RESURSELE EDUCAŢIONALE DIGITALE ÎN PROCESUL INSTRUCTIV EDUCATIV

prof. Coman Daniela Georgeta
Liceul de Arte „Margareta Sterian", Buzău

Este necesar ca fiecare dintre noi, actorii implicaţi în instruirea elevilor, să înţeleagă faptul că predarea în modelul tradițional devine tot mai rapid istorie. Nu există experţi în clase, lucrurile evoluează rapid, iar profesorii şi elevii vor face echipă pentru crearea unui mediu de învățare adaptat societăţii în continuă schimbare, prin utilizarea tehnologiilor moderne. Este ştiut că, în zilele noastre, cel mai bun și cel mai important canal de distribuție al informaţiilor este cel online. Mediul online sprijină formarea abilităților secolului XXI precum colaborarea, comunicarea și creativitatea între educabili. Situaţia în care am fost puşi datorită pandemiei de coronavirus, întăreşte ideea potrivit căreia este imperios necesar să ne formăm profesional pentru a putea utiliza cu success diferite platforme educaţionale, resurse digitale în mediul online.

Oportunitățile de învățare online, folosirea resurselor educaționale deschise și a altor tehnologii conferă un avantaj şi în sensul că pot reduce costurile asociate cu materialele necesare instruirii şi permit utilizarea mai eficientă a timpului profesorului. Strategia de combinare a învățării online cu instruirea școlară faţă în faţă este utilă pentru a adapta diversele stiluri de învățare ale copiilor şi pentru a permite fiecăruia să studieze în ritmul propriu.

La intrarea în clasa pregătitoare, tot mai mulți copii au deja obiceiuri solide de utilizare a telefoanelor mobile, tabletelor sau calculatoarelor, iar mulţi dintre ei sunt deja activi pe internet, uneori chiar pe rețele sociale, cu sau fără acordul părinților. Această realitate poate fi transformată în avantaj educațional și poate sprijini inclusiv activitatea învățătorului, acesta din urmă transformând interesul și curiozitatea elevilor pentru tehnologii mobile și digitale în act de învățare activă și critică.

O echipă de tineri inimoşi, sprijiniţi de Google.org, prin Fundația Tides, au creat un program "altfel" pentru învățătorii care vor să își ajute elevii să transforme obiceiul lor de a utiliza telefoanele/ tabletele tot mai des şi de la vârste mici, într-o oportunitate de învățare.

Platforma ÎNDREPTAR DIGITAL oferă o serie de exemple concrete cu privire la utilizarea tehnologiilor digitale mobile cu scopul de a fixa, a consolida, a evalua informații, iar aceasta va duce, în timp, la consolidarea percepției că telefonul mobil nu este doar pentru „distracție", ci poate fi un mijloc de dezvoltare personală. Dacă achiziționează acest reflex al telefonului ca instrument de

lucru încă din clasele primare, ne aşteptăm ca, în viaţa adultă, să aibă o conduită critică şi responsabilă în utilizarea tehnologiei digitale mobile.

Pe această platformă se găsesc o serie de exemple de activităţi ce pot fi desfăşurate la clasă utilizând telefoanele mobile şi diferite aplicaţii ce se descarcă gratuit din Magazin play.

În cele ce urmează voi exemplifica câteva jocuri ce pot fi desfăşurate cu elevii de vârstă şcolară mică.

Joaca de-a vocabularul este un joc ce se adresează elevilor din clasele 0-4.



Ca durată este suficientă o oră pentru explicaţii şi realizarea exercițiului de către elevi.

Fiecare elev are nevoie de un smartphone sau tabletă, dar dacă nu toți elevii dețin un telefon inteligent sau o tabletă, exercițiul poate fi realizat şi pe grupe de lucru. De asemenea, este necesară conexiunea la internet.

Obiectivul pe care îl urmărim prin acest joc este dezvoltarea vocabularului şi a imaginației.

Exercițiul poate fi aplicat la orice disciplină. În funcție de conținuturile de învățare care sunt urmărite, exercițiul poate fi adaptat.

Aplicația pe care se va desfăşura jocul se numeşte *Word Cloud* şi presupune introducerea unor cuvinte după o anumită cerinţă formulată și aşezarea lor în una dintre formele prestabilite, din care elevii pot alege. Stabilirea fontului, a culorilor, a fundalului râmane la preferinţa fiecăruia.

Posibile modalități în care poate fi folosit exercițiul ar fi:

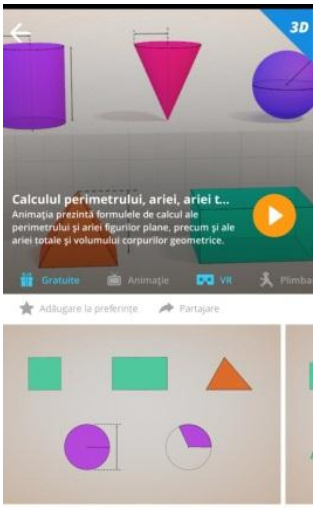
- La învățarea unei litere noi: elevii sunt solicitaţi să introducă cel puţin zece cuvinte care încep cu litera pe care au învățat-o într-o anumită zi;
- La discuții tematice desfăşurate în timpul unor activităţi extracurriculare: de exemplu, de Ziua Pământului, să scrie cât mai multe cuvinte din zona protecției mediului înconjurător; de Ziua Educaţiei, să scrie cel puţin zece însuşiri ale unui profesor ideal; de Ziua Naţională a României, să scrie familia de cuvinte pentru „român” etc.



