

Aspecte metodologice ale utilizării resurselor educaționale digitale interactive la disciplina geografie

Ca rezultat al participării la Atelierul de lucru "Realizarea de activități digitale interactive pe platforme educaționale la disciplina geografie" se evidențiază următoarele concluzii ale profesorilor cu privire la aspectele metodologice ale utilizării resurselor educaționale digitale interactive (Jocul milionarilor, Rebus geografic, Text lacunar, Roata norocului) la disciplina geografie

1. Puncte tari/ puncte slabe în utilizarea resurselor educaționale digitale interactive însușite (Jocul milionarilor, Rebus geografic, Text lacunar, Roata norocului) la clasă (fizic sau online) în cadrul concursurilor sau activităților extrașcolare

Puncte tari:

- sunt centrate pe activitatea elevului
- au un nivel crescut de înțelegere a itemilor de către elevi;
- pot fi updatate și împărtășite și cu alți profesori de geografie
- sunt gratuite, stocabile, asigură
- caracterul lor ludic asigură atractivitatea
- autoevaluarea este obiectivă
- permit inovarea și creativitatea în sistemul de învățământ
- pot fi utilizate cu succes în orice activitate școlară și extrașcolară
- în cadrul activităților, poate fi utilizată o gamă foarte largă de resurse didactice grafice: hărți, fotografii, suporturi video, scheme etc
- elevii devin mai independenți și autodidacți
- elevii sunt mai receptivi la informațiile venite din zona digitală
- se pliază pe preferințele elevilor, în condițiile în care, de multe ori, activitatea clasică de învățare nu este atractivă pentru elevi;
- diversifică paleta de activități în cadrul orelor la clasă, dar mai ales în cadrul activităților extrașcolare și al „Școlii Altfel”;
- generează noi forme de activități educative, inter și multidisciplinare, noi direcții educației în era tehnologiei;
- dezvoltă abilități și perfecționează altele deja dobândite, atât în cazul elevilor, cât și al profesorilor;

Puncte slabe:

- lipsa unor competențe IT ale profesorilor
- necesită mult timp pentru construcție (sunt cronofage)
- necesită costuri
- accesul limitat la device-uri și internet, probleme limitative de ordin tehnic
- interacțiune dificilă între profesor și elev
- rolul profesorului în clasă este umbrat de tehnologie
- sistemul de învățământ este doar parțial pregătit
- curriculumul permite într-o măsură variabilă transpunerea în activități la distanță
- permit elevilor să se inspire în rezolvarea temei
- limitează exprimarea verbală a elevilor și gradul de interacțiune umană între elevi
- unele sunt intuitive și pot genera o falsă impresie de acumulare a cunoștințelor de către elevi;

2. Eficiența și oportunitatea utilizării resurselor educaționale digitale interactive însușite în procesul de predare-învățare- evaluare.

Cu toate că sunt intens discutate și, uneori contestate, resursele digitale vor deveni, mai devreme sau mai târziu, o variantă reală și sustenabilă a educației secolului XXI, ca o completare a învățământului clasic. Direcțiile multiple pe care le deschide această variantă educațională pot fi, poate, necredibile la prima vedere, însă, așa cum ne-a arătat istoria de multe ori, o schimbare odată începută e greu să mai fie oprită. Educația online va deveni, cel puțin, complementară celei clasice.

Resursele digitale interactive implică în primul rând, pentru procesul de predare, metode didactice centrate pe activitatea elevilor (observarea, modelarea grafică și figurativă), pe acțiunea elevilor (exercițiul, algoritmizarea, jocul geografic).

În al doilea rând, pentru procesul de învățare, resursele digitale interactive se adresează mai multor tipuri de inteligențe ale elevilor, mai multor tipuri de memorie, De aceea, chiar dacă nu le-am experimentat îndeajuns la clasă, avem semnale că vor fi foarte atractive pentru elevi.

În al treilea rând, pentru evaluare, profesorul se îndepărtează de metodele tradiționale (atât de plictisitoare pentru unii elevi) și poate utiliza o multitudine de itemi, fie ei obiectivi (cu alegere duală, multiplă, de asociere, de clasare etc.) ori semiobiectivi (cu răspuns scurt sau de completare).

În al patrulea rând, utilizarea resurselor educaționale digitale interactive menționate mai sus formează trei din cele opt competențe-cheie pentru elevi (comunicarea în limba maternă și comunicarea în limbi străine, competențe digitale). De asemenea, activitatea permite elevilor o gamă variată de rezultate ale învățării: cunoașterea terminologiilor, cunoașterea de date, aplicarea de cunoștințe.

Nu în ultimul rând concluzionăm că:

- Eficiența acestora este mai ridicată la ciclul gimnazial
- Reprezintă un bun instrument de lucru în lecțiile de sistematizare a cunoștințelor și de evaluare.
- Sunt eficiente și oportune în învățarea online.
- Au o bună eficiență în dezvoltarea competențelor digitale.
- Sunt eficiente în creșterea interesului elevilor în învățarea geografie.
- oferă oportunitatea de a-și perfecționa competențele digitale atât elevii cât și profesorii.
- facilitează comunicarea constantă cu elevii indiferent de ora din zi;
- mijlocesc lucrul în ritmul propriu al fiecărui elev
- elevii introverțiți sunt mai activi la orele online;
- pot fi o oportunitate de a recalibra atât rolul elevului ca parte activă în învățare, cât și al profesorului, de facilitator al procesului
- Pot însemna resurse însemnate în completarea unei biblioteci virtuale de date cu lectii si informatii geografice ;
- Oferă șansa de fi mai aproape de universul tinerilor
- Întăresc caracterul practic-aplicativ al activităților de instruire și educare prin intermediul lecțiilor;

Inspector școlar,

Prof. Iulian Cătălin Nechifor

