

APLICAȚIILE TABLEI INTERACTIVE LA ORELE DE ISTORIE: INTRE TEORIE ȘI PRACTICĂ

Angela LISNIC, dr., conf. univ.

Summary

The Interactive Whiteboard, as a teaching tool from the last century, is becoming more and more used in classrooms nowadays. This research aims to highlight some benefits of the usage of Interactive Whiteboards in history classes at higher education level by presenting different ways to exploit them in class. The analyse we made in this study enabled us to identify some problems related to their integration in class and some solutions to counter those problems and to facilitate their usage for pedagogical activities in history classes. The Interactive Whiteboard, as a teaching tool from the last century, is becoming more and more used in classrooms nowadays. This research aims to highlight some benefits of the usage of Interactive Whiteboards in history classes at higher education level by presenting different ways to exploit them in class. The analyse we made in this study enabled us to identify some problems related to their integration in class and some solutions to counter those problems and to facilitate their usage for pedagogical activities in history classes.

Definiții preliminare privind tabla interactivă. Învățământul modern presupune o nouă abordare a educației, prin promovarea metodelor didactice interactive, care să solicite mecanismele gândirii, ale inteligenței, ale imaginației și creativității. Iar unul din instrumentele prin care se poate dezvolta gândirea și creativitatea este tabla interactivă. Reieșind din faptul că dezvoltarea TIC constituie un element definitoriu al societății, iar educația are o importanță deosebită în valorificarea noilor tehnologii, utilizarea acestora este recunoscută atât la nivel economic, cât și la nivel politic. Această idee o putem afirma prin referințele la actele normative aprobate în Republica Moldova în ultimul deceniu. Astfel în **articolul 11**, Finalitățile educaționale ale „Codului Educației” este prevăzut în calitate de finalități ale sistemului educațional dezvoltarea e) competențor digitale [1]. Iar evaluarea competențelor digitale este organizată în baza

Strategiei Educației 2020, [2] Strategiei Moldova Digitală 2020, [3] Ordinul nr. 862 din 07 septembrie 2015 cu privire la aprobarea competențelor digitale pentru cadrele didactice din învățământului general [4] și este prevăzută în STANDARDE DE COMPETENȚĂ PROFESIONALĂ ALE CADRELOR DIDACTICE DIN ÎNVĂȚĂMÎNTUL GENERAL, care au drept scop: dezvoltarea competențelor digitale, elaborarea și aplicarea conținuturilor educaționale digitale [5].

Necesitatea abordării subiectului. Studiile realizate în ultimii ani, în diverse țări, au arătat că introducerea TIC în școală, în instituțiile de învățământ, în procesele educaționale în ansamblul lor, contribuie, într-o măsură foarte mare, la îmbunătățirea rezultatelor elevilor și a studenților în însușirea noilor cunoștințe din diverse domenii și favorizează dezvoltarea competențelor generale și specifice. În primul rând, acest lucru se datorează faptului că TIC se adaptează nevoilor de învățare. Astfel tabla interactivă este folosită cu aceeași eficiență și interes atât de profesori, cât și de elevi, studenți la diferite disciplinele de învățământ. Prezentând avantajul aplicării tablei interactive în demersul didactic constatăm că informațiile șterse și secvențele închise pot fi readuse, la nevoie, în orice moment, pe parcursul activității didactice, atât la etapa de realizare a sensului, cât și la etapa de reflexie asupra conținutului predat sau evaluat. Pentru confirmarea acestor idei prezentăm câteva secvențe de aplicare a tablei la orele de istorie, din propria experiență.

Din experiența personală. **Primul exemplu** de aplicare poate fi utilizat la începutul orei, la momentul evocării noii teme, când putem face un clic și accesăm aplicațiile pe Google privind informațiile stocate în google.drive, ce sunt accesibile studenților sau elevilor, pentru a fi consultate ulterior în pregătirea individuală. Constatăm astfel că se schimbă fondul de informare pentru învățare și totodată se schimbă formatul materialului informațional. Prin exemplu din figura 1 se demonstrează că accesând linkul de mai jos, studenții pot consulta

informațiile din google.drive la care au primit dreptul de a descărca și a lua cunoștință de conținutul teoretic propus pentru lucru individual.

