

4. Ипполитова, Н.В. *Система профессиональной подготовки студентов педагогического вуза: личностный аспект* [Текст]: Монография /Н.В. Ипполитова, М.А. Колесников и др. Шадринск: Изд-во ПО «Исеть», 2006. 235 с.
5. Разливинских, И. Н. *Формирование математической компетентности у будущих учителей начальных классов в процессе профессиональной подготовки в вузе*. Дисс. канд. пед. наук. Челябинск, 2011. 214 с.
6. Стойлова, Л.П. *Бинарные отношения в системе математической подготовки учителя начальных классов*. Дис. ... канд. пед. наук, 1976. 225 с.
7. Шварцман, З.О. *Профессионально-педагогическая подготовка учителя в университете*. Томск: Изд-во ТГУ, 1991. 126 с.

CZU:372.8004

INTERACTIVITATEA STUDIULUI INFORMATICII PRIN PLATFORMA LEARNINGAPPS.ORG

IEȘEANU Dumitru, profesor de informatică, grad didactic II,
Școala Profesională nr. 2, Cahul, Republica Moldova

Rezumat. *Metoda interactivă a procesului de învățare la distanță explorează modul în care elevul își exprimă abilitățile intelectuale prin propriul exercițiu și presupune utilizarea instrumentelor digitale la distanță folosind mijloace practice minime.*

Cuvinte – cheie: *testarea interactivă, jocuri interactive, jocuri online, metode interactive de predare – învățare – evaluare la distanță.*

Abstract. *The interactive method of the distance learning process explores the student's way of expressing his intellectual abilities through his own exercise, and involves use of digital instruments remotely using minimal means of practice.*

Keywords: *interactive testing, interactive games, online games, interactive teaching - learning - distance assessment methods.*

Motto – ul: „*Citește. Numai citind mereu
creierul tău va deveni un laborator neliniștit de idei și imagini*” (Mihai Eminescu)

1. Introducere

Situația de criză din primăvara anului 2020, provocată de pandemia Covid 19, a scos la iveală problemele existente în societate, care cu certitudine își va aduce aportul la o schimbare radicală a mentalității oamenilor. În acest context, se resimte o schimbare radicală a sistemului educațional, pentru ai face pe educabili să devină mai conștienți, mai flexibili și mai bine pregătiți pentru viața de mâine cu surprizele sale.

Învățarea activă presupune dezvoltarea gândirii critice și se realizează prin folosirea cu precădere a unor strategii activ-participative, ce marchează un nivel superior în modernizarea învățământului actual [1].

Procesul de instruirea este corelat de mediul social în care elevii interacționează unii cu alții. Orice individ, își construiește cunoașterea prin intermediul propriei înțelegeri și nimeni nu poate face acest lucru în locul său [2].

În școala centrată pe elev, cadrul didactic pare „a pierde din importanță” pentru că elevul este centrul problemei. Lucru fals, deoarece el este cel puțin la fel de necesar și important. În învățarea interactivă, centrată pe elev, rolul cadrului didactic este mai mult de a dirija, coordona și a da încredere discipolului ce înfăptuiește însărcinarea la ore [3].

Scop/Rezultate așteptate

- Adaptarea modalității de predare – învățare – evaluare prin intermediul platformelor din spațiul virtual;
- Adaptarea elevilor de ași exprima cunoștințele în mediul online;
- Preluarea și executarea temelor prin exersare și documentare la distanță.

Obiective

- Dezvoltarea noilor metodici de predare centrate pe cel ce învață;
- Dezvoltarea capacităților intelectuale în domeniul informaticii prin intermediul jocurilor interactive de pe platforma learningapps.org;
- Implicarea elevului în procesul de desfășurarea a orelor prin exprimări practice prin intermediul jocurilor interactive de pe platforma learningapps.org.

2. Metode utilizate

Jocul didactic are o importanță deosebită în procesul de predare-învățare-evaluare. Există multe platforme care îți oferă această opțiune și tutoriale despre cum ar trebui să folosești platforma. Ca exemplu poate servi și platforma LearningApps, cu ajutorul căreia putem motiva elevii în procesul de predare-învățare-evaluare. Platforma permite crearea de teste-jocuri de tipul: ordonează perechi, ordonează pe grupe, cronologie, ordine simplă, răspuns text liber, potrivire de imagini, text spații goale, spânzurătoarea, cuvinte încrucișate, puzzle, rebus, cursa de cai și îndrăgitul joc milionarii [4].

