

UTILITATEA PLATFORMELOR EDUCAȚIONALE ÎN CADRUL LECȚIILOR DE LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ

Mariana CALALB, profesor de limba și literatura română, gr. did. I,

Liceul Teoretic „Lucian Blaga”, mun. Bălți

calalbmariana67@gmail.com

Rezumat. *La ora actuală, atestăm o adevărată revoluție în domeniul instruirii asistate de calculator. Astfel, s-au deschis noi perspective pentru practica educațională, aceasta fiind completată cu metode moderne de predare-învățare și evaluare în cadrul lecțiilor de limba și literatura română. Învățământul la distanță (e-learning-ul) a devenit o alternativă viabilă a metodelor de educație tradiționale.*

Summary. *At present, we are witnessing a real revolution in the field of computer-assisted learning. Thus, new perspectives were opened for the educational practice, this being completed with modern teaching-learning and evaluation methods within the Romanian language and literature lessons. Distance learning (e-learning) has become a viable alternative to traditional methods of education.*

Cuvinte cheie: *instruirea la distanță, limba română, metode, platforme educaționale.*

Keywords: *distance learning, Romanian language, methods, educational platforms*

Învățământul asistat la calculator în era tehnologiilor informaționale cunoaște un ritm alert de dezvoltare. Necesitatea instruirii online a fost dictată și de împrejurările nefaste cu care s-a confruntat întreaga omenire prin răspândirea infecției COVID-19.

E-learning-ul reprezintă interacțiunea dintre procesul de predare/învățare și tehnologiile informaționale- ICT (Information and Communication Technology). Acest proces acoperă un spectru larg de activități, de la învățământul asistat de calculator până la învățământul desfășurat în întregime în manieră on-line. Un sistem de e-learning constă într-o experiență planificată de predare-învățare, organizată de o instituție ce furnizează resurse educaționale stocate pe medii electronice, într-o ordine secvențială și logică pentru a fi asimilate de subiecți în maniera proprie. „Sarcina educației și formării bazate pe noile tehnologii ale informației și comunicării nu este de a înlocui tipurile tradiționale de formare, ci de a le completa în scopul mării randamentului acestora” [2, p. 8].

În urma proiectelor implementate de MECC în perioada anilor 2018-2022, instituțiile de învățământ general și liceal au fost dotate cu echipamente interactive, TIC, laptop-uri, table inteligente, proiectoare. Profesorii au fost instruiți în domeniul pedagogiei digitale. Prin Hotărârea Guvernului nr.411/2020 a fost dat startul Platformei guvernamentale de instruire la distanță. Proiectul-pilot implementat în 47 de școli din UTA Găgăuzia, în perioada anilor 2020-2022, își propune facilitarea unui proces de învățământ eficient prin intermediul învățământului la distanță. Astfel, s-a reușit într-un timp foarte scurt realizarea rețelelor-pilot și pentru școlile situate în zone defavorizate utilizând sistemul de educație la distanță.

Cadrele didactice au avut acces la portaluri de lecții prin platformele *Learning md.*, *Didactic ro.*, *Educațieonline md.* Instituțiile de învățământ superior au deschis poarta de acces în baza platformei MOODLE, iar cele preuniversitare au realizat lecții instructiv-educative prin intermediul instrumentelor de comunicare on-line *Google Meet*, *Zoom*, *Webex*, *Google Classroom*, *eTwinning*, etc.

Una dintre realizările memorabile ale informatizării sistemului educațional este programul eTwinning. Scopul principal al acțiunii eTwinning este acela de a facilita comunicarea și colaborarea dintre școlile din Uniunea Europeană, implicând cadrele didactice și elevii în activități noi de învățare: crearea de diverse produse educaționale care implică utilizarea noilor tehnologii și în elaborarea cărora conlucrează cu echipe din alte țări. Pe termen lung, se urmărește îmbunătățirea competențelor de utilizare a noilor tehnologii (atât în cazul cadrelor didactice, cât și al elevilor), îmbunătățirea comunicării în limbi străine (competență de bază în Uniunea Europeană – comunicarea în cel puțin două limbi străine), cunoașterea și dialogul intercultural.

Predând Limba și literatura română, o disciplină care permite paletă largă în ceea ce privește creativitatea, am folosit o serie de platforme și aplicații virtuale, cum ar fi: Facebook Messenger (video), WhatsApp, Zoom, Kahoot, Socrative, Pinterest, Canvas, Buble-us, Mind-Map etc.

Jigsawplanet este platforma educațională care, prin joc, aduce cunoștințe elevilor. Crearea de puzzle on-line 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 pentru alolingvi, clasele I-IV.

