrare a tehnologiei în comunicarea didactică îl reprezintă lecția digitală „În lumea lui Colorici”, <https://library.livresq.com/details/6920c79e507a550009c7496b> realizată în platforma LIVRESQ și utilizată în activitatea cu preșcolarii din grupa mică.

Resursa propune o abordare ludică a învățării culorilor de bază, folosind un personaj atractiv — Colorici — care mediază relația dintre copil și conținutul educațional. Această mediere este esențială, deoarece creează un context familiar și reduce distanța dintre copil și sarcina de învățare.

Din punct de vedere didactic, lecția integrează mai multe tipuri de activități:

- prezentarea culorilor prin imagini sugestive
- recunoașterea și denumirea acestora
- asocierea obiect-culoare
- jocuri interactive de tip „drag & drop” (ex. „Marea sortare”)

Prin aceste activități, comunicarea didactică devine un proces dinamic. Copilul nu doar recepționează informația, ci o construiește prin acțiune. De exemplu, atunci când trebuie să așeze un obiect în coșul corespunzător culorii, copilul:

- observă
- analizează
- decide
- acționează

Această succesiune de pași reflectă o implicare cognitivă activă, mult mai eficientă decât simpla ascultare.

Tehnologia și implicarea activă a copilului

Unul dintre cele mai importante beneficii ale utilizării mijloacelor digitale este creșterea nivelului de implicare al copiilor. Interactivitatea transformă copilul din spectator în participant.

În lecția „În lumea lui Colorici”, implicarea se realizează prin:

- răspunsuri directe (alegere, asociere)
- manipulare virtuală (tragere și plasare)
- reacții imediate la acțiuni

Această implicare contribuie la:

- menținerea atenției
- dezvoltarea gândirii logice
- consolidarea învățării prin acțiune

În plus, caracterul ludic al activității creează o atmosferă pozitivă, în care copilul învață fără presiune.

Feedbackul digital – componentă esențială a comunicării didactice

Feedbackul reprezintă un element central al procesului educațional, deoarece oferă informații despre nivelul de înțelegere și permite ajustarea demersului didactic.

Utilizarea tehnologiei permite oferirea unui feedback:

- **imediat** – copilul vede instant rezultatul acțiunii
- **clar** – răspunsul corect este evidențiat vizual
- **motivant** – mesajele sunt pozitive și încurajatoare

În cadrul lecției „În lumea lui Colorici”, feedbackul este integrat în mod natural în activitate.

De exemplu:

- răspuns corect → „Bravo!”, animație pozitivă
- răspuns greșit → reluarea sarcinii, fără sancțiuni

Acest tip de feedback contribuie la:

- creșterea încrederii în sine
- reducerea anxietății față de greșeală
- consolidarea învățării prin repetare

Rolul cadrului didactic în medierea tehnologiei

Deși tehnologia oferă multiple avantaje, rolul cadrului didactic rămâne fundamental.

Educatorul nu este înlocuit de resursele digitale, ci devine un mediator al acestora.

În activitatea analizată, educatorul:

- introduce personajul și creează contextul narativ
- explică sarcinile și oferă sprijin
- formulează întrebări suplimentare

- extinde învățarea dincolo de ecran

De exemplu, după activitatea digitală, copiii sunt invitați să identifice culori în mediul real, ceea ce contribuie la transferul cunoștințelor.

Gestionarea timpului de expunere la ecrane

Un aspect esențial în utilizarea tehnologiei la preșcolari este limitarea timpului petrecut în fața ecranului. Activitățile digitale trebuie să fie scurte și integrate în secvențe mai ample.

În practică, se recomandă:

- utilizarea resursei digitale pentru 10–15 minute
- alternarea cu activități practice
- implicarea mișcării și a jocului

În cazul lecției „În lumea lui Colorici”, activitatea digitală este completată de jocuri precum:

- „Găsește ceva roșu în clasă”
- „Atinge obiectul galben”

Aceste activități contribuie la menținerea echilibrului între tehnologie și experiența directă.

Siguranța în utilizarea tehnologiei

Siguranța copiilor în utilizarea mijloacelor digitale presupune mai mult decât simpla prezență a tehnologiei în activitate; ea implică un ansamblu de măsuri pedagogice și organizatorice menite să protejeze copilul atât din punct de vedere fizic, cât și emoțional și informațional. În acest sens, cele trei direcții esențiale — utilizarea resurselor controlate, supravegherea permanentă și respectarea regulilor — se concretizează astfel:

Utilizarea resurselor controlate presupune selectarea atentă a materialelor digitale, astfel încât acestea să fie adecvate vârstei și scopului educațional. Educatorul alege platforme sigure, precum LIVRESQ, unde conținutul este verificat și nu există riscul accesării unor materiale nepotrivite. În cazul lecției „În lumea lui Colorici”, copiii interacționează doar cu imagini, animații și exerciții concepute special pentru ei, fără reclame sau elemente perturbatoare. Astfel, mediul digital devine unul predictibil și sigur.

Supravegherea permanentă implică prezența activă a cadrului didactic sau a adultului pe tot parcursul utilizării tehnologiei. Copiii nu folosesc dispozitivele în mod independent, ci sub îndrumare, ceea ce permite intervenția imediată în cazul unor dificultăți sau comportamente nepotrivite. De exemplu, în timpul activității digitale, educatorul urmărește poziția copiilor față de ecran, îi ajută atunci când nu înțeleg sarcina și le menține atenția orientată către scopul educațional.

Respectarea regulilor de utilizare a dispozitivelor presupune formarea unor deprinderi corecte încă de la vârste mici. Copiii sunt învățați să folosească tehnologia cu grijă, să nu atingă ecranul fără permisiune, să păstreze o distanță adecvată și să participe la activitate doar în scop educativ. De asemenea, li se explică, pe înțelesul lor, că dispozitivele nu sunt jucării obișnuite, ci instrumente care trebuie utilizate responsabil.

În mediul preșcolar, tehnologia este accesată exclusiv sub îndrumarea adultului, iar conținutul este adaptat vârstei.

Concluzii

Integrarea tehnologiei în comunicarea didactică reprezintă o oportunitate de modernizare a procesului educațional, dar și o responsabilitate. Utilizată corect, aceasta poate transforma învățarea într-o experiență atractivă, interactivă și eficientă.

Exemplul lecției „În lumea lui Colorici” demonstrează că resursele digitale pot susține atât formarea cunoștințelor, cât și obținerea unui feedback relevant, contribuind la dezvoltarea globală a copilului.

În final, succesul utilizării tehnologiei depinde de echilibrul dintre digital și experiența directă, precum și de capacitatea educatorului de a integra aceste instrumente într-un demers pedagogic coerent și adaptat nevoilor copiilor.

Bibliografie:

Cerghit, I. (2006), *Metode de învățământ*, Iași, Editura Polirom

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

Dumitrana, M. (1999), *Educarea limbajului în învățământul preșcolar*, București, Editura Compania

Făt, S. (2025), *Pedagogie digitală. Suport de curs*, Universitatea din București

83.UTILIZAREA MIJLOACELOR DIGITALE ÎN ACTIVITATEA DE LA NIVEL PREȘCOLAR

Profesor pentru educație timpurie Rudac Ana-Maria
G.P.N. "Pinocchio" structură a G.P.P. "1-2-3" Suceava

Educația timpurie reprezintă baza formării viitorului adult, iar grădinița are un rol esențial în dezvoltarea armonioasă a copilului, atât din punct de vedere cognitiv, cât și emoțional și social. În ultimii ani, societatea a cunoscut transformări majore generate de dezvoltarea tehnologiei, iar aceste schimbări se reflectă inevitabil și în domeniul educației.

Copiii preșcolari de astăzi cresc într-un mediu profund digitalizat. Ei intră în contact încă de la vârste fragede cu telefonul mobil, tableta, televizorul inteligent sau calculatorul, iar familiarizarea cu aceste instrumente apare firesc, încă din mediul familial. Din acest motiv, integrarea mijloacelor digitale în activitatea didactică de la nivel preșcolar nu mai reprezintă doar un element de modernizare, ci o necesitate adaptată realității actuale.

Din experiența activității desfășurate la grupă, am observat că utilizarea resurselor digitale bine alese contribuie semnificativ la captarea atenției copiilor și la creșterea interesului pentru activitate. Imaginile sugestive, sunetele, poveștile animate sau jocurile interactive transformă procesul de învățare într-o experiență atractivă, apropiată de universul copilului.

Totuși, tehnologia trebuie utilizată cu echilibru, deoarece la această vârstă contactul direct cu mediul, jocul liber, explorarea concretă și relația afectivă cu adultul rămân fundamentale. Mijloacele digitale nu trebuie să înlocuiască metodele tradiționale, ci să le completeze și să le eficientizeze.

Prezentul referat își propune să evidențieze importanța utilizării mijloacelor digitale în activitatea de la nivel preșcolar, avantajele și limitele acestora, precum și modalitățile concrete prin care pot fi integrate eficient în procesul instructiv-educativ.

Mijloacele digitale în educația preșcolară

Mijloacele digitale reprezintă ansamblul resurselor tehnologice utilizate în scop educativ pentru transmiterea, consolidarea și evaluarea cunoștințelor. În grădiniță, acestea pot include calculatorul, laptopul, videoproiectorul, tabla interactivă, tableta, aplicațiile educaționale, materialele multimedia și platformele de comunicare cu familia.

Pedagogia modernă susține ideea că învățarea eficientă la vârste mici trebuie să fie activă, intuitivă și bazată pe experiență directă. Constantin Cucos evidențiază faptul că procesul educațional devine mai eficient atunci când copilul este implicat activ și când informația este prezentată într-o manieră accesibilă și atractivă.

În acest context, tehnologia poate deveni un sprijin important pentru cadrul didactic, deoarece facilitează învățarea prin imagine, sunet și interactivitate. Copilul preșcolar învață mai ușor atunci când poate observa, asculta, compara și participa activ.

La nivel practic, am constatat că explicațiile verbale simple nu sunt întotdeauna suficiente. De exemplu, în activitățile de cunoaștere a mediului, atunci când discutăm despre animalele sălbatice sau despre fenomene ale naturii, utilizarea unor imagini proiectate sau a unor filmulețe scurte îi ajută pe copii să înțeleagă mai bine noțiunile și să participe cu mai mult interes.

Astfel, mijloacele digitale devin instrumente pedagogice valoroase, cu condiția să fie folosite adecvat și în acord cu particularitățile de vârstă ale copiilor.

Avantajele utilizării mijloacelor digitale în activitatea didactică

Creșterea motivației pentru învățare

Una dintre cele mai vizibile schimbări observate în activitatea de la grupă este interesul crescut al copiilor atunci când sunt utilizate resurse digitale. Elementele vizuale dinamice, culorile, muzica și animațiile captează rapid atenția și transformă activitatea didactică într-un moment atractiv.

În cadrul activităților de educarea limbajului, folosirea poveștilor animate sau a prezentărilor multimedia determină copiii să participe mai activ, să formuleze răspunsuri și să își exprime opiniile cu mai multă ușurință.

De exemplu, în desfășurarea unei activități pe baza poveștii „Ridichea uriașă”, am observat că varianta prezentată cu suport vizual animat a generat un nivel mult mai mare de implicare decât lectura exclusiv verbală. Copiii au reținut mai bine personajele, succesiunea evenimentelor și mesajul poveștii.

Această implicare activă contribuie la consolidarea cunoștințelor și la dezvoltarea limbajului oral.

Individualizarea procesului educativ

Fiecare copil are propriul ritm de dezvoltare și propriul stil de învățare. Uneori, activitatea frontală nu reușește să răspundă în mod egal tuturor nevoilor din grupă. În acest sens, mijloacele digitale oferă posibilitatea adaptării activităților.

Aplicațiile educaționale simple permit repetarea exercițiilor, feedback imediat și progres gradual, fără presiunea greșelii în fața colectivului.

În activitățile matematice, jocurile digitale pentru recunoașterea cifrelor, sortare sau asociere îi ajută în mod special pe copiii mai timizi sau pe cei care au nevoie de mai mult timp pentru consolidarea noțiunilor.

Am observat că acești copii devin mai încrezători atunci când activitatea are forma unui joc interactiv, iar participarea lor crește considerabil.

Dezvoltarea competențelor digitale timpurii

În societatea actuală, competențele digitale fac parte din formarea generală a copilului. La nivel preșcolar, acestea nu presupun utilizarea complexă a tehnologiei, ci familiarizarea treptată cu reguli simple și cu scopul educativ al acesteia.

Copiii învață să respecte reguli de utilizare, să asculte instrucțiuni, să urmeze pași logici și să înțeleagă că tehnologia poate fi folosită pentru învățare, nu doar pentru divertisment.

Este important ca această familiarizare să fie realizată controlat, sub îndrumarea cadrului didactic, astfel încât relația copilului cu mediul digital să fie una echilibrată și sănătoasă.

Consolidarea parteneriatului grădiniță–familie

Un alt avantaj important îl reprezintă facilitarea comunicării dintre grădiniță și familie. În educația timpurie, colaborarea cu părinții este esențială, iar tehnologia contribuie semnificativ la acest parteneriat.

Transmiterea informațiilor despre activități, proiecte tematice, recomandări educative sau observații privind evoluția copilului se realizează mai rapid și mai eficient prin intermediul platformelor digitale.

În activitatea curentă, am observat că părinții devin mai implicați atunci când primesc constant informații clare și exemple concrete despre activitatea copilului din grădiniță. Această colaborare susține continuitatea procesului educativ și în mediul familial.

Limite și riscuri ale utilizării excesive

Deși beneficiile sunt evidente, utilizarea mijloacelor digitale trebuie realizată cu măsură. Expunerea excesivă la ecrane poate influența negativ dezvoltarea limbajului, capacitatea de concentrare, relațiile sociale și chiar echilibrul emoțional al copilului.

Specialiștii în educație timpurie subliniază faptul că jocul direct, mișcarea, manipularea obiectelor concrete și interacțiunea cu ceilalți copii reprezintă elemente fundamentale pentru dezvoltarea armonioasă.

Tehnologia nu poate înlocui experiența reală și relația umană. Din acest motiv, cadrul didactic are responsabilitatea de a selecta atent resursele digitale și de a limita timpul petrecut în fața ecranului.

În practica de la grupă, folosirea mijloacelor digitale este întotdeauna completată de activități practice: jocuri de rol, activități artistico-plastice, experimente simple, activități senzoriale și mișcare în aer liber.

Această alternanță între activitatea digitală și experiența directă menține echilibrul necesar dezvoltării copilului preșcolar.

Modalități practice de integrare în activitatea zilnică

Integrarea mijloacelor digitale trebuie să aibă întotdeauna un scop pedagogic clar. Tehnologia nu trebuie folosită doar pentru a moderniza aparent activitatea, ci pentru a sprijini obiectivele educaționale.

În activitățile de cunoaștere a mediului, utilizarea imaginilor proiectate și a filmulețelor scurte despre animale, plante, anotimpuri sau meserii facilitează înțelegerea noțiunilor abstracte.

În activitățile matematice, jocurile interactive pentru numărare, clasificare și asociere contribuie la exersarea logicii și la consolidarea noțiunilor de bază.

