

spre satisfacerea nevoilor umane, crearea unei vieți mai bune pentru ei înșiși și pentru cei din jurul lor.

### **Bibliografie**

1. Collins, Ch., Fetsh, R. A., Review and Critique of 16 Major Parent Education Programs. Journal of Extension. August 2012, vol. 50, Nr. 4. ISSN 1077-5315 <https://joe.org/joe/2012august/a8.php>
2. Gadsen, V., Ford Morgan H., Parenting matters. Supporting parents of children ages 0-8, The National Academies Press, Washington DC, 2016.
3. Goleman, D., Inteligența social. Curtea veche, București, 2007.
4. Rosenberg Marshall, B., Adevărata educație pentru o viață împlinită. Comunicarea nonviolentă ajută școala să crească performanțele, reduce conflictele și îmbogățește relațiile interumane. Elena Francisc Publishing, București, 2005.
5. Seph Fontane Pennock, Hugo Alberts, Pozitive psychology practioner's tools. <https://positivepsychologyprogram.com/wp-content/uploads/2018/07/3-Positive-Psychology-Tools.pdf>
6. Shoshani, A., Slone, M., Positive Education for Young Children: Effects of a Positive Psychology Intervention for Preschool Children on Subjective Well Being and Learning Behaviors. [US National Library of Medicine, National Institutes of Health](https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/35662620/). vol. 8, 2017, PMC5662620, <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5662620/>
7. Mettre Fin à la Violence Envers les Enfants: Six Stratégies d'action. Fonds des Nations Unies pour l'enfance (UNICEF), 2014. [https://www.unicef.org/french/publications/files/UNICEF\\_Ending\\_Violence\\_French\\_WEB\\_110315.pdf](https://www.unicef.org/french/publications/files/UNICEF_Ending_Violence_French_WEB_110315.pdf)

### **UTILIZAREA TEHNOLOGIILOR INFORMAIONALE ÎN FAMILIARIZAREA COPIILOR CU CORPUL UMAN**

*Lidia COJOCARI, dr., conf. univ.*

#### **Summary**

*The use of information technologies in familiarizing children with the human body is a new working strategy for teachers and*

*children. It's a new way of designing training and learning, which enriches the system of didactic activities and presents important formative and informative valences. This fact is demonstrated by the quantitative and qualitative increase of the high cognitive level to 21,43%. Also, by the disappearance of the lower level at the experimental group, in comparison with the high level of 14.82% in the children control group and the presence of the lower level (7.4%).*

Progresul tehnico-științific în mileniul III a produs schimbări majore în toate domeniile vieții, a determinat apariția unor noi direcții de acțiune și în cadrul sistemului educațional.

Utilizarea tehnologiilor informaționale în procesul educațional a devenit un subiect intens abordat de societatea pedagogilor și strâns legat de procesul de reformare în contextul modernizării învățământului. Educația este principala politică de stat care stabilește obiectivele și sarcinile dezvoltării educației pe o perioadă de timp apropiată care orientează și direcționează proprietățile de dezvoltare a sistemului de învățământ din țara noastră. Printre obiectivele acestei strategii se regăsește și sporirea eficienței sistemului educațional, extinderea și diversificarea ofertelor educaționale prin valorificarea oportunităților oferite de tehnologiile informaționale [5].

Instruirea asistată de calculator se referă la utilizarea calculatorului în procesul de învățământ, în scopuri didactice; introducerea calculatorului presupune: o linie didactică bine precizată, cu orientări pedagogice, psihologice și metodice; cadre didactice cu pregătirea necesară [3, p. 7; 4].

Utilizarea calculatorului în educația preșcolară permite transmiterea și asimilarea noilor cunoștințe într-un mod atractiv pentru copii. Procesul de educație este mult mai eficient. Copiii învață jucându-se, sunt puși în situația de a găsi repede soluții și de a lua decizii pentru rezolvarea problemelor. Calculatorul este un mijloc de instruire care ține atenția copilului activă pe tot parcursul

activității de învățare. Imaginația, la vârsta preșcolară, intră într-o nouă fază de dezvoltare, capătă noi aspecte.

