

Deci vedem, că spre deosebire de metodele tradiționale care realizează evaluarea rezultatelor școlare obținute pe un timp limitat și în legătură cu o arie mai mare sau mai mică de conținut, dar oricum definită – metoda alternativă de utilizare a tag-urilor prezintă, cel puțin, două caracteristici: pe de o parte, realizează evaluarea rezultatelor în strânsă legătură cu instruirea/învățarea, de multe ori, concomitent cu aceasta; pe de altă parte, ele ne dau rezultate exacte în ceea ce privește însușirea de către elevi a noțiunilor-cheie, grație transformării lor în tag-uri. Mizăm că informațiile obținute prin intermediul metodei *noțiune istorică versus tag* vor deveni repere consistente pentru implementarea lor și vor ameliora calitatea procesului de predare – învățare a istoriei în școală.

### **Bibliografie**

1. Chicuș, N., Șarov, Y., Ojog, Y., Cerbușcă, P., Pîslariuk, V., Dobzeu, M., Nagnibeda-Tverdohleb, T., Istoria Românilor și Universală, manual pentru clasa a XI-a, ed. Cartdidact, Chișinău, 2014.
2. Ilașcu, Yu., Strategii euristice în predarea istoriei, Ed. UPS „I. Creangă”, Chișinău, 2012.

## **INTEGRAREA INSTRUMENTELOR TIC ÎN PREDAREA CONȚINUTURILOR DE LIMBĂ ȘI LITERATURĂ ROMÂNĂ** *Olga TIMUȘ, lector*

### **Summary**

*The purpose of this paper is to suggest useful innovative teaching, learning methods that can be attempted in imparting knowledge to the pupils during the romanian language and literature lessons. Information and Communications Technology (ICT) can impact student learning when teachers are digitally literate and understand how to integrate it into curriculum.*

În contextul noilor realități, când calculatorul este cel mai bun prieten al elevului, se simte necesitatea implementării insistente a

tehnologiilor informaționale și în procesul instructiv-educativ, cu atât mai mult că una dintre competențe-cheie ce trebuie formate este competența digitală. Disciplina limba și literatura română, fiind considerată de tip integrat și axată, preponderent, pe demersul educativ-formativ, este fundamentală pentru studiul celorlalte discipline școlare, fapt ce motivează eficientizarea acestora prin utilizarea tehnologiilor informaționale moderne.

*Didactica limbii și literaturii române*, asemenea celorlalte discipline din domeniul științelor educației, se află într-un continuu proces de dezvoltare și de adaptare la cerințele societății cunoașterii, de aici și nevoia de a prezenta schimbările survenite, de a oferi cadrelor didactice din învățământul preuniversitar noi surse de informare și de formare, de a împărtăși experiența didactică.

Lucrând asupra acestei lucrări, mi-am propus să ofer o perspectivă nouă în predarea limbii și literaturii române. Trăim într-o societate în care dependența de lumea virtuală a calculatoarelor este în creștere. La prima vedere, disciplinele umaniste și calculatorul sunt două realități diferite, cu posibilități reduse de interacțiune. Poate fi util calculatorul în studiul disciplinei limba și literatura română?

Oferind un ajutor neprețuit la disciplinele exacte, prezența calculatorului la ora de limba și literatura română a fost respinsă la început. S-a vorbit despre clișee, despre învățarea mecanică, despre eliminarea creativității. Amintim aici opinia lui Jean Piaget, care afirmă: „Învățământul programat conduce bine învățarea, dar nu ajută deloc la creație”. Didactica limbii și literaturii române oferă o multitudine de metode, mijloace, procedee și strategii educative care, aplicate cu succes, pot aduce satisfacții și rezultate participanților la actul educativ. În procesul educativ, la limba și literatura română pot fi utilizate cu succes toate metodele, procedeele și strategiile didactice tradiționale. Studiul gramaticii limbii române și al literaturii presupune cumularea mai multor tehnici și abordări. La ora de limba română nu există metodă universal valabilă; pentru fiecare

