

Instrumente Web 2.0 utilizate în activitatea didactică

prof. Claudia Cristinela NEACȘU, prof. Cristiana POPESCU
Liceul "Traian Vuia" Craiova, Dolj

Într-o lume în care utilizarea device-urilor mobile (telefoane, iPhone, tablete etc.) a devenit indispensabilă; lume în care elevii percep aceste tipuri de instrumente ca o necesitate a vieții de zi cu zi, de care nu se pot despărți nici atunci când sunt în clasă, lume în care părinții și profesorii reclamă utilizarea acestora în mod intensiv de către cei mici, tot nouă, adulților, ne revine misiunea de a-i deprinde pe elevi să folosească eficient aceste mijloace, să ne apropiem mai mult de lumea lor și să adaptăm aplicarea multiplă a noilor realități tehnologice ale zilelor noastre.

În acest sens, instrumentele Web 2.0 devin, deopotrivă, un adevărat aliat al cadrelor didactice și al părinților. Pornind de la aceste considerente, vom prezenta câteva instrumente Web 2.0, care se pot utiliza, cu succes, la clasă.

Într-un material postat pe site-ul Universității din Pittsburgh, Meiyi Song afirmă că instrumentele Web 2.0 sunt „tehnologii utilizate pentru design-ul web care au adus importante schimbări la nivelul internetului, în sensul în care paginile web statice au devenit dinamice prin interacțiunea cu utilizatorii, prin faptul că acestora li s-a permis să contribuie la aducerea la zi a conținuturilor postate, să colaboreze și să dezvolte, la rândul lor, conținuturi noi prin folosirea resurselor disponibile în mediul virtual”. (Song 2015).

În acest sens, instrumentele Web 2.0 sunt softuri disponibile online care permit utilizatorilor:

- a) să creeze o manieră interactivă de prezentare a conținuturilor științifice;
- b) să păstreze pe o perioadă limitată de timp și să arhiveze date;
- c) să editeze fotografii și materiale video;
- d) să realizeze proiecte și să desfășoare activități de învățare prin cooperare.

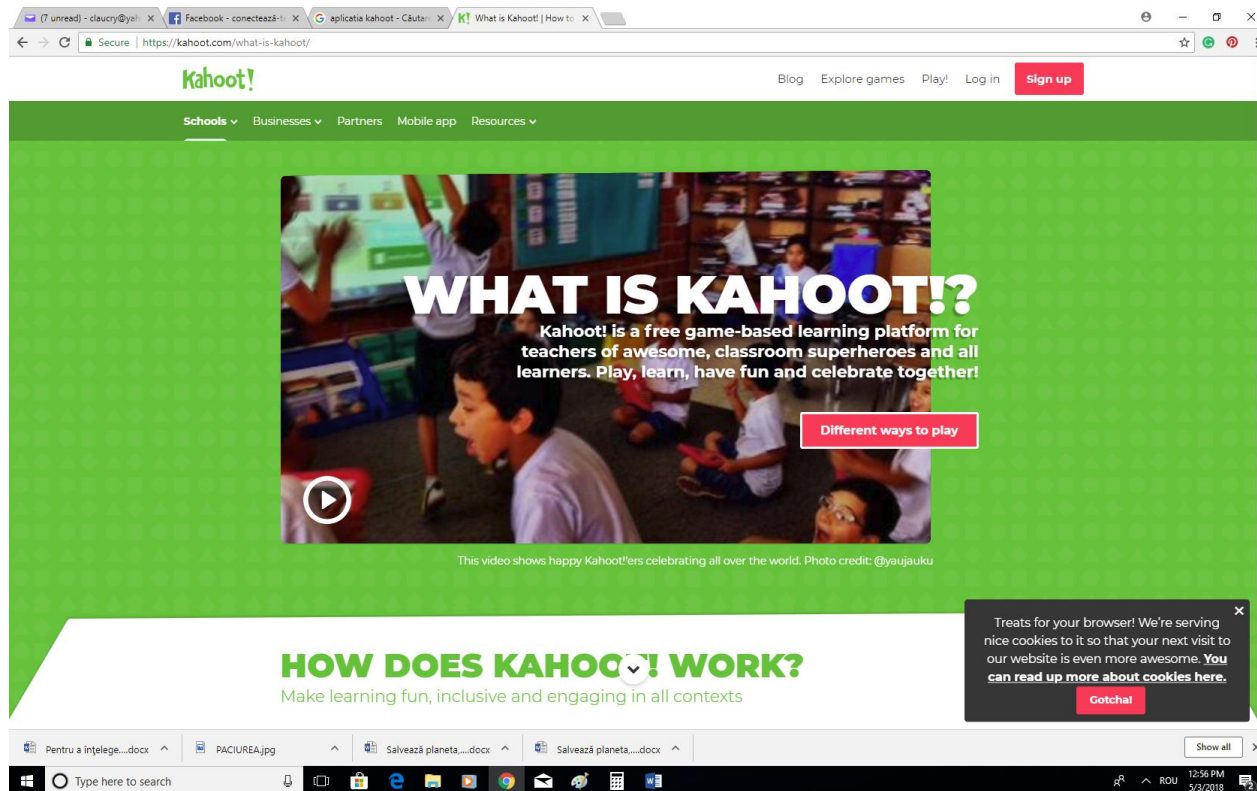
Există numeroase aplicații a căror utilizare în mediul didactic permite adaptarea demersului nostru, apropierea elevilor de materiile pe care le predăm, asimilarea rapidă a conținuturilor predate într-o manieră plăcută și crearea de competențe reale, atât la nivelul disciplinei, cât și la nivel interdisciplinar.

