

Utilizarea IT&C în cadrul predării-învățării

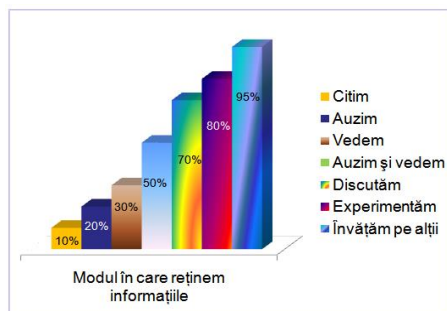
prof. inv. primar, Ivan Doina, Liceul Teoretic „Mihai Eminescu”

Apariția și dezvoltarea Internetului a avut un rol esențial în dezvoltarea învățării utilizând calculatorul permițând accesul la materiale didactice, manuale, resurse educaționale etc. Termenul utilizat internațional pentru predarea-învățarea cu ajutorul calculatorului este e-learning.

- Prin e-learning se înțelege orice formă de învățare la distanță care se desfășoară prin intermediul calculatorului.
- Învățarea cu ajutorul calculatorului poate fi o sesiune programată și condusă de un profesor care se adresează unor elevi din diferite părți ale orașului sau țării, fiind cu toții conectați prin intermediul calculatorului în același moment al zilei.
- Cursurile e-learning încorporează atât informație (conținut educațional) cât și metode pedagogice care ajută cursanții să dobândească informațiile și să-și dezvolte abilități.
- Cursurile sunt livrate prin intermediul calculatorului incluzând pe lângă text și elemente multimedia: imagini, grafice, animații, audio și video.
- Pentru livrarea cursurilor se folosește o platformă de e-learning – un sistem de management al învățării – care în plus față de un curs pe CD va permite și înregistrarea progresului în curs și raportarea rezultatelor.
- Cursurile e-learning au obiective de învățare bine definite astfel încât procesul de formare să fie eficient.

Modalitatea de predare-învățare tradițională– în sală / clasă – are ca principal avantaj dialogul – contactul direct între cursanți și formator, elevi și profesor. Astfel profesorul își poate adapta discursul în funcție de reacția clasei, poate clarifica rapid întrebările și situațiile ridicate de cursanți, poate încuraja competiția și colaborarea și poate oferi feedback în funcție de nivelul de înțelegere a fiecărui student.

Predarea-învățarea cu ajutorul calculatorului lipsește elevul și profesorul de acest contact direct, dar aduce alte beneficii la nivelul formării. Pentru a înțelege impactul acestui tip de formare, este foarte important să știm cum sunt reținute informațiile în diverse contexte.



Din acest punct de vedere conținutul educațional livrat cu ajutorul computerului are un impact pozitiv deoarece într-un singur curs pot fi înglobate oportunități complexe de citire, de a auzi și privi, de a discuta și experimenta, de a explica altora.

Beneficii și avantaje pentru utilizarea calculatorului în procesul de învățare.

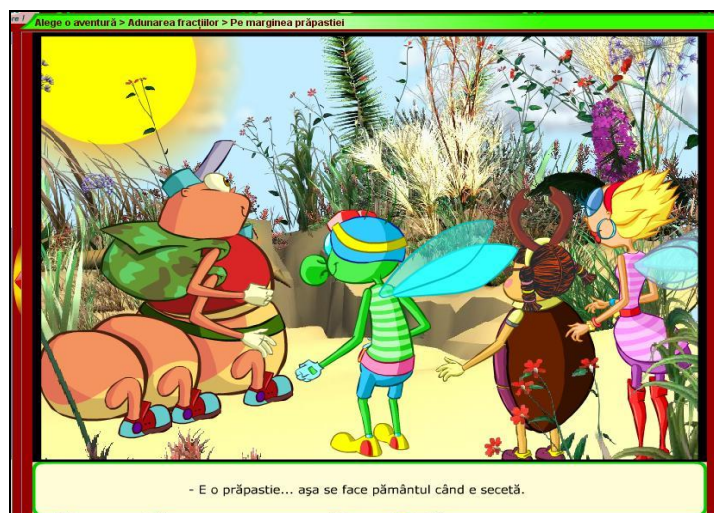
Conform studiilor realizate s-a constatat că prin modelele tradiționale de învățare nu se obține întotdeauna eficiența dorită. Astfel, e-learningul folosit creativ și eficient poate să sprijine și să îmbunătățească procesul de învățare. Profesorul nu este înlocuit, ci ajutat, iar rolul lui se schimbă în cadrul acestui proces. Nu mai este lector, ci consultant, ghid și furnizor de resurse de învățare.

