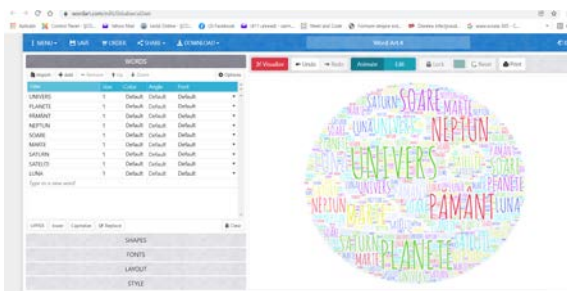


Integrarea instrumentelor WEB în activitățile didactice

Tehnologia Web 2.0 ne oferă numeroase strategii e-learning care stimulează interesul și motivația învățării la elevi în procesul educațional. Utilizarea tehnologiei Web 2.0, a dispozitivelor mobile în activitatea cu elevii, a avut un impact atât în procesul învățării și evaluării, cât și în motivarea elevilor pentru a-și îmbogăți permanent modalitățile de învățare. Aceste activități școlare în care se utilizează tehnologii Web 2.0 sunt benefice pentru a impulsiona elevii să devină activi în procesul învățării și pentru a le facilita învățarea în contexte cât mai diferite. Pentru elevi, avantajele utilizării tehnologiei educaționale sunt: îmbunătățirea abilităților digitale, dezvoltarea autocontrolului și a încrederii de sine.

La clasa 1, în cadrul studiului tematic „Universul” am utilizat diverse platforme și aplicații digitale, unele resurse digitale fiind realizate de mine. Studiul tematic s-a desfășurat pe parcursul mai multor săptămâni, abordând tematica propusă la nivelul mai multor arii curriculare. Iată platformele și aplicațiile digitale pe care le-am utilizat în cadrul studiului tematic „Universul”

1. edpuzzle- „Sistemul Solar” <https://edpuzzle.com/media/619bd70841d5ef41804417f0>
 2. Youtube- „Să învățăm planetele” <https://www.youtube.com/watch?v=ZYvzcYrZAg>
 3. wordwall – „Soarele” <https://wordwall.net/resource/25494054/soarele>
„Planetele” <https://wordwall.net/ro/resource/26462719/planetele-sistemului-solar>
 4. wordart– „Universul” <https://wordart.com/edit/0sbabwcv2we>
- Gândiți-vă la ceea ce conține Universul și scrieți cât mai multe cuvinte.



5. jigsawplanet– „Sistemul Solar” <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=28147efa481e>
6. liveworksheets- „Sistemul Solar” <https://www.liveworksheets.com/jo1427979cs>
<https://www.liveworksheets.com/2-on1188944lv>
<https://www.liveworksheets.com/2-lq1188938du>
7. Mathigon- „Racheta” <https://mathigon.org/tangram>



Folosind platforma <https://bookcreator.com/> am creat o carte digitală cu tema „Integrarea resurselor digitale în activitățile din cadrul studiului tematic „Universul” care poate fi citită accesând linkul:

https://read.bookcreator.com/cov5SZSERyaJ3hgZTvNWenhkQDj1/kE_MBtApSZ21AqRFWaAFAA.

În această carte digitală am adunat aspecte din activitățile realizate cu elevii clasei I, pe parcursul a câteva săptămâni, în care am integrat și resurse digitale.

În cele ce urmează voi exemplifica câteva platforme și aplicații pe care le-am utilizat la clasă pentru elevii de vârstă școlară mică.

