

7. PETROVICI C. *Didactica activităților matematice în grădiniță*. Iași: Polirom, 2014. 248 p. ISBN: 978-973-46-4481-0
8. PURCARU, A.M.P. *Metodica activităților matematice și a aritmeticii pentru institutori/profesori din învățământul primar și preșcolar*. Brașov: Editura Universității „Transilvania”, 2008. 122 p. https://issuu.com/andreeacondurache3/docs/metodica_activitatilor_matematice_p (vizitat 04.04.2022)

MODALITĂȚI DE INTEGRARE A SOFTURILOR EDUCAȚIONALE ÎN ACTUL DIDACTIC DIN GRĂDINIȚĂ

WAYS TO INTEGRATE EDUCATIONAL SOFTWARE IN THE DIDACTIC ACT IN KINDERGARTEN

Aliona Ohrimenco (Boțan), dr., conf. univ.

UPS „Ion Creangă” din Chișinău

Alina Donos, studentă licență, anul III, Program de studiu PÎP și PP

Aliona Ohrimenco (Boțan), doctor, associate professor UPSC

ORCID: 0000-0001-6353-5529

Alina Donos, student III year, Study program

Primary Education and Preschool Pedagogy

ORCID: 0000-0001-6353-5529

CZU: 373.2:004

DOI: 10.46728/c.v2.25-03-2022.p104-109

Abstract

The use of ICT tools in the education system is considered crucial both for improving the skills of teachers and for adapting pre-school children to the new social requirements. The educational software represents a disciplinary content that can be useful in the training activity and brings benefits to the educational process.

Key-words: educational software, types of educational software, computer-assisted training.

Instruirea asistată de calculator, deși subexaminată în educația timpurie (în comparație cu alte nivele educaționale), se concretizează într-o metodă didactică care valorifică principiile de modelare a activității de instruire în contextul noilor tehnologii informaționale și de comunicații, adaptate cerințelor societății contemporane [1, p. 196].

Experiența studiilor realizate de cercetătorii Parette și Blum (2013), Clements și Sarama (2003), Stephen și Plowman (2003), Yelland (2005), Haugland (2005), Siraj-Blatchford și Siraj-Blatchford (2006); McCarrick și Li (2007), McKenney și Voogt (2012) [6], raportate la valorificarea IAC în educația timpurie, denotă că, calculatorul la vârstă timpurie poate fi utilizat ca instrument de a susține predarea-învățarea-evaluarea și a asista colaborarea, creativitatea și comunicarea la copii. Potrivit acestor cercetători, rolul esențial al profesorului din prima copilărie este eficientizarea instruirii ca rezultat al introducerii treptate a informatizării în învățământul preșcolar.

Calculatorul își dezvoltă copilul un alt stil cognitiv care pare a fi la fel de eficient ca învățarea prin contactul direct cu lumea înconjurătoare, pentru că îl îndreaptă spre

independență, îi dezvoltă creativitatea tehnică, cultura vizuală, îl introduce într-un climat de autodepășire, de competitivitate punându-l în situația de a învăța prin efort propriu. [6]

În urma activităților desfășurate pe calculator, educatorii constată următoarele [ibidem]:

- folosirea calculatorului la vârsta preșcolară este posibilă și utilă;
- stimulează comunicarea cu condiția să fie corect utilizat;
- grăbește procesul de socializare a copiilor;
- contribuie la dezvoltarea gândirii logice, a spiritului de observație, a memoriei și a atenției voluntare;
- folosirea programului de scriere și de a oferi posibilitatea de a-și formula singuri probleme.

Jocul este activitatea primordială a copilului, iar instruirea asistată de calculator este un mijloc prin care copiii pot explora lumea îmbinând activitatea ludică cu învățarea, pentru că calculatorul oferă posibilitatea ca activitatea la grupă să devină animată, interactivă.

Softul educațional reprezintă un produs software în orice format ce poate fi utilizat pe orice calculator și care reprezintă un subiect, o temă, un experiment, o lecție, un curs, etc., fiind o alternativă sau unica soluție față de metodele educaționale tradiționale (planșe, tablă, cretă). [6] Diferite aplicații software destinate copiilor, deși au menirea să atragă și să susțină atenția copilului și încorporează componenta de joacă, totuși nu ar trebui văzute doar în scopuri de recreere sau distracție. Softurile educaționale pentru copii conțin activități ce se concentrează pe dezvoltarea abilităților de sortare, clasificare, de exersare a cuvintelor, activități de matematică și desen - exerciții ce pot fi regăsite în sala de grupă în grădinițe.

