

Secția IV

INIȚIATIVE INSTITUȚIONALE PRIVIND RESPECTAREA, PROTECȚIA ȘI ASIGURAREA DREPTURILOR COPILULUI

ENSURING THE RIGHT TO QUALITY EDUCATION IN PRESCHOOL INSTITUTIONS THROUGH ICT APPLICATION

ASIGURAREA DREPTULUI LA O EDUCAȚIE DE CALITATE ÎN INSTITUȚIILE PREȘCOLARE PRIN APLICAREA TIC

Viorica ISTRATI,

director, grad managerial doi, IET Grădinița de copii Pânășești

CZU: 373.2:004

Summary: The importance of the informational technologies knowledge by the teaching staff, as well as the correct integration of ICT and the modern pedagogical concepts and methodologies in the educational process is nowadays essential to ensure an educational process focused on the interest and the needs of the children, as well as on ensuring the kids right to have a holistic development in the current modern society context. Nowadays, the pedagogue has to keep up with all the progress and innovation, in order to be able to prepare the little citizen of tomorrow, anchored in the technological avalanche of continuous change. The informational society is no longer a prediction of the future, but an actual status of the present.

Rezumat: Importanța cunoașterii tehnologiilor informaționale de către personalul didactic, a integrării corecte a TIC și a conceptelor și metodologiilor pedagogice moderne în procesul de învățământ este astăzi esențială pentru asigurarea unui proces educațional axat pe interesele și pe necesitățile copiilor, dar și pentru asigurarea dreptului copiilor la o dezvoltare holistică în contextul societății moderne. Astăzi pedagogul trebuie să țină pasul cu toate progresele și inovațiile pentru a pregăti micul cetățean de mâine, ancorat în avalanșa tehnologică a schimbărilor. Societatea informațională nu mai este o previziune de viitor, ci o stare de fapt a prezentului

Key words: information technology, educational software, preschool education.

Cuvinte-cheie: tehnologii informaționale, soft educațional, educație preșcolară.

„Educația are dificila misiune de a transmite o cultură acumulată de secole, dar și o pregătire pentru un viitor în bună măsură imprevizibil” (Jacques Delors)

În contextul societății moderne actuale, datorită faptului că întreaga lume tinde să se transforme într-o societate informațională, apare nevoia ca, încă de la cele mai fragede vârste, copiii să fie pregătiți pentru un contact benefic cu lumea în care trăiesc, inclusiv prin intermediul calculatorului.

Educația este pașaportul nostru către viitor, deoarece ziua de mâine aparține celor ce se pregătesc de astăzi pentru ea. Astfel, în ultimele decenii s-a trecut de la un învățământ tradițional bazat pe cunoștințe și pe cadrul didactic, la un proces de învățământ modern formativ și integrativ în care copilul este considerat centrul tuturor acțiunilor pedagogice .

Sunt aproximativ 20 ani de când computerul a pătruns în învățământ. Dacă la început el era gândit ca un instrument de lucru pentru așa numitele laboratoare de informatică, unde aveau acces elevii care se pregăteau în acest domeniu, ultimii ani au adus o adevărată revoluție conceptuală în educație, computerul devenind un mediu pentru învățare în general, pentru toate treptele de educație, inclusiv pentru cea preșcolară.

Noile tehnologii oferă informații de o calitate superioară. Folosirea instrumentelor multimedia duce la o înțelegere mult mai bună a unor concepte și idei decât instrumentele clasice de până acum și, respectiv se asigură dreptul copiilor la o educație, în mod cert, îmbunătățită. În plus,

Internetul oferă resurse nelimitate de învățare și posibilitatea de a sări de la o referință la alta, de a descoperi semnificația fiecărui concept printr-o simplă apăsare a unui buton.

Constatările specialiștilor din domeniul psihopedagogiei cu referire la gradul de reținere a informațiilor este o dovadă în susținerea ideii de a folosi tehnologiile moderne: reținem 10% din ce citim, 20% din ce auzim, 30% din ce vedem, 50% din ce vedem și auzim, 70% din ce discutăm cu alții, 80% din ce experimentăm și 95% din ce îi învățăm pe alții. Ținând cont de modul în care învață fiecare copil, este important să-i asigurăm un mediu propice dezvoltării, pentru a-i garanta dreptul de a învăța în modul în care el reține cel mai ușor. TIC-ul vine în ajutorul cadrului didactic prin varietatea resurselor pe care i le poate pune la dispoziție și prin ținerea pasului cu tendințele moderne.

