

SOFTURILE EDUCAȚIONALE ÎN FORMAREA CULTURII ARTISTIC ESTETICE

EDUCATIONAL SOFTWARE IN THE FORMATION OF AESTHETIC ARTISTIC CULTURE

Claudia Veronica CIOBANU,

Universitatea Pedagogică de Stat „Ion Creangă” din Chișinău,

Doctorand (MOLDOVA)

E-mail: micu_veronica@yahoo.com

ORCHID ID: 0000-0003-2258-883X

CZU: 37.036:004.4

Rezumat

În contextul actualei reforme curriculare a învățământului românesc, este firesc ca utilizarea programelor educaționale în activitățile de educație artistică estetică în procesul de predare-învățare-evaluare și atitudinea elevilor față de educația artist estetică să fie plasate în centrul preocupărilor actuale ale școlii românești. Prin urmare, este necesar ca școala să ofere elevului mijloacele necesare pentru progresul său continuu în cunoaștere și adaptare. Acest progres trebuie să se concentreze pe cultivarea gândirii suple, dialectice, asigurând însușirea sistemelor logice, creative, a metodelor și instrumentelor de învățare prin propria sa activitate bazată pe software educațional în dezvoltarea unei culturi artisco-estetice adaptate mediului vieții.

Preocuparea pentru stabilirea treptată a unui domeniu motivațional adecvat oricărei forme de muncă pe care o desfășoară elevul este o cerință pedagogică de organizare a muncii în școală. Orice cercetare pedagogică este întreprinsă pentru dezvoltarea și îmbunătățirea continuă a procesului de învățare, trebuie să vizeze generalizarea experienței pozitive sau crearea unei noi experiențe. Cercetarea pentru a crea o nouă experiență corespunde mai îndeaproape tendințelor actuale în dezvoltarea științei, cu creșterea în general a gradului de participare conștientă a omului în progres în toate domeniile.

***Cuvinte-cheie:** inovație, tehnologie, educație artistică estetică*

Abstract

In the context of the current curricular reform of the Romanian education, it is natural that the use of educational software in artistic-esthetic education activities in the teaching-learning-evaluation process and the students' attitude toward artistic-esthetic education should be placed at the center of the current concerns of the Romanian school. Therefore, it is necessary for the school to provide the student with the necessary means for his continuous progress in knowledge and adaptation. This progress must focus on cultivating supple, dialectical thinking, ensuring the appropriation of logical, creative systems, learning methods and tools through its own activity based on educational software in the development of an artistic-esthetic culture adapted to the environment of life.

The concern for the gradual establishment of a motivational field appropriate to any form of work the student carries out is a pedagogical requirement of organizing work in school. Any pedagogical research is undertaken for the continuous development and improvement of the learning process, it must aim at generalizing the positive experience or

creating a new experience. Research to create new experiences more closely corresponds to current trends in the development of science, with the increase in general of the degree of conscious participation of man in progress in all fields.

Keywords: Innovation, technology, artistic-esthetic education

Introducere

Lucrarea de față are ca scop analiza corespondenței dintre utilizarea softurilor educaționale și atitudinea elevilor de primar față de școală, în special față de educație artistic estetică.

Obiectivul principal: determinarea relației dintre utilizarea softului educațional în activitățile de educație artistic estetică în procesul predare-învățare-evaluare și atitudinea elevilor față de educație artistic estetică, promovarea ideii că educația artistic estetică ar trebui să conțină și conținuturi de educație artistic estetică aplicată, ce pot fi realizate cu ajutorul softurilor educaționale instalate pe calculatoarele din laboratorul școlii, de acasă, pe tablete sau telefoane mobile.

De ce încă un studiu despre tehnologie și atitudinea față de școală? Pentru că tehnologia este prezentă peste tot, pe când o atitudine pozitivă față de educație se pare că este tot mai puțin întâlnită în rândurile elevilor; pentru că tehnologia este folosită cu plăcere de elevi (și de mulți profesori), însă nu în mod înțelept, ocupându-se mult timp pe care ar putea să-l folosească mai bine.

