

## ABORDAREA CREATIVĂ A PREDĂRII, ÎNVĂȚĂRII, EVALUĂRII ÎN VEDEREA FORMĂRII REFERENȚIALULUI AXIOLOGIC ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREUNIVERSITAR PRIN INTERMEDIUL TEHNOLOGIILOR INOVATIVE

**Biculescu Florina Teodora**

*doctorand Universitatea Pedagogică de Stat Ion Creangă din Chișinău  
(MOLDOVA)*

*E-mail: biculescufiorina@gmail.com*

### **Abstract**

In the context of the pandemic with the new coronavirus, given that teaching activities take place online, teachers are forced to use appropriate teaching strategies. They adapt their transmission of knowledge, the formation of competencies, attitudes, skills, the formation of moral values in students, through new methods, using digital applications that contribute to the formation of the axiological frame of reference of students.

This article presents some digital educational resources that, through interesting applications, contribute to the formation of students' moral values, asking students to participate in their own learning. In this way students learn in a pleasant and attractive way.

**Keywords:** education, axiology, axiological reference, digital applications

### **Rezumat**

În contextul pandemiei cu noul coronavirus, având în vedere că activitățile didactice au loc online, profesorii sunt obligați să utilizeze strategii de predare adecvate. Aceștia își adaptează transmiterea cunoștințelor, formarea de competențe, atitudini, abilități, formarea valorilor morale la elevi, prin metode noi, folosind aplicații digitale care contribuie la formarea cadrului axiologic de referință al elevilor.

Acest articol prezintă câteva resurse educaționale digitale care, prin aplicații interesante, contribuie la formarea valorilor morale ale elevilor, cerându-le elevilor să participe la propria lor învățare. În acest fel, **elevii învață într-un mod plăcut și atractiv.**

**Cuvinte cheie:** educație, axiologie, referențial axiologic, aplicații digitale

### **Introducere**

Situația actuală determinată de pandemia Coronavirus a impus schimbări semnificative și deloc anticipate în modul în care se organizează învățarea, în forme, condiții și ritmuri diferite. Trăim

vremea “școlii de acasă”, în care elevii au nevoie de sprijin din partea profesorilor, a familiei, a echipelor manageriale etc.

Predarea, învățarea, evaluarea în contextul Pandemiei cu noul coronavirus au fost adaptate. Fiecare cadru didactic a fost nevoit să găsească noi metode prin care predarea, învățarea, evaluarea să se poată realiza în condiții în care elevul să își formeze competențele specifice programei școlare.

Noile tehnologii reprezintă marea deschidere pe care o oferă sistemului de învățământ. În ultimele luni utilizarea resurselor digitale a devenit obligatorie în discursul legat de calitatea educației. Instrumentele TIC oferă resurse la toate nivelurile – curriculum și practica didactică, formarea cadrelor didactice, dezvoltarea instituțiilor școlare, politici educaționale sau administrarea sistemului de învățământ.

Pornind de la ideea lui S. Cristea, educația este “ansamblul de acțiuni desfășurate în mod deliberat într-o societate, în vederea transmiterii și formării la noile generații a experienței de muncă și de viață, a cunoștințelor, deprinderilor, comportamentelor și valorilor acumulate de omenire până la acel moment” [apud 1] constatăm importanța misiunii pe care o are profesorul, în contexte sociale diferite și, mai ales în contextul crizei sanitare apărute ca urmare a pandemiei cu Coronavirus, în condițiile desfășurării activităților didactice on-line. Profesorului îi revine sarcina să transmită cunoștințe, deprinderi, comportamente și valori chiar și în această situație. Experiența de muncă și de viață a profesorului este valorificată în această perioadă prin continuarea formării lui profesionale pentru a studia resurse digitale, pentru a se informa, pentru a face schimb de experiență, pentru a găsi noi metode care să contribuie, în mod eficient, la formarea referențialului axiologic al elevilor.

Multe instituții produc valori, însă școala [1, pag. 157] este o instituție socială cu statut aparte pentru că școala însăși constituie o valoare instituțională fiind preocupată de formarea omului și de culturalizarea lui. În opinia lui C. Cucoș între educație și axiologie există

o legătură organică deoarece procesul educativ are scopuri și obiective definibile din punct de vedere axiologic.

Pentru copil, educația îl ajută să se orienteze în câmpul valorilor, să ia decizii, să își trăiască viața cu măsură, cu responsabilitate.