Softul educațional reprezintă conjugarea actului pedagogic și a produsului obținut în urma aplicațiilor informaționale. Pentru a utiliza cu eficiență softul educațional, din punct de vedere a conținutului tematic și a strategiei, este important să se evidențieze tipul de soft educațional. [5].

Potrivit Iancu A., deosebim mai multe tipuri de softuri educaționale: [3, p.215; 5]

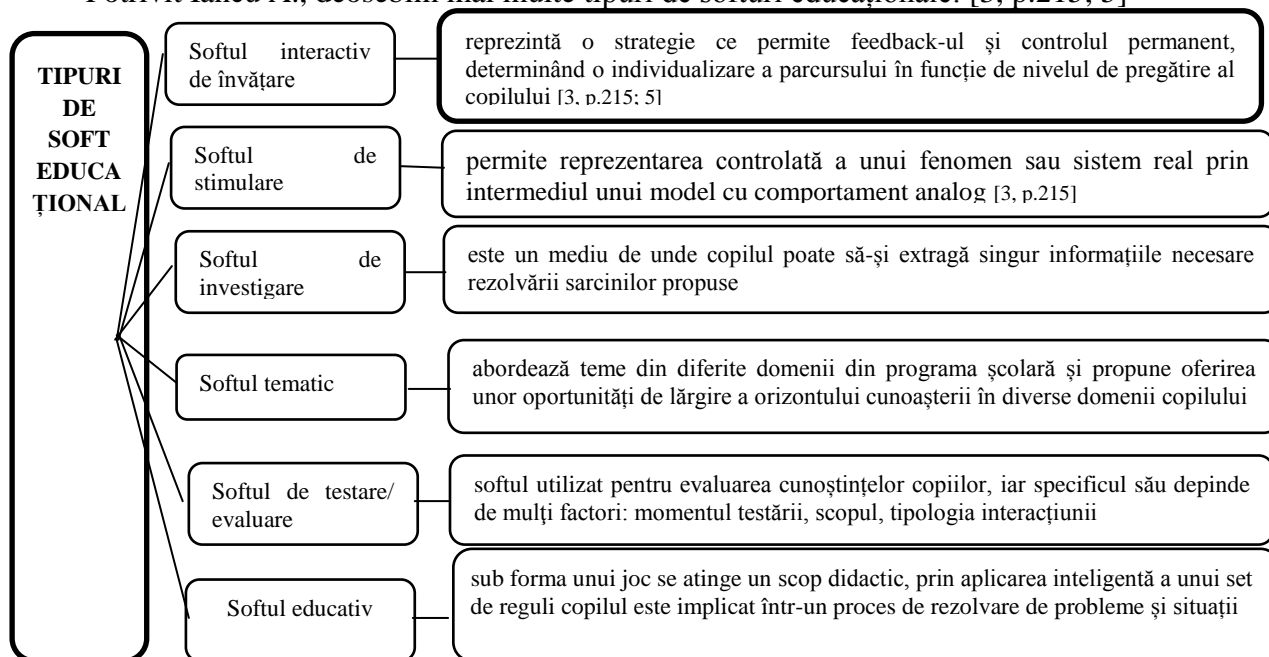


Fig. 1. Tipuri de softuri educaționale (Sursa: adaptat de autori)

Softurile educaționale pot fi un mijloc excelent de captare a atenției copiilor, de învățare prin descoperire a realității și de evaluare în funcție de propria manieră și creativitate în derularea demersului didactic specific fiecărei educatoare. Softul educațional în grădiniță se poate folosi în orice moment al zilei. **Întâlnirea de dimineață** poate fi începută de către educator cu activități frontale prin care se solicită copiilor completarea calendarului naturii, ascultarea unor istorioare, realizarea gimnasticii de înviorare cu muzică, vizionarea unor desene animate, povești, concursuri interactive de ghicitori. [6]

La centrul **Biblioteca**, copiii pot să își scrie numele sau diferite cuvinte prin folosirea tastelor; listarea unor fișe de lucru, sortarea și denumirea unor imagini în funcție de tema studiată, reactualizarea unor poezii sau povești învățate. [6] La centru **Artă** educatoarea poate propune copiilor realizarea unor desene în programul Paint, combinarea culorilor primare pentru colorarea unor imagini, vizionarea unor tablouri ale unor pictori renumiți, etc. La centrul **Știință** se pot propune jocuri-labirint, jocuri logico-matematice, puzzle. [5]

