

## UTILIZAREA INSTRUMENTELOR DIGITALE ȘI PLATFORMELOR EDUCAȚIONALE LA TREAPTA PRIMARĂ

Ana MOCAN, învățătoare la treapta primară, grad didactic întâi  
Liceul Teoretic „Ștefan Cel Mare și Sfânt” din s. Taraclia, r. Căușeni

**Rezumat.** Articolul include metode de predare-învățare-evaluare ce stau la baza procesului educațional la distanță, tehnologii moderne de învățare. Platformele educaționale și instrumentele digitale în timp vor deveni cartea de căpătâi a dascălilor și principalul interes al elevilor. Tehnologiile se dezvoltă pe zi ce trece și asta ne spune că viitorul aparține TIC-ului.

**Cuvinte cheie:** Tehnologii educaționale, învățământ modern, platforme educaționale, Jigsawplanet, Linoit, Bookcreator, Wordwall.

**Abstract.** The article includes teaching-learning-assessment methods that underlie the distance learning process, modern learning technologies. Educational platforms and digital tools over time will become the main book of teachers and the main interest of students. Technologies are evolving day by day and this tells us that the future belongs to computerized information technologies.

**Keywords:** Educational technologies, modern education, educational platforms, Jigsawplanet, Linoit, Bookcreator, Wordwall.

Tehnologiile educaționale și învățământul modern vin să se completeze reciproc cu un scop nobil de a forma nouă generație cu abilități sporite și potențial de dezvoltare. Iar noi, profesorii, suntem cei care devenim umbra învățării, oamenii din spatele cortinei, cei care știm să modelăm destine și vieți. Pedagogia la fel ca și toate domeniile de activitate are nevoie de un „refresh”, Generația Z sunt copii gadgeturilor, copii tehnologiilor on-line, acei elevi care îi găsim mereu cu telefonul sau paleta în mână, de aici vine și necesitatea noastră a profesorilor de a implementa anume acele metode de studiu care să fie atractive și motivante pentru copii.

Pentru a răspunde cerințelor secolului în care trăim este nevoie să avem un învățământ flexibil, care să le permită elevilor să-și pună în valoare cunoștințele prin modul în care ei cred că o fac cel mai bine și le reușește sută la sută să se manifeste [15]. Și desigur, că pentru a ajunge la rezultatul dorit este cazul ca mijloacele TIC să fie utilizate combinat cu metodele tradiționale, astfel încât să atingem cu succes obiectivele propuse actului de predare-învățare-evaluare [16].

Pentru a antrena pasiunea copiilor Generației Z utilizez tehnologii, instrumente web 2 și platforme de studiu online precum: Jigsawplanet [1], Linoit [2], Bookcreator [3], Wordwall [4] în cadrul procesului de predare-învățare-evaluare. Din prisma evenimentelor globale (COVID-19), viața impune societății și individului o adaptare corespunzătoare la acest ritm de viață. Cunoașterea și utilizarea instrumentelor digitale și a platformelor educaționale mi-au fost foarte utile și în perioada de predare –învățare la distanță. Elevii din clasa a IV-a, s-au

implicat în procesul de PED (98%) cu cea mai mare plăcere. Aceasta a dus la îmbunătățirea calității, reușitei și frecvenței (online) școlare.

**Jigsawplanet** este platforma educațională care prin joc aduce cunoștințe elevilor. Crearea de puzzle online vine cu dezvoltarea capacităților cognitive, atunci când copilul își pune în mișcare fantezia pentru a reface o imagine prestabilită de copil, în acest scop am utilizat instrumentul în cadrul orelor de limbă română [6], istorie [7], științe [8] etc.