Profesorul are un rol important în formarea viitorilor cetățeni activi și responsabili, capabili să contribuie la viața comunității din care fac parte. Prin activitatea didactică, profesorul este cel care promovează valori, dezvoltă elevilor competențele necesare acceptării, provocării unor schimbări necesare în societate. Demersurile didactice pe care le propunem elevilor cu scopul formării referențialului axiologic vor promova gândirea critică și autocritică, vor încuraja elevii pentru formarea inițiativei, pentru exprimarea opiniilor, pentru realizarea de relații constructive cu ceilalți, pentru lucrul în echipă, cooperare, participare la activități, promovarea valorilor care să aibă ca finalitate formarea unui viitor cetățean responsabil.

Cum putem să ne dezvoltăm capacitatea de a construi demersuri didactice interactive prin adecvarea strategiilor didactice, de a crea experiențe de învățare semnificative pentru elevi, de a preda în sistem on-line în așa fel încât lecțiile să fie atractive? Este o întrebare la care voi răspunde prin prezentarea unor resurse digitale.

Perioada 12 martie – 3 aprilie 2020 a reprezentat o adevărată provocare atât pentru echipele manageriale ale școlilor, profesorilor și elevilor, cât și pentru părinții care, în cele mai multe cazuri, la nivelul învățământului primar, au devenit „facilitatori” pentru desfășurarea procesului de învățare on-line.

Cercetarea pe care am realizat-o în această perioadă a avut ca scop să identifice principalele nevoi de sprijin pe care profesorii pentru învățământ primar le au, dar și modalitățile prin care s-a reușit conectarea profesor-elev, profesor-părinte în perioada amintită. Profesorii respondenți au avut nevoie de aproximativ 10 – 12 minute timp de completare. Ei au fost anunțați că acest chestionar este anonim, confidențialitatea răspunsurilor și a identității lor fiind asigurată.

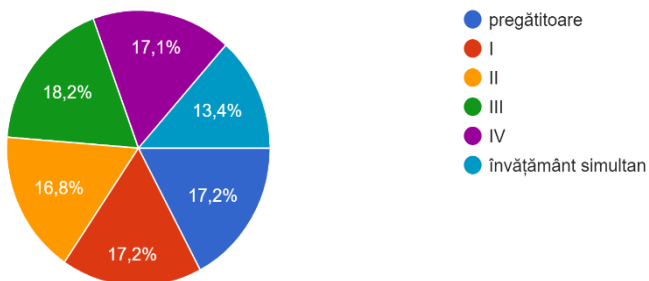
La această cercetare care s-a desfășurat prin completarea chestionarului au participat 870 de respondenți, 54,8% profesori din

mediul rural și 45,2% profesori care activează în mediul urban. Profesorii pentru învățământul primar care au răspuns la chestionar sunt distribuiți astfel:

- 17,2% - la clasa pregătitoare;
- 17,2% - la clasa I;
- 16,8% - la clasa a II-a;
- 18,2% - la clasa a III-a;
- 17,1% - la clasa a IV-a.

2. Clasa la care predați (o singură variantă de răspuns):

870 de răspunsuri

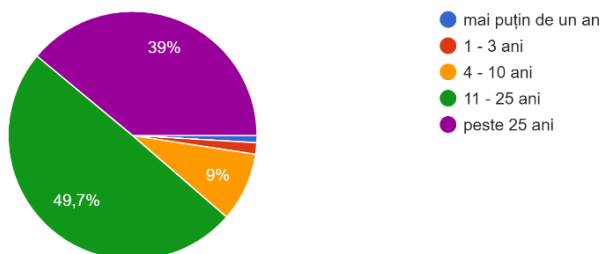


**Figura 1. Clasa predării**

Profesorii intervievați au vechime și experiență la catedră, pe care și-au folosit-o pentru adaptarea predării în sistem online, în vederea formării referențialului axiologic la elevii de nivel primar: 39% au peste 25 de ani, 49,7% - între 11 și 25 de ani, 9% între 4 – 10 ani, 1,5% între 1 – 3 ani, 0,9% mai puțin de 1 an.