În educarea limbajului, audițiile de povești, poezii și cântece stimulează dezvoltarea vocabularului și exprimarea corectă.

De asemenea, videoproiectorul și tabla interactivă pot transforma activitățile frontale în momente de colaborare, în care copiii participă activ la rezolvarea sarcinilor.

Din experiența personală, am constatat că cele mai eficiente activități sunt cele în care tehnologia este folosită ca punct de plecare pentru activități practice ulterioare. De exemplu, după vizionarea unui material despre anotimpul primăvara, copiii au realizat o lucrare practică folosind materiale din natură, consolidând astfel informațiile prin experiență directă.

Utilizarea mijloacelor digitale în activitatea de la nivel preșcolar reprezintă o direcție necesară a educației moderne și o oportunitate reală de adaptare a procesului instructiv-educativ la nevoile generației actuale.

Experiența didactică demonstrează că tehnologia, utilizată echilibrat și responsabil, poate crește eficiența actului educațional, poate stimula interesul copiilor și poate facilita înțelegerea conținuturilor.

Succesul integrării digitale depinde însă de competența pedagogică a cadrului didactic, de selecția atentă a resurselor și de menținerea echilibrului dintre activitățile digitale și cele tradiționale.

Copilul preșcolar are nevoie, înainte de toate, de joc, comunicare, afecțiune și experiențe reale. Tehnologia trebuie să completeze aceste nevoi fundamentale, nu să le înlocuiască.

În concluzie, mijloacele digitale reprezintă un sprijin valoros în educația timpurie atunci când sunt folosite cu discernământ pedagogic și cu respect față de specificul copilăriei.

Bibliografie

- Bocoș, Mușata, 2013, Instruirea interactivă, Editura Polirom, Iași
Cucoș, Constantin, 2014, Pedagogie, Editura Polirom, Iași
Vrășmaș, Ecaterina, 2012, Educația timpurie, Editura Aramis, București
Oprea, Crenguța-Lăcrămioara, 2009, Strategii didactice interactive, Editura Didactică și Pedagogică, București
Pânișoară, Ion-Ovidiu, 2015, Profesorul de succes, Editura Polirom, Iași

Webografie

- Ministerul Educației – www.edu.ro
UNICEF România – www.unicef.ro
Institutul de Științe ale Educației – www.ise.ro

84.PLATFORMA LIVRESQ – PUNTE ÎNTRE CLASIC ȘI MODERN

Prof. Sadoveac Alina
G.P.P. „Așchiuță” Suceava/ G.P.P. „Albinuța” Suceava

Trăim într-o epocă a transformărilor rapide, în care tehnologia a pătruns în toate domeniile vieții sociale, inclusiv în educație. Copiii de astăzi se nasc și cresc într-un mediu saturat de ecrane, dispozitive inteligente și resurse digitale, ceea ce le modelează modul de a percepe, procesa și răspunde la informații. Această realitate impune educatorilor o regândire profundă a strategiilor didactice, a materialelor folosite și a modului în care se realizează comunicarea cu și pentru copii.

La nivelul educației timpurii, provocarea este cu atât mai mare cu cât preșcolarii nu pot fi abordați prin metode exclusiv verbale sau prin resurse statice. Ei au nevoie de stimuli vizuali, sonori și interactivi, de activități care să le capteze atenția și să le mențină curiozitatea. Mijloacele digitale, atunci când sunt integrate cu discernământ în activitățile didactice, pot deveni instrumente extrem de eficiente pentru formarea și informarea preșcolarilor, dar și pentru obținerea unui feedback real și imediat cu privire la nivelul de înțelegere și asimilare a cunoștințelor.

Prezenta lucrare propune o reflecție asupra modului în care tehnologia poate sprijini comunicarea didactică la grupă, exemplificând cu o activitate concretă integrată în care platforma digitală Livresq a fost utilizată ca mijloc principal de realizare a obiectivelor propuse. Comunicarea didactică reprezintă procesul prin care cadrul didactic transmite informații, formează atitudini și dezvoltă competențe la nivelul grupului de copii, utilizând un ansamblu de coduri, canale și strategii adaptate particularităților de vârstă ale beneficiarilor. Conform lui Ioan Cerghit (2006), eficiența comunicării didactice depinde în mod direct de calitatea mesajului, de canalele prin care este transmis și de gradul în care receptorul – copilul – este implicat activ în procesul de decodificare și interiorizare.

În contextul societății contemporane, comunicarea didactică s-a extins dincolo de limitele clasice ale relației față în față educator–copil, înglobând noi dimensiuni mediate tehnologic. Tablele interactive, videoproiectoarele, tabletele, platformele e-learning și aplicațiile educaționale au creat noi posibilități de comunicare multisenzorială, adaptată stilurilor de învățare diferite ale copiilor. Astfel, mesajul didactic devine mai accesibil, mai atractiv și mai ușor de reținut.

Marc Prensky (2001) introduce conceptul de „nativi digitali” pentru a descrie generațiile crescute în medii saturate de tehnologie, care gândesc și procesează informațiile în mod fundamental diferit față de generațiile anterioare. Copiii preșcolari ai zilelor noastre fac parte din această categorie: ei operează intuitiv cu ecranele tactile, răspund mai rapid la stimuli vizuali dinamici și sunt atrași în mod natural de mediile interactive. Educatoarea care ignoră această realitate riscă să piardă tocmai acea punte esențială de conectare cu beneficiarii actului educațional.

Utilizarea mijloacelor digitale în grădiniță nu este lipsită de controverse. O serie de specialiști în psihologia dezvoltării atrag atenția asupra riscurilor expunerii prelungite la ecrane, mai ales pentru copiii sub vârsta de 3 ani (American Academy of Pediatrics, 2016). Cu toate acestea, pentru grupa preșcolară (3–6 ani), folosirea echilibrată și pedagogic fundamentată a tehnologiei aduce beneficii demonstrate prin numeroase studii de specialitate.

Dintre avantajele documentate ale utilizării mijloacelor digitale la vârsta preșcolară se remarcă:

- creșterea motivației intrinseci și a gradului de implicare a copiilor în activitate;
- posibilitatea individualizării ritmului de lucru și a nivelului de dificultate al sarcinilor;
- stimularea gândirii critice și a rezolvării de probleme prin jocuri și aplicații interactive;
- dezvoltarea competențelor digitale de bază, esențiale pentru parcursul școlar ulterior;
- facilitarea includerii copiilor cu cerințe educaționale speciale prin adaptări accesibile;
- obținerea imediată a feedback-ului cu privire la corectitudinea răspunsurilor.

Pe de altă parte, limitele și riscurile potențiale nu trebuie ignorate. Suprasolicitarea vizuală, dependența de stimulii digitali, diminuarea interacțiunilor sociale directe și tendința spre pasivitate sunt aspecte care trebuie gestionate prin o proiectare atentă a activităților. Principiul fundamental rămâne acela al echilibrului: tehnologia trebuie să servească obiectivele pedagogice, nu să le substituie.

O resursă digitală pentru educația modernă o reprezintă **platforma Livresq** (disponibilă la adresa <https://library.livresq.com>), care este o platformă românească de creare și distribuire a resurselor educaționale digitale interactive, accesibilă cadrelor didactice din toate ciclurile de învățământ. Aceasta permite crearea de lecții digitale, cărți interactive, fișe de lucru și jocuri educaționale personalizate, fără a fi necesare cunoștințe tehnice avansate de programare sau design.

Din perspectiva educației timpurii, Livresq oferă multiple avantaje funcționale:

- interfață intuitivă, ușor de utilizat atât de cadrul didactic, cât și de copii (prin intermediul tablei interactive);
- posibilitatea integrării de imagini, sunete, animații și elemente de tip drag-and-drop;
- crearea de activități de tip ghicitoare, asociere, sortare și identificare – perfect adaptate particularităților preșcolare;
- accesarea resurselor în format digital, fără necesitatea tipăririi materialelor;
- partajarea cu ușurință a materialelor între cadre didactice din comunitatea educațională;
- posibilitatea utilizării atât online, cât și offline (după descărcarea prealabilă a conținutului).

Prin intermediul platformei Livresq, cadrul didactic devine nu doar un consumator de resurse educaționale digitale, ci și un creator activ de conținut didactic personalizat, adaptat nevoilor specifice ale grupei sale. Aceasta reprezintă un pas important în profesionalizarea actului didactic și în asigurarea calității procesului educațional.

Feedback-ul formativ în context digital reprezintă componenta esențială a oricărui act comunicativ eficient. În educație, feedback-ul formativ – cel oferit în timpul procesului de învățare, nu doar la finalul acestuia – s-a dovedit a fi unul dintre cei mai puternici predictorii ai succesului educațional (Hattie & Timperley, 2007). Spre deosebire de feedback-ul sumativ, care evaluează rezultatele finale, feedback-ul formativ orientează copilul în procesul de construire a cunoașterii, îi semnalează progresul și îl motivează să persevereze.

Mijloacele digitale interactive, prin design-ul lor, oferă un feedback imediat și vizibil: recompensarea răspunsurilor corecte (prin animații, sunete, culori), semnalarea erorilor și posibilitatea reîncercării. Această caracteristică este deosebit de valoroasă la vârsta preșcolară, când copilul are nevoie de confirmare și încurajare continuă pentru a-și menține motivația și încrederea în propriile capacități. La nivelul cadrului didactic, monitorizarea în timp real a modului în care copiii interacționează cu materialul digital oferă informații prețioase despre gradul de înțelegere și despre zonele care necesită reluare sau aprofundare.

Un alt aspect important al utilizării platformei Livresq este posibilitatea de personalizare a resurselor educaționale. Educatoarea nu este constrânsă să utilizeze materiale standardizate, create pentru un public generic, ci poate adapta conținutul în funcție de:

- specificul cultural și local al comunității din care fac parte copiii;
- nivelul de cunoaștere anterior al grupei;
- interesele și preferințele copiilor identificate în interacțiunile anterioare;
- obiectivele specifice ale planificării tematice sau ale proiectului tematic în desfășurare.

Această flexibilitate transformă platforma Livresq dintr-un simplu depozit de resurse educaționale într-un veritabil atelier didactic digital, în care cadrul didactic devine co-autor al propriului curriculum operațional.

Tabla interactivă – punte între concret și abstract – reprezintă, în contextul grădiniței moderne, unul dintre cele mai valoroase instrumente de comunicare didactică. Spre deosebire de tabla tradițională, ea permite integrarea simultană a imaginii, sunetului, animației și interacțiunii directe, creând un mediu de învățare multisenzorial care corespunde particularităților cognitive ale preșcolarului. Copilul nu mai este un spectator pasiv al actului didactic, ci devine actor activ: atinge, deplasează, selectează, construiește.

În activitatea pe care o voi descrie în continuare, tabla interactivă a servit ca suport principal pentru platforma Livresq, permițând afișarea materialelor create de educatoare în format atractiv și interactiv. Copiii au putut veni la tablă și să opereze direct cu elementele afișate, ceea ce a transformat actul de dobândire a cunoștințelor dintr-o experiență pasivă într-una participativă și angajantă.

Date generale

Nivelul de vârstă	Nivel II (5–6 ani)
Tipul activității	Activitate integrată – Cunoașterea mediului / Educarea limbajului
Mijloc de realizare	Activitate interactivă digitală
Aplicație folosită	Livresq
Link resursă digitală	https://library.livresq.com/details/6842b19914210d00092ebbe1
Tema activității	Meserii îndrăgite
Scopul activității	Însușirea de către copii a unor cunoștințe despre diferite meserii/profesii, rolul acestora în societate și instrumentele folosite

Prin proiectarea acestei activități au fost formulate următoarele obiective operaționale:

- să asculte cu atenție materialul prezentat, observând caracteristicile meseriilor;
- să enumere uneltele/instrumentele folosite în diverse meserii, denumindu-le corespunzător;
- să asocieze unealta/instrumentul cu meseria potrivită;
- să asocieze produsul realizat cu autorul acestuia (meșteșugarul);
- să găsească răspunsurile corecte la ghicitorile enunțate, prin selectarea imaginii potrivite pe tabla interactivă;
- să recite cântecul „Meseriile”, concomitent cu executarea unor mișcări sugerate de text.

Activitatea a fost proiectată în conformitate cu principiile pedagogiei centrate pe copil și cu specificul educației timpurii, valorificând în mod integrat mai multe metode și procedee didactice:

- **metode și procedee:** Conversația euristică, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul didactic, problematizarea
- **mijloace didactice:** tabla interactivă, platforma Livresq, film educativ, imagini digitale, recompense (buline colorate)
- **forme de organizare:** frontal, individual, în perechi
- **durata activității:** 35–40 minute

Activitatea a debutat cu momentul organizatoric și captarea atenției prin vizionarea unui scurt film educativ la tabla interactivă, prezentând diverse meserii și uneltele specifice acestora. Filmul a fost selectat cu atenție pentru a fi adaptat vârstei copiilor: cu imagini clare, personaje familiare și un mesaj accesibil. Vizionarea a creat contextul motivațional necesar pentru desfășurarea activității propriu-zise.

Pentru reactualizarea cunoștințelor, s-a purtat o conversație structurată cu preșcolarii, pornind de la întrebări directe precum: „Ce meserii ați descoperit în materialul vizionat?”, „Ce instrumente de lucru folosește doctorul?”, „Ce știți despre meseria de judecător?”. Această etapă a urmărit nu doar verificarea cunoștințelor anterioare, ci și stimularea curiozității și a dorinței de a afla lucruri noi. Momentul central al activității l-a constituit utilizarea platformei Livresq pe tabla interactivă. Educatoarea a ghidat copiii prin activitățile interactive digital create anterior, care includeau:

- Identificarea și denumirea obiectelor prezentate în imagini digitale (asocierea unealtă–meserie);
- Joc de asociere: copiii erau invitați, pe rând, să vină în față, să selecteze imaginea corectă de pe tablă și să o plaseze în spațiul corespunzător;
- Joc - ghicitori digitale: pe ecran apărea textul ghicitorii, iar copilul trebuia să selecteze imaginea corectă din mai multe variante oferite;
- Identificarea produselor specifice fiecărei meserii (ce produce/realizează meșterul).

Un element esențial al strategiei didactice a fost insistența pe meserii mai puțin cunoscute copiilor sau pe care aceștia le întâlnesc rar în viața cotidiană. S-a subliniat importanța fiecărei profesii în societate, explicându-se că fiecare meșter are un rol unic și că toți depinem unii de alții. Astfel,

activitatea a depășit simpla transmitere de cunoștințe, devenind un exercițiu de conștientizare socială și de valorizare a muncii.

Obținerea performanței s-a realizat printr-un joc-ghicitoare integrat în platforma Livresq, prin care preșcolarii identificau meseria/profesie și primeau feedback imediat: un răspuns corect era recompensat cu o bulină colorată virtuală, vizibilă pe ecran, ceea ce a creat un climat de emulație pozitivă și a menținut motivația pe tot parcursul activității.

Activitatea s-a încheiat cu formularea unor concluzii referitoare la meseriile discutate și cu repetarea cântecului „Meseriile”, învățat anterior, însoțit de mișcări sugerate de text. Această secvență a îmbinat educația muzicală cu consolidarea cunoștințelor, creând o experiență de învățare holistică și plăcută.

