

APLICAȚII DIGITALE DE FORMARE A COMPETENȚEI DE SCRIERE CREATIVĂ ÎN CICLUL PRIMAR

Silvia GOLUBIȚCHI, doctor habilitat, profesor universitar

<https://orcid.org/0000-0002-3650-0141>

Georgeta CRIVOI, doctorandă

<https://orcid.org/0009-0009-5987-9383>

Universitatea Pedagogică de Stat „Ion Creangă” din Chișinău

Rezumat. Formarea competenței de scriere creativă în ciclul primar reprezintă un deziderat educațional de actualitate, contribuind la exprimarea coerentă și originală a ideilor și la dezvoltarea gândirii critice, reflecției metacognitive și autoreglării învățării. Scrierea devine un proces complex de construire a sensului, bazat pe analiză, sinteză și evaluare. Integrarea TIC transformă scrierea într-un demers multimodal și interactiv, facilitând planificarea, redactarea și colaborarea. Astfel, elevii își dezvoltă simultan competențe lingvistice și digitale, necesare pentru comunicare eficientă, creativă și adaptare într-un mediu educațional și socio-profesional dinamic.

Cuvinte-cheie: competența de scriere creativă, aplicații digitale, învățământ primar, componente ale competenței de scriere creativă.

DIGITAL APPLICATIONS FOR DEVELOPING CREATIVE WRITING COMPETENCE IN PRIMARY EDUCATION

Abstract. The development of creative writing competence in primary education is a current educational priority, contributing to the coherent and original expression of ideas and to the development of critical thinking, metacognitive reflection, and self-regulated learning. Writing becomes a complex process of meaning construction based on analysis, synthesis, and evaluation. The integration of ICT transforms writing into a multimodal and interactive activity, facilitating planning, drafting, and collaboration. Thus, students simultaneously develop linguistic and digital competences necessary for effective, creative communication and adaptation in a dynamic educational and socio-professional environment.

Keywords: creative writing competence, digital applications, primary education, components of creative writing competences.

Introducere

În contextul educației contemporane, majoritatea activităților didactice și a evaluărilor implică redactarea unor texte, fie ele compuneri, răspunsuri la întrebări, rezumate sau proiecte creative. Această realitate evidențiază importanța formării competenței de scriere creativă încă din ciclul primar, pentru ca elevii să fie capabili să exprime coerent și creativ ideile, să organizeze informația și să comunice eficient.

În paralel, integrarea tehnologiilor informaționale și comunicaționale (TIC) în activitățile de scriere oferă oportunități semnificative de exprimare creativă. Aplicațiile digitale permit elevilor să-și redacteze ideile într-un mediu flexibil, să exploreze structuri și genuri diverse, să ilustreze și să animeze textele și să publice produsele finale într-un format interactiv. Astfel, TIC nu doar facilitează procesul de scriere, ci îl face mai atractiv,

motivant și adaptat cerințelor societății digitale contemporane, contribuind la dezvoltarea simultană a competențelor lingvistice, cognitive, sociocomunicative și digitale.

Prin urmare, corelarea cerințelor educaționale actuale cu resursele oferite de tehnologiile informaționale și comunicaționale evidențiază necesitatea și relevanța formării competenței de scriere creativă încă din ciclul primar, în vederea pregătirii elevilor atât pentru reușita academică, cât și pentru integrarea eficientă în mediul digital contemporan. În acest context, formarea acestei competențe nu se limitează doar la activitățile tradiționale de redactare pe suport de hârtie, ci se amplifică și se diversifică prin valorificarea potențialului oferit de TIC.

Această abordare este susținută de perspectivele teoretice contemporane asupra scrisului, definit ca „o activitate cognitivă orientată spre un scop și autoreglată, care implică gestionarea eficientă a mediului de redactare, a constrângerilor impuse de temă, a intențiilor autorului, precum și a proceselor, cunoștințelor și abilităților antrenate în elaborarea unui text” [8, p.4]. Din această perspectivă, scrierea nu este considerată o abilitate izolată, ci se configurează ca un instrument fundamental al învățării și evaluării, având un rol esențial în dezvoltarea gândirii critice și a capacității de exprimare personală.”

În acest cadru, *competența de scriere creativă* reprezintă concretizarea practică a proceselor și abilităților descrise anterior, fiind definită drept capacitatea elevului de a genera și organiza idei originale, de a utiliza resurse lingvistice variate și de a adapta mesajul în funcție de scop și public [7, 10]. Aceasta presupune integrarea cunoștințelor cognitive, lingvistice și metacognitive pentru a produce texte coerente și expresive, care reflectă creativitatea autorului și comunică eficient idei complexe [2]. Astfel, formarea competenței de scriere creativă în contextul TIC nu doar că dezvoltă abilități tehnice și lingvistice, ci contribuie semnificativ la consolidarea gândirii critice, a exprimării personale și a capacității de adaptare la cerințele mediului educațional și digital contemporan.

Componente de dezvoltare a competenței de comunicare creativă

Formarea competenței de scriere creativă în clasele primare presupune integrarea mai multor aspecte, fiind sintetizate în figura 1.

