

Integrarea softului educațional în activitatea preșcolarălor

Integration of educational software in preschoolers' activity

IANCU Aurelia, doctorandă, prof. învă. preșcolar
Grădinița nr.23, București

IANCU Aurelia, PhD student, pre-school teacher
Kindergarten no.23, Bucharest
E-mail: auraalexiancu@yahoo.com
ORCID iD: 0000-0002-9352-8204
DOI: [10.46728/c.18-06-2021.p210-217](https://doi.org/10.46728/c.18-06-2021.p210-217)
CZU: 373.21:004

Rezumat: Într-o lume în care utilizarea tehnologiilor IT și Comunicații este o caracteristică fundamentală, acestea vor reprezenta elementul central în educație, care implică schimbări în politicile educaționale, atât în stabilirea țintelor, cât și în elaborarea strategiilor, asigurarea resurselor și a specialiștilor în formare. Una dintre recomandările noii educații concentrează organizarea conținuturilor de învățare în așa fel încât să implice utilizarea computerelor în procesul de învățare-predare-evaluare.

Articolul de față „Integrarea softului educațional în activitatea preșcolarălor” își propune să demonstreze necesitatea utilizării tehnologiilor IT prin introducerea softurilor educaționale în procesul de studii la copii din grădinițe.

Utilizarea de programe educaționale la nivel de grădiniță se dovedește a fi un instrument eficient de învățare care determină schimbări semnificative în asimilarea cunoștințelor și schimbării atitudinii copiilor față de învățare. Copiii preferă să acumuleze cunoștințe prin programe educaționale mai degrabă decât prin metode și mijloace tradiționale, fapt ce contribuie la crearea unei atitudini pozitive față de învățare și îmbunătățirea calității rezultatelor. În același timp, pentru ca noile tehnologii să se dovedească a fi eficiente, este absolut necesar ca pedagogul să respecte proiectarea instrucțională a materialelor digitale, normele de planificare didactică și particularitățile individuale și de vârstă ale copiilor.

Cuvinte-cheie: tehnologii IT, soft educațional, activitate interactivă.

Abstract: In a world where the use of IT and communication technologies is a key feature, they represent the core element in education, involving changes in educational policies, both in setting goals and in developing strategies, providing resources and training specialists. One of the recommendations of the new education focuses on the organization of learning contents so they can use computer applications in learning, teaching and assessment processes.

The present article "Integrating educational software in the activity of preschoolers" aims to demonstrate the need to use IT technologies by introducing educational software in the study process of children in kindergartens.

The use of educational programs at kindergarten level proves to be an effective learning tool that causes significant changes in acquiring knowledge and changing attitude towards learning. Children prefer to gather knowledge through educational programs rather than through traditional methods and means, which contributes to creating a positive attitude towards learning and improving the quality of their results. At the same time, in order for new technologies to prove their efficiency, it is absolutely necessary for teachers to respect the instructional design of digital materials, the rules of didactic planning and the individual and age particularities of children.

Keywords: *IT technologies, educational software, interactive activity.*

Introducere

„Integrarea softului educațional în dezvoltarea vocabularului la preșcolari” își propune să identifice gradul în care utilizarea noilor tehnologii informatice și comunicaționale în cadrul activităților instructiv-educative din grădiniță, influențează capacitatea de îmbogățire a vocabularului de către copii precum și dezvoltarea psiho-comportamentală a acestora.

Progreselor în învățare prin utilizarea tehnologiilor informaționale și de comunicare în activitatea cu preșcolarii – aduce în discuție impactul pozitiv pe care îl poate avea utilizarea tehnologiilor informaționale și de comunicare în cadrul procesului instructiv – educativ al preșcolariilor. Mijloacele multimedia pot stimula funcțiile psihice care susțin acest proces, sprijinind astfel preșcolarul pe parcursul desfășurării activităților didactice. Printr-o utilizare optimă, în concordanță cu bazele curriculare și cu nivelul psiho-individual de dezvoltare a preșcolariilor, aceste mijloace multimedia pot facilita și optimiza parcurgerea traseului educațional.

