



UNIVERSUL ȘCOLII

- *Editorial*
- *Evenimente din viața școlii*
- *Opinii*
- *Didactica*
- *Proiecte educaționale*
- *Edi*
- *Noutăți editoriale*
- *Diverse*
- *Informații utile*

**EDITURA UNIVERSUL ȘCOLII**

a CASEI CORPULUI DIDACTIC ALBA

Alba Iulia, Str. G. Bethlen nr. 7, Cod 510009

Tel. 0258/826147, Fax. 0258/833101

Web: www.ccdab.ro,E-mail: office@ccdab.ro**Director:****Prof. Dărămuș Eugenia Marcela****Redactor șef:** prof. Oros Ligia Elena**Redactori:** prof. Crișan Monica, prof. Popa Ramona Claudia, prof. Nandrea Maria, doc. Cutean Irina**Colaboratori:** insp. gen. prof. Sandu Cornel
conf. univ. dr. Panaite Ovidiu**Tehnoredactare:** aj. analist programator
Popa Ioan**Corectura:** Prof. Nandrea Maria

© Autorii, conform legislației în vigoare, răspund în fața legii, în ceea ce privește plagiatul sau orice altă formă de atingere a dreptului de autor.

**SUMAR**

Proiect eTwining Anim@lplanet#rst la Grădinița Vinerea în anul școlar 2022/2023 - Prof. Huștiuc Nicoletta	2
Importanța utilizării platformelor de învățare în dezvoltarea formatului blended-learning, în procesul educațional – Prof. inv. primar Irimie Nicoleta	4
Demonstrația – metodă de cercetare indirectă a realității, aplicată la disciplina fizică – Prof. Humeniuc Ramona	7
Literația – modele de bune practici ale cei mici – Prof. Hamorszki Andreea	11
Problematizarea – Prof. Bălănoiu Georgiana - Maria	12
Aplicarea TIC în procesul de evaluare – Prof. Manolache Irina Aura	15
Nevoia de competență în cadrul orei de literatură - Prof. Marincaș Marinela Adriana	16
Învățarea combinată – Prof. Mureșan Laura	20
Studiu privind realizarea unui sistem de dezvoltare de complexitate medie cu microcontroler – Prof. Novac Mariana	22
Aplicații ale derivatelor în fizică, chimie, biologie – Prof. Rusu Valentina Ionela	27
ChatGPT-ul în rândul copiilor, oportunități și pericole. Activitate educativă extrașcolară – Prof. Sgubea Luminița	29
Bullyingul – o provocare a școlii actuale – Prof. Pop Romina Maria	31
Inerție și schimbare în abordarea psihopedagogică a conflictelor din mediul școlar – Prof. inv. primar Sicoe Ioan Constantin	34
Educația născută în spiritul și școlile Blajului (III) – Prof. Poptelecan Călin	36

PROIECT ETWINNING ANIM@LPLANET#RST LA GRĂDINIȚA VINEREA ÎN ANUL ȘCOLAR 2022/2023

*Prof. Huștiuc Nicoletta, ambasador eTwinning,
Școala Gimnazială Nr. 3 Cugir/GPN Vinerea*

În acest an școlar am lucrat împreună cu mulți colegi ambasadori eTwinning și Erasmus în acest minunat proiect, foarte bine detaliat de fondatorii proiectului, prof. Loredana Ruba din România și Eylem Bylgin din Turcia.

Copiii au avut posibilitatea să își prezinte animalul preferat, ba chiar să adopte un animal, dar și cadrele didactice, să discute despre animalele preferate în diverse momente ale proiectului.

Toate activitățile au fost integrate în curriculum, am avut întâlniri de proiect atât cu partenerii, cadre didactice din România, Turcia, cât și cu copiii și specialiști invitați, care au vorbit despre importanța ocrotirii animalelor.

S-a lucrat cu instrumente web diverse, copiii au votat logo-ul proiectului propus împreună cu profesorii lor, s-au realizat chestionare inițiale, pe parcurs și finale.

Rezultatele au fost precizate clar la fiecare chestionar, astfel încât activitatea să fie îmbunătățită.

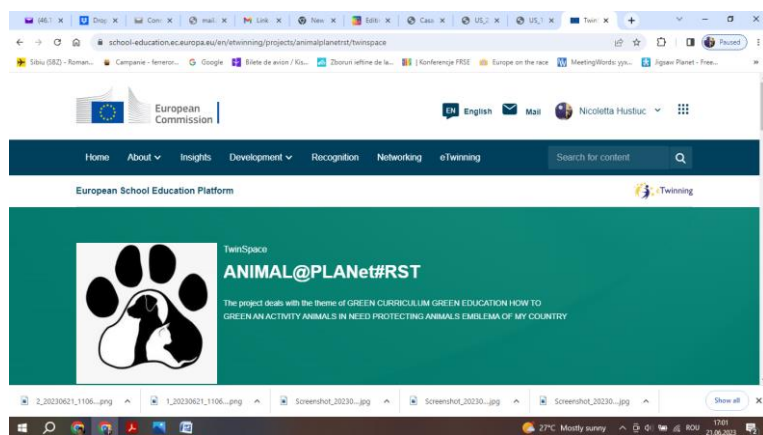
Copiii au participat de fiecare dată cu interes, s-au realizat activități interdisciplinare cu folos. Astfel, de la povești cu animale, povești cunoscute, povești create, la trenulețul animalelor sălbatice, numărăm animalele de la zoo sau salturi de animale la educație fizică, întregul proiect a fost un prilej de interdisciplinaritate și cooperare. În proiect au participat în special copii din clasele primare și grădiniță. Am învățat unii de la alții, atât copii cât și cadre didactice și ne-am bucurat nespus de roadele muncii la final de proiect.

Chiar dacă anul acesta platforma a fost mult timp în mentenanță, aceasta nu ne-a împiedicat să folosim mentimeter, padlet, canva, book creator și alte instrumente web de comunicare și împărtășire a activităților și rezultatelor.

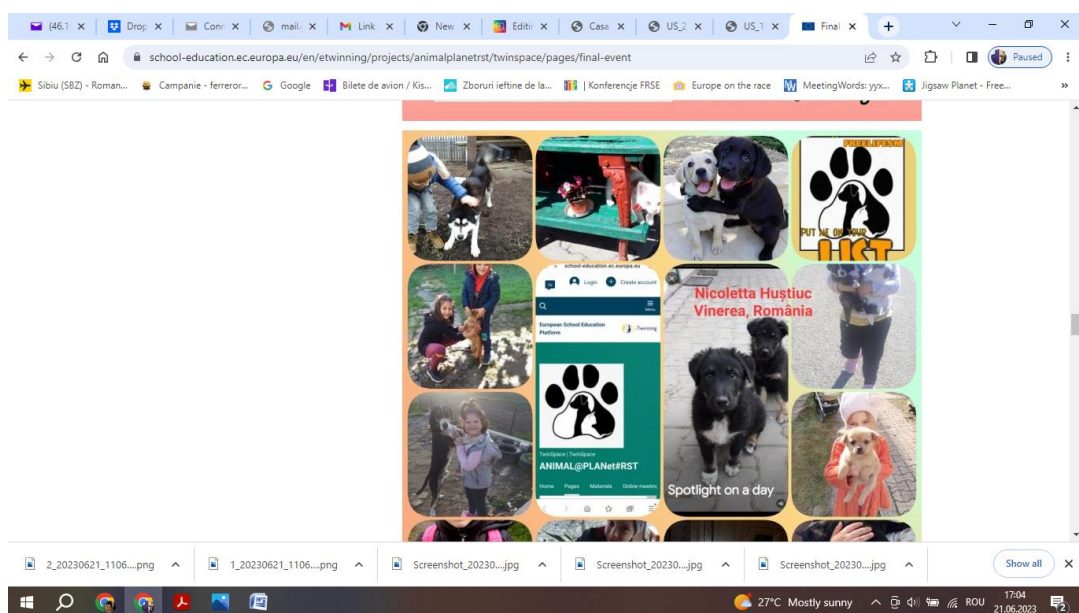
La final de proiect pot spune că suntem cu toții mai bogați, dăm o mai mare importanță animalelor de pe planetă și spunem tuturor cu tărie că eTwinning ne ajută să ne împrietenim unii cu alții și de ce nu, chiar cu animalele.

Fiecare participant a primit mult așteptatele certificate de participare de la fondatorii proiectului și am realizat carnavalul măștilor cu animale, bucurându-ne împreună.





Team	Incumbent Teachers	Pages	Web2 Tools Used by Students	Teacher Web2 Tools
1	Alexiu Oana Baltazea Yanyuz Nicoletta Hustiac	1-2-3	Zumpad, eBook	Zumpad and Video Tools
2	Diana-Cristina Marin Ayse KADAS Ilknur Yilmaz RUSIA LOREDANA	4-5	Zumpad, eBook	Zumpad and Video Tools
3	Ebru Solek saman duhan	6-7	Zumpad, eBook	Zumpad and Video Tools



IMPORTANȚA UTILIZĂRII PLATFORMELOR DE ÎNVĂȚARE ÎN DEZVOLTAREA FORMATULUI *BLENDED-LEARNING*, ÎN PROCESUL EDUCAȚIONAL

Prof. învă. primar Irimie Nicoleta, Școala Gimnazială „Axente Sever” Aiud

Prin e-learning înțelegem, în sens larg, totalitatea situațiilor educative cu o semnificativă componentă de TIC, care valorifică deplin competența digitală în plan didactic.

Platforma e-learning - un soft complex care permite administrarea unui domeniu, gestionarea utilizatorilor pe domeniul respectiv, crearea și un management accesibil al cursurilor împreună cu activitățile și resursele asociate acestora, evaluarea online/offline sau autoevaluarea, comunicarea sincronă sau asincronă și multe altele.

Platformele electronice pentru e-learning oferă facilități de derulare a unor activități de învățare utilizând în mod exclusiv internetul. Platformele electronice cooperative oferă în plus o serie de facilități referitoare la partajarea informațiilor între cursanți, posibilități de lucru în cooperare, posibilități de a crea discuții de grup pe diferite teme.

În general însă, orice platformă electronică trebuie să includă un spațiu public, ce poate fi vizualizat de toți utilizatorii care beneficiază de un cont deschis pe platformă. În acest spațiu putând fi stocate documente cu caracter general sau informații de ultimă oră.

Variatatea programelor de e-learning este implicit dată de complexitatea conținutului pe care îl livrează.

Platforme de tip e-learning:

- **Moodle** - Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment
- **Platforma AeL** - Advanced eLearning
- **MyKoolio**

Platformele de învățare online îmbunătățesc calitativ conținutul învățământului, conducând la ameliorarea procesului instructiv-educativ prin însușirea unor procese de învățare active și autonome, creșterea interesului elevilor pentru instruire, crearea unor medii noi de învățare formală sau nonformală, individuală și în grup.



Moodle este un software liber și open source de învățare, cunoscut de asemenea și ca un sistem de management al cursului, sistem de management al învățării sau ca un spațiu de învățare și evaluare virtual. Moodle este un set de componente și module, instrumente de comunicații, clasă virtuală și bibliotecă digitală.

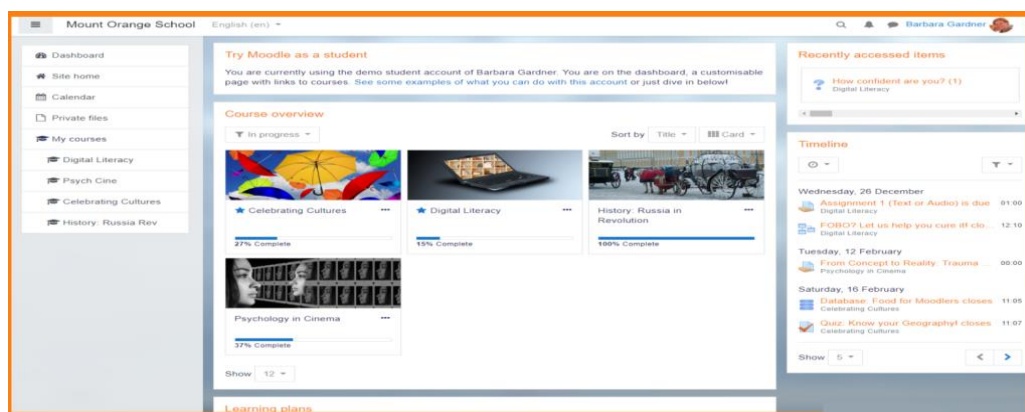
Platforma de e-learning Moodle oferă un mediu de socializare și comunicare, cursuri și evaluare în sistem electronic și oferă posibilitatea cursanților de a învăța împreună. Platforma se

bazează pe resurse și activități. Principala resursă este reprezentată de curs, ce poate fi definit pe bază de lecții sau de activități săptămânale. Poate fi parcurs pagină cu pagină sau se poate trece de la un capitol la altul folosind funcția „Salt rapid”. La sfârșitul fiecărui modul de curs se poate introduce un modul de evaluare. Acest modul este foarte flexibil și permite trainerului să stabilească mai multe modalități de evaluare.

Principalele activități care pot fi definite în cadrul platformei e-learning sunt:

- tema cu dead-line
- chat
- forum de discuții
- pagini Wiki
- conferința web

Avantajele acestui tip de învățare sunt următoarele: accesibilitate, flexibilitate, confortabilitate, utilizatorul putând hotărî singur, data și ora la care se implică în activitatea de instruire.



Platforma AeL - Advanced eLearning

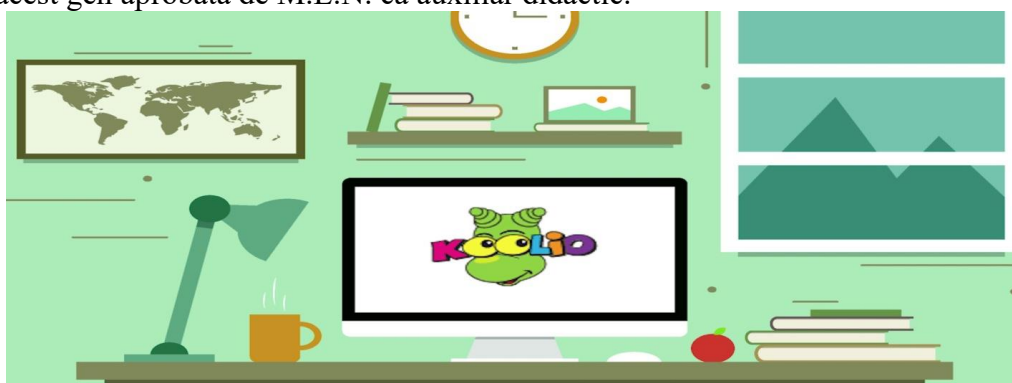
Advanced eLearning – AEL este utilizată în majoritatea școlilor și liceelor. AEL este o platformă integrată completă de instruire asistată de calculator și gestiune a conținutului, oferind suport pentru predare și învățare, testare și evaluare, având o concepție curriculară. AeL oferă suport pentru predare/învățare, evaluare și notare, administrarea, proiectarea și monitorizarea conținutului.

De asemenea, asigură mijloacele necesare comunicării și sincronizării între centrele locale și regionale din cadrul programului SEI. AeL permite vizualizarea și administrarea unor tipuri vaste de conținut educațional, precum: materiale interactive, tutoriale, exerciții, simulări, jocurile educative.

Biblioteca de materiale educaționale acționează ca un gestionar de materiale: este adaptabilă, configurabilă, indexabilă și permite o căutare facilă. Conținutul poate fi structurat și adaptat în funcție de nevoile profesorilor și îmbogățit cu informații legate de programă, cuvinte cheie, versiune, autor. Drepturile de acces pentru fiecare utilizator sau grup de utilizatori pot fi adaptate și aplicate oricărui segment al bibliotecii de materiale educaționale. Baza de cunoștințe oferă funcții de căutare ierarhică, filtrată, sau după cuvinte cheie.



Platforma educațională MyKoolio este un instrument modern de predare, fiind singura platformă de acest gen aprobată de M.E.N. ca auxiliar didactic.



MyKoolio se bazează pe o tehnică de predare modernă, care diferă foarte mult de cea clasică, fiind organizată sub forma unor jocuri educative interactive.