Componente cognitive și metacognitive. La nivel primar, dezvoltarea componentelor cognitive și metacognitive se concentrează pe capacitatea elevilor de a planifica și organiza ideile înainte de redactare, de a urmări coerența și logica textului și de a revizui produsul final. Prin activități structurate, precum brainstorming-ul vizual, realizarea de hărți mentale sau generarea de liste de idei, elevii de vârstă școlară mică învață să-și ordoneze gândurile și să identifice secțiunile principale ale narațiunii (introducere, cuprins, încheiere). Monitorizarea progresului propriu și autoevaluarea compunerilor dezvoltă

responsabilitatea față de produsul scris și îi încurajează pe elevi să reflecteze asupra propriilor scrieri, stimulând gândirea critică și autonomie în procesul creativ.

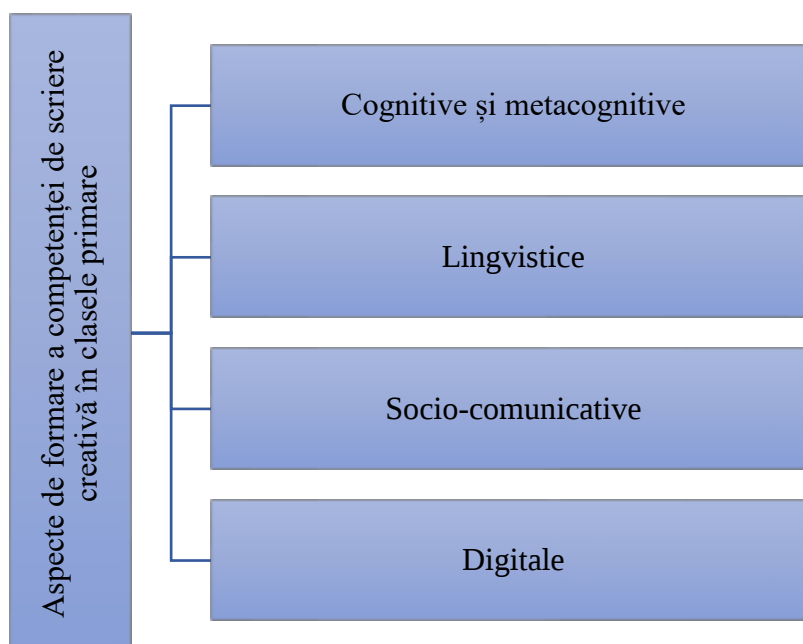


Figura 1. Aspecte de dezvoltare a competenței de scriere creativă în clasele primare

Componente lingvistice. În clasele primare, competențele lingvistice implică utilizarea corectă a limbii române, respectarea regulilor ortografice și punctuației, dar și exprimarea variată și adecvată contextului. Elevii sunt încurajați să exploreze vocabularul prin jocuri de cuvinte, descrieri imaginative, dialoguri între personaje sau compuneri tematice. Adaptarea limbajului la scopul textului (nativ, descriptiv, argumentativ incipient) și la destinatari (colegi, profesori, părinți) dezvoltă abilitatea de comunicare eficientă și exprimarea ideilor cu claritate și expresivitate.

Componente sociocomunicative. Scrierea creativă în învățământul primar este, în egală măsură, un proces social. Elevii învață să interacționeze cu diferite specii ale textului, să recunoască convențiile narative și să adapteze mesajul în funcție de context. Activitățile de grup, schimbul de idei și feedback-ul colegial contribuie la formarea competențelor sociale și a empatiei, stimulând colaborarea și construirea unor narațiuni comune. Prin implicarea în proiecte colective, elevii înțeleg că scrierea nu este doar o activitate individuală, ci și un mijloc de comunicare și partajare a experiențelor.

Componente digitale. Integrarea tehnologiilor informaționale și comunicaționale (TIC) reprezintă o dimensiune esențială a competenței de scriere creativă în ciclul primar. Elevii folosesc aplicații precum *Book Creator*, *StoryJumper*, *Little Bird Tales*, *WriteReader*, *Popplet* sau *Pixton* pentru redactarea, ilustrarea, animația și publicarea textelor lor. Utilizarea instrumentelor digitale facilitează exprimarea multimodală, stimulează motivația pentru scris și permite crearea unor produse interactive care combină text, imagine, sunet și animație. Astfel, competența de scriere se îmbogățește, pregătind

elevii pentru cerințele societății digitale contemporane și dezvoltând simultan abilitățile TIC și gândirea creativă.

