

CZU 811.111:004(072.3)

VALORIFICAREA PLATFORMELOR DE ÎNVĂȚARE LA LECȚIILE DE LIMBA ENGLEZĂ

Mariana DUBINSCAIA, profesoară de limba engleză, grad didactic unu, Liceul Teoretic „Lucian Blaga” din Bălți, Republica Moldova

Abstract: *This article presents arguments and analyzes the possibilities of the exploitation of learning platforms during the English lessons. In this article is given the classification of ICT instruments from the perspective of several criteria, such as: learning tools, administration tools, simulation tools, practice tools, investigation tools, assessment tools, presentation tools, writing tools, online security tools. Also, it contains a brief description and examples of some platforms used during the English lessons.*

Keywords: *ICT tools, learning platforms, digital age, interactive lesson, informational technologies, digital skills.*

În era tehnologiilor când Progresul tehnic a devenit parte componentă a vieții noastre, când elevii nedespărțit folosesc gadgeturile de tot tipul, a ajuns momentul ca acestea să devină parte integrantă a procesului educațional. An cu an, tendințe diferite au adus în școala modernă diverse modalități interactive de organizare a lecțiilor prin intermediul platformelor educaționale, a aplicațiilor simultane de evaluare a competențelor, a jocurilor didactice, a laboratoarelor virtuale etc. Din aceste considerente, ne propunem să descriem avantajele și posibilitățile activității didactice

realizate la distanță, dar și ale cadrelor didactice, ale elevilor, precum și modalitățile de soluționare a problemelor condiționate de comunicarea la distanță, de formele și metodele de lucru folosite în acest sens.

În ultimii ani s-a resimțit o creștere considerabilă a diversificării modalităților de organizare a procesului educațional prin aplicarea formelor de lucru la distanță motiv din care profesorii școlari și-au dezvoltat competențele digitale pentru implementarea cu succes a diverselor modalități de organizare a activității la distanță, de evaluare a achizițiilor elevilor, de comunicare cu clasa și cu părinții etc.

Începând cu anul 2020 sistemul educațional național a identificat soluții pentru asigurarea continuității procesului de instruire în condiții de distanțare a elevilor, cadrelor didactice și a tuturor instituțiilor educaționale. Organizarea instruirii la distanță a fost posibil de realizat cu ajutorul tehnologiilor digitale, a resurselor educaționale în format digital, a competențelor de comunicare în mediul online a cadrelor didactice, a posibilităților dotării cu echipament și accesul la rețeaua globală de informare.

Dezvoltarea tehnologiilor Web 2.0 a condiționat integrarea masivă a elementelor e-Learning în instruire. Anume acestea au făcut accesibile resursele interactive care au facilitat și diversificat procesul educațional. A fost restructurat sistemul clasic de învățare, care are la bază manualul, sala de clasă și profesorul. Au fost deschise experiențe într-un spațiu informațional extins. Condițiile de pandemie au devenit un catalizator pentru îmbinarea sistemului clasic de instruire cu elementele de instruire la distanță și îmbinarea modalităților clasice de management organizațional cu posibilitățile de comunicare la distanță.

Un argument forte în valorificarea platformelor de învățare la lecțiile de limba engleză ne servesc domeniile de competențe digitale specificate în *Standardele de competențe digitale pentru cadrele didactice din învățământul general*:

- Comunicare digitală;
- Gestionarea informației;
- Crearea de conținuturi digitale educaționale;
- Implementarea aplicațiilor de management școlar;
- Sisteme de gestionare a conținuturilor educaționale (SGCE);
- Utilizarea echipamentelor digitale în educație;
- Respectarea normelor etice și legale în spațiul digital [4].

Analizând resursele digitale disponibile deschis și gratuit, putem susține că există o varietate mare de posibilități de utilizare a acestora, iar cadrele didactice le pot accesa și utiliza în activitatea profesională. O problemă a resurselor de comunicare cunoscute este cea a interfeței aplicației sau a platformei. De cele mai multe ori, interfața este setată într-o limbă străină (limba rusă sau limba engleză) sau materialele elaborate în aceste instrumente sunt alcătuite în două limbi (o limbă a textului introdus și o limbă din care este alcătuită interfața), ceea ce incomodează utilizatorul. Posibilități ale resurselor electronice de comunicare care conțin interfața și în limba română sunt mai puține, dar nu constituie o problemă, deoarece conținutul poate fi redactat în limba română.

