

Utilizarea aplicației Gamma în activitatea didactică

Material realizat în cadrul mobilității Erasmus+

Project number 2025-I-RO01-KA121-SCH-000320759

AUTOR: *Ghițulete Elena*

CONTEXT: *Dezvoltarea competențelor digitale în cadrul proiectului Erasmus+*

INSTRUMENT DIGITAL UTILIZAT: *Gamma (Gamma.app)*

IDEEA CENTRALĂ:

Gamma poate reduce timpul consumat de structurare și formatare, dar valoarea unei resurse educaționale continuă să depindă de selecția, verificarea și adaptarea realizate de profesor.

INTRODUCERE. DE CE MERITĂ UTILIZATĂ APLICAȚIA GAMMA:

În ultimii ani, instrumentele care au la bază inteligența artificială au schimbat nu doar modul în care redactăm un text, ci și felul în care îl organizăm vizual și îl prezentăm altor persoane. În educație, această schimbare este importantă deoarece profesorul lucrează permanent cu informație: o selectează, o explică, o transformă în sarcini de învățare și o adaptează vârstei elevilor. O aplicație care poate propune rapid o structură și o formă vizuală devine, așadar, interesantă nu pentru că înlocuiește activitatea didactică, ci pentru că poate elibera timp pentru decizii pedagogice mai valoroase.

Gamma este o platformă accesibilă din browser, orientată spre realizarea de prezentări, documente vizuale și pagini web. Utilizatorul poate porni de la o temă formulată în câteva cuvinte, de la un text deja scris sau de la un fișier existent. Aplicația creează o primă versiune organizată în secțiuni vizuale, propune texte, imagini și un stil coerent, iar rezultatul poate fi apoi modificat manual sau prin instrucțiuni adresate funcțiilor AI.

O distincție necesară: Gamma nu trebuie privită ca o sursă automată de adevăr. Ea este, înainte de toate, un spațiu de creare și design asistat. Corectitudinea informațiilor, adecvarea limbajului, respectarea drepturilor de autor și potrivirea cu obiectivele lecției rămân în responsabilitatea utilizatorului.

Eticheta de „generator de prezentări” surprinde doar o parte din funcționalitate. Gamma reunește într-un singur flux operații care, în mod obișnuit, sunt realizate în aplicații diferite: schițarea mesajului, împărțirea pe secțiuni, alegerea temei vizuale, inserarea elementelor multimedia, prezentarea în fața unui public și distribuirea printr-un link sau printr-un fișier exportat.

Pentru un cadru didactic, diferența este practică. Același nucleu de conținut poate deveni o prezentare pentru clasă, un document de sinteză sau o pagină care poate fi consultată ulterior. Important este însă ca forma aleasă să urmeze scopul: un material proiectat în clasă cere texte scurte și repere vizuale clare, în timp ce un document destinat studiului individual poate oferi explicații mai ample.

CUM SE CONSTRUIEȘTE O RESURSĂ ÎN GAMMA:

Procesul de lucru poate fi înțeles ca o succesiune de decizii, nu ca o comandă unică urmată de un rezultat definitiv. Calitatea primei versiuni depinde de claritatea cerinței introduse: tema, publicul, scopul, tonul, dimensiunea aproximativă și ideile obligatorii. O solicitare precum „realizează o prezentare despre animale” lasă prea mult loc interpretării; o cerință precum „creează opt secțiuni pentru elevi din clasele primare, cu vocabular simplu, întrebări de observare și o concluzie despre protejarea animalelor” oferă un punct de plecare mult mai util.

PAS	DECIZIE	CE FACE UTILIZATORUL
1	Pornire	Alege generarea de la o temă, formatarea unui text sau importul unui material existent.
2	Context	Precizează publicul, obiectivul, limba, tonul și ideile care nu trebuie omise.
3	Schiță	Analizează structura propusă și modifică ordinea înainte de a investi timp în design.
4	Editare	Scurtează, verifică, înlocuiește imaginile și ajustează exemplele pentru situația reală de învățare.

După generare, conținutul poate fi editat direct. Instrumentul Agent poate reformula, rezuma, traduce, corecta sau extinde anumite secțiuni, iar meniul de inserare permite adăugarea de imagini, clipuri video și alte elemente integrate. Materialele pot fi mutate prin glisare, iar imaginile pot fi încărcate sau generate cu AI. Aceste opțiuni sunt utile numai dacă sprijină mesajul: un element vizual decorativ nu compensează o explicație neclară, iar o animație nu trebuie să concureze cu ideea principală.