Aplicații digitale de dezvoltare a competenței de scriere creativă

Tehnologia de scriere creativă prin utilizarea tehnologiilor informaționale și comunicaționale reprezintă o abordare didactică modernă, orientată spre formarea competenței de comunicare scrisă, a imaginației și a creativității elevilor din clasele primare. Integrarea instrumentelor digitale în activitățile de scriere creează un mediu interactiv și motivant, stimulând exprimarea ideilor, emoțiilor și experiențelor într-o manieră originală. Prin intermediul resurselor digitale, procesul de redactare devine atractiv, iar elevii pot experimenta diferite forme de exprimare, precum povestiri, descrieri, continuări de texte, benzi desenate sau proiecte multimodale. Aplicarea acestei tehnologii presupune etape metodologice bine definite: stimularea imaginației prin imagini, videoclipuri sau jocuri interactive, generarea ideilor prin brainstorming digital, organizarea și planificarea textului, redactarea propriu-zisă a compunerii, integrarea multimodalităților, colaborarea, evaluarea reciprocă și revizuirea produsului final. Aplicații și platforme digitale precum StoryJumper, Book Creator, Little Bird Tales, WriteReader, Popplet, MindMeister, Pixton, Google Docs și Padlet facilitează aceste activități, sprijinind dezvoltarea competențelor lingvistice, digitale, sociale și metacognitive.

Pornind de la această perspectivă asupra scrierii creative, auxiliarul *Poveștile digitale – instrument inovativ pentru dezvoltarea competenței de scriere creativă* poate fi utilizat cu succes în clasa a III-a, oferind un cadru eficient pentru stimularea creativității elevilor și pentru formarea deprinderilor de redactare a textelor narative. Prin intermediul activităților propuse, elevii sunt încurajați să creeze povești originale pornind de la imagini, cuvinte-cheie sau situații imaginative, dezvoltându-și astfel vocabularul și capacitatea de exprimare în scris. De asemenea, auxiliarul valorifică resursele digitale, oferind posibilitatea integrării unor platforme interactive, unde elevii își pot publica fragmentele de poveste, pot primi feedback de la colegi și pot colabora la realizarea unor povești colective. Acest tip de activitate transformă procesul de scriere într-o experiență dinamică și motivantă, contribuind la dezvoltarea creativității, a gândirii critice și a competențelor digitale. Astfel, utilizarea auxiliarului în cadrul disciplinei Limba și literatura română sprijină formarea competenței de scriere creativă într-un mod modern, adaptat intereselor și nevoilor elevilor din ciclul primar. În continuare, se vor prezenta aplicațiile digitale care pot fi valorificate pentru stimularea și consolidarea acestei competențe.

Story Cubes digital este o aplicație interactivă care generează aleatoriu imagini-simbol pe „zaruri” virtuale. Aceste simboluri oferă elevilor puncte de pornire pentru narațiuni originale, stimulând imaginația și fluența ideativă. În literatura pedagogică, platforma este apreciată pentru capacitatea sa de a transforma procesul de creare a

poveștilor într-un joc captivant. În clasele primare, profesorul poate solicita elevilor să arunce „zarurile digitale” și să creeze o poveste care să includă simbolurile obținute. De exemplu, un elev poate primi simbolurile „cățel”, „minge” și „pădure” și trebuie să construiască o narațiune coerentă, cu început, cuprins și final. Această activitate dezvoltă competența de structurare a textului și capacitatea de asociere vizuală. Story Cubes digital stimulează, de asemenea, colaborarea prin partajarea ideilor în grupuri mici și consolidarea exprimării orale și scrise. Elevii pot povesti în fața colegilor ce au creat, iar feedback-ul imediat încurajează revizuirea ideilor și perfecționarea textului. Astfel, platforma devine un instrument eficient de inițiere în scrierea creativă și dezvoltarea gândirii narative.

Little Bird Tales permite crearea de povești digitale integrate, combinând text, ilustrații și înregistrări audio. Aceasta susține exprimarea multimodală și facilitează învățarea prin joc și creație, oferind elevilor posibilitatea de a experimenta scrisul și vocea proprie. În practică, profesorul poate solicita elevilor să creeze o poveste despre o zi memorabilă la școală. Elevii scriu textul, desenează ilustrații și înregistrează citirea poveștii, obținând un produs digital complet, ușor de partajat. Această metodă dezvoltă competența de scriere creativă, dar și abilitățile de exprimare orală și de planificare a textului. Platforma stimulează motivația și implicarea elevilor, oferind feedback rapid și vizibilitate în progresul fiecărui elev. *Little Bird Tales* poate fi utilizată atât în activități individuale, cât și în proiecte de grup, fiind un instrument valoros pentru orele de opțional și pentru consolidarea competențelor de storytelling în ciclul primar.

Popplet este o aplicație de organizare vizuală a ideilor prin hărți mentale interactive. Elevii pot crea noduri pentru personaje, locuri și acțiuni, conectându-le cu săgeți și culori diferite pentru a evidenția relațiile narative. În clasele primare, *Popplet* poate fi folosit pentru planificarea unei compuneri despre aventurile unui personaj preferat. De exemplu, elevii pot organiza acțiunile principale în noduri diferite, planificând clar începutul, conflictul și rezolvarea, ceea ce îi ajută să redacteze ulterior un text coerent. Avantajele pedagogice includ dezvoltarea gândirii logice, metacognitive și a capacității de planificare a textului. *Popplet* este recomandat în faza de pre-scriere, dar poate fi utilizat și pentru revizuirea și reorganizarea narațiunii, oferind elevilor un suport vizual eficient pentru scriere creativă.

