

UTILIZAREA TEHNOLOGIILOR INFORMAȚIONALE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR

THE USE OF INFORMATION TECHNOLOGIES IN PRESCHOOL EDUCATION

Aurelia IANCU

Universitatea Pedagogică de Stat „Ion Creangă” din Chișinău, Doctorand (MOLDOVA)

Profesor învățământul preșcolar Grădinița nr.23, București (ROMÂNIA)

E-mail: auraalexiancu@yahoo.com

ORCHID ID:0000-0002-9352-8204

CZU: 373.2.02+004.4

Abstract

Information technologies have developed so rapidly that they affect every aspect of the educational process. ICT is a catalyst for change in education, starting at the pre-school level. The advantages of their implementation in education are: development of creativity, motivation, communication skills, accessible information, etc.

***Keywords:** Information and Communication Technology (ICT), digital competence, computerisation of education.*

Rezumat

Tehnologiile informaționale s-au dezvoltat atât de rapid încât afectează fiecare aspect al procesului educațional. TIC este un catalizator al schimbării în educație, începând de la nivelul preșcolar. Avantajele implementării lor în educație sunt: dezvoltarea creativității, a motivației, a abilităților de comunicare, informații accesibile etc.

***Cuvinte-cheie:** Tehnologii informaționale și de comunicație (TIC), competență digitală, informatizarea învățământului.*

Introducere

Lumea în care trăim este în continuă schimbare. Calitatea vieții depinde de implementarea deplină a societății informaționale. Există multe posibilități de îmbunătățire a educației și a accesului la informație dacă metoda de implementare este aleasă corect. În contextul societății moderne, copiii trebuie să se angajeze în contact benefic cu lumea în care trăiesc prin intermediul computerelor încă de la o vârstă fragedă. Sarcina educației și formării bazate pe noile tehnologii de informare și comunicare nu este de a dovedi că are un efect imediat în concurența cu alte tipuri de sisteme educaționale, ci de a înlocui o parte din structura existentă cu o nouă gamă de performanțe ca răspuns la cultură și civilizația care au loc schimbări interne. Unul dintre obiectivele strategiei este creșterea eficienței sistemului de învățământ.

1. Învățământul preșcolar și tehnologiile informaționale

Modernizarea învățământului din România este un proces în plină desfășurare, ce este susținut prin programul de implementare a Proiectului „România Educată” care este în concordanță cu nevoile sistemului de educație din România și cu recomandările Comisiei Europene în domeniu. Prima etapă a acestui proiect a fost (2016-2017) și a debutat cu un chestionar on-line cu peste 80000 de răspunsuri, cu conferințe regionale, a doua etapă (2017-2018), a treia etapă (2018-2021). Acest proiect „România Educată” reprezintă strategia de dezvoltare a educației pentru anii 2018-2030. Această strategie stabilește obiectivele și sarcinile pe termen mediu în vederea dezvoltării educației și definește orientările și direcțiile prioritare de dezvoltare a sistemului de învățământ din România [4].

Tehnologia Informației și Comunicațiilor (TIC) este înțeleasă ca „un set de resurse, tehnologii digitale pentru comunicare, creație, transmitere, stocare și management al informației, tehnologie bazată pe calculatoare, periferice, transmisie.” [1, p. 9]. Implementarea TIC în educație este cunoscută și sub denumirea de informatizare. Educația, concept strâns legat de modernizarea sistemului de învățământ [2]. Problema „Computerele în educație” de interes pentru factorii de decizie politică educație de la începutul anilor 1980, cu cele relativ accesibile Microcalculatoare pentru mase. La sfârșitul secolului, conceptul de computer a fost înlocuit de tehnologia informației. România recunoaște importanța dezvoltării competențelor digitale, încercând să fie în conformitate cu standardele educaționale moderne ale țărilor europene. Direcția strategică a dezvoltării educaționale este integrarea efectivă a TIC în procesul educațional care are următoarele obiective specifice :

- Prin dotarea instituțiilor de învățământ, echipamente moderne, utile pentru procesul de învățare pentru sporirea accesului la educație;
- Dezvoltarea abilităților digitale prin dezvoltarea și aplicarea conținutului educației digitale în procesul educațional;
- Îmbunătățirea eficacității și eficientizarea managementului școlar la nivel de sistem, școli și săli de clasă prin tehnologia informației.

