

Colegiul Național Pedagogic „Ștefan cel Mare” Bacău
Coordonator: prof. Ana-Maria Bondăreț
Concursul Lecturiada 2026 – Nevoia de omenesc și de omenie
Secțiunea: (Digi)evenimente: Povești despre omenie: Eu, tu și IA
2 aprilie, Ziua Internațională a Cărții pentru copii și adolescenți

Titlul proiectului: SĂDEȘTE POVEȘTI ȘI LUMEA VA ÎNFLORI

Argument: Într-o eră marcată de ascensiunea tehnologiei, acest proiect pornește de la premisa că lectura reprezintă „sămânța” fundamentală din care încolțește omenescul. Inspirați de viziunea matematicianului **Solomon Marcus** despre nevoia de omenie și solidaritate, elevii sunt provocați să exploreze literatura ca pe un spațiu al regenerării, unde poveștile clasice se întâlnesc cu inovația digitală. Proiectul propune un dialog între „Eu, Tu și IA”, demonstrând că tehnologia poate deveni un partener creativ capabil să amplifice emoția și valorile umane.

Tema: Elevii clubului de lectură „Prietenii cărților” au răspuns provocărilor inițiate de organizatorii *Lecturiadei* de a participa la secțiunea „(Digi)evenimente: Povești despre omenie: Eu, tu și IA” analizând și interpretând creativ a opta nevoie din decalogul lui Solomon Marcus. Ei au realizat afișe de promovare a concursului, apoi au promovat lectura în rândul tinerilor prin utilizarea instrumentelor digitale și a inteligenței artificiale, facilitând explorarea identității și a valorilor morale (altruism, integritate) în literatura română și universală. Proiectul detaliază activitățile desfășurate în luna aprilie 2026, cu ocazia aniversării Zilei Internaționale a Cărților pentru copii și adolescenți.

Obiectivele proiectului:

- Să identifice trăsăturile omenescului în personaje literare din universul lui H.C. Andersen și al scriitorilor români.
- Să dezvolte competențe de scriere creativă și comunicare prin interacțiunea cu autori contemporani.
- Să promoveze lectura ca act de solidaritate și dar între prieteni.
- Să transpună valorile literaturii în produse multimedia originale.
- Să utilizeze responsabil și creativ instrumentele de Inteligență Artificială pentru reinterpretarea unor concepte literare.

Participanți: Gimnaștii clubului de lectură „Prietenii cărților”

Descrierea activităților (Provocări Padlet concurs):

1. **Afișul Zilei cărții:** Elevii creează un afiș-colaaj fizic, dând viață unei cărți deschise din care se ivește un univers fascinant (Soldățul de plumb, Mica Sirenă, Harap-Alb). Ulterior, elevii solicită algoritmului IA o reinterpretare a lucrării, adăugând personaje noi precum Nică sau Lizuca și Patrocle.
2. **Întrebări adresate scriitoarei Adina Popescu:** Elevii vizionează materialele video cu scriitoarea Adina Popescu (sponsorul zilei) și formulează întrebări legate de procesul de

creație, precum: „Cum reușiți să scrieți pe înțelesul copiilor, fără ca povestea să devină prea ușoară sau plictisitoare?”.

3. **Mesajul autoarei:** Analiza răspunsurilor oferite de Adina Popescu, unde elevii descoperă importanța bibliotecii ca „spațiu de siguranță” și rolul scriitorului în menținerea magiei poveștilor.
4. **Recomandă o carte colegilor și prietenilor:** Activitate de tip „dar literar” în care elevii postează recenzii scurte și recomandări, explicând de ce acele volume sunt esențiale pentru dezvoltarea imaginației. Elevii clubului au realizat o prezentare multimedia a cărții „Opt povestiri de pe Calea Moșilor” de Adina Popescu.
5. **Atelier de scriere creativă:** Elevii redactează texte subiective în care personaje literare interacționează cu identități digitale sau IA, explorând sentimentul de singurătate sau nevoia de prietenie în lumea modernă.
6. **Extensii:** Scrierea poveștilor și interacțiunea cu scriitoarea i-a determinat pe elevi să participe la concursul revistei **Ordinul povestitorilor nr. 21**, unde aceștia și-au putut trimite cele mai reușite creații rezultate din atelierele de scriere creativă.

Produse finale:

- Afiș-colaj (variantă fizică și digitală/AI) [user message, 15].
- Portofoliu digital pe Padlet cu întrebări, recenzii și texte creative.
- Galeria virtuală de „povești înflorite”.

Diseminare:

- Platforma Padlet dedicată proiectului. <https://padlet.com/olariuoanaarad/digi-evenimente-povesti-despre-omenie-eu-tu-si-ia-efm60fmavs8sw6tn>
- Grupuri de Facebook ale profesorilor și comunității educaționale. <https://www.facebook.com/groups/1990804990946055/permalink/27424006523865885/>
<https://www.facebook.com/pedagogicbc/posts/pfbid031ZFc12svdgyfhqc6fG3tcLNGENep5D5AwLn3qtAYsfl18GBgDmuFJUzDDVEC6xKRl>
- Expoziție în cadrul bibliotecii școlare cu ocazia Zilei Internaționale a Cărții pentru Copii și Adolescenți [user message].

Concluzii: Proiectul demonstrează că literatura nu este un domeniu static, ci un rezervor de modele morale care pot fi „traduse” în limbaj vizual modern, confirmând intuiția lui Solomon Marcus: tehnologia fără omenie este incompletă.

Bibliografie:

1. Marcus, Solomon – *Decalogul nevoilor umane*.
2. Andersen, Hans Christian – *Povești*.
3. Popescu, Adina – Resurse video și interviuri (Padlet).
4. Consilierul de lectură – resurse educaționale online.