Interactivitatea presupune atât cooperarea – definită drept „forma motivațională a afirmării de sine, incluzând activitatea de avansare proprie, în care individul rivalizează cu ceilalți pentru dobândirea unei situații sociale sau a superiorității” – cât și competiția care, după Ausubel, este o „activitate orientată social, în cadrul căreia individul colaborează cu ceilalți pentru atingerea unui țel comun”.

În cadrul procesului de **implementare** a strategiei de învățare – predare – evaluare la distanță pe platforma learningapps.org (<https://learningapps.org/myapps.php>), desfășurarea procesului interactiv presupune următoarele mijloace și pași de parcurs:

Mijloace necesare:

- acces la internet;
- calculator PC, notebook, tabletă sau smartphone;
- cameră web;
- browser web Google Chrome – preferabil.

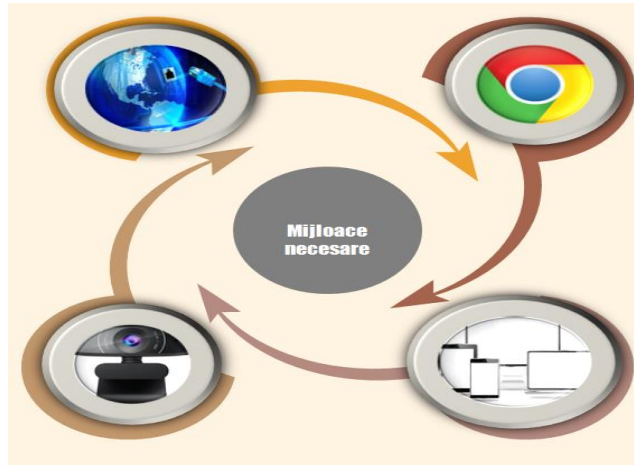


Fig. 1. Mijloace multimedia necesare pentru petrecerea unei ore online (sursă proprie)

Pași de parcurs:

- crearea claselor virtuale;
- invitarea elevilor;
- adăugarea materialului teoretico – practic de pe platformă;
- validarea rezultatelor.



Fig. 2. Pași necesari pentru procesul instructiv educativ de la distanță (sursă proprie)

Metoda de realizare practică

Eșantionul experimental a fost constituit din elevii **grupeii 23**, anul de studiu **2020- 2021**, iar experimentul de implementare a platformei interactive learningapps.org s-a desfășurat la disciplina informatica. În cadrul experimentului s-au realizat următoarele activități:

1. Elevii ce fac parte din grupul experimental analizează materialele propuse la ore.
2. Elevii analizează și intervin prin intermediul platformei direct la procesarea datelor.
3. Elevii își evaluează nivelul de cunoștințe exersând problemele propuse cu ajutorul compilatorului.
4. Se apreciază nivelul de cunoștințe.
5. Se efectuează concluzii asupra tematicii predate și asimilate.

Datele experimentale au fost acumulate pe parcursul două semestre de predare-învățare a informaticii de către elevii grupeii 23 din cadrul școlii profesionale nr.2 din Cahul. Rezultatele eșantionului experimental din primul semestru s-au bazat pe procesul didactic fără implementarea interactivității, oferită de platforma learningapps.org. Apoi, în semestrul doi s-au desfășurat un șir de activități de implementare a platformei learningapps.org, înregistrând cu ajutorul acesteia și reușita elevilor. Datele experimentale au fost înregistrate într-un tabel, pe baza cărora s-a făcut analiza rezultatelor.

3. Rezultate obținute

Orice proces educativ ce duce la perfecțiune și promovarea majorării ponderii de învățare asigură durabilitatea procesului educativ.

Eta de prezentare a rodului muncii depuse este importantă, dar și cea mai dificilă, deoarece atât profesorul cât și elevii observă în ce măsură cunoștințele și capacitățile au trecut în competențe și aptitudini, adică din valori în sine – în valori pentru sine.