Resursele tehnice care oferă o gamă largă de utilizări la evenimente; educație care să înceapă din ciclul preșcolar. Ele pot fi utilizate în toate domeniile și pot fi selectate și adaptate în dependență de vârstă și capacitățile grupurilor de elevi cu care se lucrează. Spre exemplu la activitățile de educarea limbajului preșcolarii pot viziona diferite filme de pe youtube, pot vedea un ppt cu imagini din diferite povești la sfârșit îi putem evalua, aceștia sunt plăcut impresionați și se implică activ la activitățile propuse. O altă formă de utilizare a calculatorului în cadrul orelor de educarea limbajului este evaluarea asistată de calculator atunci când avem lectura după imagini. Există o pagină web **Kidibot**, pe care o putem accesa gratuit, unde putem găsi evaluări pe baza imaginilor, apreciază câte răspunsuri greșite și câte corecte și indică care ar fi fost răspunsul corect în fiecare caz după ce preșcolarul a rezolvat tot testul. La domeniul estetic creativ, activitatea de educație muzicală educatoarea poate propune audiția unor cântece corelate cu tema. La domeniul educație pentru societate, activitate practică videourile/imaginile în care sunt explicate pe etape diverse lucrări din diferite materiale sunt foarte eficiente. Aceste lucrări au fost foarte eficiente în timpul pandemiei când am efectuat activități online cu preșcolarii dar și individual de fiecare preșcolar în parte, au fost clare și accesibile. Se mai poate folosi aplicația **Printer** care este gratuită și ușor de utilizat, unde primim multe idei la domeniul selectat. Softurile educaționale

sunt foarte folosie in activitatea instructiv-educativă a preșcolarilor ținând cont de particularitățile de vârstă ale lor. În relație cu funcția pedagogică, Noveanu G.N. și Vlădoiu D. propun o clasificare a softurilor educaționale în mai multe categorii. Se disting astfel:

1. Softuri pentru însușirea de noi cunoștințe – parcursul în cadrul softului se realizează pe baza unui dialog între utilizator și program, ce poate fi controlat fie de computer (situație ce poartă numele de „dialog tutorial”, în care computerul preia rolul îndrumătorului), fie de utilizator („dialog de investigare”, unde elevul decide în general parcursul pe care dorește să îl urmeze);
2. Softuri de exersare (*drill-and-practice*) – scopul acestora este, în principial, consolidarea cunoștințelor dobândite, prin diverse activități de exersare, ce îi permit elevului să lucreze în ritmul propriu și îi oferă un feedback constant, în urma răspunsurilor introduse;
3. Softuri de simulare – oferă posibilitatea de a observa un fenomen sau de a testa posibilele modificări ale acestuia în funcție de o serie de variabile introduse în program, fără a implica riscurile, costurile sau dificultatea observării acestuia în realitate;
4. Softuri de evaluare – permit automatizarea testării cunoștințelor și pot apărea fie de sine stătătoare, fie integrate în cadrul unui mediu virtual de instruire (cea de a doua situație are în vedere în special evaluarea de tip formativ);
5. Jocuri educative – în scopul sporirii motivației de a învăța, modalitatea de rezolvare a problemelor propusă de aceste tipuri de softuri are loc sub forma unui joc [3] .

Conform acestor autori, integrarea unui soft educațional în procesul de educație, este necesară analizarea în detaliu a acestuia, pentru a verifica gradul de concordanță între conținutul și strategiile educaționale ale softului și obiectivele urmărite.