În cele ce urmează, propunem exemplul de aplicare a softului educațional:

Tema: Părților plantelor

Grupa de vârstă: 5-7 ani

Domenii de activitate: Limbaj și comunicare, Științe și tehnologii

Dimensiunile: Educația pentru limbaj și comunicare, Educație pentru mediu, Educație digitală

Unitățile de competențe:

1.4. Identificarea și descrierea plantelor și animalelor (insecte, pești, amfibii, păsări, mamifere) și a părților componente ale acestora [2]

Activitatea de lucru a copiilor va porni cu vizionarea softului educațional Poveștile naturii: Secretele Plantelor 1, ce este un soft interactiv de redare a cunoștințelor noi,



Fig. 2. Poveștile naturii: Secretele Plantelor 1 [4]

În baza softului, personajele Codruț și Crenguța îi va ajuta pe copii să dezvăluie denumirile părților componente ale plantelor. Ceea ce este benefic la acest instrument este posibilitatea copiilor de a relua ori de câte ori au nevoie să reasculte părțile componente ale plantei. După ce copiii însușesc denumirile părților plantei, prietenii naturii Codruț și Crenguța îi invite la un joc de perspicacitate și atenție:

- Este aceasta tulpina plantei ? – Nu. – Forte bine! Aceasta nu este tulpina, ci frunza.
- Este aceasta fructul plantei ? – Da. – Nu, aceasta este floare plantei.



Fig. 3. Exerciții în baza softului educațional [4]

În continuare, prin aplicarea unor experimente simple, copiii descoperă că foaie este luată de vânt, iar planta rămâne fixată în pământ, astfel descoperind rolul rădăcinii.

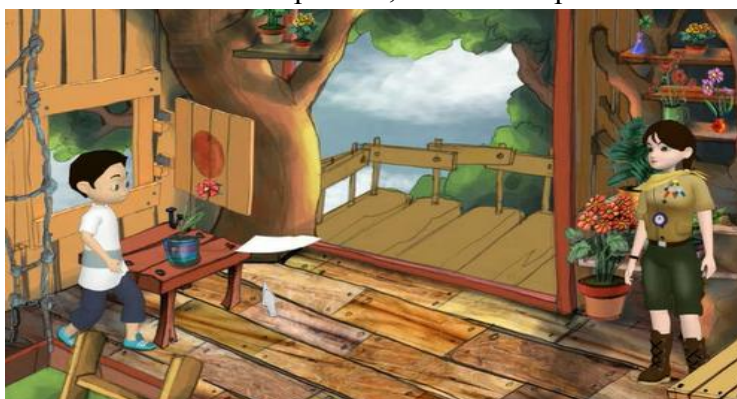


Fig. 4. Exercițiu de descoperire a rolului rădăcinii [4]

În cele ce urmează, copiii primesc 5 cartonașe cu ajutorul cărora trebuie să descopere diferența dintre arbore și plante ierboase:

- Are tulpina subțire. Apasă pe unul dintre cartonașele corespunzătoare.
- Tulpina sa se numește trunchi. Apasă pe unul dintre cartonașele corespunzătoare descrierii.
- Tulpina sa este verde. Apasă pe unul dintre cartonașele corespunzătoare.



Fig. 5. Exercițiu de diferențiere arbore – plante ierboase [4]

Utilizarea softurilor educaționale în activitățile din grădiniță se confirmă a fi un instrument eficace de învățare, care determină apariția unor modificări semnificative în achiziția cunoștințelor și în atitudinea față de învățare a copiilor. Practica pedagogică demonstrează că, copiii iubesc mai mult să învețe prin intermediul soft-urilor educaționale,

decât prin metode tradiționale, ele contribuind la dezvoltarea unor atitudini pozitive față de învățare și la îmbunătățirea rezultatelor obținute. [6]

Elementele de joc pe care softul le conține sunt provocatoare, stârnesc curiozitatea, mențin atenția unui timp mai îndelungat și dezvoltă fantezia copiilor, oferindu-le în același timp și o motivație intrinsecă, deosebit de importantă pentru îmbunătățirea performanțelor în activitățile cu conținut matematic, cunoașterea mediului, educarea limbajului, educație plastică etc.