Pixton este o platformă pentru crearea benzilor desenate digitale, combinând limbajul verbal cu cel vizual. Elevii personalizează personaje, cadre și dialoguri, explorând narativitatea prin intermediul imaginii. În clasele primare, *Pixton* poate fi folosit pentru transpunerea unei povești scrise într-un format vizual. De exemplu, după redactarea unui text despre o excursie la pădure, elevii pot crea cadre care ilustrează acțiunile personajelor și dialogurile dintre acestea, dezvoltând concizia și expresivitatea limbajului. Platforma stimulează creativitatea, implicarea și abilitatea de a comunica idei prin combinare de text

și imagine. Pixton poate fi utilizat ca activitate de consolidare după redactarea unei compuneri sau ca exercițiu independent de storytelling vizual.

Google Docs este un editor colaborativ online care permite redactarea, revizuirea și partajarea documentelor în timp real. Elevii pot colabora simultan la un text, pot primi feedback și sugestii și pot modifica conținutul în timp real. În clasele primare, profesorul poate organiza activități de scriere în grup. De exemplu, un grup de elevi poate crea împreună o poveste despre „Ziua preferată la școală”, fiecare adăugând câte un paragraf și corectând reciproc greșelile. Această practică dezvoltă atât competența de scriere, cât și cea colaborativă și digitală. Google Docs permite monitorizarea procesului de lucru și aplicarea unui feedback formativ imediat. Platforma sprijină scrierea procesuală, colaborarea online și revizuirea textelor, contribuind semnificativ la formarea competenței de scriere creativă în ciclul primar.

WriteReader este o platformă educațională care sprijină scrierea poveștilor cu ajutorul șabloanelor structurate și al suportului vizual. Elevii pot scrie texte și insera imagini care completează narațiunea, primind feedback interactiv. În practică, profesorul poate cere elevilor să creeze o poveste despre un animal imaginar. Ei scriu propoziții, adaugă desene și fotografii, iar aplicația le oferă corecturi automate și posibilitatea de a înregistra comentarii audio. Acest proces etapizat facilitează înțelegerea structurii narative și dezvoltarea literației timpurii. WriteReader încurajează autonomia și creativitatea elevilor, fiind ideal pentru activități individuale de compunere și ilustrare a poveștilor. Platforma contribuie la dezvoltarea competenței de scriere creativă printr-o abordare vizuală, interactivă și ludică.

The Literacy Shed furnizează imagini și videoclipuri scurte care stimulează creativitatea elevilor în scrierea poveștilor. Platforma este folosită pentru brainstorming, generarea de idei și dezvoltarea expresivității narative. Profesorul poate proiecta un scurt video despre o aventură la mare și cere elevilor să scrie o poveste inspirată de imagini. Aceștia realizează descrierea personajelor și a acțiunilor, învățând să conecteze elemente vizuale cu textul scris.

Avantajele pedagogice includ stimularea imaginației, dezvoltarea abilităților descriptive și inițierea în scrierea creativă. The Literacy Shed poate fi utilizat în orice etapă a procesului creativ, de la generarea ideilor la revizuirea narațiunii, oferind un suport interactiv și atractiv pentru orele de scriere creativă. The Literacy Shed poate fi utilizată în orice etapă a procesului creativ, de la generarea ideilor și planificarea poveștii, până la redactarea, revizuirea și prezentarea finală a narațiunii, oferind astfel un instrument versatil și atractiv pentru profesor și elevi. Prin integrarea elementelor vizuale cu scrierea, platforma sprijină în mod eficient dezvoltarea gândirii creative și a expresivității lingvistice a elevilor, transformând procesul de compunere într-o experiență interactivă și motivantă.

Toontastic 3D permite crearea de povești animate prin combinarea imaginilor animate și a înregistrărilor audio. Elevii își dezvoltă competența narativă și exprimarea orală, transformând ideile scrise în animații interactive. În clasele primare, profesorul poate propune elevilor să realizeze un scurt desen animat bazat pe o compunere existentă. Elevii planifică cadrele, desenează acțiunile și înregistrează dialogurile personajelor, creând un produs multimodal complex. Această activitate nu doar că le consolidează abilitățile de scriere și gândire narativă, dar îi ajută și să înțeleagă cum textul se poate transforma în imagini și sunet, dezvoltându-le capacitatea de a comunica idei prin diferite medii.

Platforma stimulează creativitatea, implicarea și gândirea narativă, integrând învățarea vizuală, auditivă și textuală. *Toontastic 3D* este recomandat pentru activități finale, de consolidare a poveștilor scrise și pentru prezentări interactive. *Toontastic 3D* promovează colaborarea și organizarea planului de acțiune, mai ales în proiectele de grup, oferind o experiență motivantă și captivantă, care le permite elevilor să vadă concret cum ideile lor prind viață și să experimenteze procesul creativ într-un mod ludic și educativ.

