



A XIX-a Conferință internațională – multidisciplinară
„Profesorul Dorin PAVEL – fondatorul hidroenergeticii românești”,
CLUJ NAPOCA, 2019

UTILIZAREA SOFTURILOR EDUCAȚIONALE ÎN PROCESUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT

Carmen Ioana IUHOS, Carmen BAL

USE OF EDUCATIONAL SOFTWARE IN THE EDUCATIONAL PROCESS

In view of the accelerated development of technology and the emergence of the "screen-agers" generation, computer use in the learning process becomes a necessity.

Keywords: computer, educational software, internet, didactic game

Cuvinte cheie: calculator, soft educațional, internet, joc didactic

1. Introducere

Copiii din ziua de astăzi sunt foarte diferiți față de generațiile anterioare, dar nu doar din punct de vedere al maturizării acestora, al modului în care se îmbracă, se vopsesc, se stilizează, ci din punct de vedere al bombardamentului digital ce are efect asupra lor. Copiii sunt de asemenea diferiți neurologic (Ian Jukes). Ian Jukes a denumit această generație „screen – agers” adică studentul modern.

Având în vedere dezvoltarea accelerată a tehnologiei, precum și apariția generației „screen-agers”, utilizarea calculatorului în procesul de învățământ devine o necesitate.

Tehnologia joacă un rol vital în orice aspect al vieții, iar educația nu face excepție. Noua eră digitală determină un nou tip de abordare a

fenomenului educațional prin intermediul noilor tehnologii ale comunicării și informației. Se naște o nouă educație care poate fi definită pedagogie media (Rotaru, 2015).

Utilizarea calculatoarelor în educație a început în anii 1960. Odată cu apariția unor microcomputere convenabile în anii 1970, utilizarea calculatoarelor în școli a devenit larg răspândită de la *învățământul primar* la nivel *universitar* și chiar în unele programe preșcolare. Calculatoarele instructive sunt practic utilizate în unul din cele două moduri: fie oferă o prezentare directă a datelor, fie i se atribuie rolul de tutorial în care studentul este instruit pe înțelesul lui apoi acesta este chiar și testat.

Calculatorul, tableta și chiar telefonul, sunt foarte utile atât elevului cât și profesorului însă folosirea acestora trebuie realizată astfel încât să îmbunătățească calitativ procesul instructiv-educativ, nu să îl îngreuneze. Scopul utilizării la clasă a acestor dispozitive este de a se achiziționa noi cunoștințe și să se formeze noi deprinderi elevilor, astfel încât aceștia să fie pregătiți să se adapteze cerințelor unei societăți aflate într-o permanentă evoluție. Elevii trebuie să fie pregătiți pentru schimbările continue ce au loc în toate domeniile și să le întâmpine fără frică.

În momentul în care elevii/ studenții sunt orientați cu încredere spre schimbare, ei vor fi pregătiți pentru o învățare continuă și vor putea face față noilor tipuri de profesii. Eșecul în dezvoltarea capacității de a reacționa la schimbare poate atrage după sine pasivitatea și alienarea.

2. Programe de instruire și autoinstruire

Având în vedere că trăim în mileniul informației, prezența calculatorului și a tehnologiei este ceva normal în viața noastră, iar elevul din ziua de azi se orientează către utilizarea computerului ca un mijloc de informare și de asistare în procesul de învățare. Surse de informație precum Internetul și programele educaționale sunt din ce în ce mai folosite, numărul de utilizatori ai Internet-ului și solicitările pentru software-ul educațional precum și a jocurilor didactice online aflându-se în ascensiune.

Copiii le plac jocurile, astfel că există unele centrate pe distracție. Acestea nu trebuie, ca întotdeauna să fie neapărat competitive, ele pot fi valoroase și prin modul în care elevii/ studenții interacționează sau poate fi o cale prin care aceștia învață prin existența unor recompense.

Copii de astăzi caută adesea feedback-ul imediat și le plac recompensele, chiar și pentru a le fi recunoscut progresul.

Jocurile încurajează studenții să fie creativi, încurajând dezvoltarea abilităților, în special la cele de simulare.

