

Utilizarea device-urilor în activitatea didactică

Prof. dr. ILEȘAN Daniela-Florentina

Colegiul Național „Octavian Goga” Sibiu

Mobile device –ul denumește un dispozitiv de tip computer, suficient de mic ca sa-l cuprinzi cu mâna și sa-l acționezi cu mâna. Are ecran LCD, touchscreen cu butoane digitale și tastatură și poate fi conectat la Wi-Fi, Bluetooth, Internet, Networks. Are integrate cameră digitală, jocuri video , GPS, conține senzori, recunoaște amprente. Dacă generațiile actuale de elevi sunt familiarizate încă de mici cu utilizarea device-urilor, o bună parte din dascăli facem efort ca să ne însușim tehnica utilizării acestora.



Fig.1.1 Diferite modele de mobile tablete

și

Treptat mobilul, tableta fac parte din recuzita zilnică și privirea de acestea ne scoate din circuit. Suntem la un moment de răscruce, în care unii adulți opinează să interzicem utilizarea mobilului în școli, dar eu fac parte din cei care propun să facem din mobil și tabletă aliați, să convingem elevii să le folosească în perimetrul școlii numai în momentele în care au rol de instrumente ale învățării. Mobilul și tableta să devină aliați ai copiilor în efortul învățării și nu dominatori.

În cadrul formării în proiectul Erasmus+, cu tema „ De la e-teacher la e-learner” (2017-1-RO01-KA101-036007), la care am participat timp de o săptămână, am învățat și exersat cum să integrăm mobile device-urile în activitatea la clasă. Iată câteva aplicații pentru coordonarea clasei, folosind platforme Webs și dispozitivele mobile. În acest scop putem utiliza o serie de aplicații și platforme, spre exemplu:

- Quizzes și jocuri educaționale;
- Trello, Evernote, Kahoot, Socrative;
- Platforme: Social video, YouTube;

- Google Educational Apps;
- Developing an e- Safe classroom;
- Google classroom

Adaug câteva informații și linkuri de accesare pentru detalii.

Google classroom este o aplicație pentru educație inclusă în pachetul G Suite for Education care a fost dezvoltată de către Google în colaborare cu profesorii, pentru a-i ajuta să economisească timp și să își organizeze orele într-un mod eficient. În același timp, Google Classroom îi ajută pe profesori să comunice mai ușor și în timp real cu elevii, părinții și colegii lor, profesori. (<https://www.youtube.com/watch?v=QcFC4CHiu8w>)

Quizlet este o platformă interactivă, care atrează elevii să participe la competiții pe teme alese de profesor sau chiar de ei. Pe parcursul activității elevii sunt angajați și motivați. Este atractiv și pentru profesor pentru că poate proiecta propriile seturi de itemi pe o temă aleasă, să colaboreze cu alți profesori. Jucând **Quizlet Live** oferim elevilor materiale care să le ajute să învețe într-un mod mai distractiv și mai eficient. (<https://quizlet.com/live>)

Trello și **Evernote** permite să ne organizăm activitățile tot mai numeroase într-un mod cât mai eficient, să înlocuim agenda clasică cu o variantă mult mai practică. (<https://trello.com/>)

Kahoot! este o platformă gratuită de învățare bazată pe joc pentru profesorii de super-eroi minunați și de clasă. Cuvintele magice care să vă convingă să folosiți sunt: Joacă, învață, distrează și sărbătorește împreună! (<https://kahoot.com/how-to-play-kahoot/>).

