

CZU:37.018.43:004

## OPORTUNITĂȚILE DE PETRECERE A UNEI ORE DE INFORMATICĂ CU AJUTORUL INSTRUMENTULUI DIGITAL CANVA.COM

**IEȘEANU Dumitru**

Școala Profesională nr. 2, Cahul, Republica Moldova

**Rezumat.** Instrumentul digital *canva.com* o resursă educațională la distanță, care oferă o interfață de conexiune interactivă dintre elev și profesor în mod individual sau în grup. Utilizarea instrumentelor digitale la distanță, propune o gamă variată de mijloace cu o asigurare minimă de soft.

**Cuvinte cheie:** testarea interactivă, instrument digital, grup de lucru, metode interactive de predare – învățare – evaluare la distanță.

## OPPORTUNITIES TO SPEND AN HOUR OF COMPUTER SCIENCE WITH THE HELP OF THE DIGITAL TOOL CANVA.COM

**Abstract.** The digital tool *canva.com* a remote educational resource that provides an interactive connection interface between the student and the teacher individually or in a group. The use of remote digital tools proposes a wide range of means with minimal software insurance.

**Keywords:** interactive testing, digital tool, working group, interactive methods of teaching – learning – distance evaluation.

**Motto:** „Creativitatea înseamnă a lua elemente cunoscute și a le asambla în moduri unice”. (definiție de *Jacque Fresco*)

### Introducere

Aparținem unei societăți în continuă schimbare, care devine tot mai digitalizată, marcată de incertitudine, complexitate și ambiguitate. Pentru a face față acestor schimbări, formatorii de orice nivel, fie cei din învățământul superior sau cei din sistemul vocațional, nivelul secundar sau din cel al adulților, trebuie să dea dovadă nu numai de competențe profesionale, ci și de competențe transversale relevante, precum: gândire critică și analitică, creativitate, abilități de a fi inovativ etc. [1].

Progresele în tehnologia digitală au permis elevilor să aleagă ce, cum și când să învețe. Se străduiesc pentru o învățare personalizată care să se potrivească preferințelor și nevoilor lor individuale. O cultură a învățării independente se dezvoltă puternic atunci când oamenii se îndreaptă să continue să învețe.

Instruirea ar trebui să sprijine în mod direct activitățile pe care angajații le desfășoară în lumea reală și la locul de muncă, mai degrabă decât să se concentreze pe

predarea cunoștințelor și a teoriei. Oamenii ar trebui să poată accesa această învățare specială în propriul context, atunci când au nevoie de ea [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 mult mai de a dirija, coordona și a da încredere discipolului ce înfăptuiește însărcinarea la ore [3].

**Actualitatea** – Provocările învățării e-Learning și utilizarea nemijlocită a instrumentelor RED interactive o tendință ce determină modul de trecere la învățarea la distanță și diversificarea metodelor de predare.

**Aprecierea necesităților** – Odată cu apariția noilor necesități de a petrece orele în mediu virtual, au parvenit noile cerințe de a valorifica capacitatea de a dezvolta la discipolii săi capacitatea de ași exprima cunoștințele sale prin intermediul unui produs digital.

**Descrierea problemei** – Evoluția practicilor educative în scopul creșterii motivației și implicației elevilor în rezolvarea sarcinilor propuse digitale la ore, interactivitatea orelor.

#### **Scop/Rezultate așteptate**

- Oferirea noilor forme, ce vor determina succesul elevilor în studiul obiectului informatică. Adaptarea elevilor de ași exprima cunoștințele în mediul online
- Preluarea și executarea temelor prin exersare și documentare de la distanță

#### **Obiective**

Motivarea studiului obiectului informatică prin colaborare și aplicabilitate în context cu diferite instrumente digitale

Gestionarea și justarea elevilor la îndeplinirea sarcinilor

Implicarea elevilor în lucrul pe echipe

Diversificarea produselor finale

#### **Metode**

Instrumentul digital canva.com de prelucrare a imaginii 2D, 3D și video are o importanță deosebită în procesul de predare-învățare-evaluare. Este o platformă de design grafic unde poți să creezi materiale pentru social media, prezentări, afișe, documente, toate materialele vizuale de care un ONG are nevoie.