Pentru prezentarea propriu-zisă există un mod fără elementele editorului, note pentru vorbitor, evidențierea progresivă a blocurilor de conținut și posibilitatea de a face ajustări rapide. Materialele pot fi exportate în format PDF, PNG sau PowerPoint. Totuși, Gamma avertizează că anumite efecte vizuale se pot modifica la export; de aceea, fișierul final trebuie verificat înainte de utilizare, mai ales când va fi deschis pe un alt calculator.

Regula de lucru recomandată: Mai întâi se verifică logica și exactitatea conținutului, apoi lizibilitatea și imaginile, iar la final exportul. Inversarea acestei ordini poate produce un material atrăgător, dar pedagogic fragil.

VALOAREA PEDAGOGICĂ:

În învățământ, un material digital reușit trebuie să țină cont de ritmul copiilor, de vocabularul lor și de capacitatea de a procesa simultan text, imagine și explicație orală. Gamma poate ajuta la construirea unei succesiuni clare, însă cantitatea de conținut propusă automat este adesea mai mare decât cea potrivită pentru elevii din clasele mici. Rolul profesorului este să simplifice fără să sărăcească ideea, să aleagă imagini ușor de interpretat și să lase spațiu pentru întrebări, mișcare, conversație și activitate practică.

O prezentare pentru această vârstă poate porni de la o imagine mare și o întrebare de anticipare, poate introduce treptat două sau trei noțiuni și poate încheia cu o sarcină scurtă. În locul unor paragrafe proiectate pe ecran, sunt mai potrivite enunțurile-cheie, personajele recurente, perechile imagine-cuvânt și întrebările care invită la observare. Gamma oferă rapid o structură vizuală, dar profesorul este cel care transformă structura într-un traseu de învățare.

Exemplu ipotetic de utilizare:

Tema: *Prietenia și cooperarea*

Acest exemplu ilustrează o posibilă utilizare și nu descrie o activitate deja realizată în proiect. Profesorul ar putea introduce în Gamma o schiță cu șase momente: imagine de pornire, poveste scurtă, identificarea emoțiilor personajelor, două situații de alegere, o activitate în perechi și o concluzie. AI ar propune prima organizare, iar cadrul didactic ar rescrie replicile, ar elimina imaginile neclare și ar verifica dacă fiecare secțiune solicită o acțiune accesibilă copiilor.

În timpul lecției, materialul nu ar trebui parcurs ca un film pe care elevii îl urmăresc pasiv. După fiecare secțiune, profesorul poate opri prezentarea, poate cere o predicție, o explicație sau un desen și poate relua materialul abia după ce răspunsurile copiilor au fost discutate. Astfel, Gamma devine suport pentru dialog, nu înlocuitor al dialogului.

Alte direcții posibile:

- prezentarea vizuală a unei povești, cu opriri pentru formularea de predicții;
- organizarea vocabularului unei teme prin imagini, exemple și scurte exerciții;
- realizarea unei sinteze după o activitate practică sau după o vizită de învățare;
- crearea unui ghid vizual pentru o sarcină de grup sau pentru un miniproiect;
- pregătirea unui material bilingv, urmată obligatoriu de verificarea atentă a traducerii.

LEGĂTURA CU PROIECTUL ERASMUS+:

În cadrul proiectului Erasmus+, o discuție despre Gamma este relevantă prin prisma dezvoltării competențelor digitale și a transferului acestora în activitatea educațională. A folosi competent un instrument AI nu înseamnă doar a obține repede un produs cu aspect plăcut. Competența digitală presupune formularea unei cerințe clare, selecția critică a rezultatului, verificarea informațiilor, adaptarea la grupul de elevi și alegerea responsabilă a modului de distribuire.

Gamma ar putea fi folosită, acolo unde obiectivele proiectului o justifică, pentru a sintetiza o experiență de formare, pentru a pregăti un material metodic destinat colegilor sau pentru a organiza vizual rezultatele unei activități. O pagină distribuită prin link poate sprijini diseminarea, iar un PDF poate fi arhivat sau transmis mai ușor. În același timp, o astfel de utilizare trebuie să păstreze identitatea proiectului, să indice corect sursele, să evite publicarea datelor personale și să nu transforme comunicarea rezultatelor într-o simplă vitrină grafică.

Valoarea europeană a proiectului poate fi susținută și prin caracterul multilingv al resurselor. Funcțiile de traducere și reformulare pot accelera pregătirea unei versiuni preliminare, dar nu garantează corectitudinea termenilor pedagogici sau naturațea exprimării. Pentru materialele publice, revizuirea de către o persoană care cunoaște bine limba rămâne necesară. În acest sens, utilizarea Gamma poate deveni un exercițiu de colaborare între profesori, nu doar o activitate individuală de editare.