MindMeister este un instrument online pentru realizarea hărților mentale colaborative, care facilitează organizarea ideilor și planificarea textului. Elevii pot crea noduri pentru personaje, evenimente și acțiuni, conectându-le logic. În practica școlară, profesorul poate cere elevilor să planifice împreună o poveste despre o aventură în pădure. Elevii pot folosi chat-ul integrat și funcțiile colaborative pentru a decide ordinea evenimentelor și detaliile narrative.

MindMeister dezvoltă gândirea critică, competența de planificare și organizarea textului, fiind un suport valoros pentru pre-scriere și structurarea compunerilor creative, dar și un spațiu de explorare creativă, unde elevii își dezvoltă imaginația, capacitatea de a propune idei inedite și abilitățile de colaborare, consolidând, în același timp, competențele de organizare și planificare a compunerilor. Atunci când instruirea scrisă îi încurajează pe elevi să gândească profund și să ia decizii cu privire la conținut, procesul de învățare este semnificativ îmbunătățit. Pentru a aprofunda, extinde sau consolida cunoștințele, se pot utiliza metode precum rezumarea, descrierea, compararea și contrastarea ideilor, conectarea informațiilor între texte sau subiecte, explicarea conceptelor, scrierea de povești sau poezie, argumentarea, luarea de notițe, crearea de analogii și elaborarea de organizatori grafici. Astfel, *MindMeister* transformă procesul de scriere într-o activitate interactivă și vizuală, consolidând învățarea, organizarea ideilor și exprimarea creativă a elevilor [10].

Book Creator permite crearea de cărți digitale interactive, combinând text, imagine, audio și video. Elevii pot realiza portofolii digitale sau proiecte integrate care evidențiază scrierea creativă și exprimarea multimodală. În clasele primare, profesorul poate cere elevilor să scrie și să illustreze o poveste pe teme precum „Prietenia între animale”, adăugând înregistrări vocale și animații simple. Elevii învață să integreze mai multe modalități de exprimare într-un produs coerent și atractiv. Platforma stimulează autonomia,

colaborarea și creativitatea, fiind utilizată atât pentru proiecte individuale, cât și de grup. Book Creator facilitează evaluarea compunerilor în formate digitale și dezvoltarea competențelor TIC aplicate scrierii creative. Această aplicație reflectă foarte bine ideea lui Christie și Derewianka: „este important să se ia în considerare diversele scopuri sociale, și formele, structurile și alegerile lingvistice care sunt folosite de scriitor pentru a atinge dimensiunile exterioare ale scrisului”[1], deoarece permite elevilor să redacteze, să revizuiască și să adapteze textul în funcție de scopul comunicării. În activitățile de scriere colaborativă, elevii pot analiza structura textului, pot modifica formulările și pot primi feedback asupra alegerilor lingvistice realizate. Astfel, ei învață că scrierea nu este doar o activitate individuală, ci un proces social de comunicare.

Padlet este un panou virtual colaborativ unde elevii pot posta texte, imagini și înregistrări audio. Platforma încurajează scrierea reflexivă, colaborarea și feedback-ul colegial, oferind vizibilitate imediată asupra lucrărilor tuturor elevilor.

În clasele primare, profesorul poate organiza un „perete digital al poveștilor”, unde fiecare elev postează un fragment de compunere. Colegii pot adăuga comentarii, sugestii sau întrebări, stimulând discuția și revizuirea textului.

Padlet dezvoltă competența de scriere creativă, colaborarea digitală și gândirea critică. Este ideal pentru activități de brainstorming, prezentări de proiecte și reflecție asupra propriului text. Prin utilizarea *Padlet*, elevii pot: dezvolta creativitatea literară prin compuneri originale, exersa structurarea ideilor și coerența narativă, participa la feedback colaborativ, învățând să ofere și să primească sugestii constructive, îmbunătăți competențe digitale și de comunicare online.

Scrierea despre ceea ce învățăm ne ajută să înțelegem mai bine conceptele și să ne amintim informațiile, contribuind astfel la consolidarea cunoștințelor în toate materiile și clasele [6]. Platforme digitale precum *Padlet* oferă un mediu ideal pentru această practică, astfel, transformă scrierea despre conținut într-o activitate interactivă și motivantă, care stimulează gândirea critică, reflecția asupra informațiilor și consolidarea învățării.

StoryJumper permite realizarea de cărți ilustrate digitale, combinând textul cu imagini și fotografii. Elevii pot crea povești coerente vizual și textual, consolidând competența de storytelling.

Profesorul poate propune subiectul *Crearea poveștilor în clasa a III-a*, iar elevii aleg teme grafice, încarcă imagini proprii și scriu textul corespunzător fiecărei pagini. Astfel, fiecare elev creează un produs final complet și personalizat.

