

Adaptarea elevilor, a stilurilor parentale
și a stilurilor de predare-învățare-evaluare,
între două realități didactice:
față-în-față și digitală

Prof. consilier școlar Daniela Drăghici

Cabinetul de Asistență Psihopedagogică

Colegiul Tehnic de Poștă și Telecomunicații

”Gh. Airinei”

7 mai 2021

PROVOCĂRILE NOASTRE ÎNTR-UN MEDIU GLOBAL

I. Provocări istorice și tehnologice

- Secolul XXI – 4IR (a 4-a Revoluție Industrială) – 2021 + Pandemia de SARS-Cov-2+:
 - AI (Inteligența Artificială- algoritmi);
 - Roboții (învățarea realizată de către sisteme de operare, altele decât sistemul de operare uman);
 - Imprimantele 3D;
 - Tehnologia 5G;
 - Vehiculele autonome;
 - Biotehnologia și Nanotehnologia;
 - Tehnologia blockchain ;
 - Politicile privind Datele personale;
 - IoT (Internetul Lucrurilor).

II. Provocări legislative și etice

- Contextul Legislativ și Etic
- Reglementări minimale d.p.d.v. legislativ privind impactul **Tehnologiei disruptive** ("disruptive technologies") asupra drepturile omului (a valorilor sociale și culturale)
- În cazul tehnologiilor disruptive (perturbatoare), Convențiile și Standardele Internaționale privind drepturile omului sunt de acord asupra următoarelor Drepturi Universale:
 - DREPTUL LA INTIMITATE/VIAȚĂ PRIVATĂ;
 - DREPTUL LA SECURITATE;
 - DREPTUL LA LIBERA EXPRIMARE;
 - NEDISCRIMINAREA;
 - DREPTURILE COPILULUI;
 - LIBERTATEA DE CIRCULAȚIE.

Etica și Auto-reglementarea în privința tehnologiilor disruptive

- Una dintre marile realizări din ultimii 70 de ani a fost recunoașterea universală a faptului că drepturile de bază și libertățile fundamentale sunt inerente tuturor ființelor umane, inalienabile și la fel de aplicabile pentru toată lumea și că fiecare dintre noi se naște liber și egal în demnitate și drepturi.
- Acest lucru a fost însoțit de crearea unei legislații internaționale cuprinzătoare privind drepturile omului și obligațiile guvernelor de a promova și proteja aceste drepturi.
- O abordare bazată pe etică permite identificarea de oportunități care sunt „acceptabile sau preferabile din punct de vedere social, în același timp evitând potențialele greșeli costisitoare prin elucidarea a ceea ce este social inacceptabil.”
- ”Cadrul etic este deosebit de util atunci când se iau în considerare diferite perspective dintr-o gamă socială largă, permițând recunoașterea diferitelor contexte locale, priorități și nuanțe culturale.” (**Responsible Use of Technology, 2019, p.7**)

Etica și Auto-reglementarea în privința tehnologiilor disruptive

- ”Există deja o eroziune a vieții private care vine împreună cu dezvoltarea sistemelor informatice de supraveghere a situațiilor de urgență iar viața privată este departe de a fi singurul drept afectat al omului.
- Odată cu extinderea conectivității și proliferarea AI și a IoT, răspunsurile tehnice și bazate pe date, la viitoarele urgențe de sănătate publică au potențialul de a avea impact semnificativ asupra diferitelor aspecte ale libertății umane în moduri neprevăzute.”
- (Allison-Hope, Dunstan, et al. “Don’t Forget the Ethics: Blog.” *BSR*, www.bsr.org/en/our-insights/blog-view/dont-for-get-the-ethics. Responsible Business Decision- Making, Before, During, an After Public-Health Emergencies – A Rights-Based Approach to Technology an Data Use)
- [Responsible Use of Technology | World Economic Forum \(weforum.org\)](http://www.weforum.org)
- Harnessing new technologies in the new context

Etica și Auto-reglementarea în privința tehnologiilor disruptive

- ”Datele sunt oxigenul care alimentează focul celei de-a **Patra Revoluții Industriale**.
- Se generează mai multe date decât oricând, volumul global de date este prevăzut să se dubleze între 2018 și 2022 și apoi să se dubleze din nou între 2022 și 2025.
- Potopul de date în continuă creștere este condus de universul în expansiune rapidă al dispozitivelor conectate prin intermediul internetul obiectelor (IoT) și prin invenții precum:
 - vehiculele autonome,
 - tehnologia dronelor și
 - disponibilitatea tot mai mare a testelor genomice.
- Aceste date, la rândul lor, sunt valorificate prin învățarea automată pentru a face posibilă AI și pentru a spori progresele în medicina de precizie, diagnosticare și analize predictive utilizate în toate industriile.”
- [Responsible Use of Technology | World Economic Forum \(weforum.org\)](#) Harnessing new technologies in the new context

Provocări legislative privind munca și aspectele sale contractuale

Contextul contractual (în Pandemia de SARS-Cov- 2 legislația este aplicată doar în mediul privat)

- LEGE Nr. 81/2018 din 30 martie 2018 privind reglementarea activității de telemuncă

Art. 2 În sensul prezentei legi, termenii și expresiile de mai jos au următoarele semnificații:

- a) telemuncă** - forma de organizare a muncii prin care salariatul, în **mod regulat și voluntar**, își îndeplinește atribuțiile specifice funcției, ocupației sau meseriei pe care o deține, în alt loc decât locul de muncă organizat de angajator, **cel puțin o zi pe lună, folosind tehnologia informației și comunicațiilor;**
- b) telesalariat** - orice salariat care desfășoară activitatea în condițiile prevăzute la lit. a).