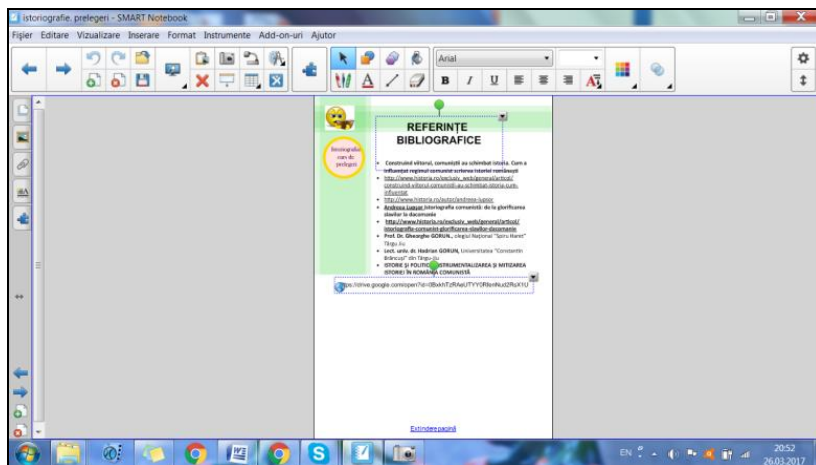


Figura 1 Referințe spre google.drive

Trebuie să remarcăm că, la anumite momente, am folosit filmulețe și o serie de imagini pentru a-i introduce și mai mult pe studenți în elementele care compun lecția [6]. Valorificarea conținutului informațional pe parcursul orei crează o situație de percepere activă a materialului teoretic.

O altă posibilitate de acțiune de instruire prin intermediul tablei interactive am făcut-o în secvența „familiarizarea cu noțiunile din tema de studiu”, fapt ce îl demonstrăm prin **exemplu 2**. Utilizând „perdeaua” de pe ecran, se propun noțiunile noi ale temei. Studenții propun variantele sale de definiții, apoi profesorul deschide „perdeaua” și prezintă definițiile conform DEX.

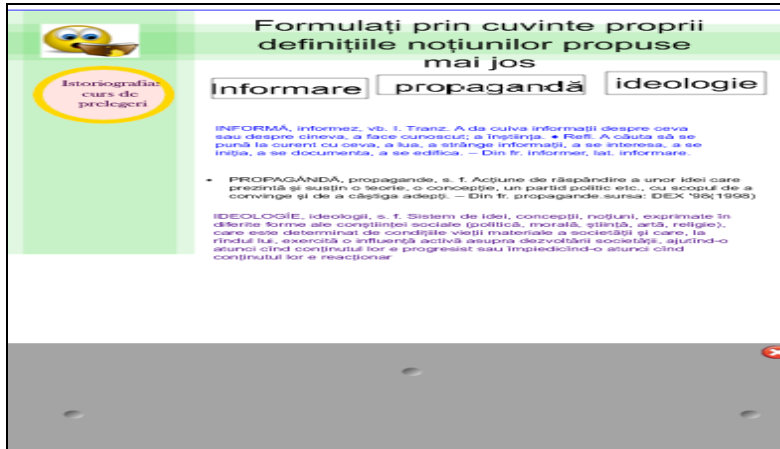


Figura 2 Referințe privind utilizarea noțiunilor la tabla interactivă

Prin utilizarea acestei tehnici se crează situația de învățare, în care se solicită variantele posibile a noțiunii de la studenți și apoi se propune varianta profesorului, ce se consolidează prin discuția ghidată. Astfel se produce actul interactivității în demersul didactic.

Avantaje și probleme în procesul de utilizare a tablei interactive. Putem susține că, prin utilizarea perdelei de pe ecran, se pot verifica cunoștințele studenților asupra conținutului istoric de la alte cursuri, care, prin descoperirea treptată, extind aria de cercetare propusă în discursul didactic.

Folosindu-mă de o prezentare realizată într-un program de genul OpenOffice Impress sau Microsoft PowerPoint, studenții trebuie să înțeleagă și să rețină din lecție informații și cunoștințe noi, ce se expune pe parcursul orei. Prezentarea respectivă conține imagini, hărți și desene pe care, eu, ca profesor, le comentez. Procesul care se întâmplă este invers: studentul nu mai are nevoie să scrie nimic, el nu trebuie decât să fie atent, iar creierul înmagazinează informația de la prima sau a doua vizualizare. În felul acesta, se stimulează memoria de lungă durată și nu cea de scurtă durată. La toate aceste avantaje se adaugă și acela, că la studenți se stimulează creativitatea. Asociind cunoștințele

dobândite în noul model educațional cu imagini și sunete, mintea lui este antrenată să folosească acele cunoștințe în situații noi, să inoveze cu ajutorul lor, să genereze noi idei.