Beneficiile folosirii **platformei MyKoolio** ca suport de curs pentru predarea online:

- lecții interactive și antrenante pentru elevi;
- oferă un feedback imediat;
- cadrele didactice vor putea continua predarea materiei;
- profesorii le vor oferi elevilor conținut educațional de calitate, avizat, structurat în conformitate cu programa școlară, folosind noile tehnologii (e-learning);
- lecțiile predate vor fi în continuare interactive și antrenante pentru elevi;

- atât profesorii, cât și elevii vor putea lucra de oriunde, oricând și de pe orice dispozitiv;
- conținut educațional în conformitate cu programa școlară în vigoare.

Platformele tip e-learning reprezintă un stimul excelent pentru învățare și formare, în special pentru persoanele active, dinamice, care apreciază interactivitatea.

Avantajele e-learning-ului față de sistemul tradițional de învățământ:

- accesibilitate, flexibilitate și confort;
- independența geografică, mobilitatea;
- prezentare concisă și selectivă a conținutului educațional;
- metode pedagogice diverse – programele e-learning au la bază diverse metode pedagogice, deoarece s-a ajuns la concluzia că, în general, un material educațional diversificat este reținut în proporție de 80% prin ascultare, vizionare și interactivitate;
- individualizarea procesului de învățare (fiecare instruit are un ritm și stil propriu de asimilare), parcurgerea cursurilor poate fi făcută treptat și repetat, beneficiind de un feedback rapid și permanent.

Printre **dezavantaje**:

- necesită experiență în domeniul utilizării calculatoarelor;
- costuri mari pentru proiectare și întreținere.

În concluzie, platformele educaționale oferă oportunități de învățare, instruire și programe cu ajutorul mijloacelor electronice care sunt pe placul elevilor. De asemenea, platformele e-learning sunt ușor accesibile, stimul pentru învățare, interacțiune și colaborare.

Trebuie menționat faptul că E-learningul nu dorește să înlocuiască sistemele educaționale tradiționale, ci să întărească procesul de învățare. Platformele educaționale oferă oportunități de învățare, instruire și programe cu ajutorul mijloacelor electronice care sunt pe placul elevilor.

Bibliografie:

1. Corlat S., Metodologia utilizării Tehnologiilor Informaționale și de Comunicație în învățământul superior. Chișinău, 2001
2. Cucos C., Informatizarea în educație. Iași: Polirom, 2006, p. 133.
3. Cristea S. Dicționar de pedagogie. Chișinău-București, 2000.
4. <https://ro.wikipedia.org/wiki/E-learning>.
5. <http://www.competente-it.ro/content/despre-e-learning-general%E2%80%A6>.
6. <http://www.portalhr.ro/avantajele-e-learning-ului>

DEMONSTRAȚIA-METODĂ DE CERCETARE INDIRECTĂ A REALITĂȚII, APLICATĂ LA DISCIPLINA FIZICĂ

Prof. Humeniuc Ramona, Colegiul Național „Titu Maiorescu” Aiud

Demonstrația, ca metodă didactică de cercetare indirectă a realității (naturale, sociale, psihosociale) poate fi analizată pe baza a trei criterii complementare : *sfera de referință* (a), *funcția specifică* (b) și *structura de acțiune* (c). (Cristea, 2019, pp.71-74)

- (a) Sfera de referință este extinsă la scara întregului proces de învățământ cu implicații generale (în matematică și informatică, în științele socioeconomice, în educație nonformală, etc.) și cu implicații speciale (în științele naturii și în educația aplicată - fizică, tehnologică, estetică, etc.).

- (b) Funcția specifică a metodei demonstrației este de realizare a acțiunii de învățare/autoînvățare a elevilor prin prezentarea fenomenelor, proceselor, imaginilor, obiectelor, conceptelor necesare în activitatea de instruire, în sesizarea și rezolvarea problemelor specifice domeniului.
- (c) Structura de acțiune, corespunzătoare funcției specifice, include procedee didactice bazate psihologic pe operații, preluate de la alte metode didactice (experimentul, studiul de caz, rezolvarea de probleme, observația, etc.).

Datorită faptului că în metoda demonstrației se utilizează diverse materiale intuitive și demonstrative, ea poate îmbrăca forme didactice variate din care amintesc:

- demonstrația cu ajutorul materialelor didactice intuitive;
- demonstrația cu ajutorul experimentelor de laborator;
- demonstrația cu ajutorul obiectelor, fenomenelor reale, în starea lor reală, naturală;
- demonstrația cu ajutorul materialelor/reprezentărilor grafice;
- demonstrația cu ajutorul modelelor (fizice, figurative, etc.);
- demonstrația cu ajutorul mijloacelor audio-vizuale;
- demonstrația cu ajutorul desenului la tablă;
- demonstrația cu ajutorul computer-ului/smartphon-ului.

Specificul utilizării demonstrației constă în recurgerea la substitute ale realității, la diferite materiale intuitive și mijloace didactice demonstrative în măsură să reprezinte mai mult sau mai puțin fidel obiectele, procesele, fenomenele reale pe care elevii trebuie să le studieze. Demonstrația ca metodă de învățământ urmează un traseu inductiv, ea fiind sprijinită uneori de demonstrații logice-teoretice și calcule matematice, care au la bază un raționament deductiv-logic, în baza căruia se fundamentează un adevăr.

Analiza unui exemplu: Fizică cls. a VI-a-Stări de agregare: solide, lichide, gazoase

Sarcinile de învățare-formulate de cadrul didactic:

1. să descrie diferite corpuri pe baza proprietăților acestora
2. să identifice proprietățile corpurilor aflate în diverse stări de agregare
3. să clasifice corpurile după starea de agregare

Mediul de învățare-formal: școala, sala de clasă în care activitatea este centrată pe participarea directă și activă a fiecărui elev la activitatea de învățare



Fig. 1 Corpuri în diverse stări de agregare

Organizarea activităților de învățare:

- pentru secvența de învățare prezentată, profesorul va avea pregătite următoarele materiale didactice pentru demonstrarea însușirilor corpurilor aflate în diferite stări de agregare: un cub de

lemn, o bilă de plastic, o foaie de hârtie, o sticlă cu apă, trei vase de forme diferite (pahar, farfurie, eprubetă), un evantai, un balon plin cu aer și unul gol.

-elevilor li se va distribui câte o fișă de cunoștințe de forma:

**Stările de agregare ale corpurilor
(Fișă de cunoștințe)**

Nr.cr t.	CORPUL	PROPRIETĂ ȚI	STARE DE AGREGARE
1			
2			
3			
4			
5			

-de asemenea, pe fiecare bancă vor fi pregătite câteva obiecte, pentru momentul de lucru în perechi :un creion, o cutie de lapte, un pahar de plastic gol, un pahar cu apă, un pahar cu sare de bucătărie, un bețișor de plastic.

Managementul efectiv al situației de învățare:

-**Etapa I**-după etapa de verificare și reactualizare cunoștințe care vor constitui baza înțelegerii și asimilării noilor cunoștințe din această secvență (noțiunile de: corpuri, materiale, proprietăți, dimensiuni ale corpurilor, măsurare, unități de măsură, volum), profesorul îi va anunța pe elevi că în următoarele minute vor fi cu toții adevărați oameni de știință, iar sala lor de clasă se va transforma într-un veritabil laborator, asemănător celui pe care l-au vizitat la începutul anului școlar în clădirea liceului. În felul acesta, el va trezi curiozitatea elevilor pentru activitatea de învățare ce va urma.

-**Etapa II**-profesorul va prezenta primul corp dintre cele pregătite pe masa de lucru, respectiv cubul, și va demonstra (prin implicarea activă și interactivă a elevilor, cu care stabilește interacțiuni intelectuale, verbale și sociale), așezându-l în diverse poziții și locuri, că acesta nu-și va schimba forma și volumul, indiferent de locul sau poziția pe care o ocupă; de aici va desprinde concluzia că acele corpuri care au formă și volum propriu sunt corpuri în stare solidă. Va fi invitat apoi un elev care va prezenta în fața clasei un alt corp, cu aceleași însușiri: bila de plastic (are formă și volum propriu, ocupă loc în spațiu, forma poate fi schimbată prin exercitarea unei presiuni asupra ei, după care bila poate să revină la forma inițială sau nu, în funcție de forța/intensitatea acțiunii). În felul acesta, prin demonstrația realizată de profesor, apoi de elevi, vor fi predate și însușite noțiunile de „formă și volum propriu-corp în stare solidă”.

În paralel, prin conversație euristică, elevii vor completa fișele de cunoștințe după cum urmează :

**Stările de agregare ale corpurilor
(Fișă de cunoștințe)**

Nr.cr t.	CORPUL	PROPRIETĂȚI	STARE DE AGREGARE
1	CUBUL	-formă cubică, fețe lucioase, netede, culoare galbenă, fără miros, muchii de 6 cm	stare solidă

2	BILA	-formă sferică, moale la pipăit, elastică, netedă, culoare albastră, fără miros	stare solidă
---	-------------	---	---------------------

-se va trece la demonstrarea proprietăților corpurilor lichide; din sticla cu apă aflată pe masa de lucru se va turna în cele trei vase diferite ca formă și volum (transparente): pahar, farfurie, eprubetă. Prin demonstrația însoțită de explicații, făcând mereu apel la lucruri deja cunoscute, se vor deduce proprietățile apei și ale altor corpuri aflate în stare lichidă: corpurile care curg și iau forma vasului în care sunt puse. În paralel se va continua completarea tabelului:

3	apa din sticlă	-curge, ia forma vasului în care este pusă	stare lichidă
---	---------------------------	--	----------------------

Făcând conexiuni, elevii, sub îndrumarea profesorului, vor da exemple de alte corpuri lichide cunoscute, vor descrie proprietățile acestora și diferențele față de corpurile solide.

-În continuare, folosind aceleași strategii didactice, se vor stabili proprietățile corpurilor gazoase folosind evantaiul/o foaie de hârtie și balonul umflat se vor evidenția existența aerului și însușirea acestuia de a ocupa orice loc în spațiu și se va completa tabelul:

4	aeru I din balon	-ocupă orice loc din spațiu, poate fi pus în evidență, nu întâmpină rezistență	stare gazoasă
---	-----------------------------	--	----------------------

-Etapa III- pe baza demonstrațiilor din etapa anterioară, făcând apel la informațiile asimilate, se va deduce și se va scrie la tablă și pe caiete concluzia: Corpurile se pot găsi în natură în trei stări, numite stări de agregare: solidă, lichidă și gazoasă.

Metoda demonstrației poate fi aplicată tuturor disciplinelor, chiar dacă în mod tradițional ea este alocată logicii disciplinelor din categoria „științe,” cu scopul de a facilita efortul elevilor de explorare a realității, de a confirma/verifica validitatea unor adevăruri (fapte, procese, fenomene, evenimente, teorii), de a familiariza elevii cu executarea corectă a unor operații, acțiuni, dar și de a familiariza elevii cu procesul formării unor priceperi, deprinderi, comportamente practice.

Bibliografie:

1. Crăciun, D. (2022), *Didactica Fizicii- Răspunsuri la întrebările unui profesor modern*, Editura Mirton, Timișoara
2. Cristea, S.(2019), *Concepte fundamentale în pedagogie, vol. 12*, Editura Didactica Publishing House, București
3. Ionescu, M., Bocoș, M. (2017), *Tratat de didactică modernă*, Editura Paralela 45, Pitești
4. Pînișoară, O. (2022), *Enciclopedia metodelor de învățământ*, Editura Polirom, Iași
5. Popa, L.M., Antonesei, L., Labăr, A.V. (2009), *Ghid pentru cercetarea educației*, Editura Polirom, Iași
6. <https://www.google.com>.
7. <https://www.fpse.unibuc.ro/>
8. <https://www.mindtools.com>
9. <https://www.scientix.eu>
10. <https://blog.scientix.eu/2017/02/methods-of-developing-an-active-mind-active-participative-methods/>

LITERAȚIA-MODELE DE BUNE PRACTICI LA CEI MICI

Prof. Hamorszki Andreea, Colegiul Național „Titu Maiorescu” Aiud

Noi nu ne-am născut cu abilitatea de a citi și de a scrie, deci trebuie să o învățăm, să o predăm creierului nostru. Cele mai importante procese de învățare sunt secvențiate și interdependente. Învățarea e direct legată de emoțiile noastre, prin urmare e vital să ne asigurăm că elevii noștri se simt în siguranță, motivați, văzuți, apreciați, iubiți în timpul procesului de învățare pentru a putea acumula informațiile noi cu succes.

Ce putem face efectiv? Pentru ciclul primar, ar fi de dorit să creăm o anumită rutină: să avem o mică bibliotecă, de unde elevii să-și aleagă câte-o carte pe care s-o citească în liniște câte 5 minute, după care să împărtășească celorlalți ce au lecturat, pentru a se încuraja reciproc să citească. Elevii ar putea beneficia și de fișe de lucru pentru cărțile citite, pentru a-i motiva suplimentar.

Literația este cheia pentru o învățare de succes. Elevii să fie conștienți de spațiul din jurul lor, de locul lor în acel spațiu și de poziția pe care o au, de obiectele care îi înconjoară. Preferința internă este ca propriul corp să ne ghideze acțiunile. Abilitatea de a proiecta conceptul de stânga/dreapta asupra obiectelor din jur. La grădiniță, elevilor li se dă o cutie cu ajutorul căreia să învețe conceptele de stânga/dreapta/sus/jos/în interior/în afară. Tot cu ajutorul cutiei elevii pot primi instrucțiuni de genul *Simon Says*. Dezvoltarea fizică este esențială: deprinderile motrice și coordonarea mână-ochi. Exemple de bune practici: elevii să-și acopere ochiul dominant, le arătăm un *flashcard* și îi întrebăm ce reprezintă; sau să aleagă cartonașul cu obiectul cerut de profesor, pe care să-l pună ulterior în ghiozdan, pe urechea stângă, sub mână etc.

Elevii care nu-și însușesc orientarea în spațiu, coordonarea, motricitatea au probleme mai târziu, nu se pot concentra în timpul lecturii fiindcă au pierdut șirul, nu pot scrie corect. De aici și indisciplina la clasă, ei nu mai sunt atrași de oră, își pierd interesul, au tendința de a lucra mai încet decât restul clasei, tind să aibă note mai mici.

Urmărirea mișcărilor ochilor- noi învățăm vizual în primul rând, ochii sunt și ei mușchi, și, ca orice mușchi, trebuie exersați, fiindcă îi folosim constant pentru a învăța. Exemple practice: un creion cu un personaj atașat în partea de sus, pe care să-l urmărească cu ochii, nu cu mișcarea capului; să-și plaseze degetul pe vârful nasului pentru a focaliza mai bine; să punem cartonașe cu imagini pe tablă, în locuri diferite ale ei și elevii să le urmărească doar cu ochii; elevii să lucreze în perechi, să-și arate unul altuia un obiect pe care să-l urmărească doar cu ochii.

Discriminarea vizuală e abilitatea de a distinge un obiect de altul acordând atenție doar detaliilor ca forma, culoarea, mărimea, orientarea, poziția. Rolul ei e extrem de important pentru că ne ajută să distingem cuvintele de imagini și de semnele de punctuație. Activități: să-i punem pe elevi să clasifice diferite obiecte în funcție de culoare, mărime, formă etc; să joace jocuri de memorare; să găsească cuvinte care încep sau se termină cu aceeași literă; să caute cuvinte cu aceeași structură sau care se scriu similar; să caute anumite cuvinte într-un text; să fie atenți la intonație și ritm atunci când citesc.

Ne folosim ochii pentru a citi, însă pentru a fi capabili să citim trebuie să putem recunoaște sunetele cuvintelor. Pentru a realiza acest lucru, să includem rime, cântece și *tongue twistere* la oră; elevii să recunoască un sunet și să găsească cuvinte care încep cu sunetul respectiv; să asculte sunete de animale, mijloace de transport, instrumente muzicale și să le recunoască; să despartă cuvinte în silabe; să citească cu voce tare, cu atenție sporită la intonație și pronunție, pentru a-și dezvolta fluența; să citească în cor și individual.

