

acestor competențe. Acest demers implică nu doar planificarea lecțiilor și a activităților în funcție de nevoile specifice ale elevilor, dar și monitorizarea și evaluarea continuă a progresului acestora.

În final, este important să se acorde o atenție constantă adaptării și îmbunătățirii strategiilor de predare și învățare, pentru a ține pasul cu schimbările din societate și a pregăti eficient elevii pentru provocările viitorului. Prin intermediul unei educații socio-umaniste bine fundamentate, profesorii pot contribui la formarea unei generații de cetățeni responsabili, empatici și capabili să interacționeze în mod constructiv.

Bibliografie

1. BRUNER, J. (1960), *The Process of Education*, Cambridge, MA: Harvard University Press. ISBN 978-0674710011
2. DĂNESCU, A. (2018), *Dezvoltarea competențelor socio-umaniste în învățământul primar*, București: Educația Plus. ISBN 978-606-8889-92-5
3. DEWEY, J. (1938), *Experience and Education*, New York: Macmillan. ISBN 978-0684838281
4. JACOBS, H. H. (Ed.). (1989). *Interdisciplinary Curriculum: Design and Implementation*, Alexandria, VA: ASCD. ISBN 978-0871201673
5. VYGOTSKY, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*, Cambridge, MA: Harvard University Press. ISBN 978-0674576292

CZU: 373.3.02:004

POVESTIREA DIGITALĂ ÎN EVALUAREA FORMATIVĂ A ELEVILOR DIN CLASELE PRIMARE

*Nica Iuliana Amalia
UPSC „Ion Creangă”
(România)*

ORCID: 0009-0008-8934-0090

Adnotare

Povestirea digitală poate fi un instrument valoros de evaluare formativă a elevilor din ciclul primar deoarece permite un mod antrenant și autentic de evaluare. Acest studiu de caz urmărește să demonstreze că utilizarea povestirii digitale în evaluarea formativă a elevilor din ciclul primar promovează dezvoltarea unor competențe care sunt esențiale pentru randamentul școlar al elevilor. Această metodă este potrivită pentru procesul de evaluare formativă deoarece încurajează evaluarea reciprocă, autoevaluare, colaborarea în procesul de creație.

Cuvinte-cheie: povestirea digitală, evaluare formativă, învățământ primar.

Annotation

Digital storytelling can be a valuable formative assessment tool for primary school students because it allows for an engaging and authentic way of assessment. This case study aims to demonstrate that the use of digital storytelling in the formative assessment of primary school students promotes the development of skills that are essential for students' academic performance. This method is suitable for the formative assessment process because it encourages mutual assessment, self-assessment, collaboration in the creative process.

Keywords: digital storytelling, formative assessment, primary education.

Aspecte din literatura de specialitate. Arta povestirii (storytelling) este o metodă bine ancorată în tradiția didactică, influențată de tendințele actuale și proiectată în viitor. Componente ale artei povestirii sunt: povestea în sine, povestitorul și ascultătorul. Inovația

acestei metode constă în interacțiunea acestor trei elemente mediată de tehnologii digitale. Această interacțiune face ca metoda să fie potrivită pentru evaluarea formativă a elevilor din ciclul primar.

Punctul de pornire este fie o poveste clasică, bine cunoscută de către toți participanții, o poveste originală, a povestitorului sau de la una nescrisă care va prinde contur chiar în timpul activității. Sunt implicate emoții, valori, experiențe individuale și de grup, probleme și soluții. „Povestea nu este însă doar a povestitorului. Ea există pentru a fi transmisă, transformată, recreată. Fiecare persoană implicată în proces parcurge, la fel ca și eroul însuși, un traseu inițiativ, unul de învățare.” [5] Arta povestirii presupune respectarea a trei pași importanți:

- pregătirea ascultătorilor pentru poveste(introducerea în temă, crearea cadrului fizic necesar),
- povestea în sine (incluzând toate resursele),
- ieșirea din poveste (creație, reflecție).