Platforma stimulează imaginația, planificarea textului și integrarea multimodală. *StoryJumper* este recomandată pentru proiecte individuale sau colaborative, fiind ușor de utilizat și adaptabilă vârstei elevilor din ciclul primar. Platforma le oferă libertatea de a alege teme, personaje și elemente vizuale, stimulând generarea de idei originale. Integrarea textului cu imagini și fotografii îi determină să găsească modalități creative de a exprima

emoții, acțiuni și idei prin mai multe medii simultan. În același timp, planificarea structurii poveștii, succesiunea evenimentelor și relațiile dintre personaje dezvoltă gândirea creativă și abilitatea de a organiza coerent o narațiune. Elevii pot experimenta diferite stiluri de scriere, tonuri narrative sau perspective ale personajelor, încurajând exprimarea personală și originalitatea. Mai mult, feedback-ul primit de la colegi sau profesor le oferă oportunitatea de a îmbunătăți poveștile și de a găsi soluții noi, învățând să gândească creativ în context colaborativ.

Writing Legends este o platformă educațională care propune activități structurate și provocări creative pentru dezvoltarea scrierii. Elevii exersează organizarea logică a textului, planificarea narativă și respectarea etapelor compunerii. În clasele primare, profesorul poate folosi provocările platformei, de exemplu: „Scrie o poveste despre un robot prietenos”, pentru a ghida elevii prin toate etapele narațiunii: planificare, redactare, revizuire și prezentare finală.

Writing Legends dezvoltă competența de scriere creativă, autonomia și capacitatea de autoevaluare. Feedback-ul adaptat performanței elevilor permite progres gradual și consolidarea abilităților de exprimare scrisă. Platforma contribuie la dezvoltarea scrierii creative, stimulând autonomia elevilor și capacitatea acestora de autoevaluare. Feedback-ul adaptat performanței fiecărui elev permite un progres gradual, ajutând la consolidarea abilităților de exprimare scrisă și la identificarea punctelor forte și a aspectelor care necesită îmbunătățire. Astfel, *Writing Legends* oferă un cadru structurat, dar flexibil, care sprijină creativitatea, organizarea narativă și dezvoltarea competențelor de scriere în mod interactiv și eficient.

Perspectiva contemporană asupra scrierii evidențiază faptul că aceasta nu trebuie privită exclusiv ca o activitate cognitivă individuală, ci ca o practică socială și discursivă influențată de contextul comunicării și de interacțiunea dintre participanți. În acest sens, teoriile dezvoltate de M. Halliday, B. Cope și M. Kalantzis subliniază rolul limbajului ca instrument de construcție a sensului în contexte sociale specifice [9, 2]. Scrierea implică, astfel, nu doar organizarea ideilor, ci și adaptarea limbajului la scopul comunicativ și la publicul cititor. În aceeași direcție, F. Christie și B. Derewianka [1] evidențiază importanța luării în considerare a scopurilor sociale ale textului, precum și a formelor, structurilor și alegerilor lingvistice utilizate de autor pentru a construi un discurs coerent. Din această perspectivă, dezvoltarea competenței de scriere la elevii din ciclul primar presupune crearea unor contexte educaționale care să faciliteze explorarea diferitelor tipuri de texte și moduri de organizare a ideilor.

Aplicațiile care stimulează generarea ideilor și planificarea textului, precum *Story Cubes Digital* sau *MindMeister*, contribuie la dezvoltarea etapelor inițiale ale procesului de scriere. Prin intermediul acestor instrumente, elevii pot explora idei narrative, pot organiza elementele unei povești și pot construi o structură coerentă înainte de redactarea

textului propriu-zis. Utilizarea aplicațiilor digitale în activitățile de scriere creativă permite transpunerea în practică a principiilor teoretice formulate în studiile lingvistice și pedagogice contemporane. Aceste instrumente facilitează dezvoltarea competențelor de exprimare scrisă, stimulează imaginația și contribuie la formarea unei perspective asupra scrierii ca proces social, colaborativ și creativ. Instruirea scrisă frecventă și integrată în rutină promovează învățarea [6], iar aplicații și platforme digitale precum Padlet, StoryJumper, Writing Legends, The Literacy Shed, Toontastic 3D și MindMeister sprijină acest proces prin organizarea ideilor, crearea de narațiuni, explorarea creativității și oferirea de feedback interactiv, consolidând astfel cunoștințele și competențele narrative ale elevilor.

Deși scrisul este adesea perceput ca o abilitate unitară, acesta constituie, de fapt, o sarcină complexă, compusă din multiple elemente, procese și etape interdependente [7]. Procesul de scriere implică planificarea ideilor, redactarea textului, revizuirea conținutului și prezentarea finală, necesitând totodată dezvoltarea concomitentă a competențelor lingvistice, cognitive și sociale. Această perspectivă subliniază necesitatea unei abordări didactice structurate, care să ofere elevilor oportunități de a experimenta fiecare etapă a scrierii, învățând să își organizeze gândurile, să creeze texte coerente și să reflecteze asupra propriului proces creativ. Integrarea platformelor digitale în activitățile de scriere creativă reprezintă o strategie eficientă pentru a valorifica aceste principii. Instrumente digitale precum MindMeister sau Story Cubes Digital facilitează etapa de pre-scriere și generarea de idei, prin organizarea vizuală a elementelor narațiunii și stimularea gândirii creative. În același timp, aplicații precum Book Creator și platforme precum StoryJumper permit elevilor să integreze textul cu imagini, sunet și animații, astfel încât produsul final să fie multimodal și atractiv, consolidând planificarea, redactarea și prezentarea poveștilor într-un mod coerent și structurat.