Cunoașterea literelor: pentru a ști că fiecare literă are un sunet specific și o formă specifică. Discriminarea vizuală e esențială pentru a-i ajuta pe elevi să învețe literele corect și să nu confunde

literele *d, b, p, q*. Când o fac, totuși, e pentru că creierul lor consideră că sunt același lucru, deci trebuie să învățăm creierul că nu sunt. Exercițiile cu corpul nostru ușurează munca creierului de a memora aceste litere și de a le distinge între ele. Activități utile: concursuri de ortografie, jocul spânzurătoare, cuvinte încrucișate.

Vocabularul: un vocabular dezvoltat ne ajută să înțelegem mult mai bine. Elevii să citească mult, să combine imagini cu sensul cuvintelor, să prezică despre ce va fi povestea, să caute cuvintele noi în dicționar, să folosească vocabularul nou în propoziții, povești, conversații, să remarce contextul în care sunt folosite cuvintele.

Abilitățile narrative: ne ajută să spunem povești cu vocabularul pe care îl deținem și ajută la dezvoltarea abilității de a scrie. Putem face acest lucru prin dezvoltarea abilităților de a vorbi, prin intonație și pronunție, prin folosirea vocabularului pentru a crea povești cu o intrigă sau a vorbi despre o poveste, prin exercițiu mai puțin controlat.

Ce e mai bun în viață e în mâinile noastre! Să ne bucurăm de ea și să ne simțim bine alături de elevii noștri!

Bibliografie:

- Rowsell, Jennifer; Pahl, Kate (2020). *The Routledge Handbook of Literacy Studies*. ISBN 9780367501723
- Ravid, Dorit; Tolchinsky, Liliana (1 June 2002). "Developing linguistic literacy: A comprehensive model". *Journal of Child Language*.
- Benson Mkandwire, Sitwe (2018). "Literacy versus Language: Exploring their Similarities and Differences". *Journal of Lexicography and Terminology*
- Brian V. Street (1984). *Literacy in Theory and Practice*. Cambridge University Press.

PROBLEMATIZAREA

Prof. Bălănoiu Georgiana-Maria, Școala Gimnazială Jupânești, jud. Gorj

Problematizarea (predarea prin rezolvare de probleme) este una dintre cele mai folosite metode datorită caracterului ei euristic, activizator și puternic formator. Ea creează dificultăți practice sau teoretice a căror rezolvare trebuie să fie rezultatul propriei activități de cercetare a elevului.

Situațiile create de profesor prin care elevul este determinat ca prin activitate proprie să găsească definiția unei noțiuni, enunțul unei propoziții matematice, un algoritm de calcul sau o nouă metodă de demonstrație se numesc *situații-problemă*.

Situațiile problemă pot fi de mai multe tipuri:

- contradicții între posibilitățile existente ale elevului și cerințele în care este pus de noua problemă;
- necesitatea selectării din cunoștințele anterioare a celor care sunt folosite;
- integrarea noțiunilor selectate într-un sistem, stabilirea ineficienței sale operaționale și precizarea necesității completării acestuia.

Pentru utilizarea acestei metode, trebuie să fie îndeplinite mai multe condiții: este necesar să existe la elevi un fond aperiectiv suficient, dozarea dificultăților se face în funcție de o anumită

gradație; se alege cel mai potrivit moment pentru plasarea problemei în lecție; se manifestă un real interes pentru rezolvarea problemei.

Misiunea profesorului este dificilă, deoarece el trebuie să descopere, să genereze ”situații problemă” care să solicite gândirea elevilor, să clarifice datele, să regrupeze cunoștințele deschizând căi de rezolvare a situațiilor date.

Problematizarea nu trebuie să se confunde cu rezolvarea de probleme matematice. Se poate aplica pentru activități destinate asimilării enunțurilor și pentru demonstrații.

Vom evidenția acest lucru prin câteva exemple.

1. La clasa a VIII-a, studiul poliedrelor (prisma, piramidă, trunchi de piramidă) se realizează punând în evidență: definiția, elemente, aria laterală și aria totală, volumul și proprietăți.

Când se începe studiul corpurilor rotunde apare necesitatea ca elevul să stabilească aceiași pași după care, apoi, se rezolvă probleme inclusiv cu corpuri înscrise.

În predarea - învățarea matematicii prin problematizare, profesorul are ca scop principal să-i facă pe elevi să gândească. Mijlocul îl reprezintă rezolvarea problemelor care cer un anumit grad de creație de către elevi. Problemele trebuie să îndeplinească următoarele condiții:

- să aibă sens și să țină seama de cunoștințele anterioare ale elevului;
- să fie adresate în momentul cel mai oportun din punct de vedere al elevului;
- să trezească interesul și să solicite efort din partea elevului.

Etapele de rezolvare a unei situații - problemă sunt:

- prezentarea situației-problemă de către profesor;
- definirea problemei de către elev;
- formularea de ipoteze de către elev care pot fi aplicate în vederea unei soluții;
- realizarea verificării ipotezelor, până când se găsește una care conduce la soluția căutată.

2. La lecția de clasa a VIII-a : „Axa numerelor reale” poate fi folosită prin următoarea situație problemă creată:

„Pe o șosea, borna kilometrică pe care scrie 48 apare întotdeauna înaintea bornei pe care scrie 61?”

Altă situație problemă, de data aceasta folosită la lecția de geometrie „Tetraedrul și piramida”:

Care este numărul maxim de triunghiuri echilaterale ce se pot forma cu ajutorul a șase bețe de chibrit?

solicită din partea elevului o imagine în spațiul tridimensional a corpului geometric ce se formează din cele șase bețe de chibrit și-l provoacă să descopere triunghiurile căutate.

3. La clasa a V-a, putem propune următoarea situație problemă:

Dacă scădem dintr-un număr necunoscut pe rând, numerele 11, 13 și 16, găsim trei diferențe care, adunate, ne dau numărul necunoscut. Care este acest număr?

În încercarea de a răspunde întrebării, elevii vor da câteva variante de soluții, însă prima dificultate apare atunci când vor trebui să răspundă la întrebarea: „ce rămâne dacă din numărul necunoscut x scădem pe 11?”

În această situație, elevii vor nota diferențele sub forma:

$x - 11$ prima diferență

$x - 13$ a doua diferență

$x - 16$ a treia diferență

Apoi, profesorul le reamintește elevilor că ” ... găsim trei diferențe care, adunate, ne dau numărul necunoscut”, iar ei sunt conduși la ideea adunării celor trei diferențe:

$$(x - 11) + (x - 13) + (x - 16)$$

după care, li se repetă faptul că suma diferențelor este ”.. numărul necunoscut”, adică se sugerează faptul că urmează o egalitate ” = ” între suma de mai sus și numărul necunoscut x .

Obținem ecuația:

$$(x - 11) + (x - 13) + (x - 16) = x$$

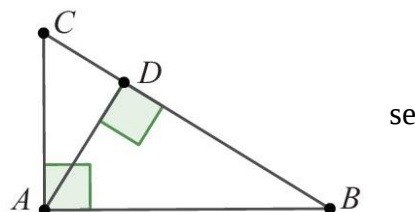
care se rezolvă fără dificultăți, și se obține: $x = 20$ este numărul căutat.

4. Putem propune elevilor să demonstreze teorema lui Pitagora: Într-un triunghi dreptunghic, pătratul lungimii ipotenuzei este egal cu suma pătratelor lungimilor catetelor.

Soluție (demonstrație). Elevii sunt invitați să se gândească cum s-ar putea demonstra această teoremă, folosindu-se de cele două teoreme studiate anterior, respectiv teorema înălțimii și teorema catetei.

”Construim mai întâi înălțimea AD corespunzătoare ipotenuzei” spune un elev. Apoi profesorul aprobă acest pas, și trece la scrierea demonstrației.

În triunghiul dreptunghic ABC ($\angle A = 90^\circ$), notăm cu D proiecția lui A pe BC . Deoarece unghiurile B și C sunt ascuțite, rezultă că D se găsește pe latura BC , iar segmentele BD și CD sunt proiecțiile catetelor AB respectiv AC pe ipotenuză.



„Aici putem scrie teorema catetei pentru catetele triunghiului dreptunghic ABC ”, mai completează un elev. Profesorul îi dă dreptate, și de aici decurge restul demonstrației.

Folosind teorema catetei, obținem $BD = \frac{AB^2}{BC}$ și $CD = \frac{AC^2}{BC}$, dar cum $BD + CD = BC$, prin înlocuire, deducem:

$$\frac{AB^2}{BC} + \frac{AC^2}{BC} = \frac{BC^2}{BC} = BC$$

deci, $AB^2 + AC^2 = BC^2$.

La final, profesorul mai face câteva observații, referitoare la aplicarea teoremei, iar elevii sunt rugați să exprime laturile AB și AC ale triunghiului cu ajutorul relației obținute mai sus.

Observație. Teorema lui Pitagora permite aflarea lungimii unei laturi a unui triunghi dreptunghic atunci când cunoaștem lungimile celorlalte două laturi:

- 1) cunoscând lungimile catetelor, lungimea ipotenuzei este: $BC = \sqrt{AB^2 + AC^2}$;
- 2) cunoscând lungimea unei catete și lungimea ipotenuzei, cealaltă catetă este:

$$AB = \sqrt{BC^2 - AC^2} \text{ sau } AC = \sqrt{BC^2 - AB^2}.$$

Bibliografie

1. Ardelean, L., Secolean, N., *Didactica matematicii: noțiuni generale; comunicare didactică specifică matematicii*, Editura Universității ”Lucian Blaga”, Sibiu, 2007.
2. Basarab, C., Ivășchescu, N., Nanu, I., Niculescu, L., Pătrașcu, I., Tălău, N., *Probleme de matematică pentru clasele V – VIII*, Editura Cardinal, Craiova, 1994.
3. Bălăucă, A., Negrescu, A., Gându, Gh., Chirilă, C., Pârlog, L., Gloambeș, L., *Matematică , teme pentru activități opționale, clasele V-VIII*, Ediția a II-a, Editura Taida, Iași,
4. Cîrjan, F., *Didactica matematicii*, Editura Corint, București, 2008.
5. Dan, C.T., Chiosa, S.T., *Didactica matematicii*, Editura Universitaria, Craiova, 2008.
6. Dăncilă, I., *Matematică distractivă, clasele a V-a și a VI-a*, Editura Art, București, 2012.
7. Dăncilă, I., *Matematică distractivă pentru clasele a VII-a și a VIII-a*, Editura Art, București, 2012.
8. Smărăndoiu, Ș., *Magia performanței - magia numerelor, metode și principii de rezolvare*, Editura ”Școala cu Ceas”, Râmnicu Vâlcea, 2015.

APLICAREA TIC ÎN PROCESUL DE EVALUARE

Prof. Manolache Irina Aura, Liceul Tehnologic „Radu Negru” Galați

Alături de predare și învățare, evaluarea didactică este o componentă esențială a procesului de învățământ. Rezultatele evaluării ne informează despre eficiența strategiilor și metodelor de predare-învățare aplicate, dar și despre corectitudinea stabilirii obiectivelor operaționale și măsura în care acestea se regăsesc în rezultatele școlare.

Introducerea instrumentelor TIC în școală duce la schimbări importante în activitatea la clasă. Astfel, actul învățării nu mai este doar efectul demersurilor și al muncii cadrului didactic, ci ia în considerare și interacțiunea elevilor cu calculatorul și colaborarea lor cu profesorul. Utilizarea calculatorului nu reprezintă numai o formă de transmitere atractivă a cunoștințelor: este, de fapt, un mijloc de elaborare de produse și de evaluare a acestora, în cadrul unui proces constructiv, bazat pe descoperire și creativitate.

Beneficiile oferite de instrumentele TIC în procesul de evaluare sunt multiple și se referă atât la administrarea acestora, cât și la avantajele aduse utilizatorilor: materiale de testare informatizate și condiții moderne de prezentare a testelor; eliminarea subiectivității; autoevaluarea; obiectivitate maximă și corectitudine în evaluarea fiecărui participant; reducerea stării de stres și a emotivității elevilor; posibilitatea evaluării simultane a mai multor elevi cu nivel de pregătire diferit; posibilitatea de a efectua nenumărate teste indiferent de zona aflării sau de ora; oferă rapoarte detaliate; opțiunea de a vedea statistică răspunsurilor elevilor în timp real; stocarea rezultatelor; diversificarea modalităților de evaluare; interactivitate.

Prezentăm două instrumente care și-au demonstrat eficiența la clasă în procesul de evaluare la disciplinele predate, și anume Quizizz și Classtime.

Quizizz (quizizz.com) este un instrument care permite crearea de teste, jocuri și alte materiale distractiv-instructive în cel mai scurt timp. Testul este util pentru a afla exact ce știi și ce nu știi elevii despre un anumit subiect, care sunt punctele lor forte și slabe, aspectele la care ar mai fi nevoie să lucreze. Este similar cu un alt instrument foarte popular, numit Kahoot, însă Quizizz are o abordare puțin diferită, în funcție de tipul de activitate sau de evaluare pe care îl alege profesorul.

Pentru a utiliza acest instrument, cadrul didactic trebuie să își creeze, în primul rând, un cont. Interfața este disponibilă în mai multe limbi, inclusiv engleză și rusă. La etapa de creare a testului, aplicația operează și în limba română, ceea ce înseamnă că pot fi utilizate semnele diacritice.

Odată creat, testul poate fi distribuit pentru rezolvare prin diverse instrumente de clase virtuale (Facebook, Classroom etc.) sau în cadrul orelor, în timp real. În momentul testării, elevii accesează pagina join.quizizz.com, introducând un cod primit de la profesor.

Acest instrument online este eficient în procesul verificării nivelului de asimilare a unor cunoștințe de către elevi (în etapa de actualizare a cunoștințelor sau în cadrul unor activități de evaluare formativă). Pe această platformă găsiți teste și jocuri create de alți colegi de breaslă/elevi sau puteți crea propriile materiale, împărtășindu-le oricui.

Punctele forte ale instrumentului Quizizz:

- elevii primesc feedback imediat;
- afișează variante diferite ale testului pentru fiecare elev în parte;
 - putem cronometra fiecare item în parte;
 - oferă posibilitatea de a crea itemi cu alegere multiplă, cu un singur răspuns corect sau mai multe răspunsuri corecte;
- îi putem transmite elevului sau părinților răspunsul prin intermediul poștei electronice;

- obținerea unor rapoarte detaliate asupra răspunsurilor și descărcarea lor.

Classtime (classtime.com) este un instrument care permite crearea de teste cu diferite tipuri de itemi, și anume:

- item cu alegere multiplă (un singur răspuns corect);
- item cu alegere multiplă (mai multe răspunsuri corecte);
- întrebare adevărat/fals;
- text sau întrebări deschise;
- stabilirea de perechi;
- stabilirea ordinii sau sortarea după o anumită ordine;
- selectarea textului corect;
- alegerea suprafeței corecte.

Pentru utilizarea acestui instrument, profesorul trebuie să își creeze un cont; există posibilitatea de a se conecta prin contul Google sau Facebook. Accesând fila *Biblioteca - Grup de întrebări noi*, i se dă grupului o denumire și puteți începe să elaborați materiale interactive. Pentru fiecare sarcină/întrebare, puteți adăuga un videoclip sau o imagine. Prin urmare, sub aspect tehnic, dezvoltarea de materiale de instruire cu sarcini interactive pe aceasta platforma nu este deloc dificilă.

Și Classtime oferă posibilitatea de a monitoriza progresul înregistrat de fiecare elev și, pe baza analizei rezultatelor, construirea traiectoriei educaționale individuale pentru fiecare elev sau grup de elevi.

Acest instrument mai dispune de o filă deosebită, numită *Jocuri de echipă*, care cuprinde povești interactive dinamice pentru organizarea clasei. Jocurile integrează diferite probleme cu care elevii se confruntă atunci când răspund la întrebări de pe propriile dispozitive. Doar cooperarea strânsă la nivelul întregii clase va ajuta la câștigarea jocurilor de echipă.

În concluzie: Cele doua instrumente (Quizizz și Classtime), utilizate cu succes în procesul de evaluare, sunt indispensabile pentru încurajarea și motivarea elevilor, contribuind la îmbunătățirea performanței lor academice. Desigur, fiecare profesor poate descoperi și valorifica în mod independent și alte instrumente din multitudinea celor disponibile.

