



# Carte albă: Cărți la îndemâna dumneavoastră



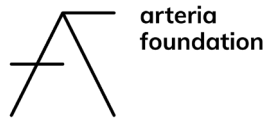
Cofinanțat de  
Uniunea Europeană



# Carte albă: Cărți la îndemâna dumneavoastră



ABIBOKKS - Achiziționarea de competențe de bază prin intermediul cărților interactive:



Scoala Gimnazială Nr. 16 „Take Ionescu”  
Timișoara, Str. București Nr. 11  
Tel. 0256202089  
email: scoala\_16tim@yahoo.com

LES APPRIMEURS



ΑΡΧΑΙΚΕΙΑ – ΤΟΣΙΤΣΕΙΑ ΣΧΟΛΕΙΑ  
ARSAKEIA – TOSITSEIA SCHOOLS

Număr proiect: **2021-1-FR01-KA220-SCH-000030355**

Design grafic și machetare: Katarzyna Baranek-Stachura

Informații suplimentare despre proiect și parteneri sunt disponibile la adresa: <https://abibooks-project.eu/>



Cofinanțat de  
Uniunea Europeană

Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate sunt însă numai ale autorilor și nu reflectă în mod necesar cele ale Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană și nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.

PUBLICAȚIE GRATUITĂ  
2023



## Cuprins

<b>Introducere</b>	3
De ce o bibliotecă?	3
De ce la îndemână?	4
Unde este inovația?	4
<b>PARTEA 1. ABIbooks :abordarea pedagogică</b>	5
Proiectul ABIBooks: O abordare creativă a predării limbii și a matematicii	5
Utilizarea povestirii cu caracteristici interactive	6
Beneficiile povestirii interactive	7
O abordare centrată pe elev	10
Crearea de noi experiențe de lectură	11
Accesibilitatea lecturii și a cunoașterii	12
Complementaritatea mediilor fizice și media	12
<b>FOCUS: Poți folosi un ebook ca instrument de compensare acasă?</b>	13
Resurse interactive ABIBooks:Biblioteca ABIBooks	15
Catalogul ABIBooks	15
Colecția ABIBooks	17
Beneficiile cărților electronice interactive ABIBooks pentru învățare	20
<b>FOCUS: Pot părinții să gestioneze cartea și conținutul digital pentru copiii lor?</b>	21

<b>PARTEA 2: Implementarea resurselor ABIBooks în școală</b>	24
Îmbunătățirea experienței de învățare a copiilor cu ajutorul poveștilor interactive	24
Cum să integrăm interactivitatea și abordările de tip storytelling în primele etape ale educației	24
Care sunt abordările didactice bazate pe interactivitate și povestiri care pot fi folosite cu succes în clasă	26
Cum să folosiți materialele ABIBooks pentru a îmbunătăți calitatea lecției?	
Activitate: Cuvintele magice "Învățăm din greșeli", Don Bosco Educational Board	28
Cadrul activității	30
Secvențe ale activității	30
Concluzii ale activității	31
Tabel recapitulativ al activității	33
<b>FOCUS: Poate fi cartea digitală o resursă în situații de învățământ la distanță?</b>	34
Metode de integrare a cărților pentru dobândirea competențelor de bază	36
Utilizarea cărților electronice pentru dezvoltarea diferitelor competențe	37
Propunere de activitate: ebooks pentru îmbunătățirea abilităților de comunicare și prezentare	37
Plan de lecție: Cum să transformi cartea electronică într-o lecție creativă	39
<b>FOCUS: Se poate integra un ebook cu nevoia de a dezvolta abilități, creativitate și socializare?</b>	40
<b>Concluzii</b>	42
	43

## INTRODUCERE

*„[...] Chiar și inventarea de povești este un lucru serios”*

Acestea sunt cuvinte citate de marele maestru și autor de cărți pentru copii Gianni Rodari, care explică modul în care narațiunea este o parte centrală a proceselor de învățare.

Narațiunea este o înclinație naturală a omului: ea se exprimă prin ascultarea, înțelegerea și crearea de povești și evoluează, de-a lungul timpului, îmbinând tradiția și inovația. Povestirea digitală poate fi considerată un nou instrument pedagogic pentru a sprijini învățarea și dobândirea de competențe de bază în domeniile lingvistic și logico-matematic.

### De ce la îndemână?

O lume digitală interactivă se deschide cu un simplu clic: pe lângă dobândirea de conținuturi și noțiuni, aceasta promovează independența operațională și gândirea divergentă. Copiii au acces ușor la competența-cheie europeană de învățare doar deschizând ușa virtuală către lumea cunoștințelor și a know-how-ului într-o manieră ludică.



## Unde este inovația?

Noutatea constă în crearea de cărți: cartea nu mai este doar apanajul editorilor/redactori, ci este un produs care provine din interacțiunea dintre experiențele și competențele profesioniștilor din domeniile educaționale, ale profesorilor și ale pedagogiei.

Nu în ultimul rând, părinții care se apropie de cartea digitală interactivă găsesc în instrumentele și bunele practici ale bibliotecii un ajutor pentru a-și sprijini copiii în timp ce își dezvoltă abilitățile de învățare și experimentează noi trasee pe care aceștia pot chiar să le creeze în mod independent.

În cele din urmă, să nu uităm de protagoniștii din toate acestea: copiii care învață jucându-se!



## PARTEA 1. ABIBooks: abordare pedagogică

### Proiectul ABIBooks: Abordare creativă a predării ale limbii și matematicii

Partenerii proiectului ABIBooks au decis să se concentreze asupra subiectelor de matematică și alfabetizare, deoarece acestea sunt cele două competențe de bază care necesită cel mai înalt nivel de stăpânire pentru ca copiii să aibă o experiență de învățare reușită. Scopul acestui proiect este de a încuraja învățarea interactivă, punând la dispoziția părinților și a profesioniștilor din domeniul educației atât o bibliotecă de cărți interactive atent selecționate, cât și cărți create special pentru proiect și axate pe dobândirea competențelor de bază. Abordarea noastră privind utilizarea cărților electronice în clasă sau acasă este opusă învățării pasive, oferind copiilor o experiență de învățare practică în care sunt încurajați să participe, să discute, să se implice și să se joace cu materialul. Pe lângă îmbunătățirea competențelor de citire și de matematică, această abordare încurajează, de asemenea, dezvoltarea unor competențe transversale, cum ar fi colaborarea, creativitatea și gândirea critică.

Aspectul creativ al proiectului nostru nu se limitează la faptul că oferim mai multe cărți electronice, ci și la posibilitatea ca fiecare să își creeze propriile cărți electronice cu ajutorul unui curs de formare online, astfel încât să poată adapta conținutul cât mai mult posibil la nevoile lor de predare și la nevoile copiilor sau elevilor lor.



## Utilizarea povestirii cu caracteristici interactive

Folosirea povestirii legate de interactivitate prin crearea de cărți interactive poate îmbunătăți semnificativ competențele de citire și de matematică ale elevilor. Storytelling-ul este o metodă prin care se folosește narațiunea pentru a ilustra concepte, a transmite cunoștințe sau a promova memorarea elevilor.

Scopul povestirii este de a îmbunătăți experiența de învățare prin utilizarea atracției naturale a elevilor pentru povești, permițându-le în același timp să se identifice într-un mod mai personal cu personajele și situațiile, făcând învățarea mai plăcută, memorabilă și semnificativă.

Abordarea pedagogică pe care am adoptat-o în acest proiect combină utilizarea povestirii cu caracteristici interactive pentru a crea o experiență de învățare dinamică și imersivă. Această combinație de tehnici are o serie de avantaje.

În primul rând, crește implicarea elevilor. Interactivitatea în cărți le permite elevilor să simtă că fac parte din poveste, ceea ce îi menține interesați și motivați. De exemplu, o carte interactivă de matematică ar putea include jocuri în care elevii trebuie să rezolve probleme pentru a face să avanseze povestea. În acest fel, elevii sunt implicați în propria învățare și simt că sunt propriile lor abilități care le permit să progreseze în poveste.

În al doilea rând, cărțile interactive combinate cu povestiri fac posibilă contextualizarea unor concepte care pot părea abstracte pentru elevi. Povestirea permite concretizarea conceptelor în cadrul unei povești, astfel încât elevii pot înțelege mai bine procesul de învățare, iar asocierea cu imaginile din cartea electronică le oferă elevilor o reprezentare mai concretă a conceptului despre care învață în clasă. De exemplu, atunci când învață conceptele de + și -, elevii pot vedea obiecte care apar sau dispar în funcție de operația aleasă, ceea ce le permite să înțeleagă mai ușor conceptul abstract al operațiilor matematice. În ceea ce privește învățarea cititului, funcția de citire orală a ebook-urilor le permite copiilor mai mici, de exemplu, să asocieze treptat sunetele pe care le aud cu literele pe care le văd.





Mai mult, ca toate cărțile clasice, citirea cărților electronice ajută la dezvoltarea vocabularului copiilor care, în timp ce citesc povestea, sunt expuși la cuvinte și expresii diferite de cele pe care le întâlnesc de obicei în viața de zi cu zi (Bus și Van Ijzendoorn, 1997). Puterea interactivă a cărților electronice înseamnă că imaginile pot fi asociate cu cuvintele, precum și posibilitatea de a citi oral, ceea ce permite copiilor săraci sau care nu știu să citească în mod independent și să descopere singuri cuvintele prin intermediul poveștilor pe care le aleg în funcție de nivelul și interesul lor.

În cele din urmă, combinația de povestiri și interactivitate din cadrul acestui proiect le permite copiilor să își dezvolte creativitatea. De fapt, majoritatea cărților electronice permit copiilor să facă alegeri narative și, astfel, să joace un rol deplin în povestea pe care o citesc. Această funcție interactivă încurajează creativitatea, dar și planificarea narativă, care este o abilitate esențială în învățare. În plus, ca parte a acestui proiect, oferim un curs online în cadrul căruia elevii pot învăța cum să își creeze propriile cărți electronice. Oportunitatea de a-și crea propria poveste dezvoltă atât imaginația copiilor, cât și faptul că aceștia trebuie să învețe cum să își planifice și să își structureze povestea. Mai mult, le oferă profesorilor șansa de a sugera clasei să creeze o poveste colectivă, ceea ce, după cum am văzut, stimulează imaginația elevilor, dar încurajează și crearea în grup și, prin urmare, promovează munca în echipă, negocierea colectivă și ascultarea opiniilor tuturor.

Combinând povestirea de povești și interactivitatea, proiectul ABIbooks le oferă elevilor șansa de a citi povești în timp ce dobândesc competențe de bază și, de asemenea, de a se implica în crearea propriilor povești. Această abordare le stimulează atât creativitatea, cât și angajamentul față de învățare.

## **Beneficiile povestirii interactive**

Povestirea interactivă în contextul cărților interactive pentru alfabetizare și calcul este un instrument educațional puternic care combină implicarea în povești cu conținutul educațional al cărților. Această abordare valorifică tehnologia pentru a crea experiențe de învățare dinamice și imersive pentru elevi, făcând învățarea mai atractivă și mai eficientă.



Interactivitatea se află în centrul cărților electronice create prin proiectul ABI Books. Cititorii se pot implica activ în conținut. Iată câteva aspecte cheie ale povestirii legate de interactivitate în colecția ABIbooks:

**Narațiuni captivante:** Cărțile interactive prezintă adesea narațiuni captivante care captează atenția cititorului. Aceste narațiuni pot fi povești fictive pentru alfabetizare sau scenarii și probleme din lumea reală pentru matematică, ceea ce face conținutul mai ușor de relaționat și mai interesant.

**Conținut multimodal:** Cărțile interactive încorporează diverse forme de media, cum ar fi text, imagini, animații, audio. Această abordare multimodală se adaptează la diferite stiluri de învățare și îmbunătățește înțelegerea.

**Feedback imediat:** Cărțile interactive oferă un feedback imediat elevilor. Această buclă de feedback îi ajută pe cursanți să înțeleagă și să își corecteze greșelile mai eficient.

