

UTILIZAREA SOFTURILOR EDUCAȚIONALE ÎN PROCESUL INSTRUCTIV-EDUCATIV DIN GRĂDINIȚĂ

Prof. învă. preșc. Chivu Dana Georgiana

Grădinița cu P.P. Nr. 2 Focșani, jud. Vrancea

Softul educațional reprezintă o îmbinare a programării pedagogice și a produsului informatic. În prezent, utilizarea calculatorului este empirică, implementarea în practică este pusă în seama unor persoane fără pregătire pedagogică. Softurile educaționale actuale sunt simple „mașini de întors pagini” sau sunt lipsite de secvențele de feed-back și acțiuni corectoare și ameliorative.

Formarea competențelor descrise prin programa școlară nu este posibilă doar prin utilizarea unor strategii clasice de predare – învățare - evaluare. Instruirea diferențiată individuală, pe grupe de nivel, cu ajutorul softului educațional realizat de către educatoare, poate fi o alternativă de succes.

Introducerea calculatorului în grădiniță nu trebuie să constituie un scop în sine, ci o modalitate de creștere a calității, a eficienței învățării și predării. Folosirea calculatorului reprezintă o nouă strategie de lucru a educatoarei și a copiilor, un nou mod de concepere a instruirii și învățării, care îmbogățește sistemul activităților didactice pe care aceștia le desfășoară și prezintă importante valențe formative și informative.

În afară de alegerea atentă a temei, care trebuie să ofere condiții obiective de transpunere în secvențele multimedia, un soft educațional este proiectat fie conținând propria strategie didactică, fie ca un moment precis într-un set de strategii posibile, din care educatorul poate alege. Este deosebit de important să se evidențieze tipul de soft educațional, din punct de vedere a conținutului tematic și a strategiei, pentru a putea fi corect folosite. Iată câteva exemple:

- **Softul de simulare** - permite reprezentarea controlată a unui fenomen sau sistem real prin intermediul unui model cu comportament analog;
- **Softul interactiv de învățare** - are înglobată o strategie care permite feedback-ul și controlul permanent, determinând o individualizare a parcursului în funcție de nivelul de pregătire al copilului;
- **Softul de investigare** - copilului nu i se prezintă informațiile deja structurate (calea de parcurs) ci este un mediu de unde copilul poate să își extragă singur informațiile necesare rezolvării sarcinilor propuse;
- **Softul tematic** - de prezentare, abordează subiecte/ teme din diferite domenii, arii curriculare din programa școlară, propunându-și oferirea unor oportunități de lărgire a orizontului cunoașterii în diverse domenii;
- **Softul de testare/ evaluare** - este poate gama cea mai larg utilizată întrucât specificitatea sa depinde de mulți factori: momentul testării, scopul, tipologia interacțiunii (feedback imediat sau nu);

- **Softuri educative** - în care sub forma unui joc se atinge un scop didactic, prin aplicarea inteligență a unui set de reguli copilul este implicat într-un proces de rezolvare de probleme/ situații;

Importanța softurilor educaționale

În urma activităților desfășurate pe calculator se poate constata:

- ✓ utilizarea calculatorului la vârstă preșcolară este utilă și posibilă;
- ✓ stimulează comunicarea cu condiția să fie corect utilizat;
- ✓ permite sporirea competiției sociale și cognitive;
- ✓ grăbește procesul de socializare a copiilor la nivelul vârstei preșcolare;
- ✓ jocurile pe calculator contribuie la dezvoltarea gândirii logice, a spiritului de observație, a memoriei vizuale și a atenției voluntare;
- ✓ folosirea programelor de scriere și de desen oferă copiilor posibilitatea de a-și formula propriile probleme.

Întregul material intuitiv pe care îl formează imaginile reprezentând obiecte, fenomene, ființe, acțiuni, devine o sursă de cunoștințe noi, iar măsura în care copilul învață să le înregistreze, să le descrie, să le interpreteze, acestea dezvoltă spiritul de observație, operațiile de analiză și sinteză, de generalizare și abstractizare.

Cu ajutorul programelor didactico-informaticе, а softurilor educaționale, se eficientizează procesul de predare – învățare - evaluare а cunoștințelor. Utilizând softurile educaționale în cadrul activităților se vor dezvolta:

- gândirea logică,
- spiritul de observație,
- memoria vizuală,
- atenția voluntară,
- operațiile intelectuale prematematice,
- deprinderile de lucru cu calculatorul.

Astfel, softurile educaționale prezintă o serie de **avantaje** incontestabile:

- furnizează un mare volum de date;
- asigură o instruire individualizată;
- favorizează parcurgerea unor secvențe de instruire complexe prin pași mici, adaptați nevoilor individuale de progres în învățare;
- facilitează realizarea unui feedback rapid și eficient;
- oferă posibilitatea simulării unor procese greu sau imposibil de accesat în mod direct;
- stimulează implicarea activă а copilului în învățare;

În ceea ce privește **dezavantajele**, acestea sunt:

- prezintă segmente de instruire fixe, care nu solicită capacități ale minții umane;
- uneori răspunsul incorect este cotelat în funcție de detaliu și nu de esență;
- introduce mai multă dirijare în procesul de învățare;
- introduce o stare de oboseală, datorită posibilităților reduse de interacțiune umană.

Utilizarea soft-urilor educaționale în activitățile din grădiniță, se dovedește а fi un instrument de învățare eficient, care determină apariția unor modificări semnificative în achiziția cunoștințelor și în atitudinea față de învățare а copiilor. Copiilor le place mai mult să învețe prin

intermediul soft-urilor educaționale, decât prin metode tradiționale, acestea contribuind la dezvoltarea unor atitudini pozitive față de învățare și la îmbunătățirea rezultatelor obținute.

Bibliografie:

1. Adăscăliței, Adrian, 2007, *Instruire asistată de calculator. Didactică informatică*, Editura Polirom, Iași;
2. Ștefănescu, Valeriu, 2016, *Instruirea asistată de calculator și softurile educaționale*, Editura Sitech, Craiova;
3. <https://www.moodle.ro/>