Bookcreator este platforma educațională care îți permite să fii autorul propriei creații. Am aplicat platforma cu scop de a elabora produse școlare ale activităților realizate cu elevii și le-am încadrat într-o cărțuție. Astfel, în cadrul unității de conținut *Cartea de-a lungul veacurilor*, elevii din clasa a VI-a au creat cărți de tip e-book în care au reușit să-și prezinte personajele preferate.

Kahoot este una dintre aplicațiile pe care le folosesc cu succes în activitatea cu elevii, 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 copii. Este accesată de către aceștia de pe dispozitivul mobil sau intrând pe site-ul kahoot.it, în acest caz fiind util și calculatorul sau laptopul.

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.

Bubble-us, Mind-Map permit organizarea grafică a informațiilor și nu aduc decât un plus de creativitate în ora cadrului didactic. Aceasta tehnică este ușor de aplicat în cazul lecțiilor de sinteză a conceptelor de teorie literară pentru un viitor absolvent al ciclului liceal, un exemplu pe care l-am aplicat în clasa a XI-a, subiectul *Curentul literar Realismul. Noțiuni generale* (Figura 1).

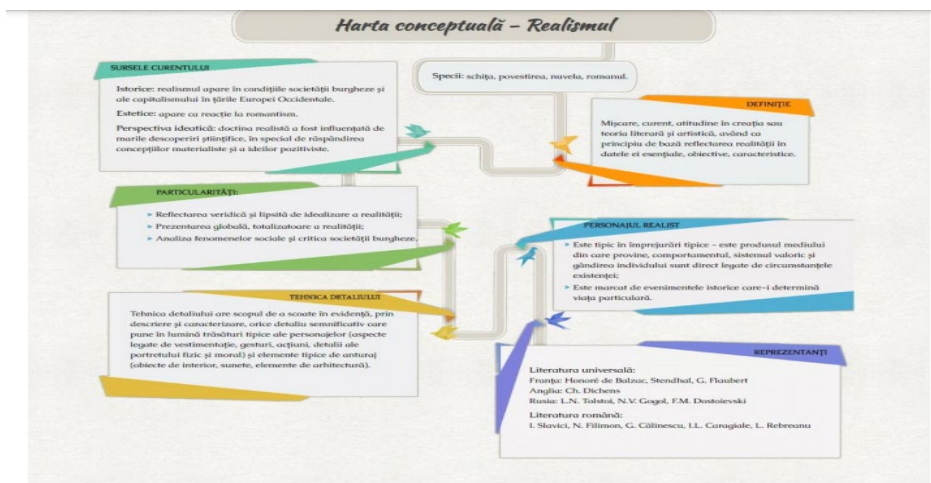


Figura 1. Harta conceptuală realizată în clasa a XI-a, subiectul *Curentul literar Realismul. Noțiuni generale*

Platforma *Quizizz.com* – o platformă interesantă, care propune variante de itemi cu răspunsuri cu multiplă alegere. Este un instrument gratuit de evaluare a claselor, care permite tuturor elevilor să învețe împreună. Este foarte ușor să creezi teste și să te distrezi! Quizizz are avatare amuzante, tabele live, teme, muzică și multe altele, de asemenea conține o bază de date cu milioane de teste create de profesori. Am utilizat *Quizizz-ul* în cadrul temei: *Mijloace de îmbogățire a vocabularului, clasa a VII-a*.

Aplicația Mind-Map am utilizat-o în cadrul orelor de limba și literatura română, în studierea creației Luceafărului poeziei românești atât în ciclul gimnazial, cât și în cel liceal (Figura 2).

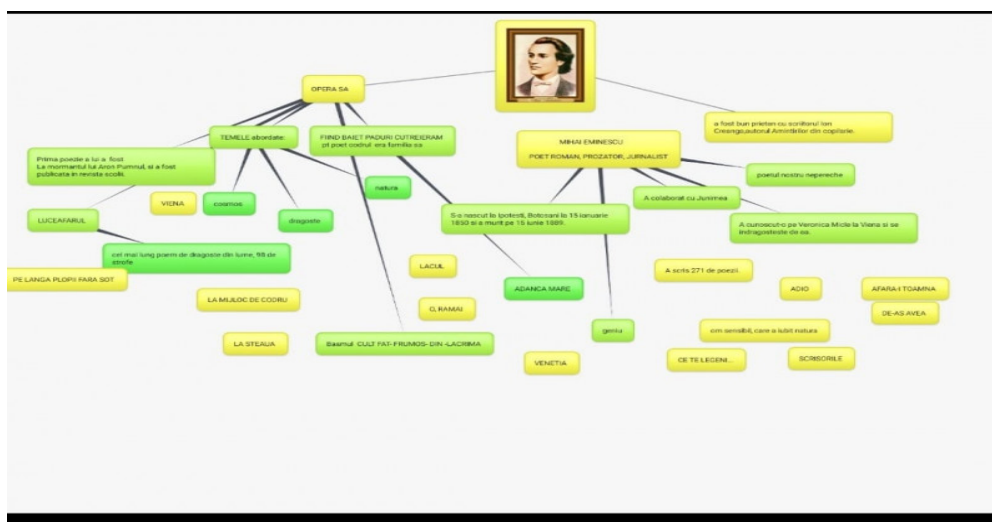


Figura 2. Utilizarea *Aplicației Mind-Map* în cadrul orelor de limba și literatura română