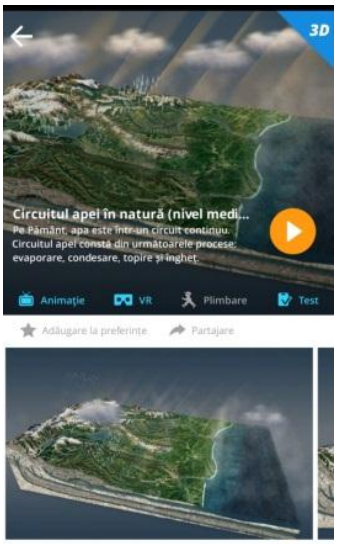
- La o lecție despre animale: să scrie cât mai multe animale sălbatice/ animale domestice pe care le cunosc;
- Pentru o anumită operă citită: să noteze cuvintele cheie sau expresii frumoase din text;
- Perechi de sinonime/antonime.

Pot fi gândite foarte multe exerciții, această aplicație fiind utilă pentru fixarea elementelor predate.

Învățăm jucându-ne este o altă activitate ce poate fi desfășurată cu elevii claselor primare.



Instalarea aplicației Mozaik3D și utilizarea efectivă a acesteia necesită două ore. Elevii vor folosi telefoane smart sau tablete, individual sau pe grupe de lucru.



Aplicația Mozaik3D are o serie de joculeţe și simulări 3D pe diferite teme cum ar fi: corpul uman, istorie, geografie, matematică etc.

Jocurile care pot fi utilizate la micii şcolari sunt: *Exersarea și fixarea citirii ceasului; Elemente de orientare în orizontul apropiat* (exercițiu inspirat de manualele de Geografie). Pe lângă acestea, explorând cât mai multe dintre jocurile și simulările 3D din aplicație, pot fi identificate, cu siguranță, alte jocuri care să sprijine cadrul didactic în activitatea la clasă.

După descărcarea și instalarea aplicației amintite se vor putra discuții cu elevii despre obicetivele de învățare vizate – fie citirea ceasului, fie orientarea în spațiu; indicarea denumirii jocurilor pe care le pot accesa și parcurgerea completă a sarcinilor din jocuri.

O altă activitate plăcută micilor elevi este **Felicitări digitale.** După explicaţiile care vor face referire la termenii specifici scrierii funcţionale utilizaţi (expeditor, destinatar), definiţie, elemente componente (formulă de adresare, conţinut – evenimentul, data, ora, locul, formulă de încheiere, semnătura) elevilor li se va prezenta aplicaţia necesară acestui exerciţiu şi anume *Canva*. Aceasta oferă elevilor posibilitatea utilizării unor template-uri adaptate evenimentului cu ocazia căruia va fi trimisă felicitarea (de Crăciun, de 8 Martie, de 1 Iunie etc.). Elevii vor alege un template potrivit evenimentului, vor compune textul felicitării şi vor adăuga toate celelalte elemente după aceea o vor expedia persoanei dorite în mediul online.



O aplicaţie interesantă şi amuzantă pentru copiii din învățământul primar, este *ChatterPix Kid* ce poate fi folosită în activitatea **Dă viaţă creaţiilor tale.** Durata estimată pentru instalarea şi utilizarea aplicaţiei este de o oră. Pentru desfășurarea acestei activităţi este nevoie de: smartphone, conexiune la internet pentru descărcarea aplicației și pentru a trimite creațiile. Dacă aplicația este descărcată în prealabil, iar creațiile sunt salvate pe telefon, nu este nevoie de internet.





Elevii vor identifica etapele de realizare a unui video în aplicația Chatter Pix Kids, pe baza instrucțiunilor primite

Disciplinele la care poate fi folosită aplicaţia sunt:

- Educație civică: elevii vor reda oral trăsăturile unei persoane, folosind drept exemplu un personaj creat de ei în aplicație. De asemenea, elevii se pot prezenta în cadrul unor scurte filmuleţe în care vor preciza trăsărurile fizice, dar şi morale.
- Științe: elevii vor reda oral nevoile de bază ale viețuitoarelor și le vor prezenta în video- urile create;
- Limba română: Elevii vor crea dialoguri / discursuri scurte despre opere și personaje cunoscute sau create, poezii etc. pe baza instrucțiunilor primite.

Pe lângă exemplele oferite, pot fi selectate şi alte aplicaţii utile care permit transmiterea cunoştinţelor într-o manieră plăcută, atractivă şi adaptată nevoilor de învăţare ale elevilor zilelor noastre. Aplicaţia Kahoot se bazează pe învăţarea prin joc utilizând tehnologia educaţională. Aceasta este accesibilă, uşor de folosit atât de cadrele didactice, cât şi de elevi, permite realizarea unor teste de evaluare la diferite discipline, este uşor de folosit, iar testele sunt verificate in timp real. De asemenea, se pot crea jocuri de învățare Kahoot pe orice subiect și pentru elevi de toate vârstele, se poate accesa folosind orice dispozitiv, calculator sau laptop care dispune de un browser web.

În concluzie, se poate afirma că procesul instructiv educativ poate fi unul pe placul elevilor utilizând resursele digitale în scop educativ, adaptându-ne la schimbările care, cu sau fără voia noastră, se întâmplă. Elevilor le putem incita curiozitatea pentru cunoaştere folosind ceea ce îi atrage cel mai mult, resursele digitale.

Bibliografie:

Platforma www.indreptardigital.ro

Platforma www.digitaledu.ro