Aș dori, de asemenea, să-i încurajez prin acest studiu pe profesorii tehnofobi, pe cei care, din diverse motive, nu folosesc câtuși de puțin tehnologia în general și softuri educaționale în special, în procesul de predare-învățare- evaluare. Folosirea softurilor educaționale le va permite elevilor să devină mai activi în procesul de învățare.

1. Considerente teoretice

Jocurile educative au ca țintă atingerea unui scop didactic, prin aplicarea inteligentă a unui set de reguli - îl implică pe elev într-un proces de rezolvare de probleme.[1, p 134] Instrumente cum ar fi: table interactive, calculatoare, telefoanele personale și videoproiectoarele pot ajuta la creșterea interesului elevilor prin variațiunile pe care le aduc în procesul instructive educative. Tehnologia va fi tot mai importantă pentru generațiile viitoare de elevi. Dacă îi expunem pe elevi la provocări interesante care includ tehnologia și în special aceste softuri educaționale, îi vom încuraja să lupte pentru a atinge așteptări înalte din lumea reală. Orice absolvent de primar trebuie, astăzi, să fie familiarizat cu tehnologia.

Softurile educaționale îi poate ajuta pe elevi să abordeze chestiuni mai complexe decât arta operele e artă cu care sunt obișnuiți. Ele le permite elevilor să crească de la simpla reproducere a unor teoreme la explorare și descoperire. Elevii sunt capabili să pătrundă mai adânc în diferite aspecte estetice. Învățarea devine distractivă pentru ei. Utilizarea tehnologiei multimedia nu mai este o surpriză în procesul de învățământ conformându-se aportul utilizării acesteia în asigurarea reușitei școlare a elevilor la orice vârstă. Dezvoltarea acestora de-a lungul timpului a fost foarte rapidă și variată, astfel de la funcțiile inițiale simple de arhivare și redare s-au creat aplicații și softuri educaționale cu scopuri și obiective educaționale precise, putând fi considerate instrumente de predare-învățare- evaluare.

În cadrul orelor de educație artistic estetică, aplicarea softurilor educaționale poate avea ca efect nu numai asigurarea achizițiilor cognitive și înțelegerea conceptuală, ci și aducerea într-o perspectivă ludică a acestei discipline. Este posibil ca ei să aibă inteligență artistic estetică nativă (inteligențele multiple – Gardner), dar să nu o manifeste deoarece nu a fost învățat cu să apeleze la ea. Ca și inteligența, atitudinea este o variabilă psihologică reală, latentă dar neobservabilă în mod direct și care se exprimă în comportamente diferite, interpunându-se între motivele acțiunii și efectuarea ei. Componentele atitudinilor sunt:

- cognitivă (cunoștințele subiectului legate de obiectul atitudinii sau de proprietățile atribuite obiectului)
- afectivă (subiectului îi place/ displace obiectul atitudinii)
- conotativă (comportamentul intențional legat de obiect) [4, p 79]. Diferențele date de individualizare se traduc printr-un comportament diferit față de o activitate sau un obiect.

Una din directivele învățământului modern este aceea a individualizării și particularizării învățării. Aceasta este mult mai ușor de realizat prin utilizarea atât a tehnologiilor în sine cât și a aplicațiilor și softurilor existente. Prezentarea conținuturilor și a informațiilor se poate realiza sub mai multe forme – imagini, texte, video – devenind mult mai ușor de asimilat. Principiul învățării interactive este susținut de utilizarea softurilor educaționale în învățarea matematicii. Accesul la informație se realizează mult mai ușor, iar atingerea obiectivelor se poate realiza independent și particularizat.

Curriculumul actual se raportează mult mai mult la noile educații, aducându-le în centrul procesului de predare-învățare. Profesorii trebuie să fie conștienți de potențialele beneficii ale tehnologiei în clasă atunci când este folosită în concordanță cu teoriile pedagogice și instrucționale sănătoase. Din această perspectivă, a modernității, ar trebui să se țină pasul și în vederea utilizării celorlalte dispozitive în afara calculatorului, cum ar fi tableta și smartphone-ului, asta deoarece elevii, în special cei de primar, au din ce în ce mai mult acces la aceste instrumente, au posibilitatea de a utiliza diverse aplicații pentru aceste instrumente, ei ar trebui să fie conștientizați că pot utiliza anumite aplicații care să îi ajute, nu să substituie învățarea.