Art. 3

- (1) Activitatea de telemuncă se bazează pe acordul de voință al părților și se prevede în mod expres în contractul individual de muncă odată cu încheierea acestuia pentru personalul nou angajat sau prin act adițional la contractul individual de muncă existent.
- (2) Refuzul salariatului de a consimți la prestarea activității în regim de telemuncă nu poate constitui motiv de modificare unilaterală a contractului individual de muncă și nu poate constitui motiv de sancționare disciplinară a acestuia.

Art. 4

- (3) Angajatorul este în drept să verifice activitatea telesalariatului, în condițiile stabilite prin
- contractul individual de muncă, regulamentul intern și/sau contractul colectiv de muncă aplicabil, în condițiile legii.

Provocări de status și de rol social

Statusul social - "Ansamblul de comportamente prescrise, drepturi și obligații asociate unei poziții în ierarhia socială, ocupată la un moment dat. **R. Linton** *considera rolul ca fiind aspectul dinamic al statusului*"

- În orice relație de complementaritate (așa cum este relația Profesor-Elev) drepturile specifice statusului unui partener presupune în aceeași măsură obligații specifice rolului celuilalt partener.

De exemplu:

- - drepturile specifice statusului de profesor, de a preda-învăța-evalua, presupun obligația specifică rolului de elev, de a urma sarcinile de învățare, conform cerințelor profesorului;
- - drepturile specifice statusului de elev, de a fii învățat, presupun obligația specifică rolului de profesor, de a-l învăța pe acesta, conform particularităților individuale și de vârstă ale elevului.

Rolul social reprezintă ansamblul de comportamente prescrise pe care în mod legitim îl așteaptă ceilalți de la individul care ocupă o poziție socială determinată, un status social.

- În timp ce unele **prescripții de rol** sunt esențiale, obligatorii, altele pot fi benevole, iar unele pot introduce interdicții comportamentale.

Provocări de status și de rol social

Rol social/ Rol profesional

- Realizarea rolului depinde de posibilitățile native ale individului, de modul în care acesta a fost pregătit pentru rol, de semnificația rolului în mediul respectiv, dar mai ales de gradul de identificare a individului cu grupurile în care își manifestă rolurile. <https://dreptmd.wordpress.com/cursuri-universitare/sociologie-juridica/cursul-nr-5-structura-sociala-statusul-social-rolul-social/>
- Dacă o persoană este nevoită să joace simultan mai multe roluri, precum femeia cu roluri de profesor, de gospodină, de soție și de mamă, astfel încât capacitatea de efort și resursele de timp îi sunt tensionate maximal, ea riscă să fie, conform aprecierii sociologului american William Goode, marcat de *tensiuni de rol*. (Nicolae Grosu. Op. cit., p.63.)
- În Pandemie, s-a accentuat neconcordanța dintre **rolul social**: de „mamă grijulie, bună familistă” și **rolul profesional**: de „cadru didactic care-și iubește profesia și e plină de abnegație”. Această situație duce la lupta internă, la dedublarea personalității. Această dedublare se poate manifesta în mod diferit : profesoara „noastră” tinde să se ocupe mai mult de propriii copii, dar în realitate nu le acordă atenția cuvenită deoarece este ocupată de ”școala online”.
- În acest caz **conflictul de roluri** se manifestă ca o contradicție dintre **intenții** și **comportamentul efectiv**.
- Trăind în roluri tot mai fragmentare, indivizii sunt tot mai puțin cunoscuți și recunoscuți ca status integral, ca personalitate. Acest proces este sesizabil mai ales în orașele mari unde, spre exemplu, un profesor este cunoscut și recunoscut în rolul său numai la școală, în grupul profesional, în rest fiind perceput, în mod anonim, doar ca pieton, pasager, cumpărător, spectator etc.

Provocări de status și de rol social

- Oamenii încearcă să reducă **conflictele de roluri** prin :

–*raționalizare*, ca *reinterpretare a eșecurilor*, pentru a le transforma din evenimente deosebite și insuportabile, în evenimente comune și suportabile, precum în cazul profesorilor care nereușind să se adapteze mediului digital își argumentează că „nu mai merită să te implicii”;

–*compartimentare*, ca renunțare la anumite roluri, pentru a reduce din responsabilitate și a se proteja, precum în cazurile unor profesori care, acasă se implică minimal în școala online;

–*adjudecarea*, ca proces intențional de atribuire, unei terțe părți, a responsabilității pentru o decizie dificilă, precum în cazul profesorilor care, fiind fără dotarea tehnologică necesară și ”mânați” în mediul digital, solicită ajutorul autorității și dacă nu-l primesc, dau toată vina pe aceasta.