BIBLIOGRAFIE:

1. Panturu S. (coord.) Curs de pedagogie. Brașov: s.n., 1997.
2. Mircea V. Utilizarea resurselor Web pentru educație.

NEVOIA DE COMPETENȚĂ ÎN CADRUL OREI DE LITERATURĂ

Motto: „Nevoia de competență nu este altceva decât nevoia omului de a participa cât mai plener și mai bine la ceea ce face.”(Ioan Vlașin)

Prof. Marinceș Marinela Adriana, Colegiul Național „Horea, Cloșca și Crișan” Alba Iulia

Se poate vorbi astăzi, în contextul unei revoluții atitudinale atât de necesare, despre prioritatea *sine qua non* de a percepe corect, literalmente, termenul de **competență**, imperios necesar în exigențele educației integratoare. Pornind de la definiția corectă a termenului de competență, oferită de regretatul profesor Ioan Vlașin, așa spune că, în semiotica sa, competența este mai mult decât o nevoie fundamentală a persoanei, este o nevoie de bază a grupului, devenind singura cale prin care omul, ființă întru revelație și mister, își poate recupera identitatea pierdută între limitele profane ale educației contemporane. Se mai pune, negreșit, întrebarea, de multe ori retorică, „Cum

„îi putem pregăti pe elevii pentru secolul XXI?”. Speranțele se leagă, indubitabil, de particularitatea omului, aceea de a se constitui în singura ființă care se poate adapta la orice și aceasta este, fără doar și poate, cea mai bună definiție a lui.

Dumitru Stăniloae opinia că „Omul este un infinit în virtualitate, omul este făcut pentru infinit, dar nu este infinit în sine. Devine infinit în legătura cu Dumnezeu.”. De aceea, credem cu tărie că omul nu este o ființă solitară, ci el se naște, trăiește și se dezvoltă prin ceilalți, și, îndeosebi, prin relația cu Dumnezeu. Omul trebuie privit de aceea ca un mister, nu ca un ins care înregistrează mecanic informații. Omul este realmente pilonul de susținere a umanității, iar revoluția educației trebuie să porceadă din interiorul ființei, căci oamenii sunt păsări cu aripile crescute înăuntru, ei nu pot să se dezvolte din exterior, așa cum nici planta nu trăiește doar cu apă, ci se dezvoltă din sămânța ei.

Nouă, profesorilor, ne revine dificila misiune de a stopa crearea de elevii ca versiuni finale ale unei producții în serie. Tot nouă ne revine sarcina de a ne coborî de pe înaltul pedestal al catedrei și de a deveni un pic mai...oameni, nouă ne revine misiunea de a a-i ajuta pe copii să se găsească și să se regăsească, așa cum NOI suntem cei care vom da socoteală pentru modul în care am ales să creștem copilul din interior și să cultivăm sămânța bună, și nu neghina. Nu mai este de ajuns însă să dorim, mai trebuie să și dăruim, căci schimbarea vine de la fiecare ființă în parte, nu e corect să așteptăm un dictat care să ne spună ce și cum să facem și nu e timp pentru a aștepta, ci pentru a acționa. Importantă este deci abordarea integratoare a educației, dar și a vieții, prin aspirația spre un nivel cultural superior.

Cum ar arăta viața omului fără cultură și cum ar putea exista cultura fără educație?! A vorbi sau a scrie azi despre cultură, pare a fi la fel ca a vorbi sau a scrie despre educație ori despre sensul vieții, trei concepte strâns corelate în centrul existenței noastre. Aceste concepte sunt, pe de o parte, pline de substanță și mister, iar pe de alta, par axiomatice. Chiar dacă la prima vedere poate fi descurajantă această situație ambiguă, ea este totuși absolut firească și tocmai de aceea incitantă. În acest sens, reamintim o afirmație celebră a inițiatorului teoriei relativității, Albert Einstein care credea că: „dacă afirmațiile noastre sunt sigure, ele nu spun nimic despre realitate, iar dacă spun ceva despre realitate, ele nu sunt sigure”.

Conceptul de cultură este larg dezbătut în numeroase alte domenii, dând naștere unor construcții semantice hibride (cultura digitală, cultura opoziției, cultura maselor, cultura elitelor, cultura artistică, cultura populară, cultura națională, cultura organizației etc.) care nu de puține ori au fost folosite dincolo de aspectul corect al unui raționament coerent, făcând din termenul **cultură** aproape un termen ambiguu. În altă ordine de idei, cultura reprezintă o sensibilă interacțiune cu temeni ca: civilizație, mentalitate, rasă și identitate. Tocmai datorită acestor aspecte complexe și controversate se impune o ierarhizare a nivelurilor culturale pe cinci trepte. Astfel, nivelul cultural 1 aparține celor care cred că viața este mizerabilă, omul situate pe nivelul cultural 2 particularizează și spune că doar viața lui este mizerabilă, în vreme ce omul de pe nivelul cultural 3 se referă la o autosuficiență, fiind omul căruia i se pare firesc să exclame – *Eu sunt grozav!* Omul de pe nivelul cultural 4 se detașează de atitudinea egocentristă și se raportează în permanență la grup, având o atitudine generoasă și integratoare. Este așadar ușor de înțeles că este mult mai facil să te simți grozav și autosuficient, decât prin raportare la grup, or, viața este mereu conectată la societate și omul este până la urmă, o verigă dintr-un sistem mult mai complex. Omul situat pe nivelul cultural 5 este omul superior care înțelege perfect mecanismele existenței și este de părere că viața este minunată. Ultimul nivel este cucerit de omul care conștientizează că viața nu are sens fără Dumnezeu și e conștient de aportul său la perfecțiunea Universului.

Ar trebui să pornim așadar, de la participarea de calitate la grup, prin asumarea de responsabilității în domeniul în care dispunem de autonomie. Astfel, în calitatea de profesor de limba și literatura română, îmi pare oportună abordarea tridimensională a termenului de **competență**, întrucât, în literatură, triada Autonomie – Competență – Interconectare își află mereu

aplicabilitatea. „Placajele” culturale de care aminteam anterior, se reflectă și în literatură, ca și în viață. Astfel, Camil Petrescu, un romancier a cărui concepție artistică pornește de la ideea de sincronizare a literaturii române cu valorile europene, ne oferă o ilustrare grăitoare a triadei mai sus amintite, prin personajul Ștefan Gheorghidiu. Romanul **Ultima noapte de dragoste, întâia noapte de război**, scris de Camil Petrescu, surprinde singurătatea omului modern care nu poate înțelege lumea ca pe un sistem și nu găsește un punct de comunicare durabil cu aceasta. Ca referent uman, personajul este înzestrat cu numeroase placaje culturale, el nu admite interconectarea prin faptul că este un idealist și un cazuișt extrem de lucid. Situat pe nivelul cultural 3 îl face să sufere o reală dramă atunci când sesizează că tânăra sa soție, Ela, este o materialistă care se dedă jocurilor și mondenităților vremii. Ca un Pygmalion renegat, personajul trăiește consumându-se în interogații uneori absurde cu privire la fidelitatea soției. Drama lui Ștefan este și drama incomunicării pe care o trăim cu toții de fiecare dată când ne considerăm superiori celorlalți, fiind răspunsul societății la ceea ce oferim noi ca oameni – iubirea, emoția, atașamentul, siguranța etc.

Pe același palier al discuției, autorul cărții Competența - participarea de calitate la îndemâna oricui, profesorul Ioan Vlașin, sublinia că este imposibilă comunicarea între doi oameni care se află în poziții egale. „Cineva trebuie să fie mai tare, să aibă controlul, ori alt tip de ascendent. Cauza acestui lucru stă în aceea că imaginea de sine se construiește prin raportare la exterior. Orice interacțiune este viciată de jocul poziției celuilalt după principiul – cel care domină relația trebuie să ia hotărârile.” Eul 1 este, în exemplul de față, Ștefan Ghiorgidiu, o natură umană care infectează totul cu dorințele lui de a fi respectat, eventual chiar adulat, pentru cunoștințele lui în materie de filozofie, fiind prețuit de specialiștii în domeniu și numit să țină un curs special studenților. Egocentrismul său este hrănit și de Ela care nu ezită să-și arate dragostea pentru intelectualul ei soț, participând la cursurile de matematică și de filozofie, cu toate că nu înțelegea nimic din acestea. Eul 1(Ștefan) nu știe, nu poate juca în echipă, fiind obsedat de propria persoană. Eul 2 (Ela) este o ființă inferioară lui, nu știe prea multe, deoarece nu construiește un adevărat templu cultural pentru sine, așa cum face idealistul ei soț. Deși adesea îngropat sub agitația Eului 1, Eul 2 își cere dreptul la viață mai ales prin iubire. Făcut să lucreze în echipă, se desăvârșește în iubire. Interesantă ni se pare precizarea că Ștefan, personajul central al acestui roman, s-a situat inițial pe nivelul cultural 4, în perioada căsniciei cu Ela, când parcă toată lumea conspira în favoarea iubirii lor perfecte. Drama personajului apare în momentul în care obiectul desăvârșirii în cunoaștere, Ela, se schimbă și își probează imperfecțiunea umană. Chiar el mărturisește tardiv în filele romanului că „lipsit de orice talent în lumea asta muritoare, fără să cred în Dumnezeu, nu m-aș fi putut realiza decât printr-o dragoste absolută.” Trăind naufragiul iubirii, prăbușirea sa lăuntrică este cu atât mai grea cu cât i se frânge, totodată, și axa sufletească, încrederea în puterea sa de deosebire și alegere, în vigoarea și eficacitatea inteligenței sale. Drept pentru care Ștefan decide să cunoască experiența de pe nivelul 4, și anume, perceperea realității prin raportare la ceilalți, înrolându-se voluntar în război. Această a doua experiență de viață, fundamentală în planul cunoașterii existențiale, este o experiență trăită direct care constituie polul terminus al dramei intelectuale. Personajul se victimizează, transformând orice întâmplare minoră în dezastru sufletec, fiindcă nu suportă să fie contrariat: „Pot transforma însă, mici incidente în adevărate catastrofe, din cauza unui singur moment contradictoriu”. Este conștient de percepția eronată a celorlalți cu privire la caracterul său, intransigența fiind cea care îl face insuportabil în ochii cunoscuților: „Aveam o reputație de imensă răutate, dedusă din îndârjirea și sarcasmul cu care îmi apăram părerile, din intoleranța mea intelectuală”.

Ilustrativ pentru triada **model – atitudine – sentimente** este și basmul **Povestea lui Harap-Alb**, de Ion Creangă. Ca particularitate a expresivității epice, ilustrează afirmațiile anterioare, susținând, prin imaginație și interpretare, anumite laturi ale competenței. E limpede că basmele depășesc limitele, transformând miracolul în niveluri superioare de Realitate. Copiii încep să fie preocupați de semnificația vieții, descoperă „destinul” cu oarecare detașare: la început, din lectură și

studiul literaturii române. Parcurg apoi etape de pregătire și maturizare în grade diferite până când descoperă importanța destinului. Este oportun să venim în întâmpinarea lor prin dezbateri asupra destinului, la vârstele liceului. Se vor dezvolta armonios, știind că afectivitatea, generozitatea și conștiința sunt conduite esențiale care permit ființei umane să își depășească destinul.

Noi – profesorii de limba și literatura română – trebuie să le îndrumăm evoluția personală, pe plan intelectual și spiritual, prin alegerea celor mai semnificative opere literare din perspectiva metodologiei transdisciplinare. În acest sens, găsesc potrivită morala basmului cult al lui Ion Creangă, „Povestea lui Harap-Alb”. De altfel, basmele reprezintă, înainte de toate, un joc de-a inocența. Atât în compunerea, cât și în citirea și înțelegerea basmelor, paradigma speciei provoacă imaginația umană la confruntări cu propria inocență. Mentalitatea ultramodernistă pierde inocența și ușurează accesul la sensuri noi, mizând pe o lectură stratificată pe mai multe niveluri de înțelegere. Dincolo de o fațadă inocentă care atrage ideea eronată că basmul este o „poveste pentru copii”, arhitectura basmului ascunde o serie întreagă de pereți aparenti ce maschează mereu o coerență superioară, cu un alt nivel de comprehensiune. Trăind așadar o epocă de inocență pierdută, credem că relectura basmelor culte poate accede la sensuri superioare. Elevii pot înțelege din basme că destinul, fiind consecința interacțiunii între nivelurile de realitate, le poate influența pe acestea din urmă cu efectele conduitei lor ca expresie a valorilor intensive de conștiință și afectivitate atinse. Condiția drumului, a parcursului, este forma de acțiune divină prin participarea umană. Omul regenerat își manifestă credința ca o concordanță între ceea ce este conceput și ceea ce este spus, înțelepciunea fiind drumul însuși. Performanța, ca actualizare a programului, este modalizată de verbele a trebui, a vrea, a ști, a putea să faci. Să vedem cum se verifică aceste modalizări la eroul nostru: – eroul trebuie să fie agentul cel mai potrivit pentru a duce la îndeplinire contractul: pentru că ți-a fost scris de sus să-ți fie dată această cinste; tu ești vrednic de împărat; fraților mei; nu de altă, dar ca să-mi încerc norocul; – eroul trebuie să știe cum să ducă la îndeplinire contractul (prin ascultare): puterea milosteniei și inima ta cea bună te ajută, Harap-Alb; Harap-Alb face cum îi zice Sfânta Duminică; – eroul trebuie să-și dovedească aptitudinile: „știu eu ce poate el” (afirmă Spânul despre Harap-Alb); „d-apoi de ce mi l-a dat tata de-acasă? Numai de vrednicia lui”, zise Spânul. Pentru a finaliza cu succes relația contractuală, eroul va fi ajutat de către adjuvanți, dar, în același timp, opozantul va încerca să contracareze căutarea eroului.

Călătoria este, în fond, un labirint al vieții, în care ne regăsim cu toții într-un anumit moment al evoluției noastre. Motivul *lumii pe dos* este cât se poate de actual, la fel și omul care nu se poate maturiza decât prin experiențele la care îl supune viața. Elevii pot învăța din basme că viața este o călătorie de cunoaștere, pe care trebuie să o parcurgă într-un mod cât mai onest cu putință, așa cum și adulții pot să învețe că experiențele sunt pilde edificatoare pentru conținutul nostru sufletesc.

În final, ne hrănim cu convingerea că reclusiunea în spațiile privilegiate ale literaturii, dar și validarea omului ca ființă infinită și ca substitut enigmatic și total al „înțelepțirii”, rămâne, până la urmă, un nucleu de bază al unui principiu pe care Mircea Eliade însuși l-a formulat fără rest, și care își află actualitatea în comuniunea profesor – elev: **„Nu contează decât ceea ce ne poate fertiliza. Niciun om, niciun peisaj, nici o carte nu mă interesează dacă nu mă sporește, unindu-se cu mine, ajutându-mă să devin mai fecund, mai puternic.”**

Bibliografie:

1. Ioan Vlașin, *Competența – participarea de calitate la îndemâna oricui*, editura Unirea, 2013.
2. Emilia Boghiu, Lăcrimioara Mutoiu – *Hermeneutică și naratologie aplicată*, editura Eurocart, Iași, 2003.

ÎNVĂȚAREA COMBINATĂ

Prof. Mureșan Laura, Colegiul Național „Horea, Cloșca și Crișan” Alba Iulia

În zilele noastre, tehnologia progresează într-un ritm rapid, apar ocupații noi iar școala trebuie să se adapteze și să răspundă acestor provocări. Astfel, tehnologiile de informare și comunicare au devenit un motor important al vieții de zi cu zi, majoritatea oamenilor și în special tânără generație utilizând un computer în viața de zi cu zi.

Învățarea combinată (blended-learning) este un tip de învățare care îmbină metoda tradițională cu profesorul de față cu cea non-formală. Tehnologia digitală a facilitat într-o oarecare măsură desfășurarea activităților didactice la distanță, în perioada suspendării cursurilor însă s-a constatat că acest tip de învățare a avut un impact negativ asupra învățării temeinice. O alternativă la învățarea online ar putea fi învățarea combinată prin care se îmbină învățarea tradițională cu internetul și care poate fi ușor adaptată pentru diferite stiluri de învățare. În cadrul învățării combinate elevii pot lucra independent și în ritmul propriu fiind asistați de profesori și îndrumați atunci când întâmpină dificultăți. Lucrând individual, elevii se pot autoevalua, dobândesc o mai mare încredere în forțele proprii, dobândesc îndemnare în utilizarea eficientă a tehnologiei învățând astfel să își gestioneze singuri timpul și resursele pentru a putea atinge obiectivele stabilite, ceea ce contribuie la dezvoltarea personală.