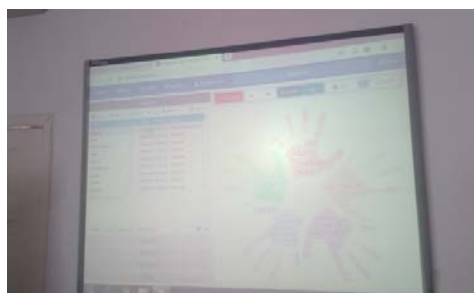
O platformă accesibilă care promovează interacțiunea elevilor cu conținutul de învățare este Edpuzzle. De exemplu, la clasa pregătitoare, pentru ora de lectură am realizat o lecție interactivă a cărei temă a fost povestea „Punguța cu doi bani” - <https://edpuzzle.com/media/5fc960889eaf6b412026060d>. Platforma Edpuzzle mi-a permis să accesez un videoclip de pe YouTube și să îl transform într-o lecție interactivă. Pentru editarea lecției am putut utiliza patru instrumente pe care le-am selectat din bara de deasupra videoclipului. Prima dintre ele mi-a permis să decupez videoclipul deoarece nu am dorit să folosesc videoclipul complet. Al doilea instrument mi-a permis să scot piesa audio originală și să o înlocuiesc cu înregistrarea proprie. Al treilea instrument mi-a dat posibilitatea de a introduce o notă audio pe care am înregistrat-o într-un anumit punct al videoclipului. Și nu în ultimul rând mi-a permis să creez chestionare evaluabile în anumite puncte, fie cu o întrebare deschisă, fie cu o alegere multiplă sau doar cu un comentariu. La unele întrebări am adăugat imagini sugestive pentru variante de răspuns. Mai târziu, am putut verifica și nota răspunsurile elevilor. Aceasta a condus la o evaluare în timp real a competenței urmărite de mine. Evaluarea s-a făcut prin intermediul Invite Students și Gradebook. Lecțiile obținute le-am clasificat pe categorii, unora le-am adăugat chiar termene limită pentru videourile ce urmau a fi vizualizate și răspunsurile ce trebuiau date.

Word Cloud este o aplicație foarte îndrăgită de copii. Această aplicație presupune introducerea unor cuvinte după o anumită cerință formulată și așezarea lor în una dintre formele prestabilite, din care elevii pot alege. Stabilirea fontului, a culorilor, a fundalului rămâne la preferința fiecăruia. Pot fi gândite foarte multe exerciții, această aplicație fiind utilă pentru fixarea elementelor predate. În funcție de conținuturile de învățare care sunt urmărite, exercițiul poate fi adaptat. În „norișorii de cuvinte” a căror formă o pot alege, copiii pot introduce liste de cuvinte pe o temă dată.

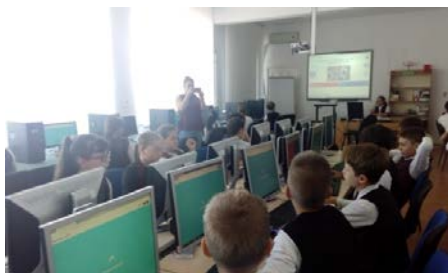
Aplicația Word Cloud poate fi utilizată la orice disciplină, la orice clasă. Astfel, la clasa a IV-a, la limba și literatura română, copiii au scris cuvinte prin care au realizat descrierea unui personaj



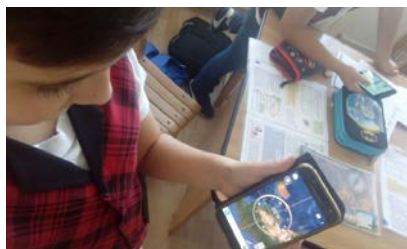
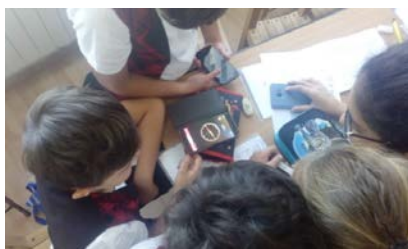
dintr-un text literar. După citirea unui text literar copiii au notat cuvinte- cheie sau expresii frumoase din text. La educație civică au realizat un Word Cloud pe tema „drepturile copiilor”. Aplicația au utilizat-o elevii și în timpul unor activități extracurriculare. De exemplu, de Ziua Pământului, copiii au scris cât mai multe cuvinte din zona protecției mediului înconjurător, iar de Ziua Educației au scris cuvinte care definesc educația în propria lor viziune. Pe această temă elevii au ales ca forme: „inimă”, „mâini”, „carte”, „școală”. Chiar și copiii clasei întâi au utilizat această aplicație care i-a fascinat. Urmează câteva exemple de sarcini de lucru pe care le-am dat copiilor de 6-7 ani. Când au învățat o nouă literă , au introdus cel puțin cinci cuvinte care încep cu litera învățată în „norișorii de cuvinte”. De Ziua Națională a României au scris familia de cuvinte a cuvântului „român”. La o lecție despre animale au scris cuvinte care denumesc animale sălbatice sau domestice.