În concluzie, integrarea tehnologiei în activitățile didactice din grădiniță nu reprezintă un moft al modernității, ci un răspuns necesar la realitățile educaționale ale secolului al XXI-lea. Preșcolarii de astăzi au nevoie de medii de învățare stimulative, interactive și relevante pentru lumea în care trăiesc. Mijloacele digitale, utilizate cu discernământ și fundamentate pedagogic, pot deveni aliați redutabili ai educatoarei în atingerea obiectivelor educaționale.

Activitatea prezentată în această lucrare demonstrează că platforma Livresq poate fi utilizată cu succes la nivelul educației timpurii pentru:

- îmbunătățirea comunicării didactice printr-un mesaj multisenzorial, atractiv și accesibil;
- formarea și informarea preșcolarilor prin resurse digitale personalizate și interactive;
- obținerea unui feedback formativ imediat, relevant atât pentru copil, cât și pentru cadrul didactic;
- crearea unui climat afectiv pozitiv, caracterizat de entuziasm, participare și dorință de cunoaștere.

Tehnologia nu înlocuiește relația umană, caldă și empatică, dintre educatoare și copil – ea o îmbogățește. Educatoarea rămâne cel mai important factor al calității educației timpurii, iar mijloacele digitale sunt, în mâinile sale competente și creative, instrumente puternice de formare a generațiilor viitoare. Provocarea actuală constă în formarea continuă a cadrelor didactice pentru utilizarea eficientă și responsabilă a acestor instrumente, astfel încât tehnologia să fie cu adevărat în sprijinul comunicării didactice – și nu un scop în sine.

Bibliografie:

- American Academy of Pediatrics (2016). Media and Young Minds. Pediatrics, 138(5);
- Cerghit, I. (2006). Metode de învățământ. Ed. a IV-a. Iași: Polirom;
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The Power of Feedback. Review of Educational Research, 77(1), 81–112;
- Ionescu, M., & Radu, I. (2004). Didactica modernă. Cluj-Napoca: Dacia;
- Ministerul Educației Naționale (2019). Curriculum pentru educație timpurie. București: M.E.N.;
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon, 9(5), 1–6;
- Vrăsmaș, E. (2014). Educația timpurie. București: Arlequin;
- Platforma Livresq: <https://library.livresq.com>.

85.FIȘĂ DE PREZENTARE -RESURSĂ EDUCAȚIONALĂ DIGITALĂ

Profesor Screpciuc Alina-Liliana
Școala Gimnazială „Cristofor Simionescu”, Plopeni/G.P.N. PLOPENI

Denumirea resursei digitale: „Călătorie în adâncuri” - prezentare vizuală interactivă

Nivelul de vârstă:Nivel II/ 5-6 ani

Grupa: mare

Aplicația/platforma utilizată: Livresq <https://library.livresq.com/details/69eface625a41c0009c78533>

Domeniul experiențial/categoria de activitate:DOS/DLC- activitate integrată

Obiective operaționale urmărite:

- să denumească personajele din povestea audiată;
- să extragă mesajul educativ al poveștii;
- să rețină sensul cuvintelor noi întâlnite în text;
- să despartă în silabe cuvântul dat, precizând numărul acestuia și sunetul inițial;
- să identifice propoziția dezvoltată;
- să precizeze câteva însușiri ale delfinului;
- să rezolve rebusul propus;

Descrierea resursei/activității digitale:

Activitatea desfășurată a evidențiat importanța unei proiectări didactice riguroase și a integrării echilibrate a resurselor educaționale digitale în educația timpurie. Utilizarea resursei digitale a contribuit semnificativ la captarea atenției preșcolarilor, la menținerea interesului pe parcursul activității și la facilitarea înțelegerii conținuturilor, prin valorificarea suportului vizual și auditiv adaptat vârstei acestora.

Demersul didactic a fost centrat pe copil, respectând particularitățile individuale și ritmul propriu de învățare, iar activitățile propuse au stimulat participarea activă, curiozitatea și dorința de explorare.

În concluzie, activitatea a demonstrat că integrarea resurselor educaționale digitale, utilizate în mod echilibrat și adaptat vârstei, reprezintă un suport valoros în educația timpurie, contribuind la eficientizarea procesului instructiv-educativ și la crearea unui mediu de învățare atractiv, motivant și favorabil dezvoltării armonioase a preșcolarilor.

86.ÎNVĂȚAREA PRIN JOC DIGITAL – INSTRUMENT DE COMUNICARE EFICIENTĂ ÎN GRĂDINIȚĂ

Prof. ed. timpurie Scripcari Iuliana-Gabriela
G.P.P. “Gulliver”, Suceava, unitatea structură G.P.P. “A.B.C”, Suceava

În contextul evoluției rapide a societății digitale, integrarea tehnologiei în procesul educațional devine o necesitate, inclusiv la nivelul educației timpurii. Utilizarea mijloacelor digitale în grădiniță contribuie semnificativ la îmbunătățirea comunicării didactice, facilitând transmiterea informațiilor într-un mod atractiv și accesibil pentru preșcolari.

Copiii de vârstă preșcolară manifestă un interes crescut pentru stimuli vizuali și activități interactive, iar jocul digital reprezintă o modalitate eficientă de a valorifica acest interes în scop educativ. Astfel, procesul de învățare devine mai dinamic, iar comunicarea dintre educatoare și copii este susținută și îmbunătățită.

Rolul jocului digital în comunicarea didactică

Jocul este activitatea fundamentală a copilului preșcolar, iar integrarea tehnologiei în joc conduce la dezvoltarea unor noi modalități de comunicare și învățare. Prin intermediul jocurilor digitale, informațiile sunt transmise într-un mod intuitiv, iar copiii devin participanți activi în procesul educațional.

Utilizarea aplicațiilor digitale contribuie la:

- stimularea interesului pentru activitate;
- dezvoltarea limbajului și a capacității de exprimare;
- consolidarea relației educatoare–copil;
- încurajarea comunicării între copii.

Jocurile digitale oferă feedback imediat, ceea ce permite copiilor să înțeleagă mai ușor dacă au realizat corect sarcinile, contribuind astfel la consolidarea învățării.

Exemple de utilizare a jocului digital în activitățile din grădiniță

În practica didactică, pot fi utilizate diverse aplicații și platforme educaționale care susțin comunicarea și implicarea activă a copiilor.

De exemplu:

- utilizarea platformelor interactive pentru recunoașterea culorilor, formelor sau literelor;
- jocuri digitale de asociere și clasificare;
- activități de tip întrebare–răspuns realizate cu ajutorul aplicațiilor educaționale;
- vizionarea de materiale video educative adaptate vârstei.

Aceste activități facilitează comunicarea deoarece implică atât componenta verbală, cât și pe cea vizuală, oferind copiilor posibilitatea de a învăța prin explorare și descoperire.

Avantajele utilizării tehnologiei în educația timpurie

Integrarea tehnologiei în activitățile didactice aduce multiple beneficii:

- crește motivația și interesul copiilor;
- facilitează înțelegerea noțiunilor abstracte;
- permite adaptarea activităților la nivelul fiecărui copil;
- oferă oportunități de feedback rapid;
- dezvoltă competențele digitale de bază.

De asemenea, tehnologia sprijină educatoarea în organizarea și diversificarea activităților, contribuind la eficientizarea procesului instructiv-educativ.

Limite și provocări

Deși beneficiile sunt evidente, utilizarea tehnologiei trebuie realizată în mod echilibrat. Expunerea excesivă la ecrane poate avea efecte negative asupra dezvoltării copiilor, motiv pentru care este important ca activitățile digitale să fie alternate cu cele tradiționale.

De asemenea, este necesară adaptarea conținuturilor digitale la nivelul de vârstă al copiilor și selectarea atentă a resurselor utilizate.

Integrarea feedback-ului digital în activitățile didactice

Un aspect esențial al utilizării tehnologiei în educația timpurie îl reprezintă obținerea feedback-ului. În mediul tradițional, feedback-ul este oferit verbal sau prin observație directă, însă instrumentele digitale aduc un plus de eficiență și atractivitate acestui proces.

Aplicațiile educaționale permit evaluarea rapidă a răspunsurilor copiilor, oferind rezultate imediate. Astfel, educatoarea poate observa nivelul de înțelegere al fiecărui copil și poate adapta activitatea în funcție de nevoile acestora. În același timp, copiii sunt motivați să participe, deoarece primesc confirmarea reușitei într-un mod vizual și interactiv.

De exemplu, utilizarea jocurilor digitale de tip alegere multiplă sau potrivire contribuie la verificarea cunoștințelor într-un mod ludic. Copiii pot identifica răspunsurile corecte, iar feedback-ul imediat îi ajută să învețe din greșeli fără a resimți presiune.

Un alt avantaj al feedback-ului digital este posibilitatea implicării părinților. Prin intermediul resurselor online, aceștia pot observa progresul copiilor și pot continua activitățile educative și acasă, consolidând astfel comunicarea dintre grădiniță și familie.

În concluzie, utilizarea tehnologiei pentru oferirea feedback-ului contribuie la crearea unui mediu educațional modern, interactiv și adaptat nevoilor actuale ale preșcolarilor.

Concluzii

Jocul digital reprezintă un instrument modern și eficient în sprijinul comunicării didactice în grădiniță. Prin integrarea tehnologiei în activitățile educaționale, procesul de învățare devine mai atractiv, iar comunicarea dintre educatoare și copii este îmbunătățită.

Utilizarea echilibrată și responsabilă a resurselor digitale contribuie la dezvoltarea armonioasă a preșcolarilor, pregătindu-i pentru cerințele societății actuale.

Bibliografie:

- Cerghit, Ioan, 2008, *Metode de învățământ*, Editura Polirom, Iași
- Cucoș, Constantin, 2014, *Pedagogie*, Editura Polirom, Iași
- Joița, Elena, 2006, *Instruirea constructivistă*, Editura Didactică și Pedagogică, București

Webografie

www.didactic.ro

www.edu.ro

87.TEHOLOGIA ÎN SPRIJINUL COMUNICĂRII DIDACTICE: O NOUĂ PARDIGMĂ ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR

Profesor pentru Educație Timpurie: Sfichi Ioana-Andreea
Grădinița cu Program Prolungit "Gulliver" Suceava

În contextul societății informaționale, grădinița nu mai poate rămâne un spațiu izolat de progresele tehnologice. Copiii de astăzi sunt „nativi digitali”, ceea ce înseamnă că modul lor de a procesa informația este vizual, rapid și interactiv. Integrarea mijloacelor digitale în comunicarea didactică nu reprezintă doar o modernizare a dotărilor, ci o schimbare de strategie pedagogică pentru a menține relevanța actului educațional.

Rolul mijloacelor digitale în formarea preșcolarului

Formarea nu se referă doar la acumularea de cunoștințe, ci la dezvoltarea de competențe și atitudini. Tehnologia intervine ca un catalizator în acest proces:

Stimularea multisenzorială: Spre deosebire de materialul didactic clasic (planșe de carton), mediul digital oferă simultan imagine, sunet și mișcare. Această abordare sprijină copiii cu stiluri de învățare diferite (auditiv, vizual sau kinestezic).

Dezvoltarea gândirii logice prin codare timpurie: Utilizarea roboților educaționali simpli (de tip Bee-Bot) îi ajută pe copii să înțeleagă cauzalitatea și algoritmul de bază, formându-le structuri mentale riguroase prin joc.

Personalizarea învățării: Softurile educaționale permit adaptarea ritmului. Un copil care întâmpină dificultăți poate relua o sarcină de mai multe ori fără presiunea grupului, în timp ce un copil avansat poate primi sarcini suplimentare complexe.

Informarea digitală: De la abstract la concret

Preșcolarul are o gândire predominant intuitivă. Tehnologia ajută la „ancorarea” conceptelor abstracte în imagini cvasi-reale:

Enciclopedii interactive și Realitatea Virtuală (VR): În cadrul temei „Corpul Uman”, copiii pot vedea o animație 3D a modului în care bate inima, transformând o explicație teoretică într-o experiență vizuală memorabilă.

Webinar-uri și întâlniri online: Tehnologia permite „invitarea” unor specialiști în sala de grupă (un medic, un polițist sau chiar un bunic aflat la distanță) prin platforme de conferință, îmbogățind sfera de informare a copiilor.

Documentarea proiectelor (Metoda Proiectelor): Copiii pot folosi aparate foto digitale sau tablete pentru a fotografia etapele creșterii unei plante, creând ulterior un jurnal digital al observațiilor lor.

Comunicarea și Feedback-ul: Triunghiul Copil - Educator - Părinte

Eficiența procesului didactic este validată prin feedback. Digitalizarea optimizează acest circuit:

Feedback-ul în timp real (Educator - Copil)

Jocurile pe tabla interactivă oferă feedback imediat. Dacă un copil asociază corect cifra cu mulțimea, un sunet vesel sau o animație îl recompensează instantaneu. Această validare imediată este crucială pentru stima de sine a preșcolarului și pentru fixarea corectă a cunoștințelor.

Monitorizarea progresului (Evaluare)

Utilizarea portofoliilor digitale (stocarea de poze cu lucrările copilului, înregistrări audio cu evoluția limbajului) permite educatorului să analizeze obiectiv progresul pe termen lung. Aplicații precum Seesaw permit postarea acestor realizări într-un spațiu securizat.

Transparența față de familie (Feedback către părinți)

Comunicarea prin platforme dedicate (ex: Kinderpedia, ClassDojo) a înlocuit clasicul „panou al părinților”. Părintele primește fotografiile din timpul activității, meniul zilei sau observații comportamentale, putând reacționa imediat prin mesaje, ceea ce creează o comunitate educațională unită.

Dimensiunea etică și managementul timpului la ecran

Un referat complet trebuie să abordeze și riscurile. Rolul cadrului didactic este de a modela un comportament digital sănătos:

Regula echilibrului: Tehnologia se folosește în secvențe scurte (10-15 minute), urmate obligatoriu de activități fizice sau de manipulare a materialelor concrete.

Calitatea conținutului: Educatorul are rolul de filtru, selectând doar acele aplicații care sunt sigure, fără publicitate și cu valoare pedagogică reală.

Siguranța online: Încă de la grădiniță, copiii sunt învățați reguli elementare de protecție în mediul digital (nu oferim date personale, folosim doar site-uri aprobate).

Concluzii

Mijloacele digitale nu trebuie privite ca un scop în sine, ci ca un instrument de sprijin pentru comunicarea didactică. Ele aduc prospețime lecțiilor, facilitează înțelegerea fenomenelor complexe și creează o punte de comunicare rapidă și transparentă cu familia.

În centrul procesului rămâne însă *educatorul*, care, prin empatie și tact pedagogic, transformă tehnologia dintr-un simplu ecran într-o resursă educațională vie, capabilă să pregătească copiii pentru provocările secolului XXI.

Bibliografie :

1. Cucos, C. – Educația. Reîntemeieri, dinamici, prefigurări.
2. Adascălului, A. – Instruirea susținută de calculator.
3. Curriculum pentru educația timpurie (OM 4694/2019).