Prin utilizarea tehnologiei profesorul poate desfășura lecții centrate pe elev promovând o învățare activă și autentică. Utilizarea tehnologiilor digitale asigură incluziunea elevilor în clasa de elevi având rol important atât pentru comunicare, colaborare, dezvoltare profesională cât și pentru a îmbunătăți implicarea activă a elevilor. Proiectarea activității didactice de învățare ar trebui să plece de la caracteristicile individuale ale elevilor, de la nevoile lor și cu ajutorul jocurilor, a activităților individuale și de grup fiecare elev își poate atinge potențialul.

În cadrul orelor de informatică, utilizarea tehnologiei se face în procent de 100% și de aceea metoda de învățare combinată se aplică în mod natural. Platforma **pbinfo** propune spre rezolvare probleme de informatică, cu evaluator automat și astfel elevii află pe loc dacă soluția lor este corectă sau dacă trebuie să mai lucreze la ea. Această platformă se adresează elevilor de gimnaziu și elevilor de liceu de la specializările matematică informatică și științele naturii precum și profesorilor de informatică și este în același timp o culegere online de probleme cu evaluator automat pentru limbajele C, C++, Pascal, Java, PHP, Python, o platformă de învățare, un sistem de evaluare și autoevaluare cât și un mediu de comunicare.

Pentru profesori, platforma permite căutarea de material-suport pentru teorie, de probleme potrivite unui conținut, evaluarea elevilor, lucrul pe grupe de performanță, comunicarea cu elevii și urmărirea evoluției elevilor de la clasa.

Elevilor, platforma le permite căutarea de material-suport pentru teorie, de probleme potrivite unui conținut, autoevaluarea și pregătirea pentru examene și olimpiada. De asemenea, fiecare elev are în cont un istoric al problemelor rezolvate însoțite de punctajul obținut.

De exemplu, la fiecare unitate de învățare putem face o scurtă recapitulare a principalelor noțiuni folosind secțiunea de resurse iar apoi se poate trece la rezolvarea problemelor din acest capitol. Problemele propuse pe platformă sunt împărțite pe grade de dificultate (ușor, mediu, dificil) permițând lucrul diferențiat și dând astfel șanse egale tuturor elevilor.

inserareInainte
#160

Să se insereze într-un șir înaintea fiecărui element pătrat perfect rădăcina sa pătrată.

Consola
Candale Silviu (silviu)
medie

Clasa 9 → Tablouri unidimensionale (vectori) → Ștergeri și inserări de elemente în vectori

Pentru fiecare problemă se oferă inițial enunțul pe scurt, sunt indicate capitolele cărora le aparțin noțiunile ce intervin în problemă, autorul problemei și gradul de dificultate. Apăsând butonul Rezolva elevul are acces la enunțul detaliat al problemei și la o zonă în care își va introduce propria rezolvare. După introducerea rezolvării platforma oferă un punctaj pentru rezolvarea încărcată și indică erorile din cauza cărora nu s-a obținut punctajul maxim.

Rezultat evaluare

Test	Timp	Mesaj evaluare	Scor posibil	Scor obținut	
1	0 secunde	Corect!	20	20	Exemplu
2	0 secunde	Corect!	40	40	
3	0 secunde	Caught fatal signal 11	40	0	
Punctaj total				60	

Pentru fiecare problema se pot vizualiza soluțiile încărcate de către elevi și rezultatul evaluării pentru aceste soluții.

#42843415			Stergere_Element	19 Martie 2023, 22:35	Evaluare finalizată	100
#42843413			Stergere_Element	19 Martie 2023, 22:35	Evaluare finalizată	60
#42843296			Stergere_Element	19 Martie 2023, 22:27	Evaluare finalizată	60
#42843131			Stergere_Element	19 Martie 2023, 22:17	Evaluare finalizată	E.C.
#42843109			Stergere_Element	19 Martie 2023, 22:16	Evaluare finalizată	E.C.
#42842188			Stergere_Element	19 Martie 2023, 21:21	Evaluare finalizată	100
#42842178			Stergere_Element	19 Martie 2023, 21:20	Evaluare finalizată	0

O altă platformă ce poate fi utilizată în cadrul învățării combinate este academy.oracle.com. Deoarece principala cerință a recrutării în domeniul IT reprezintă necesitatea adaptării la nevoile clienților, Oracle Academy pune la dispoziție un astfel de curs, recunoscut în întreaga lume, șansele de reușită la interviuri crescând vizibil în posturi de ingineri și administratori în baza de date, specialiști în marketing, manageri proiectanți.

Astfel, în cadrul orelor de informatică elevii accesează cursurile puse la dispoziție prin acest program în paralel cu activitatea de la clasa și cu exercițiile din manual. Desfășurat online, cursul asigură posibilități de instruire la orice oră, în baza unor lecții multimedia, bine structurate, facilitând învățarea și evaluarea.

Față de învățarea tradițională, această platformă prezintă numeroase avantaje: independența geografică, mobilitatea, accesibilitate online – accesul la educație prin Internet în timp real, de oriunde și oricând, 24 de ore din 24, 7 zile pe săptămână, prezentare concisă și selectivă a conținutului educațional, individualizarea procesului de învățare. Un alt avantaj este administrarea online, utilizarea sistemelor e-learning necesitând asigurarea securității utilizatorilor, înregistrarea și monitorizarea acestora.

Prin acest proiect elevilor li se propune o alternativă la modul clasic de predare. Platforma poate fi utilizată atât în procesul de predare cât și în procesul de evaluare. Fiecare elev poate parcurge materia în ritm propriu și poate reveni la noțiunile predate anterior ori de câte ori consideră că este necesar. Exercițiile și aplicațiile vor fi realizate cu ajutorul Oracle Application Express (un instrument rapid de dezvoltare a aplicațiilor web care permite partajarea datelor și crearea de aplicații personalizate). Deoarece platforma este utilizată ca auxiliar, după predarea lecției și rezolvarea aplicațiilor din manual elevii parcurg noțiunile teoretice de pe platformă și rezolvă teste online cu itemi din lecția curentă.

În concluzie, în cadrul orelor de informatică tehnologiile și aplicațiile digitale au devenit indispensabile unui proces educațional eficient. Utilizarea platformelor educaționale online reprezintă un instrument excelent de instruire și formare continuă, dezvoltare personală și profesională. Platformele educaționale online oferă elevilor vizibilitatea activităților realizate, favorizează creativitatea și descoperirea de noi interpretări, permit acces la resurse în orice moment și din orice locație și, de asemenea, fac posibilă parcurgerea în ritmul propriu a materialului propus de către profesor.

Bibliografie

1. www.pbinfo.ro
2. academy.oracle.com
3. <https://training-romania.com/blended-learning/>

STUDIU PRIVIND REALIZAREA UNUI SISTEM DE DEZVOLTARE DE COMPLEXITATE MEDIE CU MICROCONTROLLER

Prof. Novac Mariana – Liceul Tehnologic „Constantin Brâncuși” Craiova

Sistemele de dezvoltare sunt montaje electronice utilizate în scrierea și testarea de aplicații pentru unul sau mai multe microcontrolere din aceeași familie. În funcție de complexitate, acestea pot reprezenta soluții finale pentru anumite tipuri de aplicații. Acest ultim obiectiv poate fi atins dacă sunt satisfăcute următoarele zece condiții:

- C₁ - cablajele electronice trebuie să se poată realiza în condiții de laborator;
- C₂ - programarea se face ușor, fără să fie nevoie de module hardware suplimentare (programatoare specializate);
- C₃ - se asigură interconectarea serială cu alte sisteme numerice;
- C₄ - este disponibilă o tastatură pentru introducerea datelor;
- C₅ - există un sistem de afișare a datelor prelucrate;
- C₆ - se asigură memorarea datelor de lucru într-o memorie de tip EEPROM;
- C₇ - pentru sincronizarea în timp a unor secvențe logice este necesar un ceas de timp real;
- C₈ - lipirea componentelor electronice nu trebuie să necesite instalații sofisticate.
- C₉ - trebuie să existe programe care să permită realizarea secvențelor de cod într-un limbaj de nivel superior;
- C₁₀ - trebuie să existe programe care să permită programarea microcontrollerului.

În privința microcontrollerului se poate opta pentru modelul AT89C51ED2 (fig. 1, U5). Varianta DIP permite proiectarea unor cablaje ușor de realizat (probleme deosebite nu ridică nici capsula PLCC)(C₁). Intrarea în regim de programare se face prin plasarea unui jumper în poziția 1-2

a conectorului J18 și resetarea sistemului de dezvoltare (fig.1). Nu este necesar un programator (c₂). Un simplu cablu serial se conectează între P1 (fig.2) și portul UART al PC-ului.

Interfața cu un calculator sau un alt sistem numeric este intermediată de circuitul TC232 (fig. 2)(c₃). Condensatoarele C3,..., C6 au rol de ridicător de tensiune fiind astfel posibilă translatarea semnalelor electrice din standardul TTL în RS232. Circuitul multiplexor U10 permite conectarea portului serial al microcontrolerului la patru căi distincte de comunicație.

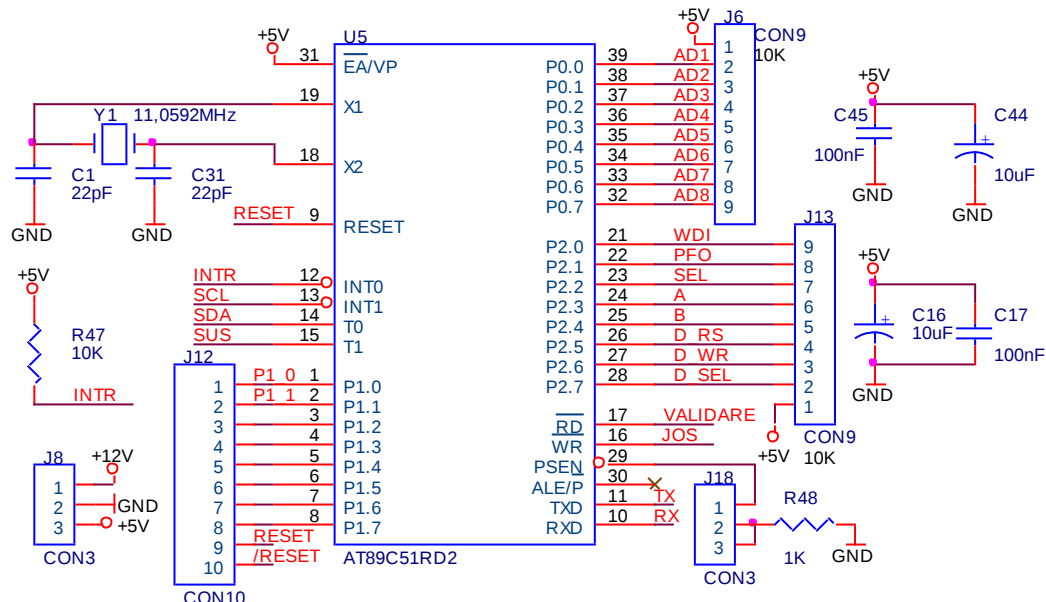


Fig. 1. Schema electronică a blocului cu microcontroler.

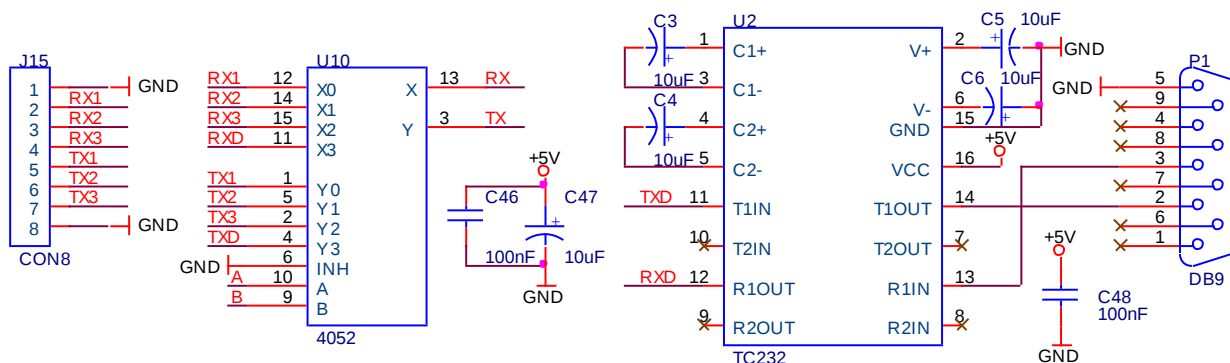


Fig. 2. Schema electronică a blocului de adaptare TTL/RS232.

Operatorul interacționează cu modulul de comandă prin intermediul unei tastaturi formată din trei butoane (fig. 3)(c₄) care se leagă la conectorul J16, și cu ajutorul unui afișaj alfanumeric (fig. 4) (c₅) care se cuplează la conectorul J7.

Grupele de componente R34+C26, R35+C28, R36+C27 asigură filtrarea semnalelor furnizate de tastatură. Rezistoarele R37 și R38 definesc nivelul contrastului elementului de afișare cu cristale lichide. Condensatoarele C34 și C35 au rol de decuplare.

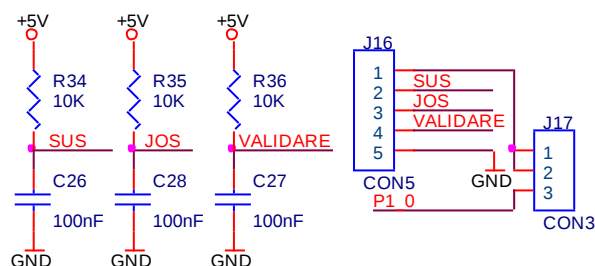


Fig. 3. Schema electronică de preluare a semnalelor furnizate de o tastatură.

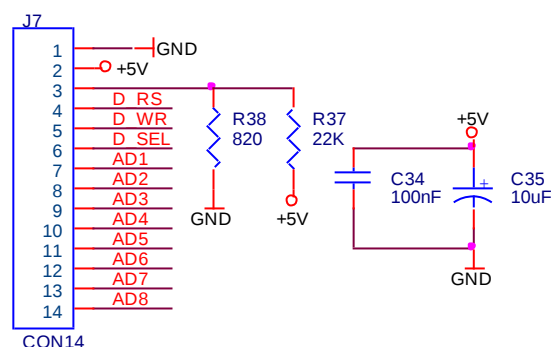


Fig. 4. Schema electronică a blocului de comandă a unui afişaj alfanumeric.

Pentru stocarea setărilor (c_6) există trei solutii distincte:

- se folosește memoria EEPROM încorporată în microcontroler;
- se folosește o memorie externă EEPROM cu acces de tip I2C (fig.5, U1) protejată electronic la scriere;
- se utilizează o memorie externă EEPROM cu acces de tip I2C (fig.5, U9) protejată hardware la scriere.

În primele două cazuri este obligatorie utilizarea unui circuit specializat pentru resetarea microcontrolerului. Dacă se scoate de sub tensiune montajul, atunci când tensiunea de alimentare scade sub pragul minim, microcontrolerul execută instrucțiuni în mod aleator. Este posibil să ajungă în rutina de scriere a memoriei EEPROM și va altera informațiile stocate. Semnalul RESET furnizat de circuitul specializat MAX691 împiedică funcționarea defectuoasă a AT89C51ED2 pe perioada de tranziție a tensiunii de alimentare. Chiar și așa, în condiții de perturbații electromagnetice puternice, există riscul unui „salt aleator în program” cu alterarea memoriei EEPROM. Dacă dorim excluderea acestei posibilități, după programarea memoriei EEPROM, jumper-ul asociat conectorului J11 se va muta din poziția 2-3 în 1-2. În felul acesta se face o protejare hardware a memoriei EEPROM la scriere.