Referitor la clasificarea acestor instrumente în acord cu nivelurile taxonomice definite de Benjamin Bloom și actualizate (Karthwohl 2002) , trebuie să menționăm că există aplicații care se adresează fiecărui nivel în parte. Astfel, au fost realizate instrumente care pot fi utilizate în cadrul lecțiilor pentru atingerea unor obiective care vizează procese cognitive, precum recunoașterea sau înțelegerea, dar avem și aplicații care vizează procese cognitive complexe precum analiza, evaluarea, dar mai ales procesul de creație.

Vom prezenta două instrumente ce se pot utiliza la clasă și anume: *Kahoot* și *Storybird*, atât pentru atingerea unor obiective cognitive aferente nivelurilor de bază, precum înțelegerea,

cât și pentru nivelurile superioare, unde avem de-a face cu crearea unor produse de activitate originale, care să valorifice cunoștințele, competențele și potențialul creativ al elevilor.

Aplicația Kahoot (**kahoot.com**) este un instrument care poate fi utilizat la orice vârstă, la orice disciplină și care transformă învățarea într-o joacă. Kahoot! este acum folosită de peste 50 milioane de oameni din 180 de țări.



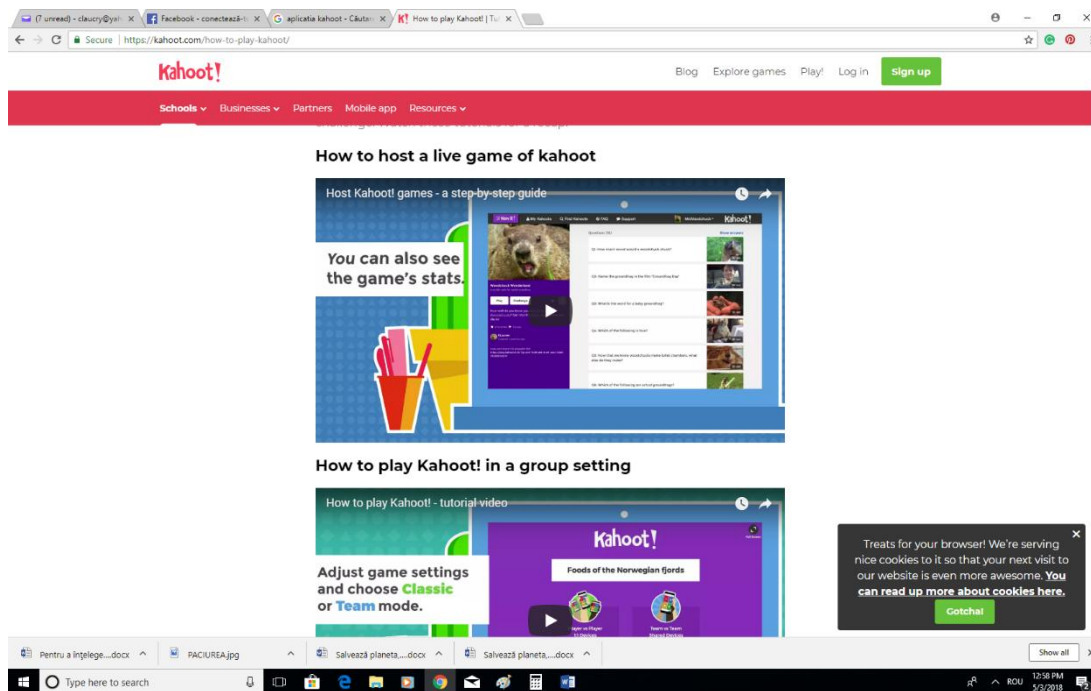
A fost proiectat pentru a fi accesibil la clasă și alte medii de învățământ din întreaga lume. Jocurile de învățare Kahoot pot fi create de oricine, pe orice subiect și pentru elevi de toate vârstele. A câștigat rapid popularitate datorită faptului că se poate accesa folosind orice dispozitiv, calculator sau laptop care dispune de un browser web.