Virtualitatea, păstrându-și înțelesurile etimologice din rădăcina indo-europeană de „wir”= curaj, virtute, valoare, voință, virtuozitate, nu contrastează dihotomic cu realitatea sau cu umanul. În paradigma postmodernă, se consideră, din acest punct de vedere, că realitatea virtuală poate fi înțeleasă ca o realitate mediată prin tehnologiile informaționale și comunicaționale, iar procesul de virtualizare reprezintă o valorificare creativă a valențelor multiple ale umanului. Această valență creativă se manifestă prin forța interpretativă a realităților din jurul activităților cognitive, pragmatice, a relaționărilor din jurul ființei umane, deci implicit și a realității virtuale care devine interpretativă și socială. Pe baza acestei logici, tehnicitatea nu este o prelungire intrinsecă a corporalității sau a imaginației, nu este subsumată totalmente umanului, ci reprezintă o relație mediată a acestuia cu tehnicul, manifestându-se ca mijloc, și nu ca mod autonom de ființare. Virtualitatea ca mod de manifestare are loc la intersecția ființei umane cu tehnicul, cu mașina, fiind o prelungire a naturii ontologice și epistemologice, o prelungire extindere a corpului și a minții individuale.

„Virtualul este coevoluția ființei umane cu mașinile computaționale sub forma unei interfațări complementare la fel cum pielea corpului separă și simultan, unește 16 exteriorul

trupului cu interiorul său, interfața digitală, indiferent de natura ei, generându-se ca spațiu al reciprocității, mediază între ființa umană și alteritatea tehnologică” [2, p 10]. Metafora utilizată este sugestivă pentru a reda nu doar abordarea osmotică, dar și viziunea umanistă a coexistenței civilizației între tehnicitate și umanitate de-a lungul întregii evoluții istorice, nu doar din ultima jumătate de secol. Cu alte cuvinte, virtualitatea nu reprezintă decât un element, un produs al dezvoltării societății contemporane, al tehnicii și descoperirilor actuale, așa cum cartea a fost un produs al tiparului în perioada gutenbergiană.

Tot din perspectiva analizei acestor instrumente, trebuie apreciată mobilitatea acestor instrumente, deoarece trebuie apreciat faptul că acestea pot fi utilizate în orice sală de curs și acasă sau în activitățile extrașcolare. Aceste dispozitive sunt ușoare, de dimensiuni reduse, au autonomie și pot fi transportate și folosite cu mare ușurință. Ele permit elevilor să fie mai activi și mai autonomi în procesul de învățare, favorizând individualizarea și diferențierea învățării.

2. Considerente practice

Folosirea dispozitivelor mobile la orele de educație artistic estetică motivează elevii și îi determină să fie mai angajați în procesul învățării. Folosirea aplicațiilor (apps) de pe dispozitivele mobile, îi conectează mai mult cu arta aplicată, îi face să fie mai creativi și le oferă oportunități pentru activități colaborative, activități în grup (în clasă dar și în afara clasei, la teme sau proiecte școlare), pentru învățarea reciprocă (peer learning) și pentru primirea de feedback de la profesor.

Kellner sesizează ca specific pentru societatea contemporană manifestarea accentuată a culturii media. Pentru poziționarea critică în fața acestui fenomen socio-cultural este nevoie de pedagogia media înțeleasă ca teorie critică a societății în contextul în care „comunicarea a devenit un fenomen de civilizație totală” [3, p. 12]. Astfel Kellner asociază culturii media următoarele dimensiuni [3, 13]: „cultură a imaginii” vizând preponderent simțul auzului și al văzului; - „cultură industrială” organizată pe bazele producției în serie menită largului consum; - „cultură high-tech” combinând cultura, comunicarea și tehnologia și având ca rezultat noi forme, configurații bazate pe media și tehnologie. Așadar, poziția adoptată de Kellner în privința necesității pedagogiei media este afirmată clar: „Este deci, important, pentru cei care trăiesc și mor într-o societate media și de consum, să învețe să-i înțeleagă, să-i interpreteze și să-i critice sensurile și mesajele. În cultura media contemporană, mijloacele dominante de informare și deconectare sunt o sursă profundă și adesea prost percepută de pedagogie culturală: ele contribuie la educarea noastră, arătându-ne cum să ne comportăm și ce să credem, să simțim, să gândim (...). În consecință, „alfabetizarea” în domeniul criticii media este o sursă importantă pentru individ și cetățean, de învățare a modului de a face față acestui mediu cultural înșelător.