Provocarări ale procesului de comunicare didactică Mediul Real/Mediul Virtual

Obiective ale comunicării în mediul virtual:

- Generarea **notorietății** (Marketing);
- Crearea de **Lead-uri** (*practic, oricine persoană care află de un produs sau un serviciu care îi captează atenția, este considerat un lead. Dar un lead nu este (încă) un client! Un lead este orice persoană care este transformată dintr-un străin pentru afacerea ta într-o persoană care cunoaște, cumpără de la, este interesată de și promovează, la rândul său, afacerea ta*);
- Creșterea **ratei de impact a informației** prezentate către public;
- Îmbunătățirea **ratei de engagement a publicului** (menținerea permanent a atenției clientului asupra informației promovate);
- Creșterea vânzărilor (**Profitul**);
- Fidelizarea (**Creșterea capitalului**).
- Toate aceste obiective s-au rezumat de la început la scopul concret și final în "lumea virtuală" și anume prezența online pe o poziție cât mai avantajoasă, pentru a putea profita de cât mai multe oportunități oferite de către cei care se conectează la acest mediu (strângerea de date despre: persoană, dorințe, interese, convingeri, posibilități financiare, nevoi financiare etc.)
- Într-un mediu atât de concurențial și aflat în continua mișcare, poziția informației determină notorietatea și succesul mesajului sau lipsa de vizibilitate și decăderea sa, deoarece în mediul online totul circulă cu o altă viteză, așa încât, specialiștii sunt întotdeauna preocupați de mai mult, mai bine, mai interesant și mai ales MAI SUS. **Performanța** este cea care dictează tendințele în acest mediu, astfel încât comunicarea în mediul online trebuie să fie în continuă mișcare ascendentă pe scala performanței.

Provocarări ale procesului de comunicare didactică- Mediul Real/Mediul Virtual

Conceptul de **REALITATE VIRTUALĂ (VR)** derivă din noțiunile: REALITATE și VIRTUAL.

- Virtualul presupune **absența unor limite** vizuale, palpabile perceptiv. Practic este legat doar de imaginație. Astfel, VR ar putea fi tradusă prin **realitatea imaginativă**, realitate a viselor ”cu ochii deschiși”, ceea ce presupune multe opțiuni de procesare a informației dar și o emulare specifică a realității.

~~Oamenii cunosc lumea prin intermediul senzațiilor și al activității perceptiv. Am învățat de mici că avem 5 simțuri: gustul, atingerea, mirosul, vederea și auzul, dar am descoperit că avem mult mai multe ”simțuri” decât atât: exemple ar putea fi echilibrul sau intuiția.~~

- Creierul este ajutat de sistemul senzorial să primească un flux extrem de bogat de informații ce pornesc din **MEDIUL FIZIC REAL** și ajung în **SPU**.
- Tot ceea ce știm (reprezentări, gândire etc.) despre REALITATE derivă din **INFORMAȚIA** introdusă în SPU prin simțuri.
- Cu alte cuvinte, **întreaga noastră percepție legată de realitate este o combinație între informații senzoriale și mecanismele cerebrale care le procesează.**
- Dacă se prezintă simțurilor tale informații prelucrate (**”fabricate digital”**) se schimbă/alterează și felul în care este percepută acea realitate.
- Îți vei construi prin reprezentări și limbaj verbal o realitate care nu se regăsește în mediul fizic, dar pe care o vei percepe ca fiind reală.
Această realitate poartă numele de REALITATE VIRTUALĂ (VR).
- Pe scurt, RV presupune a prezenta simțurilor noastre un mediu înconjurător generat virtual, un mediu pe care îl putem explora (procesa cognitiv și afectiv) în diferite modalități. <https://www.vrstudio.ro/ce-este-realitatea-virtuala/>

Provocări ale procesului de comunicare didactică- Mediul Real/Mediul Virtual

- VR cuprinde:

 - **Realitatea digitală (DR): comercială** (site-uri ale agenților economici) + **social media** (Insta_Google_Twit_Face);
 - **Realitatea augmentată, (Augmented Reality (AR))**, este una dintre noile tehnologii ce încep să acapereze cât mai mult teren în cadrul VR; aceasta reprezintă o experiență interactivă bazată pe combinarea MEDIULUI FIZIC (REAL) cu elemente din MEDIUL VIRTUAL (PROGRAMAT), creând **o lume reală augmentată**, bazată pe o dimensiune senzorială umană (vizuală, auditivă, olfactivă și/sau somatică);
 - **Realitatea "hologramată" / holografia** este o metodă de înregistrare a unei imagini tridimensionale pe un suport în general bidimensional. Astfel, holografia este o formă avansată a tehnicii fotografice; înregistrările obținute se numesc **holograme**. Aceeași metodă se poate aplica și la înregistrarea, redarea și prelucrarea datelor de altă natură decât cele vizuale.;

Provocări ale procesului de comunicare didactică- Mediul Real/Mediul Virtual

- **Platformele educaționale on-line/ e-learning:**

PLATFORMĂ ON-LINE (Termenul „platformă” poate fi util pentru a descrie anumite modele de afaceri care apar odată cu **ECONOMIA DIGITALĂ**; platformele furnizează, în general, infrastructură și permit interacțiuni între furnizori și utilizatori pentru furnizarea online de bunuri, servicii, conținut digital și informații. <https://www.infocons.ro/ro/dictionar/platforme-online>)

- Mariya Gabriel, Comisarul European pentru **conomie digitală și societate digitală**, a precizat:
- *„Platformele online și motoarele de căutare sunt canale importante prin care întreprinderile europene pot ajunge la consumatori, dar trebuie să ne asigurăm că ele nu abuzează de puterea lor și că astfel nu cauzează prejudicii utilizatorilor comerciali. Realizăm acum un demers foarte important și adoptăm norme clare privind transparența, soluționarea eficientă a litigiilor și lansăm un observator care va analiza mai detaliat practicile platformelor on-line.*
- *Este esențial să ne asigurăm că platformele și motoarele de căutare tratează în mod echitabil celelalte întreprinderi, inclusiv pentru a promova încrederea în mediul platformelor on-line din UE.”*