- Profesorul devine proiectantul mediului online și devine astfel mai mult decât un furnizor de cunoștințe.
- Profesorul oferă cadrul inițial și încurajează orientarea personalizată a elevilor.
- Prezintă mai multe perspective și oferă direcțiile de studiu.
- Profesorul devine membru al grupului de studiu.
- Profesorul trebuie să acorde mult mai multă atenție stilurilor de învățare.

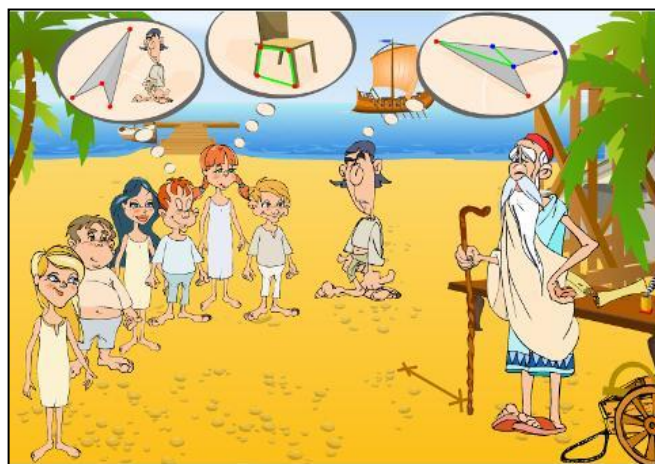
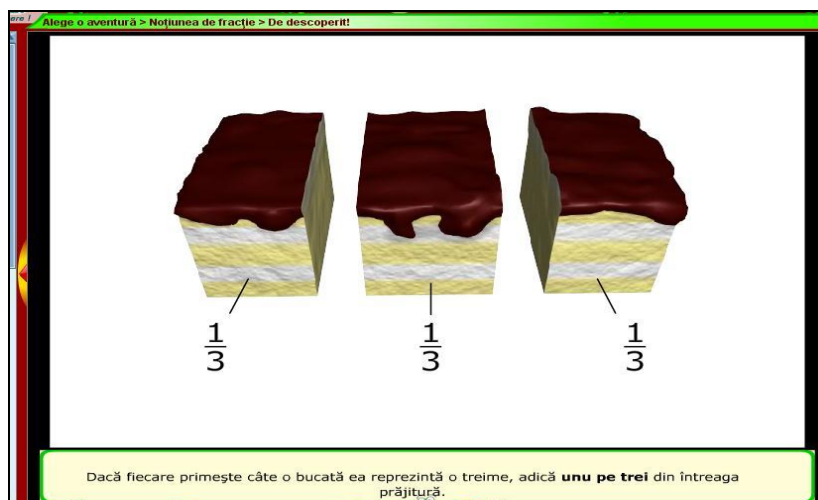
Calculatorul oferă noi oportunități de instruire și comunicare, oferind un set larg de avantaje și caracteristici specifice.

- Permite creșterea accesului la instruire și a volumului de cursuri:
- Orice persoană se poate perfecționa, recalifica sau specializa fără să părăsească locul de muncă.
- Se poate adresa unor categorii sociale și grupe de vârstă mult mai ample.
- Materialele dezvoltate pentru acest tip de instruire pot fi reutilizate.
- Instruirea se realizează într-un timp mai scurt și fiecare cursant decide când, cum și unde se va instrui.
- Permite folosirea unor metode de instruire eficiente.
- Cursantul are acces direct la informațiile relevante pentru el.
- Informațiile sunt introduse pe cât mai multe canale astfel încât să fie acoperite cât mai multe stiluri de învățare: audio, video etc.
- Parcurgerea cursului este înregistrată și cursantul poate urmări atingerea obiectivelor de învățare.

