

**PLATFORME ȘI APLICAȚII MODERNE DE PREDARE A DISCIPLINEI**

***LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ***

**Crina -Ramona ANTIP**, doctorand, UST

Școala Gimnazială "Nicolae Bălcescu", Bacău, România

**Rezumat.** În zilele noastre, informația reprezintă una dintre resursele cele mai de preț ale omenirii, o resursă naturală, neconsumabilă, un element al infrastructurii. Utilizarea mediilor virtuale educaționale sunt benefice pentru orice persoană care este interesată de dezvoltarea și îmbogățirea performanței sale profesionale. Cu siguranță, după toate aceste lecții on-line, mediul virtual va schimba treptat, treptat fața învățământului românesc.

**Cuvinte cheie:** educație virtuală, performanță profesională, creativitate.

**Abstract.** Nowadays, information is one of the most precious resources of mankind, a natural, non-consumable resource, an element of infrastructure. The use of virtual educational environments are beneficial for anyone who is interested in developing and enriching their professional performance. Certainly, after all these online lessons, the virtual environment will gradually change the face of Romanian education.

**Keywords:** virtual educational, professional performance, creativity.

În zilele noastre, informația reprezintă una dintre resursele cele mai de preț ale omenirii, o resursă naturală, neconsumabilă, un element al infrastructurii.

Mediul virtual, ca formă de manifestare a tehnologiei moderne, ia amploare în școala românească, facilitând accesul la informație și comunicarea. Copiii nostri sunt familiarizați cu modul de lucru și facilitățile oferite de mediile virtuale datorită automatizării, robotizării, cibernetizării pe scară largă a proceselor economice.

În plus, metodele tradiționale nu mai sunt atractive pentru copiii care participă în rețele virtuale diverse de tipul: Facebook, Hi5, Myspace, Twitter, Youtube, Yahoo, la activități care nu au legătură cu sarcinile școlare (socializare, divertisment etc.), dar reprezintă totuși un important instrument de sprijin pentru realizarea temelor și proiectelor școlare prin ceea ce oferă: informare, documentare, comunicare, dezvoltare.

Astfel, învățarea trece dincolo de sala de clasă și înglobează tehnologii complexe, iar mediile virtuale permit profesorilor să-și lărgescă granițele creativității în procesul de predare-învățare-evaluare pentru a stimula imaginația elevilor și pentru a facilita transferul achizițiilor învățării în viața de zi cu zi. Profesorul nu mai este doar furnizor de cunoștințe, ci și furnizor de resurse didactice, expert în a pune întrebări (nu numai în a da răspunsurile corecte), devine mentor, mediator, membru al grupului de studiu, acordă o mai mare importanță stilurilor de învățare ale elevilor, utilizează strategii didactice care promovează centrarea pe elev și formarea capacităților de gândire de nivel superior. Nici elevii nu mai sunt niște receptori pasivi, ci devin creatori ai propriului bagaj de cunoștințe și devin responsabili de propriul proces de învățare.

Însă, în aceste zile negre, când umanitatea se confruntă cu un inamic ucigaș (COVID-19), platformele e-learning au mai multe roluri, unele dintre acestea fiind:

- menținerea legăturii cu profesorul, cu mediul școlar
- crearea unui liant între a ceea ce ai învățat la școală cu ceea ce repeți acasă
- menținerea unei continuități informaționale și cognitive
- menținerea unui climat de normalitate, copilul simțindu-se oarecum conectat la gânduri pozitive
- reducerea timpului petrecut pe Facebook sau alte aplicații nepotrivite vârstei lui
- crearea unei legături de încredere în profesorul de la clasă, elevul reacționând la lecția virtuală mult mai degajat decât în cadrul unei lecții tradiționale.

Predând ***Limba și literatura română***, un obiect care permite paletă largă în ceea ce privește creativitatea, am folosit o serie de platforme și aplicații virtuale, cum ar fi: Facebook Messenger (video), WhatstApp, Zoom, Kahoot, Socrative, Pinterest, Canvas, Buble-us, Mind-Map etc. Toate aceste platforme sporesc creativitatea elevilor, reduc emoția și se adresează tuturor tipurilor de inteligență ale lui Gardner.

***Messenger*** – este prima aplicație pe care am folosit-o, reușind să conectez clasa virtuală la lecția on-line, dar apelul video nu permite utilizarea concomitentă decât a maxim opt persoane.

***WhatstApp*** este cea de a doua aplicație accesată, dar în apelul video nu pot intra decât de trei persoane concomitent, ceea ce mi-a pus probleme, deoarece informația nu putea ajunge la toată clasa decât în mod scris, lucru un pic mai greu de receptat.