<https://legalup.ro/platformele-online-noi-standarde-europene-in-materie-de-transparenta-si-echitate/>

Provocări ale procesului de comunicare didactică- Mediul Real/Mediul Virtual

- Adaptarea la mediul virtual (digital, al platformelor e-learning) afectează foarte mult relația noastră cu cogniția și limbajul: - se creează limbaje (text, tweeting, posting) care respectă reguli de exprimare diferite; - tinerii utilizează limbaje în moduri creative, imagini care înlocuiesc adesea textul, modificând scrierile tradiționale. **Acest lucru are un impact asupra educației în ceea ce privește experiența învățării și dezvoltarea cognitivă.**

În acest moment și context virtual, oamenii nu mai sunt doar consumatori ai mass-media ci au devenit și producători de conținut în social media. Acum este momentul în care **informațiile, datele, opinia pot fi influențate mai repede decât au fost în trecut.**

- **Acest lucru are multe repercusiuni asupra sistemelor noastre educaționale, iar educatorii vor trebui să se gândească la:**

- menținerea interesului elevilor pentru sistemele de învățământ,
- regândirea așteptărilor noastre față de perioadele de atenție concentrată (ședințe lungi de ședere și ascultare = lecții ☺),
- abordarea decalajului generațiilor între profesorii din „lumea televizorului” și elevii din „lumea Web-ului”

” acest decalaj se va elimina, pe măsură ce profesorii mai tineri intră în profesie”.

- Oamenii, accesând spațiul cibernetic, întâlnesc informația, pe care o aleg să o vadă, să o proceseze, să o internalizeze și apoi să povestească altora despre ea, îmbogățită de propria lor imaginație și experiență și, în același timp, să-și modeleze lumea și să dea sens propriei experiențe.
- Elevii sunt din ce în ce mai puțin dispuși să accepte „povestirile profesorilor lor” și sunt mai dornici să își creeze propriile povestiri și înțelesuri, atât pe baza elementelor vechi, cât și a celor noi..
- (<https://epale.ec.europa.eu/ro/blog/influenta-mediului-digital>, Sorin Angheluță)

Provocări ale procesului de comunicare didactică- Mediul Real/Mediul Virtual

Pentru a EDUCA în Mediul Virtual = a modela comportamentele și a favoriza integrarea noilor CONCEPTE și VALORI, elevii ar putea beneficia de *învățarea experiențială printr-o abordare socio-constructivistă,*

Lecția digitală trebuie să le permită elevilor:

- să observe,
- să reevalueze,
- să compare,
- să studieze,
- să experimenteze etc.

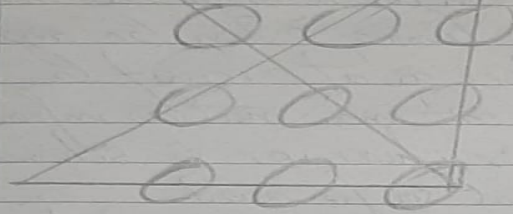
Aceste obiective de învățare nu sunt, adesea, integrate în opțiunile lecției

tradiționale. (<https://epale.ec.europa.eu/ro/blog/influenta-mediului-digital>, Sorin

Angheluță)



<https://destepti.ro/pestera-lascaux-montignac-franta>



12.11.2020

Scrisoare pentru oamenii
din viitor (peste 10.000 de ani).

Vă scriu din București, România, anul 2020. Momentan suntem în pandemie de COVID-19, Coronavirus. Oamenii și-au pierdut joburile, cazurile cresc, economia aproape că se prăbușește.

Elevii au intrat în școală online în totalitate, lucrurile nu s-a mai întâmplat până acum. Trebuie să ne adaptăm și să ne stabilizăm.

Acum, că știți unde sunt eu și cum mă descurc, vreau să vă întreb pe voi. Unde sunteți? În ce an citiți această scrisoare? Am scăpat de pandemia de Coronavirus? Mai există? Dacă nu, cum a evoluat tehnologia? Ați ajuns pe alte planete? Poate chiar ați făcut împrejurul universului?

Dacă aceste întrebări sunt prea optimiste; ați avut vreun război nuclear? Sau poate poluția a ajuns într-un punct



<https://www.isf.ro/ro/educatie-financiara>

fără întoarcere? Mai există internetul?
Sau poate nu mai există limba română, și
găsiți această scrisoare, care o veți putea descifra?
Este sfârșitul omenirii aproape? S-a întâmplat deja
care cu rețete?

Dacă găsiți această scrisoare, un lucru vreau să mai
spun. Sper că sunteți bine, că lumea e un loc mai
bun și că trăiți în armonie. Sper că ați reușit la
o Pace Mondială și la stoparea a cât mai multor infracțiuni.
Sper să fiți conduși de oameni care chiar vor să schimbe
lumea în bine și care vor ca poporul să fie avut.

Am
Cu curiozitate,
o elevă din București, anul 2020.