88.FIȘĂ DE PREZENTARE RESURSĂ EDUCAȚIONALĂ DIGITALĂ

prof. ed. timpurie, Straton Luiziana
Grădinița cu Program Prelungit „Așchiuță” Suceava

Denumirea resursei digitale: ex. „Ariciul”-prezentare vizuală interactivă

Nivelul de vârstă: nivel I

Grupa: mică

Aplicația/platforma utilizată: Livresq

Link: <https://library.livresq.com/details/69013169ae035300097e3418>

Domeniul experiențial/categoria de activitate: DȘ, DLC, DPM/ Activitate pe domenii experiențiale

Obiective operaționale urmărite:

- să descrie părțile corpului ariciului;
- să precizeze alimentele cu care se hrănește ariciul;
- să enumere etapele pregătirii ariciului pentru hibernare;
- să precizeze acțiunea din poveste;
- să imite mișcări inspirate de arici în dans;

Descrierea resursei/activității digitale: Această resursă interactivă este destinată copiilor de 3-4 ani și le oferă o experiență de învățare distractivă și captivantă despre arici. Activitatea combină multiple tipuri de conținut: filmulețe, audio, galerie de imagini, etichete, asistent interactiv, chestionare scurte etc. pentru a stimula curiozitatea și atenția copiilor.

89.ÎNVĂȚAREA PRIN TEHNOLOGIE: METODE DIGITALE DE COMUNICARE ȘI EVALUARE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR

Profesor educație timpurie, Stamate Monica
Grădinița cu Program Prelungit „Așchiuță”-UPJ- Suceava

INTRODUCERE

Integrarea tehnologiei digitale în educația timpurie reprezintă o direcție esențială a învățământului contemporan, răspunzând nevoilor unei generații de copii nativi digital. Utilizarea mijloacelor digitale în grădiniță nu are doar rol informativ, ci contribuie semnificativ la optimizarea comunicării didactice, la creșterea motivației pentru învățare și la facilitarea obținerii unui feedback rapid și relevant.

În acest context, platformele educaționale interactive devin instrumente valoroase pentru cadrul didactic, oferind posibilitatea creării unor situații de învățare atractive, centrate pe copil. Lucrarea de față își propune să evidențieze rolul tehnologiei în comunicarea didactică, prin valorificarea unei resurse digitale realizate pe platforma Livresq, precum și impactul acesteia asupra dezvoltării competențelor cognitive și socio-emoționale ale preșcolarilor.

ÎNCADRAREA TEORETICĂ: ROLUL TEHNOLOGIEI ÎN COMUNICAREA DIDACTICĂ

Comunicarea didactică este un proces complex prin care se transmit unele informații prețioase între cadru didactic și copil, în scopul formării și dezvoltării preșcolarului. În această perioadă a erei digitale, acest proces este ajutat prin utilizarea tehnologiilor educaționale. Prin intermediul tehnologiei se transmit informații într-o manieră multisenzorială prin care este implicat vizualul, auditivul dar și interactivitatea, toate adaptate conținuturilor alese și potrivite cu nivelul de dezvoltare al copilului, cu modul de implicare activă a preșcolarilor în procesul de învățare sau cu obținerea unui feedback imediat și personalizat.

Existența diverselor platforme digitale educaționale permit crearea unor medii de învățare diverse și atractive, în care copilul să fie receptor activ dar și participant. Comunicarea didactică în acest caz este una bidirecțională, plină de interactivitate și este centrată pe nevoile copilului.

IMPORTANȚA TEHNOLOGIEI ÎN SPRIJINUL EDUCAȚIEI COPIILOR PREȘCOLARI

În contextul actual, când accentul se pune pe o digitalizare accelerată, integrarea tehnologiei în educație timpurie este necesară. Preșcolarii de azi, fac parte din generația ”nativilor digitali”, deoarece sunt expuși de foarte mici la diverse dispozitive și medii tehnologice, iar modul lor de percepere, procesare și asimilarea informației este diferită de cea a generațiilor anterioare.

Dar utilizarea tehnologiei în educația preșcolară trebuie făcută echilibrat astfel încât să ajute la dezvoltarea copilului și nu la blocarea acestuia în mediu virtual. Atunci când totul este făcut în scop pedagogic, echilibrându-se momentele de petrecere a timpului în fața dispozitivelor cu momentele de interacțiune reală cu ceilalți colegi sau cadrul didactic, utilizarea tehnologiei contribuie la optimizarea procesului instructiv-educativ prin diversificarea strategiilor didactice și adaptarea acestora la situațiile de învățare ale fiecărui copil.

Resursele digitale alese cu grijă, ar trebui să aibă un caracter interactiv și multisenzorial, care să faciliteze învățarea și să apeleze la implicarea simultană a canalelor vizuale și auditive. Astfel stimulați, atenția copiilor se menține mai mult timp și se pot concentra mai multe pe aspectele importante.

Prin intermediu tehnologiei, învățarea este una de tip descoperire și devine activă. Se oferă astfel oportunitatea de a explora, de a experimenta și de a formula ipoteze într-un mediu sigur și atractiv. Copilul devine participant direct la propria formare, nu doar receptor pasiv al informației.

Prin intermediul acestor tipuri de resurse se obține un feedback rapid, care permite corectarea din timp a unor erori sau consolidarea unor răspunsuri corecte. La nivelul preșcolar, aceste tip de feedback, însoțit de elemente vizuale și auditive poate motiva, contribuind la dezvoltarea încrederii în sine și la stimularea dorinței de învățare.

Prin intermediul tehnologiei are loc și individualizarea învățării, totul putând fi adaptat ritmului și nivelului de dificultate specific particularităților fiecărui copil. Se răspunde astfel mai eficient nevoilor diverse ale grupului, se asigură incluziunea și participarea activă a tuturor copiilor.

Prin utilizarea resurselor digitale în activitățile de grup se stimulează cooperarea, comunicarea și dezvoltarea abilităților sociale. Activitățile interactive realizate în echipă contribuie la formarea comportamentelor prosoziale, precum: ajutorul reciproc, respectarea regulilor și asumarea rolurilor.

Atunci când are loc integrarea tehnologie în educația timpurie, aceasta contribuie la formarea unor competențe digitale de bază, foarte importantă în societatea actuală, aflată într-o permanentă schimbare.

Fiind familiarizat de timpuriu cu instrumentele digitale, într-un cadru educațional controlat, copilul va fi pregătit pentru următoarele etape ale școlarității și se va deprinde cu tehnica de a utiliza tehnologia ca sursă de informare, nu doar de distracție și de umplere a timpului liber.

Utilizarea tehnologie trebuie să fie echilibrată, să constituie un suport al activității didactice și nu trebuie să înlocuiască interacțiunea directă. Cadrul didactic are rol esențial în medierea învățării, în selectarea resurselor adecvate și în asigurarea unui climat educativ pozitiv.

Tehnologia reprezintă un instrument valoros în sprijinul educației preșcolare, contribuind la realizarea unor experiențe de învățare atractive, eficiente și adaptate nevoilor generației actuale de copii.

PREZENTAREA RESURSEI DIGITALE UTILIZATE

Resursa se regăsește pe Livresq:

<https://library.livresq.com/details/6835fecacc30eb000a3e1168>

Această resursă este realizată pentru a fi un sprijinul pentru cadrele didactice, dar poate fi utilizată și de preșcolari/școlari mici, atunci când termină o sarcină înaintea celorlalți colegi. Ea a fost proiectată special pentru preșcolarilor de grupă mijlocie, care vor învăța doar despre o anumită insectă, dar se poate folosi și cu cei din grupă mare. Toutul depinde de cadrul didactic și de modul în care dorește să o utilizeze în activitatea cu cei mici.

Este utilă la orice temă legată de insecte. Poate constitui o parte integrată de observarea pentru tema "Buburuza", sau poate fi un moment dintr-o activitate integrată specifică temei "În lumea insectelor", desfășurată în ziua dedicată buburuzei.

Ca obiective operaționale putem aminti:

- Să urmărească cu atenție materialul prezentat, demonstrând înțelegerea conținutului;
- Să denumească insectele din imaginile prezentate;
- Să identifice principalele caracteristici ale insectelor, cu accent pe buburuză;
- Să enumere informații noi dobândite despre buburuze;
- Să denumească stadiile de dezvoltare ale insectei prezentate;
- Să rezolve, în echipe, sarcinile jocurilor interactive propuse.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII:

Activitatea debutează cu captarea atenției prin intermediul unui puzzle, ce trebuie rezolvat pentru a descoperi tema zilei sau a săptămânii. Vocea generată de AI, solicită acest lucru și-i poate antrena pe cei mici, chiar și fără sprijinul cadrului didactic. Urmează vizionarea unui material video educativ despre insecte, care facilitează familiarizarea copiilor cu noțiuni de bază și dezvoltă capacitatea de observare. Înainte de începutul videoului, vocea AI le solicită atenția în reținerea unor detalii, pentru a putea rezolva corect următoarele surprize pregătite. Acest element inovator, îl constituie utilizarea unei voci generate cu ajutorul inteligenței artificiale, care adresează întrebări, oferă feedback și susține interacțiunea didactică.

În continuare, se testează atenția, solicitându-se denumirea unor prieteni ai buburuzei, introducându-se treptat termenul de insectă și explicându-l potrivit nivelului de înțelegere al copilului preșcolar. Cu ajutorul jetoanelor ilustrative se identifică și alte tipuri de insecte și se denumesc. De această dată pronunția denumirea insectelor se face cu ajutorul unei voci înregistrate, astfel încât cei mici să le poată pronunța corect, fără amuzamentul dat de pronunția generată de AI. Copiii sunt verificați dacă au reținut denumirea insectelor prin intermediul unei imagini, după care se revine la prietena buburuză și se observă în detalii.

Prin intermediul jocurilor interactive (puzzle-uri, exerciții de asociere, recunoaștere vizuală), copiii descoperă informații despre buburuză, inclusiv etapele dezvoltării acesteia. Fiecare nouă informație este verificată prin diverse jocuri și întrebări. Se oferă și alte informații prețioase despre aceste insecte, însoțite de imagine, text scris dar și de vocea AI.

Nu se permite trecerea mai departe dacă nu s-au vizualizat sau audiat informațiile atașate.

Evaluarea se realizează prin jocuri digitale, iar răspunsurile corecte sunt recompensate vizual sau audio, contribuind la motivarea copiilor.

Activitatea propusă se încadrează în prevederile Curriculumului pentru educația timpurie (2019), contribuind la dezvoltarea domeniilor: dezvoltarea cognitivă și cunoașterea lumii (explorarea mediului înconjurător, identificarea caracteristicilor unor viețuitoare, stabilirea relațiilor simple între elemente), limbaj și comunicare (îmbogățirea vocabularului, formularea de răspunsuri la întrebări, descrierea unor imagini, caracteristici), socio-emoțional (cooperarea în activități de grup, manifestarea încrederii de sine, gestionarea emoțiilor în diverse contexte de învățare).

Prin folosirea resursei digitale de pe platforma Livresq, în activitatea didactică se urmărește: stimularea atenției și a interesului copiilor, facilitarea învățării prin descoperire, dezvoltarea

competențelor digitale de baza, oferirea unui feedback imediat și pozitiv, învățarea diferențiată și crește gradul de implicare și participare activă.

Activitatea digitală are un impact deosebit asupra dezvoltării socio-emoționale ajutând la: creșterea încrederii de sine atunci când se oferă un feedback pozitiv, dezvoltarea cooperării prin rezolvarea sarcinilor în echipă sau în perechi, gestioarea emoțiilor atât în cadrul situațiilor dificile dar și în contexte de succes, dezvoltarea empatiei și comunicării prin interacțiunea cu colegii și stimularea motivație intrinseci, prin caracterul ludic oferit de activitate.

Emoticoanele și recompensele audio și vizuale contribuie și ele la consolidare unei atitudini pozitive față de învățare.

PLATFORME DIGITALE UTILE ÎN EDUCAȚIA PREȘCOLARILOR

Când vorbim de educația timpurie, pentru a utiliza platformele digitale este necesar a fi respectate particularitățile de vârstă ale preșcolarului, să se pună accent pe ludic, interactivitate și pe învățarea intuitivă. Platformele educaționale pot oferi cadrului diactic posibilitatea de a realiza situații de învățare atractive, adaptate nivelului de dezvoltare a fiecărui copil din grupă.

Pe platforma Livresq se pot realiza activități interactive care cuprind: videouri, jocuri și quiz-uri.

Pe Wordwall se găsesc și se pot realiza jocuri interactive: de asociere, potrivire, de tipul roata norocului, menite a fi folosite în diverse momente ale activității: captarea atenției, reactualizarea cunoștințelor, obținerea performanței sau chiar evaluare. Această platformă are avantajul că poate fi ușor de utilizat și este atractivă vizual.

O altă platformă ar putea fi : LearningApps, care este utilă prin exercițiile simple și intuitive propuse. De exemplu la tema „Fructe și legume”, se pot face jocuri de clasificări, un puzzle digital sau se poate completa imaginea lipsă. Ca și competențe dezvoltate în lucru pe această platformă menționăm: clasificarea, logica și vocabularul

Kahoot! este o altă platformă, care cuprinde evaluarea ludică. De exemplu, la tema ”Culorile”, se poate găsi rezolvare sau răspunsul la unele întrebări ilustrate: ”Ce culoare are mărul?”, copiii având posibilitatea de a alege varianta corectă. Feedback-ul este imediat, urmat de un clasament simbolic. Această platformă se recomandă a fi utilizată în grup și ghidată de educator.

Prin StoryJumper, se poate dezvolta limbajul și creativitatea, copiii putând crea cu ajutorul cadrului diactic o poveste, pot să aleagă personaje și imagini, pot dicta textul și rezultatul va fi o carte digitală. Se dezvoltă astfel exprimarea orală, imaginația și creativitatea.

Platforma de tipul Paint / Tux Paint este utilă în activități artistice digitale. Copiii pot desena, colora, utiliza diverse forme și culori și pot prezenta creația în fața grupului. Se dezvoltă astfel motricitatea fină și exprimarea artistică.

CONCLUZII

Prin integrarea tehnologiei digitale în activitățile didactice din învățământul preșcolar se realizează o modernizare a procesului educațional și o îmbogățirea a bazei materiale necesară acestui nivel de educație. Platforma Livresq și nu numai, ajută la realizarea unui schimb de informații atractiv, la o comunicare didactică eficientă, care este adaptată nevoilor copiilor din generația digitală și contribuie la o dezvoltare armonioasă a preșcolarilor.

Astfel de platforme digitale utilizate în educația preșcolară pot transforma învățarea într-o experiență atractivă, facilitează comunicarea didactică interactivă, oferă feedback imediat și motivant, susțin învățarea diferențiată și contribuie la dezvoltarea competențelor cognitive și socio-emoționale.

Integrarea acestora trebuie realizată echilibrat, în combinație cu metode tradiționale, pentru a asigura o dezvoltare armonioasă a copilului.

Activitatea propusă poate demonstra că utilizarea tehnologiei, într-un mod echilibrat și pedagogic îmbunătățește procesul instructiv-educativ, oferind noi experiențe de învățare, atractive pentru cei mici și relevante, toate în concordanță cu nevoile educabililor de astăzi.