Folosirea tehnologiilor informaționale în grădiniță constituie o modalitate de creștere a calității predării și învățării. Operarea pe calculator reprezintă o nouă strategie de lucru, a cadrelor didactice, cu copiii, prezintă importante valențe formative și informative, este un nou mod de instruire. Prin intermediul computerului se oferă copiilor justificări și ilustrări ale proceselor și conceptelor abstracte, ale fenomenelor neobservate sau greu observabile. Alături de mijloacele didactice clasice, calculatorul este un instrument didactic ce poate fi folosit în scopul eficientizării tuturor activităților din grădiniță. Interesul copiilor se menține pe tot parcursul activităților, folosind acest mijloc didactic [6, p. 7].

La nivelul educației timpurii, jocul este principala formă de organizare a procesului instructiv-educativ, iar calculatorul este, pentru copil, un alt mod de a învăța, jucându-se, este parte din spațiul socio-cultural al lui, care îl pun în situația de a găsi rapid soluții, de a se adapta la o lume în care informația circulă, îi influențează limbajul și comunicarea non-verbală și totul cu pași repezi.

Experiențele cognitive și de exprimare care îi introduc pe copii în lumea oferită de programele multimedia trebuie să fie în concordanță cu mediul educațional din care provin ei. Prin aceste activități, oferim copiilor șanse egale la educație, indiferent de mediul în care cresc și se dezvoltă.

Metoda instruirii asistate de calculator oferă accesul comod și eficient la informațiile și cunoștințele cele mai noi, este o metodă nouă și eficientă de predare – învățare – evaluare a cunoștințelor și de formare permanent [1, p. 9].

Prin urmare, pedagogia modernă pune în prim plan copilul, cu trebuințele și nevoile lui de dezvoltare. Copiii vor să se descurce singuri și vor în același timp ca persoanele în care au încredere să-i orienteze și să-i ocrotească.

În procesul educațional este necesar a se utiliza metode și tehnici care să ofere copilului informațiile necesare, complete și într-o formă pe care acesta să le poată asimila cât mai ușor, să faciliteze accesul direct al copilului la sursele de informare, să formeze abilitați holistice, care să permită copiilor să se concentreze rapid și eficient, să stimuleze creativitatea.

Astfel, din cele relatate s-a conturat scopul studiului nostru: elucidarea rolului aplicării tehnologiilor informaționale în activitățile de cunoaștere a corpului uman în preșcolaritate.

Este cunoscut, organismul uman reprezintă cea mai înaltă treaptă de organizare a materiei vii, este un sistem biologic deschis care manifestă schimbări permanente de materie, energie și informație cu mediul înconjurător. Organismul uman reprezintă o structură complexă din sisteme: tegumentar, locomotor (osos, muscular, articular), analizatori, nervos, endocrin, circulator, limfatic, respirator, digestiv, excretor, reproducător, dificile fiind chiar și cunoștințele elementare din acest domeniu pentru copii.

În investigații au fost implicați 56 de copii de 6-7 ani, care au fost divizați în două loturi: lotul martor (LM) – 27 de copii și lotul experimental (LE) – 28 de copii. Acești copii îndeplinesc criteriile stabilite la începutul studiului empiric – vârstă, frecvența, nivelul de pregătire.

Pentru a pune în evidență rolul tehnologiilor informaționale în familiarizarea copiilor cu corpul uman, inițial am determinat nivelul cognitiv de cunoaștere a corpului uman, aplicând testul „Corpul uman” care a inclus mai multe probe cu referire la structură și funcție, igienă.

Rezultatele exteriorizate de copiii ambelor loturi experimentale au estimat trei niveluri cognitive (fig. 1):

- 18,51% din copiii LM și 21,42% LE au exteriorizat nivel înalt, ei posedă cunoștințe ce țin de corpul uman – structură, funcție, ținută, obiecte de igienă deplinite și argumentate, ceea ce le-a permis să acumuleze între 22 – 30 de puncte;

- 55,55% din copiii LM și 53,57% LE au vizat un nivel mediu, acumulând între 11–21 de puncte; ei posedă cunoștințele prevăzute de curriculum, dar puțin argumentate, întâmpină dificultăți în identificarea locului topografic al organelor în corpul uman și rolul lor funcțional, au comis erori în identificarea imaginilor ce redau ținuta corectă și erori nesemnificative în ceea ce privește obiectele destinate pentru îngrijirea corpului;
- 25,92% din copiii LM și 25% LE au estimat un nivel inferior, acumulând între 0–10 puncte, ei posedă cunoștințe limitate, superficiale, răspunsurile fiind incomplete, neargumentate.