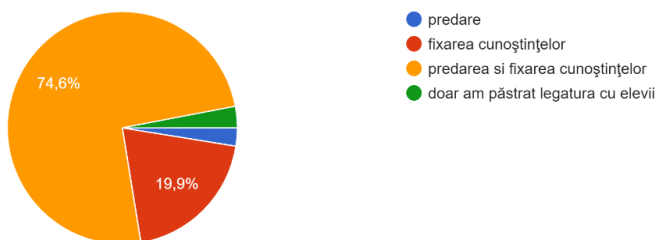
Activitățile desfășurate la nivelul învățământului primar au fost: 74,6% activități de predare și fixare a cunoștințelor, 19,9% activități de fixare a cunoștințelor, doar 2,5% activități doar de predare și 3% dintre profesori au păstrat doar legătura cu elevii.

3. Vechimea dumneavoastră în învățământ este (o singură variantă de răspuns):  
870 de răspunsuri



**Figura 2. Vechimea în muncă**

3. Ce activități ați desfășurat pe aceste platforme? (o singură variantă de răspuns)  
870 de răspunsuri



**Figura 3. Activități desfășurate**

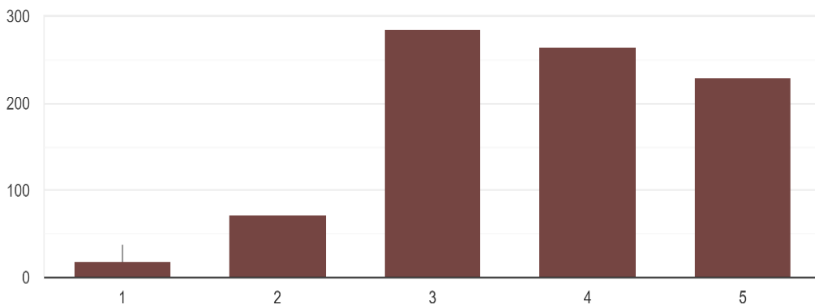
La întrebarea “Cum apreciați utilitatea acestor activități online în formarea referențialului axiologic micilor școlari?” ( 1 - total inutile, 5 – foarte utile) (o singură variantă de răspuns), cei 870 de profesori intervievați au răspuns astfel:

- 285 de profesori (32,8%) suficient de utile;
- 265 de profesori (30,5%) destul de utile;
- 230 de profesori (26,4%) foarte utile;

În timp ce 72 de profesori (8,3%) consideră utilitatea activităților online în formarea referențialului axiologic destul de inutile și 18 profesori (2,1%) total inutile.

4. Cum apreciați utilitatea acestor activități online? ( 1 - total inutile, 5 – foarte utile) (o singură variantă de răspuns)

870 de răspunsuri



**Figura 4. Activități online**

Aprecierea nivelului de interes al elevilor cu privire la această modalitate de învățare la distanță? ( 1 - total dezinteresat, 5 – foarte interesat) (o singură variantă de răspuns) s-a prezentat astfel:

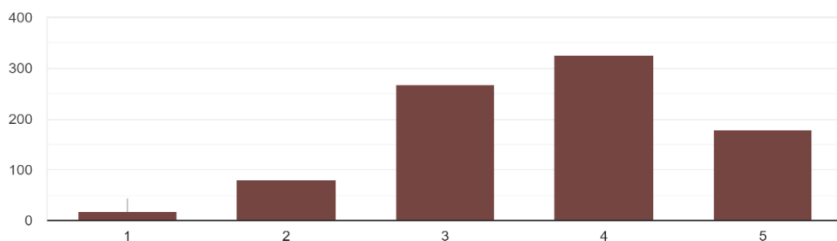
- 326 de profesori (37,5%) destul de interesați;
- 268 de profesori (30,8%) suficient de interesați;
- 178 de profesori (20,5%) foarte interesați;
- 80 de profesori ( 9,2%) destul de dezinteresați;
- 18 profesori (2,1%) total dezinteresați.

Pentru a răspunde la întrebarea “În situația în care aveți în clasă copii cu CES, cum ați ținut legătura cu ei?” profesorii respondenți au avut mai multe variante de răspuns:

- grup WhatsApp – 391 de profesori (44,9%);
- grup Facebook – 25 de profesori (2,9%);
- e-mail – 36 de profesori (4,1%);
- telefon – SMS – 292 de profesori (33,6%);
- platforma online – 234 de profesori (26,9%);
- nu am comunicat – 113 profesori (13%).

