

APLICAȚII ALE RED-URILOR ÎN STUDIUL

DISCIPLINELOR TEHNICE

Profesor debutant Lung Ana Daniela, Colegiul Tehnic Ana Aslan

Resursele educaționale deschise (Open Educational Resources) se referă la accesul deschis la resurse educaționale, facilitat de tehnologiile informației și comunicațiilor, pentru consultare, utilizare și adaptare de către comunitatea utilizatorilor, în scopuri necomerciale.

Termenul a fost adoptat la Forumul UNESCO din 2002, la care s-a analizat impactul pe care proiectele Open Courseware le au asupra învățământului superior.

Resursele educaționale deschise cuprind:

- materiale pentru predare - învățare: proiecte deschise (open courseware și open content), cursuri gratuite, directoare de obiecte de învățare (learning objects), jurnale educaționale;
- software open source - pentru dezvoltarea, utilizarea, reutilizarea, căutarea, organizarea și accesul la resurse; includ și medii virtuale de învățare (LMS - Learning Management Systems), comunități de învățare;
- licențe de proprietate intelectuală care promovează publicarea deschisă a materialelor, principii de design și bune practici, localizarea conținutului.

Pe lângă materialele propriu-zise, conceptul de *resurse educaționale deschise* poate cuprinde și instrumente specializate precum software-ul necesar dezvoltării, folosirii și livrării materialelor educaționale, inclusiv cel destinat căutării și organizării conținutului, precum și comunitățile virtuale de învățare și instruire. Conform *Ghidului de bune practici "Resurse educaționale deschise"* (România, 2013), RED constituie primul „bun comun” (adică acel „commons” pe care licențele Creative Commons îl doresc a se dezvolta, dacă autorul vrea să ofere oamenilor dreptul de a distribui, de a utiliza și chiar de a refolosi ceea ce a creat, ia în considerare publicarea sub o licență Creative Commons care îi permite să decidă ce drepturi dorește să păstreze, arătând foarte clar din start modul în care permite reutilizarea, licențele CC permit modificarea cu ușurință a condițiilor privind drepturile de autor de la clasicul „toate drepturile rezervate” la „unele drepturi rezervate”), la care profesorii, elevii, studenții și sfera academică ar trebui să aibă acces.

Resursele Educaționale Deschise aduc numeroase beneficii și inovații majore în educație, aceste inovații au ca obiectiv eliminarea granițelor cauzate de poziția geografică, vârstă și chiar posibilitățile financiare, oferind acces deschis la diverse și numeroase platforme susținute de mai mulți profesori și forme de învățământ.

Cu o misiune continuă de a contribui la elevarea materialelor didactice, indiferent dacă acestea sunt în format digital sau pe suport fizic, Resursele Educaționale Deschise, RED, ori Open Educational Resources (OER) sunt instrumentele folosite în procesul de învățare, predare, cercetare sau cu alte obiective educaționale care sunt disponibile într-un format accesibil și sub o licență liberă, adică aprobă accesul gratuit, dar și utilizarea, adaptarea și redistribuirea de către alte persoane. În noiembrie 2017, Ministerul Educației a solicitat Inspectoratelor Școlare Județene (ISJ) să ofere pe paginile web propriile secțiuni de resurse educaționale produse de profesori. Definiția acceptată, preluată din directivele Comisiei Europene, a fost: *„tipuri de materiale de învățare, suporturi de curs, proiecte, experimente și demonstrații, dar și programe școlare, ghiduri pentru profesori, alte materiale educaționale cum ar fi articole, module, prezentări ce acoperă atât sfera curriculară cât și cea extracurriculară”*. Beneficiile aduse de Resursele Educaționale Deschise sunt nelimitate, atât pentru profesori cât și pentru elevi. RED oferă oportunitatea tuturor de a crea și colabora în dorința de a aduce informații prețioase și actualizate, la care oricine, indiferent de locul în care se află, poate avea acces. Sprijinind astfel și condițiile în care profesorii și elevii trebuie să desfășoare orele online.

RED pot fi ajustate în funcție de nivelul de studiu al elevilor, al preferințelor acestora, dar și a altor criterii, care ajută la atingerea obiectivelor și rezultatelor educaționale dorite, iar prin accesul lor liber, acestea ajută la stimularea creativității și inovației, contribuind la o educație accesibilă și de calitate.