**Învățarea adaptivă:** Unele cărți interactive încorporează algoritmi de învățare adaptivă. Aceste sisteme evaluează progresul cursantului și ajustează dificultatea conținutului în consecință. Această personalizare asigură faptul că materialul este provocator, dar nu copleșitor, promovând o experiență de învățare confortabilă.

**Învățarea colaborativă:** Unele cărți interactive facilitează învățarea colaborativă, permițând elevilor să lucreze împreună la exerciții sau să rezolve probleme în echipă, încurajând interacțiunea între colegi.

**Versatilitate:** Cărțile interactive sunt versatile și pot fi accesate pe diverse platforme digitale, inclusiv pe tablete, smartphone-uri și computere, ceea ce face ca învățarea să fie mai flexibilă și adaptabilă la preferințele elevilor.



**Obiecte pe care se poate face clic:** Cititorii pot interacționa cu povestea făcând clic pe obiecte sau personaje.

**Alege-ți aventura:** Povestirea interactivă permite cititorilor să facă alegeri care afectează evoluția poveștii. Aceste alegeri îmbunătățesc gândirea critică și abilitățile de luare a deciziilor, vitale atât pentru alfabetizare, cât și pentru situațiile din viața reală.

**Evidențierea textului:** Cărțile interactive evidențiază adesea cuvintele. Această caracteristică îi ajută pe cititorii timpurii să asocieze cuvinte sunete sau imagini.

Rezolvarea problemelor pe baza poveștii: Cărțile interactive prezintă probleme de matematică în contextul unei povești.

**Învățarea bazată pe jocuri:** Cărțile interactive încorporează jocuri bazate pe matematică. Povestea implică provocări în care cititorii trebuie să rezolve probleme de matematică pentru a continua, făcând învățarea matematicii distractivă și interactivă.

**Scenarii din viața reală:** Problemele de matematică din cărțile interactive sunt încadrate în scenarii din viața reală. Acest lucru contextualizează matematica, arătând relevanța acesteia pentru viața de zi cu zi și făcând conceptele abstracte mai ușor de relaționat și de înțeles.



## O abordare centrată pe cel care învață

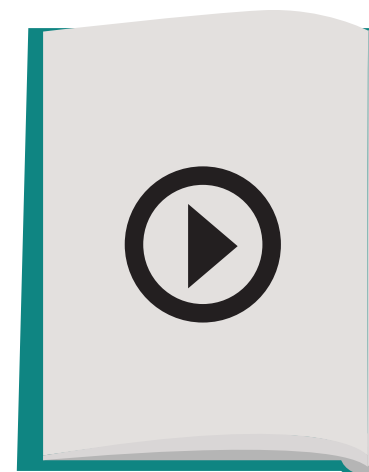
Partenerii din proiectul ABIbooks au plasat elevul în centrul abordării lor, acordând o atenție deosebită intereselor, competențelor și nevoilor acestuia.

Prima noastră prioritate a fost accesibilitatea, pentru a ne asigura că tot conținutul nostru este potrivit pentru toți cursanții, indiferent dacă aceștia au sau nu dificultăți de învățare.

De asemenea, am selectat o mare varietate de cărți electronice în mai multe limbi, astfel încât fiecare cursant să aibă o gamă largă de opțiuni și să poată găsi cu ușurință un titlu care să corespundă dorințelor, nevoilor și intereselor sale. Acest lucru permite fiecărui cursant să dobândească un anumit grad de autonomie. În plus, majoritatea cărților electronice au funcții care permit adaptarea aspectului paginii: alegerea fontului, a culorilor, a luminozității etc. Acest lucru înseamnă că copiii pot adapta cu adevărat fiecare carte la nevoile lor. Astfel, copiii pot adapta cu adevărat fiecare carte electronică la nevoile lor. Astfel, le este mai ușor să citească și să înțeleagă textul și depășesc anumite dificultăți, cum ar fi dificultățile de recunoaștere vizuală sau dificultățile fonologice și ortografice.

Apoi, prin combinarea povestirii și a interactivității, învățarea devine mai motivantă și mai atractivă, facilitând înțelegerea de către elevi a conceptelor abstracte și încurajându-i să exploreze diferitele posibilități oferite în cadrul cărții electronice. Acest lucru le permite elevilor să adopte o abordare mai activă a învățării și să devină mai implicați și mai motivați.

În cele din urmă, așa cum am spus mai devreme, învățând cum să vă creați propriile cărți electronice înseamnă că vă puteți pune elevii sau copiii la centrul învățării.



## Crearea de noi experiențe de lectură

Scopul acestui proiect a fost de a încuraja dobândirea competențelor de bază prin inițierea de noi experiențe de lectură. Citirea de cărți electronice ajută la crearea de noi experiențe de lectură prin introducerea unor elemente de interactivitate, multimedia și accesibilitate care depășesc experiența de lectură tradițională.

Și totul datorită interactivității. Această interactivitate îi permite cititorului să joace un rol real în poveste, făcând alegeri care influențează intriga sau fiind nevoit să răspundă la întrebări care îl ajută pe erou să avanseze în poveste. Acest lucru ajută la crearea unei experiențe de lectură captivante.

În plus, cărțile electronice încorporează adesea elemente multimedia, cum ar fi imagini, videoclipuri, animații și sunete. Acest lucru îmbogățește experiența de lectură, oferind o dimensiune vizuală și auditivă care face ca experiența de lectură să fie mai completă și mai captivantă.

În plus, cărțile electronice sunt de obicei disponibile în diferite limbi și prezintă o varietate de perspective culturale, permițând cititorilor să exploreze diversitatea lumii prin lectură.

Prin urmare, citirea cărților electronice lărgeste experiența de lectură prin introducerea unor elemente interactive, încurajând în același timp oamenii să se implice în poveste. Această evoluție creează noi oportunități pentru cititori de a descoperi povești într-un mod care merge dincolo de lectura tradițională.



## Accesibilitatea lecturii și a cunoașterii

Pe lângă faptul că aduce un plus de dinamism cărților pe hârtie, această abordare permite, de asemenea, crearea unor suporturi adaptate persoanelor cu dificultăți de lectură, cum ar fi elevii cu dificultăți de învățare, persoanele cu deficiențe de vedere, persoanele cu deficiențe de auz sau cele din medii defavorizate. De fapt, așa cum am menționat mai devreme, cărțile electronice oferă o serie de caracteristici foarte utile pentru acest tip de public, cum ar fi o punere în pagină adaptabilă și o funcție text-to-speech care permite citirea cărții în mod independent, fără ajutorul unui adult.

## Complementaritatea mediilor fizice și imateriale

Caracterul complementar al cărților tipărite și al cărților imateriale (ebooks) poate crea o experiență de lectură bogată și versatilă, iar acestea se completează reciproc. Cărțile tipărite le permit copiilor să experimenteze lectura într-un mod kinestezic, descoperind cartea în mod tactil, întorcând paginile, atingând ilustrațiile și manipulând-o. Pe de altă parte, cărțile electronice pot adăuga o dimensiune auditivă și interactivă prin efecte sonore, animații și activități tactile pe ecran.

În plus, prin utilizarea atât a cărților tipărite, cât și a cărților electronice, putem oferi copiilor o varietate de suporturi, permițându-le să aibă experiențe de lectură diferite și variate. De exemplu, un copil poate citi o carte tipărită și apoi să descopere o versiune electronică a aceleiași povești care conține jocuri, teste sau elemente interactive pentru a spori înțelegerea și învățarea.



## FOCUS: Poți folosi un ebook ca instrument de compensare acasă?

Pentru copiii și adolescenții cu dizabilități de învățare, învățarea cititului reprezintă adesea o provocare considerabilă. Utilizarea tehnologiei digitale oferă o abordare distractivă și interactivă pentru a le oferi un sprijin neprețuit pe parcursul parcursului lor de învățare, uneori dificil.

Cărțile electronice încorporează adesea elemente interactive, cum ar fi animații, efecte sonore și activități ludice (Chiong și Shuler, 2010). Aceste caracteristici multimedia captează atenția copiilor mici și îi încurajează să se implice activ în povești (Nikolajeva, 2013). Această interacțiune face ca lectura să fie mai distractivă și mai atractivă, stimulând un interes de durată pentru cărți.

Folosirea cărților interactive, de exemplu, implică copiii în povești și îi transformă în cititori activi, în special atunci când au posibilitatea de a lua decizii personale. În plus, utilizarea cărților electronice poate îmbunătăți experiența de lectură și înțelegerea datorită adaptabilității acestora, cum ar fi utilizarea unui font adecvat.

Această adaptabilitate este, cu siguranță, cel mai evident avantaj al cărților interactive. Aceasta înseamnă că prezentarea poate fi personalizată în funcție de nevoile copilului. Cele mai multe dintre aceste cărți oferă posibilitatea de a ajusta elemente precum fontul, culoarea și luminozitatea, facilitând astfel citirea și înțelegerea textului de către copii. În acest fel, ei pot depăși provocări precum recunoașterea vizuală, probleme fonologice și de ortografie.

În plus, cărțile electronice pot fi configurate cu funcții de accesibilitate, cum ar fi text-to-speech, permițând persoanelor cu dificultăți de citire sau de vedere să se bucure de conținutul scris în mod auditiv. Această caracteristică ajută la compensarea dizabilităților de citire și la ameliorarea oboselii copiilor.

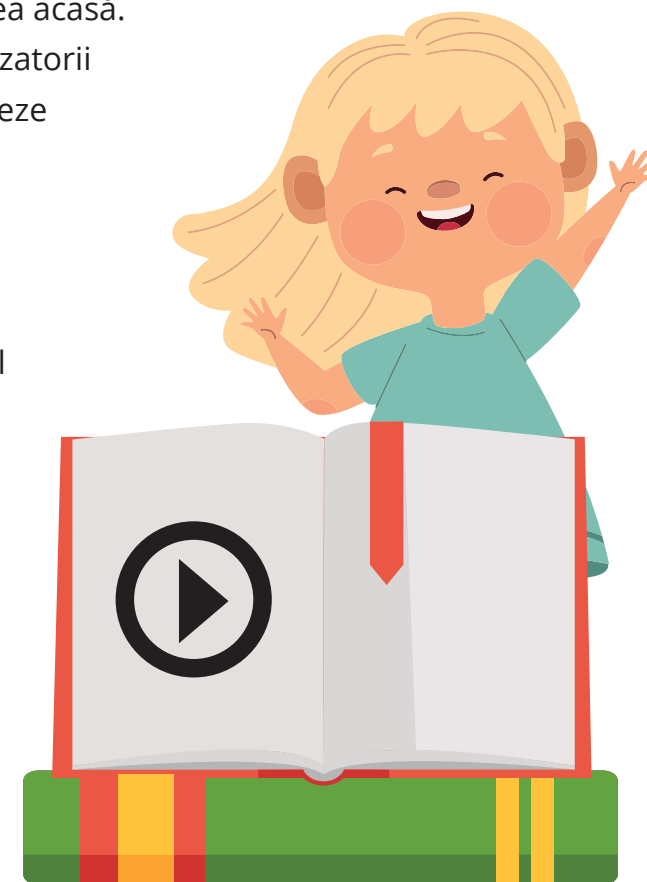


În al doilea rând, cărțile digitale, așa cum le-am conceput noi, folosesc propoziții scurte care nu împiedică înțelegerea elevilor, permițându-le acestora să acceseze unitățile de sens mai rapid decât atunci când propozițiile sunt mai lungi și mai dezvoltate, ca în multe cărți pe hârtie.

În plus, unele cărți electronice includ activități care încurajează dobândirea de competențe de bază, cum ar fi exerciții de matematică sau învățarea de cuvinte și sunete noi. Această abordare face învățarea mai distractivă și le permite elevilor să își consolideze abilitățile de lectură fără să fie conștienți că lucrează la această abilitate. Prin urmare, profesorii și părinții pot selecta cărți electronice adecvate pentru a sprijini învățarea acasă. Mai mult, cărțile electronice oferă acces la o bibliotecă vastă de titluri, ceea ce înseamnă că utilizatorii pot găsi cărți adaptate la interesele lor, la nivelul de citire, la abilitățile pe care trebuie să le lucreze și la nevoile lor specifice.