Rezultatele obținute de subiecții din eșantionul experimental - elevii grupeii 23 și media notelor la informatică pe parcursul a două semestre, sunt ilustrate în figura 3:

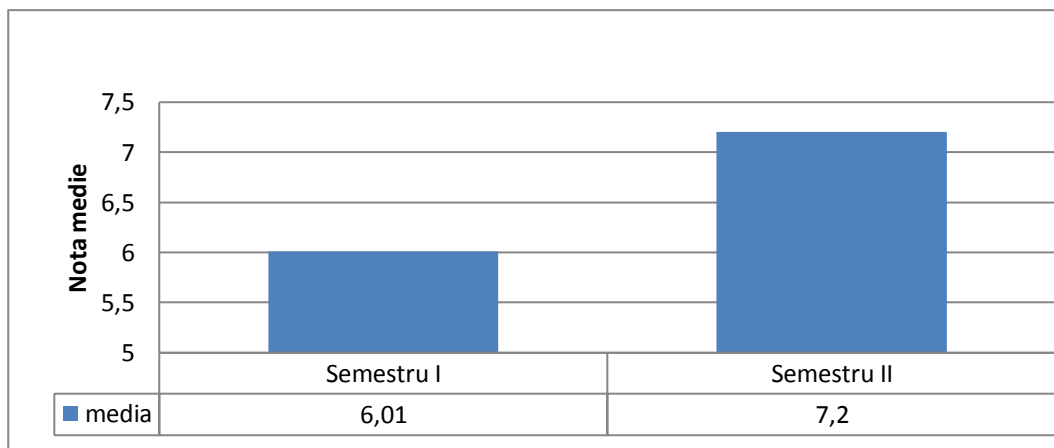


Fig. 1. Diagrama rezultatelor experimentale (sursă proprie)

4. Concluzii

Analizând rezultatele diagramei de mai sus, observăm că nivelul rezultatelor elevilor în semestrul doi este mai înalt, ceea ce înseamnă că atât elevilor, cât și profesorului aceste materiale la ore le sunt foarte utile. Cu ajutorul acestor materiale orele devin mai interesante și mai atractive.

Un mare avantaj a elevilor în procesul de promovare a cunoștințelor constă în antrenamentul posibilităților sale de programare prin intermediul parcurgerii jocurilor interactive de pe platforma learningapps.org.

Orice oră ce se desfășoară cu ajutorul metodelor interactive la obiectul informatica, mai cu seamă pentru promovarea competențelor practice de programare, se petrece inevitabil cu ajutorul jocurilor interactive.

Bibliografie

1. Cerghit, I. Sisteme de instruire alternative și complementare. București: Editura Aramis, 2002.
2. Berteș, M. Metode interactive și Metode și tehnici alternative de evaluare.
3. Lisievi, P. Evaluarea în învățământ. Editura Aramis, 2002.
4. Nanu, V- E. Metode interactive de învățare – Utilizarea platformelor educaționale și a softurilor, în predare- învățare- evaluare. Link de acces: https://isjbotosani.ro/wp-content/uploads/2021/01/Metode_interactive_de_invatare_V_Nanu-1.pdf. Data accesării: 22.08.2021.

CZU:37.018:372.851

ORIENTAREA ECONOMICO-APLICATIVĂ LA ORELE DE MATEMATICĂ ÎN LICEU

IORDACHE Iulia, profesoară de matematică, grad didactic doi

Colegiul Național de Comerț al ASEM

Rezumat. *Matematica, ca disciplină școlară, are un rol important în dezvoltarea abilităților elevilor în toate domeniile, astfel aplicarea în procesul de studii a modelului de formare a deprinderilor de rezolvare a problemelor economico-matematice, ce constă dintr-un sistem de probleme, ținându-se cont de conținutul temelor și de contingentul de elevi, dar și a metodologiei rezolvării lor, a permis să demonstrăm creșterea motivației pentru studierea matematicii, manifestarea unui interes mai mare, sporirea cunoștințelor elevilor.*

Cuvinte - cheie: *matematică, elevi, curriculum, liceu, competențe, probleme economico-matematice, cunoștințe economice.*