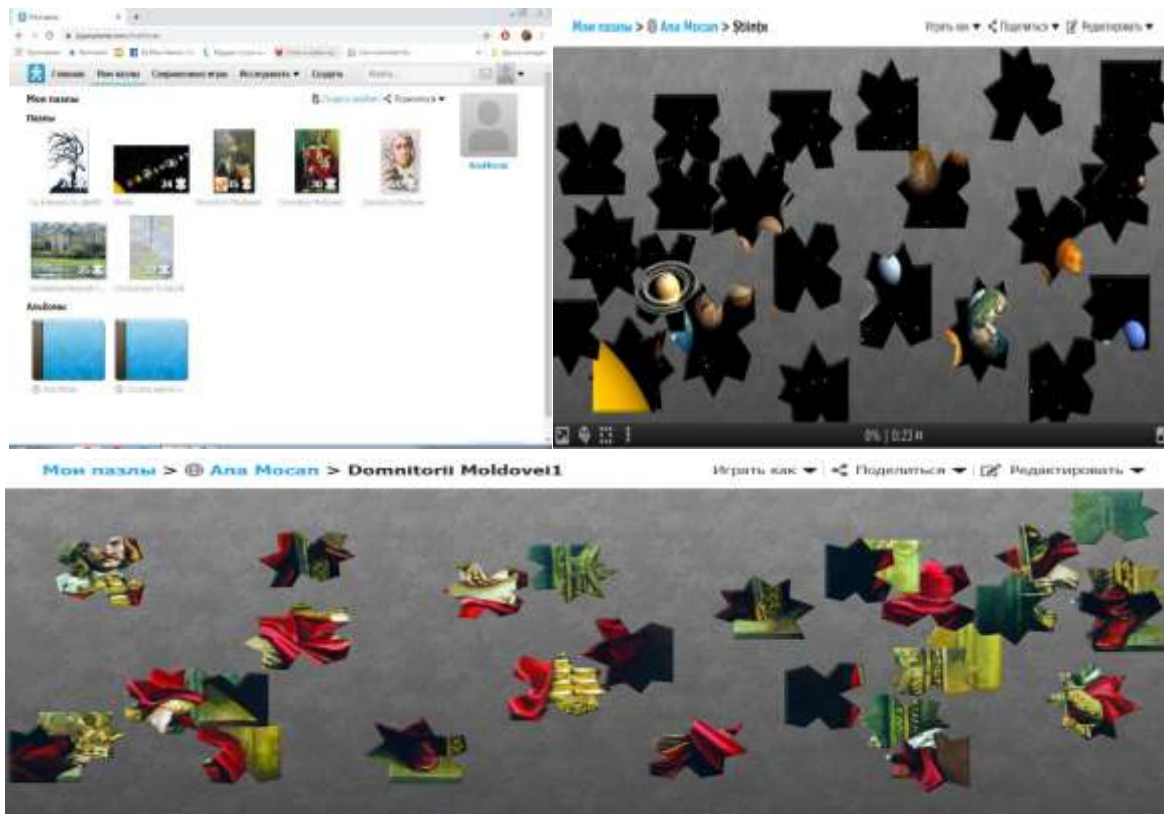


Figura 1. Aplicarea platformei **Jigsawplanet** în cadrul treptei primare



Figura 2. Aplicarea platformei educaționale **Bookcreator**

**Bookcreator** este platforma educațională care îți permite să fii autorul propriei creații. Am aplicat platforma cu scop de a elabora produse școlare a activităților realizate cu elevii și le-am încadrat într-o cărțuție: poeziile, desenele [5].

Cu același succes ei pot realiza ”opere creative” dând frâu liber fanteziei proprii. Profesorul din contul său generează un cod cu care elevul se înregistrează, apoi fiecare cărțuție redactată de elev vine în biblioteca profesorului pentru a fi verificată și apoi publicată.

**Linoit-ul** este instrumentul digital care ne permite să colectăm produsele elevilor la diferite discipline de studiu. Se integrează perfect în tehnologia de brainstorming online, înlocuiește tablă reală unde elevii se pot manifesta, de aceea noi, profesorii, o numim tablă interactivă. Ea ne permite, în același timp, accesul tuturor elevilor, pentru a se exprima liber pot adăuga în acest context imagini, filmulețe, texte, desene, în dependență de sarcina primită de la profesor.

Am utilizat cu succes în cadrul mai multor ore cum ar fi: limba română [9] , științe [10], activități în grup [11].