Utilizarea cărților interactive ajută la restabilirea independenței și a încrederii în sine a copiilor cu dificultăți de învățare. Aceștia pot adapta cărțile în funcție de nevoile și progresele lor. Acest lucru le permite să lucreze treptat la abilitățile lor fără să se simtă sistematic inconfortabil și să își vadă progresul treptat, profitând în același timp de autocorecția oferită de aceste cărți, fără a fi nevoie să apeleze la corecția unui adult.

Cu toate acestea, trebuie remarcat faptul că, pentru a atinge acest obiectiv, este esențial să se țină seama de adaptările necesare pentru acești copii. Aceasta înseamnă că trebuie să se asigure că nu numai conținutul oferit este incluziv, ci și prezentarea. Considerăm că este esențial să concepem aceste cărți având în vedere incluziunea universală, adică accesibilitatea pentru toți. Pentru a realiza acest lucru, este în mod evident esențial să aplicăm următoarele sfaturi de punere în pagină: font fără serife, fără justificare, spațiere suficientă între rânduri și o prezentare aerisită. Odată ce ați aplicat aceste sfaturi simple, copilul dumneavoastră va fi pregătit pentru ore întregi de distracție și descoperire.





## Resurse interactive ale ABIbooks: biblioteca ABIbooks

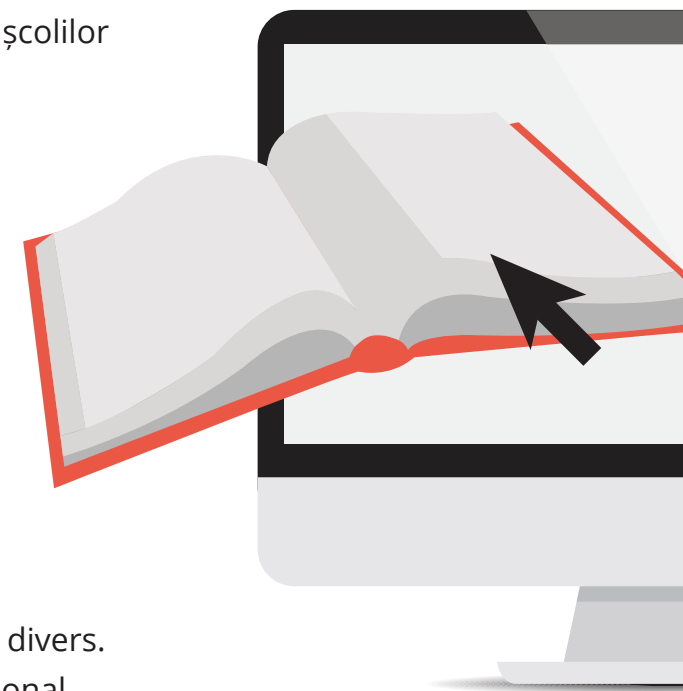
În cadrul proiectului ABIBooks, partenerii au creat două colecții de cărți interactive: o bibliotecă de propuneri de cărți interactive și o colecție de cărți electronice special create în cadrul proiectelor în format ePUB.

### Catalogul ABIbooks

În prima fază a proiectului, partenerii au adunat o bibliotecă de peste 100 de cărți interactive, care sunt scrise atât în limba engleză, cât și în limbile naționale ale partenerilor. Selecția articolelor pentru această bibliotecă s-a bazat pe experiența partenerilor și a instituțiilor de învățământ și școlilor care au cooperat cu aceștia. Un alt criteriu de selecție a articolelor pentru bibliotecă a fost, de asemenea, popularitatea și vânzările acestora pe piața editorială din țară. Cărțile care au fost cumpărate și citite cu plăcere de copii și părinți au fost plasate în bibliotecă.

În biblioteca noastră există cărți interactive care au fost traduse în mai multe limbi și care sunt cunoscute de un public mai larg în mai multe țări europene. Există, de asemenea, cărți care sunt cunoscute doar într-o singură țară, într-o singură limbă, dar care sunt citite cu plăcere acolo și au valori educaționale interesante. Pentru o mai bună accesibilitate a resurselor bibliotecii noastre, am tradus descrierile de conținut ale tuturor cărților în limba engleză și în toate limbile naționale din cadrul proiectului.

Aceste descrieri vă permit să găsiți elementele de interes. Iar subiectul acestor cărți este foarte divers. O mare parte a bibliotecii este alcătuită din cărți tipic educaționale, utilizate în procesul educațional. Acestea sunt destinate grădiniței și primei etape a educației școlare. Aceste cărți introduc subiecte din diverse domenii educaționale.



Le putem împărți în mai multe blocuri tematice:

1. În bibliotecă există o serie de articole care sprijină procesul de învățare a cititului în limba națională a copilului.
2. Avem, de asemenea, cărți care sprijină predarea și învățarea unei limbi străine - în primul rând engleza.
- 3) Există cărți care introduc matematica, calculul și elementele de bază ale geometriei.
4. Există o gamă întregă de cărți care abordează aspecte legate de diversitatea culturală și probleme legate de diferență și excludere, pregătindu-i pe copii pentru viața într-o societate multiculturală deschisă.
- 5) Resursele noastre includ cărți care abordează și problema persoanelor cu dizabilități sau cu anumite deficiențe.
6. O colecție mare de cărți descrie fenomenele naturale și geografia lumii din jurul copiilor și a locului în care trăiesc.
7. Books on culture and the arts, describing works of tangible and intangible human art.
8. Cărți pe teme istorice.
9. Articole care sunt jocuri educaționale interactive.

Unele dintre articole scapă unei clasificări precise prin faptul că sunt foarte inovatoare în forma lor. Unele dintre ele, datorită elementelor extinse de interacțiune, pot fi clasificate mai degrabă ca un joc decât ca o carte.

Accesul la biblioteca de cărți interactive va fi posibil prin intermediul site-ului web al proiectului ABIBooks. Va exista un motor de căutare convenabil pentru a găsi articolul de interes.



Următoarea etapă a proiectului a fost crearea propriei noastre colecții de 17 cărți interactive. Aceste articole sunt complet noi și au fost create de la zero. De la idee, trecând prin text, design grafic până la rezultatul final, care este un ebook în format ePUB. Subiectele acestor cărți sunt foarte diverse.

Mai jos sunt prezentate titlurile celor 17 cărți, cu o scurtă descriere a subiectelor și sugestii pentru utilizarea lor în practica educațională.

**1. Fructe de pădure:** O poveste simplă care prezintă numerele de la 1 la 9.

Concepută pentru copiii de vârstă preșcolară. Implică cititorul să facă alegeri.

**2. Muzică:** O carte care conține fișiere sonore reprezentând diferite genuri muzicale, spuse sub forma unei povești de familie. Printre altele, putem învăța despre diferența nu întotdeauna evidentă dintre salsa și bossa nova. Potrivită pentru copiii din primele clase din ciclul primar.

**3. La mulți ani!:** Un alt ebook care susține dezvoltarea competențelor matematice. De data aceasta, numerele de la 1 la 10 sunt introduse sub forma numărării diferitelor obiecte. Este necesară perceptivitatea. O carte pentru copiii mai mici. Mai degrabă va fi folosită acasă sau la grădiniță.

**4. Mărul sau ceasul - joacă-te cu ritmul:** În general, această carte introduce câteva informații despre muzică, împărțirea valorilor ritmice ale notelor. Dar, așa cum a arătat faza de testare a proiectului, poate fi utilizată eficient și în cadrul lecțiilor de matematică, pentru a introduce conceptul de fracții. Aceasta include fișiere de sunet. Pentru copiii din primele clase din ciclul primar.

**5. Costumele:** Folosind convenția de a se îmbrăca în diferite costume, cartea introduce diferite concepte verbale legate de sentimentele și emoțiile umane. Ea extinde vocabularul și înțelegerea situațiilor și a modului de a se comporta cu alte persoane. Adică, competența socială generală.



**6. Curcubeu:** O carte despre diversitate și despre culori. Prin intermediul poveștii unui șoricel gri care trăiește într-o grădină zoologică, copiii pot învăța numele culorilor primare, pot învăța să facă distincție între ele și, în același timp, pot deveni sensibili la diversitate. Și toate acestea într-un mod foarte interactiv.

**7. Clătite:** Să faci clătite nu este o treabă ușoară. Trebuie să respectați rețeta și să faceți alegerile potrivite. Mâncarea nu apare pe masă de la sine. O poveste pentru elevii din ciclul primar, pentru a-și dezvolta vocabularul și cunoștințele despre lumea din jurul lor.

**8. Vânătoarea de comori:** O adevărată vânătoare de comori. Rezolvarea rapidă a puzzle-urilor te poate duce mai repede acolo. Cartea dezvoltă vocabularul și poate fi distractivă.

**9. Temperatura:** Elemente de ecologie și de cunoaștere a lumii din jurul nostru. Cunoașterea naturii și a geografiei.

**10. Ziua de naștere:** Ne întâlnim din nou la o zi de naștere. De data aceasta, dezvoltându-ne competența matematică și învățând să numărăm. În același timp, ne putem extinde vocabularul mergând la cumpărături înainte de petrecerea aniversară.

**11. Rapid, lent, tare, încet - totul este muzică:** Totul poate fi muzică. Cartea prezintă conceptele muzicale rapid - lent, tare - moale. Dar, în același timp, transmite cunoștințe despre lumea din jurul copiilor și despre orientarea în oraș și în parc. Cartea conține fișiere sonore.

**11. Plăci de ceramică:** Cartea dezvoltă competențele lingvistice, bazându-se în același timp pe activități artistice. Mai degrabă pentru copiii din prima etapă a învățământului primar.

**12. Poțiunea!** Tinerele vrăjitoare nu au o sarcină ușoară. Trebuie să fie pregătită o poțiune. Ele trebuie să învețe cuvinte noi, să își extindă abilitățile lingvistice și să citească cu înțelegere. O carte educativă interactivă bazată pe o poveste interesantă, care distrează și învață în același timp.

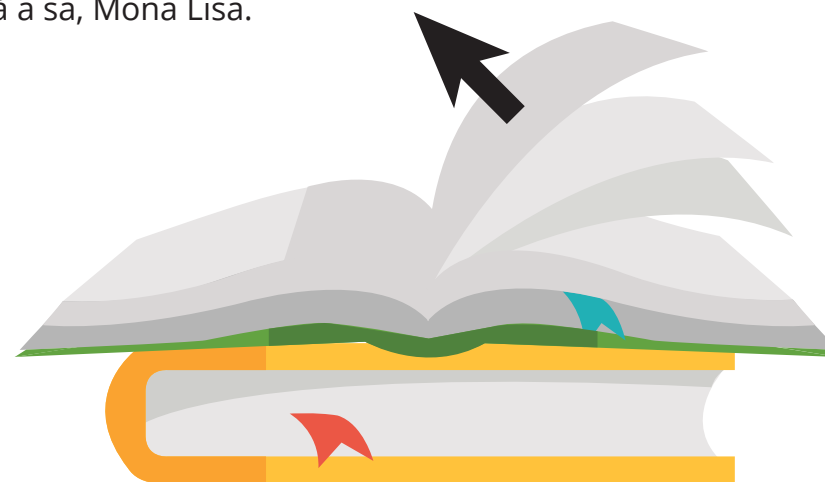


**13. Voci înalte sau joase - înalte sau joase:** Vocile umane sunt diferite. O carte care prezintă informații muzicale despre cântatul într-un cor mixt pe patru voci. Iar toate informațiile sunt susținute de fișiere sonore de probă.

**14. La biblioteca:** O carte interactivă despre ... cărți. Încurajează vizitatorii să viziteze biblioteca și le face cunoștință cu literatură interesantă.

**15. Scrisoarea:** O scrisoare trimisă către tine conține un mister. Învățăm despre lumea din jurul nostru și despre geografie.

**17. La muzeu:** O excursie neconvențională la muzeu bazată pe rezolvarea unor puzzle-uri simple. Prin joc, se învață informații despre Leonardo da Vinci și cea mai mare operă a sa, Mona Lisa. Conceput pentru copiii din primii ani de școală primară.