BIBLIOGRAFIE

- Goleman, Daniel, 2008, Inteligența emoțională, Editura Curtea Veche, București
- Piaget, Jean, 1970, Psihologia copilului, Editura Didactică și Pedagogică, București
- Vygotsky, Lev S., 1978, Mind in Society, Harvard University Press, Cambridge
- Bruner, Jerome, 2010, Cultura educației, Editura Sigma, București
- Voiculescu, Elena, 2019, Pedagogia învățământului preșcolar, Editura Didactică și Pedagogică, București
- Cucoș, Constantin, 2014, Pedagogie, Editura Polirom, Iași
- Ionescu, Miron; Radu, Ioan, 2001, Didactica modernă, Editura Dacia, Cluj-Napoca
- Ministerul Educației, 2019, Curriculum pentru educația timpurie, București

Webografie

- Platforma Livresq, <https://library.livresq.com>
- Wordwall, <https://wordwall.net>
- LearningApps, <https://learningapps.org>
- Kahoot!, <https://kahoot.com>
- StoryJumper, <https://www.storyjumper.com>

90. INTEGRAREA TEHNOLOGIEI DIGITALE ÎN COMUNICAREA DIDACTICĂ LA NIVEL PREȘCOLAR

profesor învățământ preșcolar Tcaciuc Alina-Iuliana
G.P.P. AȘCHIUȚĂ Suceava

Societatea contemporană este caracterizată de o dezvoltare accelerată a tehnologiilor digitale, care influențează toate domeniile vieții, inclusiv educația timpurie. Integrarea tehnologiei în comunicarea didactică din învățământul preșcolar reprezintă o necesitate, dar și o provocare, deoarece aceasta trebuie adaptată particularităților de vârstă și dezvoltării psihice a copilului.

Tehnologia nu înlocuiește cadrul didactic, ci devine un instrument de sprijin în realizarea obiectivelor educaționale, contribuind la eficientizarea comunicării, la stimularea interesului pentru învățare și la obținerea unui feedback rapid și relevant. Totuși, utilizarea ei trebuie să țină cont de specificul gândirii și al proceselor psihice ale preșcolarului.

În perioada preșcolară (3–6 ani), dezvoltarea psihică este intensă și se caracterizează prin transformări semnificative ale proceselor cognitive: percepția, atenția, memoria, gândirea și limbajul.

Gândirea preșcolarului este intuitivă și preoperatorie, conform teoriei lui Jean Piaget. Ea este strâns legată de percepție și de acțiunea directă asupra obiectelor, copilul putând gândi în principal ceea ce vede și experimentează concret. De asemenea, gândirea este dominată de imagini și reprezentări, fiind denumită și „gândire imagistică”.

Procesele psihice sunt încă dependente de activitatea practică: percepția este globală și nesistematică, memoria este involuntară, iar atenția este instabilă și ușor de distras. Limbajul se dezvoltă rapid și devine principalul instrument de comunicare și de organizare a gândirii.

Pe măsură ce copilul crește:

- atenția devine mai stabilă;

- memoria capătă caracter voluntar;
- gândirea evoluează spre forme mai logice;
- limbajul se îmbogățește și permite exprimarea ideilor.

Aceste caracteristici impun utilizarea unor metode didactice bazate pe concret, vizual și interactiv, ceea ce face ca tehnologia digitală să fie un instrument potrivit dacă este utilizată adecvat.

Comunicarea didactică reprezintă procesul prin care educatorul transmite informații, valori și modele comportamentale, iar copilul le recepționează și le interiorizează.

Tehnologia contribuie la:

- diversificarea canalelor de comunicare (vizual, auditiv, interactiv);
- creșterea atractivității activităților;
- adaptarea mesajului la stilul de învățare al copilului.

Studiile arată că utilizarea tehnologiilor digitale poate influența procesele cognitive ale copilului, însă eficiența depinde de modul în care acestea sunt integrate pedagogic. Tehnologia nu produce automat învățare, ci devine eficientă doar atunci când este utilizată intenționat și corelat cu obiectivele educaționale.

În activitatea didactică pot fi utilizate diverse mijloace digitale:

- aplicații educaționale interactive;
- prezentări multimedia;
- jocuri didactice digitale;
- table interactive;
- platforme educaționale.

Acestea contribuie la:

- stimularea atenției și motivației prin elemente vizuale și sonore;
- dezvoltarea gândirii prin activități interactive și rezolvare de probleme;
- îmbogățirea limbajului prin expunerea la modele corecte de comunicare;
- dezvoltarea memoriei prin repetiție și asociere vizuală.

Având în vedere caracterul concret al gândirii preșcolarului, utilizarea imaginilor, animațiilor și simulărilor digitale facilitează înțelegerea conținuturilor, deoarece copilul are nevoie de suport perceptiv pentru a învăța eficient. Totodată, jocul digital poate continua funcția fundamentală a jocului în dezvoltarea copilului, contribuind la formarea competențelor cognitive și socio-emoționale.

Un avantaj major al tehnologiei este posibilitatea de a obține feedback rapid și variat. În învățământul preșcolar, feedback-ul are rol esențial în reglarea procesului de învățare.

Mijloacele digitale permit:

- evaluarea prin jocuri interactive;
- verificarea înțelegerii prin aplicații cu răspuns imediat;
- monitorizarea progresului copilului;
- implicarea părinților în procesul educațional.

Feedback-ul digital este eficient deoarece:

- este imediat;
- este vizual și ușor de înțeles;
- stimulează motivația și implicarea copilului.

În același timp, educatorul trebuie să adapteze feedback-ul la nivelul de dezvoltare al copilului, ținând cont de faptul că preșcolarii reacționează puternic la stimuli afectivi și au nevoie de încurajare constantă.

Avantajele utilizării tehnologiei:

- crește atractivitatea activităților;
- facilitează învățarea prin joc;
- susține dezvoltarea competențelor digitale;
- oferă feedback rapid.

Limite ale utilizării tehnologiei:

- riscul supraexpunerii la ecrane;
- diminuarea interacțiunii directe;

- utilizarea inadecvată poate afecta dezvoltarea cognitivă și emoțională.

Cercetările subliniază că tehnologia trebuie utilizată echilibrat și integrată într-un context educațional bine structurat, în care rolul educatorului rămâne central.

Tehnologia digitală reprezintă un instrument valoros în sprijinul comunicării didactice la nivel preșcolar, contribuind la formarea și informarea copiilor și la obținerea unui feedback eficient. Totuși, utilizarea acesteia trebuie să fie adaptată particularităților psihice ale preșcolarului, caracterizate prin gândire intuitivă, dependență de concret și dezvoltare progresivă a proceselor cognitive.

Integrarea echilibrată a tehnologiei, în combinație cu metodele tradiționale și cu interacțiunea directă educator–copil, asigură un proces educațional eficient și adaptat nevoilor copilului.

Bibliografie:

1. Mihăilă-Popa, V. (2023). *Dezvoltarea în copilăria timpurie: Influența tehnologiilor digitale asupra proceselor și mecanismelor psihice*. Revista de Pedagogie Digitală, 2(1), 33–45.
2. Crețu, T. (2010). *Psihologia copilului*. București: Politehnica Press.
3. Golu, P., Zlate, M., Verza, E. (1997). *Psihologia copilului*. București: EDP.
4. Verza, E. (1981). *Psihologia vârstelor*. București: EDP.
5. Dumitrana, M. (1999). *Educarea limbajului în învățământul preșcolar*. București: Compania.
6. Roco, M. (coord.). *Psihologia educației. Repere teoretice și practice*. București: Editura Universitară.
7. Piaget, J. (2004). *Psihologia copilului*. București: Cartier.
8. Sinclair, N., & Baccaglini-Frank, A. (2016). *Digital Technologies in the Early Primary School Classroom*.
9. Blackwell, C. K., Lauricella, A. R., & Wartella, E. (2014). *Factors influencing digital technology use in early childhood education*.
10. Papert, S. (1980). *Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas*.

91. ÎNVĂȚARE ȘI COMUNICARE ÎN SPAȚIUL DIGITAL

Prof. Toma Ruxandra
G.P.P. „Gulliver” Suceava – structura G.P.P. „ABC” Suceava

În contextul actual al digitalizării accelerate a societății, integrarea tehnologiei în procesul educațional devine un factor determinant ce contribuie la eficientizarea comunicării didactice, inclusiv la nivelul educației timpurii. Comunicarea didactică, înțeleasă ca proces interactiv, dinamic și intențional de transmitere, recepționare și negociere a semnificațiilor educaționale, este profund reconfigurată prin intermediul mijloacelor digitale, care facilitează accesul la informație, multiplică canalele și formele de transmitere a mesajelor educaționale și susțin participarea activă a preșcolarilor. Din această perspectivă, tehnologia nu se reduce la o funcție instrumentală, ci dobândește valențe formative, constituindu-se într-un mediu de mediere cognitivă și socio-afectivă, în acord cu paradigmele constructiviste și socio-constructiviste ale învățării (Vygotsky, 1978).

În plan aplicativ, utilizarea aplicațiilor educaționale interactive (ex. ChatterPix Kids), relevă un potențial semnificativ în optimizarea comunicării didactice la vârsta preșcolară. Specificul acestor tipuri de aplicații precum ChatterPix Kids se reflectă în capacitatea de a anima imagini statice prin integrarea mesajelor audio, ceea ce favorizează dezvoltarea limbajului expresiv, stimularea imaginației și consolidarea competențelor de comunicare. Din punct de vedere didactic, avantajele utilizării sale se circumscriu caracterului ludic și motivant, accesibilității interfeței, precum și oportunității de a valorifica produsele realizate de copii ca instrumente autentice de evaluare

formativă. Astfel, preșcolarii sunt implicați activ în procesul de învățare, devenind nu doar receptori, ci și emițători de mesaje, într-un cadru interactiv care susține învățarea prin experiență și reflecție.

Cu toate acestea, integrarea aplicației ChatterPix Kids în demersul didactic presupune o abordare critică și reflexivă, în vederea evitării unor potențiale disfuncționalități. Printre limitele identificate se numără riscul utilizării preponderent ludice, în detrimentul finalităților educaționale, precum și posibilitatea reducerii interacțiunii directe, esențială pentru dezvoltarea socio-emoțională a copilului. De asemenea, utilizarea neadecvată sau excesivă a tehnologiei poate conduce la suprastimulare sau la o implicare superficială în sarcina de învățare. În acest sens, eficiența utilizării aplicației este condiționată de competențele digitale ale cadrului didactic, de capacitatea acestuia de a integra coerent resursa în scenariul didactic și de respectarea principiilor echilibrului între activitățile digitale și cele tradiționale.

În consecință, valorificarea pedagogică a aplicației ChatterPix Kids presupune o integrare riguroasă, coerentă și reflexivă în cadrul demersului didactic, în acord cu finalitățile educației timpurii și cu particularitățile de vârstă ale preșcolarilor. Din această perspectivă, consider oportună ilustrarea potențialului formativ al acestor instrumente digitale prin raportare la un exemplu concret de practică educațională, care să evidențieze modalitățile de utilizare a tehnologiei în sprijinul comunicării didactice, al formării competențelor de limbaj și al obținerii feedbackului. În acest sens, ofer spre exemplificare un model de bune practici privind aplicarea acestuia într-un demers didactic integrat:

Tema activității: „Prietenul la nevoie se cunoaște”

Elemente componente ale activității integrate:

ADE: DOS : „Fă-te bine, Ursulețule!” - *lectura educatoarei (MP)*

ALA: 1. Bibliotecă: „Urări pentru Ursuleț” - *elemente de comunivare scrisă*

2. Știință: „Sortăm și împachetăm” - *joc intelectual*

3. Joc de rol: „Sunt de ajutor” - *joc imitativ*

4. Arte: „Fularul prieteniei” - *confecție*

SCOP: dezvoltarea comportamentelor prosociale, a capacității de exprimare și înțelegere a mesajelor transmise prin limbajul scris, concomitent cu exersarea deprinderilor intelectuale, tehnico-aplicative și practico-aplicative, în contexte ludice ilustrative pentru viața socială, atractive și relevante

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- să denumească momentele subiectului ca dovadă a reținerii contextului și mesajului textului, după audierea acestuia;
- să identifice comportamente potrivite contextelor dificile ale personajului, ca soluții, în vederea depășirii acestora;
- să denumească stări afective ale unui personaj aflat în dificultate prin asocierea cu expresii faciale specifice, manifestând empatie față de acesta;
- să definească termenul de „prietenie” prin raportare la experiența proprie anterioară, prin exprimarea corectă în propoziții;
- să utilizeze elemente de limbaj scris (litere, semne grafice) pentru a exprima gânduri de înșănătoșire și urări față de cei aflați în dificultate;
- să sorteze șosete în funcție de criterii date (culoare, mărime, model), exersând deprinderi intelectuale precum compararea, clasificarea și ordonarea obiectelor în categorii logice;
- să inițieze acțiuni de spălare a hăinuțelor, combinând în mod adecvat apa și detergentul lichid, în vederea igienizării acestora;
- să decoreze în mod creativ spațiul de lucru, prin alăturarea și aplicarea de materiale cu diferite texturi în vederea obținerii unui fular;
- să descrie într-un mod cât mai expresiv fragmente din activitate, pe baza fotografiilor ilustrate și a întrebărilor adresate de educatoare, completând copacul faptelor bune.

Valoarea promovată: PRIETENIA

STRATEGII DIDACTICE:

a) Metode și procedee: conversația euristică, expunerea, observația, demonstrația, explicația, exercițiul, jocul, munca independentă, metoda interactivă „Analiza și interpretarea fotografiilor”;

b) Resurse materiale: mesaj interactiv – aplicația ChatterPIX

(https://drive.google.com/file/d/1pb_OInMvFY5zaW0TmHSBIPUzOeKAatzj/view?usp=sharing), decorul specific pădurii (buturugi, copaci, crengi, soare, nori, siluete animale), carte de povești, căsuță din polistiren, cutie poștală, cutii de cadou, mese integrate în decor cu oferta activităților liberale: *Biblioteca* – carioci, foi a4, lipici, imagini; *Știință* – coșuri, șosete; *Joc de rol* – apă, lighean, detergent lichid, suport pentru uscat haine, bluze și pantaloni, cârlige, *Arte* – fetru colorat, materiale textile de diferite culori, lipici textil.

c) Forme de organizare: frontal, individual, pe grupe.

Durata: 40 de minute

SCENARIUL ACTIVITĂȚII

Copiii vor intra în sala de grupă pe versurile cântecului „Când am fost noi la pădure” (T) și vor pătrunde într-un decor specific zonei de pădure, cu copaci și animale sălbatice, ce va completa povestea zilei și va activa curiozitatea, interesul și motivația copiilor pentru descoperirea surprizelor pregătite. În poienița special amenajată pentru popas, copiii se vor așeza pe câte o buturugă de lemn, apoi vor saluta invitații „Bine ați venit la noi! Suntem încântați că vă aflați aici!”.

Educatorea va iniția o scurtă discuție, făcând apel la decorul din jur, pentru a descoperi și enumera elemente din poienița până la identificarea unei cărți de povești. Ca urmare a unei scurte discuții referitoare la cartea cu povești, preșcolarii vor propune educatoarei să le citească povestea.