Softul educațional este un program proiectat pentru a fi folosit în procesul de predare-învățare- evaluare, fiind un mijloc de instruire interactiv, care oferă posibilitate de individualizare. Este realizat în funcție de anumite cerințe pedagogice (conținut specific, caracteristici ale grupului țintă, obiective comportamentale, anumite cerințe tehnice: asigurarea unei interacțiuni individualizate, a feedback-ului secvențial, a evaluării formative).

Calitatea unui soft educațional este dată de gradul de interacțiune cu utilizatorul de aceasta depinde măsura în care se produce învățarea de flexibilitatea programului care presupune individualizarea parcursului în funcție de reacțiile copilului.

Softurile educaționale acționează favorabil asupra acestora, crescându-le performanțele, căpătând încredere în capacitățile lor, siguranță, promptitudine în răspunsuri, deblocând astfel potențialul creator al acestora. Dacă softul educațional a fost ales accesibil grupei de preșcolari pe care o vizăm, succesul este garantat. Nu se pledează pentru renunțarea la metodele învățământului tradițional, mai ales în cazul primilor ani de educație în grădinițe, când influența personală a educatorului rămâne determinantă, totu-i utilizarea tehnologiilor moderne, a softurilor educaționale reprezintă o necesitate a procesului educativ la particularitățile individuale ale fiecărui copil, care trebuie confirmate.

1. Impactul TIC în educație. Studii ilustrative

1.1 Noile tehnologii-interferențe didactice

Tehnologia informațiilor și a comunicațiilor (TIC) denumește sintetic un ansamblu de tehnologii care facilitează tratarea și transmiterea informației. TIC cuprinde o gamă largă de resurse cum ar fi: calculatoarele, internetul, CR-ROM-ul, aplicații (soft-ul), radio, echipamentele video, aparatele de filmat, etc. Principala provocare a TIC o constituie crearea unui mediu pentru învățare, deschis învățării. Noile tehnologii joacă un rol esențial în trecerea de la mediul de învățare centrat pe predare, pe profesor, la mediul de învățare centrat pe elev. Marea provocare a pedagogiei, reliefată de către George Văideanu în volumul *Educația la frontiera dintre milenii (5, 1988)* și de către (4, 2000) o reprezintă mutarea accentului de pe predare pe învățare, de pe informativ pe formativ, de pe instructiv pe educație și devine implicit ținta principală a mediilor electronice de învățare. Rolul profesorului se schimbă din acela de sursă principală de transmitere a cunoștințelor și informațiilor pentru elevi, în colaborator al elevului, coleg implicat și el în procesul cunoașterii și se corelează cu trecerea treptată a elevilor din simpli receptori pasivi ai unor informații și cunoștințe, în constructori activi ai propriilor lor formări.

Utilizarea noilor tehnologii în învățământ ridică anumite probleme care sunt generate de dificultatea înțelegerii corecte a specificității acestor resurse educaționale. Din acest punct de vedere, precizăm următoarele:

a) Bogăția și varietatea conținutului informațional, precum și varietatea suportului (imagini, texte) reprezintă potențialul deosebit care îi permite educatorului realizarea unor demersuri interactive (lecții, exerciții, reprezentări), cu o putere informațională și motivațională cu totul diferită față de predarea tradițională. Acest potențial tehnic deosebit nu transformă TIC într-un panaceu în sensul în care acestea devin un instrument eficient în predare-învățare numai atunci când se subordonează unei concepții pedagogice clare;

b) Noile posibilități tehnice de interacțiune dintre elev și informația specifică unei discipline de studiu nu elimină și nu diminuează rolul cadrului didactic, care proiectează, în raport cu obiectivele disciplinei sale, strategiile didactice, monitorizează activitatea elevilor, evaluează eficiența activității depuse și reglează întregul proces de învățare. (1, p.8). Calculatorul e un mediator eficient, care ne ajută în integrarea noțiunilor și informațiilor într-un ansamblu ordonat și coerent.