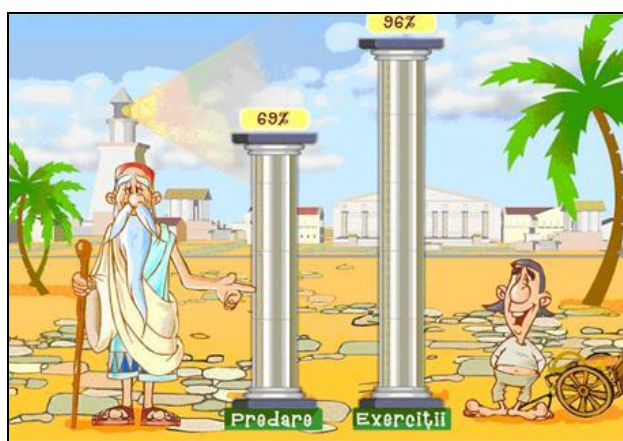
În ceea ce privește stilurile de învățare, învățarea utilizând calculatorul răspunde unei palete largi de feluri de a învăța. În produsele de tip software educațional, cunoștințe din mai multe domenii sunt înglobate în mod natural într-o poveste. Materialele didactice de tipul software-urilor educaționale stimulează copiii din punct de vedere vizual și auditiv, îi atrag în diverse activități și îi implică afectiv. Aceasta se întâmplă prin crearea unor personaje de vârste din zona proximei dezvoltări a grupului țintă care, prin poveste, atrag copilul în activități educaționale.



Noțiunile noi sunt introduse pornind de la situații concrete, reale, cu care copilul se poate întâlni în viața de zi cu zi. Se pleacă de la realitatea imediată a copilului și se merge treptat către abstract.



Parcursul prin conținut este ghidat pas cu pas, accesul către etapele următoare este controlat și permis numai în funcție de performanțele obținute. Astfel se asigură parcurgerea fără lacune a materialelor iar copiii sunt pregătiți cu cunoștințele necesare lecției noi.



Principalul mod prin care copiii învață este prin intermediul jocului. Jocul educațional este metoda prin care se corelează activitățile școlare cu activitățile de joc.

Copiii sunt motivați de competiție, concurență, clasamente și încearcă consecvent să se autodepășească.



Top KRPKR	
Top 3 cadre didactice	Top 3 județe
1.	1. Dambovita
2.	2. Satu-Mare
3.	3. Bucuresti



În produsele de tip software educațional, elevii sunt implicați în simulări și activități experimentale. Elevii sunt implicați în simulări de fenomene, prin care pot stabili conexiuni și legături de tip cauză-efect. Datorită dorinței de independență și decizie, ghidajul prin procesul educațional nu mai este atât de strict, ci mai degrabă orientativ, lăsând la latitudinea cursantului modul și ritmul de parcurgere. Jocul pune elevul în contexte diverse în care să poată experimenta diverse decizii și urmările acestora.

Bibliografie:

Aldrich, C., *Simulations and the Future of Learning: An Innovative (and Perhaps Revolutionary) Approach to e-Learning*, Pfeiffer, 2004

Bozarth, J., *Better Than Bullet Points: Creating Engaging e-Learning with PowerPoint*, Pfeiffer, 2008

Brut M., *Instrumente pentru e-Learning, Ghidul profesorului modern*, Polirom, 2006.

Shackelford, B., *Project Managing E-Learning*, ASTD © 2002

Carliner, S., Shank, P., *The e-Learning Handbook: Past Promises, Present Challenges*, Pfeiffer, 2008

Committee on Developments in the Science of Learning with additional material from the Committee on Learning Research and Educational Practice, National Research Council, *How People Learn: Brain, Mind, Experience, and School*, National Academies Press; 2 edition, 2000.

Elisabeth Rossen and Darin Hartley, *Basics of E-Learning: Training Technology (A journal)*, ASTD 2001.

www.intuitext.ro

www.didactic.ro