5. Cum apreciați nivelul de interes al elevilor cu privire la această modalitate de învățare la distanță? ( 1 - total dezinteresat, 5 - foarte interesat) (o singură variantă de răspuns)

870 de răspunsuri



**Figura 5. Nivelul de interes**

Din cei 870 de respondenți, 278 de profesori – 32% nu au copii cu CES în clasă. Din cei care au copii cu CES în clasă, în perioada martie – aprilie comunicarea cu acești elevi s-a realizat prin intermediul:

1. grup WhatsApp
2. telefon – SMS
3. platforma online.

Pentru formarea referențialului axiologic la nivelul micilor școlari materialele folosite de către profesori în activitățile online au fost:

- manuale tipărite – 68,4%;
- manuale în format electronic – 37,6%;
- fișe tipărite – 49,4%;
- fișe în format electronic – 68,2%;
- materiale auxiliare – 74,1%;
- caietele elevilor – 76,9%;
- Resurse Educaționale Deschise – 19,1 %;
- materiale audio-video – 80,2%;
- site-uri educaționale – 52%.

Pentru o mai bună desfășurare a lecțiilor online profesorii respondenți consideră că ar trebui:

- implementarea programului “Tableta pentru fiecare elev” – 86,7%;
- profesorii să primească laptop/tableta de serviciu – 75,1%;

- profesorii să urmeze cursuri pentru formarea abilitatilor digitale – 68%;
- introducerea unei ore TIC în trunchiul comun începând cu clasa pregătitoare – 61%.

Problemele întâmpinate în această perioadă, dificultățile cu care s-au confruntat profesorii au fost: conexiunea limitată la internet a copiilor, folosirea de către aceștia a telefoanelor, în marea lor majoritate, lucru ce îngreunează activitatea online, lipsa unei table interactive și a vizualizării elevilor pe platforma online, probleme de conectare la platforma online, lipsa dispozitivelor tehnice, lipsa competențelor digitale, lipsa resurselor de comunicare la unii copii, uneori conexiune Internet slabă, imposibilitatea desfășurării anumitor activități care presupun activități practice, imposibilitatea de a acorda ajutor copiilor cu CES în anumite situații.

Alte păreri ale profesorilor respondenți: au participat la multe webinarii pentru a învăța să folosească platformele, unii părinți s-au adaptat mai greu cerințelor și respectarea regulilor specifice lecțiile online.

Ca urmare, s-au realizat activități de prezentare a unor resurse digitale prin intermediul întâlnirilor metodice de la nivelul școlilor, întâlniri metodice la nivelul a mai multor școli, webinarii, participări la conferințe.

În continuare au fost prezentate profesorilor resurse digitale care să contribuie, nu numai la transmiterea cunoștințelor specifice disciplinelor limba română și matematică, dar și a modalităților de formare a valorilor transmise micilor școlari în vederea dezvoltării cetățeanului de mâine.

## **1. Digitaliada**

Digitaliada este un program național de susținere a educației digitale la clasele primare și gimnaziale. La nivel național, programul oferă platforma cu conținut educațional gratuit [www.digitaliada.ro](http://www.digitaliada.ro), secțiunea Învățare și testare online și un concurs de materiale digitale desfășurat anual.



În activitatea didactică de predare – învățare la disciplina Educație civică, clasa a IV-a, pentru formarea competenței specifice “Explorarea unor valori morale care stau la baza relațiilor cu ceilalți”, competență prevăzută în Programa școlară pentru disciplina Educație civică, clasele a III-a și a IV-a, anexă al O.M.E.N. nr. 5003/02.12.2014, am folosit materiale digitale. Cele mai utilizate materiale sunt testele în format digital. Digitaliada încurajează folosirea conținutului digital educațional la clasă și a metodelor de lucru alternative, pentru a crește performanțele școlare ale elevilor și integrarea lor.

Platforma a fost actualizată cu noi funcționalități și acum permite încărcarea unui număr mai mare de fișiere și extragerea de rapoarte ce sumarizează activitatea online a elevilor și a profesorilor. De asemenea, profesorii pot atașa, la corectarea temelor, atât feedback individual, cât și feedback general pentru întreaga clasă.