Opțiunile pentru a beneficia de această resursă:

Pachetul standard, însă limitat, care poate să fie folosit de o persoană - acesta oferă resurse potrivite pentru cineva care e la început

Pachetul Canva pentru nonprofit

Pachetul Canva pentru educație

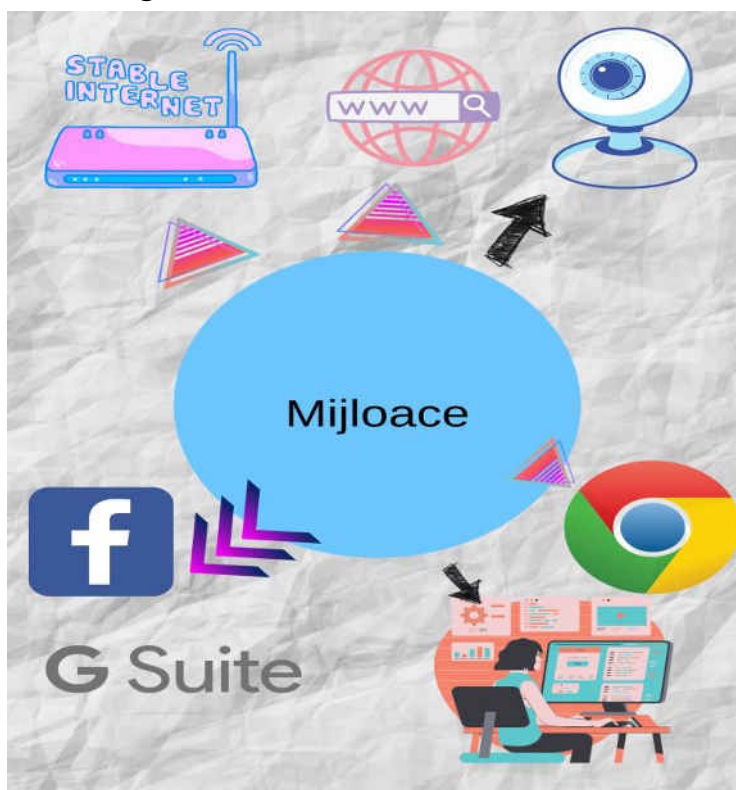
Pachetul Canva pentru nonprofit -materiale premium, posibilitatea de a putea încărca fontul și culorile proprii etc. [4].

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 este o “activitate orientată social, în cadrul căreia individul colaborează cu ceilalți pentru atingerea unui țel comun” (Ausubel).

**Modul de implementare** a procesului de învățare – predare – evaluare la distanță pe platforma canva.com (<https://www.canva.com/help>), pentru desfășurarea procesului interactiv avem nevoie de următoarele mijloace și pași de parcurs:

**Mijloace necesare:**

- Acces la internet
- Calculator PC, notebook, tabletă sau smartphone
- Cameră web
- Browser web google Chrome – preferabil.
- Cont gmail.com sau gsuit education sau facebook



**Fig. 1.** Mijloace multimedia necesare pentru petrecerea unei ore online

### **Pași de parcurs:**

- Crearea grupurilor de lucru
- Invitarea elevilor
- Adăugarea materialului teoretico – practic de pe platformă
- Validarea rezultatelor



**Fig. 2.** Pași necesari pentru procesul instructiv educativ de la distanță

**Metoda de realizare practică** – constă în următorii pași:

**Eșantionul experimental Grupa 23 anul de studiu 2021- 2022** obiectul informatica.

1. Elevii ce fac parte din grupul experimental analizează materialele propuse la ore
2. Analizează și intervin prin intermediul platformei direct la procesarea datelor
3. Își elaborează nivelul de cunoștințe exersând problemele propuse cu ajutorul compilatorului
4. Aprecierea nivelului de cunoștințe
5. Efectuarea concluziilor asupra tematicii predate și asimilate