Jocurile didactice cuprind următoarele componente constitutive: conținutul, sarcina didactică, regulile jocului, acțiunea de joc, având ca element didactic întrecerea între grupe de elevi, făcându-se grupele nu doar pentru cunoașterea lor cât și pentru sprijinul de echipă, disciplină, ordine, coeziune în vederea obținerii rezultatului dorit de fiecare echipă încă de la începutul jocului și anume obținerea victoriei.

Prin jocul didactic se precizează, se consolidează, se sintetizează, se evoluează și se îmbogățesc cunoștințele copiilor, acestea sunt valorificate în contexte noi, inedite.

Jocul didactic, încadrându-se în categoria jocurilor cu reguli, este definit prin obligativitatea respectării regulilor care precizează căile ce trebuie urmate de copii în desfășurarea jocului

Jocul didactic realizat de mine se numește Sarcinile echipei , și are ca strategie de joc împărțirea elevilor în echipe eterogene de câte 2 elevi (ținând cont de capacitățile fiecărei grupe), jocul urmează următoarea organigramă :

- Fiecare echipă va primi câte un emoticon;
- Jocul începe de la poziția de Start de către toate echipele;
- Fiecare membru al echipei va da cu zarul fizic pe planșa cartonată de joc ;
- La tablă se va prinde cu magneți planșa cu traseul pe care se vor muta emoticoanele (echipele);
- Zarul este numerotat cu numere de la 1 la 3;
- Elevul nu va muta emoticonul decât dacă răspunde corect la întrebare (se poate consulta cu toată echipa înainte de a da răspunsul corect), răspunsul corect fiind validat de calculator, iar dacă răspunsul nu este corect, elevul va rămâne cu emoticonul în poziția inițială;
- Fiecare emoticon (echipă) trebuie să răspundă la întrebările propuse pentru a ajunge la Final;
- Cine va ajunge primul la Final va fi câștigătorul jocului și va fi recompensat de calculator printr-o felicitare dată de calculator;
- Întrebările pot fi din diverse domenii pt a avea aplicabilitate la disciplinele predate la clasa respective;
- Pe parcursul jocului, fiecare elev trebuie să răspundă la întrebări;
- Echipele pot folosi materialele avute la dispoziție (caietele, proiectele, schițele) pentru a răspunde la întrebări;

Materialele folosite 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 ai acces liber.

În ceea ce privește reușita jocului didactic pot spune ca jocul a fost un succes, această combinație între fixarea cunoștințelor și joc este bine venită în rândul elevilor, este foarte important la alegerea jocurilor didactice scopul urmărit (dezvoltarea cunoștințelor

elevilor față de conținutul unei anumite discipline, dezvoltarea aptitudinilor de gândire, comunicare sau cooperare, abilitatea de a lucra în echipă cu alți copii sau adulți sau orice alt scop cu condiția de a avea caracter educațional) și obiectivele operaționale propuse.

Consider că prin aceste jocuri le cultivăm elevilor dragostea pentru studiu, le stimulăm efortul susținut și îi determinăm să lucreze cu plăcere și cu interes. Jocul didactic poate fi utilizat cu succes în vederea atingerii celor mai diverse obiective fundamentale, în diverse tipuri de activități didactice și în orice moment al lecției: de captarea atenției, de predare, de consolidare și fixare a cunoștințelor dar și de recapitulare și evaluare.

Bibliografie:

1. Creative Commons (n.d.). About the licences (<http://creativecommons.org/licenses/>)
2. Didactica modernă-Autori : Mușata Bocoș, Vasile Chiș, Iuliu Ferenczi, Miron Ionescu, Voicu Lăscuș, Vasile Preda, Ioan Radu; coord. Miron Ionescu, Ioan Radu
3. Jocul didactic -Metodă eficientă de dezvoltare intelectuală a elevilor la mica școlaritate
Autor: Aurelia Nistor
4. <http://openeducationalresources.pbworks.com/>
5. <https://www.scribub.com/gradinita/JOCUL-DIDACTIC-IN-PROCESULINS45174.php>