

UTILIZAREA INSTRUMENTELOR DIGITALE ÎN PROCESUL DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE LA LECȚIILE DE LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ

Daniela GALAȚANU, profesoară,

Liceul Teoretic „George Meniuc”, mun. Chișinău

Rezumat. Acest articol prezintă modurile de utilizare a instrumentelor digitale în procesul de predare-învățare-evaluare în cadrul orelor de limbă și literatură română. Actualitatea interesului pentru platformele online de tip eLearning în scopuri educaționale este incontestabilă, mai ales reieșind din contextul actual pandemic și învățământul la distanță. Importanța și rolul acestor instrumente prevede și o soluție pentru problema lipsei de interes și atenție la elevi în contextul utilizării metodelor tradiționale de predare-învățare-evaluare. Astfel, este propusă o colecție de platforme educaționale și instrumente digitale, cu accent pe originalitatea și diversitatea acestora, pe funcțiile specifice, avantaje și dezavantaje.

Abstract. This article presents the ways of using digital tools in the teaching-learning-assessment process at Romanian language and literature classes. The actuality of the interest in online eLearning platforms for educational purposes is undeniable, especially in light of the current pandemic context and distance learning. The importance and role of these tools also provide a solution to the problem of lack of interest and attention at pupils in the context of using traditional teaching-learning-assessment methods. Thus, a collection of educational platforms and digital tools is proposed, with an emphasis on their originality and diversity, on their specific functions, advantages and disadvantages.

Cuvinte-cheie: online, instrument digital, platformă educațională, eLearning, predare-învățare-evaluare.

Keywords: online, digital tool, educational platform, eLearning, teaching-learning-assessment.

Pe parcursul anilor, mulți dintre noi am experimentat personal amplificarea rolului tehnologiilor informaționale în școală. Lipsa atenției și a interesului elevilor de a lucra activ la oră, individual sau în grup, devine o adevărată provocare pentru cadrul didactic. Este o problemă actuală și răspândită, căci în locul conspectării sau înregistrării unor notițe, elevii preferă să navigheze pe internet.

Utilizarea smartphone-urilor, tabletelor și a altor gadgeturi în cadrul clasei nu are un impact strict negativ în reușita elevului. Din contra, accesibilitatea și dezvoltarea tehnologiilor asigură profesorii cu oportunități de a lua doar avantaje de la acestea, pentru a le redirecționa în facilitarea reușitei academice prin căi inovative.

Tehnologiile moderne schimbă accepția de colaborare și asigură oportunități de învățare interactivă. Integrarea acestora în procesul de instruire “devine o condiție pentru formarea și dezvoltarea elevului” [2]. Acestea pot avea impact asupra asimilării elevilor doar dacă profesorii sunt “alfabetizați digital și înțeleg cum să integreze tehnologia în curriculum” [1].

Profesorii pot cu ușurință converti interesele studenților în oportunități și să le direcționeze spre cadrul educațional, primind și oferind toate avantajele din acest proces și din abilitățile și competențele noii generații. Elevii sunt lăsați în propria zonă de confort, precum acasă sau precum

ar fi un joc în care au loc liber pentru propriile decizii, pentru colaborare și autoapreciere. În acest sens, profesorii nu necesită să lupte constant pentru atenția elevului, care poate fi câștigată prin crearea unui mediu educațional ce va încuraja automat implicarea elevului. Acest mediu poate fi numit *eLearning* – „totalitatea situațiilor educaționale în care se utilizează semnificativ mijloacele tehnologiei informației și comunicării” [3]. Este învățarea prin utilizarea tehnologiilor informaționale pentru a accesa curriculum-ul educațional în afara unei săli de clase tradiționale. Profesorul rămâne în aceeași poziție – interacționează, comunică, evaluează implicarea și reușita elevilor. Este un mod de predare-învățare-evaluare ce se dovedește a fi eficient și devine un mod de existență a școlii cotidiene. În acest context, se impune „adaptarea modului de predare și de interacțiune cu elevii la noile cerințe” [4].

Concepția de *eLearning* presupune instrumente digitale de colaborare online, care permit profesorilor și studenților să realizeze un ansamblu larg de procese educative, precum discuții interactive, activități de colaborare online, distribuirea și accesarea resurselor de învățare și multe altele.

Utilizarea instrumentelor digitale potrivite este o condiție importantă pentru deschiderea elevilor spre colaborare la lecțiile de limba și literatură română. Se propune un ansamblu de instrumente digitale, care variază după scop, vârstă, interese și care sunt destinate să faciliteze procesul de predare-învățare-evaluare și să evite rutina.

Padlet este un instrument potrivit pentru distribuirea conținutului digital și activizării elevilor la lecție, asigurând un mediu de învățare controlat, care ajută profesorul să intensifice procesul de scriere. Funcțiile platformei sunt variate: profesorii pot crea sesiuni speciale de brainstorming, unde invită elevii să discute anumite subiecte, să distribuie propriile informații descoperite pe internet, idei, anexe vizuale; sesiuni de lectură, unde studenții distribuie propriile recenzii și comentează ideile celorlalți. Elevii pot utiliza *Padlet* drept un portofoliu pentru a prezenta proiectele cele mai reușite pe profilul personal; un instrument de feedback pentru a asigura evaluarea produselor; sunt dispuse și linkuri către resurse multimedia variate.