Analiza individuală și pe grup a rezultatelor a scos în evidență că marea majoritate din copiii implicați în studiu întâmpină dificultăți la identificarea, mai ales, a funcțiilor organelor interne (ficatului, rinichilor, plămânilor, stomacului) și așezarea lor topografică, unii chiar dacă cunosc denumirea, organele interne le confundă; nu toții copii identifică în imagini ținuta corectă și altele.

Toate acestea ne-au orientat spre următoarea etapă a studiului: elaborarea și aplicarea traseului metodologic de investigare a corpului uman axat pe tehnologiile informaționale. Traseul metodologic elaborat de noi a inclus metode tradiționale – povestirea, explicația, demonstrația, modelarea, activități experiențiale simple, povestea, dramatizarea, jocul de rol, jocul didactic și altele. Dar pentru familiarizarea copiilor cu corpul uman, traseul metodologic aplicat în cadrul lotului experimental a inclus și metode bazate pe aplicarea tehnologiilor informaționale – softuri educaționale, filme – desene animate tematice, excursii virtuale (Laboratorul corpului uman; În țara nervilor), prezentări tematice PowerPoint (Igiena oro-dentară, Digestia, Respirația).

Pentru descoperirea tainelor structuralele, funcționale și de îngrijire a corpului uman am aplicat diferite jocuri, accesând softuri educaționale CD – Fânică și Asaltul Microbilor, Cod: ET24; CD – PitiClic și Emotica în grădina lui Mos Suflet, Cod: INF 103; CD –

PitiClic – Dințisor – Zâna Măseluța – Igiena dentară, Cod: INF 511 ș.a.; filme – Corpul uman pentru copii ([https://www.youtube.com/watch?v=KILNJ\\_e5\\_xeIU](https://www.youtube.com/watch?v=KILNJ_e5_xeIU)); Corpul uman și igiena lui (<https://youtu.be/Ez6xkyKyHgU>); Trailer-PitiClic OMUL (Corpul omenesc). mpg (<https://youtu.be/9WVjgQ3cW5Q>), Adiboo Aventuri în corpul omenesc – desene animate ... (<https://www.youtube.com/watch?v=itpphPyd1uk>); Scheletul. Structura corpului pentru copii – film de dezvoltare (<https://www.youtube.com/watch?v=yf5B1WKArKI>); Anatomia pentru copii. Enciclopedia interactivă. PlayStory ... (<https://www.youtube.com/watch?v=2Ksgz1QuMP8>); Organele interne ale omului ...(<https://www.youtube.com/watch?v=snKwylzu7ml>) și altele.

Remarcăm, aplicând softurile este important să diferențiem un soft educațional de un soft utilitar sau soft tematic; numai softul educațional cuprinde în el și o strategie pedagogică, concretizată în sarcinile de lucru, care determină modul de interacțiune al copilului cu programul. Un soft tematic cuprinde informația structurată în jurul unui domeniu, fenomen, eveniment etc.; astfel de softuri pot oferi date, procedee, simulări, dar nu se adresează unei anumite categorii de utilizatori, care urmăresc un anumit obiectiv.

Evidențiem, corpul uman este una dintre cele mai interesante teme, deși unele noțiuni par foarte complicate, pot fi înțelese chiar și de copii. Totul constă în competențele cadrului didactic de a explica, a utiliza tehnologiile moderne, enciclopediile, filmulețele și chiar jocurile. Softurile educaționale, prezentările interactive ce includ diverse jocuri îi poate face pe copii să scape de anumite frici. Știați că până acum, cercetătorii au descoperit peste 500 de funcții diferite ale ficatului? Dar că intestinul subțire este cel mai mare organ din corp? Să înveți corpul uman este o adevărată provocare. Astfel aplicarea unor strategii bine determinate sunt o modalitate bună de a le explica copiilor diferite lucruri despre corp, atunci când au ei nevoie.