***Zoom cloud meetings*** este aplicația ce le permite utilizatorilor să realizeze conferințe „on the go“ de pe smartphone sau tabletă, oriunde s-ar afla. Astfel, am putut face conferințe video de până la 100 de persoane, având de asemenea la dispoziție și funcția de mesagerie prin intermediul căreia am putut distribui diferite fișiere și poze. Conferințele video 1:1 sunt gratuite indiferent de durata acestora, în timp ce cele de grup sunt gratis doar pentru 40 de minute, iar acesta a fost oarecum un minus, deoarece nu am putut explica cu lux de amănunte testele realizate, însă elevii au înțeles ceea ce am realizat împreună și ce pas mare am făcut menținându-ne conectați, atât vizual, cât și psihologic, în mica noastră clasă virtuală. Emoțiile au dispărut, iar eu am simțit că elevii au reacționat mai confident și mai creativ.

***Kahoot*** este aplicația care este una dintre aplicațiile pe care eu le folosesc cu succes în activitatea cu elevii, la majoritatea disciplinelor, în orice moment al activității: în recapitularea cunoștințelor, în fixarea cunoștințelor, în etapa de predare, ca evaluare formativă sau chiar ca evaluare sumativă. Este o aplicație ușor de utilizat, îndrăgită mult de către copiii. Este accesată de către aceștia de pe dispozitivul mobil sau intrând pe site-ul *kahoot.it*, în acest caz putând fi folosit și calculatorul sau laptopul.

***Importanța utilizării aplicației kahoot:***

- Obiectivitatea evaluării rezultatelor

Factorul uman implicat în evaluare este, prin natura sa, subiectiv, de aceea și actul evaluativ este influențat de subiectivism. Printr-o evaluare asistată de calculator elevul nu va mai avea senzația că a fost defavorizat într-un fel sau altul.

- Feed-back imediat pentru elev și profesor

Folosirea acestor aplicații asigură corectarea imediată a răspunsurilor, elevul dându-și astfel seama ce parte a materiei stăpânește mai puțin, iar profesorul își poate proiecta mult mai rapid activitățile de reglare.

- Reducerea factorului stress

Utilizarea acestor aplicații în evaluare încurajează crearea unui climat de învățare plăcut, relaxat.

- Centralizarea și stocarea rezultatelor

Stocarea rezultatelor elevilor la diferite teste și interpretarea grafică a acestora permite crearea unei baze on-line cu informații referitoare la nivelul lor de cunoștințe, dobândite la nivelul evaluărilor și oferă o perspectivă de ansamblu asupra activității elevilor pe o perioadă mai lungă de timp.

- Diversificarea modalităților de evaluare

Folosirea acestor aplicații îmbogățesc practica evaluativă, evitând rutina și monotonia.

- Interactivitate

Dezvoltarea perspicacității, atenției, distributivității și creativității.

Pentru crearea unui cont se accesează pagina **www.getkahoot.com**, opțiunea *Sign up for free!* unde se vor înregistra datele personale. Pentru crearea unui test se alege comanda *Quiz*, care deschide pagina unde se vor înregistra datele testului. Prin opțiunea *Ok, go!* se trece la scrierea întrebărilor, apăsând, pentru fiecare întrebare nouă opțiunea *Add question*. Varianta corectă de răspuns, este marcată cu bifă. Pot fi atașate imagini sau filmulețe video, dacă răspunsurile sunt date după imagine sau filmuleț. Butonul *Next*, trimite către scrierea unei alte întrebări. Prin accesarea opțiunii *Save*, întregul test este salvat și publicat, iar cu opțiunea *I'm done* se ajunge pe pagina unde testul poate fi accesat cu ajutorul opțiunii *Play*.

Pentru a începe testul/ jocul, se deschide prima pagină a testului, unde se alege comanda *Classic*, pentru a oferi acces individual tuturor elevilor. După încărcarea testului se va genera un cod (pin), format din 6-7 cifre. Elevii pot intra în aplicația **Kahoot**, introducând acest cod. După opțiunea *Enter*, fiecare elev își va scrie propriul nume (*Nickname*), iar după opțiunea *Ok, go!* fiecare elev va fi înregistrat în joc și își va vedea numele la videoproiector. Cadrul didactic verifică dacă toți elevii sunt înscriși și pornește testul prin opțiunea *Start*. Apare întrebarea și apoi variantele de răspuns, cărora le sunt atribuite forme geometrice colorate. Aceleași forme geometrice apar și pe dispozitivele lor, de unde vor alege și vor atinge varianta corectă. După terminarea timpului sau după ce au răspuns toți elevii, va apărea situația cu răspunsurile tuturor. Prin comanda *Next* se va trece la întrebarea următoare. Pe dispozitivele copiilor va apărea, în timp real, culoarea verde, dacă au dat un răspuns corect sau culoarea roșie, dacă răspunsul a fost incorect. La sfârșitul