## **2. Story Jumper**

Story Jumper este un site web excelent care oferă șansa elevilor de a scrie, crea și publica propriile povești. Acest site oferă instrumente simple de creare, care sunt asigurate să angajeze abilitățile de creativitate ale elevilor și să demonstreze abilitățile lor de scriere a cărților de povești. Elevii sunt capabili să ilustreze și să scrie o carte despre valori, din imaginație sau să povestească o altă carte. Story jumper este un instrument care face scrisul distractiv pentru elevi, Elevii au creat, folosind site-ul web Story Jumper, povestiri, prin care să pună în evidență comportamente bazate pe ajutorare, cooperare, toleranță, povești care pun în practică comportamente moral-civice în context familiare (din familie, școală, grupul de prieteni, din locuri publice).

Profesorii pot găsi numeroase modalități de a utiliza Story Jumper cu elevii. Tabloul de bord permite profesorilor să creeze o clasă virtuală sigură, unde toate lucrările elevilor pot fi revizuite, precum și trimise părinților. Story Jumper se poate utiliza la toate materiile de învățământ.

### **3. Comunitatea școlilor din Europa – Comunitatea eTwinning**

Platforma eTwinning a fost lansată la 14 ianuarie 2005, iar în România în octombrie 2007, cu scopul inițial de a facilita parteneriatele între instituții de învățământ preuniversitar din Europa. Acțiunea eTwinning este parte componentă a Programului de învățare pe parcursul întregii vieții al Comisiei Europene. Reprezintă un exemplu de promovarea noilor tehnologii, de dezvoltarea competențelor de utilizare a tehnologiei, de susținerea parteneriatelor școlare și de dezvoltare profesională a cadrelor didactice.

Scopul principal al acțiunii eTwinning este acela de a facilita comunicarea și colaborarea între școli din țările membre ale Uniunii Europene, implicând cadrele didactice și elevii în activități noi de învățare: crearea de diverse produse educaționale care implică utilizarea noilor tehnologii și în elaborarea cărora colaborează cu echipe din alte țări. Pe termen lung, se urmărește îmbunătățirea competențelor de utilizare a noilor tehnologii (atât în cazul cadrelor didactice cât și în cazul elevilor), îmbunătățirea comunicării în limbi străine (competență de bază în Uniunea Europeană - comunicarea în cel puțin două limbi străine), cunoașterea și dialogul intercultural, cunoașterea valorilor specifice fiecărei țări.

Am încurajat participarea elevilor în cadrul platformei educaționale eTwinning. Elevii s-au implicat în cadrul proiectului educational “Florile prieteniei”, realizând activități comune cu elevi din Franța, Spania, Portugalia și Olanda. Acest parteneriat sprijină dezvoltarea unei atitudini pozitive, autonome, care să armonizeze relațiile cu sine și cu ceilalți, cu mediul înconjurător. Dorința noastră se îndreaptă spre a stabili noi și reale punți de comunicare între elevi din țări diferite. Obiectivele acestui proiect educational au fost:

- dezvoltarea capacităților de comunicare și interrelaționare între elevii școlilor partenere;
- însușirea unor norme de comportament civilizate;
- stabilirea relațiilor de prietenie și de înțelegere cu ceilalți copii;
- formarea deprinderilor de lucru în echipă și de cooperare;
- dezvoltarea sentimentelor de prietenie cu toți copiii, indiferent de condiție materială și social.

#### **4. Platforma Agora**

Agora este un spațiu de colaborare completă și intuitivă. Această aplicație este accesibilă de oriunde, oricând cu ajutorul unui browser web. Sunt disponibile în mai multe limbi. Este un spațiu configurabil pentru toate site-urile și pentru toți utilizatorii. Mai multe module sunt integrate în spațiul de lucru.

#### **5. Storyboard**

Un storyboard este un organizator grafic care planifică o narațiune. Storyboards reprezintă o modalitate puternică de a prezenta informații vizuale; direcția liniară a celulelor este perfectă pentru povestiri, explicând un proces și arătând trecerea timpului. La baza lor, storyboard-urile sunt un set de desene secvențiale pentru a spune o poveste. Prin ruperea unei povesti în bucăți lineare, de mușcăături, permite autorului să se concentreze pe fiecare celulă separat, fără a distra atenția.

Urmărind formarea referențialului axiologic la elevii de clasa a IV-a am utilizat și această aplicație digitală. Ellevii au realizat, folosind realizatorul grafic, povestiri, prin desene din care să reiasă identificarea drepturilor universale ale copilului și a responsabilităților care decurg din asumarea acestora.

