EVALUAREA CUNOȘTINȚELOR ELEVILOR UTILIZÂND PLATFORME ȘI INSTRUMENTE DIGITALE

Prof.înv.primar Petre Cristina
Liceul Tehnologic Pătârlagele, Buzău

Evaluarea randamentului școlar este considerată parte integrantă a procesului didactic, oferind celor implicați în proces informații necesare pentru desfășurarea în condiții optime a acestuia.

Procesele evaluative sunt realizate astfel încât să susțină și să stimuleze activitatea de predare- învățare. Ele sunt menite să ofere informații despre calitatea predării, despre modul în care este organizat și realizat conținutul instruirii sau despre valoarea instrumentelor și tehnicilor utilizate.

Testele sunt instrumente de evaluare care măsoară performanțele școlare ale elevilor. Concepute printr-un set de întrebări care acoperă o arie de conținut, cu ajutorul acestora se verifică nivelul asimilării cunoștințelor și al capacităților de a opera cu ele prin raportarea la o scară de apreciere etalon, eleborată în prealabil.

Pentru elevii noștri, atât de fascinați de dinamica mediului online, avem nevoie de multă creativitate și imaginație atunci când vine vorba de învățare. Pentru a apropia informația de ei și a-i încuraja să privească învățarea „cu ochi buni", e recomandat ca materia școlară să le fie transmisă într-un mod plăcut. În acest sens, în activitatea la clasă am introdus teste și jocuri interactive de pe diverse platforme digitale și softuri educaționale cu scopul de a face învățarea mai atractivă și a elimina oboseala și plictiseala.

La nivel național, prin platformele digitale, sunt puse la dispoziția publicului resurse educaționale ce pot fi utilizate în procesul de predare-învățare- evaluare.

Liveworksheets este o platformă online utilizată pentru a crea activități de învățare, foi/cărți de lucru, care permite transformarea fișelor de evaluare tradiționale în teste interactive cu autocorecție. Aceste tipuri de fișe interactive constituie resurse ce pot fi rezolvate independent, sunt motivante pentru elevi, ba chiar distractive.

Conținutul testelor este corelat cu programa școlară și orientat pentru a fi complementar lecțiilor și activităților realizate deja în timpul predării- învățării. Cu ajutorul lor, elevii pătrund în "aventura cunoașterii" transformând astfel evaluarea într-un proces plăcut și distractiv, ele dovedindu-și eficiența în învățare.

ASQ este un instrument interactiv util, complex, dinamic și eficace de evaluare operativă și punctuală în același timp, potrivit tuturor disciplinelor. Elevii au acces la conținutul interactiv atât pentru a asimila cunoștințele, cât și pentru a le evalua.

Itemii "cu răspuns scurt" sau "de completare", formulați într-o manieră directă și concisă, permit verificarea cunoștințelor asimilate și măsurarea performanțelor școlare.

LIVRESQ este o platformă de creare de conținut educațional în format digital, cu o mare bibliotecă de resurse. Cu ajutorul șabloanelor disponibile, acest editor facilitează crearea de lecții interactive diversificate ce conțin texte, galerii de poze, animații, quiz-uri și alte elemente ce pot fi utilizate offline sau pot fi partajate pe internet.

Google forms (formulare Google) reprezintă un instrument de evaluare extrem de versatil care permite crearea testelor online și care facilitează răspunsurile rapide. Pentru realizarea unui test online sunt disponibile mai multe tipuri de întrebări, dar se pot încărca inclusiv poze sau videoclipuri. Rezultatele sunt înregistrate automat oferind autorului chestionarului posibilitatea ca aceste rezultate să fie verificate în timp real.

Kahoot este o platformă digitală adresată copiilor ce conține jocuri educaționale. Aceste jocuri interactive invită copiii să exerseze într-un mod plăcut și eficient conținuturile

învățate. Lecțiile de evaluare sunt concepute sub forma unor teste interactive, realizate într-o manieră atractivă și adaptate nevoilor elevilor. Se pot folosi în cadrul tuturor tipurilor de lecții, chiar în cadrul mai multor discipline, pot fi/sunt concepute și interdisciplinar.

Wordwall este o platformă ce poate fi utilizată pentru a crea activități interactive folosind un sistem de șabloane. Materialele pot fi personalizate cu ușurință pentru a se potrivi cu clasa și stilul propriu de predare. Unele jocuri sunt competitive oferind elevilor oportunitatea de a răspunde corect cât mai repede posibil.

Learning Apps.org este o platformă este o aplicație concepută pentru a sprijini procesul de instruire prin metode interactive. Modulele/exercițiile (denumite Apps) existente pot fi integrate direct în conținuturile de învățare corespunzătoare, sau redactate/ajustate la necesitate, dar pot fi și elaborate online de utilizatorii. Aplicația LearningApps are ca scop de a aduna module care pot fi reutilizate și de a le pune la dispoziția utilizatorilor. Aceste module nu conțin un scenariu concret de învățare, ci se axează exclusiv la partea interactivă.

Platforma **Evaluare Interactivă** pune la dispoziția fiecărui copil modele de teste alcătuite din întrebări tip grilă, adaptate cerințelor actuale, pentru a servi drept suport de pregătire temeinică și evaluare obiectivă, la îndemâna profesorilor, dar și a părinților.

Platformele sunt accesibile atât pe calculator cât și pe tabletă sau smartphone astfel că elevii se vor putea antrena oriunde doresc.

Fiecare dintre aceste instrumente de evaluare prezintă anumite avantaje, dar și unele limite. Important este ca profesorul să le cunoască și să le folosească ținând cont de vârsta elevilor, de specificul disciplinei, iar în actul evaluativ să reușească obținerea unor informații cât mai complete despre performanțele elevului, despre nereușitele acestuia și să stabilească măsuri eficiente pentru sprijinirea elevilor în înlăturarea lacunelor constatate, în depășirea dificultăților.

Printre beneficiile utilizării platformelor online putem menționa:

- acces gratuit la o varietate de strategii de evaluare;
- creșterea performanței școlare a elevilor;
- creșterea interesului și motivației elevilor pentru învățare utilizând resurse interactive;
- obținerea unui rezultat rapid;
- dezvoltarea abilităților de utilizare a dispozitivelor electronice.

Exemple de resurse educaționale create pentru evaluarea cunoștințelor elevilor:

- https://create.kahoot.it/details/75b4596e-d63f-442a-b1a9-b91dc6f615ea
- https://wordwall.net/resource/3039076/love%c8%99te-c%c3%a2rti%c8%9ba
- https://view.livresq.com/view/5f180a36d3f25bf641e54061/
- https://view.livresq.com/view/5f25537e848b0f62a363aebd/
- https://app.asq.ro/#/test/afJRnAHpldgGcvq7InnQ8Qg48kI3!-Mab_BhTcSOl2s6Yiwux
- https://learningapps.org/display?v=ph6dh70jc20

Bibliografie: Gheorghe Tomșa, Psihopedagogie preșcolară și școlară, Editura C.N.I. Coresi S.A, București, 2005.