Împreună cu cadrul didactic, copiii vor aminti regulile stabilite de comun acord despre modul de comportare atunci când ascultăm povești („Ochii sunt atenți către povestitor.”, „Păstrăm liniștea în timpul poveștii.”, „Răspundem când suntem numiți.”, „Ne așteptăm rândul.”), urmând ca educatoarea să lectureze povestea „Fă-te bine, Ursulețule!”. **(DOS - lectura educatoarei)**

În timpul expunerii, educatoarea va acorda o atenție deosebită inflexiunilor vocii, în funcție de personajele din poveste, ținând cont de stările afective pe care textul literar le implică: tonul cald asociat cu evenimentele firului epic, modularea vocii în vederea imitării personajelor, marcarea pauzelor determinate de semnele de punctuație, explicarea cuvintelor necunoscute, precum și mimică adecvată contextului. Concomitent cu lectura textului se vor explica cuvintele noi (exemple: a (se) cățăra = a se sui, agățându-se pe un loc înalt; a consulta (pe cineva) = a examina un pacient; a (se) cuibări = a se așeza cât mai bine într-un loc, a se ghemui; a veghea = a păzi; a (se) strecura = a se furișa). După finalizarea expunerii narațiunii, educatoarea va orienta atenția preșcolarilor spre a răspunde unor întrebări care vizează personajele poveștii, succesiunea evenimentelor ce evidențiază comportamentul personajelor, respectiv, mesajul educativ: „Ce v-a plăcut cel mai mult la această poveste?”, „Cum l-au ajutat animăluțele pe Ursuleț, când acesta era bolnav?”, „Credeti că toată lumea era fericită la sfârșitul poveștii? De ce?”, „Ce înseamnă să fii un prieten bun?”.

Pe măsură ce copiii vor răspunde la întrebările adresate, aceștia vor încerca să ofere definiții ale prieteniei, prin raportare la experiența proprie anterioară și vor contura mesajul educativ („Prietenul la nevoie se cunoaște.”), evidențiind, totodată, și valoarea promovată pe parcursul modulului II - *PRIETENIA*. În acest context, cadrul didactic le va prezenta preșcolarilor un mesaj virtual pe care aceasta l-a primit de dimineață, dar pe care nu l-a deschis până ce nu a venit la grădiniță, pentru a descoperi împreună despre ce e vorba. Prin intermediul laptopului și al aplicației Chatterpix, copiii vor audia mesajul video primit de la Veveriță, care cere ajutorul voiniceilor pentru a-l sprijini pe micul Ursuleț cu treburile casnice rămase neterminate ca urmare a îmbolnăvirii acestuia.

Apelând la capacitățile copiilor de preluare, prelucrare și înțelegere a mesajului transmis, educatoarea le va propune să-l ajute pe micul Ursuleț și îi va invita să emită păreri personale asupra modalităților în care ar putea ajuta personajul poveștii în calitate de prieteni, iar pentru fiecare răspuns oferit, aceștia vor primi recompensă câte un ecuson. După audierea posibilităților de a-l sprijini pe urs emise de copii, educatoarea va prezenta, sub formă de surpriză, oferta de lucru de la centrele de interes. **(Jocuri și activități liber alese)** Preșcolarii se vor împărți în echipe, în funcție de imaginea de pe ecusonul din piept, pe care vor fi reprezentate imagini sugestive pentru sarcinile ce vor fi îndeplinite (*Biblioteca* – o imagine reprezentând o scrisoare și un pix; *Științe* – o imagine reprezentând o pereche de șosete; *Joc de rol* – o imagine reprezentând o bluză; *Arte* – o imagine reprezentând fularul). Intuind materialele puse la dispoziție, copiii vor afla că la centrul **Biblioteca** vor realiza scrisori către micul Ursuleț, în care, cu ajutorul elementelor de limbaj scris și al semnelor

grafice, îi vor transmite urări de sănătate și îi vor prezenta activitățile desfășurate pe lângă casă în scopul sprijinirii lui. În cadrul centrului **Știință** preșcolarii vor sorta șosetele ursului în funcție de criterii date (culoare, mărime, model), exersând deprinderi precum compararea, clasificarea și ordonarea obiectelor în categorii logice. La centrul **Joc de rol** copiii vor veni în sprijinul Ursulețului, prin spălarea hainelor purtate cu apă și detergent. La centrul **Arte** vor combina materiale cu diferite modele și texturi, pe care le vor alătura, lipindu-le pe un material – șablon, în vederea creării unui fular colorat.

După repartizarea la zonele de lucru, educatoarea va discuta cu fiecare grup de copii asociat centrelor de interes, reamintind numele centrului la care vor lucra, vor identifica și denumi materialele de lucru, va explica și demonstra tehnicile de lucru pe care le vor utiliza: la centrul *Biblioteca* prezenta produsul finit și va verbaliza etapele de realizare a elementelor componente (va lipi imagini în zonele lacunare și va reliza etapizat elemente de limbaj scris pe liniile punctate din șablon). La centrul *Știință* va exemplifica acțiunea de sortare a șosetelor, prin împerecherea și împachetarea acestora. La centrul *Joc de rol* va executa modalitatea de curățare a hainelor, prin imitarea acțiunii de frecare în interiorul palmelor. La centrul *Arte* va explica modalitatea de lipire a materialelor textile cu ajutorul adezivului, pe suprafața șablonului de fetru marcat anterior cu linii de grilă pentru încadrarea corectă în spațiul de lucru.

Se vor realiza, apoi, exerciții de încălzire a musculaturii fine a mâinilor, concomitent cu recitarea versurilor „*Batem palmele ușor, batem palmele de zor;/ 1-2-1-2, faceți toți la fel ca noi./ Închid pumnii și-i desfac, degetelor fac pe plac;/ 1-2-1-2, toți acum suntem vioi./La pian acum cântăm, liniște să ascultăm:/ Plic-plac-plic-plac, melodiile îmi plac.*”, urmate de reamintirea regulilor de securitate personală în lucrul cu materialele puse la dispoziție, urmând ca aceștia să lucreze și să colaboreze în interiorul grupului, sub îndrumarea și supravegherea educatoarei. Se va avea în vedere diferențierea și individualizarea sarcinilor de lucru în realizarea produselor activității copiilor prin distribuirea de sarcini conforme nivelului dezvoltării copiilor, prin acordarea de sprijin individual, prin implicarea ca partener în realizarea produselor propuse, prin reluarea explicării și demonstrării tehnicilor de lucru.

Cu ajutorul clinchetului de clopoțel se va face o atenționare în ceea ce privește finalizarea lucrărilor de la fiecare centru și se va desfășura **rutina** „*Locul meu de joacă trebuie să-mi placă*”, punctând, astfel, și comportamentul potrivit în asemenea situații.

După finalizarea activităților, copiii vor reveni în poieniță, unde se vor așeza pe buturugi și vor relua discuția privind mesajul zilei, prilej cu care vor completa copacul faptelor bune; cu ajutorul unor imagini cu scene reprezentative din activitățile realizate la centrele de interes, copiii vor preciza motivația care a stat la baza realizării acestora și vor descrie sarcinile pe care le-au îndeplinit, urmând ca la final să introducă scrisorile realizate la centrul *Biblioteca* în cutia poștală și să pregătească cadoul pentru Ursuleț, așezând fularul realizat la centrul *Arte* și într-o cutie frumos decorată, pe care le vor așeza ulterior în fața casei, încât micul Ursuleț să le găsească atunci când va veni acasă.

Mai apoi, vor părăsi poienița și se vor îndrepta către „grădiniță” pe versurile melodiei „Atunci când ai prieteni” (T), manifestându-și emoțiile de bucurie și recunoștința de a fi de ajutor.

Bibliografie:

- Albulescu, I., & Albulescu, M. (2014). *Didactica modernă*. Editura Didactică și Pedagogică
- Breben, S., Gongea, E., et al. (2002). *Metode interactive de grup: Ghid metodic*. Editura Arves
- Catalano, H., & Albulescu, I. (2018). *Pedagogia jocului și a activităților ludice*. Editura Didactică și Pedagogică
- Catalano, H., & Albulescu, I. (2019). *Sinteze de pedagogia învățământului preșcolar*. Editura Didactică și Pedagogică
- Epstein, J. L. (2011). *School, family, and community partnerships: Preparing educators and improving schools (2nd ed.)*. Westview Press
- Ministerul Educației Naționale. (2019). *Curriculum pentru educație timpurie*. București
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning (2nd ed.)*. Cambridge University Press

92.PROIECT DIDACTIC

Prof. ed. timpurie, Ungureanu Ramona Mihaela
G.P.P. „Prichindel” Suceava

Data:

Profesor: Ungureanu Ramona Mihaela

Unitatea de învățământ: G.P.P. „Prichindel” Suceava

Nivelul/Grupa: nivel II / grupa mare B „Prietenii lui Chiț-Chiț”

Tema anuală de studiu: „Când, cum și de ce se întâmplă?”

Tema proiectului/săptămânală: „Armonii de toamnă”/„De pe câmp pe masă”

Domeniul de activitate: Domeniul Știință – Cunoașterea mediului

Tema activității: „Morcovul”

Mijloc de realizare: observare

Tipul activității: dobândire de cunoștințe

Forma de realizare: frontal

Scopul activității: educarea procesului de percepere sistematică și analitică a unei legume în vederea desprinderii însușirilor ei caracteristice (culoare, mărime, formă, asperitate, miros, gust) și a părților ei componente; lărgirea orizontului copiilor prin date cu privire la locul unde crește morcovul, întrebuirile și valoarea lui în alimentație;

Obiective operaționale:

- să audieze cântecul propus, recunoscând legumele de toamnă prezentate;
- să rezolve puzzle-ul, descoperind leguma de toamnă;
- să observe morcovul, precizând elementele componente ale acestuia;
- să enumere însușirile vizibile ale morcovului: culoare, miros, gust;
- să identifice morcovul dintr-o lădiță cu legume de toamnă;
- să precizeze importanța consumului de legume;
- să enumere câteva moduri de consum ale morcovului;
- să numească locul în care crește morcovul;

Valoarea promovată: bunătatea

Strategii didactice:

a) Metode și procedee: audiția, observația, conversația, explicația, demonstrația, învățarea prin descoperire, problematizarea, jocul, munca independentă, aplicația Wordwall;

b) Resurse materiale: lădiță cu legume, boluri, cuțit, răzătoare, șervețele, morcovi, laptop, tablă, marker, carte cu legume;

Resurse digitale:

c) Forme de organizare: frontal, individual, în pereche

Elemente de joc: surpriza, aplauze, mânuirea materialelor, mișcarea, recompense;

Durata: 20-25 min.

Bibliografie:

-Răileanu, Daniela, Vieriu, Dorina, Alecsa, Iuliana, 2010, *Proiectarea pas cu pas*, Editura Diamant, Argeș;

- ***Curriculum pentru educație timpurie, 2019, Anexa la Ordinul Ministrului Educației Naționale nr. 4.694/2.08.2019

- Taiban, M., *Cunoștințe despre natură și om în grădinița de copii*, 1979, Editura Didactică și Pedagogică;

- Tătaru, L., Glava, A., Chiș, O., 2014), *Piramida cunoașterii*, Editura Diamant, Pitești.

CONȚINUTUL DE INFORMAȚII

Structura- informații Măr

Ce este?

- este o legumă
 - crește în pământ
- Părți componente:

- frunze
- tulpină
- rădăcină

Însușiri caracteristice:

- culoare portocalie
- forma ovală - alungită
- are miros plăcut, are gust dulceag

Foloase:

- este hrănitor, atunci când îl consumăm crud
- se poate face sus;
- se taie bucăți și se folosește la supe/ ciorbe/ tocănițe
- înainte de consum trebuie spălați și curățați de coajă;
- sunt îngrijiți de grădinari;
- se găsește în piețe, aprzar, supermarket;

Plan de întrebări

Ce ați primit?

Ce părți observați la morcov?

Ce crește deasupra pământului?

Ce crește în pământ?

Care este partea care se mănâncă?

Cum se numește această parte?

Seamănă această rădăcină cu a ridichii?

De ce se aseamănă?

Mai cunoașteți alte plante a căror rădăcină se mănâncă?

Priviți, din ce sunt alcătuite frunzele!

Cu ce le putem asemăna?

Cum este așezată pe codiță?/Ce culoare au ele?

Să privim bine morcovul! Ce culoare are morcovul?

Priviți morcovul vostru și pe al vecinilor, apoi priviți-l și pe al meu! Sunt toți la fel de mari?

Să observăm ce formă are? Cu ce se aseamănă? Cum este morcovul în partea de sus? Dar în partea de jos?

Să desenăm în aer forma unui morcov!

Să pipăim bine morcovul! Ce observați în partea lui de jos și de jur împrejurul lui?

Să încercăm să-l rupem în două!

De ce nu putem să-l rupem ușor în două?

Cum este el?/Să curățăm morcovul cu cuțitașele!

Ce se desprinde de pe el?

Să tăiem morcovul în două! Ce observați înăuntrul lui?

Să gustăm morcovul! Care parte este mai dulce?

Să mirosim morcovul! Cum este mirosul lui?

Vă plac morcovii?

Cărui animal îi plac foarte mult morcovii? (iepurelui)

De ce nu trebuie să lipsească morcovii de la masa noastră?

Cum putem să mâncăm morcovii?

Ce trebuie să facem cu morcovii înainte de a-i mânca?

Unde cresc morcovii?/Când se scot morcovii din pământ?

Cine are grijă de creșterea lor?

Cum trebuie îngrijiți morcovii pentru a crește mari?