Determinând nivelul cognitiv al copiilor implicați în studiu la etapa de control am constatat o eficiență a aplicării tehnologiilor informaționale în activitățile de familiarizare a copiilor cu corpul uman, vizată de sporirea cantitativă și calitativă a nivelului cognitiv înalt cu 21,43% și dispariția nivelului inferior la reprezentanții lotului experimental, vizavi de sporirea nivelului înalt cu 14,82% la copiii lotului martor și prezența nivelului inferior (7,4%).

Prin urmare, achiziționarea eficientă de cunoștințe, capacități, deprinderi și atitudini cu referire la corp este posibilă doar prin îmbinarea strategiilor clasice de predare – învățare – evaluare cu cele moderne, aplicarea tehnologiilor informaționale. Utilizarea tehnologiilor informaționale în activitățile de familiarizare a preșcolarilor cu corpul uman sunt binevenite, deoarece permit vizualizarea în mod corespunzător a conceptului însușit. Imaginile permit restructurarea unei probleme, aceasta fiind mai ușor procesată de sistemul vizual și perceptiv al copiilor, sporind abilitatea acestora de a înțelege informația prezentată. Copiilor le place mai mult să învețe prin intermediul tehnologiilor informaționale, decât prin metode tradiționale, acestea contribuind la dezvoltarea unor atitudini pozitive față de învățare și la îmbunătățirea rezultatelor obținute. În cadrul procesului de explorare a corpului uman de către copii, calculatorul simulează procese și fenomene complexe pe care nici un alt mijloc didactic nu le poate pune atât de bine în evidență. Astfel, prin intermediul lui, se oferă copiilor modelări, ilustrări ale proceselor și fenomenelor greu observabile din cadrul corpului uman.

Însă utilizarea calculatorului în familiarizarea copiilor cu corpul uman nu trebuie să constituie un scop în sine, ci o modalitate de creștere a calității, a eficienței învățării și predării. De asemenea, timpul acordat utilizării calculatorului în diverse activități să fie în concordanță cu cerințele sanitaro-igienice, deoarece folosirea excesivă conduce la suprasolicitarea analizatorului vizual, aparatului locomotor (coloanei vertebrale, mâinii) și generează dereglări de

vedere, poziții defectuoase, oboseală musculară; la îngrădirea și limitarea afectivității copiilor; creează dependență.

Deci, folosirea calculatorului în familiarizarea copiilor cu corpul uman constituie o nouă strategie de lucru a cadrului didactic și a copiilor, un nou mod de concepere a instruirii și învățării, care îmbogățește sistemul activităților didactice pe care aceștia le desfășoară și prezintă importante valențe formative și informative.

### **Bibliografie**

1. Cioflica, S., Iliescu, B., Prietenul meu, calculatorul – ghid de utilizare pentru preșcolari, Ed. Tehno-Art, Petroșani, 2003.
2. Cojocari, L., Gînju, S., Excursia virtuală – formă de eficiență de explorare a naturii, în: Materialele Conferinței Internaționale „Educația din perspectiva valorilor”, Ediția a X-a, Alba Iulia, 10-11 octombrie, 2018. Tom 14: Summa Paedagogica/ ed.: Dorin Opreș, Ioan Scheau, Octavian Moșin. București: EIKON, 2018, pp. 165-170.
3. Crețu, C., Instruirea asistată de calculator. Experiențe și perspective, Spiru Haret, Iași, 1994, pp. 7-23.
4. Feghiu, A., Utilizarea Tehnologiilor Informaționale și Comunicabile în educație: suport de curs, S.n. Tipogr. Reclama, Chișinău, 2013.
5. Pavel, M., Formarea inițială a viitorilor învățători prin utilizarea tehnologiilor informaționale și comunicațiilor. Disponibil pe internet: <[http://www.cnaa.md/files/theses/2015/23212/pavel\\_maria\\_thesis.pdf](http://www.cnaa.md/files/theses/2015/23212/pavel_maria_thesis.pdf)>.
6. Габдулина, З.М., Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет Учитель, Волгоград, 2010.

### **ÎNTREBAREA – FORMĂ DE DEZVOLTARE INTELECTUALĂ A COPIILOR PRIN LIMBAJ**

*Liuba MOCANU, dr., conf. univ.*

#### **Summary**

*One of the problems of early childhood development is intellectual development. Intellectual education is a component of*