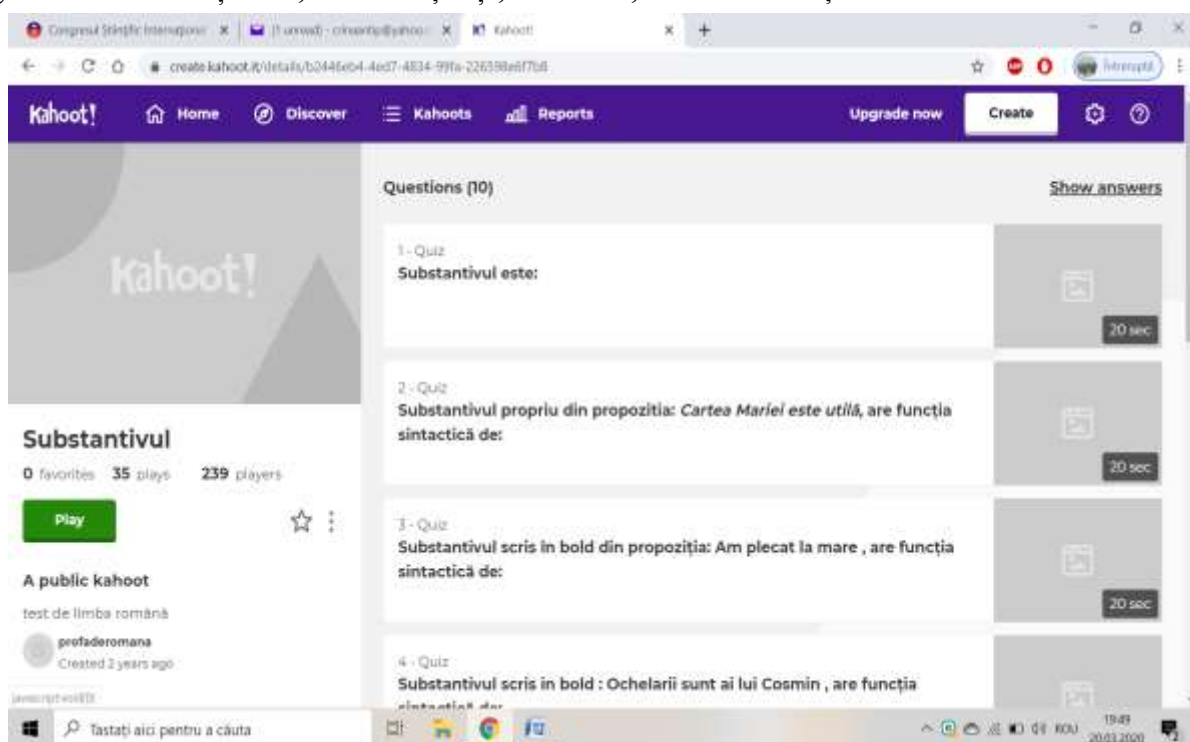
jocului apare *podiumul*. Prin opțiunea *Get results* se văd punctajele tuturor elevilor. Rezultatele pot fi salvate în calculator prin opțiunea *Save results* unde se vor vedea elevi care au răspuns corect și la care întrebări au fost și răspunsuri incorecte.

Se pot aduce modificări testului, pe pagina de început, unde apar toate testele, cu ajutorul opțiunii *Edit*.

Avantajele utilizării aplicației KAHOOT:

- pentru profesori:
  - Îmbunătățirea calității actului de predare-învățare-evaluare;
  - Ridicarea standardelor la nivelul competențelor digitale;
  - Dezvoltarea creativității în proiectare.
- pentru elevi: – Îmbunătățirea abilităților digitale;
  - Dezvoltarea auto – controlului;
  - Înțelegerea reciprocă;
  - Dezvoltarea încrederii de sine.

Este foarte important faptul că elevii percep utilizarea acestei aplicații ca pe un joc, ei nu simt că sunt evaluați, sunt relaxați și dornici de a interacționa și mai mult cu tehnologia digitală în mediul școlar, în educație și, de ce nu, în autoeducație.



*Socrative* este un instrument de evaluare pentru a obține date instantanee de la elevi. Se pot crea diferite teste, variante multiple, adevărat / fals, sau teste cu răspuns scurt, rezultatele fiind afișate în timp real, apoi descărcate și se pot face rapoarte în funcție de clasă, întrebare sau student. Este un instrument ușor de utilizat, pentru a crea evaluări formative și pentru a obține rezultate în timp real. Cu *Socrative*, profesorii pot antrena clasa cu exerciții educaționale: chestionare, sondaje rapide, bilete de ieșire (pentru a avea feedback-ul elevilor despre acest subiect și cât de eficient ai fost în explicarea ei).