Instrumente TIC pentru monitorizarea activității pot fi împărțite în *două categorii* [2]:

- *Instrumente destinate activităților online:* Google classroom, Moodle, Edmodo, Easyclass, www.quizlet.com, www.learningapps.org, www.padlet.com, www.kahoot.com, www.Yrenproject.ru, www.idroo.com, www.tekwill.online, www.mozaweb.com etc.
- *Instrumente destinate întâlnirilor de lucru în spațiul virtual sub forma videoconferințelor:* Skype, <https://meet.google.com>, <https://zoom.us>, Messenger, Telegram, Teamviwer, Google Hangout, Viber, <https://discord.com>, <https://streamyard.com> etc.

Instrumentele dedicate activităților online conțin anumite șabloane, module, registre, caiete, clase electronice etc., care permit activități didactice de asimilare, înscriere, înregistrare, evaluare. Aceste posibilități conțin anumite modele, exemple elaborate de către utilizatorii înregistrați (www.padlet.com, www.kahoot.com, www.quizlet.com, www.tekwill.online, www.prezi.com etc.) sau pot conține șabloane, modele în care se înscriu conținuturile necesare prin selectarea modelului potrivit (www.yrenproject.ru, google forms, www.mozaweb.com etc.).

Propunem, în continuare, clasificarea instrumentelor dedicate activităților online.

Tabelul 1. Clasificarea instrumentelor TIC [2]

<i>Criteriul</i>	<i>Exemple</i>
Instrumente de învățare	www.youtube.com , www.tekwill.online , www.learningapps.org , www.google.com , https://ro.wikipedia.org/ , Biblioteca virtuala Institutul de Științe ale Educației (ise.md), https://www.edupedu.ro/ , http://red.prodidactica.md/ , Workspace, Smartbook
Instrumente de administrare	ASC TimeTables, Nika Lux, https://sime.md/ , google forms, https://www.mentimeter.com/app , https://mecc.gov.md/ro , http://dge-falesti.org/
Instrumente de simulare	https://phet.colorado.edu/ , https://www.geogebra.org/ , https://www.prointelect.com/
Instrumente de exersare	www.padlet.com , www.mentimeter.com , www.quizlet.com , https://wordwall.net/ , https://uchi.ru/
Instrumente de investigare	www.mozaweb.com , https://www.google.com/intl/ro/earth/
Instrumente de evaluare	www.kahoot.com , www.Yrenproject.ru , https://www.google.com/forms/about/ , https://quizizz.com/ , My Test, https://www.socrative.com/apps/ , https://www.quizalize.com/ , https://goformative.com/ , https://testmoz.com/ , https://knowt.io/
Instrumente de prezentare	www.prezi.com , google prezentări, https://www.canva.com/ , https://www.animaker.com/ , https://scratch.mit.edu/ etc.
Instrumente de redactare	www.idroo.com , www.jamboard.google.com , https://whiteboard.fi , www.miro.com , Wacom, OSB Studio
Instrumente de securitate în mediul online	Addblok Plus, Adresist adblocker, AdGuard AdBlok, AdBlock Max

Fiecare dintre instrumentele TIC are anumite reguli de aplicare, etape de lucru, posibilități de implementare și efecte formative. Descrie, în continuare, instrumentele cele mai frecvent aplicate de noi în cadrul lecțiilor de limba engleză.

Instrumente de învățare. Biblioteca virtuală. O experiență bună în documentare și instruire sunt bibliotecile virtuale. În prezent există numeroase biblioteci virtuale create pe

lângă instituțiile educaționale cum ar fi: Biblioteca virtuala Institutul de Științe ale Educației (ise.md), <https://www.edupedu.ro/> etc. O bibliotecă virtuală conține materiale specializate domeniului. Biblioteca EduOnline este cea mai mare bibliotecă de resurse educaționale digitale în limba română.

O bibliotecă virtuală include:

- lecții pentru învățământul primar, gimnazial și liceal;
- lecții pentru copiii cu cerințe educaționale speciale;
- laboratoare virtuale;
- cărți, manuale, articole, studii digitale etc.

Resursele Educaționale Deschise sau *OER* (prescurtat – *Open Educational Resources*) sunt materiale pentru învățare, predare, cercetare sau alte scopuri educaționale pe care le putem folosi, adapta și redistribui liber, fără constrângeri – sau cu foarte puține restricții – legate de drepturile de autor. Materialele pot fi: cursuri, proiecte de lecții, prezentări, cărți, manuale, teme pentru acasă, chestionare, activități în clasă sau în laborator, jocuri, simulări, teste, resurse audio sau video și multe altele puse la dispoziție în format digital sau pe un suport fizic și la care se are acces liber. <http://red.prodidactica.md/>

Instrumente de exersare. Padlet. Padlet oferă un software bazat pe cloud, care găzduiește o platformă web colaborativă în timp real, în care utilizatorii pot încărca, organiza și partaja conținutul de lecție pe panouri virtuale numite *padleturi*.