Scrierea iscusită presupune dezvoltarea simultană a unui set complex de competențe, care includ atât abilități tehnice – precum scrierea de mână, ortografia corectă, dactilografia și utilizarea instrumentelor tradiționale și digitale – cât și competențe lingvistice și cognitive, cum sunt construirea propozițiilor complexe, folosirea corectă a gramaticii și punctuației, dezvoltarea unui conținut bogat și aplicarea unui vocabular adecvat scopului și publicului textului [ibidem].

În contextul clasei a III-a, aceste competențe pot fi stimulate și consolidate prin intermediul platformelor digitale care combină procesul de creare a textului cu elemente vizuale și interactive. Aceste aplicații nu doar consolidează competențele de scriere creativă, dar și dezvoltă înțelegerea genului, scopului și publicului, încurajând elevii să adapteze limbajul, structura și conținutul textului în funcție de intenția comunicativă.

Scrisul ne permite să comunicăm, să învățăm, să împărtășim, să ne conectăm, să spunem povești, să creăm alte lumi, să ne exprimăm, să explorăm cine suntem, să

documentăm și să păstrăm experiențele și istoriile, să informăm, să influențăm și să persuadăm. În plus, există trei motive-cheie pentru care scrisul și instruirea în scris sunt importante, în contextul utilizării aplicațiilor digitale. În primul rând, scrierea despre ceea ce învățăm ajută la consolidarea cunoștințelor și la clarificarea ideilor; platforme precum Padlet și MindMeister permit elevilor să organizeze și să vizualizeze informațiile, transformând gândirea abstractă în concepte structurate și ușor de urmărit. În al doilea rând, scrisul dezvoltă gândirea critică și reflexivă, iar aplicațiile precum Writing Legends sau StoryJumper oferă provocări și activități structurate care solicită analizarea, argumentarea și revizuirea textelor, încurajând elevii să-și perfecționeze ideile și exprimarea. În al treilea rând, scrisul oferă un spațiu de autoexprimare și creativitate, iar instrumente precum Toontastic 3D sau The Literacy Shed permit elevilor să transforme poveștile în animații sau să creeze narațiuni inspirate de materiale vizuale, integrând elemente vizuale, auditive și textuale pentru o experiență multimodală și captivantă.

Prin utilizarea acestor platforme, elevii nu doar că exersează abilitățile de scriere, ci și își dezvoltă imaginația, capacitatea de planificare, exprimarea creativă și colaborarea digitală. Astfel, aplicațiile digitale devin un suport pedagogic valoros, transformând procesul de scriere într-o activitate interactivă, motivantă și complexă, care le permite copiilor să exploreze idei originale, să-și exprime personalitatea creativă și să construiască narațiuni coerente și captivante.

Activitățile standard pentru fiecare activitate de scriere respectă următorul algoritm:

1. *Autentificare și deschidere proiect.* La începutul fiecărei sesiuni, elevii accesează aplicația desemnată de profesor, de exemplu Book Creator, WriteReader sau StoryJumper. Profesorul pune la dispoziție un șablon pregătit anterior, care oferă structura de bază a proiectului (pagini, casete de text, cadre pentru ilustrații sau animații). Elevii salvează copia în propriul spațiu de lucru digital, asigurându-se astfel că fiecare poate lucra independent și că progresul fiecăruia dintre ei este urmărit în mod individual. Această etapă dezvoltă abilitățile digitale de bază, familiarizarea cu interfața aplicației și responsabilitatea gestionării propriului proiect.
2. *Generare de idei.* Următoarea etapă constă în colectarea și organizarea ideilor pentru compunere. Elevii utilizează instrumente integrate ale platformei, cum ar fi zarurile virtuale Story Cubes, facilitățile de brainstorming și hărțile mentale din Popplet sau MindMeister. Prin intermediul acestor instrumente, elevii generează concepte, personaje, locuri și acțiuni care vor constitui fundamentul textului. De exemplu, la o temă despre „O aventură la pădure”, elevii pot trage virtual cuburile pentru a obține elemente precum „urs”, „râu” sau „pod” și apoi le conectează într-o narațiune coerentă. Această etapă stimulează creativitatea, fluența ideativă și capacitatea de asociere vizuală, esențiale pentru scrierea creativă.

3. *Structurare digitală*. Odată ce ideile sunt colectate, elevii trec la organizarea lor în structură narativă, completând secțiunile prestabilite ale platformei. În Book Creator sau StoryJumper, acest lucru presupune inserarea textului în pagini, crearea blocurilor de text sau organizarea cadrelor de benzi desenate în Pixton. Profesorul oferă ghidaj privind ordinea narativă, asigurându-se că elevii respectă principiile structurii clasice: început, cuprins și încheiere. Această etapă consolidează competențele de planificare, logică și coerență ale textului.