Perspectiva psihologică asupra adaptării funcționale la mediul digital școlar

Interferența psihologică

- ”Interferența este fenomenul de influență negativă între două (mai multe) deprinderi și se manifestă ca stânjenire a formării unei noi deprinderi.
- Interferența poate funcționa:
 - Retroactiv (de la deprinderi mai noi și mai bine consolidate, la deprinderi mai vechi și mai slab formate);
 - **Proactiv (atunci când deprinderile deja existente și bine consolidate, perturbă procesul formării celor noi)**
- Interferența este favorizată de următoarele împrejurări:
 - slaba diferențiere între cele două (mai multe) deprinderi, care intră în relație;
 - timpul foarte scurt între formarea unei deprinderi și formarea celeilalte;
 - consolidările insuficiente.” (M. Zlate, p.139, Manualul de psihologie)
- Rezultă că, pentru evitarea interferențelor este necesar să se asigure: **diferențierea dintre ele, să se evite pripeala, să se facă consolidările necesare.”**

Perspectiva psihologică asupra adaptării functionale la mediul digital școlar

Interferența Proactivă (atunci când deprinderile deja existente și bine consolidate, perturbă procesul formării celor noi)

- Interferența este favorizată de următoarele împrejurări:
 - **slaba diferențiere între cele două (mai multe) deprinderi, care intră în relație;**
- Până acum, în timpul pandemiei de SARS-Cov2 nu a existat o dezbatere științifică pe baza elementelor de diferențiere psihologică și pedagogică, între
 - deprinderea (existentă și bine consolidată) de predare-învățare-evaluare de tip face-to-face și
 - deprinderea (nouă și în plin proces de structurare) de predare-învățare-evaluare de tip on-line

În perioada **11 martie 2020 – prezent**, aproape toate cadrele didactice din lume și aproape toți elevii au fost implicați într-un proces de achiziționare de noi deprinderi de învățare (în mediul digital), proces pe care îl apreciez ca fiind abrupt (obiectiv), ”pripit” și nesustenabil și care generează o **adaptare disfuncțională** care nu ține cont de caracteristicile psihologice umane (emoționale și biologice). (*vezi, ca efect, dezvoltarea masivă a ”meditațiilor”).

Interferența proactivă – Diferențierea dintre cele două deprinderi didactice

Deprinderea de Predare

Predarea face-to-face (deja

Contextul fizic: consolidată)

- Derularea deprinderii se face în mediul fizic al clasei și al școlii (aproape exclusiv) – vezi indicațiile pedagogiei în privința organizării sălii de clasă;

Contextul digital:

- În relația interpersonală (formală) de comunicare dintre Profesor-Elev există ”mijlocitori” dar se minimizează pe cât posibil contactul cu aceștia pentru a se putea exersa deprinderea de concentrare a atenției și atenția post-voluntară, ca factori psihologici esențiali, de sprijin, în achiziționarea operațiilor Gândirii (analiza, sinteza, comparația, abstractizarea, generalizarea) - esențiale în procesarea informațiilor vehiculate în cadrul tuturor disciplinelor școlare;

* Interferența psihologică apare la nivelul:

- caracteristicilor relației interpersonale de comunicare Profesor-Elev;
- la nivelul personalității Profesorului și cea a Elevului (autoevaluarea competenței; imaginea de sine; stima de sine; motivația pentru învățare, aspectele caracteriale – legate de restructurarea valorică etc.)

Deprinderea de Predare-Învățare-Evaluare

Mediul digital (deprindere în plin proces de învățare)

Contextul fizic:

- Derularea deprinderii se face în medii fizice diverse și incontrollabile (exclusiv):
 - ”acasă” (mediul familiar și familial☺, de ex.: în birou, în în dormitor, în bucătărie, pe balcon, în debara etc.);
 - ”pe stradă”;
 - ”la Mall”;
 - ”în autobuz” etc.

Contextul digital:

- În relația interpersonală (formală) de comunicare dintre Profesor-Elev există o serie de ”mijlocitori”:
 - de natură tehnologică/hard (laptop, smartphone, internet☺), unea la
 - de natură tehnologică/soft (softuri instalate/platforme digitale comerciale diverse: Facebook-Whatsapp, Zoom, Google-Google Suite etc.) **Insta_Google_Twit_Face**

Evidențe științifice

- Din cercetările neuroștiințifice, știm că cortexul prefrontal, o regiune importantă pentru reglarea emoțiilor, nu este pe deplin dezvoltat până la vârsta adultă timpurie (Ladouceur, Peper, Crone și Dahl, 2012).
- Prin urmare, copiii și adolescenții pot fi mai vulnerabili la o parte din conținutul dăunător la care ar putea fi expuși pe social media.

Rezultă că este crucial să continuăm să înțelegem implicațiile potențial dăunătoare ale noilor tehnologii asupra sănătății mentale în era digitală. (de exemplu: efecte asupra imaginii corpului propriu și asupra stimei de sine;

- Nu este surprinzător faptul că rețelele sociale, care pot promova compararea socială sau autoevaluarea (Haferkamp și Krämer, 2011), s-au dovedit a avea un impact asupra modului în care ne raportăm la noi înșine.
- Multe studii, atât în populația adultă, cât și în cea a adolescenților, au găsit o asociere între utilizarea rețelelor sociale și scăderea stimei de sine (Woods & Scott, 2016; Saiphoo, Halevi și Vahedi, 2020).
- Acest lucru se poate datora unei tendințe crescute către comparații sociale ascendente (atunci când oamenii se compară cu cineva pe care îl consideră superior; Wheeler, 1966), care tinde în mod natural să inducă sentimente mai negative (Buunk & Gibbons, 2006).