## Beneficiile cărților electronice interactive ABIbooks pentru învățare

**1. Angajament:** Interactivitatea îi menține pe cursanți implicați, făcând procesul de învățare plăcut și motivant.

**2. Învățare individualizată:** Cărțile electronice interactive pot răspunde nevoilor individuale de învățare, adaptând conținutul la ritmul și abilitățile cititorului.

**3. Feedback imediat:** Elementele interactive pot oferi feedback instantaneu, ajutându-i pe cursanți să corecteze greșelile și să învețe din ele în timp real.

**4. Învățare multisenzorială:** Prin încorporarea multimedia, cărțile interactive implică mai multe simțuri, îmbunătățind experiența de învățare.

**5. Impact de lungă durată:** Experiențele interactive de învățare sunt adesea memorabile, ceea ce duce la o înțelegere mai profundă și la o retenție mai îndelungată a cunoștințelor.

În concluzie, povestirea interactivă sub forma cărților interactive de alfabetizare și matematică oferă elevilor o modalitate dinamică și captivantă de a explora, învăța și aplica cunoștințele într-un context semnificativ. Aceste experiențe interactive pot contribui în mod semnificativ la îmbunătățirea abilităților de citire și calcul, încurajând în același timp dragostea pentru învățare.



## FOCUS: Pot părinții să gestioneze cartea și conținutul digital pentru copiii lor?

Da, părinții pot gestiona cu siguranță cărțile și conținutul digital pentru copiii lor. Părinții pot juca un rol crucial în a-și ajuta copiii să citească cărți interactive, încurajând dragostea pentru lectură și sporindu-le abilitățile de lectură. Cărțile interactive, care includ adesea elemente cum ar fi pop-up-uri, clape, texturi și multe altele, pot face ca experiența de lectură să fie atractivă și plăcută. Iată câteva moduri în care părinții și-au ajutat și și-au ajutat copiii să citească cărțile interactive ABI Books:

1. Prin selectarea cărților interactive adecvate vârstei și stadiului de dezvoltare a copilului dumneavoastră și prin căutarea de cărți cu un conținut și caracteristici care să corespundă intereselor și abilităților acestuia.
2. Prin încurajarea copilului să exploreze caracteristicile interactive ale cărții. Puneți întrebări despre ceea ce vede, simte sau descoperă. Acest lucru îi ajută să se implice în conținut și să își dezvolte abilitățile de înțelegere.
3. Modelând comportamentul de lectură: Copiii învață adesea observându-și părinții. Lăsați-i să vă privească cum citiți și vă bucurați de cărți, reviste sau cărți electronice. Fiți un model de lectură pentru copilul dumneavoastră.
4. Citind împreună: Așezați-vă cu copilul și citiți cartea împreună. Citind pe rând paginile sau descriind elementele interactive. Această experiență comună poate fi mai plăcută și mai educativă.
5. Discutând povestea: După ce au citit, au vorbit despre poveste, personaje și evenimente din carte. Și-au întrebat copilul despre partea preferată sau despre ceea ce l-a surprins. Acest lucru încurajează gândirea critică și înțelegerea.



6. Făcând conexiunea cu viața reală: Legând povestea de viața reală.

7. Încurajând întrebările: Încurajându-i pe copii să pună întrebări despre carte.

Acest lucru stimulează curiozitatea și demonstrează că este în regulă să caute răspunsuri și să înțeleagă.

8. Dezvoltarea vocabularului: În timp ce citiți, prezentați copiilor cuvinte noi și explicați-le semnificația acestora.

Cărțile interactive includ adesea elemente tactile care pot ajuta la consolidarea semnificației cuvintelor.

9. Faceți-o distractivă: Citirea cărților interactive ar trebui să fie o experiență plăcută. Distrăți-vă cu cartea, faceți voci amuzante pentru personaje și explorați împreună elementele interactive. Păstrați atmosfera ușoară și captivantă. Să fie răbdător și să ofere sprijin: Fiecare copil își dezvoltă abilitățile de citire în propriul ritm. Încurajați-vă și sprijiniți-vă copilul și nu-l presăți. Cititul ar trebui să fie o experiență pozitivă și plină de satisfacții.

10. Încurajarea creativității: Cărțile interactive inspiră adesea creativitatea. După lectură, încurajați-i pe copii să deseneze, să scrie sau să joace jocuri legate de poveste sau de personaje.

11. Utilizarea înțeleaptă a tehnologiei: Cărțile electronice interactive și aplicațiile pot fi, de asemenea, instrumente valoroase pentru lectură.

Opiniile părinților despre cărțile digitale pentru copiii lor pot varia foarte mult în funcție de preferințele, valorile și experiențele personale. Iată câteva opinii comune:

1. Comoditate: Mulți părinți apreciază confortul oferit de cărțile digitale. Acestea pot fi accesate cu ușurință pe dispozitive precum tabletele și cititoarele electronice, permițându-le copiilor să poarte o bibliotecă cu ei oriunde merg. Acest lucru poate fi deosebit de util atunci când călătoresc sau când se dorește o varietate de materiale de lectură.





2. Costul: Unii părinți consideră cărțile digitale mai rentabile decât cărțile fizice, mai ales dacă au mai mulți copii cu preferințe de lectură diferite. Cărțile electronice costă adesea mai puțin decât cărțile tipărite și există, de asemenea, cărți electronice gratuite

3. Spațiu și dezordine: Cărțile digitale nu ocupă spațiu fizic, ceea ce poate fi un avantaj pentru părinții preocupați de dezordinea din casă. De asemenea, ele pot fi o opțiune excelentă pentru familiile cu spațiu de depozitare limitat

4. Interactivitate: Unele cărți digitale oferă elemente interactive, cum ar fi efecte sonore, animații și interacțiuni cu ecranul tactil, care pot implica copiii și pot îmbunătăți experiența de lectură.

5. Alfabetizarea digitală: Prezentarea copiilor cu cărți digitale îi poate ajuta să devină mai alfabetizați digital de la o vârstă fragedă, o abilitate care este din ce în ce mai importantă în lumea actuală, axată pe tehnologie.

6. Implicarea părinților: Cititul împreună cu copiii este o activitate importantă pentru multe familii. Unii părinți consideră că cărțile digitale pot interfera cu această experiență comună, mai ales dacă copilul se concentrează mai mult pe ecran decât părintele.

Este important să ne amintim că nu există un singur răspuns și că ceea ce funcționează cel mai bine pentru o familie poate să nu funcționeze pentru alta. Părinții ar trebui să ia în considerare nevoile individuale ale copilului lor, propriile preferințe și să găsească un echilibru între materialele de lectură digitale și fizice care să se potrivească cel mai bine cu valorile și circumstanțele familiei lor. Multe familii consideră că un amestec de cărți digitale și fizice poate oferi o experiență de lectură bine încheiată pentru copiii lor.



## PARTEA 2. Implementarea resurselor ABIbooks în școală

### Îmbunătățirea experienței de învățare a copiilor cu ajutorul poveștilor interactive

#### Cum să integrăm interactivitatea și abordările de storytelling în primele etape ale educației?

Integrarea interactivității și a metodelor de povestire în primele etape ale educației poate îmbunătăți semnificativ experiența de învățare a copilului. Iată câteva sfaturi practice pentru a realiza acest lucru:

**Utilizați instrumente interactive de învățare:** Încorporați instrumente interactive de învățare, cum ar fi aplicațiile educaționale, tablourile interactive și jocurile educaționale care îi implică pe elevi și încurajează participarea activă.

**Spuneți povești cu recuzită:** Folosiți recuzita, elemente vizuale și mijloace multimedia pentru a face povestirea mai interactivă. Încorporați marionete, costume sau obiecte din viața reală legate de poveste pentru a capta atenția copiilor și a-i cufunda în narațiune.

**Încurajați participarea grupului:** Organizați activități de grup în care elevii pot participa activ la procesul de povestire. Acest lucru ar putea implica jocuri de rol, discuții de grup sau sesiuni de povestire în colaborare, permițând fiecărui elev să contribuie la dezvoltarea poveștii.

**Integrarea tehnologiei:** Utilizați tehnologii precum realitatea virtuală (VR) și realitatea augmentată (AR) pentru a crea experiențe captivante de povestire. Aceste tehnologii pot transporta elevii în medii diferite, făcând procesul de învățare mai interactiv și mai atractiv.



**Încorporați activități practice:** Implementați activități practice care completează povestea și încurajează elevii să exploreze și să experimenteze. De exemplu, dacă povestea este despre natură, organizați o plimbare în natură sau o activitate de grădinărit pentru a oferi o înțelegere practică a conceptelor discutate în poveste.

**Personalizați experiențele de învățare:** Adaptați povestirea și activitățile interactive la interesele și stilurile de învățare ale fiecărui elev în parte. Luați în considerare diversele lor medii, preferințe și abilități pentru a crea un mediu de învățare mai incluziv și mai atractiv.

**Folosiți întrebări cu răspuns deschis:** Puneți întrebări deschise în timpul sesiunilor de povestire pentru a stimula gândirea critică și pentru a-i încuraja pe elevi să își exprime gândurile și opiniile. Această practică nu numai că favorizează interactivitatea, ci și hrănește abilitățile de comunicare și dezvoltarea cognitivă.

**Creați un colț de povestire:** Stabiliți un spațiu dedicat în clasă ca un colț de povestire, dotat cu scaune confortabile, decorațiuni colorate și resurse de povestire. Această zonă desemnată poate servi ca un centru creativ pentru activități interactive de povestire.

**Încurajați creativitatea:** Promovați creativitatea permițându-le elevilor să își creeze propriile povești, personaje și decoruri. Oferiți-le oportunități de a-și împărtăși creațiile cu clasa, încurajând sentimentul de realizare și sporindu-le încrederea în sine.

**Sărbătoriți diversitatea:** Integrați diverse povești și perspective culturale pentru a promova incluziunea și pentru a lărgi înțelegerea de către elevi a diferitelor culturi și tradiții. Încurajați discuțiile despre diverse obiceiuri și credințe pentru a cultiva un sentiment de respect și apreciere pentru diversitate.



## Direzione Didattica Bastia Umbra - CUVINTELE MAGICE „ÎNVĂȚÂND PRIN GREȘELI”



Activitatea se desfășoară cu un grup de copii cu vârste cuprinse între 5 și 8 ani, cu scopul de a implementa utilizarea limbii italiene în formele sale cele mai corecte încă din primii ani de viață. În acest scop, se va proceda la o reflecție inițială asupra utilizării limbii italiene vorbite, ascultate, citite și scrise și, astfel, vor fi introduse primele și fundamentale elemente de morfologie și sintaxă cu ajutorul unor instrumente interactive și digitale care, în clasă, vor dobândi o importanță deosebită ca ajutor valabil în abordarea și corectarea celor mai comune și frecvente greșeli ortografice, consolidând astfel citirea și scrierea corectă a limbii italiene.

Experiența este contextualizată în școala primară cu o clasă de clasa a treia. Copiii au vârste cuprinse între 7 și 9 ani, cu prezența unui copil care a frecventat mai devreme clasa întâi. Grupa clasei este formată din douăzeci de elevi, împărțiți în mod egal între băieți și fete, care provin din contexte socio-culturale mediu-înalte: există prezența unor copii din alte țări europene și non-europene, perfect integrați și cu o bună cunoaștere lingvistică.

Famiiliile se asigură că copiii sunt susținuți în activitățile școlare în care investesc energie și așteptări. Există o bună colaborare între profesori și părinți, ceea ce favorizează procesul de predare-învățare progresivă.

În grupa de clasă se află un elev cu certificare L.170 pentru o tulburare specifică de învățare, cu referire specială la dislexie și disortografie.

De obicei, la începutul anului școlar se efectuează o serie de teste de admitere pentru a evalua învățarea și eventualele dificultăți și puncte slabe prezente în rândul elevilor din clasă. Se continuă apoi cu consolidarea și eventuala recuperare a abilităților de învățare.



În cazul specific al limbii italiene, sunt examinate aspecte fonologice (sunete moi și tari, digrame și trigrame complexe), aspecte nefonologice (apostrofură, fuziuni sau separări incorecte de cuvinte, utilizarea cu/qu, utilizarea literelor duble.), aspecte morfologice (utilizarea corectă a verbului a avea utilizarea pronumelor, concordanța de gen și număr).