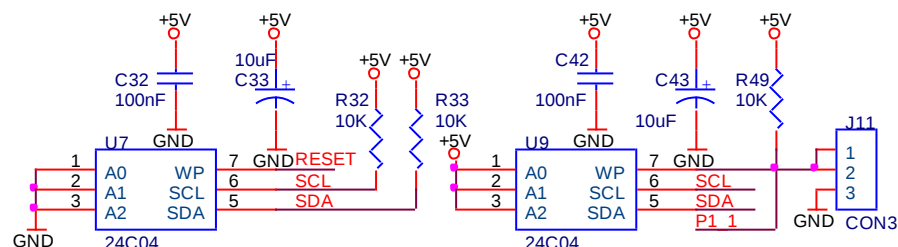


Fig. 5. Schema electronică a blocului de memorii EEPROM.

Data și ora sunt generate de un circuit specializat, RTC72421 (fig.6) (c7). Semnalele AD5, AD6, AD7 și AD8 sunt folosite pentru transferul datelor iar AD1, AD2, AD3 și AD4 pentru stabilirea adreselor. D_RS, D_WR, SEL și PWL sunt semnale de control. Condensatoarele C29, C30, C40 și C41 au rol de decuplare. Comutarea între sursa de +5V și bateria BT1 este asigurată de circuitul MAX691 prin intermediul semnalului PWR. De asemenea, circuitul U6 poate reseta microcontrolerul U5 prin intermediul semnalului RESET dacă acesta nu transmite impulsuri cu o perioadă mai mică de 0,1 s prin intermediul semnalului WDI+WDIA (funcția *watchdog*). La nivelul conectorului J14 se poate dezactiva (prin scoaterea jumper-ului) funcția *watchdog*. Bateria BT1 asigură funcționarea ceasului (U8) atunci când montajul nu este conectat la o sursă de tensiune.

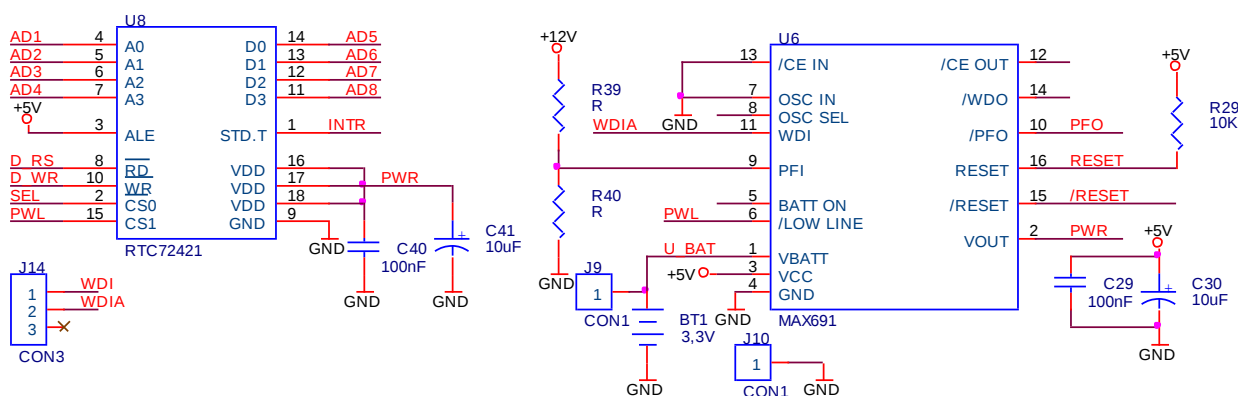


Fig. 6. Schema electronică a ceasului de timp real.

Cablajul electronic este realizat în două straturi și conține capsule care pot fi lipite cu ușurință (fig. 7)(c₈). Cu alte cuvinte, realizarea acestuia nu ridică probleme deosebite. Poate fi abordată chiar și în cadrul unui cerc de electronică. „hexa”

Scrierea codului se poate realiza în C, cu ajutorul programului Keil (c₉). Un asemenea limbaj, datorită gradului înalt de structurare, este mai apropiat de modul nostru de gândire. În aceste condiții programatorul poate să-și focalizeze eforturile pe proiectarea algoritmilor și mai puțin pe modul lor individual de implementare.

Se dă un exemplu de program care determină schimbarea periodică a stării portului 2 (fig.8). Funcția „main” conține o buclă infinită în care portul P2 este trecut în “1” logic, urmează o temporizare, apoi în “0” logic iar după o ultimă temporizare întregul ciclu se reia. Frecvența de comutare este de cca. 0,6 Hz.

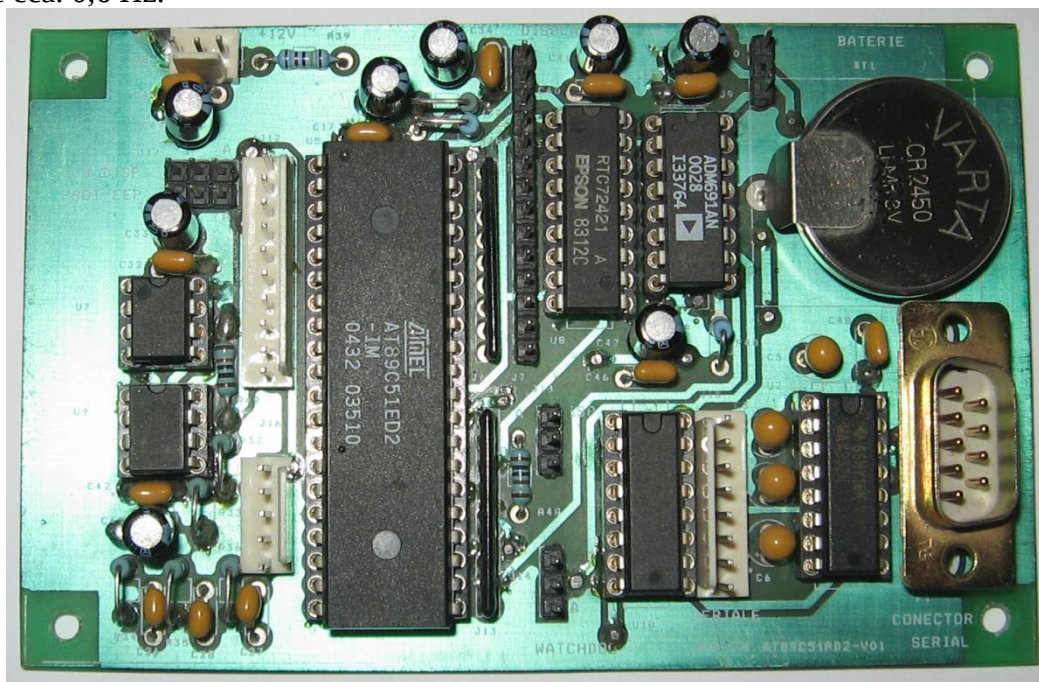


Fig. 7. Sistem de dezvoltare cu microcontrolerul AT89C51ED2.

```

01
02 #include <reg51.h>
03 void Temporizare(void)
04 {
05     unsigned int i;
06     for (i=0;i<15000;i++){};
07 }
08 void main (void)
09 {
10     while (1)
11     {
12         P2=0xFF;
13         Temporizare();
14
15         P2=0x00;
16         Temporizare();
17     }
18 }

```

Fig. 8. Exemplu de program scris sub Keil.

Transferul fișierului „hexa” în microcontroler se poate face extrem de comod prin intermediul programului *Flip* (fig. 9)(C₁₀). Se selectează tipul microcontrolerului, fișierul de tip „hexa”, portul serial disponibil, viteza de comunicație apoi se inițiază transferul de date către AT89C51ED2.

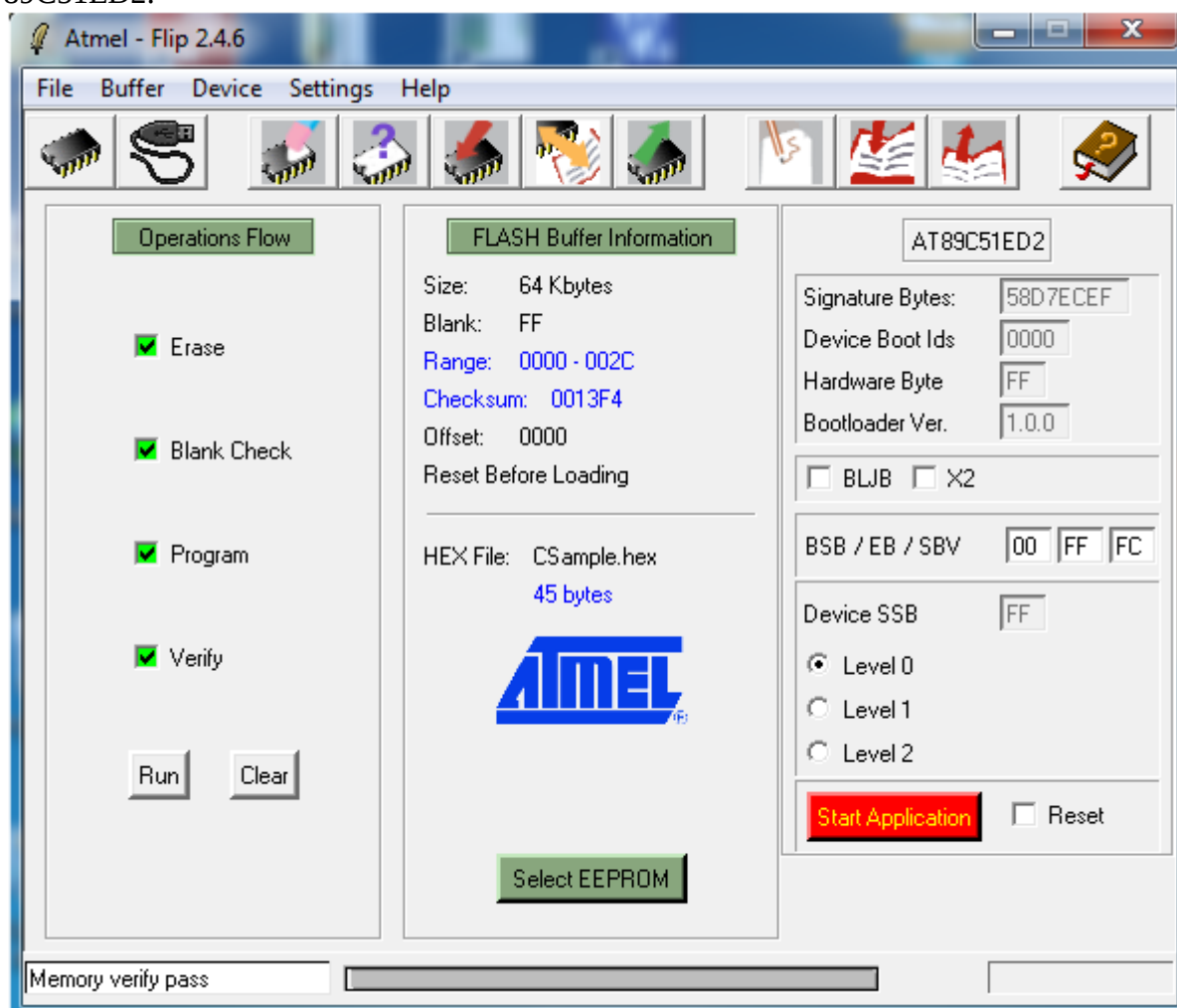


Fig. 9. Fereastra principală a programului folosit pentru programarea microcontrolerului.

Sistemul de dezvoltare realizat are suficiente resurse pentru a permite abordare unor automatizări de mică și medie complexitate.

Bibliografie

- [1] Kris Jamsa, Lars Klander, *Totul despre C și C++*. Manualul fundamental de programare în C și C++, Ed. Teora, București, 1999.
[2] www.atmel.com

APLICAȚII ALE DERIVATELOR ÎN FIZICĂ, CHIMIE, BIOLOGIE

Prof. Rusu Valentina Ionela, Colegiul Național „Horea, Cloșca și Crișan” Alba Iulia

În programa și în manualele de analiză matematică sunt cuprinse definițiile și rezultatele de bază, indispensabile pentru asimilarea unor cunoștințe teoretice solide și pentru folosirea lor ulterioară.

Elevii dotați pentru matematică simt nevoia de mai mult și pot într-adevăr mai mult decât le oferă manualele. Analiza matematică are un câmp larg de dezvoltare spre aprofundarea conceptelor, spre numeroase descrieri și noi achiziții teoretice sau spre aplicații interdisciplinare.

Această temă are prin excelență un conținut interdisciplinar și trebuie să se desfășoare direct cu concursul elevilor care au ocazia să aplice noțiunea de derivată în probleme de fizică, chimie, biologie. Voi prezenta în continuare câteva probleme prin care elevii vor înțelege importanța analizei matematice și în alte domenii.

Problema 1. Dacă se aruncă pe verticală un corp cu viteza inițială $v_0 = 20 \text{ m/s}$, legea de mișcare a corpului respectiv se exprimă prin relația $y(t) = 20t - \frac{10t^2}{2}$. Să se determine timpul de urcare și înălțimea maximă la care ajunge corpul dacă se neglijează frecarea cu aerul.

Soluție: Se știe că $v(t) = y'(t)$ reprezintă viteza corpului la momentul t . A obține timpul de urcare înseamnă a pune condiția $v(t) = 0$. Deci $20 - 10t = 0$, cu soluția $t = 2 \text{ s}$. Înălțimea maximă se obține punând $t = 2$ în $y(t)$. Se obține $y_{\max} = 20 \text{ m}$.

Problema 2. Un oscilator alcătuit dintr-un punct material de masă $m = 2 \cdot 10^{-2} \text{ kg}$, atârnat la capătul unui arc, se mișcă sub acțiunea forței elastice a arcului și a greutateii masei, ecuația elongației având forma $y(t) = \frac{1}{5} \sin \frac{\pi}{6}(t+1)$, unde y este exprimat în m . Să se determine viteza și accelerația maximă a punctului material, precum și valoarea maximă a forței care acționează asupra acestui punct.

Soluție: Ecuațiile generale ale unei oscilații sunt: $y(t) = A \sin(\omega t + \varphi)$,
 $v(t) = y'(t) = A\omega \cos(\omega t + \varphi)$,

$a(t) = v'(t) = -A\omega^2 \sin(\omega t + \varphi) = -\omega^2 y(t)$. Obținem $v_{\max} = A\omega = \frac{1}{5} \cdot \frac{\pi}{6} = 10,466 \cdot 10^{-2} \text{ m/s}$,

$a_{\max} = A\omega^2 = \frac{1}{5} \cdot \left(\frac{\pi}{6}\right)^2 = 5,476 \cdot 10^{-2} \text{ m/s}^2$. Forța maximă care acționează asupra punctului material este $F_{\max} = m \cdot a_{\max} = 10,952 \cdot 10^{-4} \text{ N}$.

Problema 3. Pentru o reacție de tipul $2A \rightarrow$ produși, variația concentrației reactantului în timp este dată de relația $\frac{1}{c} - \frac{1}{c_0} = kt$, unde c_0 este concentrația substanței A la momentul $t_0 = 0$, c este concentrația substanței A la momentul t și k este constanta de viteză. Știind că viteza medie de reacție se calculează după relația $v = -\frac{\Delta c}{\Delta t} = -\frac{c - c_0}{t - t_0}$, să se determine expresia vitezei la un moment dat. Particularizați pentru $c_0 = 0,25 \text{ mol/L}$, $c = 0,01 \text{ mol/L}$, $k = 3,5 \cdot 10^{-4} \text{ L/mol} \cdot \text{s}$ la momentul $t = 30 \text{ s}$.

Soluție: Viteza la momentul t_0 se calculează astfel: $v(t_0) = -\lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{\Delta c}{\Delta t} = -\lim_{t \rightarrow t_0} \frac{c(t) - c(t_0)}{t - t_0}$, unde

$$c(t) = \frac{c_0}{1 + kc_0 t} \text{ (din relația de definiție). Deci } v(t_0) = c'(t_0) = \frac{kc_0^2}{(1 + kc_0 t_0)^2}.$$

Problema 4. Cantitatea c (în miligrame) a unui medicament în sânge după t ore de la administrarea sa, poate fi modelată după legea $c(t) = \frac{2000t}{t^2 + 16}$. După cât timp de la administrarea sa în organism, cantitatea ajunsă în sânge este maximă? Cât este această cantitate?

