

MODALITĂȚI DE FORMARE A COMPETENȚEI DIGITALE ÎN CLASELE PRIMARE

CODREANU Aliona,

profesor de clasele primare, grad didactic superior

Liceul Teoretic „Miguel de Cervantes” mun. Chișinău

OECD: 0000-0001-5770-5560, e-mail: alionacodreanu77@gmail.com

Rezumat. *În condițiile societății actuale, tehnologiile informaționale au pătruns rapid și în sistemul educațional. Utilizarea acestor tehnologii contribuie și la dezvoltarea competenței digitale a elevilor din clasele primare. În acest articol vom prezenta unele platforme educaționale, care au fost utilizate în clasele primare pentru crearea unor medii de învățare motivante pentru elevi.*

Cuvinte cheie: *competențe digitale, tehnologii informaționale, platforme educaționale, elevi de vârstă școlară mică.*

Abstract. *In the conditions of today's society, information technologies have quickly penetrated the educational system as well. The use of these technologies contributes to the development of the digital competence of primary school students. In this article we will present some educational platforms that have been used in primary classes to create motivating learning environments for students.*

Keywords: *digital skills, information technologies, educational platforms, students of young school age.*

Învățământul primar reprezintă fundamentul sistemului de învățământ, prin care se formează elevilor de vârstă școlară mică abilitățile de bază, cum ar fi cititul, scrisul și aritmetica. În această etapă elevul nu numai că asimilează cunoștințe, dar începe să fie independent, să învețe și își consolideze sănătatea și caracteristicile emoționale.

Astăzi, asistăm la dezvoltarea acestor calități ale elevilor prin introducerea tehnologiilor informaționale în mediul educațional, care au devenit o parte integrantă și acceptată a vieții de zi cu zi. Utilizarea acestora au rolul de a îmbunătăți procesul de predare - învățare - evaluare la diferite discipline școlare din sistemul de învățământ

Cercetările din domeniu subliniază faptul că tehnologiile informaționale au un impact asupra dezvoltării personalității elevilor prin procesul de cunoaștere în mod individual și creează condiții benefice pentru menținerea interesului pentru cercetare și descoperire. Anume aplicarea tehnologiilor informaționale reprezintă oportunități nelimitate de individualizare și diferențiere a procesului de învățare.

În Curriculum Național: Învățământul Primar identificăm formarea și dezvoltarea competențelor digitale, care începe din clasa 1-a și continuă pe întreaga durată a învățământului

general. Conform concepției noului curriculum, alfabetizarea digitală propriu-zisă se efectuează în cadrul Modulului “Educația digitală” din componența disciplinei școlare “Educația tehnologică” (clasele a 1-a – a 4-a) [2, p.13].

Competențele digitale sunt ansambluri de cunoștințe, abilități, atitudini și valori, formate și dezvoltate prin învățare, care pot fi mobilizate pentru a identifica și rezolva problemele caracteristice ce apar în procesul acumulării, păstrării, prelucrării și diseminării datelor cu ajutorul mijloacelor oferite de tehnologia informației și a comunicațiilor [4, p.3].

Competențele digitale cuprind următoarele elemente:

Cunoștințe – înțelegerea și cunoașterea naturii, a rolului și a oportunităților tehnologiilor informaționale în contexte cotidiene: în viața personală, socială, profesională. Include aplicațiile principale de tipul: procesor word, foi de calcul, baze de date, stocarea și gestionarea informațiilor; înțelegerea oportunităților și a riscurilor potențiale ale internetului și ale comunicării prin mediul electronic (e-mail, rețea) în contexte de: muncă, petrecerea timpului liber, schimbul de experiențe, colaborarea în rețea, învățare, cercetare; înțelegerea modului prin care tehnologiile informaționale sprijină creativitatea și inovația, conștientizarea aspectelor care țin de validitatea și autenticitatea informațiilor disponibile precum și de principiile legale și etice implicate de folosirea interactivă.

Abilități – abilitatea de a căuta, colecta și procesa informația și a o folosi într-o manieră critică și sistematică, apreciind relevanța acesteia, diferențind între real și virtual și recunoscând legăturile dintre acestea; abilități de a folosi instrumente digitale pentru a produce, prezenta și înțelege informații complexe; abilitatea de a accesa, căuta și folosi servicii bazate pe internet; folosirea tehnologiilor informaționale pentru sprijinirea gândirii critice, a creativității și a inovației.

Atitudini – atitudine critică și reflexivă față de informația disponibilă, responsabilitate în folosirea mijloacelor interactive, interes pentru implicarea în comunități și rețele pentru scopuri culturale, sociale și/ sau profesionale.