Evidențe științifice

Modelul teoretic privind **COMUNITATEA DIGITALĂ ȘCOLARĂ** subliniază necesitatea de a **construi (programa)** în online o realitate care nu este focalizată pe profesor, ci pe grup (*vezi conceptul de **sintalitate digitală a grupului/clasei**) și care are ca scop sprijinirea învățării online (Rovai, 2002; Thompson și MacDonald, 2005; Shea, 2006) prin relaționarea dintre trei elemente:

- **PREZENȚA SOCIALĂ;**
- **PREZENȚA PREDĂRII (în sens emoțional);**
- **PREZENȚA COGNITIVĂ.**

PREZENȚA SOCIALĂ este definită ca gradul în care elevii **se simt conectați social și emoțional cu ceilalți** într-un mediu online;

PREZENȚA COGNITIVĂ descrie măsura în care elevii sunt capabili să **(re)construiască și să confirme sensul cunoștințelor prin reflecție și discurs susținut.**

PREZENȚA PREDĂRII este **elementul esențial al predării-învățării-evaluării în școala digitală:**

- Proiectarea didactică (digitală);
- Facilitarea procesului de învățare și, cel mai important,
- Direcționarea proceselor cognitive și sociale ale elevilor pentru realizarea unor rezultate de învățare semnificative personal și educațional.

Cercetarea demonstrează faptul că **transmiterea de emoție în relația digitală profesor-elev este esențială pentru învățare.**

- După cum arată Anderson (2007), șapte din cincisprezece indicatori ai exprimării sociale sunt expresii ale emoției umane.

Evidențe științifice

Zembylas (2008) a aplicat o metodologie calitativă pentru a investiga **PREZENȚA EMOȚIONALĂ**, folosind jurnalele de emoție lunare ale cursanților și strategia de interviu.

Analiza a dus la două teme generale: **emoții pozitive și negative legate de învățarea online**

- Emoțiile pozitive au inclus:

- bucurie și entuziasm pentru flexibilitatea învățării online, care au fost mai mari ca intensitate și frecvență în primele luni ale învățării online;

- mândrie și mulțumire pentru îndeplinirea cerințelor cursului;

- surpriză și entuziasm pentru natura emoțională a comunicării online.

- Emoțiile negative au inclus:

- frica și anxietatea pentru modul necunoscut de învățare online și cerințele sale (tehnologie, gestionarea timpului, structură, evaluarea în online etc.);

- înstrăinarea și nevoia de conectare, care au apărut în primele săptămâni ale cursului și când elevii s-au străduit să găsească modalități satisfăcătoare de comunicare cu colegii de clasă și cu profesorul lor;

- **stresul și vinovăția pentru incapacitatea de a echilibra roluri și responsabilități multiple, care este cel mai serios obstacol cu care s-au confruntat elevii.**

Ei s-au străduit să-și combine viața profesională, familială și socială, ceea ce a fost foarte greu, având reale dificultăți în a face față numeroaselor cerințe ale programului de viață.

Transferul psihologic între cele două deprinderi didactice

Transferul este o relație pozitivă între o deprindere deja formată și consolidată și o deprindere în curs de formare, aceasta din urmă beneficiind de asemănările cu prima, integrând tot ceea ce este comun și elaborându-se astfel mult mai ușor, cu mai puțin efort și în timp mai scurt.

Pentru a se produce transferul, deprinderea deja formată trebuie să nu fie rigidă.

Elemente de transfer didactic (adaptare funcțională):

- Proiectarea lecției digitale (scheme, fișe de lucru, chestionare "google forms" etc);
- Captarea atenției (filmulețe, desene etc.);
- Managementul pauzelor (link radio <https://soundcloud.com/digitalstreams/sets/newtracks>);
- Evaluarea formativă etc.

Un exemplu de bună practică – O lecție digitală consilier&diriginte

New material: "IDENTITATEA TA ONLINE" x
classroom.google.com/c/MTY0ODMxOTQwNjYx/m/MjMzNDAwNzgzMzEx/details

DIRIGENTIE IX B
LICEU

IDENTITATEA TA ONLINE

NINA OLTEAN • 1:21 PM



Who Are You Online? | Com...
[https://www.common sense.org/...](https://www.common sense.org/)

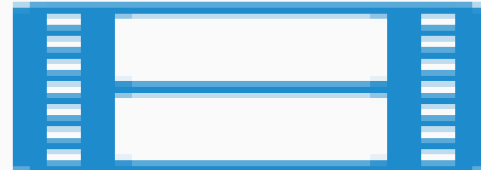


IDENTITATEA TA ONLINE - FI...
PowerPoint

Class comments



Add class comment...



Un exemplu de bună practică – O lecție digitală consilier&diriginte

SEE FULL CURRICULUM

GRADE 6

Who Are You Online?

What are the benefits and drawbacks of presenting yourself in different ways online?



SHARE



What does it actually mean to "be yourself" or to "be real"? Those are deep thoughts for any middle-schooler. For kids today, these questions matter online, too. Help your students explore why some people create different or alternate personas for themselves online and on social media.

Students will be able to:

- Reflect on reasons why people might create fake social media accounts.
- Identify the possible results of posting from a fake social media account.
- Debate the benefits and drawbacks of posting from multiple accounts.

Key Vocabulary: affinity group · anonymous · curate · finsta [Show definitions](#)



DIGITAL FOOTPRINT & IDENTITY

We define who we are.

This lesson meets standards for Common Core ELA, CASEL, AASL, and ISTE. [See standards](#)

Don't have time for a full lesson?



15 mins.