N r. cr t	Etapete activității	Conținutul activității	Strategii didactice		Evaluare / Metode și indicatori
			Metode și procedee	Mijloace de învățământ	
1.	Captarea atenției	Se va realiza prin audierea unui cântec despre legumele de toamnă.	Audiția Aplicația Livresq	Laptop	Probă orală - înțelegerea mesajului transmis de cântec
2.	Elemente de reactualizare	Se va purta o conversație cu copiii referitoare la legumele de toamnă prezentate în cântecel și completarea unui chestionar în resursa Livresq	conversați a explicația	Lădiță cu legume de toamnă laptop	probă orală -identificarea legumelor de toamnă
3.	Enunțarea scopului și a obiectivelor activității	https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=0d1da7fe84e1 https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=2d7a5066cf07 Copiii trebuie să rezolve 2 puzzle-uri pentru a descoperi leguma pe care o vor observa după care se vor enunța scopul și obiectivele activității trezind interesul copiilor pentru activitate.	explicația conversați a resursă Livresq	- planșe	Proba orala -identificarea legumei prin rezolvarea unui puzzle
4.	Prezentarea optimă a conținutului și dirijarea învățării	Se prezintă copiilor materialele pregătite. Se va descoperi pe parcursul activității ce formă și culoare are morcovul, cum se hrănesc plantele, ce trebuie să facem pentru a îngriji aceste legume.(Structura morcovului): - Alcătuirea morcovului: frunze, tulpină, rădăcină; - Ridicarea merelor ce prezintă aceeași culoare; - Descoperirea părții care se mănâncă și cum este rădăcina comparativ cu alte plante; - Aflarea texturii frunzelor și asemănarea lor cu o dantelă; - Descoperirea modului de așezare a frunzelor care pornesc din același loc numit tulpină; Sinteză parțială Realizarea sintezei prin desenarea morcovului cu părțile lui componente, antrenând copiii să denumească dinainte părțile ce urmează să fie redată de către educatoare; Se descoperă astfel însușirile caracteristice ale morcovului (partea comestibilă) prin: - Analiza morcovului, pipăirea, ruperea, curățarea coji; - Gustarea și aflarea gustului, dulceag;	conversați a observația explicația, demonstra ția munca individual ă exercițiul învățarea prin descoperir e jocul conversați a observația explicația demonstra ția munca individual ă exercițiul învățarea	- boluri cu morcovi, cuțit, răzătoare - carte cu legume	probă orală - observarea caracteristicilor or morcovului probă practică - pipăirea, analiza probă orală - verbalizarea caracteristicilor or morcovului probă practică - pipăirea, indicarea, observarea probă orală

		- Observarea interiorului morcovului prin tăierea rondele, pe lungime și raderea pe răzătoare și descoperirea texturii acestora (tare). Sinteză parțială Realizarea sintezei prin jocul „Completeaza ce lipsește”: - copiii vor continua propoziția începută de educatoare adăugând însușirea cerută de context. „Morcovul are culoarea....(portocalie). El este mai....(gros) în partea de sus, mai (subțire) în partea de jos.” Se continuă cu foloasele, locul și modul de cultivare. - Morcovii cresc în grădină și sunt îngrijiți de grădinar; - Se cumpără de la piață, supermarket; - Servirea se face după spălarea acestora; - Folosirea la....	prin descoperir e conversați a observația explicația exercițiul învățarea prin descoperir e	- calculator, cd	- verbalizarea acțiunilor efectuate
4.	Obținerea performanței	Sinteza finală -Se va referi la noțiunea de legumă și la încadrarea firească a morcovului în categoria respectivă. Această sinteză va fi făcută de către educatoare cu ajutorul copiilor. Se va cere copiilor să-și amintească și alte lgume pe care le mănâncă mai des, după care copiii sunt invitați să vizioneze un filmuleț cu observarea morcovului fixându-și cunoștințele (din cadrul resursei Livresq) https://www.youtube.com/watch?v=A2P7ZIOO4L0	audiția	- laptop	probă orală - fixarea cunoștințelor copiilor
5.	Evaluare	Se va realiza printr-o conversație despre activitate și aprecieri asupra modului de participare a copiilor, aceștia rezolvând câteva cerințe în cadrul resursei Livresq: chestionare, joc Wordwall pentru a-și evalua cunoștințele dobândite. https://library.livresq.com/details/69bc5c4b3320820009b07aff	conversați a, explicația aplicația Wordwall	- recompense	probă orală - conversație examinatorie -rezolvarea chestionarelor și jocului Wordwall

93.,,COPIII ÎN ERA DIGITALĂ: ÎNTRE ECRANE ȘI CUNOAȘTERE”

Profesor pentru educație timpurie, Zavate Diana Elena
Grădinița cu Program Prelungit „Prichindel” Suceava

Societatea contemporană este caracterizată de o dezvoltare accelerată a tehnologiei informației și comunicațiilor, ceea ce determină transformări semnificative în toate domeniile, inclusiv în educație. Integrarea tehnologiei în procesul instructiv-educativ nu mai reprezintă o opțiune, ci o necesitate adaptativă la cerințele actuale ale societății cunoașterii. În acest context, utilizarea mijloacelor digitale în educația timpurie contribuie la optimizarea comunicării didactice și la facilitarea procesului de formare și informare a copiilor.

Lucrări de specialitate precum cele semnate de Constantin Cucos în „*Educația Digitală*” sau Roxana Apostolache în „*Competența pedagogică digitală*” subliniază faptul că tehnologia devine un instrument esențial în modernizarea strategiilor didactice. De asemenea, perspectiva internațională oferită de Galina Dolya în „*The Technology of Child Development Key to Learning*” evidențiază rolul tehnologiei în dezvoltarea globală a copilului.

Educația timpurie reprezintă o etapă fundamentală în dezvoltarea copilului, caracterizată printr-o receptivitate crescută la stimuli vizuali, auditivi și interactivi. În acest context, tehnologia oferă oportunități multiple de adaptare a conținuturilor educaționale la particularitățile de vârstă ale preșcolarilor. Utilizarea imaginilor animate, a sunetelor și a aplicațiilor interactive contribuie la creșterea nivelului de înțelegere și la menținerea atenției copiilor. Constantin Cucos evidențiază faptul că instruirea asistată de calculator permite individualizarea învățării, oferind posibilitatea adaptării ritmului și a conținutului la nevoile fiecărui copil. Astfel, tehnologia devine un mijloc de sprijin în procesul de diferențiere didactică.

Comunicarea didactică reprezintă un element central al procesului educațional, iar integrarea tehnologiei contribuie la diversificarea formelor de transmitere a mesajului educațional. Tehnologia facilitează o comunicare mai eficientă, prin combinarea canalelor vizuale, auditive și interactive.

Astfel, educatorul poate utiliza:

- prezentări multimedia pentru explicarea conceptelor;
- materiale video pentru ilustrarea conținuturilor;
- aplicații interactive pentru implicarea activă a copiilor.

Aceste instrumente contribuie la transformarea copilului din receptor pasiv în participant activ al procesului de învățare. În același timp, ele susțin învățarea prin descoperire și experimentare, aspecte esențiale în educația preșcolară.

Tehnologia are un impact semnificativ asupra dezvoltării cognitive, lingvistice și socio-emoționale a copiilor. Prin intermediul resurselor digitale, copiii pot accesa informații variate într-un mod atractiv și accesibil.

În ceea ce privește formarea, tehnologia contribuie la: dezvoltarea gândirii logice, stimularea creativității, îmbunătățirea capacității de rezolvare a problemelor. În plan informativ, copiii au posibilitatea de a descoperi lumea înconjurătoare prin intermediul simulărilor, animațiilor și materialelor educaționale interactive. Tehnologia poate susține dezvoltarea competențelor esențiale pentru secolul XXI, precum gândirea critică și colaborarea.

Un alt aspect important îl reprezintă posibilitatea obținerii feedback-ului imediat. Activitățile digitale permit evaluarea rapidă a răspunsurilor copiilor, facilitând ajustarea strategiilor didactice în timp real. Feedback-ul devine astfel un instrument dinamic, integrat în procesul de învățare. Cu toate acestea, utilizarea excesivă sau neadecvată a tehnologiei poate genera efecte negative, precum riscul de expunere prelungită la ecrane, diminuarea interacțiunii directe sau dependența de mijloace digitale. În acest sens, literatura de specialitate subliniază necesitatea menținerii unui echilibru între metodele tradiționale și cele moderne. Tehnologia trebuie utilizată ca instrument complementar, nu ca substitut al interacțiunii umane.

Un aspect esențial în integrarea tehnologiei în educația timpurie îl reprezintă rolul activ al educatorului în medierea relației dintre copil și mediul digital. Actul didactic nu constă doar în transmiterea de informații, ci în organizarea unor contexte de învățare semnificative. În acest sens, tehnologia devine valoroasă doar în măsura în care este integrată într-un demers didactic coerent și bine planificat.

Educatorul are responsabilitatea de a selecta resurse digitale adecvate nivelului de dezvoltare al copiilor, evitând supraîncărcarea cognitivă și stimularea excesivă. Utilizarea eficientă a tehnologiei presupune nu doar competențe tehnice, ci și competențe pedagogice solide, care să permită integrarea acestora în mod funcțional în activitățile didactice. În plus, tehnologia poate sprijini dezvoltarea autonomiei copilului, oferindu-i oportunitatea de a explora, de a lua decizii și de a învăța prin încercare și eroare. Totuși, această autonomie trebuie ghidată, mai ales la vârste mici, pentru a preveni utilizarea neadecvată a resurselor digitale. În acest context, intervenția educatorului este esențială pentru orientarea copilului spre conținuturi educative relevante și pentru dezvoltarea unor comportamente digitale responsabile.

Implicarea adultului în activitățile digitale ale copilului contribuie la creșterea calității experienței de învățare. Interacțiunea directă, dialogul și explicarea conținuturilor rămân elemente esențiale, chiar și în contextul utilizării tehnologiei. Tehnologia nu trebuie percepută ca un scop în sine, ci ca un mijloc didactic care, utilizat corect, poate îmbogăți experiența educațională. Echilibrul între ghidare și autonomie, între digital și tradițional, reprezintă cheia unei integrări eficiente a tehnologiei în procesul de formare și informare a copiilor.

Tehnologia joacă un rol esențial în modernizarea comunicării didactice și în optimizarea procesului de formare și informare a copiilor. Integrarea acestora în educația timpurie contribuie la crearea unui mediu de învățare interactiv, adaptat nevoilor și intereselor copiilor. Cu toate acestea, eficiența utilizării tehnologiei depinde de competența educatorului de a selecta și utiliza adecvat resursele digitale.

Așa cum subliniază autorii analizați, tehnologia nu înlocuiește rolul educatorului, ci îl completează, oferindu-i noi modalități de a sprijini dezvoltarea armonioasă a copilului.

În concluzie, utilizarea echilibrată și responsabilă a tehnologiei poate transforma procesul educațional într-o experiență relevantă, atractivă și eficientă, contribuind la formarea unor viitori adulți adaptați cerințelor societății digitale.

Bibliografie:

- Istrate Olimpius, Velea Simona, Ceobanu Ciprian, 2025, *Pedagogie digitala*, Editura Polirom, Iași
- Anghelache Valerica, 2025, *Metodica activităților instructiv-educative din grădiniță*, Editura Didactica și Pedagogica, București
- Cucos Constantin, Pânișoară Ion-Ovidiu, Istrate Olimpius, Ceobanu Ciprian, 2022, *Educația digitală*, Editura Polirom, Iași
- Apostolache Roxana, 2024, *Competența pedagogică digitală*, Editura Polirom, Iași
- Galina Dolya, 2008, *The Technology of Child Development 'Key to Learning'*, Editura GDH Publishing, Londra

94.COMUNICAREA DIDACTICĂ ÎN ERA DIGITALĂ: ROLUL TEHNOLOGIEI ÎN FORMAREA, INFORMAREA ȘI AUTOREGLAREA PREȘCOLARILOR

Zgură Anke – Nicoleta

Prof. inv. ed. Timpurie Grădinița cu Program Normal „Obcini” – structură Creșa nr. 1 Suceava

Motto: „Tehnologia nu înlocuiește profesorul, dar îl poate ajuta să devină o versiune mai bună a sa.” — Linda Darling-Hammond

Argumentul lucrării:

Transformările accelerate ale societății contemporane au determinat o reconfigurare profundă a modului în care educația timpurie este concepută, organizată și implementată. Tehnologia digitală, odată percepută ca un element secundar în procesul educațional, a devenit astăzi un instrument indispensabil în comunicarea didactică, în formarea și informarea preșcolarilor și în obținerea unui feedback autentic și relevant. Acest articol analizează rolul tehnologiei în grădiniță, modul în care aceasta poate sprijini comunicarea educator-copil, potențialul ei în facilitarea învățării și limitele care trebuie avute în vedere pentru a asigura un echilibru sănătos între experiențele digitale și cele senzoriale, specifice copilăriei timpurii. Analiza se bazează pe literatura de specialitate, pe recomandările organizațiilor internaționale și pe perspective actuale privind educația digitală incluzivă.

Educația timpurie se află într-un moment de transformare profundă, determinată de evoluția tehnologică și de schimbările sociale care influențează modul în care copiii interacționează cu lumea. În prezent, copiii intră în contact cu tehnologia încă din primii ani de viață, iar acest lucru modelează modul în care percep informația, modul în care comunică și modul în care învață. În acest context, rolul educatorului nu mai este doar acela de a transmite cunoștințe, ci de a proiecta experiențe de învățare relevante, adaptate unei generații care se dezvoltă într-un mediu digitalizat. Organizații precum UNESCO, OECD și Comisia Europeană subliniază necesitatea integrării tehnologiei în educația timpurie, nu ca scop în sine, ci ca instrument pedagogic menit să sprijine incluziunea, accesibilitatea și participarea activă a tuturor copiilor. Documentele internaționale insistă asupra ideii că tehnologia trebuie utilizată în mod responsabil, echilibrat și adaptat vârstei, astfel încât să completeze experiențele senzoriale, exploratorii și sociale ale copilăriei, fără a le substitui.

În acest cadru, comunicarea didactică devine un proces complex, în care educatorul utilizează mijloace digitale pentru a facilita înțelegerea, pentru a stimula curiozitatea și pentru a crea contexte de învățare interactive. Tehnologia devine un mediator între copil și conținut, între copil și educator, dar și între copil și propriile emoții, prin instrumente care permit exprimarea, autoreglarea și reflecția. În același timp, tehnologia oferă educatorului posibilitatea de a obține feedback în timp real, de a monitoriza progresul și de a adapta strategiile de predare în funcție de nevoile fiecărui copil.

Tehnologia ca instrument al comunicării didactice

Comunicarea didactică reprezintă fundamentul procesului educațional, iar în educația timpurie aceasta se realizează printr-un amestec subtil de limbaj verbal, nonverbal, afectiv și contextual. Tehnologia nu înlocuiește aceste forme de comunicare, ci le amplifică, oferind educatorului posibilitatea de a transforma conținuturile în experiențe vizuale și auditive care facilitează înțelegerea. Copiii preșcolari învață predominant prin imagini, repetiție și manipulare, iar tehnologia răspunde în mod natural acestor nevoi. Unul dintre cele mai importante beneficii ale tehnologiei în comunicarea didactică este capacitatea ei de a vizualiza conținuturile. Tabletele, ecranele interactive, aplicațiile vizuale și poveștile digitale permit educatorului să transforme concepte abstracte în experiențe concrete. De exemplu, noțiuni precum ciclul plantelor, schimbările anotimpurilor sau emoțiile pot fi ilustrate prin animații scurte, care facilitează înțelegerea și mențin atenția copiilor. În acest fel, tehnologia devine un instrument de mediere cognitivă, care facilitează trecerea de la concret la abstract. Tehnologia susține și comunicarea multimodală, combinând

limbajul verbal cu imagini, sunete, gesturi și simboluri. Această formă de comunicare este esențială pentru copiii cu cerințe educaționale speciale, care pot întâmpina dificultăți în utilizarea limbajului verbal. Comunicarea augmentativă și alternativă (CAA), realizată prin aplicații cu pictograme, sintetizatoare de voce sau panouri digitale, permite copiilor nonverbal să participe activ la activități, reducând barierele de comunicare și facilitând incluziunea. Astfel, tehnologia devine un instrument de echitate educațională, care oferă fiecărui copil posibilitatea de a se exprima și de a fi înțeles.