Tehnologiile informaționale oferă elevilor oportunități de:

- navigare în Internet;
- accesare a paginilor Web;
- căutare a datelor în baza cuvintelor-cheie distincte;
- descărcare și stocare a datelor din mediile virtuale;
- acces la resurse de informații;
- muncă independentă,
- achiziționare și consolidare a creativității, aptitudinilor și abilităților;
- permit implementarea de noi forme și metode de predare-învățare-evaluare [3].

În procesul de învățare, au loc mari schimbări în dezvoltarea gândirii și a imaginației ca bază a proceselor cognitive pentru succesul învățării. Pe parcursul lecțiilor au fost create prezentări și proiecte, folosind produse de pe calculator, precum și Internet.

Manualele digitale sunt o resursă educațională modernă ca rezultat al imaginației, inițiativelor, experimentelor și promovărilor, cercetării și dezvoltării noilor tehnologii în educație în procesele sistemului de învățământ. Manualul digital reprezintă o abordare nouă în implementarea componentei tehnologiilor informaționale și comunicaționale în procesul de predare-învățare-evaluare și de aceea nu este formatul pdf. Pot fi utilizate chiar din clasa I și oferă o varietate de materiale vizuale și audio interesante. Imaginile luminoase, temele captivante îi ajută pe elevi să devină mai interesați în limba lor maternă, oferă învățare sub formă de jocuri și oferă oportunități ample pentru autocontrol și reflecție de învățare.

Padlet este o aplicație online care permite elevilor să-și exprime cu ușurință opiniile pe un subiect comun pe un „avizier” virtual. Peretele este, de fapt, o pagină web unde elevii publică scurte mesaje, conținând text, imagini, clipuri video etc.. Cu ajutorul platformei Padlet elevii sunt motivați să lucreze împreună ca o echipă. În clasele primare l-am folosit la subiectul „Genul substantivului” și elevii au scris exemple, au plasat imagini, clipuri video (fenomene ale naturii). Acest exercițiu s-a transformat într-o sesiune de dezbateri, în care elevii au fost puși în situația de a pune în valoare argumente pentru subiectul dat.

StoryJumper este o aplicație care permite crearea de cărți de povești electronice (e-story books). Platforma permite mai multor elevi să colaboreze și să contribuie la crearea aceleiași povești. Elevii care colaborează la realizarea unei asemenea povești pot comunica în timp real prin intermediul unui apel video; acest aspect face platforma să fie excelentă munca în echipă. Le-am propus elevilor să elaboreze o povestire foto în baza poveștii „Fata babei și fata moșneagului” de Ion Creangă.

Platforma Learningapps este o aplicație Web 2.0 concepută pentru a sprijini procesele de învățare și predare prin module interactive, care pot fi integrate direct în conținuturi de învățare, dar pot fi și concepute online de utilizatorii înșiși sau pot fi modificate. Aceste module (denumite Apps) nu conțin acest motiv un cadru special sau un scenariu concret de învățare, ci se limitează exclusiv la partea interactivă. Aceste activități pot fi plasate pe Facebook, expediate prin email sau incorporate pe blog. Elevii au elaborat cu plăcere fișe de lucru și activități interactive Learningapps pentru a recapitula materialul studiat, pentru a lucra în echipe sau pentru a se pregăti pentru un test sumativ.

Canva este o platformă de design grafic, utilizată pentru a crea grafică, prezentări, postere, documente și alt conținut vizual. Această aplicație de editare are mai multe funcții: editor de fotografii, producător de videoclipuri și creator de logo-uri și permite crearea de produse: cărți de

vizită, pliante, postere, etc., folosind șabloane concepute profesional. Elevii au creat un poster pentru tema „În lumea poveștilor moderne”.

Kahoot este un instrument de învățare care permite profesorilor și elevilor să creeze jocuri distractive și dinamice pentru testarea cunoștințelor predate/învățate. Acest tip de instrument este foarte cunoscut datorită dinamicii pe care reușește să o declanșeze într-o sală de clasă. (<https://kahoot.com>). Am creat acest instrument la lecția de limba română la tema „Ortografia cuvintelor sa/s-a, la/l-a”.

Mentimeter este o aplicație care permite interacționarea cu clasa de elevi. Este un instrument pentru sondaje prin care se solicită răspunsul la întrebare, elevii răspund folosind un telefon mobil sau orice alt dispozitiv conectat la internet. După prezentarea întrebării în partea de sus a ecranului va fi vizibil un cod. Elevii vor accesa pagina aplicației și vor introduce codul afișat în spațiul destinat acestuia, această acțiune fiind precedată de răspunderea întrebării pe dispozitivul propriu și afișarea rezultatului pe ecranul cu întrebarea. Am utilizat acest instrument la tema „Agenda de lectură a cărților citite”, exprimându-se plăcerea lecturii în baza textului lecturat.