Aplicația este disponibilă gratuit online și presupune existența unui calculator care afișează o serie de întrebări cu patru variante de răspuns; elevii se înregistrează utilizând un cod pin furnizat de aplicație prin intermediul profesorului. Ei pot participa la joc individual sau în echipe. Setul de întrebări poate fi realizat de profesori din contul acestora sau poate fi selectat dintr-o listă de „jocuri” disponibile. Cadrul didactic deține controlul asupra desfășurării activității; el decide când începe jocul și când trece la următoarea întrebare. Răspunsurile elevilor trebuie să fie marcate într-un timp stabilit anterior de profesor, prin selectarea de pe terminalele lor mobile a variantei pe care o consideră corectă. După ce timpul expiră, este afișat răspunsul corect, iar elevii obțin astfel feedback asupra cunoștințelor lor.

Acest instrument Web 2.0 se poate utiliza atunci când se dorește verificarea asimilării unor conținuturi de către elevi (în etapa de actualizare a cunoștințelor sau în cadrul unor activități

de evaluare formativă), exersarea unor conținuturi, identificarea unor informații necesare parcurgerii materiei. Aplicația poate fi utilizată și pentru stabilirea temelor pentru acasă pe care elevii să le rezolve în format digital.

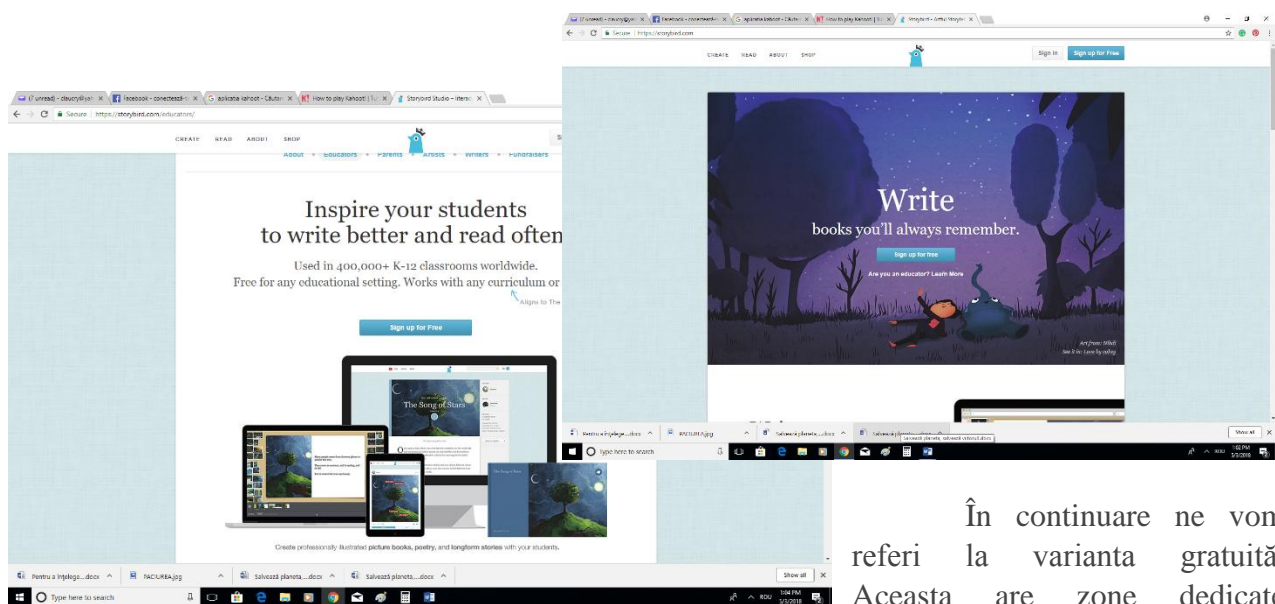
Aplicația Kahoot este foarte bine primită de elevi, atât la clasele gimnaziale, cât și la liceu. Aceștia au ocazia de a-și etala cunoștințele fără a le fi teamă că greșesc, sunt antrenați în activitate și sunt motivați să obțină rezultate tot mai bune la fiecare sesiune de joc. Verificarea asimilării conținuturilor devine, astfel, o procedură facilă, atât pentru profesor, cât și pentru elevi. Avantajele rezidă în diminuarea stresului asociat evaluării unor conținuturi prin utilizarea unor



instrumente cu care elevii sunt familiarizați și implicarea acestora într-o activitate al cărei caracter ludic îi stimulează în abordare și în obținerea unor rezultate mai bune.