Pentru realizarea unei bune integrări a TIC-ului în procesul de învățământ, cadrele didactice trebuie să posede competențe TIC - aptitudinea acestora de a desfășura o activitate informațională de creare, acumulare, păstrare și prelucrare a informației cu ajutorul TIC în rezolvarea sarcinilor profesionale și realizarea scopurilor propuse. Competența digitală se bazează pe abilitățile fundamentale de a folosi computerele pentru obținerea, copierea, evaluarea, stocarea, producerea, prezentarea și transmiterea de informații; de a participa și comunica în cadrul unor echipe de lucru prin intermediul Internetului sau cu alte tehnologii disponibile. Standardele de competențe digitale pentru cadrele didactice din învățământul general descriu atât domeniile de competențe digitale pe care trebuie să le posede personalul didactic cât și nivelurile pe care le poate atinge acesta în parcursul de formare / achiziționare a competențelor digitale [4].

Educația digitală presupune mai întâi investiții în infrastructura informatică, apoi alfabetizarea în domeniul informaticii, urmată de utilizarea concretă a calculatorului și aplicarea softurilor educaționale în procesul de predare - învățare - evaluare. Sub denumirea de software didactic/ soft educațional o gamă largă de materiale electronice sunt dezvoltate pentru a simplifica procesul de educație: enciclopedii, filme didactice, prezentări în diverse formate, cărți (e-books), teste, tutoriale, jocuri didactice etc.

Utilizând softurile educaționale în cadrul activităților se vor putea dezvolta: gândirea logică; spiritul de observație; memoria vizuală; atenția voluntară; deprinderile de lucru cu calculatorul; abilitățile de utilizare a informațiilor primite prin intermediul softurilor educaționale.

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

Astăzi formarea competențelor descrise în curriculumul preșcolar nu este posibilă doar prin utilizarea unor strategii clasice de predare - învățare - evaluare. Instruirea diferențiată individuală, pe nivel de vârstă, cu ajutorul softului educațional, poate fi o alternativă de succes. Cadrele didactice trebuie să posede atât competențe de utilizare generală a TIC, cât și competențe pedagogice complexe care să le permită să cunoască și să aprecieze potențialul educațional al TIC [2, p. 9]. Utilizarea calculatorului în grădiniță constituie o modalitate de creștere a calității predării și învățării, iar calculatorul este util atât preșcolarului, cât și educatoarei. Prin utilizarea lui, se urmărește achiziționarea unor cunoștințe și formarea unor deprinderi care permit copilului să se adapteze la cerințele unei societăți aflate într-o permanentă evoluție, fapt care îi asigură dreptul la o viață trăită intens, în ritmul progreselor actuale. Copilul trebuie pregătit pentru schimbări, să le întâmpine cu entuziasm, nu cu teamă și rezistență.

În învățământul preșcolar mijloacele digitale ce pot fi utilizate sunt mai puțin numeroase față de cele ce pot fi utilizate în învățământul primar sau gimnazial, dar suficiente pentru a crea activități atractive și interesante. Importantă este utilizarea acestor mijloace cu măsură și bineînțeles îmbinarea acestora cu metode tradiționale de predare-învățare pentru a păstra un echilibru și a nu folosi calculatorul prea mult în prezența copiilor.

Eficiența calculatorului în procesul educativ este determinată de mai mulți factori: gradul de pregătire al cadrului didactic în utilizarea calculatorului; numărul de copii; interesul, cunoștințele și abilitățile acestora; atmosfera din grupă și tipul programelor folosite; timpul cât se integrează softul în activitate; sincronizarea explicațiilor cu secvențele utilizate; metodele de evaluare.

Utilizarea calculatorului fără un scop precis, la un moment nepotrivit, conduce la ineficiența învățării prin neparticiparea unor copii la activitate și nerealizarea obiectivelor propuse. Folosirea în exces a calculatorului poate duce la pierderea abilităților practice, de investigare a realității și la deteriorarea relațiilor umane.

TIC-ul ca mijloc de învățare interactivă ne permite să stimulăm activitatea cognitivă a copiilor și să participăm la dezvoltarea de noi cunoștințe. Este de menționat rolul softurilor create de către educatori care trebuie să fie corelate cu principiile fundamentale ale educației timpurii. După D. Vlădoiu softul educațional reprezintă un program informatizat, proiectat special pentru rezolvarea unor sarcini sau probleme didactice/educative prin valorificarea tehnologiilor specifice instruirii asistate de calculator care asigură: memorarea datelor, organizarea datelor în fișiere, gestionarea fișierelor, simularea învățării realizarea învățării, evaluarea formativă a învățării, controlul reglarea/autoreglarea și autocontrolul activității de învățare/educație [3, p. 6].

Pentru crearea de resurse digitale cadrele didactice pot utiliza atât programe simple precum word, paint, powerpoint, precum și pot apela la resurse deschise din mediul online pentru crearea de softuri, adaptând conținutul în funcție de vârsta copiilor, de nivelul de cunoaștere și de înțelegere al copiilor, în funcție de competențele ce urmează a fi formate, dar și de interesele copiilor. Astfel, valorificând resursele digitale, cadrele didactice vor putea să creeze prezentări video și audio, postere digitale, cărți digitale, fișe digitale, jocuri didactice interactive pentru predare-învățare-consolidare-evaluare, colaje video din imagini, etc. Printre site-urile/platformele digitale care permit o activitate de creare și utilizare gratuită a acestor tipuri de resurse putem menționa:

- <https://learningapps.org>,
- <https://app.genial.ly>,
- <https://app.bookcreator.com>,
- <https://www.purposegames.com>,
- <https://www.jigsawplanet.com>,
- <https://www.liveworksheets.com>, etc.