În procesul de implementare apare necesitatea utilizării resurselor digitale: asigurarea unui fundal musical potrivit cu tema povestirii, un colaj de imagini virtuale proiectate ca decor; pot fi chiar utilizate instrumente pentru crearea unei povești digitale chiar de către copii. Folosirea resurselor digitale contribuie la dezvoltarea competențelor de utilizare a instrumentelor TIC, atât ale cadrelor didactice, cât și ale elevilor, pe lângă cunoștințele dezvoltate prin povestirea tradițională: receptarea unui mesaj oral sau scris, de exprimare orală sau scrisă. Resursele digitale adăugate povestirii tradiționale rezultă în crearea povestirii digitale (digital storytelling). O poveste mediată electronic include implementarea unor tehnici legate de sunet, imagine, culoare, imagini animate și efecte muzicale [2].

Povestirea în general și povestirea digitală în particular pot aduce multe beneficii procesului de evaluare, fiind o activitate care integrează tehnologia în procesul de evaluare formativă a elevilor din ciclul primar. Abilitățile de gândire critică, de exprimare orală sau în scris prin resurse audio, vizuale sau scrise, prin exprimarea unei opinii în mod oral sunt dezvoltate și valorificate prin această metodă.

Povestirea digitală este o formă scurtă de producție media digitală care permite împărtășirea unor experiențe și povești [4]. Poveștile digitale sunt adesea prezente în formate interactive (de exemplu, joc video în care în firul narativ sunt inserate sarcini de lucru, întrebări la care elevii trebuie să răspundă pentru a putea continua povestea). Povestirea digitală îmbină elemente din două lumi: „lumea nouă” a video-ului digitalizat, a fotografiei și a artei și „lumea veche” a povestirii.

Arta povestirii digitale a apărut ca un instrument menit să mențină atât elevii cât și profesorii angajați activ în procesul de predare- învățare-evaluare. Cu toate acestea, în literatura de specialitate din România, s-a acordat puțină atenție unui cadru teoretic care să fie folosit în implementarea povestirii digitale.

Studiu de caz. Scopul studiului este de demonstra că impactul pe care îl are folosirea povestirii digitale asupra evaluării formative la elevii din ciclul primar este unul pozitiv. Pentru aceasta am pornit de la întrebarea: care este efectul produs de evaluarea formativă prin utilizarea povestirii digitale la elevii din ciclul primar?

Studiul s-a realizat pe un eșantion de 32 de elevi de clasa a IV-a (18 băieți și 14 fete) și un grup de control format din 29 de elevi de clasa a IV-a (15 băieți și 14 fete) din aceeași unitate de învățământ.

Textul ales pentru acest studiu este „O locomotivă și o gară” de Tudor Arghezi. Sarcina grupei de control a fost de a citi textul din manual, în mod tradițional, de a rezolva exercițiile propuse de autorii manualului.

Pentru studierea aceluiași teme, grupa experimentală a primit un material digital de pe aplicația <https://coggle.it/> (aplicație ce se folosește gratuit) sub forma unei scheme digitale. Aici ei au conținutul textului așa cum este în manual, au un video cu textul citit de către un adult, au spațiu de lucru pentru a răspunde la unele cerințe. După studierea materialelor, elevii au de realizat un scurt video despre textul citit cu ajutorul aplicației Powtoon, exercițiu prin care elevii trebuie să surprindă momentele importante din text, replici ale personajelor, morala textului.

Încă din prima etapă a activității, elevii folosesc tehnologia lucrând pe tabla interactivă și pe tabletele individuale. Exercițiile lucrate la tabla sunt accesate și în mod individual de către elevi, de pe tablete. Se citește textul în format word de pe tablă/tablete. După o conversație în care se identifică personajele, locul și timpul acțiunii, ei deschid link-ul în care vor regăsi un video scurt cu textul citit de către un cititor cu experiență, observă intonația potrivită pentru citire și emoția transmisă.

Tot pe schema creată în aplicația <https://coggle.it/>, elevii au ca sarcină explicarea cuvintelor necunoscute întâlnite în text. Aplicația permite elevilor să redacteze, astfel ei caută explicațiile necesare pe site-ul <https://dexonline.ro/> , le citesc cu voce tare, se aduc explicații suplimentare, dacă este necesar.