În predarea limbii române vom accesa pagini web pentru dezvoltarea competențelor de lectură, de redactare a textelor proprii, de însușire a lexicului. Aș reține atenția la următoarele:

- **[http:// biblioteca.euroweb.ro/intro.htm](http://biblioteca.euroweb.ro/intro.htm)**

Biblioteca publică, virtuală ce își propune publicarea textelor clasicilor literaturii române; alcătuirea unor volume virtuale de sinteză pentru majoritatea domeniilor culturii și activității intelectuale românești, prezentarea actualității editoriale din țară, a ofertei de carte, precum și a dinamicii fenomenului cultural contemporan.

- **www.referate.educativ.ro/** • **[referat.clopotel.ro/](http://www.referat.clopotel.ro/)** Site-uri cu referate din România. Referate și recenzii pentru toate materiile și domeniile.

- **<http://www.dexonline.ro>** Dicționare ale limbii române în variantă online.

- • **www.dictionaronline.ro/** • **<http://www.rorus.net/>** • **<http://www.dictionare-online.info/>** Dicționare online. Traduceri de texte.

- **www.poezie.ro** Creații ale autorilor români, gen liric.

- **www.proza.ro** Creații ale autorilor români, gen epic.

Față de sistemul tradițional de învățământ, e-learning-ul prezintă numeroase avantaje:

1. Independența geografică, mobilitatea creează posibilitatea de a accesa conținutul materialului educațional de oriunde și oricând, cu ajutorul computerului personal și a rețelei;

2. Accesibilitatea on-line este o caracteristică importantă specifică acestui tip de educație, prin care se înțelege accesul la educație prin Internet în timp real, de oriunde și oricând, 24 de ore din 24, 7 zile pe săptămână, fără dependență de timp;

3. Prezentare concisă și selectivă a conținutului educațional;

4. Individualizarea procesului de învățare. Fiecare instruit are un ritm și stil propriu de asimilare și se bazează pe un anumit tip de memorie în procesul de învățare (auditivă sau vizuală), iar parcurgerea cursurilor poate fi făcută treptat și repetat, controlându-și rapid progresele, beneficiind de un feedback rapid și permanent;

5. Metode pedagogice diverse. Programele e-learning trebuie să aibă la bază diverse metode pedagogice, care să ghideze subiecții pe tot parcursul procesului de învățare: de la parcurgerea materialelor didactice, la realizarea proiectelor, la evaluarea on-line și până la certificarea programului, dacă este cazul. O serie de experimente care studiază efectul pe care îl are utilizarea diverselor medii în însușirea cunoștințelor au dus la concluzia că, în general, un material educațional diversificat este reținut în proporție de 80% prin ascultare, vizionare și interactivitate.

Concluzii

La fel ca oricare proces complex, învățământul la distanță are avantaje și dezavantaje, dar, în mod sigur, acesta ia amploare cu o rapiditate sporită, înlesnind munca profesorului și cea a elevului și contribuind la creșterea productivității educaționale. Platformele educaționale sunt o alternativă și

pentru procesul educațional desfășurat în clasa de elevi, având ca scop antrenarea elevilor în domeniul TIC-ului și dezvoltarea creativității și a motivației.

Bibliografie

1. Botnariuc, P. Noile TIC si învățarea în comunități virtuale. In: *Revista de pedagogie*. 2009, № 7-9, pp. 223-232.
2. Dobrințoiu, M., Corbu, C., Guță, A. Instruirea asistată de calculator și platformele on-line. Petroșani: Ed. Universitas, 2019.
3. Corlat, S. ș.a., Metodologia utilizării Tehnologiilor Informaționale și de Comunicație în învățământul superior. Chișinău, 2001.
4. Cucuș, C. Informatizarea în educație. Iași: Polirom, 2006, p. 133.
5. Vicol, M. I. Strategii didactice interactive în contextul comunicării didactice. In: *Studia Universitatis* (Seria științe ale educației). 2012. Nr. 5 (55), p. 23-27. ISSN 1857-2013.
6. <https://ro.wikipedia.org/wiki/E-learning>