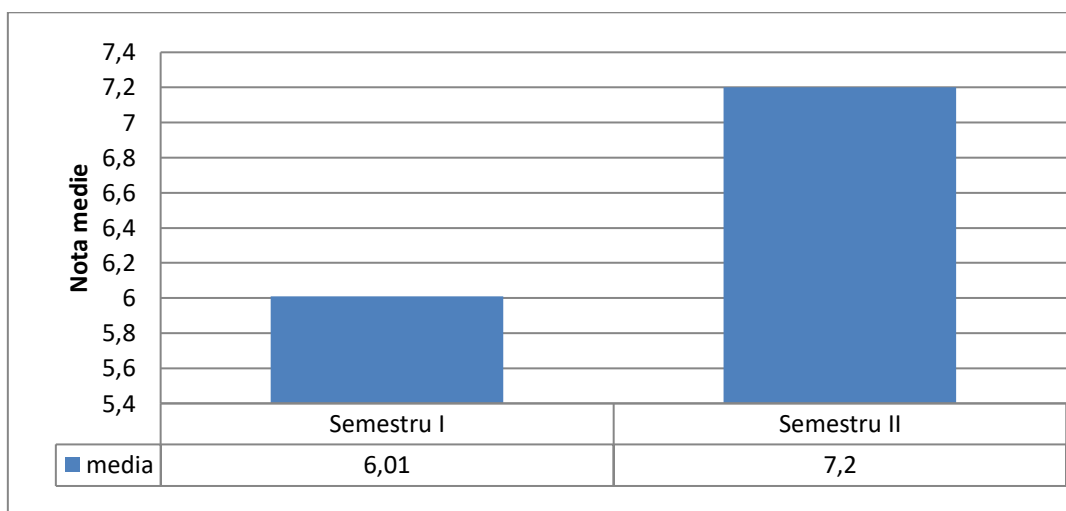
Datele experimentale sau acumulate pe parcursul două semestre a grupei 23 Școlii Profesionale nr.2 Cahul. Eșantionul experimental a fost primul semestru analizat fără implementarea procesului educativ interactiv prin utilizând platforma canva.com și apoi a fost petrecut un șir de experimente de aplicare și înregistrare a reușitelor cu platformei learningapps.org. Datele experimentale s-au acumulat într-un tabel de rezultate.

## Rezultate

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

Etapa 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.

În continuare voi reprezenta rezultatele elevilor grupei 23 și media notelor la informatică pe parcursul a două semestre, în Figura 3:



**Fig. 3.** Diagrama rezultatelor experimentale

## Concluzii

Analizând rezultatele diagramei de mai sus observăm că nivelul elevilor este mai înalt. Ceea ce înseamnă că elevilor atât și profesorului aceste materiale la ore sunt foarte utile. Cu ajutorul acestor materiale orele devin mai interesante și mai atractive.

În urma analizei experimentului de implementare a instrumentului digital canva.com s - au ajuns la următoarele constatări și concluzii:

Îmbunătățirea imaginii de studiu a obiectului predat informatica;

Încurajarea elevilor de a lucra în echipă de a acționa;

Încurajarea și dirijarea pentru a duce un discurs relevant și actual temei propuse spre prelucrare;

Reușită crește atât pe grupă cât și individuală.

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 canva.com.

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

## **Bibliografie**

1. OLGA ZUBIKOVA, ANDREI BRAICOV, DANIELA POJAR. – E-Teaching : Studii de caz / editori: Chișinău : Tehnica-Info, 2018 (Tipogr. "MS Logo"). – 116 p.
2. 4-metode-interactive-de-predare-online, <https://gutenberg.ro/4-metode-interactive-de-predare-online> data descărcării: 25.02.2022
3. LISIEVICI, PETRU –, Editura Aramis, 2002
4. Start resurse utile ONG-uri - Ghid dezvoltare Start ONG, <https://startong.ro/blog/wp-content/uploads/2021/10/Canva-Ghid-dezvoltare-Start-ONG-resur.pdf?fbclid=IwAR074n1pOqRYcZ2FCHZeyfm4PnX2rOQbyQrUuc6xaOmak-cHKh1Y2QnmO3g> data descărcării: 25.02.2022