Totodată calculatorul poate juca în învățare doar un rol auxiliar- acela de a exemplifica și sublinia, sau preciza spusele profesorului urmând să preia numai anumite segmente ale procesului de instruire. În secvențele de muncă independentă/diferențiată calculatorul poate interveni cu succes deoarece este în stare să modifice ritmul de prezentare a temei în funcție de particularitățile elevilor, să ofere subprograme diferențiate de sprijin sau de corectare. Utilitatea acestuia se dovedește a fi maximă în secvențele de fixare, de exersare, de formare a deprinderilor. Introducerea tehnologiilor comunicaționale în educație a determinat un interes sporit pentru învățarea prin cooperare sau colaborativă. Învățarea colaborativă sprijinită de calculator (CSCL) oferă diferite forme de suport pedagogic sau platforme pentru învățarea colaborativă.

Colaborarea se prezintă sub forma unui proces prin care indivizii negociază și împărtășesc semnificații relevante pentru scopul rezolvării unei sarcini de învățare; este o activitate coordonată și sincronă. Fenomenele centrale ale colaborării sunt: negocierea colaborativă și partajarea socială a rolurilor membrilor grupului. Există o serie de aspecte cărora profesorul le acordă atenție, în crearea situațiilor colaborative de învățare ce implică folosirea TIC: eterogenitatea grupului, distribuția sarcinilor în grup, interdependența scopurilor, promovarea interacțiunii prin utilizarea skills-urilor interpersonale, promovarea competiției între echipe. Aplicațiile favorizate de TIC sunt proiectate pentru a sprijini, nu pentru a înlocui, procesele umane, de grup.

Efectele învățării colaborative, implicit ale utilizării TIC, cu referire la elevi, sunt:

- Motivațional: succesul grupului motivează la nivel individual și stimulează stima de sine în variantele ei, stima socială și cea de tip intelectual.
- Din punct de vedere al performanței, stimulează efortul și productivitatea individuală; este importantă pentru autoevaluarea propriei competențe; există o dinamică intergrupală cu influențe favorabile în planul personalității; dezvoltă inteligențele multiple (lingvistică, logico-matematică, spațială, interpersonală, intrapersonală, kinestezică, muzicală, naturalistă); stimulează și dezvoltă capacități cognitive complexe (gândirea divergentă, gândirea critică, gândirea laterală); se poate reduce la minim fenomenul blocajului emoțional al creativității.
- În planul elaborării și dezvoltării cognitive (conform lui Vîgotsky, noua informație restructurată și adăugată cunoașterii existente este mai durabilă atunci când suportă un proces constructiv de elaborare).

O serie de studii și cercetări efectuate în țara noastră pot fi folosite în argumentarea impactului TIC asupra metodologiei de predare-învățare.

Programul guvernamental SEI (Sistem Educațional Informatizat), lansat în anul 2001 a reprezentat un demers la nivel național, având ca obiectiv informatizarea sistemului de învățământ prin dotarea unităților școlare cu echipamente necesare, prin proiectarea unei game largi de softuri pentru realizarea interacțiunii dintre elevi și conținuturile disciplinare prin

reprofesionalizarea psihopedagogică a cadrelor didactice prin constituirea premiselor unei rețele informatizate. Pentru sistemul educațional românesc, în cadrul proiectului a fost realizat portalul educațional <<http://portal.edu.ro>> care a cuprins componente dedicate elevilor, profesorilor și părinților precum și elemente de conectare cu învățământul superior.

Studiul relativ recent, **EduTIC 2009** își propune indicarea gradului de eficiență a utilizării TIC în procesul educațional și, cercetarea nivelului integrării tehnologiei în activitatea didactică. Studiul relevă și natura disciplinelor avantajate de utilizarea TIC. În opinia cadrelor didactice chestionate, disciplinele școlare care beneficiază în cea mai mare măsură de „virtuțile” informatizării sunt: Științele (Fizică, Matematica, Chimie sau Biologie), indicate de 59,7% dintre respondenți; Limba străină (57,4%) Geografie (50%). Disciplinele enumerate folosesc oportunitățile de vizualizare, de organizare grafică, de reprezentare oferite de noua tehnologie. Calculatorul permite modelarea unor fenomene fizico-chimice ce au loc în condiții dificil de realizat; el se dovedește util în exploatarea unui model în care anumite elemente sunt parametri variabili și modifică calitățile intrinseci. Calculatorul poate simula eficient experimente, fără a se substitui lucrărilor de laborator, contribuind la o mai bună înțelegere a realității înconjurătoare.