Obiectivul final al intervenției, care durează un an școlar întreg împărțit în două trimestre, este de a-i ajuta pe copii să conștientizeze greșeala (prima formă de autocorecție) și să se simtă din ce în ce mai stăpâni pe limbă prin depășirea independentă și automată a dificultăților și erorilor.

Experiența pe care am avut-o a avut următoarea succesiune:

1. În primul trimestru, din septembrie până în ianuarie, am lucrat cu ajutorul manualului în format digital și în format lichid și cu alte materiale suport găsite online. S-a preferat utilizarea mediilor digitale interactive și a unei abordări ludice, în care s-a putut constitui grupuri de lucru, sau echipe, care puteau dobândi un punctaj în funcție de evoluția cursului.

Competiția constructivă a promovat motivația și menținerea unui nivel ridicat de concentrare.

Aspectul de competiție și concurs a favorizat colaborarea și coeziunea în cadrul grupurilor, deși uneori a lăsat loc unor mici dezacorduri care au fost rezolvate prompt prin dialog și discuții. Acest aspect a favorizat creșterea personală și relațională.

2. În al doilea trimestru, a fost utilizat instrumentul Ebook „Poțiunea”, (Colecția ABIbooks).

Copiii au lucrat la acest material individual și/sau în perechi.

Un element caracterizator al utilizării acestui instrument digital a fost aspectul de interactivitate și implicare emoțională a copiilor.



Grafica extrem de atrăgătoare a captat interesul tuturor. Intriga a părut ușor de înțeles și amuzantă și a facilitat procesul de identificare a copiilor cu personajele și poveștile amuzante aferente. Activitatea le-a permis copiilor să își consolideze capacitatea de a identifica erorile, de a se autocorecta și de a memora forma corectă.

Copilul cu certificarea L. 170 a fost capabil să utilizeze în mod independent ajutorul și o creștere a motivației personale și a dorinței de a învăța fără o mare oboseală. În general, copilul demonstrează o durată de atenție foarte scurtă, o gamă limitată de concentrare și o tendință de a evita sarcinile de citire și scriere, prezentate pe suport de hârtie. Utilizarea instrumentului digital, și în special a Ebook-ului „Poțiunea”, Colecția ABIbooks a făcut ca angajamentul de lucru să fie mai rapid și mai eficient, accelerând timpii de execuție și de verificare a lucrărilor efectuate, făcându-le astfel mai eficiente și mai puțin împovărătoare .

În prima parte a anului școlar, rezultatele au fost obținute grație unui proces de repetare a exercițiului, cu continuitate de lucru prin încercări și erori. S-a observat o eficacitate destul de mare a activității, dar s-a observat, de asemenea, că copiii sufereau de povara sarcinii, oricât de jucăuș ar fi încercat profesorii să o facă. Repetarea exercițiului a generat o durată mai scurtă a atenției.

În a doua parte a anului școlar, rezultatele au fost obținute datorită interacțiunii creative a grupului de clasă care a putut experimenta în mod activ. Activitatea a fost mai dinamică și mai captivantă, durata de atenție a fost prelungită, în timp ce timpii de lucru au fost accelerați.



La final, putem afirma că activitatea propusă și desfășurată:

instrumentul utilizat în primul trimestru s-a dovedit a fi mai puțin incisivă și captivantă, deoarece a presupus simpla execuție a unor exerciții preformate, caracterizate în cea mai mare parte prin identificarea răspunsurilor corecte la întrebările date;

absența unei povești, care în mod normal stabilește un fir comun, nu a contribuit la promovarea interesului și a participării active a elevilor.

Prin urmare, atingerea obiectivelor propuse a părut a fi mai obositoare și caracterizată de un transfer „frontal” de conținuturi cu șanse reduse de interacțiune creativă.

Toate acestea se datorează și unei structuri de lucru inflexibile, care nu a permis adaptarea conținuturilor propuse la contextul clasei.

Cu toate acestea, în cel de-al doilea trimestru s-a observat că instrumentul ABIbooks s-a dovedit a fi mai eficient și funcțional, deoarece a încurajat interacțiunea, a părut mai intuitiv de utilizat și ușor de reprodus de către elevi.

Un alt aspect esențial, nelipsit din celelalte instrumente utilizate, a fost posibilitatea oferită profesorului de a crea un instrument personalizat, adaptabil la nevoile reale ale grupului clasă, cu posibilitatea de a implementa conținuturile în raport cu problemele și situațiile apărute pe parcursul lucrului.

De asemenea, acesta dispune de o grafică și de fonturi captivante și creative, accelerând timpii de învățare și făcându-i extrem de eficienți.

Poveștile care contextualizează procesele de predare și învățare au fost esențiale pentru memorarea conceptelor și pentru dobândirea învățării .



## Rezumat



<b>ACTIVITATE</b>	Utilizarea instrumentelor interactive și digitale în clasă pentru abordarea și corectarea principalelor greșeli de ortografie și consolidarea scrierii corecte. Implementarea unei reflecții inițiale asupra limbii prin introducerea primelor elemente gramaticale.	
<b>CONTEXT</b>	Activitatea s-a desfășurat într-o clasă de școală primară de clasa a treia. Vârsta participanților 8/9 ani. Clasa a fost formată din 20 de elevi, cu prezența elevilor certificați pentru nevoi specifice de învățare.	
<b>REZULTATE AȘTEPTATE</b>	Consolidarea principalelor reguli ortografice ale limbii și depășirea erorilor.	
<b>TIMP DE LUCRU</b>	PRIMUL TRIMESTRU (septembrie - ianuarie)	AL DOILEA TRIMESTRU (ianuarie - mai)
<b>INSTRUMENTE</b>	Material găsit online, format digital al manualului utilizat.	Ebook „The potion”, Colecția ABIbooks.
<b>MODALITĂȚI</b>	- exerciții - încercare și eroare	Operațiune interactivă asupra textului
<b>REZULTATE OBȚINUTE</b>	Rezultatele au fost obținute datorită unui proces de repetare a exercițiului, cu o continuitate a muncii prin încercări și erori.	Rezultatele au fost obținute datorită interacțiunii creative a grupului clasei, care a avut posibilitatea de a experimenta în mod activ.





## CONCLUZII

Instrumentul utilizat nu s-a dovedit a fi foarte incisiv și captivant, deoarece a necesitat simpla execuție a unor exerciții preformate, caracterizate în mare parte prin identificarea răspunsurilor corecte la întrebări date.

Absența unei povești care să stabilească un fir comun a făcut să nu promovează interesul și participarea activă a elevilor.

Prin urmare, atingerea obiectivelor propuse a părut mai oboșitoare și s-a caracterizat printr-un transfer „frontal” de conținuturi, fără posibilitatea unei interacțiuni creative.

Toate acestea se datorează și unei structuri de lucru inflexibile care nu a permis adaptarea conținuturilor propuse la contextul clasei.

Instrumentul ABIbooks s-a dovedit a fi mai eficient și mai funcțional, deoarece a încurajat interacțiunea, a fost mai intuitiv de utilizat și ușor de reprodus de către elevi.

Un alt aspect esențial, nelipsit din celelalte instrumente utilizate, a fost posibilitatea oferită profesorului de a crea un instrument personalizat, de a-l adapta la nevoile reale ale grupului clasă, cu posibilitatea de a implementa conținuturile în raport cu problemele și situațiile apărute pe parcursul lucrului.

De asemenea, dispune de grafică și fonturi captivante și creative, accelerând timpii de învățare și făcându-i extrem de eficienți.

Esențială pentru memorarea conceptelor și dobândirea deprinderilor este prezența povestirii care contextualizează procesul de predare și învățare.



## Arsakeio Kindergarten of Patras - Implementarea metodei ABIbooks



Găsiți câteva sfaturi practice despre cum să integrați interactivitatea și abordările de storytelling în primele etape ale educației

Integrarea interactivității și a metodelor de povestire în primele etape ale educației poate îmbunătăți semnificativ experiența de învățare a copilului. Iată câteva sfaturi practice pentru a realiza acest lucru:

- Utilizați instrumente interactive de învățare: Încorporați instrumente interactive de învățare, cum ar fi aplicațiile educaționale, tablourile interactive și jocurile educaționale care îi implică pe elevi și încurajează participarea activă.
- Povești cu recuzită: Utilizați recuzita, elemente vizuale și mijloace multimedia pentru a face povestirea mai interactivă. Încorporați marionete, costume sau obiecte din viața reală legate de povești pentru a capta atenția copiilor și a-i cufunda în narațiune.
- Încurajați participarea grupului: Organizați activități de grup în care elevii pot participa activ la procesul de povestire. Acest lucru ar putea implica jocuri de rol, discuții de grup sau sesiuni de povestire în colaborare, permițând fiecărui elev să contribuie la dezvoltarea poveștii.
- Integrarea tehnologiei: Utilizați tehnologii precum realitatea virtuală (VR) și realitatea augmentată (AR) pentru a crea experiențe captivante de povestire. Aceste tehnologii pot transporta elevii în medii diferite, făcând procesul de învățare mai interactiv și mai atractiv.



- Încorporați activități practice: Implementați activități practice care completează povestea și încurajează elevii să exploreze și să experimenteze. De exemplu, dacă povestea este despre natură, organizați o plimbare în natură sau o activitate de grădinărit pentru a oferi o înțelegere practică a conceptelor discutate în poveste.

- Personalizați experiențele de învățare: Adaptați povestirea și activitățile interactive la interesele și stilurile de învățare ale fiecărui elev în parte. Luați în considerare diversele lor medii, preferințe și abilități pentru a crea un mediu de învățare mai incluziv și mai atractiv.

- Utilizați întrebări deschise: Puneți întrebări deschise în timpul sesiunilor de povestire pentru a stimula gândirea critică și pentru a-i încuraja pe elevi să își exprime gândurile și opiniile. Această practică nu numai că favorizează interactivitatea, ci și hrănește abilitățile de comunicare și dezvoltarea cognitivă.

- Creați un colț de povestire: Amenajați un spațiu dedicat în clasă ca un colț al poveștilor, dotat cu scaune confortabile, decorațiuni colorate și resurse de povestire. Această zonă desemnată poate servi ca un centru creativ pentru activități interactive de povestire.

- Încurajați creativitatea: Promovați creativitatea, permițând elevilor să își creeze propriile povești, personaje și decoruri. Oferiți-le oportunități de a-și împărtăși creațiile cu clasa, încurajând sentimentul de realizare și sporindu-le încrederea.

- Sărbătoriți diversitatea: Integrați povești și perspective culturale diverse pentru a promova incluziunea și pentru a lărgi înțelegerea elevilor cu privire la diferite culturi și tradiții. Încurajați discuțiile despre diverse obiceiuri și credințe pentru a cultiva un sentiment de respect și apreciere pentru diversitate.



## Care sunt abordările didactice bazate pe interactivitate și povestiri care pot fi folosite cu succes în clasă? (Studiu de caz la grădinița din Arsakeio)

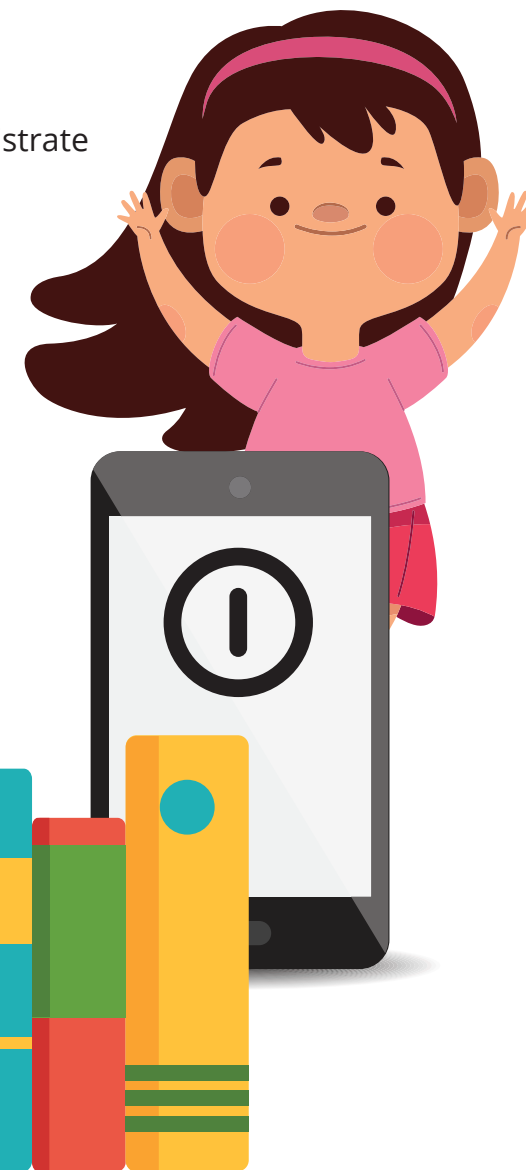
Mai multe abordări didactice eficiente care integrează interactivitatea și povestirea în clasă pot stimula implicarea elevilor și pot îmbunătăți rezultatele învățării. Iată câteva metode cheie:

- Modelul Flipped Classroom: Această abordare implică furnizarea de prelegeri sau materiale preînregistrate pe care elevii să le revizuiască înainte de ore, permițând discuții și activități interactive în timpul orelor de curs. Profesorii pot utiliza tehnici de povestire pentru a crea conținut preînregistrat atractiv, făcându-l mai convingător pentru ca elevii să învețe în mod independent.