Introducerea internetului în grădinițe și a tehnologiei moderne a dus la schimbări importante în procesul educațional. Prin urmare, comportamentul de învățare al copiilor preșcolari nu mai este considerat rezultatul eforturilor și muncii profesorilor și personalului, dar rezultatul interacțiunii este prin folosirea computerelor și preșcolarii colaborează cu profesorii. Schimbări în acest sistem de învățământ preșcolar își propune să atingă următoarele obiective:

- îmbunătățirea eficienței activităților de învățare;
- dezvoltarea abilităților de comunicare și de învățare personală.

Atingerea acestor obiective depinde de nivelul de pregătire al personalului didactic, utilizarea ei a computerelor, stilul ei, numărul de preșcolari, interesele, cunoștințele și abilitățile ei, atmosfera din clasă tipul programelor folosite, de timpul cât se integrează softul în activitate, de sincronizarea explicațiilor cu secvențele utilizate, de metodele de evaluare, de fișele de lucru elaborate. În plus, personalizarea excesivă a învățării duce la negarea dialogului elev-profesor și la izolarea comportamentelor de învățare în contextul lor psihosocial. Domeniile sunt împărțite și atomizate prea mult, iar activitățile psihologice ale elevilor sunt slăbite. Cu toate acestea, utilizarea unui computer are multe beneficii:

- Stimulează capacitatea de învățare inovatoare de a se adapta la mediul în schimbare socializează rapid;
- Crește randamentul dobândirii coerente de cunoștințe prin apreciere imediată a răspunsurilor elevilor;

- Să realizeze că conceptele învățate își vor găsi utilizarea mai târziu;
- Consolidarea motivației elevilor în procesul de învățare;
- Introducerea unui mod de lucru cognitiv, eficient și independent.

CONCLUZII

Tehnologiile informaționale s-au dezvoltat atât de rapid încât afectează fiecare aspect al procesului educațional. TIC este un catalizator al schimbării în educație, începând de la nivelul preșcolar. Avantajele implementării lor în educație sunt: dezvoltarea creativității, a motivației, a abilităților de comunicare, informații accesibile etc. Tehnologia Informației și Comunicațiilor (TIC), competență digitală, informatizare a educației, inteligență online. Un computer este, de asemenea, foarte util deoarece poate simula procese și fenomene atât de complexe încât nicio altă metodă de predare nu poate ieși în evidență. Astfel, prin intermediul acestuia, preșcolarii li se oferă modele, justificări și ilustrări ale conceptelor abstracte, precum și ilustrări ale proceselor și fenomenelor care sunt neobservabile sau greu de observat din diverse motive. Permite experimente care sunt practic imposibile din cauza lipsei de materiale didactice. Utilizarea TIC în grădinițe nu ar trebui să devină o obsesie, întrucât fiecare preșcolar are dreptul de a reuși în grădiniță și de a atinge cele mai înalte standarde posibile de curriculum și, prin urmare, trebuie găsită metoda de predare adecvată în fiecare caz. Așa că nu trebuie să renunțăm la metodele tradiționale, să folosim auxiliarele, să rezolvăm probleme și să facem experimente practice.

În concluzie, putem spune că pentru a realiza o educație de calitate și a obține cele mai bune rezultate în grădiniță, trebuie să folosim atât predarea clasică, metodele de învățare, de evaluare, cât și metodele moderne. Utilizarea aleatorie a computerelor la ore nepotrivite în clasă fără un scop anume, rezultând din plictiseală, monotonie și ineficiență în învățare din cauza unor preșcolari care nu participă la clasă, nereușind să atingă obiectivele clasei și posibil respingând această predare-învățare modernă -metoda de evaluare.

BIBLIOGRAFIE

1. ISTRATE O. Efecte și rezultate ale utilizării TIC în educație. București, 2010.
2. NOVEANU E.(coord.). Impactul formativ al utilizării TIC în educație. București, 2004.
3. NOVEANU, G. N., VLĂDOIU, D. Folosirea TIC în procesul de predare-învățare. București: Educația 2000+, 2009
4. <http://www.romaniaeducata.eu/wp-content/uploads/2018/11/Romania-Educata-Viziune.pdf>