Studiul Intel Teach evidențiază modul diferit în care cadrele didactice se raportează la TIC, considerând computerul, când resursă, când mijloc, înțelegând rolul tehnologiei, fie limitat la distribuirea de conținuturi, fie ca un mediu de învățare care poate permite o organizare optimă a situațiilor prin care elevul să își construiască propria învățare, înțelegerea TIC ca fiind mai mult decât un simplu instrument, ci ca un mediu de învățare necesită corelarea strategiilor de predare cu cele de învățare independentă, încurajarea integrării învățării formale cu cea nonformală și informală. Excepționând prezentarea mult mai atractivă a conținutului, TIC facilitează abordarea unor strategii didactice activ-participative. În peste 70% din cazuri, se menționează implicarea activă a elevului în rezolvarea sarcinilor de învățare în lecțiile bazate pe TIC. Într-o proporție extrem de redusă - 0,4% s-au exprimat opinii negative în raport cu rolul TIC în motivarea și creșterea gradului de activism al elevului în lecție. Simpla folosire a noilor tehnologii în lecție nu conduce în mod direct la creșterea eficienței activității. Important este modul în care profesorul reușește să gestioneze corespunzător o activitate bazată pe TIC. (*Curs Metode interactive de predare-învățare, Făt, S., 2012*).

1.2. Modificări paradigmatică produse de noile tehnologii ale informației și comunicării

Utilizarea noilor tehnologii informaționale și comunicaționale incită la o schimbare de paradigmă în ceea ce privește predarea și învățarea, vizibilă în fiecare componentă a procesului didactic. Predarea ce implică utilizarea tehnologiilor informaționale și comunicaționale (TIC) are în vedere următoarele **criterii de proiectare**:

- Proiectarea lecțiilor se realizează în cadrele descrise de planul oficial de dezvoltare a utilizării TIC în școală;
- Obiectivele lecției se referă și la oportunitățile de dezvoltare a abilităților de lucru cu TIC;
- Profesorul va avea în vedere experiențele anterioare ale elevilor legate de utilizarea TIC atunci când își proiectează activitatea didactică următoare;
- Sarcinile de învățare sunt descrise, autentice, bazate pe problematizare, expresive, inventive;
- Profesorul utilizează TIC pentru a menține motivația și interesul elevilor pentru activitatea didactică;
- Cadrul didactic realizează un **management** bun al resurselor astfel încât fiecare elev să aibă acces la resursele necesare pentru învățare.

Învățarea susținută prin utilizarea TIC tinde să fie de tip transformativ întrucât noile mijloace de comunicare și informare invită la interpretarea personalizată și atribuirea de

semnificații noi cunoașterii, la evaluarea critică și decizie, la raționament și argumentare, sinteze și conceptualizări, originalitate, creativitate și inovație. În contextul utilizării TIC, repertoriul metodologic al profesorului se îmbogățește semnificativ prin urmare, implementarea educațională a noilor tehnologii înseamnă nu doar un import de mijloace de învățământ, ci o schimbare a specificului didactic al întregului context educațional.

Utilizarea aplicațiilor digitale are valențe formative, ce sunt favorizate de faptul că:

- ✚ Tehnologia informației și comunicării transformă ideile în "materie", astfel încât atât înregistrarea activității cât și a produsului poate fi realizată, reluată și chiar modificată;
- ✚ Reprezentările permit manipularea obiectelor, sunt dinamice iar refacerea acțiunilor face posibilă crearea de acțiuni și interacțiuni noi;
- ✚ Aplicațiile digitale au caracter adaptativ, acestea folosind un avantaj real oferit de semnalizarea automată prin alerte, analiză și oferirea de alternative, selectarea răspunsurilor.