De la instrument la practică transferabilă:

Un rezultat sustenabil al unui proiect de mobilitate nu este cunoașterea unei aplicații anume, ci formarea unui mod de lucru care poate fi transferat și altor instrumente. În cazul Gamma, acest mod de lucru poate fi formulat în cinci întrebări: Ce vreau să învețe publicul? Ce informații sunt indispensabile? Ce poate genera AI și ce trebuie decis de mine? Cum verific rezultatul? În ce format îl distribui? Dacă aceste întrebări sunt păstrate, profesorul nu devine dependent de o platformă, ci își consolidează capacitatea de a evalua tehnologia în funcție de scop.

Un posibil traseu de valorificare:

- selectarea unei idei dobândite prin formare sau schimb de bune practici;
- transformarea ideii într-o schiță scurtă și verificată;
- generarea unei prime versiuni în Gamma și editarea colaborativă;
- testarea materialului cu un grup restrâns și colectarea observațiilor;
- publicarea sau exportul versiunii revizuite, cu surse și date de proiect corecte.

AVANTAJE, LIMITE ȘI UTILIZARE RESPONSABILĂ:

Principalul avantaj al aplicației este reducerea distanței dintre idee și prima versiune vizibilă a unui material. Pentru persoanele care nu au experiență de design, temele și structurile

propușe pot asigura coerență și pot evita aglomerarea accidentală. Importul unui text existent este, de asemenea, util: profesorul își poate păstra conținutul propriu și poate cere aplicației să îl distribuie într-o formă mai ușor de parcurs. Posibilitatea de a reveni rapid asupra textului și de a schimba tema susține un proces iterativ.

CE POATE FACILITA	CE TREBUIE CONTROLAT
organizarea rapidă a unei schițe	exactitatea și actualitatea informațiilor
coerența vizuală a materialului	lizibilitatea și nivelul potrivit de dificultate
reformularea și traducerea preliminară	sensul, nuanțele și terminologia de specialitate
distribuirea online sau exportul	confidențialitatea, drepturile de autor și aspectul fișierului final

Limitele apar atunci când viteza este confundată cu calitatea. Un text generat poate suna convingător și totuși poate conține generalizări, repetiții sau informații neverificate. O imagine creată automat poate reprezenta neclar un obiect, poate introduce stereotipuri sau poate fi nepotrivită vârstei. În plus, rezultatul exportat nu reproduce întotdeauna identic efectele din editor. Aceste aspecte nu fac aplicația inutilă, ci arată de ce revizuirea umană trebuie inclusă în timp, nu tratată ca o etapă opțională.

În mediul școlar trebuie acordată o atenție specială datelor personale. Numele complete ale elevilor, fotografiile, înregistrările sau informațiile despre progresul lor nu ar trebui încărcate într-un serviciu extern fără temei, informare și procedurile aprobate de instituție. Pentru exerciții și demonstrații pot fi folosite exemple anonimizate sau fictive. De asemenea, imaginile și textele preluate din alte surse trebuie însoțite de atribuirea necesară și folosite în limitele permise.

Profesorul ca autor și editor:

Cea mai productivă relație cu Gamma este aceea în care profesorul rămâne autorul intenției și editorul rezultatului. AI poate propune, combina și rearanja, dar nu cunoaște în profunzime clasa, experiențele elevilor, obiectivele curriculare și sensibilitățile comunității. Tocmai aceste elemente dau autenticitate unei resurse. Un material bun nu este cel care pare generat fără efort, ci cel în care tehnologia a fost folosită discret pentru a face mesajul mai clar, mai accesibil și mai ușor de împărtășit.

CONCLUZIE:

Gamma este un exemplu relevant al trecerii de la aplicațiile de prezentare bazate exclusiv pe formatare manuală la medii de creare în care inteligența artificială participă la structurarea și reprezentarea ideilor. Utilitatea sa educațională este reală: poate oferi un început rapid, poate face un conținut mai ușor de organizat și poate susține distribuirea lui în mai multe forme. Totuși, avantajul tehnic devine avantaj pedagogic numai după verificare, simplificare și adaptare.

Pentru clasele mici, responsabilitatea profesorului este cu atât mai importantă. Copiii au nevoie de materiale clare, echilibrate și conectate la activități concrete, nu de un număr mare de secțiuni spectaculoase. Pentru un proiect Erasmus+, aplicația poate sprijini dezvoltarea competențelor digitale, documentarea și diseminarea, cu condiția ca folosirea ei să fie transparentă, critică și orientată spre beneficiarii proiectului.

În opinia mea, Gamma merită explorată nu ca soluție universală, ci ca partener de schițare și design. Adevărata competență nu constă în apăsarea butonului de generare, ci în capacitatea de a recunoaște ce trebuie păstrat, ce trebuie schimbat și ce nu trebuie publicat. Din această perspectivă, aplicația poate contribui la o cultură digitală matură, în care viteza și creativitatea sunt echilibrate de rigoare, discernământ și responsabilitate.