Editarea. Pictograma de setări este locul din care putem edita fundalul și schimba caracteristicile paginii. Sunt multe lucruri pe care le putem adapta.

Spre exemplu, putem face padlet-ul public/privat/protejat cu parolă. Ca profesor, putem folosi coșul de gunoi, pentru a șterge lucrurile care trebuie îndepărtate. De asemenea, putem restricționa editarea, lăsând padlet-ul în modul de vizualizare în perioada când nu ne aflăm la oră.

Cum putem distribui Padlet: putem trimite link-ul prin mai multe modalități. Dacă apăsăm butonul de *distribuire*, Padlet poate fi expediat prin email, *Tweet* sau chiar crea un QR code.

Cum poate fi folosit Padlet în sala de clasă?!

- Pentru clasele primare, îl putem folosi ca portofoliu pentru a distribui părinților imagini cu munca elevilor.
- Putem avea un *Padlet* al clasei și pune link-uri la orice, cum ar fi teme, proiecte sau prezentări.
- Îl putem folosi ca pe un canal de discuții al clasei.
- Elevi pot să lucreze la o problemă și să pună o poză cu rezolvarea acesteia în *Padlet*-ul clasei.
- *Padlet* este ușor de adaptat la activitățile manageriale.

Instrumente de exersare. Quizlet:

Quizlet include carduri *flash* digitale, jocuri de potrivire, practici de evaluări electronice și teste live. Ca instrument de memorare, *Quizlet* permite utilizatorilor înregistrați să creeze seturi de termeni și definiții personalizate pentru propriile nevoi. Aceste seturi de termeni pot fi apoi accesibile prin studierea unei varietăți de moduri:

Mod 1. Carduri Flash. Acest mod este similar cu cardurile de hârtie. Utilizatorilor li se afișează un „card” pentru fiecare termen, pe care îl pot întoarce dând clic sau folosind tastele săgeți sau bara de spațiu. Utilizatorul are opțiunea ca fața cardului să fie o imagine, un cuvânt sau ambele.

Mod 2. Gravitație. În acest mod, definițiile derulează vertical pe ecran în formă de asteroizi. Utilizatorul trebuie să tasteze termenul care se însoțește cu definiția înainte ca cartela să ajungă în partea de jos. Este unul dintre modurile de studiu *Joacă*. Utilizatorul poate alege nivelul de dificultate și tipul de joc.

Mod 3. Scrie pe cartele. În acest mod, utilizatorilor li se afișează un termen sau o definiție și trebuie să introducă termenul sau definiția care se potrivește cu ceea ce este afișată. După introducerea răspunsului, se verifică dacă răspunsul a fost corect.

Mod 4. Speller/rostește. În acest mod, termenul este citit cu voce și utilizatorii trebuie să introducă termenul cu ortografia corectă.

Mod 5. Meci/potrivește. În acest mod, utilizatorilor li se prezintă o grilă de termeni împărțiați. Utilizatorii trag termenii deasupra definițiilor asociate pentru a-i elimina din grilă și încercă să golească grila în cel mai rapid timp posibil.

Mod 6. Joc Live. În acest mod, un utilizator Quizlet (de obicei un profesor) își împarte clasa în echipe sau joacă jocul cu elevii individual. Profesorul alege dacă jocul începe cu o definiție sau un termen. Fiecare echipă va trebui să aleagă termenul/definiția corectă pentru a câștiga. Acest joc funcționează alegând un set de carduri și plasând aceste carduri într-un format care funcționează pentru joc. Dacă un jucător sau o echipă alege termenul sau definiția incorectă, scorul se va reseta.

Instrumente de investigare. Mozaweb:

Mozaweb este o soluție în educație pentru întreaga instituție, oferind mai multe posibilități adaptabile la toate necesitățile instituționale: cadre didactice, elevi și instituției în întregime.