Exemplele de activități de învățare pentru preșcolari create de către cadrele didactice demonstrează caracterul lor interactiv, participativ, inovativ și atractiv. Acestea sunt ancorate în toate domeniile de dezvoltare ale copiilor în conformitate cu Standardele de învățare și dezvoltare a copiilor de la naștere la 7 ani, promovând asigurarea dreptului tuturor copiilor la resurse didactice calitative.

Vă propunem câteva exemple de activități create cu ajutorul platformelor digitale la diferite domenii de dezvoltare ale copiilor:

Domeniul Dezvoltare fizică și fortificarea sănătății: <https://learningapps.org/view13729420> , <https://learningapps.org/13503209>, <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=39878af76e9b>

Domeniul Dezvoltarea personală, emoțională și socială: <https://view.genial.ly/5e9f3497873c640dabef5fa0/presentation-lumea-magica-a-familiei>,

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=329371e10789>, <https://learningapps.org/13509587>

Domeniul Dezvoltarea limbajului, a comunicării, premisele citirii și scrierii:

https://read.bookcreator.com/No4AzqWHD1SVROyZorSiQuNMNcz1/HSwJjt0rQQqzO6L_Ny1W

<https://learningapps.org/13363111>, <https://learningapps.org/13447479>,

<https://view.genial.ly/5e9352cab23b640d98c82e42/interactive-image-gogoasa>,

<https://www.purposegames.com/game/capra-cu-3-iezi-reconstituie-povestea>,

<https://learningapps.org/13485074>,

Domeniul Dezvoltarea cognitivă: <https://www.liveworksheets.com/bt1735578un>,

<https://www.purposegames.com/game/yuCpSKBx2Us>,

<https://learningapps.org/13485074>,

<https://www.purposegames.com/game/matematica-creativa>, <https://learningapps.org/11999377>.

Materialele digitale pot fi folosite atât în prezentarea conținutului, în inițierea unor discuții, cât și în oferirea de ilustrații în legătură cu subiectul despre care se învață. Folosirea acestora oferă copiilor un bagaj de informații, precum și o serie de atitudini emoționale cu privire la materialul vizionat / manipulat.

În comparație cu formele tradiționale de educare a copiilor preșcolari, un computer are mai multe avantaje: Prezentarea informațiilor pe ecranul computerului într-un mod ludic trezește un interes mare pentru copii în activități, mișcările, sunetul, animația îndelungată atrag atenția copilului, calculatorul este foarte „răbdător” în relațiile cu copilul, nu se sperie niciodată de erori, dar așteaptă până la corectarea în sine a defectelor, ceea ce creează „situația de succes” necesară în procesul de învățare. Cu toate acestea, trebuie reținut că, computerul nu va înlocui comunicarea emoțională umană, atât de necesară la vârsta preșcolară. El completează doar educatorul și nu îl înlocuiește. Pe bună dreptate S. Craina menționa că, un calculator nu va înlocui niciodată total acțiunea profesorului, dar a ignora rolul și importanța lui înseamnă a te opune firescului [1].

În concluzie, ținem să menționăm că tehnologia nu va dispărea, dimpotrivă - rolul său va continua să devină tot mai important. Copiii trebuie să dobândească de la o vârstă fragedă acele competențe și cunoștințe de care au nevoie pentru a integra tehnologia în viața lor. Orice copil poate fi învățat să lucreze la un nivel elementar pe calculator. Nu toți părinții sunt erudiți, iar calculatorul poate fi un bun asistent care îi va putea asigura dreptul de acces la o educație de calitate.

Referințe bibliografice:

1. Craina S.; Losonczy C. Utilizarea calculatorului în procesul de predare-învățare, București: Educația 2000+, 2005
2. Logofătu M. Instruire asistată de calculator. Program universitar de formare în domeniul Pedagogie pentru Învățământ Primar și Preșcolar adresat cadrelor didactice din mediul rural: MECT, 2008
3. Vlădoiu D. Instruire asistată de calculator. București: MECT Proiectul pentru Învățământul Rural, 2005
4. https://mecc.gov.md/sites/default/files/cnc4_finalcompetente_digitale_profesori_22iulie2015_1.pdf
5. <https://learningapps.org>,
6. <https://app.genial.ly>,
7. <https://app.bookcreator.com>,
8. <https://www.purposegames.com>,
9. <https://www.jigsawplanet.com>,
10. <https://www.liveworksheets.com>,