- Învățarea bazată pe proiecte: Încurajați elevii să lucreze la proiecte care implică rezolvarea de probleme din lumea reală și elemente de povestire. Elevii pot crea prezentări, videoclipuri sau chiar filme scurte pentru a-și comunica înțelegerea unui subiect, încurajând creativitatea și participarea activă.

- Învățarea bazată pe investigație: Stimulați curiozitatea și gândirea critică prin încurajarea elevilor să pună întrebări și să caute soluții în mod independent. Încorporați metode de povestire pentru a prezenta scenarii din viața reală și studii de caz care îi determină pe elevi să exploreze și să analizeze diverse perspective, ceea ce duce la o înțelegere mai profundă a subiectului.

- Învățarea prin cooperare: Promovați munca în echipă și colaborarea prin atribuirea de proiecte de grup care le cer elevilor să lucreze împreună pentru a atinge obiective comune. Implementați activități interactive de povestire care încurajează elevii să creeze colectiv narațiuni, încurajând comunicarea și cooperarea între colegi.



- Gamificarea: Integrarea jocurilor educaționale și a activităților interactive care îi motivează pe elevi să învețe prin joc. Încorporați elemente de povestire în cadrul narațiunii jocului pentru a face învățarea mai atractivă și mai memorabilă, încurajând participarea activă și sporind abilitățile de rezolvare a problemelor elevilor.
- Joc de rol și simulări: Organizați activități de joc de rol sau simulări care să le permită elevilor să se cufunde în diferite roluri și scenarii legate de lecție. Integrați tehnici de povestire pentru a crea narațiuni autentice care să ofere context și semnificație experienței de joc de rol, facilitând o înțelegere mai profundă a conceptelor complexe.
- Prezentări multimedia: Încorporați prezentări multimedia, cum ar fi videoclipuri, animații și prezentări interactive, pentru a transmite conținutul educațional într-un mod atractiv din punct de vedere vizual și interactiv. Integrați elemente de povestire pentru a crea o narațiune convingătoare care să capteze atenția elevilor și să le îmbunătățească înțelegerea materiei.
- Învățarea prin experiență: Organizați excursii pe teren, activități în aer liber sau experimente practice care să le ofere elevilor experiențe de învățare practice, din lumea reală. Utilizați tehnici de povestire pentru a conecta aceste experiențe cu conceptele din clasă, permițându-le elevilor să vadă aplicarea practică a ceea ce au învățat într-un mod tangibil și semnificativ.
- Ateliere de scriere creativă și de povestire: Desfășurați ateliere de scriere creativă și sesiuni de povestiri care să încurajeze

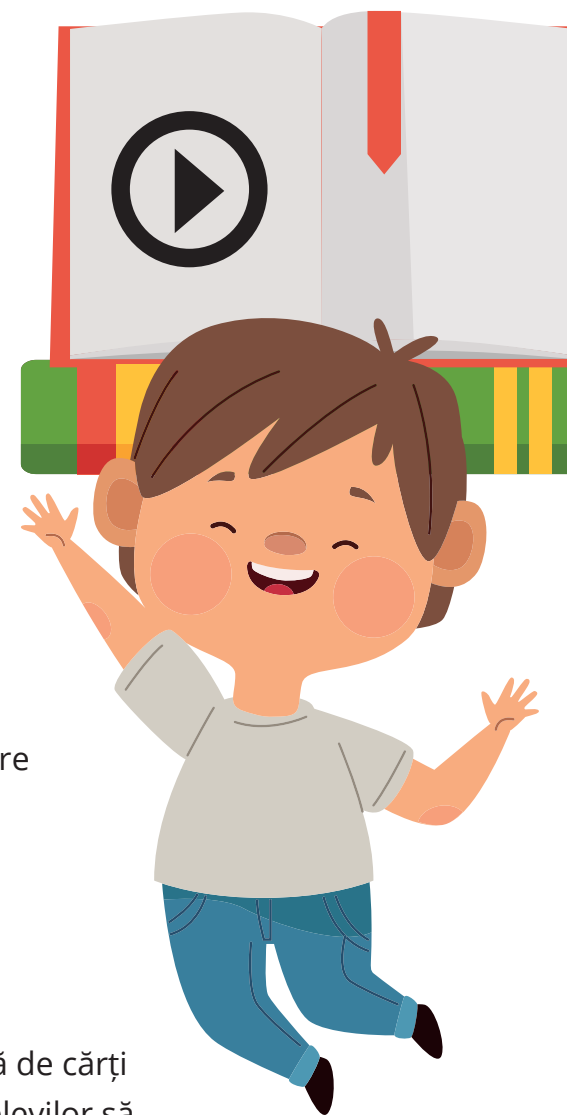


## Cum să folosiți materialele ABIBooks pentru a îmbunătăți calitatea lecției la clasă



ABIBooks poate fi o resursă valoroasă pentru educatorii care doresc să îmbunătățească calitatea lecțiilor lor. Iată câteva modalități de a utiliza eficient materialele ABIBooks în clasă:

- Sesiuni interactive de lectură: Utilizați ABIBooks pentru a accesa cărți electronice interactive cu elemente multimedia, cum ar fi audio, video și teste interactive. Desfășurați sesiuni de lectură în care elevii pot urmări textul în timp ce explorează conținut multimedia suplimentar pentru a-și aprofunda înțelegerea subiectului.
- Învățare personalizată: Profitați de ABIBooks pentru a oferi experiențe de învățare personalizate pentru elevi. Atribuiți cărți electronice specifice pe baza nevoilor și intereselor individuale de învățare ale elevilor, permițându-le acestora să se implice în conținut adaptat la cerințele lor unice, favorizând astfel un mediu de învățare mai eficient și mai personalizat.
- Resurse suplimentare de învățare: Utilizați ABIBooks ca resurse suplimentare de învățare pentru a completa programul de învățământ existent. Încorporați cărți electronice relevante pentru a oferi context, exemple și exerciții suplimentare care să consolideze lecțiile din clasă și să faciliteze o înțelegere cuprinzătoare a subiectelor predate.
- Evaluări interactive: Integrați funcțiile de evaluare ale ABIBooks pentru a crea chestionare și sarcini interactive care să evalueze gradul de înțelegere și de reținere a materialului de către elevi.
- Biblioteci virtuale: Creați o bibliotecă virtuală utilizând ABIBooks, oferind elevilor acces la o gamă largă de cărți electronice din diverse materii și genuri. Încurajați lectura și explorarea independentă, permițându-le elevilor să aleagă cărțile care le stârnesc interesul, încurajând dragostea pentru lectură și învățarea pe tot parcursul vieții.



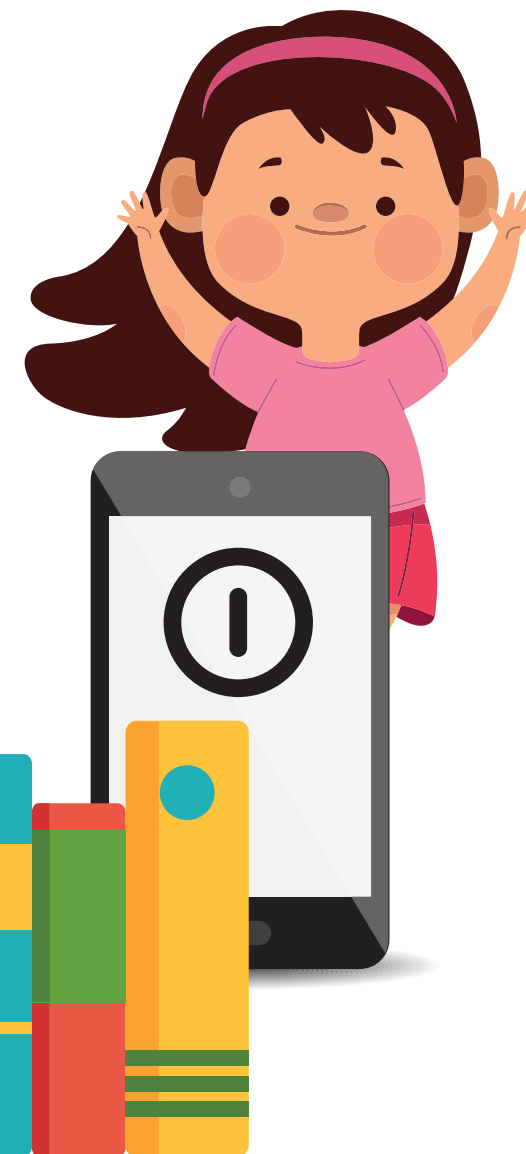
- Activități de lectură în colaborare: Organizați activități de lectură colaborativă în cadrul cărora elevii pot lucra împreună pentru a analiza, discuta și interpreta cărțile electronice ABIbooks. Facilitați discuții de grup, dezbateri și prezentări bazate pe conținut, încurajând elevii să se implice în mod critic cu materialul și să își dezvolte abilitățile analitice și de comunicare.

- Prezentări multimedia: Încurajați elevii să creeze prezentări multimedia utilizând funcțiile interactive ale ABIbooks. Rugați-i să încorporeze în prezentările lor elemente multimedia din cărțile electronice, cum ar fi imagini, videoclipuri și clipuri audio, pentru a spori atractivitatea vizuală și calitatea generală a proiectelor lor.

- Abordarea de tip „Flipped Classroom”: Implementați un model de clasă inversată folosind ABIbooks, atribuind anumite cărți electronice sau capitole pentru ca elevii să le revizuiască înainte de ore. Folosiți timpul din clasă pentru a vă angaja în discuții interactive, activități practice și exerciții de colaborare care se bazează pe materialul de lectură atribuit în prealabil, promovând o înțelegere și o aplicare mai profundă a conceptelor.

- Instruire diferențiată: Utilizați ABIbooks pentru a pune în aplicare strategii de instruire diferențiată, oferind elevilor materiale de lectură diverse la diferite niveluri de complexitate. Adaptați cărțile electronice pentru a se potrivi elevilor cu diferite stiluri și abilități de învățare, asigurând că fiecare elev are acces la resurse care îi sprijină nevoile individuale de învățare.

Prin utilizarea gamei variate de resurse și caracteristici ale ABIbooks, educatorii pot crea experiențe de învățare dinamice și captivante care să răspundă nevoilor și intereselor unice ale elevilor lor, îmbunătățind în cele din urmă calitatea generală a instruirii în clasă.



## Vorbe înțelepte:



- Se poate integra un ebook cu nevoia de a dezvolta abilități, creativitate și socializare?