#### **6. Infografice și postere educaționale**

Cu aplicația web PiktoChart profesorii și elevii pot crea materiale vizuale de impact fără să fie necesare cunoștințe de design, pot alege din șabloanele existente, pot personaliza texte, grafice, diagrame pentru infografice, să adauge elemente interactive și multe altele.

Aplicația Canva este de asemenea un instrument foarte util pentru a crea materiale (de ex. postere, invitații) în timp ce aplicația web ThingLink îți permite să creezi imagini online interactive.

Pentru formarea competenței specifice “Explorarea unor valori morale care stau la baza relațiilor cu ceilalți oameni” am folosit aceste aplicații. Elevii au realizat postere – în care au exemplificat compor-

tamente moral-civice specifice vieții cotidiene, comportamente moral-civice în contexte familiare (din familie, școală, grupul de prieteni, din locuri publice).

## **7. Kahoot!**

Este o platformă gratuită cu ajutorul căreia se pot crea teste interactive. A fost inventată pentru a fi accesibilă tuturor persoanelor, la clasă sau în alte medii de învățământ din întreaga lume. Se creează un joc distractiv în câteva minute; îl numim "kahoote". Se pot face o serie de întrebări, formatul și numărul de întrebări depinde doar de alegerea ficării profesor. Se pot adăuga imagini, clip-uri video și diagrame întrebărilor formulate pentru a face testul cât mai plăcut. Kahoot-urile se joacă cel mai bine în grup, de exemplu, la nivelul unei clase de elevi. Jucătorii răspund întrebărilor de pe propriile dispozitive, în timp ce întrebările și răspunsurile sunt afișate pe un ecran comun, pentru a uni lecția. Jocul crează un "moment-foc de tabără", încurajând jucătorii să interacționeze. Pe lângă posibilitatea de a crea propriul kahoot, jucătorii pot să caute prin milioanele de jocuri deja existente.

Această platformă on-line am folosit-o pentru aplicarea de teste care să evalueze formarea competențelor specifice care contribuie la formarea referențialului axiologic, verificând însușirea unor comportamente moral-civice în familie, școală, în grupul de prieteni, în locuri publice, pornind de la lecturi, fabule, desene animate adecvate vârstei elevilor, situații familiare de viață.

## **CONCLUZII**

Formarea referențialului axiologic al elevilor de 6-10 ani se realizează printr-o abordare inter și intradisciplinară. S. Cristea [3] precizează faptul că teoria educației morale, construită intradisciplinar, ca subteorie a teoriei generale a educației, va putea fixa obiectul său de studiu specific la nivelul dimensiunilor valorice concentrate în cadrul binelui moral, cu dezvoltările sale specifice.

Educația online, mijloc de continuare a școlii după suspendare, ca alternativă la învățământul tradițional continuă în absența

interacțiunii directe dintre actorii școlii, profesorii căutând noi strategii didactice digitale de susținere și formare a valorilor.

**BIBLIOGRAFIE:**

1. CUCOȘ, C. *Pedagogie*, Ediția a III-a revăzută și adăugită, Editura Polirom, 2014. 534 p. ISBN 978-973-46-4041-6
2. CUZNEȚOV, L. *Formarea și educația morală în cadrul familiei: autoeducația morală și perfecționarea spirituală*. În: Revista ALTARUL REÎNTREGIRII, Chișinău, 2016, nr. 1, pp. 37 - 52 ISSN 1584-8051; ISSN online 2457-9394
3. CRISTEA, S. Dimensiunile valorice ale educației morale. În: Revista TRIBUNA ÎNVĂȚĂMÂNTULUI, București, 2014, ISSN 1017-5385, <http://tribunainvatamantului.ro/dimensiunile-valorice-ale-educatiei-morale/> (vizitat 20.11.2020).
4. IVAN, S. *Provocarea digitală*, În: Revista TRIBUNA ÎNVĂȚĂMÂNTULUI, București, 2020, ISSN 1017-5385, <https://tribunainvatamantului.ro/provocarea-digitala/> (vizitat 20.11.2020).

**Site-uri:**

5. [www.digitaliada.ro](http://www.digitaliada.ro)
6. [www.storyjumper.com](http://www.storyjumper.com)
7. [www.etwinning.net](http://www.etwinning.net)
8. [www.storyboardthat.com/](http://www.storyboardthat.com/)
9. [www.kahoot.it.com](http://www.kahoot.it.com)