Utilizarea acestor instrumente în școală nu este lipsită de probleme, deoarece sistemul educațional românesc nu este pregătit pentru aplicarea tehnologiei multimedia. Aceste probleme se înregistrează în ceea ce privește disponibilitatea acestor instrumente în școli, a rețelelor de internet, dar și disponibilitatea profesorilor de a utiliza aceste dispozitive și soft-uri educaționale. O altă problemă este și tentația elevilor de a deschide și alte aplicații simultan, aplicații care nu au scop educativ, din acest motiv profesorii trebuie să pregătească foarte bine aceste activități, să le dea elevilor sarcini clare și feed-back, să folosească aceste

activități pentru a face elevii mai activi și mai angajați în procesul învățării și a le facilita învățarea în contexte cât mai diferite. Pentru realizarea unor produse sau rezultate concrete în urma activității există foarte multe aplicații. Printre aplicațiile folosite de mine și care au fost bine primite de elevi se numără: Canva și Edpuzzle.

Aceste aplicații pot facilita și activitățile în grup sau proiectele colaborative. Sarcinile pot fi împărțite între elevi în așa fel încât unii să filmeze, alții să fotografieze, sau să realizeze prezentarea rezultatelor utilizând aplicațiile date.

Atitudinea față de educație artistică estetică este un proces intens, cu mai multe variabile, cu posibilități de revenire, de schimbare, nepermanent. Este posibil ca elevilor să le placă arta, deși nu se manifestă în mod frecvent în timpul orelor de la clasă.

CONCLUZII

Elevii au o atitudine pozitivă în timpul activităților artistice estetice fiind atrași de utilizarea softurilor educaționale în condițiile utilizării acestora pe o perioadă consistentă de timp și nu sporadic. În baza strictă a studiului realizat rezultatele structurează concluzia că elevii își pot îmbunătăți atitudinea față de exprimarea artistică în mediul virtual prin utilizarea softurilor în cazul în care ei pot accesa oricând aceste softuri, iar aplicabilitatea lor depășește programa școlară (latura distractiv – creativă a softurilor educaționale).

Atitudinea elevilor față de învățare poate fi îmbunătățită numai prin utilizarea la clasă a metodelor și mijloacelor de învățământ activ-participative și prin integrarea elementelor specifice vieții copiilor. Ea trebuie să facă apel la toate instrumentele ce au devenit uzuale pentru aceștia: smartphone și tabletă pentru a preveni învechirea perspectivei asupra acestei discipline.

Din punct de vedere strict personal consider că utilizarea softurilor educaționale și a aplicațiilor duce la sporirea interesului elevilor pentru această explorarea spațiului virtual dintr-o perspectivă critică, dar este necesar ca și cadrele didactice să dispună de instrumentele și abilitățile necesare aplicării acestor softuri educaționale pentru a putea fi eficiente.

BIBLIOGRAFIE

1. CERGHIT Ioan, RADU Ion T., POPESCU Elena, VLĂSCÉANU Lazăr. *Didactica*. 1997, București: E.D.P., 148 p, ISBN 97-30-5844-0
2. DINESCU, Lucia Simona. *Corpul în imaginarul virtual*. 2007, Iași: Polirom. 296 p, ISBN 978-973-16-0641-2
3. RACHIERU, Adrian Dinu *Douglas Kellner și materialismul cultural, în Douglas Kellner*, Cultura media, Institutul European, 2001, Iași, 416 p, ISBN 973-611-118-0
4. ZLATE, Mielu, *Introducere în psihologie*, Polirom, 2015, Iași, 413 p, ISBN 978-973-46-5829-9