Oferte educaționale pentru cadrele didactice în mozaweb:

mozaBook – soft de prezentare educațional pentru profesori, pentru tabla interactivă. Conținutul său interactiv spectaculos și aplicațiile încorporate de dezvoltare a abilităților, de ilustrare și laboratorul virtual trezesc interesul elevilor, ajutându-i să-și însușească cunoștințele predate la oră;

mozaMap – atlasele interactive ale programului cartografic mozaMap îmbogățesc instrumentele folosite în predarea geografiei și istoriei. Elementele diferitelor hărți pot fi ușor modificate și adaptate, ușurând pregătirea pentru orele de curs;

mozaWeb – manualele digitale, conținutul interactiv suplimentar și aplicațiile legate de materia școlară pot fi accesate online de oriunde, atât de profesori, cât și de elevi;

mozaBook tablet – elevii își pot lua cu ei manualele digitale oriunde și le pot utiliza chiar și offline. De asemenea, se pot conecta la programul mozaBook care rulează pe o tablă interactivă, putând astfel participa la lucrul în clasă;

mozaLog – catalog electronic și sistem informațional educațional care permite personalului școlar să utilizeze o singură interfață atât pentru sarcinile administrative, cât și pentru cele organizaționale. Softul reduce considerabil volumul de sarcini administrative al cadrelor didactice și manageriale și este un mijloc eficient de comunicare atât în cadrul unității școlare, cât și cu părinții.

Instrumentele *Mozaweb* sunt foarte diverse și permit încadrarea lor în studierea-evaluarea materiei (Figura 1).

Mozaweb are o multitudine de posibilități adaptabile nevoilor educaționale. Sumarul lor se reprezintă în bara de instrumente a platformei.

Ea conține:

- *conținut interactiv* (animații 3D, instrumente și jocuri, panorama, videouri, imagini, fișiere audio);
- *materiale didactice* (lecții digitale, bookz, caiete digitale);
- *publicații* (manuale digitale, cărți inteligente 3D);
- *softuri educaționale* (mozaBook, mozaWeb, mozaMap, mozaLog).

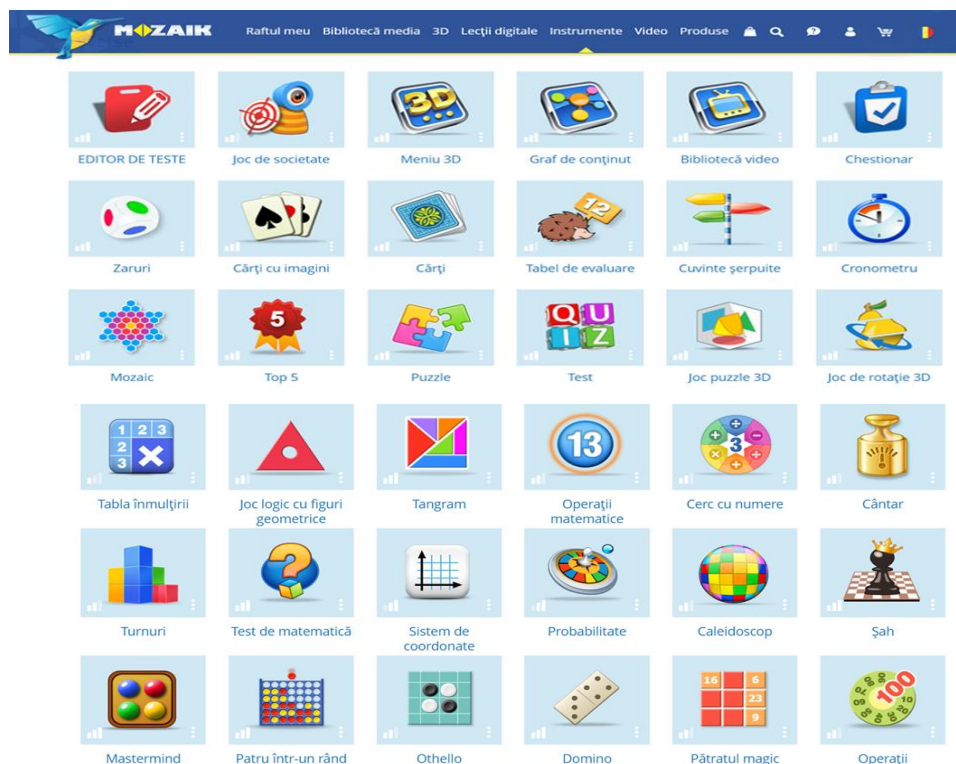


Figura 1. Instrumente Mozaweb

Book Creator. Permite crearea de materiale colaborative care includ:

- imagini;
- text;
- sunet;
- materiale video, create în echipe, individual sau cu întreaga clasă.