Soluție: Calculând $c'(t) = \frac{2000(16 - t^2)}{t^2 + 16}$ și rezolvând ecuația $c'(t) = 0$, obținem $t = 4$, care se observă că e punct de maxim. Deci cantitatea ajunsă în sânge este maximă după 4 ore de la administrare, iar cantitatea maximă este $c(4) = 250 \text{ mg}$.

Problema 5. O statuie de înălțime H este așezată pe un pedestal de înălțime h . La ce distanță de pedestal trebuie să ne oprim pentru a vedea statuia sub un unghi maxim?

Soluție: Dacă α este unghiul sub care se vede statuia, β este unghiul sub care se vede pedestalul și φ este unghiul sub care se vede statuia împreună cu pedestalul, atunci

$$\operatorname{tg} \alpha = \operatorname{tg}(\varphi - \beta) = \frac{\operatorname{tg} \varphi - \operatorname{tg} \beta}{1 + \operatorname{tg} \varphi \operatorname{tg} \beta}$$

$$\Rightarrow \operatorname{tg} \alpha = \frac{\frac{H+h}{x} - \frac{h}{x}}{1 + \frac{H+h}{x} \cdot \frac{h}{x}} = \frac{Hx}{x^2 + Hh + h^2}, \text{ unde } x \text{ este distanța la care trebuie să ne oprim. Notând}$$

$$f(x) = \frac{Hx}{x^2 + Hh + h^2}, \text{ calculăm } f'(x) = \frac{H(-x^2 + Hh + h^2)}{(x^2 + Hh + h^2)^2} \text{ și rezolvăm ecuația } f'(x) = 0.$$

Obținem că $\operatorname{tg} \alpha$ este maximă pentru $x = \sqrt{Hh + h^2}$.

BIBLIOGRAFIE

1. Andrica D., Duca D.I., Purdea I., Pop I. - *Matematica de bază*, Editura Studium, Cluj Napoca, 2004
2. Duca D.I., Duca E. - *Culegere de probleme de analiză matematică*, Editura Gil, Zalău, vol. I și II, 1996
3. Ganga, M. - *Manual pentru clasa a XI-a*, Editura Mathpress, Ploiești, 2004
4. Hiriș V., Popa C., Megan M. - *Introducere în analiza matematică*, Editura Facla, Timișoara, 1976
5. Panaitopol M.E., Radu G. - *Culegere de probleme pentru clasa a XI-a*, Editura Gil Educațional, 1999

CHATGPT-UL ÎN RÂNDUL COPIILOR, OPORTUNITĂȚI ȘI PERICOLE. ACTIVITATE EDUCATIVĂ EXTRAȘCOLARĂ

Prof. Sgubea Luminița, Școala Gimnazială Nr.3 Cugir

În perioada 13-16 iunie 2023, la Școala Gimnazială Nr.3 Cugir a fost derulat proiectul „ChatGPT-ul în rândul copiilor, oportunități și pericole”. Proiectul educațional inovativ inițiat și derulat de către d-ra prof. Sgubea Luminița, în colaborare cu psihologul școlii, prof. Cîmpean Cristina, și șeful departamentului IT al Primăriei Orașului Cugir, inf. Ciucur Ovidiu, a apărut ca o necesitate având în vedere pericolele la care pot fi expuși elevii în urma utilizării, fără control, a acestei aplicații.

ChatGPT-ul, un chatbot ce este conceput pentru a imita o conversație de tip uman pe baza indicațiilor utilizatorilor, a fost lansat la finalul lunii noiembrie, în 2022. ChatGPT-ul face parte dintr-o generație de sisteme de inteligență artificială care pot purta o conversație, pot genera texte la cerere și pot produce chiar imagini sau videoclipuri. Aceste lucruri i-au atras și pe tinerii români, mai ales pe elevii care au început să se folosească de ChatGP-ul pentru a realiza teme, proiecte sau pentru a răspunde la întrebările din teste și examene. Acest lucru a fost observat cu ușurință și de către profesori, care au sesizat schimbări importante în comportamentele elevilor. Conform cadrelor didactice, utilizarea acestei aplicații nu este benefică pentru dezvoltarea elevilor, întrucât aceștia nu fac altceva în afară de a copia informația oferită de ChatGPT. Astfel, se pierde capacitatea de a căuta o informație, de a o selecta, dar și capacitatea de a memora.

O astfel de aplicație, susțin specialiștii, poate afecta persoanele care o utilizează, atâta timp cât ea nu este folosită cât și când trebuie. Faptul că elevii pot avea acces la informația căutată în doar câteva secunde nu este neapărat o problemă. Cea mai mare îngrijorare o reprezintă faptul că această aplicație poate rezolva totul cap-coadă, fără ca elevii să depună cel mai mic efort.

ChatGPT-ul, pe cât este de interesant și de fascinant, pe atât este de nociv dacă nu este folosit de cine trebuie și când trebuie. Elevii pot pica cu ușurință în capcană dacă nu sunt instruiți corespunzător. Dacă este folosit pentru a trișa, este o problemă. Scopul inteligenței artificiale este să învețe și să vină cu structuri logice de răspuns, sintactice, cât se poate de rafinate. Cu cât îi dai mai mult context, cu atât dă răspunsuri mai ample. Este un instrument extrem de interesant și diferit de ceea ce știam despre inteligența computerelor. În mâinile unor persoane neinstruite poate fi periculos. Sunt capcane pentru persoane, precum elevi neinstruiți digital. Este vorba despre un

proces de înțelegere, de educare de la vârste fragede pentru a înțelege ce pot face aceste instrumente digitale, folosite cu discernământ.

Această aplicație a stârnit curiozitatea a milioane de oameni. Astfel, foarte multe persoane au ales să se „joace” pe ChatGPT, folosindu-l pentru a scrie poezii sau cântece. Conform creatorilor, aceste interogări fac ca aplicația să fie și mai inteligentă. Acest robot poate răspunde la o gamă largă de întrebări și imită stilul de vorbire al oamenilor.

Faptul că ChatGPT poate fi problematic în sistemul de învățământ a fost constatat și în SUA, în New York autoritățile luând decizia de a interzice atât studenților, elevilor cât și profesorilor să folosească acest instrument. Deși instrumentul poate fi capabil să ofere răspunsuri rapide și ușoare la întrebările primite, el nu contribuie la dezvoltarea competențelor de gândire critică și de rezolvare a problemelor, care sunt esențiale pentru succesul academic și succesul în viață ci dimpotrivă constituie un pericol în ce privește inteligența copiilor.

Prin derularea acestui proiect școala și-a propus să dezvolte la elevi competențele de gândire critică și de rezolvare a problemelor și să aducă la cunoștința elevilor ciclului gimnazial pericolul pe care îl poate reprezenta utilizarea ChatGPT-ului în mediul școlar.

Scopul proiectului educațional inovativ a fost acela de conștientizare și înțelegere a impactului pe care ChatGPT-ul îl are asupra vieții elevilor și asupra societății noastre. Ca obiective ne-am propus dezvoltarea la elevi a competențelor de gândire critică și de rezolvare a problemelor precum și prezentarea avantajelor și dezavantajelor utilizării ChatGPT-ului în mediul școlar.

Grupul țintă au fost elevii ciclului gimnazial ai instituției, cadre didactice ale instituției, precum și părinți și membri ai comunității locale.

Beneficiarii direcți au fost elevii ciclului gimnazial și cadrele didactice ale instituției de învățământ. Beneficiarii indirecti au fost familiile elevilor și comunitatea locală.

Resursele umane: elevii elevii ciclului gimnazial, cadrele didactice și auxiliare ale instituției, părinții elevilor Școlii Gimnaziale Nr. 3 Cugir. *Resursele financiare* au fost realizate din autofințare, donații, sponsorizări. *Resursele materiale:* coli/cartoane colorate, panouri expoziție, marker-e, foarfece, lipici, acuarele, calculator, imprimată.

Ca parteneri implicați în realizarea proiectului amintim: Centrul Județean de Resurse și Asistență Educațională Alba, Primăria Orașului Cugir, Consiliul elevilor clasei a VII-a B și Comitetul de părinți al clasei a VII-a B.

Perioada de desfășurare a fost 13 – 16 iunie 2023.

Între activitățile derulate amintim: realizarea materialelor informative și popularizarea proiectului; realizarea unei expoziții cu produsele elevilor și premierea elevilor implicați în proiect. *Ca rezultate așteptate* amintim: conștientizarea elevilor cu privire la avantajele și dezavantajelor utilizării ChatGPT-ului în mediul școlar; dezvoltarea la elevi a competențele de gândire critică și de rezolvare a problemelor precum și implicarea activă a părinților și membrilor comunității în viața școlii. *Evaluarea* a fost realizată prin întocmirea portofoliului proiectului. Proiectul a fost *mediatizat* în cadrul ședințelor cu părinții iar *rezultate* au fost și vor fi *diseminate* prin prezentarea rezultatelor obținute în cadrul ședințelor cu părinții și al lectoratelor. *Continuitatea și sustenabilitatea proiectului:* proiectul se va desfășura anual în vederea conștientizării elevilor, părinților și cadrelor didactice ale instituției în ceea ce privește pericolul pe care îl poate reprezenta utilizarea ChatGPT-ului în mediul școlar.

Planificarea activităților:

Nr. crt.	Tema	Activitatea	Termen	Responsabili
----------	------	-------------	--------	--------------

1.	Pregătirea pentru realizarea activităților proiectului	- realizarea materialelor informative; - stabilirea responsabilităților în cadrul proiectului; - popularizarea activităților.	12.06.2023	Prof. Sgubea Luminița Consiliul elevilor
2.	Punctul de vedere al specialistului IT în privința utilizării ChatGPT-ului	-întâlniri cu elevii ciclului gimnazial; -prezentarea avantajelor și dezavantajelor utilizării ChatGPT-ului în mediul școlar; -întrebări și discuții libere	13-15.06.2023	Prof. Sgubea Luminița Prof. Cîmpean Cristina Inf. Ciucur Ovidiu- specialist IT Primăria Orașului Cugir
6.	Roadele muncii	-bilanțul activității; -realizarea unei expoziții cu lucrările elevilor	16.06.2023	Prof. Sgubea Luminița Prof. Cîmpean Cristina Consiliul elevilor

Echipa de proiect:

Coordonator: Prof. Sgubea Luminița- profesor de religie, Prof. Cîmpean Cristina, consilier școlar

Parteneri: Centrul Județean de Resurse și Asistență Educațională Alba, Primăria Orașului Cugir, Consiliul Elevilor clasei a VII-a B, Comitetul de părinți al clasei a VII-a B.

Colaboratori: elevii ciclului gimnazial, cadre didactice din unitatea de învățământ.



BULLYINGUL - O PROVOCARE A ȘCOLII ACTUALE

Prof. Pop Romina-Maria, Liceul Teoretic Teiuș

- **Disciplina:** Dirigenție
- **Data:**.....
- **Subiectul:** Bullyingul-o problemă gravă din școala actuală
- **Clasa:** a XI-a Real
- **Timp rezervat:** 45 minute

Obiective generale: Conștientizarea bullyingului, bullyingul legat de rasă și etnie; bullyingul în viața școlară.

Strategia didactică

Metode și procedee: conversația, dezbateră, explicația, joc de roluri.

Forme de organizare: frontal.

Evaluare: formativă.

➤ **Obiective operaționale:**

O₁ – Să definească **BULLYINGUL** și tipurile de bullying;

O₂ – Să sporească înțelegerea elevilor cu privire la bullyingul în școală;

O₃ – Să dezvolte înțelegerea bullyingului în baza genului și legăturile dintre dezechilibru de putere/abuz și bullying;

O₄ – Să înțeleagă impactul abuzului, să dezvolte empatie față de victime și să conteste atitudinile și comportamentele semenilor care susțin bullying în școală.

O₅ – Să stabilească definiția și caracteristicile fenomenului de **BULLYING**;

O₆ – Să deducă învățătură din cele prezentate pe parcursul orei;

O₇ – Să sesizeze cazurile de bullying către părinți, diriginte, profesori, director, politist, telefonul copilului.

Material didactic: Hârtie albă, computer, fișe de lucru, cartonase autocolante.

• Metode și procedee: Conversația, Intuiția, asaltul de idei, expunerea, situația problemă, jocul de roluri, argumentarea, memorarea, problematizarea, deducția, descoperirea.

• Forme: Frontal, independent, în grup.

• Mijloace de instruire: punere în scenă a unei situații concrete de bullying și discuții ulterioare, care au ca scop identificarea unor probleme, soluții, propuneri.

➤ **Metode de evaluare:** observarea, manifestarea publică, aprecierea verbală

Momentele Lecției	Conținut instructiv - educativ	STRATEGII DIDACTICE			Evaluare
		Metode si procedee	Mijloace de învățământ	Forme de organizare	
1.Moment organizatoric 1 min.	Pregătirea materialelor necesare pentru buna desfășurare a lecției.	Conversația		Frontal	Capacitatea de organizare a elevilor
2.Verificarea cunoștințelor anterioare 4 min.	Se vor pune întrebări referitoare la definiția și caracteristicile bullyingului	Explicația Conversația		Frontal	Capacitatea de a defini bullyingul și de a enumera caracteristicile
3.Captarea atenției 2 min.	Ați fost vreodată în postura de a fi victimă a bullying-ului?	Conversația		Individual	Capacitatea de a găsi cât mai multe exemple
4.Anunțarea temei și a obiectivelor 1 min.	Se anunță tema activității și obiectivele urmărite într-o manieră accesibilă elevilor.	Explicația		Frontal	Capacitatea de receptare a unui mesaj oral
5.Dirijarea învățării 20 min.	Elevilor li se prezintă jocul de roluri , care presupune: În elev în postura agresorului/agresorilor În elev este victima	Conversația		În grup	Capacitatea de a ști când să-și ceară

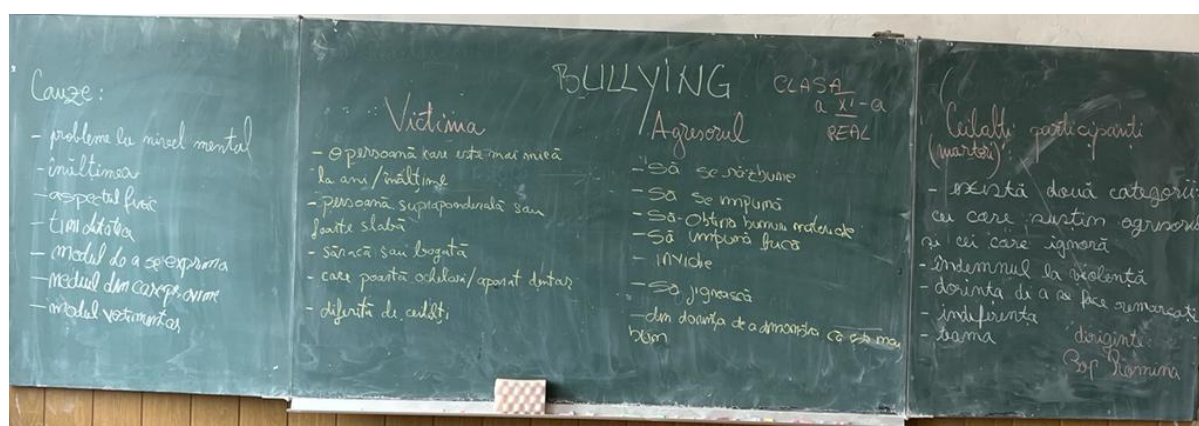
	Alți trei-patru elevi sunt martorii care nu intervin Alți trei-patru elevi sunt susținătorii agresorului Agresorii sunt cei care merg dintr-o clasă de nivel superior, în clasa a IX-a pentru a aplica așa-numitul botez, care înseamnă lovirea, împingerea maltratarea la nivel verbal a elevului aflat în postura de victimă. Agresorii se apleacă de victimă și o terorizează, în timp ce unii elevi de pe margine incită agresorii să devină cât mai violenți. Alți elevi nu se implică de teamă, dezinteres. Dirigintele moderează discuția și orientează elevii prin activitatea propriu-zisă, după care fiecare elev își reia locul.	Problematizarea		Individual	scuze
				Frontal	Capacitatea de a răspunde la întrebări
				Individual	
6. Fixarea cunoștințelor 20 min.	Elevii vor veni pe rând la tablă pentru a nota: Cauzele bullyingului Victimă-cine se află în postura de posibilă victimă Agresorul/agresorii-cine se află în postura agresorului Martorii-reacții: susținere a agresorului sau indiferență	Conversația	Notare la tablă	Individual	Capacitatea de a face schimb de roluri Capacitatea de înțelegere situația
7. Încheierea activității 2 min.	- Se fac aprecieri generale și individuale asupra modului de desfășurare a lecției. Se propune tema pentru ora următoare.	Explicația		Frontal	Capacitatea de înțelegere a unui mesaj oral

Bibliografie:

- <https://dexonline.ro/>
- <https://legalhour.ro/ce-este-bullying-si-cum-poate-fi-combatut-in-scoala/>
- <https://adevarul.ro/stiri-interne/educatie/bullying-ul-din-scoli-a-explodat-2238291.html>
- <https://www.scribd.com/doc/181657176/Fenomenul-de-bullying-in-scoli-pdf>

Imagini activitate:





INERTIE ȘI SCHIMBARE ÎN ABORDAREA PSIHOPEDEGOGICĂ A CONFLICTELOR DIN MEDIUL ȘCOLAR

Prof. înv. primar Sicoe Ioan-Constantin, Școala Gimnazială Meteuș

În contextul educației contemporane, managementul clasei de elevi se află în fața unor provocări, incluziunea tuturor elevilor devenind o prioritate validată de specialiștii în științele educației.