scriitor, curent literar, lecție de limbă și comunicare trebuie adoptate metode potrivite de predare în vederea obținerii succesului școlar. Nu este corect să ne imaginăm, în situația actuală, că apariția și implementarea tehnologiilor moderne vor face să dispară cărțile sau tabla din sălile de clasă. Studiul unei opere literare va presupune întotdeauna lectura unei cărți și formarea deprinderilor pentru interpretarea ei. Tehnologiile viitorului propun, alături de modalitățile tradiționale de studiu, și alte abordări care au o bază conceptuală nouă, însă nu exclud nimic, ci completează, oferind noi puncte de vedere asupra unei anumite probleme sau direcții de studiu.

Profesorii trebuie să conștientizeze numeroasele beneficii oferite de noile tehnologii în ceea ce privește:

- proiectarea activităților didactice;
- adaptarea/elaborarea de produse informatice specifice disciplinei limba și literatura română;
- diversificarea strategiilor didactice și integrarea acestora în desfășurarea procesului de învățământ;
- dezvoltarea de relații interpersonale;
- evaluarea rezultatelor învățării și analiza evolutivă a elevilor;
- ameliorarea activității manageriale.

Resursele care pot fi utilizate, în cadrul disciplinei, pentru optimizarea practicilor existente, dar și pentru promovarea unor noi abordări sunt: internetul, prezentări PowerPoint, cărți electronice, CD-uri, dicționare digitale, enciclopedii, softuri specializate, filme.

Câteva dintre resursele pe care profesorul de limba română le poate aborda ,pentru a crea lecții moderne, atractive, eficiente, ar fi:

**Bubbl.us** (<https://bubbl.us>) – este o aplicație simplă, pentru crearea de hărți conceptuale colaborative online, care pot fi stocate sau exportate ca imagini sau html, pentru a fi publicate pe blog sau în pagină web, pot fi printate sau trimise prin e-mail. În procesul didactic, în dirijarea învățării, elevii pot fi provocați să completeze o hartă conceptuală în care să înscrie trăsăturile personajului dintr-un

text studiat. La finalul completării, elevii vor fi solicitați să comunice, felul în care au completat harta conceptuală, colegului de bancă. Astfel, vor fi exersate și competențele de evaluare, iar elevii vor primi feedback rapid.

*Exemplu: Completați harta cu trăsăturile personajului principal din opera „Baltagul”, scrisă de Mihail Sadoveanu.*

**Prezi** (<http://prezi.com>) – o aplicație pentru crearea de prezentări non-lineare, cu posibilități ca: zoom, itinerar al prezentării, inserare de legături, imagini, videoclipuri, texte, fișiere pdf, desene.

În momentul însușirii de noi cunoștințe, elevii pot fi solicitați să realizeze prezentarea unui scriitor, a operelor lui. Vor fi dezvoltate astfel și competențe din domeniul TIC și din domeniul informațiilor.

*Exemplu: Creați o prezentare referitoare la biografia lui Mihail Sadoveanu.*

**Teachertube** ([www.teachertube.com](http://www.teachertube.com)) – permite găzduirea de videoclipuri, create de profesori, în scopuri educaționale. Poate fi și o sursă de materiale utile.

**Glogster** ([www.glogster.com](http://www.glogster.com)) și **thinglink** ([www.thinglink.com](http://www.thinglink.com)) reprezintă aplicații simple pentru crearea de postere interactive, constând în combinarea de imagini, video, muzică, fotografii, linkuri pentru a crea pagini multimedia; poate fi încorporat în orice pagină web.

*Exemplu: La finalul unei unități, elevii vor avea de postat, pe blog, impresii, opinii, gânduri etc.*

**HotPotatoes** (<http://hotpot.uvic.ca>) – cuprinde șase aplicații gratuite, pentru crearea de teste interactive: cu răspuns multiplu, cu răspuns scurt, cuvinte încrucișate, formare de perechi, ordonare și completare de fraze.