În procesul de educație, computerul nu ar trebui să fie considerat doar un mijloc de informare pentru elev, ci un instrument de promovare a inițiativei, a angajării elevului în activitate, a autonomiei acestuia în învățare. Folosirea computerului în lecție permite crearea unor medii de învățare individuale, independente, dar și a unor medii de învățare bazate pe interacțiunile dintre elevi. Relația tradițională profesor-elev este completată cu alte tipuri de interacțiuni (elev-elev, elev-conținut, elev-computer) în care rolul profesorului este acela de moderator, de facilitator al învățării. Folosirea TIC facilitează colectarea de date pentru proiecte științifice și organizarea lor sub forma grafică, crearea unui mediu explorator în învățare prin integrarea teoriei în cadrul lucrărilor experimentale de laborator, efectuarea de simulări, rotirea și manipularea obiectelor, măsurarea, vizualizarea și organizarea grafică, reprezentarea unor sisteme meteorologice, de cartografie, sisteme de imagini medicale prin utilizarea programelor utilitare specializate, interacțiunea cu specialiști, profesori. De asemenea, folosind TIC, elevii pot crea experiențe greu accesibile din diferite motive: pericolozitate, cost mare, imposibilitate istorică, etc.

2. Soft-urile educaționale

2.1 Tipuri de softuri educaționale

Softurile educaționale (SE) sunt programe analitice în formă electronică, programe special proiectate pentru a fi utilizate în procesul de învățare.

Courseware este un pachet care cuprinde un soft educațional, documentația necesară (indicații metodice și descrierea tipului de hard pe care poate fi implementat) și eventual alte resurse materiale (fișe de lucru, exerciții propuse, etc). Softul educațional este un program proiectat pentru a fi folosit în procesul de predare – învățare - evaluare, fiind un mijloc de instruire interactiv, care oferă posibilitate de individualizare. Este realizat în funcție de anumite cerințe pedagogice (conținut specific, caracteristici ale grupului țintă, obiective comportamentale, anumite cerințe tehnice: asigurarea unei interacțiuni individualizate, a feedback-ului secvențial, a evaluării formative). Prin intermediul calculatorului se pot utiliza softuri educaționale cu conținuturi și funcții foarte diferite.

După **funcția pedagogică** specifică în cadrul unui proces de instruire se pot distinge mai multe tipuri de softuri educaționale:

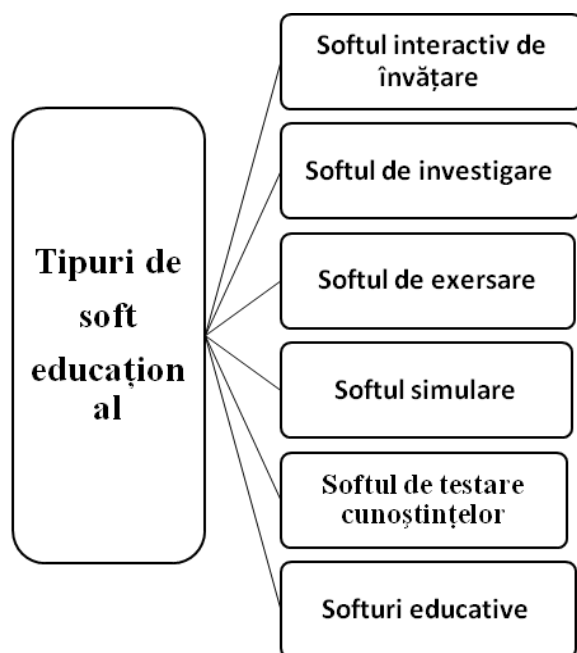


Figura 1. Tipuri de softuri educaționale (Sursa: prelucrat de autor)

Softurile interactive pentru predarea de cunoștințe noi, presupun utilizarea nemijlocită a calculatorului în procesul predării și a lecțiilor de laborator. Materialul de învățat se prezintă pe baza unui tip de interacțiune. După cum această interacțiune este condusă de calculator sau de elev, vorbim de un dialog tutorial sau de o investigație (interogare, căutare).

Tutorul preia una din funcțiile profesorului și poate fi proiectat astfel:

- ❖ precizează una sau mai multe secvențe de informații;
- ❖ solicită elevului să răspundă la o întrebare, să rezolve un exercițiu;
- ❖ prezintă aprecierea răspunsului și trece la o altă secvență în funcție de răspunsul elevului.