La nivelul clasei de elevi, apar conflicte, cauzele acestor situații având un strat social care evidențiază diferențele de mentalitate, atitudine și aptitudini între/ dintre elevi.

Pe lângă cunoscutele aspecte negative ale conflictului, autorul Jackson W. Philip prezintă o serie de aspecte pozitive ale conflictului:

-permite expunerea directă a problemelor, accesibilizând comunicarea;

- conduce, în multe situații, la identificarea unor soluții și la rezultate mai bune pentru toți membrii unui grup;
- intensifică gradul de comunicare interpersonală și stimulează o mai mare înțelegere reciprocă;
- oferă prilej de explorare și soluționare creativă a situațiilor tensionate;
- eliberează emoții latente;

Prin atitudinea obiectivă, cadrul didactic aplică tehnici și strategii de cunoaștere a situațiilor care au generat starea conflictuală, printre care:

- audierea expunerii problemelor, fără implicare emoțională (necesitatea obiectivității față de situația expusă de elevi);
- concentrarea discuției pe conținut;
- acordarea șanselor de a expune, în mod egal, problema;
- negocierea, într-o manieră etică, a posibilităților de rezolvare a conflictului.

Pentru a înțelege cât mai bine modul în care un cadru didactic poate identifica soluțiile care să asigure gestionarea eficientă a situațiilor conflictuale, se impune o prezentare, pe scurt, a unor noțiuni preluate din analiza tranzacțională și managementul situațiilor de comunicare interumană:

1. **Strategia** este o construcție pragmatică fundamentată pe principiul conform căruia, indiferent de modul de aplicare al acesteia, în urma unei negocieri, nu toți participanții câștigă.

2. **Negocierea** reprezintă un principiu prin care se expun ideile care conturează situația, în încercarea de a transmite mesaje prin diferite coduri, în funcție de context și de nivelul interlocutorului.

Principalele strategii de negociere, pretabile în contextul conflictului apărut în grupul de elevi, sunt:

- Concurența (încercarea de atingere a intereselor personale, fără a ține cont de ale celorlalți);
- Compromisul (stabilirea unor soluții rapide, sub presiune de timp, când nici concurența, nici cooperarea nu sunt de folos);
- Colaborarea (îmbină caracterul autoritar cu cel cooperant, fiind potrivită în situațiile în care e foarte greu de identificat o soluție bună pentru ambii parteneri);
- Acceptarea (opusul concurenței, constând în neglijarea propriilor interese, în raport cu ale celui alt).

În managerierea și evitarea situațiilor conflictuale apărute pe parcursul activităților didactice este indicat a se lua în considerare câteva principii:

- păstrarea unei atitudini neutre, apelând la empatie și carismă;
- întreruperea, cât mai puțin, a lecției, menținând ritmul de lucru și stabilind obiective, în funcție de situația impusă;
- manifestarea unei atitudini ferme în fața unui elev cu comportament deviant (păstrarea calmului, modularea vocii, menținerea intențiilor și exprimarea dorințelor ca elevul să își îndeplinească sarcinile date;
- preocuparea pentru binele grupului (elevului care deranjează lecția ne adresăm astfel: „E important pentru noi să terminăm lecția. Te rog să fii atent la explicațiile mele!”);
- acordarea timpului necesar pentru detensionare și a unei căi de ieșire din situația respectivă („Dacă dorești, te poți retrage în zona de relaxare, pentru câteva minute, întorcându-te în bancă atunci când ești pregătit.”);
- utilizarea unor strategii nonverbale;
- schimbarea direcției comportamentului neadecvat folosind remarci reflexive („Înțeleg ce simți”/ „Cred că nu este cea mai bună zi a ta...”);
- paradoxul, necontrazicerea remarcilor sfidătoare de tipul „Nu-mi pasă dacă mă veți trimite la direcțiune!” și oferirea unor răspunsuri obiective, care să evidențieze nevoile grupului („Foarte bine! Mă bucur că nu te superi. Trebuie să fac acest lucru pentru a fi corect față de colegii tăi”);

-asigurarea unui climat optim dezvoltării armonioase, prin activități atractive și stimulative, astfel încât elevii să nu manifeste comportamente perturbatoare.

Fiecare cadru didactic are datoria de a stabili, cu exactitate, rolul în cadrul managementului comportamentului în școală, reflectând asupra relațiilor pe care fiecare parte a binomului educațional profesor-elev le manifestă în cadrul grupului prin:

Relația profesorului cu elevul:

- aplicarea unor tehnici de negociere, pentru evitarea relației de „noi contra lor”?
- stabilirea unui nivel al standardelor;
- întărirea pozitivă a comportamentelor adecvate;
- păstrarea demnității;
- încrederea în elevi;
- acționarea constantă;
- stoparea protestelor verbale, în situațiile în care elevii au un comportament inadecvat;
- empatie și responsabilitate față de elevi;
- păstrarea obiectivității, în situațiile limită;
- folosirea remarcilor pozitive;
- rezolvarea problemele din clasă în manieră personală sau prin apelul la alte cadre didactice;

Relațiile cu colegii:

- toți elevii au acces egal la educație;
- locul elevului în grup este bine stabilit;
- profesorii și elevii înțeleg efectele dăunătoare ale retrogradărilor, ale bullying-ului;
- promovarea unor activități care stimulează cooperarea;
- propunerea unor întâlniri de analiză, cu elevii.

Strategiile și microcomportamentele anterior prezentate fac parte dintr-un program mai amplu de management al comportamentului. Prin aplicarea constantă a acestora, situațiile conflictuale apărute în clasa de elevi pot fi stopate. Pentru a controla comportamentul deviant este necesar să ghidăm, mai întâi, elevul către autocunoaștere și formarea de competențe intrapersonale și interpersonale, într-un grup care îl susține și care include adulții prezenți în viața lui.

Determinându-l pe elev să-și asume, treptat, responsabilitățile pentru munca depusă și pentru comportamentul său, adoptăm o atitudine pozitivă, aspect care îmbunătățește, semnificativ, performanțele psihocomportamentale și școlare ale acestuia.

Bibliografie:

- 1.Blândul, Cosmin, *Psihologia devianței comportamentale*, Editura Aramis, București, 2012;
- 2.Gherguț, Alois, *Sinteze de psihopedagogie specială*, Editura Polirom, Iași, 2005;
- 3.Green, Ross, *Cum să îmbunătățim disciplina copiilor la școală*, Editura Orizonturi, București, 2014;
- 4.Iucu, B. Romiță, *Managementul clasei de elevi*, Editura Polirom, Iași, 2006;

EDUCAȚIA NĂSCUTĂ ÎN SPIRITUL ȘI ȘCOLILE BLAJULUI(III)

Pr. Prof. Ioan Vultur

Prof. Poptelecan Călin, Liceul Teologic Greco-Catolic Blaj

Pe Aron l-a urmat în episcopie Atanasie Rednic, confetul său, un ieromonarh foarte erudit, de o excepțională asprime ascetică „om născut mai mult spre călugărie decât spre vlădicie” cum se exprima un cronicar.(Petru Maior, Istoria Bisericii Românilor, Blaj,1811, pag114).



Anastasiu Rednic s-a născut în Giuleștii Maramureșului dintr-o veche familie preotească. A studiat la Cluj și la Viena. Călugarindu-se a intrat în mănăstirea Preasfintei Treimi din Blaj, în toamna anului 1750. Rutenii uniți de la Muncaci mult au încercat să-l rețină la ei, dar Rednic le-a răspuns că atâta vreme cât neamul său n-are sfetnici preoți bine pregătiți, el nu poate declina un serviciu pe care i-l cere Biserica Blajului.

Când în 1754 Aron deschise școlile Blajului lui Rednic îi încredințează conducerea școlilor de preoție, seminarul Preasfintei Treimi, mai întâi, și mai apoi tot lui Rednic îi încredințează episcopul și creșterea călugărilor din Blaj și reformarea vieții călugărești din alte mănăstiri.

După moartea episcopului Aron, clerul ar fi dorit să-l aibă de pastor pe Grigore Maior, dar Curtea imperială l-a numit pe Rednic, deși acesta primise puține voturi față de cel dintâi. Curtea imperială nu l-a voit pe Maior pentru că îl știa bine fixat pe aspra disciplină și pentru că se temea că va călca pe urmele naționalistului I. M. Klein în apropierea căruia a stat mai bine de doi ani la Roma. Curtea l-a numit pe Rednic și pentru faptul că acesta își făcuse studiile la Universitatea de la Viena. Dar Curtea s-a înșelat în mare parte deoarece Rednic s-a dovedit tot așa de atașat de principiile deprinse în școlile și universitățile prin care a studiat.

Ca episcop Atanasie Rednic a fost mereu cu ochii și cu inima asupra școlilor Blajului pentru ca prestigiul acestor vetre de lumină și de cultură românească, deși binecunoscut în întreg Ardealul, să nu scadă ci să crească. A deschis și el numeroase școli prin satele Ardealului și a voit să mai deschidă o școală secundară la Năsăud, dar s-a izbit de opoziția care o făceau autoritățile de stat calvino-maghiare și săsești.

Atanasie Rednic a introdus o viață aspră prin mănăstirile din Ardeal și a obligat pe călugări chiar dacă aceștia aveau titluri academice câștigate prin Universități ale apusului, să mai învețe și câte o meserie. A dat impuls meșteriilor români; ajutând cu bani și materiale de construcție pe românii care învățau o meserie și căutau să se așeze pe la orașe pentru a exercita cunoștințele dobândite.

Aspru cu sine dar și cu alții Atanasie Rednic a ajuns în conflict cu confrății săi din mănăstirea Blajului și cu alții, care nu l-au dorit episcop și care i-au în acest fel opoziție pentru faptul că nu-l socoteau potrivit în fruntea diecezei, ci numai în fruntea mănăstirii.

Ca și predecesorii săi, Atanasie Rednic a luptat pentru drepturile Bisericii și ale Neamului, înaintând memorii în acest sens Curții din Viena, prin care a încercat să obțină ajutoare bănești atât de necesare în parcursul acelor vremuri.

A decedat în anul 1772. Viața lui spirituală este legată foarte mult de ordinul călugăresc din care a făcut parte. Om de condei, Rednic a lăsat în urma sa două lucrări de seamă, printre care amintim;

1) Carte contra schismaticilor.

2) Starea Bisericii Românilor din Ardeal (azi amândouă pierdute).



Lui Rednic i-a urmat Grigore Maior (Fig.2) un ucenic și un emul al lui I.M.Klein în lupta pentru drepturile și libertățile neamului românesc. Fiu de preot din părțile sătmarului, Grigore Maior a studiat în școlile catolicilor din Cluj și apoi, după călugărie, a fost trimis de episcopul I.M.Klein, să-și facă studiile filosofice și teologice la Universitatea „De Propagande Fide” din Roma. În ultimii doi ani de studii (în anul VI și VII) avu bucuria de a sta adeseori de vorba cu episcopul său exilat și învață multe de la episcopul său. Atașamentul față de Biserica Romei și față de Pontificalele Roman, apostolatul aprins pentru

readucerea poporului român la Biserica Romei, dar mai ales spiritul de a duce lupta pentru repunerea neamului în drepturile sale istorice și frățesti.

În 1747 se întoarce la Blaj, și împreună cu colegul său de studii universitare, cu Silvestru Augustin Caliani, apoi cu S. Cotorea, intră în noua mănăstire clădită de I.M.Klein, și cu baza solidă și nouă a ordinului călugăresc oriental al Sfântului Vasile cel Mare, reabilitând viața monarhică românească așa de greu compromisă în veacurile de schismă. Când episcopul Aron deschise școlile blăjene (1754), pe Maior îl numi profesor de latină și de istorie la liceu, bibliotecar și apoi după scurt timp director al liceului.

În 1764 se amesteca între preoții care erau contra numirii lui Rednic de episcop și puse la cale chiar și o mișcare împotriva acestei numirii împreună cu Calini și Cotorea. Rednic îl pedepsi și îl trimise în exil la Muncaci. În 1771 trecu pe acolo împăratul Iosif al-II-lea și întrebându-l cine este, Maior i-a răspuns „Eu sunt Iosif pe care l-au vândut frații” și-și spuse toate necazurile. Împăratul a dat ordin să i se reexamineze cauza și să fie pus în libertate. A ajuns censor la tipografia românească din Viena și a făcut și pastorație într-o suburbie a Capitalei, cu atâta zel încununit de atâtea succese încât arhiepiscopul Vienei a fost nevoit nu numai să-i aducă mulțumiri călduroase, dar să-l elogieze în fata Sfântului Scaun din Roma și în fața Curții imperiale de la Viena. În 1772 după moartea lui Rednic, cleul l-a candidat pentru a treia oară cu cele mai multe voturi pentru a fi numit episcop. De data aceasta Curtea l- numit și supus Romei spre aprobare. A fost consacrat episcop în aprilie 1773 cu mare pompă în biserica Curții imperiale, în prezența împărătesei Maria Tereza, a fiului ei Iosif al II-lea și a întregii Curți. La sfârșitul ceremoniei episcopul a salutat și binecuvântat pe împărăteasa și întreaga curte. Împărăteasa, încântată de ceremoniile ritului nostru i-a dăruit o cruce pectorală foarte prețioasă și a înființat Colegiul Santa Barbara, în care primeau an de an întreținere gratuită cincisprezece studenți români care-și făceau studiile filosofice și teologice la Universitatea Imperială.

Bibliografie selectivă:

1. Florica-Elisabeta Nuțiu, Episcopul Grigore Maior personalitate de seamă a iluminismului românesc din Transilvania(300 de ani de la naștere),Biblioteca ,nr.2/2016
2. Samuil Micu Klein : Scurtă cunoștința a istoriei românilor partea a-VII-a
3. Aug.Popa: Episcopul Petru Pavel Aron, în revista „Cultura Creștină” Blaj 1943, nr.7-9, pag 407
4. Petru Maior: Istoria Bisericii Românilor, 1811, pag.114
5. Poptelecan Xenia, Secvențe omagiale, Mișcarea literară, anul IV, NR.3(23), 2007, Bistrița.
6. Ioan Georgescu: Istoria Bisericii Universale, Blaj 1921, pag.271
7. Ioan Vultur, Biserica și progresul intelectual, Blaj, Tipografia „Lumina” Miron Roșu,Blaj,1942
8. Ioan Vultur, Biserica și civilizația, Blaj, Tipografia seminarului,1945
9. Ioan Vultur, Episcopii și mitropoliții Blajului în trecutul neamului românesc, Biblioteca AGRU, Editura Buna vestire,Blaj,2018
10. Zenovie Pâclișanu: De unde se recrutăm cei dintâi elevi ai școlilor din Blaj, în rev. „Cultura Creștină” Blaj 1920, nr. 1-2, pag. 60-63
11. www.wikipedia.ro