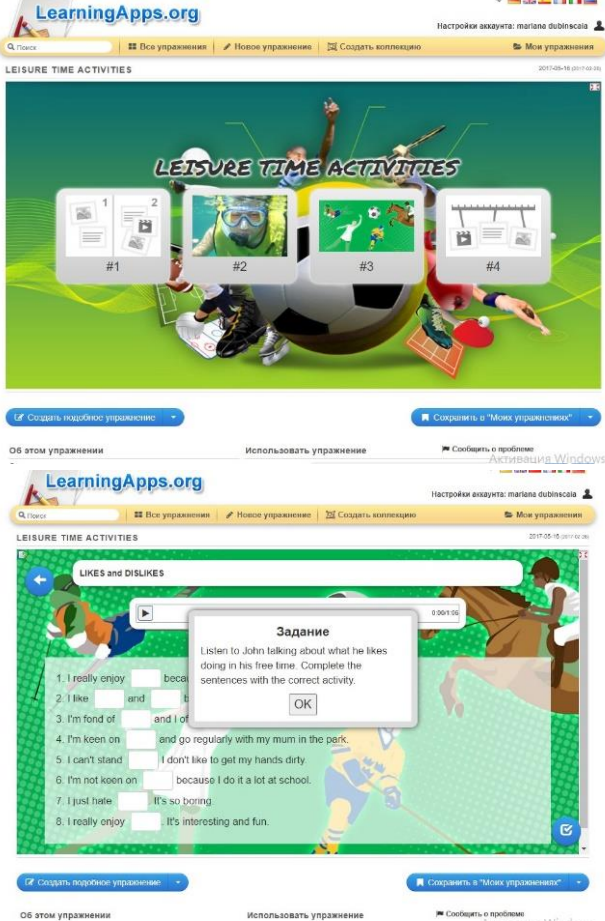
Interfața este în engleză, elevii se loghează chiar în timpul orelor de engleză.

Posibilități: realizarea de prezentări / proiecte / materiale de sinteză la finalul unităților de învățare, prezentarea proiectelor realizate în echipa. Materialele create sunt foarte ușor de folosit ca materiale de promovare (pot fi postate ca atare pe rețele de socializare, etc).

Prezentarea proiectelor realizate de elevii în echipe; Sinteza la finalul unităților de învățare; Recapitulare. Momentul lecției: Dacă lucrează în clasă este folosită pentru exersare sau aplicare în contexte noi. Poate fi folosită și ca temă pentru acasă sau pentru

documentarea pe anumite teme sau ca produs final al unui proiect colaborativ. Prezentăm unele exemple în Tabelul 2.

Tabelul 2. Exemple de materiale colaborative

<p>Clasa a X-a Subiectul lecției: Mission Re-Wild Etapa (momentul) lecției: Extindere Sarcină pentru elevi: de realizat un proiect în baza informației</p>	
<p>Clasa a X-a Subiectul lecției: UK National Symbols and Values Etapa (momentul) lecției: Reflecție/ Extindere Sarcină pentru elevi: de găsit informație despre alte locuri, care pot fi vizitate în Marea Britanie și de prezentat.</p>	
<p>Clasa: a VI-a Subiectul lecției: My Free Time Denumirea aplicației: LearningApps.org. Etapa (momentul) lecției: Reflecție Obiectivul realizat: consolidarea cunoștințelor noi acumulate pe parcursul lecției</p>	

În concluzie, menționăm că valorificarea platformelor de învățare în lecțiile de limbă engleză aduce un aport semnificativ în îmbunătățirea procesului de predare-învățare-evaluare, creând un mediu educațional interactiv, adaptat la nevoile individuale ale elevilor și la cerințele societății contemporane. Această integrare eficientă poate contribui la formarea unor vorbitori de limbă engleză competenți și bine pregătiți pentru provocările lumii moderne.

Referințe bibliografice:

1. BOTNARIUC, C., CUCOȘ, C., IANCU, D. *Școala online. Elemente pentru inovarea educației*. Raport de cercetare evaluativă. București: Ed. Universității din București, 2020. 77 p. ISBN 978-606-16-1164-5.
2. CIOBANU, C., CUCOȘ, C. et. al. *Educația digitală*. Iași: Polirom, 2020. 376 p. ISBN 978-973-4682-00-3.
3. COJOCARU, V., POSTICĂ, A. *Dezvoltarea competențelor didactice și manageriale prin e-learning în sistemul de formare continuă*. Chișinău: Tipografia Centrală, 2017. 223 p. ISBN 978-9975-53-858-9.
4. *Standarde de competențe digitale pentru cadrele didactice din învățământul general*. Aprobate prin ordinul Ministerului Educației nr. 862 din 07 septembrie 2015 [online] [citată 25.10.2023]. Disponibil: https://mecc.gov.md/sites/default/files/cnc4_finalcompetente_digitale_profesori_22iulie2015_1.pdf
5. *Strategia națională de dezvoltare a societății informaționale „Moldova Digitală 2020”*. 2013. 39 p [online][citată 26.10.2023]. Disponibil: https://www.legis.md/cautare/getResults?doc_id=49441&lang=ro