Unele din provocările jocurilor sunt datorate de faptul că este greu să găsești jocuri bune, și acestea putând fi într-adevăr consumatoare de timp.

3. Symballo

Symballo este un instrument gratuit de marcaj social, oferind modalitatea simplă de a organiza și stoca toate resursele digitale dorite de utilizator. Resursele pot fi clasificate, ordonate după bunul plac și un plus al instrumentului este ca poate fi accesat de pe orice dispozitiv. Toate site-urile preferate ale utilizatorului pot fi organizate pe categorii într-o singură filă, îmbunătățind experiența de navigare a utilizatorului, făcând-o mai confortabilă și mai accesibilă. Symballo separă toate site-urile în știri, rețele sociale, video, reviste, fiecare secțiune fiind situată pe o anumită parte a rețelei și marcată cu o anumită culoare.

Prin urmare, Symballo permite organizarea marcajelor în mici grupuri de link-uri text. Pagina symballo conține identificatori rapizi și simpli, cum ar fi logo-urile de site sau pictogramele care ajută la organizarea vizuală a link-urilor. În centrul acesteia, totul este ca o cutie de căutare care poate fi înlocuită cu aproximativ două duzini de diferite instrumente de căutare. De asemenea, se pot adăuga manual mai multe



Fig. 1 Webmix Symballo

site-uri într-un director furnizat, se pot face mai multe file ale clusterurilor de linkuri, cu tot felul de elemente din legăturile de căutare, către site-urile preferate ale utilizatorului. (Lowensohn, 2007).

Aplicația symbollo se poate descărca și instala gratuit pe orice dispozitiv conectat la internet. Acest program îți oferă acces la unele webmix-uri gata făcute sau chiar poți să-ți crezi propriul webmix (*utilizatorul își poate gestiona pagina de lucru*). Aplicația permite utilizatorilor să aloce diferite culori butoanelor (*fiecare pătrat individual de pe un webmix symbollo*) pentru o clasificare vizuală ușoară.

Extensia SymbalooEDU Premium este un instrument educațional gratuit, un sistem de gestionare a resurselor, care oferă săli de clasă, școli și districte, o pagină personalizată SymbalooEDU cu un URL dedicat pentru a distribui și gestiona toate resursele digitale într-un singur loc. ("Pagina de marcaje sociale proprie completată," 2016).

Symbaloo conține lecții digitale într-un mediu online, având ca stil jocul conținând și resurse educaționale. Conține clipuri video, documente, întrebări, articole și jocuri educative pentru a ghida elevii prin parcursul procesului de învățare.