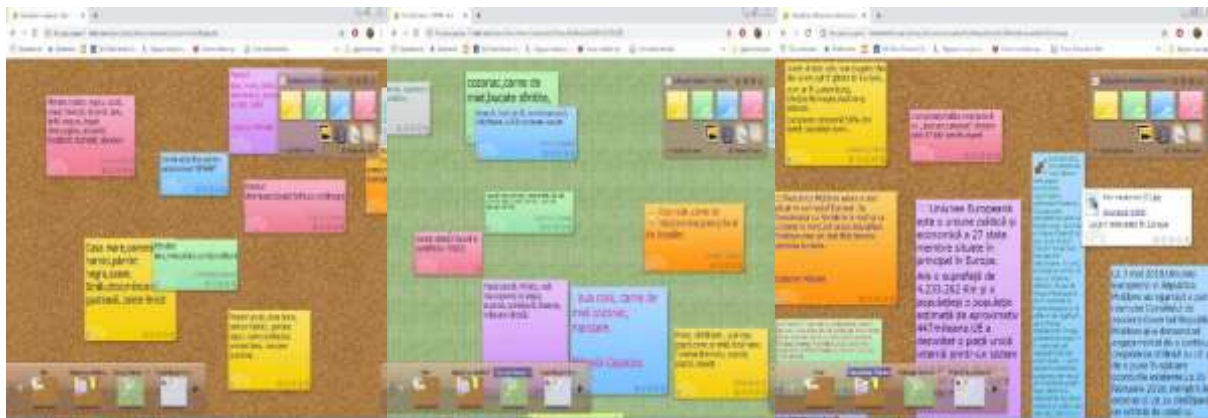


Figura 3. Aplicare instrumentului **Linoit** în cadrul orelor

**Wordwall** este o platformă care combină de minune jocurile didactice cu dobândire de cunoștințe. Știm cu toții că școlarul mic este pasionat de joc și principala cale de învățare la această vârstă este jocul, odată cu el, elevii memorează mai ușor fiecare activitate și dacă acest joc este transpus în mediul online, succesul nostru este garantat dublu, avem dezvoltarea competențelor esențiale obiectului predat și, în același timp, integrarea TIC în învățământ. Cu o deosebită plăcere participă în fiecare joc, la oricare din disciplinele propuse: fie istorie [12], matematică [13], științe [14].



Figura 4. Aplicarea platformei **Wordwall** în cadrul orelor la treapta primară

**Concluzii.** Educația, înțeleasă ca o acțiune formativă este mijlocul prin care atât societatea, cât și micul școlar se pregătesc pentru a răspunde cu adevărat acestor probleme. Un mare rol în eficientizarea procesului didactic îi corespunde profesorului. Învățătorul se află în permanentă formare, înțelege perfect că spre deosebire de metodele tradiționale care realizează evaluarea rezultatelor școlare obținute pe un timp limitat și în legătură cu o arie mai mare sau mai mică de conținut, dar oricum definită – metodele alternative de evaluare prezintă cel puțin două caracteristici: pe de o parte, realizează evaluarea rezultatelor în strânsă legătură cu instruirea/învățarea, de multe ori concomitent cu aceasta; pe de altă parte, ele privesc rezultatele școlare obținute pe o perioadă mai îndelungată, care vizează formarea unor capacități, dobândirea de competențe și, mai ales schimbări, în planul intereselor, atitudinilor, corelate cu activitatea de învățare.

## **Bibliografie**

1. <https://www.jigsawplanet.com/>
2. <http://linoit.com/>
3. <https://bookcreator.com/>
4. <https://wordwall.net>
5. [https://read.bookcreator.com/I7QFRrNoq3PyIHV7Ctc1Hkh3N5h2/fab\\_5zP4QDSedSbo3G6KMA](https://read.bookcreator.com/I7QFRrNoq3PyIHV7Ctc1Hkh3N5h2/fab_5zP4QDSedSbo3G6KMA)
6. <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=00f87d3bb4cb>
7. <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=114df1591807>
8. <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=36728764f908>
9. [http://linoit.com/users/Ana\\_Mocan/canvases/C%C3%A2mpul%20lexical%20-%20PA%C8%98TE](http://linoit.com/users/Ana_Mocan/canvases/C%C3%A2mpul%20lexical%20-%20PA%C8%98TE)
10. [http://linoit.com/users/Ana\\_Mocan/canvases/Mi%C5%9Fc%C4%83rile%20p%C4%83m%C3%A2ntului](http://linoit.com/users/Ana_Mocan/canvases/Mi%C5%9Fc%C4%83rile%20p%C4%83m%C3%A2ntului)
11. [http://linoit.com/users/Ana\\_Mocan/canvases/Protec%C8%9Bia%20mediului%20%C3%AEnconjur%C4%83tor](http://linoit.com/users/Ana_Mocan/canvases/Protec%C8%9Bia%20mediului%20%C3%AEnconjur%C4%83tor)
12. <https://wordwall.net/resource/3040762>
13. <https://wordwall.net/resource/3040573>
14. <https://wordwall.net/resource/3040215>
15. Curriculum pentru învățământul primar. Chișinău : MECC, 2018.
16. Ghid de implementare a curriculumului pentru învățământul primar. Ch.: MECC, 2018.
17. Staver N., Budeci A., Chicuș D., Coropceanu E. Rolul tehnologiilor informaționale în îmbunătățirea motivației elevilor de a studia chimia. Univers pedagogic, 2016. nr. 3(51), p. 50-54
18. Vicol M. I. Strategii didactice interactive în contextul comunicării didactice. Studia Universitatis (Seria științe ale educației), 2012. Nr. 5 (55), p. 23-27. ISSN 1857-2013.