Materialul poate fi împărțit pe capitole care să nu solicite o concentrare mai mare de 10-15 minute. Prin diverse meniuri se pot furniza informații adiacente.

Softul de investigație reprezintă o formă evoluată de interacțiune instrucțională, în care elevului nu i se oferă informațiile ca atare, ci un mediu prin care elevul să poată extrage informațiile care îl interesează pentru rezolvarea unei anumite sarcini. Drumul parcurs este determinat și de gradul de inițiere al celui care învață.

Softurile de exersare (Drill-and-Practice), intervin ca un supliment al lecției tradiționale, realizând exersarea individuală necesară însușirii unor date, proceduri, tehnici sau formării unor deprinderi specifice. Acest tip de soft îl ajută pe profesor să realizeze activitățile de exersare, permițând fiecărui elev să lucreze în ritm propriu și să aibă mereu aprecierea corectitudinii răspunsului dat.

Suflurile de simulare permit realizarea controlată a unui fenomen sau sistem real prin intermediul unui model care are un comportament analog. Astfel de programe oferă posibilitatea observării modelului în care se schimbă comportamentul sistemului în funcție de modificările operate (schimbarea parametrilor, condițiilor) ceea ce facilitează înțelegerea fenomenului și nu implică riscurile și cheltuiala fenomenului real.

Softurile pentru testarea cunoștințelor reprezintă gama cea mai variată, deoarece specificitatea lor depinde de mai mulți factori: momentul testării, scopul testării, tipologia interacțiunii (feedback imediat sau nu) și presupun existența unor programe capabile să testeze nivelul de însușire al cunoștințelor prin evaluarea răspunsurilor. O interfață grafică prietenoasă va afișa mesaje corespunzătoare interpretării răspunsului. Programele de testare pot fi incluse în lecția curentă sau în lecții recapitulative.

Modul de constituire al unui astfel de test depinde de numărul de chestiuni de test (care se stabilesc în funcție de tipul de administrare și de nivelul de școlarizare) precum și de numărul de concepte, procedee a căror însușire va fi verificată.

Jocurile educative sunt softuri care sub forma unui joc, atingerea unui scop, prin aplicarea inteligentă a unui set de reguli, îl implică pe copil într-un proces de rezolvare de probleme. De obicei se realizează o simulare a unui fenomen real, oferindu-i copilului diverse modalități de a influența atingerea scopului. Jocul didactic reprezintă o metodă de învățământ în care predomină acțiunea didactică simulată. Jocurile pentru instruire pot fi incluse în diverse situații în vederea creșterii motivării elevului și a creșterii nivelului de efort pentru activități specifice. Implică activ elevul în procesul didactic și încurajează interactivitatea socială, prin intermediul realizării conexiunilor dintre participanți. Este necesar ca educatorul utilizator să poată diferenția un soft educațional de un soft utilitar sau de softurile de prezentare sau tematice. În demersul instruirii toate pot fi utilizate însă numai softul educațional cuprinde în el și o strategie pedagogică, concretizată în sarcinile de lucru și determină modul de interacțiune a elevului 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.

Profesorul este cel care decide modul în care elevii vor interacționa cu ceea ce poate oferi un soft tematic. Aceste softuri prezintă un conținut disciplinar și pot fi utile în instruire, ca urmare, se folosește și pentru ele sintagma de „softuri educaționale”, deși ele nu dispun de atributul „educațional”, deoarece nu integrează o strategie conținând sarcini de lucru care să producă învățarea. Calitatea unui soft educațional este dată de gradul de interacțiune cu utilizatorul, de aceasta depinde măsura în care se produce învățarea, de flexibilitatea programului care presupune individualizarea parcursului în funcție de reacțiile copilului.

Softurile educaționale acționează favorabil asupra acestora, crescându-le performanțele, câpătând încredere în capacitățile lor, siguranță, promptitudine în răspunsuri, deblocând astfel potențialul creator al acestora.

Concluzii

"Educația este activitatea de disciplinare, cultivare, civilizare și moralizare a omului, iar scopul educației este de a dezvolta în individ toată perfecțiunea de care este susceptibil" (Kant, 1992).

