

TRANSFORMAREA EDUCAȚIEI PRIN DIGITALIZARE

Baciu Cristina Ana-Maria, Școala Gimnazială Vizantea Răzășeasca

Conform unui articol preluat de pe platforma C.E. (Comisia Europeană), publicat la finalul anului 2019, cu titlul 10 trends transforming education as we know it, învățarea contemporană are la bază principiul învață să înveți. Analizând această informație, ajungem la concluzia conform căreia, trăim într-un secol al digitalizării și al dezvoltării aptitudinilor individuale ale elevilor prin propriile forțe. Deschiderea spre orizontul cunoașterii, așa cum îl percepem noi, se traduce de către elevi prin accesarea nelimitată a informațiilor pe motoarele de căutare și informare tehnologizată. Astfel, barierele educaționale nu mai există, spectrul larg de posibilități conferă elevului șansa la cunoaștere nelimitată. Conform acestor situații, putem elabora o serie de idei ce vor sta la baza susținerii elevilor de către cadrele didactice și, de ce nu, de către toți cei din jur.

1. Digitalizarea este noua alfabetizare

Suntem de acord cu faptul că, cei mici s-au născut cu telefonul în mână. Acest aspect a devenit un talent nativ al noii generații ce poate fi sau nu folosit spre avantajul acestora dar și al cadrelor didactice. Este adevărat că uneori ne poate fi greu să ne adaptăm la rapiditatea cu care se modifică materialele și mijloacele didactice dar dorința noastră de adaptare poate influența viața noii generații. Așa că ne-ar fi tuturor mai bine dacă am lăsa prejudecățile și am folosi manualele digitale în detrimentul celor clasice, învechite. Putem lăsa copilul să caute pe internet informația nouă care îl interesează în mod special decât să îi spui cu subiect și predicat despre ce este vorba, în mod instant. Putem să îi învățăm orice cu platforma potrivită. Cadrele didactice pot și știu cum să mânuiască table digital iar elevii trebuie să-și croiască încrederea în faptul că noi putem și știm să îi dezvoltăm și pe ei chiar și atunci când este vorba despre tehnologizare.

2. Oamenii nu sunt singurii care învață

Poate am aflat deja ca vom concura cu mașinile în viitor, dar depinde de tine dacă v-a fi un concurs în echipă sau un concurs unu la unu. Fiecare factor educațional cu rolul lui. Dacă elevul te percepe important în transformarea sa, fă-l să fie mândru de alegerile lui prin puterea cu care poți modifica lucrurile, nu prin oprirea definitivă a tehnologizării în cadrul orelor susținute.

3. De la silozuri la un amestec

Învățarea interdisciplinară ne ajută pe toți cei din ecuația educației. Pe elevi să înțeleagă informația și să observe cât de necesară îi este în mai multe domenii, iar pe noi, cadrele didactice, să aducem plus valoare în educația copilului. Iarăși putem utiliza tehnologia fără dar și poate. Îi putem prezenta un filmuleț despre curcubeu, apoi să facem concursuri de desene pe aceeași temă în Paint. Copiii preferă amestecurile deoarece e mai frumos să aleagă ei componentele pentru siloz. Lăsați elevii să găsească sensul lucrurilor, nu le mai dați totul pe tavă.

☐ Utilizarea platformei Wordwall

Clasa: a III-a

Subiectul lecției: Scrierea corectă a cuvintelor sa/s-a, într-o/într-un/dintr-o/dintr-un

Momentul lecției: Consolidarea cunoștințelor

<https://wordwall.net/resource/1802884/scrierea-corect%C4%83-cu-sa-%C8%99i-s-a>

<https://wordwall.net/ro-ro/community/scrierea-corect%C4%83-%C3%AEntr-o-intr-un>

<https://wordwall.net/resource/12617347/dintr-o-dintr-un-%C3%AEntr-un-%C3%AEntr-o>

În cadrul acestor jocuri, elevii își pot verifica cunoștințele prin alegerea corectă a ortogramelor. Tipul jocului poate fi ales de către cadrul didactic. Răspunsurile sunt marcate ca fiind corecte sau greșite și se cronometrează timpul de lucru, ceea ce poate transforma momentul într-un concurs individual sau pe echipe.

□ Utilizarea platformei Școala Intuitext

Clasa: a III-a

Subiectul lecției: Apa, aerul și solul

Momentul lecției: Captarea atenției

<https://platforma.scoalaintuitext.ro/digital-resources>

În cadrul aceluși moment al lecției, elevilor le sunt prezentate proprietățile apei iar aceștia pot efectua experimentul odată cu protagonistul filmulețului.

□ Utilizare platformei Twinkl

Clasa: a I-a

Subiectul lecției: Sunetul și litera A

Oferta aplicației Twinkl propune cadrelor didactice planul de literație Cititori scriitori. Acesta este destinat preșcolarilor și școlarilor mici și include povești unice ce includ preponderant litera pe care dorești să o expui copiilor împreună cu lecții de zi cu zi și imagini specifice.

„Folosirea tehnologiilor moderne în școală face parte din evoluția naturală a învățării și sugerează o soluție firească la provocările moderne adresate învățării și nevoilor elevilor. Integrarea acestora în procesul tradițional de predare-învățare-evaluare este o oportunitate de a integra inovațiile tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere. Nu este un proces simplu, dar dificultățile pot fi depășite având în vedere potențialul acestui tip de cunoaștere” (B.L.Lavric, G.G.Chirilă).

Bibliografie

1. European Comision. 10 trends transforming education as we know it. 2019.

2. Bogdan-Liviu Lavric, Geanina-Gabriela Chirilă. METODE INTERACTIVE UTILIZATE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR ONLINE. 2021, Iași, p. 69.

Siteografie

1. <https://wordwall.net/resource/1802884/scrierea-corect%C4%83-cu-sa-%C8%99i-s-a>

2. <https://wordwall.net/ro-ro/community/scrierea-corect%C4%83-%C3%AEntr-o-intr-un>

3. <https://wordwall.net/resource/12617347/dintr-o-dintr-un-%C3%AEntr-un-%C3%AEntr-o>

4. <https://platforma.scoalaintuitext.ro/digital-resources>