O platformă educațională gratuită, de învățare bazată pe joc și tehnologie este „Kahoot!”. Aceasta este accesibilă la clasele primare, pentru orice disciplină de studiu. Platforma este folosită în mod obișnuit pentru a revedea cunoștințele elevilor, pentru evaluarea inițială/ formativă sau ca o modalitate de a schimba activitățile tradiționale ale clasei. De asemenea, Kahoot! poate fi utilizată pentru distracție, cum ar fi jocuri diverse. Kahoot! este una dintre platformele pe care le folosesc cu succes în activitatea cu elevii, la diferite discipline (științe ale naturii, geografie, istorie, matematică, limba și literatura română, educație civică), în orice moment al activității: în etapa de predare, la recapitularea cunoștințelor sau în fixarea cunoștințelor, ca evaluare formativă, sumativă, inițială/ finală. De exemplu, la științe ale naturii, elevii clasei a III-a au fost evaluați printr-un test realizat pe platforma Kahoot- <https://create.kahoot.it/details/86acd5f6-3996-4296-8798-209b1a0435b1>. La fiecare item am adăugat imagini sugestive, iar variantele de răspuns au fost de tipul adevărat/fals sau de alegere a unei variante de răspuns. Cât de încântați au fost copiii când au primit un feedback imediat pentru răspunsurile date! Câtă mulțumire era pe chipul și în sufletul lor când au văzut clasamentul final!



La geografie, după ce au învățat punctele cardinale, copiii au descărcat pe smartphone aplicația Compass sau Busolă. Mare entuziasm a fost când au deschis aplicația și au observat poziția lor în mediul apropiat al școlii sau al cartierului! Alții nu s-au mulțumim doar atât și au călătorit mai departe pe continent.



Prin urmare, aplicațiile Web 2.0 scot la lumină un nou mod de gestiune a cunoștințelor, acela de a gândi și a reflecta colaborativ, pentru a dobândi individual noi competențe. Fiecare devine astfel conștient, actorul propriei sale formări. Astfel aplicațiile Web 2.0 pot fi utilizate în procesul educațional la numeroase discipline școlare. Noua generație web – Web 2.0 ne ajută să realizăm activitățile didactice într-un mod atractiv și facil învățării active. Au fost elaborate o multitudine de instrumente specifice, care pot fi integrate cu ușurință, eficiență și succes în cadrul activităților de predare - învățare - evaluare. Internetul și tehnologia World Wide Web (www), asigură interactivitatea elev- profesor.

BIBLIOGRAFIE și WEBGRAFIE

1. Brut, M., *Instrumente pentru e-learning. Ghidul informatic al profesorului modern*, Editura Polirom, Iași, 2006

2. Niculescu, E. A., *Ghid pentru utilizarea noilor tehnologii Web 2.0 în activitatea profesională (I)* Tribuna învățământului, 2019

<https://tribunainvatamantului.ro/ghid-pentru-utilizarea-noilor-tehnologii-web-2-0-in-activitatea-profesionala-i/>

Profesor pentru învățământ primar Manole Carmen
Școala Gimnazială „ Ion Luca Caragiale” Tulcea