Evaluările contemporane ale educației, prefigurarea caracteristicilor acestui proces la început de mileniu, scot în evidență faptul că educația este recunoscută ca o prioritate națională. Aceasta se traduce prin recunoașterea faptului că asigurarea progresului social este direct proporțională cu acumulările educative, concretizate în calități intelectuale care trebuie bine consolidate.

Educația reprezintă principalul mecanism prin care societatea poate răspunde schimbărilor rapide ce au loc la nivel social, economic, tehnologic. Conform noilor politici educaționale, școala are dificila misiune de a pregăti nu numai tânăra generație ci și pe cea adultă pentru o viață activă. În majoritatea țărilor europene, folosirea instrumentelor TIC în sistemele de învățare este considerată crucială în vederea modernizării și îmbunătățirii competențelor cadrelor didactice. „Societate informațională”, „societate inteligentă”, „societate a învățării” sunt atribute care reflectă impactul extraordinar de mare al tehnologiilor informaționale și comunicaționale actuale și viitoare asupra producerii, schimbului și administrării cunoștințelor.

Tehnologia informației și a comunicațiilor joacă un rol deosebit de important în pregătirea tinerei generații pentru a se adapta cerințelor sociale și unui nou tip de instruire și învățare necesar pe tot parcursul vieții („Lifelong learning”).

Softul educațional este un program proiectat pentru a fi folosit în procesul de predare-învățare- evaluare, fiind un mijloc de instruire interactiv, care oferă posibilitate de

individualizare. Este realizat în funcție de anumite cerințe pedagogice (conținut specific, caracteristici ale grupului țintă, obiective comportamentale, anumite cerințe tehnice : asigurarea unei interacțiuni individualizate, a feedback-ului secvențial, a evaluării formative).

Calitatea unui soft educațional este dată de gradul de interacțiune cu utilizatorul de aceasta depinde măsura în care se produce învățarea de flexibilitatea programului care presupune individualizarea parcursului în funcție de reacțiile copilului.

Softurile educaționale acționează favorabil asupra acestora, crescându-le performanțele, căpătând încredere în capacitățile lor, siguranță, promptitudine în răspunsuri, deblocând astfel potențialul creator al acestora. Dacă softul educațional a fost ales accesibil grupei de preșcolari pe care o vizăm, succesul este garantat. Nu se pledează pentru renunțarea la metodele învățământului tradițional, mai ales în cazul primilor ani de educație în grădinițe, când influența personală a educatorului rămâne determinantă, totu-i utilizarea tehnologiilor moderne, a softurilor educaționale reprezintă o necesitate a procesului educativ la particularitățile individuale ale fiecărui copil, care trebuie confirmate.

Experiența didactică m-a determinat să ajung la concluzia că softul educațional organizat și desfășurat metodic cu ajutorul calculatorului constituie un mijloc eficient în cadrul procesului de predare-învățare, evaluare.

BIBLIOGRAFIE

1. Ministerul Educației și Cercetării. Consiliul Național pentru Curriculum, Ghid metodologic. Tehnologia Informațiilor și a Comunicațiilor în procesul Didactic. București: Editura Aramis Print (2002),p.8.
2. BERGER P ,L., BERGER, B., *Keliner,H., Mentea fără adăpost: modernizare și conștiință*, Editura Randon House (1973). p.65
3. FĂT S., *Copilul și învățarea mediate de computer în Psiho-pedagogia copilului modern*, (Coord. Pânișoară, I., O.). Iași: Editura Polirom (1973).
4. IONESCU M., BOCOȘ, M. *Cercetare pedagogică și inovația în învățământ. Suporturi pentru formarea profesorilor*. Cluj-Napoca: Editura Presa Universitară Clujeană (2001)
5. VAIDEANU G. *Educația la granița dintre milenii*. București: Editura Didactică și Pedagogică. 1998.
6. NOVEANU E., POTOLEA D. (Coord.: Velea, S., Botnariu, P., Novak, C., Istrate, O.,) *Informatizarea sistemului de învățământ: Programul S.E.I. Raport de cercetare evaluativă EVALSEI* , București: Editura Agata 2008.