Un alt aspect important este personalizarea comunicării. Tehnologia permite educatorului să adapteze ritmul, nivelul și tipul de conținut în funcție de nevoile fiecărui copil. Comunicarea devine astfel mai eficientă, mai empatică și mai incluzivă. De exemplu, un copil cu dificultăți de procesare auditivă poate beneficia de suport vizual suplimentar, în timp ce un copil cu dificultăți de atenție poate avea nevoie de activități scurte, interactive, care să îi mențină interesul.

Utilizarea mijloacelor digitale pentru formarea și informarea preșcolarilor

Tehnologia poate facilita învățarea prin explorare, simulare și colaborare, oferind copiilor oportunități de învățare care depășesc limitele mediului fizic. Învățarea prin explorare digitală permite copiilor să interacționeze cu aplicații de desen, jocuri educaționale sau povești interactive, care stimulează dezvoltarea limbajului, a logicii și a motricității fine. Aceste instrumente nu înlocuiesc jocul liber, ci îl completează, oferind oportunități suplimentare de învățare. De exemplu, aplicațiile de desen permit copiilor să experimenteze elemente de limbaj plastic, precum punctul, linia sau culoarea, într-un mod intuitiv și atractiv.

Învățarea prin simulare reprezintă o altă modalitate prin care tehnologia contribuie la formarea preșcolarilor. Simulările digitale permit copiilor să experimenteze situații altfel inaccesibile, precum vizite virtuale la muzeu, explorarea spațiului sau observarea animalelor în habitatul lor. Aceste experiențe stimulează curiozitatea, gândirea critică și capacitatea de a pune întrebări. În plus, tehnologia facilitează învățarea colaborativă, deoarece instrumentele digitale permit copiilor să lucreze împreună la puzzle-uri digitale, proiecte comune pe tableta interactivă sau jocuri de rol digitale. Astfel, copiii învață să negocieze, să coopereze și să își exprime ideile într-un mod structurat. Tehnologia contribuie și la informarea copiilor, oferindu-le acces la resurse variate, adaptate vârstei. Poveștile digitale, enciclopediile vizuale și aplicațiile educaționale permit copiilor să exploreze teme precum natura, corpul uman, emoțiile sau mediul înconjurător. Aceste resurse sunt concepute pentru a stimula curiozitatea și pentru a facilita învățarea prin descoperire.

Tehnologia ca instrument benefic de obținere a feedback-ului

Feedback-ul reprezintă un element esențial în educația timpurie, deoarece îi ajută pe copii să își înțeleagă progresul, să își regleze comportamentele și să își dezvolte motivația intrinsecă. Tehnologia permite oferirea unui feedback vizual imediat, prin animații, sunete de confirmare sau simboluri grafice, care sunt intuitive și motivante pentru copii. De exemplu, aplicațiile educaționale pot semnaliza corectitudinea unei acțiuni prin efecte vizuale, ceea ce îi ajută pe copii să își ajusteze comportamentul fără intervenția directă a adultului.

Portofoliul digital reprezintă o altă modalitate de obținere a feedback-ului. Educatorul poate crea portofolii foto sau video cu activitățile copiilor, care permit monitorizarea progresului și comunicarea cu familia. Aceste portofolii oferă o imagine complexă asupra dezvoltării copilului și permit o evaluare continuă, nu doar punctuală. În plus, tehnologia facilitează autoevaluarea asistată digital, deoarece copiii pot folosi emoticoane, pictograme sau butoane colorate pentru a exprima cum s-au simțit în timpul activității sau cât de greu li s-a părut. Astfel, tehnologia devine un instrument de dezvoltare a autorefecției și a autoreglării emoționale.

Integrarea tehnologiei în grădiniță aduce numeroase beneficii. Creșterea motivației copiilor este unul dintre cele mai evidente avantaje, deoarece aceștia sunt atrași de interactivitate, culoare și dinamism. Tehnologia contribuie și la accesibilitate și incluziune, reducând barierele pentru copiii cu CES și oferind alternative de comunicare și învățare. În plus, permite învățarea diferențiată, deoarece conținuturile pot fi adaptate nivelului fiecărui copil. Tehnologia conectează copiii cu lumea reală, oferindu-le posibilitatea de a explora situații reale prin medii digitale sigure.

Utilizarea tehnologiei în educația timpurie implică și riscuri. Supra-stimularea poate afecta atenția și autoreglarea copiilor, iar expunerea excesivă poate duce la dependență de ecran. De

asemenea, tehnologia nu trebuie să înlocuiască experiențele senzoriale, exploratorii, esențiale pentru dezvoltarea copilului. Eficiența utilizării tehnologiei depinde de competențele digitale ale educatorului, care trebuie să fie formate și actualizate constant.

Astfel spus, Tehnologia reprezintă un instrument valoros în comunicarea didactică și în formarea preșcolarilor, cu condiția să fie utilizată în mod pedagogic, echilibrat și adaptat nevoilor copiilor. Ea poate facilita învățarea, poate sprijini incluziunea și poate oferi feedback relevant, contribuind la dezvoltarea globală a copilului. Rolul educatorului este esențial: el devine mediator între copil și tehnologie, designer al experiențelor de învățare și garant al echilibrului dintre digital și real. În vederea exemplificării informațiilor prezentate, se accesează link-ul acestei resurse RED: <https://library.livresq.com/details/6952b69c507a550009c8640e>, care oferă modalități moderne de structurare și prezentare a unei lecții interactive, specifice grupei mari de preșcolari, în cadrul unei unități care beneficiază de resurse tehnologice moderne (tablă interactivă, ecran tactil, boxă bluetooth, internet și router).

Tehnologia în educația timpurie în România: argumente, perspective și implicații pentru formarea educatorilor

Integrarea tehnologiei în educația timpurie nu reprezintă doar o tendință globală, ci și o necesitate tot mai evidentă în sistemul educațional românesc. În ultimii ani, grădinițele din România au început să adopte treptat mijloace digitale, fie prin dotări oferite de programe europene, fie prin inițiative locale sau prin eforturile individuale ale cadrelor didactice. Această tranziție nu este uniformă, însă direcția este clară: tehnologia devine un instrument esențial în comunicarea didactică și în sprijinirea procesului de învățare la nivel preșcolar.

În România, importanța tehnologiei în educație a fost accentuată în mod special în perioada pandemiei, când cadrele didactice au fost nevoite să își adapteze rapid metodele de predare. Deși educația timpurie nu poate fi înlocuită de mediul online, experiența a demonstrat că educatorii au nevoie de competențe digitale solide pentru a comunica eficient cu copiii și cu familiile lor, pentru a crea resurse vizuale atractive și pentru a menține interesul celor mici. Această realitate a accelerat conștientizarea faptului că tehnologia nu este un accesoriu, ci o componentă integrată a comunicării didactice moderne.

În formarea educatorilor și profesorilor pentru nivelul preșcolar, tehnologia ocupă un loc tot mai important. Universitățile din România includ în programele lor cursuri de TIC, pedagogie digitală și design educațional, însă provocarea reală constă în transferul acestor competențe în practică. Educatorii trebuie să înțeleagă nu doar cum funcționează un instrument digital, ci și cum poate acesta să sprijine dezvoltarea copilului, cum poate facilita comunicarea și cum poate fi integrat într-o activitate didactică fără a perturba ritmul natural al copilăriei. În acest sens, tehnologia devine un mijloc de profesionalizare, deoarece îi obligă pe educatori să își regândească rolul, să devină mai reflexivi și mai creativi în proiectarea experiențelor de învățare.

Tehnologia vine în sprijinul comunicării didactice prin capacitatea ei de a transforma mesajele educaționale în experiențe multisenzoriale. Comunicarea cu preșcolarii este, în mod natural, una vizuală, afectivă și concretă, iar mijloacele digitale pot amplifica aceste dimensiuni. De exemplu, un ecran interactiv permite educatorului să prezinte imagini, animații sau povești digitale care captează atenția copiilor și facilitează înțelegerea. Tabletele pot fi folosite pentru activități individuale sau de grup, în care copiii explorează culori, forme, litere sau emoții. Aplicațiile educaționale pot transforma un concept abstract într-o experiență interactivă, în care copilul învață prin acțiune, nu doar prin ascultare.

Un alt aspect esențial este faptul că tehnologia facilitează comunicarea cu copiii care au dificultăți de limbaj sau cu cei care provin din medii dezavantajate. Comunicarea augmentativă și alternativă, realizată prin pictograme, simboluri sau aplicații cu voce sintetică, permite copiilor nonverbal să participe activ la activități și să își exprime nevoile. În acest fel, tehnologia devine un instrument de incluziune, reducând barierele de comunicare și oferind fiecărui copil șansa de a fi înțeles și valorizat.

Utilizarea mijloacelor digitale pentru formarea și informarea preșcolarilor este importantă deoarece răspunde nevoilor unei generații care se dezvoltă într-un mediu digitalizat. Copiii de astăzi sunt expuși la tehnologie încă din primii ani de viață, iar grădinița trebuie să le ofere un cadru sigur și pedagogic în care să învețe să folosească tehnologia în mod responsabil și creativ. Prin intermediul resurselor digitale, copiii pot explora teme variate, de la natură și știință la artă și emoții, într-un mod accesibil și atractiv. De exemplu, o aplicație de desen îi permite copilului să experimenteze elemente de limbaj plastic, precum punctul, linia sau culoarea, într-un mod intuitiv și ludic. O poveste digitală îi poate dezvolta vocabularul, imaginația și capacitatea de a urmări firul narativ. Un joc educațional îi poate stimula logica, atenția și motricitatea fină.

În procesul educativ, tehnologia contribuie la formarea unor competențe esențiale pentru copilul preșcolar. În primul rând, dezvoltă competențele digitale de bază, care nu înseamnă utilizarea tehnologiei în mod pasiv, ci capacitatea de a interacționa cu conținuturi educaționale, de a naviga într-o aplicație, de a selecta informații și de a utiliza instrumente simple. În al doilea rând, tehnologia stimulează competențele cognitive, deoarece copiii sunt provocați să observe, să compare, să anticipateze și să rezolve probleme. În al treilea rând, contribuie la dezvoltarea competențelor socio-emoționale, deoarece multe aplicații implică colaborare, negociere și exprimarea emoțiilor. În al patrulea rând, tehnologia sprijină competențele de comunicare, oferind copiilor modalități variate de exprimare, de la desen digital la înregistrări audio sau video.

În grădinițele din România, tehnologia poate avea un impact semnificativ asupra calității actului educațional, cu condiția să fie utilizată în mod pedagogic și echilibrat. Ea poate facilita comunicarea dintre educator și copil, poate sprijini incluziunea copiilor cu CES, poate stimula învățarea activă și poate oferi feedback relevant. În același timp, tehnologia poate contribui la profesionalizarea educatorilor, oferindu-le instrumente moderne de proiectare didactică, de evaluare și de reflecție asupra propriei practici.

În concluzie, tehnologia nu este un substitut pentru interacțiunea umană, ci un instrument care poate amplifica potențialul comunicării didactice și al învățării în educația timpurie. În România, integrarea tehnologiei în grădiniță reprezintă o oportunitate de modernizare, de creștere a calității educației și de sprijinire a dezvoltării copiilor într-o lume în continuă schimbare. Educatorii au un rol esențial în această transformare, iar formarea lor digitală devine o condiție necesară pentru a răspunde nevoilor generației actuale de preșcolari.

Platforme educaționale moderne și resurse educaționale deschise (RED) în sprijinul profesorilor

În ultimii ani, educația românească a cunoscut o dezvoltare accelerată în ceea ce privește accesul la platforme educaționale moderne și resurse educaționale deschise (RED). Printre cele mai utilizate se numără **Educred, Manuale.edu.ro, Digitaliada, Khan Academy în limba română, Livresq, Adservio, Google Classroom și Microsoft Teams for Education**. Aceste platforme oferă cadre didactice acces la materiale interactive, lecții digitale, aplicații de învățare, instrumente de evaluare și resurse multimedia adaptate vârstei preșcolare. În special în grădinițe, platformele care includ povești digitale, jocuri educaționale, animații și instrumente vizuale sunt extrem de valoroase, deoarece răspund nevoilor de învățare senzorială și exploratorie ale copiilor mici.

Beneficiile acestor platforme pentru cadrele didactice sunt multiple și se reflectă direct în calitatea procesului de predare. În primul rând, ele facilitează **planificarea didactică**, oferind acces rapid la resurse validate pedagogic, care pot fi integrate în activități de învățare. Educatorii pot crea lecții interactive, pot adapta conținuturile la nivelul copiilor și pot diversifica metodele de predare, ceea ce contribuie la creșterea motivației și implicării preșcolarilor. În al doilea rând, platformele digitale permit **monitorizarea progresului** și oferă instrumente de evaluare formativă, precum portofolii digitale, fișe interactive sau feedback vizual. Acest lucru ajută educatorii să observe evoluția copiilor în timp real și să personalizeze intervențiile educaționale.

Un alt avantaj major este acela că platformele educaționale moderne sprijină **comunicarea dintre educator, copil și familie**. Prin intermediul lor, părinții pot urmări activitățile copiilor, pot primi recomandări personalizate și pot participa activ la procesul educativ. Pentru educatori, acest lucru înseamnă o colaborare mai eficientă cu familia și o mai bună înțelegere a nevoilor copilului. În

plus, accesul la RED contribuie la **dezvoltarea competențelor digitale ale cadrelor didactice**, un aspect esențial în contextul actual al educației. Educatorii învață să utilizeze instrumente digitale, să creeze resurse proprii, să integreze tehnologia în mod pedagogic și să devină designeri ai învățării, nu doar transmițători de conținut. Astfel, platformele educaționale moderne nu sunt doar instrumente tehnice, ci adevărate resurse de profesionalizare, care transformă modul în care se predă și se învață în educația timpurie.

Bibliografie:

- Cerghit, I. (2008). *Metode de învățământ*. Iași: Editura Polirom.
- Cucos, C. (2006). *Instruirea asistată de calculator*. Iași: Editura Polirom.
- Cucos, C. (2006). *Instruirea asistată de calculator*. Iași: Editura Polirom.
- Edwards, S. (2016). *New concepts of play and the problem of technology, digital media and popular-culture integration with play-based learning in early childhood education*. Early Years.
- European Commission (2022). *Digital Education Action Plan 2021–2027*.
- Joița, E. (2000). *Instruirea constructivistă. Repere pentru o pedagogie a învățării*. Iași: Editura Polirom.
- NAEYC & Fred Rogers Center (2012). *Technology and Interactive Media in Early Childhood Programs*.
- OECD (2020). *Early Learning and Child Well-being Study*.
- Oprea, C. L. (2009). *Strategii didactice interactive*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
- Pânișoară, I.-O., & Pânișoară, G. (2019). *Comunicarea eficientă*. Iași: Editura Polirom.
- Plowman, L., & McPake, J. (2013). *Seven myths about young children and technology*. Childhood Education.
- Siraj-Blatchford, J., & Siraj-Blatchford, I. (2006). *A Guide to Developing the ICT Curriculum for Early Childhood Education*.
- Stan, E. (2014). *Educația timpurie: repere teoretice și metodologice*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
- UNESCO (2023). *Guidelines on the use of digital technologies in early childhood education*.
- Vlăsceanu, L. (coord.). (2018). *Educația și societatea cunoașterii*. București: Editura Polirom.