Exemple din clasă

Categoric, cărțile electronice pot fi integrate în sala de clasă într-un mod care nu numai că facilitează dezvoltarea diverselor abilități, dar promovează și creativitatea și interacțiunea socială. Iată câteva exemple de utilizare a cărților electronice pentru atingerea acestor obiective:

- Dezvoltarea abilităților prin exerciții interactive: Cărțile electronice pot include exerciții interactive, cum ar fi chestionare, puzzle-uri și jocuri care încurajează gândirea critică, rezolvarea problemelor și dezvoltarea abilităților analitice. De exemplu, o carte electronică pentru învățarea limbilor străine poate include exerciții gramaticale interactive sau jocuri interactive de construire a vocabularului, încurajând competența lingvistică și dezvoltarea cognitivă.

- Îmbunătățirea creativității prin elemente multimedia: Ebook-urile pot încorpora elemente multimedia, cum ar fi elemente audio, video și grafice interactive care stimulează creativitatea și imaginația. De exemplu, un ebook de științe poate include simulări interactive sau experimente virtuale care le permit elevilor să exploreze concepte științifice într-o manieră vizuală captivantă și creativă, inspirând pasiunea pentru învățare și descoperire.

- Activități colaborative de e-lectură: Profesorii pot organiza activități colaborative de e-lectură în care elevii pot citi și discuta împreună despre cărți electronice, încurajând interacțiunea socială, munca în echipă și abilitățile de comunicare. Elevii pot fi încurajați să își împărtășească interpretările, perspectivele și reflecțiile personale cu privire la conținutul ebook-ului, promovând un mediu de învățare în colaborare și consolidând relațiile interpersonale în cadrul clasei.





- Proiecte de povestiri digitale: Cărțile electronice pot servi drept platformă pentru proiecte de povestiri digitale, în cadrul cărora elevii își pot crea propriile povești, încorporând elemente multimedia, cum ar fi imagini, sunet și animații. Acest proces nu numai că sporește creativitatea, dar încurajează și colaborarea și abilitățile de comunicare, deoarece elevii lucrează împreună pentru a-și dezvolta și prezenta narațiunile unice.

- Proiecte și prezentări interactive de grup: Cărțile electronice pot fi utilizate ca materiale de referință pentru proiecte și prezentări interactive de grup care le cer elevilor să colaboreze, să cerceteze și să își prezinte concluziile colegilor lor. Elevii pot valorifica elementele multimedia din cadrul cărților electronice pentru a crea prezentări dinamice și atractive care să le pună în valoare creativitatea, abilitățile de cercetare și abilitățile de comunicare eficientă.

## Metode de integrare a cărților pentru dobândirea acestor competențe

Iată câteva metode eficiente de utilizare a cărților pentru dezvoltarea diferitelor abilități:

- Înțelegerea lecturii și gândirea critică: Implicarea elevilor în sesiuni de lectură ghidată în care aceștia pot analiza și interpreta conținutul cărților. Încurajați discuțiile despre teme, personaje și elemente ale intrigii, stimulând gândirea critică și încurajând abilitățile de înțelegere a lecturii.

- Dezvoltarea limbajului și a vocabularului: Folosiți cărți cu un limbaj și un vocabular bogat pentru a extinde abilitățile lingvistice ale elevilor. Încurajați elevii să identifice și să analizeze cuvintele noi, să discute semnificațiile acestora și să le folosească în context pentru a consolida achiziția de limbaj și dezvoltarea vocabularului.

- Îmbunătățirea abilităților de scriere: Integrați cărțile în exerciții de scriere care îi îndeamnă pe elevi să își creeze propriile povestiri, rezumate sau răspunsuri la text. Încurajați elevii să imite stilurile de scriere ale autorilor pe care îi citesc, încurajând creativitatea și îmbunătățindu-le abilitățile de scriere.



- Abilități de prezentare și comunicare: Atribuiți proiecte legate de cărți care necesită ca elevii să facă prezentări, recenzii de carte sau lecturi dramatice în fața colegilor lor. Această metodă promovează abilitățile de vorbire în public, îmbunătățește abilitățile de comunicare și încurajează elevii să își articuleze gândurile în mod eficient.

- Abilități de cercetare și de analiză: Încurajați elevii să efectueze cercetări cu privire la contextul istoric, cultural sau științific al cărților pe care le citesc. Ghidați-i în analizarea contextului autorului, a perioadei istorice sau a influențelor culturale care au modelat narațiunea, încurajând dezvoltarea abilităților de cercetare și de analiză.

- Stimularea creativității și a imaginației: Organizați activități creative, cum ar fi proiecte artistice, exerciții de joc de rol sau sesiuni de povestiri inspirate de temele sau personajele din cărți. Încurajați elevii să își exprime creativitatea și imaginația prin diverse forme de exprimare artistică, promovând dezvoltarea holistică și încurajând dragostea pentru literatură.

- Rezolvarea problemelor și analiza critică: Integrați cărți care prezintă narațiuni complexe sau teme provocatoare și încurajați elevii să analizeze critic acțiunile personajelor, motivațiile și consecințele deciziilor lor.

- Alfabetizarea digitală și integrarea tehnologiei: Utilizați cărți electronice sau platforme digitale de lectură care încorporează elemente multimedia, teste interactive sau materiale de învățare suplimentare. Învățați elevii cum să navigheze eficient în resursele digitale, încurajând competențele de alfabetizare digitală și de competență tehnologică.

- Activități de grup

Să luăm în considerare un exemplu de integrare a cărților în clasă pentru a îmbunătăți abilitățile de comunicare și prezentare.



Exemplu: Proiect de recenzie și prezentare de carte

Obiectiv: Îmbunătățirea abilităților de comunicare și încurajarea gândirii critice prin analiza și prezentarea unei cărți alese.

Pași:

- Selecție de carte: Permiteți fiecărui elev să selecteze o carte la alegere dintr-o listă curatorială de literatură adecvată vârstei.

- Citire și analiză: Alocați suficient timp pentru ca elevii să citească și să analizeze cărțile alese.

- Ziua prezentării: Alocați o anumită zi pentru ca elevii să își prezinte recenziile de carte colegilor lor.

Încurajați-i să descrie cartea chiar dacă nu pot citi

- Reflecție și îmbunătățire: Încurajați elevii să reflecteze asupra experiențelor lor de prezentare și să identifice domeniile în care își pot îmbunătăți abilitățile de comunicare pentru viitoarele prezentări.

- Prin punerea în aplicare a acestui proiect, elevii nu numai că își îmbunătățesc abilitățile de comunicare și de prezentare, dar își sporesc și abilitățile de gândire critică prin analiza și evaluarea cărților. În plus, procesul de evaluare colegială încurajează un mediu de învățare colaborativă, încurajând elevii să se sprijine și să învețe unii de la alții.

- Transformați cartea electronică într-o lecție creative

Iată un exemplu de transformare a unei cărți electronice într-un plan de lecție creativ pentru elevii de grădiniță, axat pe imaginație și învățare senzorială:

Titlul cărții electronice: „La mulți ani”

Obiectiv: Să stimuleze imaginația și învățarea senzorială prin explorarea cărții electronice „Happy Birthday” și dezvoltarea unei activități creative de povestire și artă.



## Plan de lecție:

### Introducere (15 minutes):

- > Prezentați elevilor cartea electronică „La mulți ani”, prezentând imagini pline de culoare și discutând despre personaje și decoruri într-un mod simplu și atractiv.
- > Încurajați-i pe copii să împărtășească pagina lor preferată din poveste.

### Explorarea cărții electronice (20 minutes):

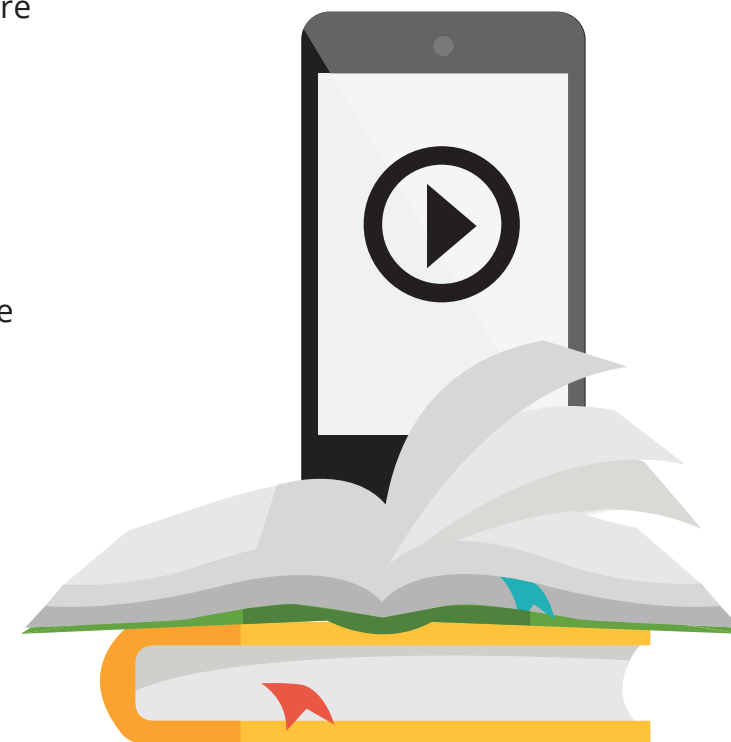
- > Afișați cartea electronică pe un ecran mare sau pe o tablă interactivă.
- > Citiți cu voce tare o secțiune selectată din cartea electronică, folosind tehnici expresive de povestire pentru a captiva atenția și imaginația copiilor.
- > Încurajați-i pe copii să interacționeze cu povestea, făcând numărători legate de carte.

### Activitate de artă senzorială (30 minutes):

- > Puneți la dispoziția fiecărui copil materiale, cum ar fi hârtie colorată, lipici, foarfece sigure pentru copii și o varietate de materiale de artizanat.
- > Ghidați copiii în crearea propriilor pălării, încurajându-i să își folosească imaginația pentru a-și decora și personaliza piesele de artă.

### Povești și spectacol de păpuși (20 minutes):

- > Permiteți copiilor să folosească pălăriile confecționate pentru a juca o scurtă scenă din „La mulți ani” în fața colegilor lor.
- > Încurajați-i să povestească povestea în propriile cuvinte, exprimându-și creativitatea și imaginația.



**Reflecție și discuție (15 minutes):**

> Facilitați o discuție de grup despre părțile preferate ale copiilor din poveste și despre experiențele lor în crearea pălăriilor.

**Activitate de prelungire (temă pentru acasă):**

> Încurajați-i pe copii să deseneze o imagine a scenei lor preferate din poveste și să o împărtășească cu familiile lor.

Prin transformarea cărții electronice într-un plan de lecție creativ pentru elevii de grădiniță, educatorii pot stimula imaginația copiilor, pot promova învățarea senzorială și pot încuraja participarea activă la povestiri și activități artistice, favorizând o experiență de învățare pozitivă și plăcută..



# Implementarea interactivității și a abordărilor de storytelling în școală (un studiu de caz realizat de Școala Gimnazială nr.16 „Take Ionescu” Timișoara)



**Povestirea interactivă în contextul cărților interactive pentru alfabetizare și calcul este un instrument educațional puternic care combină implicarea în povești cu conținutul educațional al cărților. Această abordare valorifică tehnologia pentru a crea experiențe de învățare dinamice și imersive pentru elevi, făcând învățarea mai atractivă și mai eficientă.**

Interactivitatea se află în centrul cărților create în cadrul proiectului ABI Books. Cititorii se pot implica activ în conținut. Iată câteva aspecte cheie ale povestirii legate de interactivitate în cărțile interactive ABI Books:

1. **Narațiuni captivante:** Cărțile interactive prezintă adesea narațiuni captivante care captează atenția cititorului. Aceste narațiuni pot fi povești fictive pentru alfabetizare sau scenarii și probleme din lumea reală pentru matematică, ceea ce face conținutul mai ușor de relaționat și mai interesant.
2. **Conținut multimodal:** Cărțile interactive încorporează diverse forme de media, cum ar fi text, imagini, animații, audio. Această abordare multimodală se adaptează la diferite stiluri de învățare și îmbunătățește înțelegerea.
3. **Feedback imediat:** Cărțile interactive oferă un feedback imediat elevilor. Această buclă de feedback îi ajută pe cursanți să înțeleagă și să își corecteze greșelile mai eficient.
4. **Învățare adaptivă:** Unele cărți interactive încorporează algoritmi de învățare adaptivă. Aceste sisteme evaluează progresul cursantului și ajustează dificultatea conținutului în consecință. Această personalizare asigură faptul că materialul este provocator, dar nu copleșitor, promovând o experiență de învățare confortabilă.