La finalul anului școlar, în perioada de recapitulare și evaluare am exersat cu elevii clasei la care sunt profesor diriginte, clasa a X a I, specializarea informatică-matematică, utilizarea platformei Kahoot pentru perioada de evaluare sumativă. Participarea activă a elevilor (Dana Beschiu, Denisa-Gabriela Soare) la crearea bateriilor de itemi cu răspuns la alegere ca și aplicarea lor on-line de către fiecare elev al clasei, s-a dovedit o alternativă bine primită de aceștia la metode de evaluare tradiționale. Pentru o supraveghere bună pe parcursul testării, elevii au fost împărțiți pe grupe și au răspuns cerințelor într-un timp limitat. La finalul testului, a fost realizat clasamentul clasei, și ajutată de elevii propunători s-a putut contabiliza performanța elevilor, fiind apreciate cu note cele mai bune răspunsuri. La final toate punctajele s-au fi putut converti în notă.

Fig.1.2



Elevii au avut posibilitatea aplicării competențelor IT și a cunoștințele dobândite în cadrul orelor la diferite discipline, propunând itemi specifici sau integratori. Împreună am analizat și reformulat unde a fost nevoie enunțul sau răspunsul, astfel munca de echipă elevi-profesori a fost bine primită.

În prezent, device-urile sunt utilizate frecvent de către elevi ca mijloc de informare, comunicare sau recreere, atât în afara școlii cât și în perimetrul acesteia, fapt ce exprimă dorința elevilor de a le transforma în mijloace de învățare.

Avantajele acestor programe sunt numeroase, însă cele care pot fi amintite sunt: stimularea interesului elevilor pentru studiul individual al diferitelor discipline, dezvoltarea spiritului de lucru în echipă, testarea riguroasă a elevilor, sistemul de corectare facil și rapid, utilizarea judicioasă a resursei timp atât a elevilor, cât și al profesorilor, aplicarea cunoștințelor IT. Datorită volumului mare de informații cuprins în itemi, profesorul testează cu eficiență cunoștințele elevilor asupra materiei propuse. Dat fiind faptul că tehnologia este într-o continuă dezvoltare, elevii prezintă mai mult entuziasm pentru aceasta metodă de evaluare deoarece cunoștințele dobândite sunt îmbinate cu competențele IT, valorificând în mod pozitiv “dependența” de smartphone.

Aceste programe pot fi utilizate cu scop în testarea cunoștințelor, însă pot reprezenta și o metodă de verificare a atenției elevilor în timpul orei de curs. Profesorul finalizând predarea lecției, poate propune elevilor un mic exercițiu referitor la materia predată în acea zi, prin care poate observa interesul pe care elevii l-au prezentat asupra a ceea ce s-a discutat.

Utilizarea device-urilor în cadrul orelor de curs, sub supravegherea atentă a profesorilor, poate avea aspecte pozitive asupra elevilor, stimulându-le dorința de învățare; elevii apreciind faptul că profesorii actualizează metodele de predare și evaluare și că acceptă ideea de dezvoltare rapidă și continuă a tehnologiei. Exemplificăm cu testul propus :

<https://create.kahoot.it/details/science-quiz/fae186c0-d6f3-4fd8-8eff-a01affde7568> - test ce cuprinde itemi din domeniul matematicii și al fizicii pentru clasa a X-a

REFERINȚE BIBLIOGRAFICE

1. Anatolie Hristev, Dumitru Manda, Lucian Georgescu, Dorin Borșan, Marin Sandu, Nicolae Gherbanovschi, Probleme de fizică pentru clasele IX-X, p. 138-144, 149-152
2. Marius Burtea, Georgeta Burtea, Matematică, Manual pentru clasa a X-a, Trunchi Comun + curriculum diferențiat, p. 28-29, 45, 106-111, 266-270
3. Mioara Gheorghe, Monica Tătărâm, Manuela Florea, Tehnologia informației și a comunicațiilor, Manual pentru clasa a X-a
4. Seryl Talpalaru, Dorel Haralamb, Constantin Corega, Fizică, Manual pentru clasa a X-a
5. Kaplan Andreas, Haenlein Michael (2016) Higher education and the digital revolution: About MOOCs, SPOCs, social media, and the Cookie Monster, Business Horizons, Volume 59.
6. <https://support.microsoft.com/ro-ro/help/931937/description-of-windows-mobile-device-center>