În următoarea secvență din activitate, se introduce digital storytelling. S-a ales varianta în care video-ul este creat de către elevi, pe un șablon prestabilit de către cadrul didactic. Acesta este creat cu aplicația <https://www.powtoon.com/my-powtoons/> , cu un conținut de 5-6 slide-uri animate; sarcina elevilor este de insera text conținând replicile personajelor; personaje animate, elemente de decor. Cu ajutorul cadrului didactic, elevii vor sincroniza elementele animate, cu textul, cu derularea slide-urilor. Se folosește un fundal muzical care va asigura „intrarea” în cadrul de poveste. Pentru „ieșirea” din poveste, are loc o scurtă dezbatere despre învătătura textului, despre personaje și legătura cu alte texte cu aceeași temă sau alte texte din „Cartea cu jucării” a lui Tudor Arghezi.

Același eșantion de elevi a participat la o activitate în care povestirea digitală se împletește cu predicțiile elevilor. La început, elevii au fost anunțați că vor face cunoștință cu Micul prinț, personajul principal din cartea cu același nume scrisă de Saint-Antoine de Exupery. În aplicația <https://edpuzzle.com/discover> este încărcat un video în care este citit textul „Micul prinț” de către un adult, imaginile sunt animate și sugestive pentru fiecare secvență a textului. Video-ul este întrerupt de o sarcină redactată anterior de către cadrul didactic în aplicația <https://edpuzzle.com/discover>. Li se cere elevilor să spună ce cred ei că se va întâmpla în continuare și de ce. Ei trebuie să ofere un răspuns argumentat pe baza celor povestite până la momentul întreruperii. Continuarea povestirii le oferă un feedback imediat elevilor despre predicțiile lor. Completând un tabel ca în figura 1, ei vor afla cât de mult s-au apropiat de povestea redată și dacă reperele pe care și le-au luat în argumentare au fost corecte sau nu. Astfel ei pot identifica cuvinte cheie în cadrul unui text, momente esențiale în desfășurarea acțiunii, dezvoltându-și astfel gândirea critică și atenția la detalii.

Micul prinț, de Saint Antoine de Exupery		
Ce crezi că se va întâmpla?	Ce dovezi ai?	Ce s-a întâmplat?

Discuții. În urma activității, prin interviu și observație se pot trage următoarele concluzii referitoare la folosirea povestirilor digitale în evaluarea formativă:

- În același interval de timp, elevii din clasa experimentală au avut acces la o cantitate mai mare de informații decât elevii din clasa de control. Constatăm astfel că integrarea mijloacelor TIC în actul educațional sporește cantitatea de informații la care au acces elevii în timpul activității. Rolul cadrului didactic este de a ghida elevii pentru a accesa resursele corecte, potrivite temei studiate și nivelului de cunoștințe al elevilor. Profesorul verifică sursele folosite de elevi și îndrumă dacă aceștia nu au accesat resursele potrivite.

- Aplicațiile digitale permite redactarea în materialul la care au acces toți elevii, ceea ce facilitează colaborarea pentru a găsi cele mai potrivite răspunsuri. Se urmărește astfel și unul dintre principiile evaluării formative și anume elevii trebuie să fie focuși nu doar pe CE învață, ci și CUM învață [3]; își expun propriile păreri, acceptă criticile constructive de la colegi sau profesorul îndrumător, corectează eventualele greșeli imediat.

- Folosind povestirea digitală, sunt implicați în învățare stimuli vizuali și auditivi, ceea ce asigură participarea activă atât a elevilor cu stil de învățare auditiv, cât și a celor cu stil de învățare vizual.

- Rezultatul final al primei activități– scurt video despre textul studiat- urmărește etapele povetirii și folosirea tehnologiilor în realizarea acestuia; pentru îndeplinirea sarcinii, elevii fac o analiză asupra textului pentru a extrage ideile principale pe care să le exprime prin imagini vizuale; identifică personajele și replicile acestora; extrag învățătura textului în urma unor conversații între elevi. În tot acest proces, evaluarea formativă este element central, elevii demonstrând ceea ce au învățat.

- A doua activitate, în care resursele digitale sunt folosite împreună cu povestirea predictivă, solicită elevilor să facă prezinte argumente pentru afirmațiile pe care le fac în legătură cu faptele ce urmează în povestire. Alegerea dovezilor pe care se bazează argumentarea lor dezvoltă gândirea critică a elevilor.