4. Exemplu de lecție cu Symbaloo

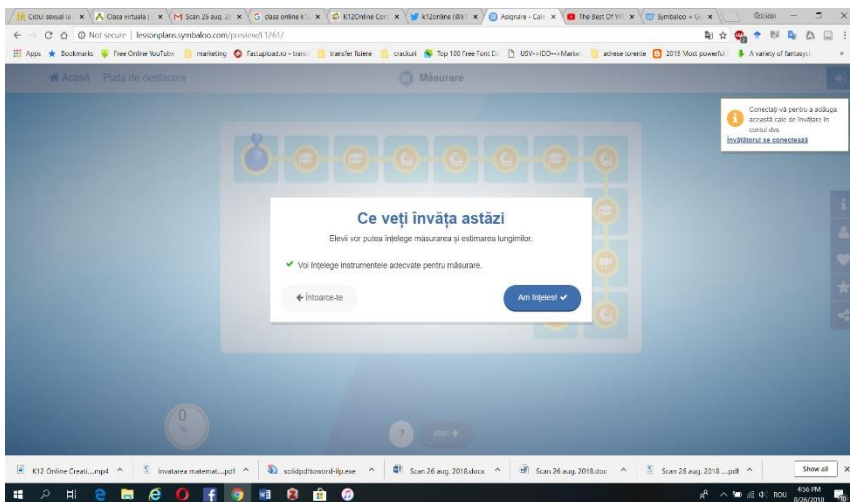


Fig. 2 Lecție cu Symbaloo

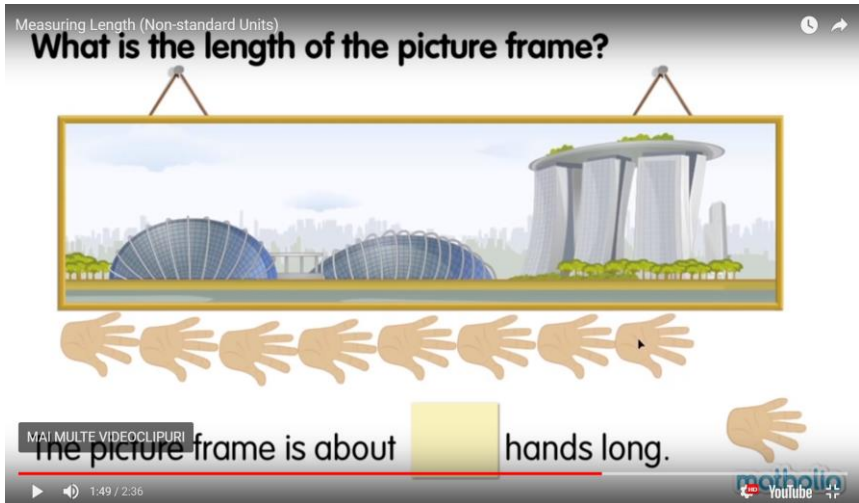


Fig. 3 Lecție cu Symballo

Symballo ajută profesorii să își poată personaliza planurile de lecție. Aceștia pot folosi Symballo *pentru a realiza planuri de lecție* prin crearea unui webmix pentru fiecare subiect pe care îl predau, să își *încarce webmixul pe site-ul clasei* pentru a le împărtăși elevilor site-urile preferate, pentru *a colabora cu alți profesori pentru cartografierea curriculum-ului* în întregul district. Se creează webmixuri care includ resurse care explică fiecare dintre standardele pe care le acoperă clasa în fiecare lună. Prin acest fenomen se încurajează profesorii să colaboreze, astfel încât să poată funcționa mai inteligent și nu mai greu, stând ore întregi la proiectarea planurilor de lecție pentru diferite discipline.

BIBLIOGRAFIE

- [1] Bal, C. (2009). Editura Alma Mater, *Instruire asistata de calculator, de la teorie la practică.*
- [2] Monica Maier, Alina Boja, Claudia Marian, Triff Zorfica, Iuhos Carmen Ioana, Bal Carmen, (2019), Editura Alma Mater, *Sinteze de psihopedagogie universitară/*

- [3] Scientia. (2018). Computerul-hardware-si-software/53-inceputurile-calculatoarelor-personale. Retrieved from <http://www.scientia.ro/tehnologie>
- [4] Rotaru, I. (2015). *From blackboard to internet: possible changes of the romanian classroom*. Social Research Reports, 27.
- [5] Sleight, S., & Cerkez, A. (2002). *Cum să trecem la e-business*. Enciclopedia RAO.
- [6] Susnea Elena, *Instruire asistată de calculator*, Editura Universitatii nationale de aparare Carol I Bucuresti, 2013.
- [7] Ton Duif. (2014). Bringing Leadership together. *ESHA Conference 2014*.
- [8] Vlada, M., Jugureanu, R., & Istrate, O. (2009). E-learning and educational software. Educational projects and experience of implementation in Romania. *Proceedings of ICVL*.
- [9] Ways to Use Minecraft in the Classroom | Scholastic. (2019). Retrieved January 24, 2019, from <http://www.scholastic.com/teachers/articles/teaching-content/10-ways-use-minecraft-classroom/>

Dr. Ing. Carmen Ioana IUHOS
inginer S.A. Someș Cluj Napoca,
bic_tkd@gmail.com

Prof.Dr.Ing. Carmen BAL
Universitatea Tehnică din Cluj Napoca,
Departamentul de Specialitate cu Profil Psihopedagogic
bcarmen58@gmail.com