5. Învățarea în colaborare: Unele cărți interactive facilitează învățarea în colaborare, permițând elevilor să lucreze împreună la exerciții sau să rezolve probleme în echipă, încurajând interacțiunea între colegi.
6. Versatilitate: Cărțile interactive sunt versatile și pot fi accesate pe diverse platforme digitale, inclusiv pe tablete, smartphone-uri și computere, ceea ce face ca învățarea să fie mai flexibilă și adaptabilă la preferințele elevilor.
7. Obiecte pe care se poate face clic: Cititorii pot interacționa cu povestea făcând clic pe obiecte sau personaje.
8. Alege-ți aventura: Narațiunea interactivă le permite cititorilor să facă alegeri care influențează dezvoltarea poveștii. Aceste alegeri îmbunătățesc gândirea critică și abilitățile de luare a deciziilor, vitale atât pentru alfabetizare, cât și pentru situațiile din viața reală.
9. Evidențierea textului: Cărțile interactive evidențiază adesea cuvintele. Această caracteristică îi ajută pe cititorii timpurii să asocieze cuvintele sunete sau imagini.
10. Rezolvarea problemelor pe bază de poveste: Cărțile interactive prezintă probleme de matematică în contextul unei povești.
11. Învățarea bazată pe jocuri: Cărțile interactive încorporează jocuri bazate pe matematică. Povestea implică provocări în care cititorii trebuie să rezolve probleme de matematică pentru a continua, făcând învățarea matematicii distractivă și interactivă.
12. Scenarii din viața reală: Problemele de matematică din cărțile interactive sunt încadrate în scenarii din viața reală. Acest lucru contextualizează matematica, arătând relevanța acesteia pentru viața de zi cu zi și făcând conceptele abstracte mai ușor de relaționat și de înțeles.



## Beneficiile cărților interactive ABI pentru învățare

- 1. Implicare:** Interactivitatea îi menține pe cursanți implicați, făcând procesul de învățare plăcut și motivant.
- 2. Învățare individualizată:** Cărțile interactive pot răspunde nevoilor individuale de învățare, adaptând conținutul la ritmul și abilitățile cititorului.
- 3. Feedback imediat:** Elementele interactive pot oferi un feedback instantaneu, ajutându-i pe cursanți să corecteze greșelile și să învețe din ele în timp real.
- 4. Învățarea multisenzorială:** Prin încorporarea multimedia, cărțile interactive implică mai multe simțuri, îmbunătățind experiența de învățare.
- 5. Impact de lungă durată:** Experiențele interactive de învățare sunt adesea memorabile, ceea ce duce la o înțelegere mai profundă și la o retenție mai îndelungată a cunoștințelor.

În concluzie, povestirea interactivă sub forma cărților interactive de alfabetizare și matematică oferă elevilor o modalitate dinamică și captivantă de a explora, învăța și aplica cunoștințele într-un context semnificativ. Aceste experiențe interactive pot contribui în mod semnificativ la îmbunătățirea abilităților de citire și calcul, încurajând în același timp dragostea pentru învățare.





## Vorbe înțelepte:



Pot părinții să gestioneze cartea și conținutul digital pentru copiii lor?

Da, părinții pot gestiona cu siguranță cărțile și conținutul digital pentru copiii lor. Părinții pot juca un rol crucial în a-și ajuta copiii să citească cărți interactive, încurajând dragostea pentru lectură și sporindu-le abilitățile de lectură. Cărțile interactive, care includ adesea elemente cum ar fi pop-up-uri, clape, texturi și multe altele, pot face ca experiența de lectură să fie atractivă și plăcută. Iată câteva moduri în care părinții și-au ajutat și și-au ajutat copiii să citească cărțile interactive ABI Books:

**Prin selectarea** cărților interactive adecvate vârstei și stadiului de dezvoltare a copilului dumneavoastră și prin căutarea de cărți cu un conținut și caracteristici care să corespundă intereselor și abilităților acestuia.

**Prin încurajarea** copilului să exploreze caracteristicile interactive ale cărții. Puneți întrebări despre ceea ce vede, simte sau descoperă. Acest lucru îi ajută să se implice în conținut și să își dezvolte abilitățile de înțelegere.

**Modelând comportamentul de lectură:** Copiii învață adesea observându-și părinții. Lăsați-i să vă privească cum citiți și vă bucurați de cărți, reviste sau cărți electronice. Fiți un model de lectură pentru copilul dumneavoastră.

**Citind împreună:** Așezați-vă cu copilul și citiți cartea împreună. Citind pe rând paginile sau descriind elementele interactive. Această experiență comună poate fi mai plăcută și mai educativă

**Discutând povestea:** După ce au citit, au vorbit despre poveste, personaje și evenimente din carte. Și-au întrebat copilul despre partea preferată sau despre ceea ce l-a surprins. Acest lucru încurajează gândirea critică și înțelegerea.



**Făcând conexiunea cu viața reală:** Legând povestea de viața reală.

**Încurajând întrebările:** Încurajându-i pe copii să pună întrebări despre carte. Acest lucru stimulează curiozitatea și demonstrează că este în regulă să caute răspunsuri și să înțeleagă.

**Dezvoltarea vocabularului:** În timp ce citiți, prezentați copiilor cuvinte noi și explicați-le semnificația acestora. Cărțile interactive includ adesea elemente tactile care pot ajuta la consolidarea semnificației cuvintelor.

**Faceți-o distractivă:** Citirea cărților interactive ar trebui să fie o experiență plăcută. Distrăți-vă cu cartea, faceți voci amuzante pentru personaje și explorați împreună elementele interactive. Păstrați atmosfera ușoară și captivantă. Să fie răbdător și să ofere sprijin: Fiecare copil își dezvoltă abilitățile de citire în propriul ritm. Încurajați-vă și sprijiniți-vă copilul și nu-l presați. Cititul ar trebui să fie o experiență pozitivă și plină de satisfacții.

**Încurajarea creativității:** Cărțile interactive inspiră adesea creativitatea. După lectură, încurajați-i pe copii să deseneze, să scrie sau să joace jocuri legate de poveste sau de personaje.

**Utilizarea înțeleaptă a tehnologiei:** Cărțile electronice interactive și aplicațiile pot fi, de asemenea, instrumente valoroase pentru lectură.



Opiniile părinților despre cărțile digitale pentru copiii lor pot varia foarte mult în funcție de preferințele, valorile și experiențele personale. Iată câteva opinii comune:

**Comoditate:** Mulți părinți apreciază confortul oferit de cărțile digitale. Acestea pot fi accesate cu ușurință pe dispozitive precum tabletele și cititoarele electronice, permițându-le copiilor să poarte o bibliotecă cu ei oriunde merg. Acest lucru poate fi deosebit de util atunci când călătorești sau când se dorește o varietate de materiale de lectură.

**Costul:** Unii părinți consideră cărțile digitale mai rentabile decât cărțile fizice, mai ales dacă au mai mulți copii cu preferințe de lectură diferite. Cărțile electronice costă adesea mai puțin decât cărțile tipărite și există, de asemenea, cărți electronice gratuite

**Spațiu și dezordine:** Cărțile digitale nu ocupă spațiu fizic, ceea ce poate fi un avantaj pentru părinții preocupați de dezordinea din casă. De asemenea, ele pot fi o opțiune excelentă pentru familiile cu spațiu de depozitare limitat.

**Interactivitate:** Unele cărți digitale oferă elemente interactive, cum ar fi efecte sonore, animații și interacțiuni cu ecranul tactil, care pot implica copiii și pot îmbunătăți experiența de lectură.

**Alfabetizarea digitală:** Prezentarea copiilor cu cărți digitale îi poate ajuta să devină mai alfabetizați digital de la o vârstă fragedă, o abilitate care este din ce în ce mai importantă în lumea actuală, axată pe tehnologie.



**Implicarea părinților:** Cititul împreună cu copiii este o activitate importantă pentru multe familii. Unii părinți consideră că cărțile digitale pot interfera cu această experiență comună, mai ales dacă copilul se concentrează mai mult pe ecran decât părintele.

Este important să ne amintim că nu există un singur răspuns și că ceea ce funcționează cel mai bine pentru o familie poate să nu funcționeze pentru alta. Părinții ar trebui să ia în considerare nevoile individuale ale copilului lor, propriile preferințe și să găsească un echilibru între materialele de lectură digitale și fizice care să se potrivească cel mai bine cu valorile și circumstanțele familiei lor.

Multe familii consideră că un amestec de cărți digitale și fizice poate oferi o experiență de lectură bine încheiată pentru copiii lor.



## CONCLUZIE

Storytelling-ul, un aspect intrinsec al naturii umane, cuprinde arta de a asculta, de a înțelege și de a crea narațiuni, care evoluează în timp prin îmbinarea tradiției și a inovației. Intră în scenă povestirea digitală, un instrument pedagogic nou care favorizează învățarea și dobândirea de competențe fundamentale în domeniile lingvistic și logico-matematic.

Biblioteca colecției ABIbooks, accesibilă în mod gratuit, se adresează copiilor cu vârste cuprinse între 4 și 8 ani, extinzându-și utilitatea în diverse medii: școli, case, scenarii de învățare, educația la domiciliu, activități specializate pentru copiii cu dificultăți de învățare, programe after-school...

Inovația provine din creația de cărți, care nu mai este limitată doar la domeniul editurilor și al editorilor. În schimb, ea apare din fuziunea experiențelor și a expertizei profesioniștilor din domeniul educației, a profesorilor și a pedagogilor. În mod esențial, părinții care se implică în cărțile digitale interactive descoperă instrumente și bune practici care ajută la călătoria de învățare a copiilor lor, favorizând căi experimentale și chiar deschizând calea către căi de învățare personalizate.

Inițiativa ABIbooks adoptă o abordare creativă care vizează transmiterea de competențe de bază, în special în ceea ce privește alfabetizarea și calculul. Concentrându-se asupra matematicii și alfabetizării, proiectul permite învățarea interactivă, oferind un depozit de cărți interactive selectate cu grijă, cu un conținut special conceput pentru a perfecționa competențele de bază. Această abordare se îndepărtează de învățarea pasivă, încurajând participarea activă, discuțiile, implicarea și jocul, încurajând astfel alfabetizarea, competențele matematice și abilitățile transversale precum colaborarea, creativitatea și gândirea critică.



Îmbinarea povestirii cu interactivitatea prin crearea acestor cărți îmbunătățește semnificativ competențele de alfabetizare și matematice ale elevilor. Narațiunea este folosită pentru a elucida concepte, a transmite cunoștințe și a fortifica retenția elevilor. Această abordare combină povestirea cu elemente interactive, sporind implicarea elevilor, contextualizând concepte abstracte și încurajând creativitatea.

ABIbooks își propune să instige la noi experiențe de lectură, îmbogățind lectura tradițională cu elemente de interactivitate, multimedia și accesibilitate globală. Caracteristicile interactive ale cărților electronice le permit cititorilor să se implice în mod activ în povești, oferind o experiență de lectură diversă și captivantă. Dincolo de dinamizarea cărților tradiționale, această abordare se adresează persoanelor cu dificultăți de lectură, îmbunătățind accesibilitatea pentru diverse categorii de public.

Am produs, testat și optimizat aceste resurse cu mulți profesori și cursanți. Experiențele și sfaturile lor practice au fost colectate pentru a vă ajuta în această nouă abordare de învățare și predare. Fie că doriți să descoperiți noi resurse, să vă creați propriile materiale didactice sau chiar să lucrați cu elevii dumneavoastră pentru a concepe cărți electronice PRIN și PENTRU ei înșiși, resursele proiectului ABIbooks sunt disponibile în mod gratuit.

ABIbooks, cu fuziunea sa de inovație, interactivitate și incluziune, este un exemplu de cum ar putea arăta o abordare diferită a învățării, un nou instrument care să se adauge la arsenalul pedagogic existent al profesorilor, asigurând o experiență educațională holistică și captivantă pentru copii din diverse spectre.