Socrative este o altă aplicație, care pune un accent special pe distracție și activități interactive. Printre trăsăturile specifice ale acesteia se enumeră: profesorii creează exerciții pe baza celor mai interesante teme de la ore; realizează o raportare pentru a verifica comprehensiunea individuală a subiectelor; camere de chat și discuții pentru promovarea colaborării online. Jocul “Space Race”, de exemplu, încurajează concurența colegială printre elevi cu un test „intergalactic”. Platforma permite feedback pentru îmbunătățirea experienței elevilor pe parcursul lecțiilor.

Twiddla este un adevărat „teren de joacă” digital, care include o mulțime de teste în scris. Elevii, monitorizați de profesor, sunt adunați în jurul unei foi albe virtuale, unde ei notează toate ideile, creează scheme, discută în chat. Platforma dispune de întruniri online, discuții, distribuirea

imaginilor, documentelor, mesajelor vocale, capturarea ecranului, stocare nelimitată și un control moderat de profesor.

O altă platformă este *Wand.education*, destinată creării de conținut educativ, ajutând profesorii să modeleze lecții interactive. Aplicația dispune de un ansamblu variat de activități de învățare, prin intermediul cărora cadrele didactice pot crea resurse educaționale de calitate.

Piktochart este o un instrument ușor de utilizat, pentru crearea unor infografice de calitate. Acestea sunt niște reprezentări vizuale ale unor date, cifre, informații, evenimente și comportamente. Infograficele prezintă conținutul prin combinarea creativă de numere, cuvinte, ilustrații, imagini și clipuri video.

Edmodo este o rețea socială, unde profesorii pot crea grupuri de elevi, cărora să le distribuie material educativ, le evaluează performanța, comunică cu părinții și alte funcții. Pe pagina profesorului elevii pot găsi dicționare online, teme pentru acasă, anunțuri etc.

ThinkLink-ul permite profesorilor să creeze postere interactive, cu sunet, text, linkuri, locații, fotografiile etc. Acesta oferă posibilitatea de a crea metode de învățare care trezesc curiozitatea elevilor printr-un conținut interactiv: chestionare online, imagini, video, cântece, hărți, interviuri, teste etc.

WordArt este utilă pentru prezentarea unor subiecte ale lecției, enunțuri, proverbe într-o formă mai deosebită. Este captată atenția elevilor, se dezvoltă atenția și observația.

Storybird are scopul de a îmbunătăți abilitățile de scriere și citire la studenți prin povestire. Este bazat pe imagini pregătite care inspiră la crearea a mii de povești. Aici profesorii pot crea proiecte cu studenții și se poate trimite feedback.

Kahoot! este o platformă care oferă o gamă de instrumente pentru a organiza jocuri și chestionare, discuții, sondaje care completează lecțiile academice. Materialul este proiectat în clasă și sarcinile sunt realizate de elevi în timp ce se joacă și învață simultan. Învățarea bazată pe joc intensifică implicarea elevului la lecție și creează un mediu educațional dinamic, amical și distractiv.

Un alt instrument este *Quizlet*. Acesta oferă mai multe fișe digitale cu definiții, cu imagini, dar și cu audio, pentru antrenarea pronunțării. Pe lângă fișe cu vocabular, se propun teste și activități interactive pentru ca elevii să memoreze noțiunile, cuvintele noi etc.

Acestea sunt doar câteva dintre instrumentele destinate eficientizării procesului de predare-învățare-evaluare la lecțiile de limba și literatura română. Unele dintre ele sunt mai complexe, altele mai simple, precum *Diffen* – instrument care ajută să planifici anumite însărcinări pentru dezvoltarea gândirii critice prin compararea a două noțiuni.

Avantajele utilizării instrumentelor digitale în procesul de predare-învățare-evaluare se reflectă în comoditate, atmosferă colaborativă, accesibilitate, feedback și interactivitate. Printre dezavantaje se poate menționa lipsa de securitate virtuală, consumul de timp, posibilitatea dificultăților tehnice și a plagiatului.

Cadrele didactice ar trebui să apeleze la instrumentele digitale drept complementare formelor clasice de predare-învățare-evaluare în cadrul lecțiilor de limbă și literatură română. Nici cel mai bun instrument online nu poate înlocui interacțiunea personală cu un profesor și o lecție. Totuși, în contextul actual, remarcat de predarea, învățarea și evaluarea la distanță, prin combinarea eficientă, moderată și armonioasă a acestor instrumente, se poate construi o lecție de nivel înalt, care să captiveze și activeze elevii în condițiile actuale.

Bibliografie

1. Șchiopu, L., Chiriac, T. Integrarea resurselor educaționale digitale online în dezvoltarea competenței de comunicare. Suport Curricular. Chișinău, 2020.
2. Vinnicenco, E. Specificul tehnologiilor educaționale moderne în învățământul primar. Chișinău: U.P.S. „I.Creangă”, 2011.
3. <https://www.elearning-forum.ro/resurse/a1-elearning.html> (accesat la 10.01.2022).
4. <https://gutenberg.ro/instrumente-digitale-pentru-predarea-online/> (accesat la 10.01.2022).