Limitele de natură didactică sunt legate de lipsa posibilității de a evalua competențele reale ale elevilor, corespunzătoare unor niveluri taxonomice superioare de tipul analizei, evaluării și sintezei. Itemii proiectați cu ajutorul acestei aplicații sunt obiectivi, de tipul alegere multiplă, iar numărul limitat de caractere permise într-o întrebare, precum și timpul limită pentru a răspunde unei cerințe (aproximativ 20 secunde) nu permit elaborarea unor chestionare complexe, care să implice rezolvarea de probleme.

Storybird (storybird.com) este o aplicație care permite crearea de povești ilustrate, utilizând resursele disponibile online (diverse reprezentări grafice). Ca majoritatea instrumentelor, aceasta are un nivel care poate fi folosit gratuit și unul care implică achiziția unor opțiuni suplimentare, precum posibilitatea de a imprima povestea creată pe site.



În continuare ne vom referi la varianta gratuită. Aceasta are zone dedicate

profesorilor, elevilor și părinților. Aceștia pot interacționa și au posibilitatea de a oferi feedback prin postarea de comentarii la produsele de activitate. Odată finalizate, poveștile pot fi făcute publice sau pot fi vizualizate doar de grupul de prieteni. Profesorii pot stabili o temă din zona dedicată acestui scop (*Assignments*), pot vizualiza materialele realizate de elevi, pot să le ofere feedback și pot invita părinții să vadă poveștile realizate de propriii copii. Părinții nu au acces decât la materialele realizate de copiii lor, nefiind permis accesul la materialele celorlalți elevi (decât dacă acestea sunt postate în zona publică).

Elevii creează mini-cărțile de povești pornind de la modele oferite de platformă și desene disponibile online; rezolvă teme trasate de profesor și pot să ia parte la teme periodice (*challenges*) propuse de administratori. De obicei, acestea sunt lunare și constau în scrierea unor povești având o tematică dată. Spre exemplu, tema lunii noiembrie 2017 se numea *Who Cares?* și îndemna utilizatorii să realizeze povești în care să prezinte relația cu o persoană importantă din viața lor. Cele mai bune povești au fost postate și au devenit publice.

Aplicația Storybird este un instrument ușor de utilizat pentru materii incluse în aria curriculară Limbă și comunicare (în mod special limba engleză), dar și pentru alte discipline, precum cultură civică, geografie, biologie, istorie, educație artistică sau dirigenție. De asemenea, aplicația se poate utiliza și în realizarea unor proiecte extracurriculare care să stimuleze creativitatea elevilor, să le dezvolte competențele digitale, lingvistice și artistice.

În ceea ce privește importanța introducerii instrumentelor de tip Web 2.0 în activitatea didactică, se cuvine să facem următoarele precizări: ele au rolul de a eficientiza procesul de predare-învățare, de a stimula comunicarea între partenerii educaționali (cadre didactice, elevi, părinți) și de a facilita asimilarea conținuturilor științifice, de a forma competențe digitale reale, dar și o serie de competențe definite la nivelul disciplinelor de studiu, dar și interdisciplinar.

Dimensiunea interactivă a acestor instrumente Web 2.0 este adaptată așteptărilor elevilor secolului XXI, care sunt alfabetizați pe cale digitală de la vârste foarte fragede. Astfel, aceste instrumente contribuie în mod semnificativ la eficientizarea procesului didactic.

Bibliografie:

1. Karthwohl 2002 – David Karthwohl, A Revision to Bloom’s Taxonomy. An Overview, în Theory into Practice, volum 41, nr. 4, The Ohio State University, p. 212-218.
- Song 2015 – Meiyi Song,
2. Web 2.0 Tools in Teaching and Learning, postat pe teaching.pitt.edu/blog/web-2-0-tools-in-teaching-and-learning/,
3. Web 2.0 tools that correlate with the revised Bloom’s Taxonomy, disponibil pe Web 2.0 for the Classroom, web20fortheclassroom.wikispaces.com/Revised+Bloom%27s+Taxonomy,
4. kahoot.com/
5. storybird.com/
6. <http://mate.info.ro/Stirea-902-prezentare-kahoot-un-joc-educativ-de-invatare.html>