4. *Adăugare multimodalități*. Pentru a dezvolta exprimarea multimodală și competențele digitale, elevii încorporează în produsul final elemente suplimentare precum imagini, animații, înregistrări vocale sau efecte sonore, conform cerințelor temei. De exemplu, într-o poveste despre „Ziua la mare”, elevii pot insera ilustrații realizate digital, înregistra vocea narativă și adăuga sunete de valuri. Această etapă stimulează creativitatea și motivația elevilor, permițând integrarea mai multor modalități de comunicare și reflectând modul în care tehnologia poate îmbogăți procesul narativ.

5. *Colaborare și feedback*. Colaborarea reprezintă o componentă esențială a învățării digitale. Elevii pot posta proiectele în curs pe platforme colaborative, precum Google Docs sau Padlet, iar colegii oferă comentarii și sugestii constructive. Profesorul contribuie prin adăugarea de feedback direct, ghidând elevii să îmbunătățească textul, să corecteze greșeli lingvistice și să optimizeze prezentarea multimodală. Această etapă dezvoltă competențele sociale și digitale, precum și capacitatea de a evalua și integra sugestiile în propria lucrare.

6. *Revizuire și publicare*. Ultima etapă constă în integrarea feedback-ului și finalizarea proiectului. Elevii își corectează și îmbunătățesc compunerea, adaugă ultimele elemente multimodale și publică produsul final în spațiul de clasă online sau îl exportă în formate digitale standard (PDF, EPUB). Profesorul arhivează materialele pentru evaluare și constituirea portofoliilor digitale. Această etapă consolidează competența de revizuire, responsabilitatea față de produsul final și familiarizarea cu formatele digitale profesionale.

În **concluzie**, competența de scriere creativă reprezintă un element esențial al formării elevilor din ciclul primar, deoarece nu doar facilitează exprimarea coerentă și originală a ideilor, ci contribuie și la dezvoltarea gândirii critice, a capacității de planificare și a competențelor digitale. Integrarea tehnologiilor informaționale și comunicaționale în procesul de scriere transformă activitățile tradiționale într-o experiență interactivă și motivantă, permițând elevilor să creeze produse multimodale și personalizate, să colaboreze și să primească feedback constructiv. Aplicațiile digitale și platformele educaționale sprijină fiecare etapă a procesului de scriere de la generarea ideilor și organizarea structurii, până la redactarea, revizuirea și prezentarea finală, consolidând simultan competențele lingvistice, cognitive, sociocomunicative și digitale. Astfel, abordarea modernă a scrierii creative nu doar că răspunde cerințelor curriculare și societății

digitale contemporane, dar contribuie și la formarea unor elevi autonomi, creativi și pregătiți pentru provocările academice și sociale ale secolului XXI.

Bibliografie

1. CHRISTIE F, DEREWIANKA B. School discourse: Learning to write across the years of schooling. London: Continuum International Publishing Group, 2008. 280 p. ISBN 978-0826490680.
2. COPE, B., KALANTZIS, M. The powers of literacy: A genre approach to teaching writing. Falmer Press, 1993. 304 p. ISBN 978-0203-14-98-12.
3. FITZGERALD, J., SHANAHAN, T. Reading and writing relations and their development. In: *Educational Psychologist*, 35(1), 2000. pp. 39-50. ISSN 0046-1520.
4. GRAHAM S. Writing and students with learning disabilities: A review of the research. In: *Learning Disabilities Research & Practice*. 21(2), 2006, pp.105–113. ISSN 0938-8982.
5. GRAHAM S, HEBERT M. Writing to read: A meta-analysis of the impact of writing and writing instruction on reading. In: *Harvard Educational Review*, 2011. 81(4), pp. 710–744. ISSN 0017-8055. doi:10.17763/haer.81.4.t2k0m13756113566
6. GRAHAM, S., KIUHARA, S. A., MACKAY, M. The effects of writing on learning in science, social studies, and mathematics: A meta-analysis. In: *Review of Educational Research*, 2020. 90(2), pp.179-226. <https://doi.org/10.3102/0034654320914744>.
7. GRAHAM S, MACARTHUR CA, HEBERT MA. Best practices in writing instruction. 3rd ed. New York: Guilford Press; 2019. ISBN 978-1462537976.
8. GRAHAM, S., MACARTHUR, CA ȘI FITZGERALD, J. Best practice in writing instruction (2nd ed.). New York: Guilford Press. 2013. 26 p.
9. HALLIDAY MAK. An introduction to functional grammar. 2nd ed. London: Edward Arnold; 1994. ISBN 978-0340567616.
10. HUERTA M, GARZA R. Writing in science: Why, how, and for whom? A systematic literature review of 20 years of intervention research (1996–2016). In: *Journal of Educational Research*, 2019. 31(3), pp. 533-570. ISSN 1573-336X (EPR).
11. HYLAND K. Second language writing. Cambridge: Cambridge University Press; 2003. 319 p. ISBN 978-0521534307.

Recepționat / Received: 23.02.2026

Acceptat / Accepted: 19.03.2026

Email: golubitchi.silvia@upsc.md

crivoigeorgeta@yahoo.com