

# **Modul 5: Implicarea activa a elevilor cu tabla interactiva**

## **Studii de caz complete**

Elaborat pentru cadre didactice si administratie

[techminds-academy.ro](http://techminds-academy.ro)

## Introducere

Acest document prezinta studii de caz anonimizate din scoli romanesti, evidentiind implementari de succes ale tablei interactive la nivel primar, gimnazial si liceal. Fiecare studiu include contextul, abordarea, rezultatele si lectiile invatate.

## Studiu de caz 1: Invatamant primar

**Tema:** Invatarea alfabetului prin metode interactive

**Locatie:** Scoala gimnaziala din judetul Cluj

### Context

La clasele pregatitoare si I, profesorii au observat dificultati in mentinerea atentiei elevilor in activitatile de invatare a literelor. Metodele traditionale (fise, carti) nu raspundeau diverselor stiluri de invatare.

### Abordare

Echipa a implementat un program multisenzorial utilizand tabla interactiva:

- **Litere vii:** Fiecare litera e un personaj interactiv (sunet, animatie, trasare).
- **Gradina alfabetului:** Elevii planteaza litere care cresc in cuvinte.
- **Asociere fonologica:** Jocuri drag-and-drop pentru sunete si imagini.
- **Povesti colective:** Elevii creeaza povesti cu litere invatate.

### Rezultate

- Retentia literelor noi a crescut cu 40%.
- Motivatie sporita pentru lectura independenta.
- Timpul pentru invatarea alfabetului s-a redus cu 3 saptamani.
- Diferentele de performanta intre elevi s-au diminuat.
- Implicare crescuta a parintilor.

### Lectii invatate

- Contextele narrative sporesc impactul tehnologiei.
- Rutinele consistente reduc timpul de tranzitie.
- Activitatea digitala trebuie echilibrata cu cea traditionala.

## Studiu de caz 2: Invatamant gimnazial

**Tema:** Abordare transdisciplinara geografie-istorie

**Locatie:** Scoala gimnaziala din judetul Constanta

### Context

Elevii din clasele VI-VIII aveau dificultati in conectarea evenimentelor istorice cu contextul geografic, iar hartile statice limitau intelegerea dinamica.

### Abordare

Profesorii au dezvoltat un program transdisciplinar:

- **Harti multistrat:** Suprapunerea straturilor geologice, politice, culturale.
- **Cronologii spatiale:** Linii temporale conectate cu harti.
- **Simulari de decizii:** Scenarii ce s-ar fi intamplat daca.
- **Proiecte colaborative:** Presentari multimedia create pe tabla.

Resursele includeau arhive romanesti digitalizate.

### Rezultate

- Scoruri imbunatatite la conexiuni cauza-efect.
- Utilizare precisa a terminologiei.
- Dezvoltarea gandirii critice.
- Reducerea comportamentelor disruptive cu 35%.
- Premiu judetean pentru inovatie.

### Lectii invatate

- Colaborarea interdisciplinara e esentiala.
- Echilibrul intre ghidare si explorare e cheia.
- Implicarea elevilor in crearea materialelor sporeste angajamentul.

## Studiu de caz 3: Invatamant liceal

**Tema:** Laborator virtual de stiinte

**Locatie:** Colegiu national din Bucuresti

---

## Context

Departamentul de stiinte se confrunta cu limitari ale laboratoarelor fizice, timp restrans si probleme de siguranta.

## Abordare

Profesorii au implementat un laborator virtual:

- **Experimente virtuale:** Simulari PhET adaptate in romana.
- **Augmentare reala:** Analiza datelor reale pe tabla.
- **Colaborare sincronizata:** Conectarea dispozitivelor elevilor.
- **Jurnale virtuale:** Documentare cu adnotari.

Materialele conectau experimentele cu industria locala.

## Rezultate

- Cresterea cu 23% a alegerilor STEM la facultate.
- Scoruri imbunatatite la gandire stiintifica.
- Reducerea discrepantelor de gen.
- Comunitate online de profesori.
- Parteneriate cu universitati.

## Lectii invatate

- Formarea pedagogica e la fel de importanta ca cea tehnica.
- Adaptarea locala sporeste relevanta.
- Combinarea virtualului cu realul e optima.

## Concluzie

Aceste studii demonstreaza ca tabla interactiva poate fi implementata cu succes in Romania, cu adaptare la contextul local si colaborare intre profesori. Aplicati lectiile invatate pentru a dezvolta propriile practici eficiente.

---