Elementele TIC pot dinamiza lecțiile, elevii pot fi solicitați să urmărească un filmuleț, să asculte o secvență dintr-un cântec, să urmărească o prezentare PowerPoint, să caute diferite informații pe Internet, să comunice în cadrul unui grup online, să completeze o

pagină de blog cu diverse comentarii pe o temă dată, etc. Avantajul tehnologiei este și acela că elevii pot continua și acasă învățarea.

Dotările tehnice, existente la ora actuală în școli, fac posibilă includerea frecventă în procesul educațional a prezentărilor interactive create cu ajutorul aplicației Power Point. Aplicația Power Point este destinată, în mod deosebit, pentru elaborarea „prezentării” - succesiuni de ecrane informaționale, a căror conținut, design și format de prezentare poate fi programat de autor, fără ca el să posedă cunoștințe extraordinare în domeniul programării. Popularitatea acestei aplicații în domeniul educației se datorează mai multor factori:

- majoritatea profesorilor posedă deprinderi și priceperi de utilizare a acestei aplicații;
- reprezintă o aplicație, care este studiată obligatoriu în liceu;
- elevii sunt în stare să lucreze în acest mediu;
- aplicația Power Point posedă suficiente mijloace de a crea rapid ceva nou, cu cunoștințe minimale în domeniul utilizării calculatorului;
- prezentările Power Point sunt destul de atractive, fiind pe placul elevilor.

Majoritatea profesorilor care încearcă să utilizeze prezentările Power Point în activitatea didactică iau, de obicei, o prezentare gata făcută existentă pe Internet sau o modifică pe cea găsită. Aceasta nu este însă cea mai optimă variantă, deoarece în majoritatea cazurilor, prezentările gata făcute existente pe Internet, reprezintă interpretarea individuală a autorului, acesta din urmă exprimându-și punctul său de vedere asupra formei, conținutului și structurii prezentării. Mai mult decât atât, conținutul prezentării poate să nu corespundă cerințelor curriculumului pentru tema prezentată. Cea mai bună modalitate de acțiune ar fi elaborarea prezentărilor PowerPoint de concepție proprie.

În continuare voi proiecta un software de concepție proprie, elaborat în PowerPoint (*Figura 1*).

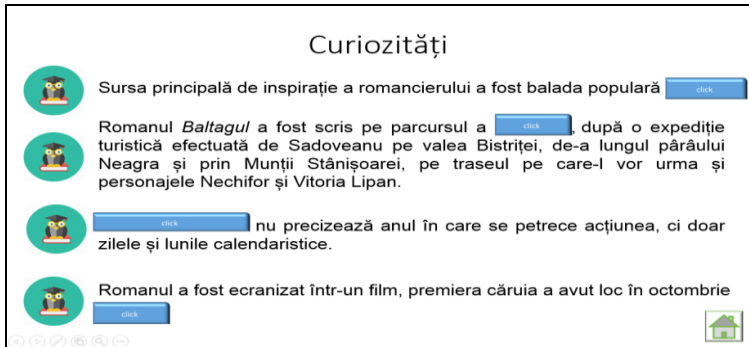


**Figura 1. Interfața aplicației de concepție proprie**

Voi prezenta activități de învățare – evaluare, ce pot fi incluse în cadrul orelor în care se studiază opera literară „Baltagul”, scrisă de Mihail Sadoveanu, operă propusă spre studiere elevilor clasei a X-a. Softul cuprinde 4 compartimente: *Informații*, *Multimedia*, *Exerciții*, *Evaluare*. Am utilizat meniuri rulante: fiecare compartiment dispune de alte câteva subcompartimente, ceea ce îi oferă aplicației un caracter interactiv.

În primul compartiment al aplicației, am inclus o serie de informații pe care le-am considerat utile: descrierea romanului, o galerie de imagini și curiozități. Pentru efecte de animație am utilizat instrumentul de animație trigger.