Concluzii. Putem concluziona că folosirea povetirii digitale în procesul de evaluare formativă la elevii din ciclul primar oferă o serie de avantaje: oferă elevilor posibilitatea să demonstreze ceea ce au învățat într-un mod autentic; permite o evaluare centrată pe elev aceștia având posibilitatea de a crea propria versiune a povetirii; dezvoltă creativitatea elevilor prin realizarea produselor finale (povestirile); încurajează colaborarea și comunicarea între elevi atunci când ei lucrează pe perechi sau în grupe pentru a îndeplini sarcinile; încorporând elemente multimedia precum videoclipuri, imagini și audio, poveștile digitale pot capta atenția elevilor și le pot stimula imaginația; în momentul în care elevii expun povestirea digitală, are loc un proces de reflexie asupra învățării, identificând astfel unde mai au nevoie de ajutor și îndrumare.

Bibliografie

1. AYTEN, B.K., POLATER, C. *Values Education Using the Digital Storytelling Method in Fourth Grade Primary School Students*. International Journal of Education & Literacy Studies. ISSN: 2202-9478
2. DUMBRAVEANU, R. *Considerente în elaborarea lecțiilor video*. Revista de Științe Socioumane. Nr. 2 (45), 2020, p.4-22. ISSN 1857-0119
3. LIGUORI, A. *“Digital Storytelling and the Concept of the “modern” Museum [postface]”*, Roma. Loughborough University. 2022. ISBN 979-12-5994-969-1. [citat la 23.04.2022] Disponibil <https://hdl.handle.net/2134/21621351.v1>.
4. NAIR, S. M., YUSOF, N. M., HONG, S. C. *Comparing The Effects Of The Story Telling Method And The Conventional Method On The Interest, Motivation And Achievement Of Chinese Primary School Pupils*. Procedia - Social and Behavioral Sciences 116 (2014) 3989 – 3995. [citat la 23.04.2022] Disponibil <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042814008957>
5. *RECORD Manual de metode ale educației nonformale care pot fi folosite pentru dezvoltarea abilităților, deprinderilor pentru viață și a noțiunilor generale despre drepturile omului în rândul copiilor și tinerilor aflați în risc de excluziune social*. Târgoviște. 2014
6. *The Seven Components of TPACK* [citat la 23.04.2022] Disponibil <http://www.tpack.org/>

CZU: 37.013.43.025

STRATEGII PRIVIND FORMAREA COMPETENȚEI ARTISTICE PRIN VALORIFICAREA RESURSELOR ARTELOR VIZUALE

Nour Zinica

UPSC “Ion Creangă”

Școala Gimnazială Nr. 3 Galați, România

ORCID: 0009-0003-6766 9251

Adnotare

Competențele artistice joacă un rol important în dezvoltarea personală și socială, îmbunătățind abilitățile cognitive, emoționale și sociale ale elevilor. Prin artă, creativitatea, gândirea critică și comunicarea se pot dezvolta, favorizând înțelegerea diversității culturale. Lucrarea de față explorează utilizarea resurselor vizuale în procesul educațional pentru a stimula competențele artistice și prezintă strategii didactice eficiente în acest scop.

Cuvinte-cheie: competențe artistice, strategii didactice, resurse vizuale.

Abstract

Artistic skills play a significant role in personal and social development, enhancing students' cognitive, emotional, and social abilities. Through art, creativity, critical thinking, and communication can flourish, promoting an understanding of cultural diversity. This paper explores the use of visual resources in the educational process to stimulate artistic skills and presents effective teaching strategies for this purpose.

Keywords: artistic skills, didactic strategies, visual resources.

Prin dezvoltarea competențelor artistice, elevii pot să-și dezvolte abilități și talente artistice, să-și exprime creativitatea și să-și dezvolte imaginația. De asemenea, dezvoltarea competențelor artistice poate crește abilitățile de comunicare, rezolvarea problemelor și a gândirii critice.

În plus, competențele artistice joacă un rol important în dezvoltarea abilităților sociale și emoționale ale elevilor, cum ar fi încrederea în sine, empatia, colaborarea și respectul față de diferite culturi și perspective. Prin dezvoltarea acestor abilități, elevii devin mai pregătiți să