Use this quick activity to engage students around key learning outcomes. [Get the quick activity](#)

What You'll Need

Blank paper

Un exemplu de bună practică – O lecție digitală consilier&diriginte

New material: "IDENTITATEA TA ONLINE" | IDENTITATEA TA ONLINE | Who Are You Online? | Commonsense.org

common sense.org/education/digital-citizenship/lesson/who-are-you-online

SHARE

Key Vocabulary: affinity group · anonymous · curate · finsta [Show definitions](#)

Don't have time for a full lesson? Use this quick activity to engage students around key learning outcomes. [Get the quick activity](#) 15 mins.

Lesson Plan 45 mins.

Sign in or join to unlock this free lesson.

Warm Up: Why "Finstas"?	10 mins.	>
Explore: Which Me Should I Be?	15 mins.	>
Debate: The Finsta Debate	20 mins.	>
Additional Resources		>

[Print](#) | [Save as PDF](#)

What You'll Need

Blank paper

Select resources below, then open in English or Spanish. [Unlock free resources](#)

Classroom resources

- [Lesson Slides](#)
- [Video: Teen Voices: Presenting Yourself Online](#)
- [Student Handout: The Finsta Debate Student Version](#)
- [Lesson Quiz](#)

Take-home resources

- [Family Activity](#)
- [Family Tips](#)
- [Family Engagement Resources](#)

© Common Sense Media. Lessons are shareable with attribution for noncommercial use only. No remixing permitted. View detailed license information at creativecommons.org

acordcercel.zip

Show all

Type here to search

ENG ROS 1:41 PM 1/15/2021

Un exemplu de bună practică – O lecție digitală consilier&diriginte

New material: "IDENTITATEA TA ONLINE" x IDENTITATEA TA ONLINE x +

classroom.google.com/c/MTY0ODMxOTQwNjYx/m/MjMzNDAwNzgzMzEx/details


IDENTITATEA TA ONLINE - FINSTAs.pptx

Open with Google Slides

DIGITAL FOOTPRINT & IDENTITY
We define who we are.

DIGITAL CITIZENSHIP | GRADE 6

Cine ești tu Online?



common sense education

ÎNTREBARE

CARE SUNT AVANTAJELE ȘI DEZAVANTAJELE ÎN A
TE PREZENTA ONLINE ÎN MAI MULTE VARIANTE
DIFERITE?

Page 1 / 13

acordcercel.zip

Type here to search

ENG 1:42 PM
ROS 1/15/2021

Un exemplu de bună practică – O lecție digitală consilier&diriginte

New material: "IDENTITATEA TA ONLINE" x IDENTITATEA TA ONLINE x +

classroom.google.com/c/MTY0ODMxOTQwNjYx/m/MjMzNDZMzEx/details

IDENTITATEA TA ONLINE - FINSTAs.pptx

Open with Google Slides

Obiective de învățare

- 1 Reflectarea asupra motivelor pentru care oamenii aleg să-și ecreze conturi false de social media.
- 2 Identificarea posibilelor rezultate ale publicării/postării dintr-un cont fals de social media.
- 3 Dezbateri asupra avantajelor și dezavantajelor postării din conturi multiple.

commonsense.org/education
Shareable with attribution for non-commercial use. Retaining all personal data.

common sense education

KEY VOCABULARY

Finsta

Un cont fals de Instagram folosit pentru publicarea de conținut pentru un grup specific de oameni, sau pentru postarea anonimă.

commonsense.org/education
Shareable with attribution for non-commercial use. Retaining all personal data.

Page 4 / 13

common sense education

acordcercel.zip

Show all

Type here to search

ENG ROS 1:43 PM 1/15/2021

Un exemplu de bună practică – O lecție digitală consilier&diriginte

New material: "IDENTITATEA TA ONLINE" x +

classroom.google.com/c/MTY0ODMxOTQwNjYx/m/MjMzNDAwNzgMzEx/details

DIRIGENTIE IX B
LICEU

ANONIM

Anonim- fără ca cineva să îți cunoască identitatea/cine ești

commonsense.org/education
Attribution: non-commercial. Reusing is permitted.

common sense education

KEY VOCABULARY

Grup de Afinitate

Un grup de oameni uniți de un interes comun sau de un scop comun.

commonsense.org/education
Attribution: non-commercial. Reusing is permitted.

common sense education

KEY VOCABULARY

Page 6 / 13

acordcercel.zip

Show all x

Type here to search

ENG 1:43 PM
ROS 1/15/2021

Un exemplu de bună practică – O lecție digitală consilier&diriginte

The screenshot shows a Google Classroom interface with a presentation slide. The slide title is "A gestiona un cont" (Managing an account). Below the title, it lists three key actions: "A selecta, a organiza, a avea grijă de conținutul publicat" (To select, to organize, to take care of the published content). The slide is sourced from commonsense.org/education. Below the main text, there is a section titled "READ + DISCUSS" with a question: "Ce **motivații** și **consecințe** putem adăuga pe baza acestor exemple?". Three columns of text provide examples: George, Luciana, and Andraei. The presentation is on page 8 of 13. The Windows taskbar at the bottom shows the time as 1:44 PM on 1/15/2021.

classroom.google.com/c/MTY0ODMxOTQwNjYx/m/MjMzNDAwNzgzMzEx/details

IDENTITATEA TA ONLINE - FINSTAs.pptx

Open with Google Slides

A gestiona un cont

A selecta, a organiza, a avea grijă de conținutul publicat

commonsense.org/education

common sense education

READ + DISCUSS

Ce **motivații** și **consecințe** putem adăuga pe baza acestor exemple?