Cu ajutorul trigger-ului putem folosi tehnologia de "zone fierbinți", atunci când, fără a modifica diapozitivul, făcând mouse-click pe un obiect de pe diapozitiv, vom reproduce o serie de efecte de animație. Pentru a facilita navigarea în cadrul aplicației am recurs la utilizarea hyperlegăturilor și inserarea butoanelor de acțiune. În cazul diapozitivului *Curiozități* (Figura 2), la accesarea butoanelor *Click*, acestea dispar, elevul are astfel, posibilitatea să vizualizeze informația completă.



**Figura 2. Diapozitivul Curiozități**

La compartimentul *Multimedia* am ales să includ fișiere audio și video. De exemplu, am utilizat o scenă din filmul *Baltaagul*, în regia lui Mircea Mureșan, ecranizare după romanul cu același nume (*Figura 3*). Secvența surprinde chipul eroinei principale a romanului. Profesorul poate organiza dezbateri pe marginea secvenței de film sau alte situații de învățare. Cum și-au imaginat-o elevii în timpul lecturării romanului, coincide Figura cu modul în care a ales regizorul să arate eroina ecranizării? Și multe alte teme de discuții pe baza anumitor secvențe de film. Orice sarcină didactică vizează dezvoltarea și dobândirea de competențe.



**Figura 3. Secvență video**

Pentru compartimentul *Exerciții* (Figura 4 (a-b)), am ales să includ o serie de exerciții pentru consolidarea cunoștințelor.

Pentru a avea o prezentare a exercițiilor cu un aspect unitar, am apelat la șablonul tip, numit *Slide Master*, care nu este un diapozitiv concret, ci doar un model pentru toate diapozitivele prezentării ce includ exercițiile. Pentru verificarea corectitudinii răspunsului am apelat, din nou, la efecte animate cu utilizarea trigger-ilor.



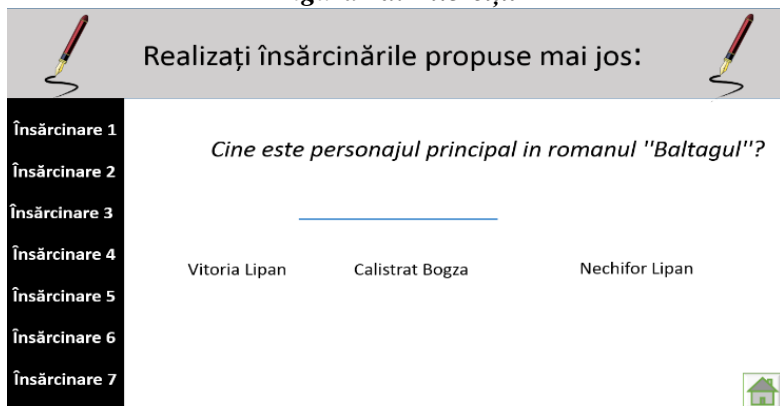
Realizați însărcinările propuse mai jos:

Însărcinare 1  
Însărcinare 2  
Însărcinare 3  
Însărcinare 4  
Însărcinare 5  
Însărcinare 6  
Însărcinare 7

Cine este autorul operei literare "Baltagul"?



Figura 4a. Exerciții



Realizați însărcinările propuse mai jos:

Însărcinare 1  
Însărcinare 2  
Însărcinare 3  
Însărcinare 4  
Însărcinare 5  
Însărcinare 6  
Însărcinare 7

Cine este personajul principal in romanul "Baltagul"?