Google Classroom este una dintre platformele pentru lucrul online cu elevii. Aceasta oferă posibilitatea atât profesorilor, cât și elevilor, să încarce materiale, să posteze diverse anunțuri și, special, pentru profesori, să aprecieze lucrările elaborate de elevi și încarce aici. Pentru utilizarea Google Classroom a fost nevoie de conturi Google pentru toți utilizatorii. Platforma digitală Google Classroom oferă elevilor acces instantaneu la toate materialele încărcate de către profesor este ușor de utilizat, profesorul creând o clasă digitală virtuală, după care își invită elevii prin intermediul unei invitații digitale trimise prin serviciului de e-mail Gmail. Are o interfață disponibilă și în limba română, poate fi utilizată atât de pe computer, cât și de pe un dispozitiv mobil cu sistem Android. Se comunică cu elevii în timp real. Învățătorul încarcă documente, manual, foto, fișe, test de evaluare și elevii accesează în orice moment. Am elaborat Google Classroom la disciplina *Dezvoltarea personală*.

Într-un timp destul de scurt, inovații uimitoare precum iPad-urile, laptopurile și smartphone-urile au deschis o nouă lume a informațiilor pentru elevii de toate vârstele. Adaptarea la această nouă realitate interesantă a fost o provocare atât pentru profesori, cât și pentru elevi. Dar pentru cei care o îmbrățișează, avantajele sunt practic nelimitate [1].

Utilizarea platformelor educaționale în clasă este foarte eficientă. Activitățile independente îi ajută pe elevi să efectueze o varietate de sarcini practice pe computer, a unui set de materiale didactice diferite pe unități de conținuturi.

Formarea competențelor digitale trebuie să înceapă din clasele primare. Cea mai mare provocare a învățământului online a fost pentru elevii de vârstă școlară mică care au rezistat tuturor obstacolelor.

Bibliografie:

1. CORLAT, S. Metodologia utilizării Tehnologiilor Informaționale și de Comunicație în învățământul superior. Chișinău, 2001.
2. GREMALSCHI, A. Formarea și dezvoltarea competențelor digitale în învățământul general. In: Acta et Commentationes, Sciences of Education, nr. 1(27), 2022, p. 7-20. ISSN 1857-0623
3. PAVEL, M. Formarea inițială a viitorilor învățători prin utilizarea tehnologiilor informaționale și comunicațiilor. Teză de doctor în științe pedagogice. Chișinău: UST, 2015. 191 p.
4. Standarde de competențe digitale ale elevilor din ciclul primar, gimnazial și liceal. Chișinău, 2015.

CZU: 004:373.3

DOI: 10.46727/c.v2.1-2-10-2022.p39-43

SPECIFICUL TEHNOLOGIILOR INFORMAȚIONALE ȘI COMUNICAȚIONALE ÎN CLASELE PRIMARE

COLȚA Silvia,

IP Școala Primară-Grădinița nr.88,

ORCID: 0000-0001-6331-4486, e-mail: silvia_colta@mail.ru

Rezumat. *Astăzi suntem într-o era digitală, care presupune utilizarea tehnologiilor informaționale cât mai atractive în școală, care au un rol important în predarea, învățarea și evaluarea cunoștințelor la un nivel înalt, accesibil și favorabil pentru toți cei implicați. Provocările introducerii noilor tehnologii la elevii din ciclul primar sunt majore și presupun colaborarea dintre profesor și elevi, motivarea elevului prin activități dinamice și captivante.*

Cuvinte-cheie: *tehnologii informaționale, învățământul primar, e-resurse, avantaje, dezavantaje.*

Abstract. *Today we are in a digital age, which implies the use of information technologies as attractive as possible in school, which have an important role in teaching, learning and evaluating knowledge at a high level, accessible and favorable for all involved. The challenges of introducing new technologies to primary school students are major and require collaboration between teacher and students, student motivation through dynamic and engaging activities. primary education, online platforms.*

Keywords: *information technologies, primary education, e-resources, advantages, disadvantages.*

Actualmente tehnologiile informaționale reprezintă o provocare pentru societatea modernă și sunt integrate în toate domeniile, în orice activitate și oferă posibilitatea fiecăruia de a le utiliza pentru a trăi decent. Ele determină creșterea interesului pentru cunoașterea și valorificarea