George este un fan de basket și folosește un cont finsta, "bballhooper1," pentru a posta despre echipa lui preferată. El publică comentarii despre meciurile echipei și intră în discuții aprinse cu alți fani. Uneori le spune celor care nu sunt de acord cu el „proști”.

Luciana este foarte atentă cu profilul pe care îl proiectează pe contul principal de social media pentru că unele persoane cum ar fi părinții sau profesorii ar putea să îl vadă. Pentru alte conținuturi – de exemplu unfilmulej despre ea în care exersează la pian un cântec foarte popular, și în care se vede ca face multe greșeli - ea alege să folosească un cont Finsta. Filmuleje ca acesta le partajează cu 2 prietene foarte bune.

Andraei îi place să joace jocul online OverSeen, în care jucătorii folosesc avataruri. Ea are un cont Finsta pentru publicarea pozelor cu avatarul ei din joc precum și cu comentariile asupra altor jucători. Uneori își folosește contul Finsta pentru a da o replică oamenilor care au postat comentarii pe pagina ei din contul principal de social media.

Page 8 / 13

acordcercel.zip

Type here to search

ENG ROS 1:44 PM 1/15/2021

Un exemplu de bună practică – O lecție digitală consilier&diriginte


New material: "IDENTITATEA TA ONLINE" x IDENTITATEA TA ONLINE x +

classroom.google.com/c/MTY0ODMxOTQwNjYx/m/MjMzNDAwNzgzMzEx/details

IDENTITATEA TA ONLINE - FINSTAs.pptx

WATCH + DISCUSS

Open with Google Slides



Discuție:

- Ce **motivații** au oamenii pentru crearea unor conturi false de social media?
- Care ar fi unele dintre **consecințele** deținerii și utilizării unor astfel de conturi false?

common sense education

ACTIVITY: TAKE A STAND

Merită să deții și să folosești conturi false de social media? De ce da, de ce nu?

Indicații:

1. Ajutați-vă de propria experiență pe social media și de ceea ce ați auzit astăzi pentru a decide asupra poziției pe care o adoptați (Da sau Nu) și asupra motivațiilor.
2. Identificați exemple concrete care să arate această poziție și aceste motivații.
3. Scrieți aceste idei pe foaia de lucru.

common sense education

Page 10 / 13

acordcercel.zip

Type here to search

ENG ROS 1:45 PM 1/15/2021

Un exemplu de bună practică – O lecție digitală consilier&diriginte

The screenshot shows a Google Classroom interface with a presentation slide titled "ACTIVITY: THE FINSTA DEBATE". The slide is divided into two main sections: "Instrucțiuni" (Instructions) and "Întrebări de introspecție cu privire la conturile de tip Finsta..." (Reflection questions regarding Finsta accounts...). The instructions section lists two main points: 1. Each student/representative of a group will present their ideas. 2. The teacher will award points as follows: listening and offering answers with respect for others, and offering direct answers to arguments presented to the opposing group. The reflection section is divided into three columns: "Intuitiv..." (Intuitive...), "Acțiuni..." (Actions...), and "Impact..." (Impact...). Each column contains a specific question for reflection. The presentation is displayed in a browser window with a Windows taskbar at the bottom.

ACTIVITY: THE FINSTA DEBATE

Open with Google Slides

Instrucțiuni

1. Fiecare elev/reprezentant al unui grup își va prezenta ideile.
2. Profesorul va acorda puncte astfel:
 - Ascultare și oferire de răspunsuri **cu respect față de ceilalți**.
 - **Oferirea de răspunsuri directe** la argumentele prezentate de grupa adversă.

common sense education

Întrebări de introspecție cu privire la conturile de tip Finsta...

Intuitiv...	Acțiuni...	Impact...
Crearea unui astfel de cont îmi dă un sentiment plăcut, sau mai degrabă mă face să mă simt prost?	Intenționez să folosesc acest cont pentru a posta ceva dăunător sau răutăcios? Aș fi în stare să spun acele lucruri și față în față?	Cum vor fi afectați cei care citesc acel conținut? Rămân fidel mie însumi/însămi și valorilor mele personale dacă postez pe acest cont?

Page 11 / 13

common sense education

acordcercel.zip

Type here to search

ENG ROS 1:45 PM 1/15/2021

Un exemplu de bună practică – O lecție digitală consilier&diriginte

The screenshot shows a Google Classroom interface with a presentation slide. The slide is titled "Finsta..." and is divided into three columns:

- Intuitiv...**
Crearea unui astfel de cont îmi dă un sentiment plăcut, sau mai degrabă mă face să mă simt prost?
- Acțiuni...**
Intenționez să folosesc acest cont pentru a posta ceva dăunător sau răutăcios?
Aș fi în stare să spun acele lucruri și față în față?
- Impact...**
Cum vor fi afectați cei care citesc acel conținut?
Rămân fidel mie însumi/însămi și valorilor mele personale dacă postez pe acest cont?

At the bottom of the slide, there is a quote: "We define who we are." The slide also includes a Creative Commons license logo and the text "commonsense.org/education" and "common sense education".

The browser tabs at the top show "New material: IDENTITATEA TA ONLINE" and "IDENTITATEA TA ONLINE". The address bar shows "classroom.google.com/c/MTY0ODMxOTQwNjYx/m/MjMzNDAwNzgzMzEx/details". The taskbar at the bottom shows the Windows logo, search bar, and various application icons.

VĂ MULȚUMIM!