\_\_\_\_\_

Vitoria Lipan      Calistrat Bogza      Nechifor Lipan


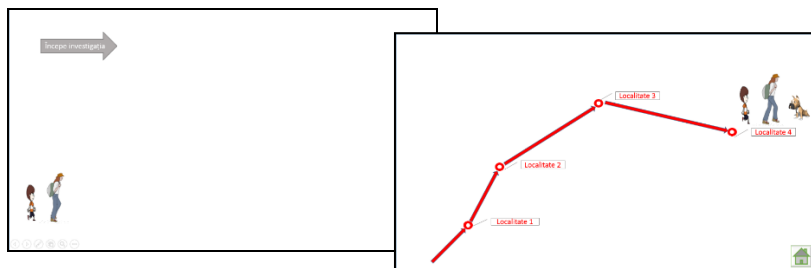


Figura 4b. Exerciții



Pentru a oferi dinamicitate aplicației, am realizat schematic o animație (*Figura 5*), ce reprezintă traseul realizat de Vitoria Lipan și fiul său; elevilor li se pot formula diferite cerințe, cum ar fi, să realizeze un rezumat al romanului.



*Figura 5. Animație*

La finele orei, profesorul poate propune elevilor un test de verificare a cunoștințelor, cu afișarea calificativului obținut. Pentru realizarea acestui obiectiv se pot utiliza elemente de programare în PowerPoint cu ajutorul limbajului **Visual Basic for Applications**.

În concluzie, integrarea instrumentelor TIC în procesul de predare-învățare-evaluare ar trebui să își propună transformarea felului în care elevii învață, dar și a modului în care sunt învățați, din perspectiva ideii că elevii nu primesc pur și simplu niște informații, ci își construiesc ei înșiși cunoștințe, capacități, atitudini. Integrarea tehnologiei nu trebuie să fie un scop în sine, ci să urmărească faptul că ar trebui reconsiderat elevul ca subiect al activității instructiv-educative și orientat spre formarea competențelor specifice, precum și accentuarea caracterului aplicativ al disciplinei pe care o studiază.

Această metodă nu are în vedere excluderea profesorului, așa cum, greșit, au privit cei care aveau o anumită rețineră pentru folosirea softurilor informatice folosite în procesul de învățare, ci din contra prezența profesorului este absolut necesară, pentru că, un calculator este doar un mijloc de expunere, pe când profesorul este creierul care mănuieste cu dibăcie expunerea informației.

Implementarea TIC în procesul instructiv-educativ facilitează munca profesorului, promovează învățarea dinamică, diversifică și îmbogățește experiența de învățare a elevilor, dar și motivează, stimulează elevii să se adapteze la cerințele societății moderne.

Prezentările Power Point sunt deosebit de utile, dacă profesorul corelează în mod optim obiectivele lecției cu întreg conținutul acesteia. Profesorul de limba și literatura română va trebui să aibă o imaginație bogată pentru a oferi elevilor posibilitatea de a utiliza calculatorul atunci când studiază această disciplină.

### **Bibliografie**

1. Chiriac, Tatiana, *Aplicații generice* (suport de curs).
2. Cuceș, Constantin, *Informatizarea în educație*, Editura Polirom, Iași, 2006.
3. Curriculum național la limba română.
4. [https://ro.wikipedia.org/wiki/Baltagul\\_\(roman\)](https://ro.wikipedia.org/wiki/Baltagul_(roman)).
5. [https://www.academia.edu/29306428/Utilizarea\\_TIC\\_la\\_orele\\_de\\_romana.pdf](https://www.academia.edu/29306428/Utilizarea_TIC_la_orele_de_romana.pdf).

## **UNELE ASPECTE TEORETICE ALE CULTURII COMUNICĂRII DIN PERSPECTIVA RELAȚIILOR INTERGENERAȚIONALE**

*Carolina CALARAȘ, dr., conf. univ.*

### **Summary**

*The article is a theoretical study on the culture of communication from the perspective of intergenerational relations. Here is defined the term culture; are explained the components of human culture: material and spiritual; there is a brief historical excursion on the use of the concept of human culture associated with the concept of civilization and human existence. At the same time, the author defined the culture of communication and the culture of intergenerational communication and explained the dimensions of the culture of intergenerational communication as follows: the subjective dimension of the culture of intergenerational*