Astfel la tabla interactivă are loc:

- Vizualizarea imaginilor importate de pe Internet, materiale informative Power Point.

- Accesarea unor site-uri de pe Internet.

- Evaluarea cunoștințelor prin aplicarea unor mini-teste cu caracter interactive.

- Realizarea unor schițe care pot fi salvate în calculator.

- Importul Clipart-urilor din galerie.

- Scrierea cu diferite creioane de grosimi și culori diferite.

- Însurarea unor texte cu scriere de diferite culori.

- Scrierea pe pagini liniate pentru limba română, clasa I.

- Liniatura cu pătrățele sau diferite pagini personalizate existente în galerie.

Dar, de rând cu oportunitățile ce pot favoriza utilizarea tablei interactive, putem constata că, în prezent, avem și probleme identificate în procesul de aplicare a tablei interactive. Astfel:

- Constatăm prezența unei nemotivări de aplicare a tablei interactive în demersul didactic din partea cadrelor didactice.

- Este foarte limitat numărul de subiecți implicați în comunicare privind subiectul implementării tablei interactive în procesul de predare – învățare – evaluare.

- Atestăm un grad scăzut de alfabetizare digitală a studenților și a profesorilor.

- Utilizarea tablei interactive are un caracter sporadic de implementare.

Totodată, problemele de identificare permit să înaintăm și un șir de soluții care pot schimba starea de lucruri la acest segment educațional. Astfel:

- Considerăm necesar organizarea cursurilor de alfabetizare digitală pentru profesori și studenți.

- Elaborarea și implementarea trainingurilor tematice privind utilizarea tablei interactive.

- Instituirea unei comunități profesionale unite sub genericul – digitalizarea și informaționalizarea.

- Organizarea unei comunități virtuale privind schimbul de experiență privind utilizarea tablei interactive în care să fie organizate consultații la acest subiect.

În concluzie putem susține că exploatarea tablei interactive facilitează trecerea la o nouă paradigmă a învățării interactive. Se dă posibilitatea ca, în aceeași situație de învățare, să fie utilizat sau regrupat pe un singur mijloc (calculatorul) un set de medii variate: sunete, voci, texte, desene, imagini fotografice, filme, animații. Prezentările făcute de profesor, cu folosirea tablei interactive, creează cadrul pentru demonstrații, sintetizare de informații, vizualizare de fenomene, evidențierea aspectelor majore avute în vedere într-o manieră interactivă. Drept concluzie: Tablă Interactivă Smart Board devine o nouă realitate educațională, care schimbă conținutul demersului didactic și însuși modul de prezentare a lui.

Bibliografie

1. Codul Educației Republicii Moldova, în: <http://lex.justice.md/md/355156/> (accesat 20.03.2017).

2. 2.Strategiei Educației 2020. În: http://particip.gov.md/public/documente/137/ro_1112_STRATEGIA-EDUCATIA-2020.pdf (accesat 20.03.2017).

3. 3.STANDARDE DE COMPETENȚĂ PROFESIONALĂ ALE CADRELOR DIDACTICE DIN ÎNVĂȚĂMÎNTUL GENERAL, Chișinău 2016, în: http://edu.gov.md/sites/default/files/standarde_cadre_didactice.pdf (accesat 20.03.2017).

4. Strategiei Moldova Digitală 2020, Ordinul nr. 862 din 07 septembrie 2015 cu privire la aprobarea competențelor digitale pentru cadrele didactice din învățământului general, în: <http://lex.justice.md/md/350246/> (accesat 20.03.2017).

5. Metodologia de organizare și desfășurare a evaluării competențelor digitale pentru cadrele didactice din învățământul general, în: http://www.ipp.md/public/files/Evenimente/Metodologie_Competente_Digitale.pdf (accesat 20.03.2017).
6. Utilizarea și înțelegerea resurselor bazate pe TIC la istorie, în: <http://istorie-edu.ro/resurse-profesori/tic.html> (accesat 20.03.2017).