În proiectarea eficientă a softurilor educaționale, cadrul didactic trebuie să urmărească:

- definirea obiectivelor;
- analiza grupului țintă, căruia i se adresează softul educațional;
- analiza strategiilor pe care le include softul educațional.

De asemenea, se impune respectarea unor reguli în realizarea acestora [6]:

- timpul pe care copilul îl petrece în fața calculatorului să nu depășească timpul prevăzut desfășurării unei activități comune;
- educatoarele să lase copilul libertatea de a alege jocul pe care să-l îngrijească că-i satisface nevoia de curiozitate și înțelegere;
- să pună la îndemâna copiilor suficiente calculatoare pentru a nu fi nevoiți să aștepte prea mult timp pentru a putea să acceseze softul, existând riscul pierderii răbdării.

La aceste idei Iancu A. completează și cu alte reguli [3, p.217]:

- 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,
- utilizarea softurilor educaționale reprezintă o necesitate a procesului educativ la particularitățile individuale ale copiilor din era tehnologică.

În planul dezvoltării personalității copiilor, influența softului educațional este benefică deoarece are efecte pozitive în planul stimulării curiozității, învățării și psiho-motorii prin varietatea și multitudinea cerințelor pe care copilul le poate rezolva.

Tabelul 1. Avantaje și dezavantaje ale utilizării softurilor educaționale [5]

Avantaje	Dezavantaje
<ul style="list-style-type: none"> • încurajează construcția activă a cunoștințelor, asigură contexte semnificative pentru învățare; • promovează reflecția, eliberează copilul de multe activități de rutină și stimulează activitatea intelectuală; • oferă fiecăruia timpul necesar rezolvării sarcinilor conform dezvoltării proceselor cognitive proprii; • motivează copilul, întrucât atingerea nivelului impus de rezolvarea sarcinilor oferă satisfacția succesului și încrederea în forțele proprii; • crește gradul de atractivitate a activităților; 	<ul style="list-style-type: none"> • softurile educaționale pot determina percepția reală a fenomenului studiat; • verificarea cunoștințelor se face fugitiv; • abilități TIC diferite la copiii; • determină creșterea sedentarismului prin păstrarea îndelungată a unei poziții fizice nefirești a corpului, • costul infrastructurii informatice care poate deveni uneori prohibitiv sau care poate introduce o discriminare educațională implicită; • tendința de înlocuire a proceselor

<ul style="list-style-type: none"> • formează abilități practice de completare cu ajutorul calculatorului și a softurilor, volumul de cunoștințe cu care se operează este mai mare și cu precizie ridicată; • feedbackul este oferit imediat, de rezolvarea corectă a itemului depinzând parcurgerea pasului următor; 	firești de socializare și de lucru în grup cu cele online
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------

Potrivit pedagogului Iancu A., 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.

Softul educațional organizat și desfășurat metodic cu ajutorul calculatorului constituie un mijloc eficient în cadrul procesului de predare-învățare, evaluare. Softurile educaționale acționează favorabil asupra copiilor, crescându-le performanțele, căpătând încredere în capacitățile lor, siguranță, promptitudine în răspunsuri, deblocând astfel potențialul creator al copiilor [3, p.217].

BILIOGRAFIE

1. Cristea S. Dicționar de pedagogie, 2002, pp.196.
2. Curriculum de educație timpurie. Chișinău, 2019.
3. Iancu A. Integrarea softului educațional în activitatea preșcolară. În: Conferință științifică internațională „Condiții pedagogice de optimizare în post criză pandemică prin prisma dezvoltării gândirii științifice” Universitatea Pedagogică de Stat „Ion Creangă”, 2021. pp. 210-217.
4. Secretele plantelor. Soft educațional „Poveștile naturii”. <https://www.youtube.com/watch?v=i6ylkMPYQPI> (accesat 4.04.2022)
5. Softul educațional - metodă modernă în învățământul preșcolar. <http://www.scoalaargeseana.ro/didactica-magna/1520-softul-educational-metoda-moderna-in-Invatamantul-prescolar> (accesat 4.04.2022)
6. Softul educațional - mijloc eficient de stimulare a gândirii critice și învățării active la preșcolari. <http://aedupractica.blogspot.com/2017/05/softul-educational-mijloc-eficient-de.html> (accesat 4.04.2022)
7. Educational software use in kindergartens: findings from Greece, 2014. https://www.researchgate.net/publication/265683274_Educational_Software_Use_in_Kindergarten (accesat 4.04.2022)