



MINISTERUL EDUCAȚIEI
GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT NR. 9, CÂMPINA

Județul PRAHOVA
Strada Rahovei, Nr. 13
Tel. – 0244.337521

e-mail: gradinita_nr9@yahoo.com



**Utilizarea echipamentelor tehnice având în vedere
interesele copiilor și nevoile specifice vârstei**

Ajunși în secolul XXI, ne-am confruntat cu o dezvoltare accelerată a societății, dezvoltare influențată de implementarea și aplicarea tehnologiei în toate domeniile. Tehnologia este cea care și-a pus amprenta și asupra dezvoltării copiilor, oferindu-le posibilități variate de cercetare, de analiză și aplicare a informațiilor dobândite. Retrăgându-ne din această lume tehnologizată, devenind observatori ai acesteia, putem conchide că tehnologia îmbracă două fațete. Una dintre fațete ne întruchipează noțiunea de prietenie ce constă în rapiditatea de identificare a informațiilor, surse variate de informare, dezvoltarea creativității, facilitarea unor procese din diferite domenii, precum educația, medicina și industria, iar cealaltă fațetă ne prezintă partea nocivă care influențează ființa umană prin neputința de a impune limite și bariere, facilitând apariția adicției, a stării de incertitudine în legătură cu lumea pe care o consideră palpabilă, cea în care ne desfășurăm rutinele și activitățile zilnice sau cea virtuală.

Dorim să credem că tot acest proces evolutiv vine să ne susțină, să ne îndrume către autodepășire și nu să degradeze ființa umană.

Raportându-ne la sistemul de educație și la copii, putem afirma că cei din urmă fac parte din această lume tehnologizată, iar noi, cadrele didactice trebuie să ne pliăm după nevoile lor, acordând o mai mare atenție formării de tip TIC, dar și a metodelor și strategiilor de predare-învățare- evaluare interactive și moderne, stabilind totuși un echilibru între interacțiunea cu tehnologia și cea cu lucruri concrete precum cartea, caietul, instrumente de scris și jocuri pentru dezvoltarea fizică, intelectuală și emoțională.

Tehnologiile digitale sunt răspândite în tot ceea ce ne înconjoară, în viețile noastre atât de adulți cât și de copii. De cele mai multe ori, activitățile zilnice sunt desfășurate cu ajutorul utilizării tehnologiei. Astfel, „există o mare diferență între a folosi tehnologia digitală în viața de zi cu zi și a o folosi în scop educațional. Tehnologia digitală are un enorm potențial neexplorat de îmbunătățire a educației” (Planul de acțiune pentru educația digitală al Uniunii Europene, 2018).

Pandemia de COVID-19 a întărit importanța abilităților de utilizare a tehnologiei digitale chiar și în rândul nostru al cadrelor didactice din educația timpurie. Datorită acestei perioade, în ziua de astăzi în mult mai multe grădinițe din România există cel puțin un echipament tehnic folosit în procesul didactic.

În acord cu prevederile metodologice prevăzute de Curriculumul pentru educație timpurie (2019), ținând cont nivelul de vârstă a copiilor și de indicațiile specialiștilor, echipamentele digitale pot fi introduse în toate activitățile zilnice înglobate în planul de învățământ. Ca atare, cadrele didactice trebuie să aibă abilitatea de a căuta, a alege, a structura, a adapta și a utiliza felurite aplicații, platforme și instrumente digitale menite să susțină învățarea preșcolarilor.

Pentru a veni în sprijinul dezvoltării capacității de informare și selecție a tehnologiilor digitale în cele ce urmează dorim să vă familiarizăm cu exemple de platforme, aplicații și instrumente digitale în funcție de scopul pe care îl pot avea în procesul didactic.

Aplicația **ARLOOPA** – este o aplicație ce a cunoscut o dezvoltare rapidă, fiind utilizată în diverse domenii, printre care și educația. Ea oferă utilizatorilor (preșcolari, cadre didactice și părinți) o experiență interactivă de realitate augmentată, ce permite aducerea obiectelor virtuale în mediul real prin intermediul camerelor de pe dispozitivele mobile. Aceasta combină lumea reală cu elemente 3D interactive, imagini și animații, oferind o experiență unică celor mici, care au nevoie de lucruri clare, concrete pentru a facilita învățarea, înțelegerea și aplicarea achizițiilor. Modelele 3D și animațiile proiectate de aplicație pot răspunde la anumite comenzi, oferind o senzație realistă și captivantă prin explorarea unui element din mai multe unghiuri. ARLOOPA este liantul între noțiunile abstracte, greu de internalizat pentru preșcolari și concepte clare, vizibile, trezind curiozitatea și plăcerea de a învăța în rândul celor mici.

Deși este o aplicație ce ne oferă multe posibilități de explorare a diferitelor concepte și informații, este imperios necesar să nu pierdem din vedere impunerea unor limite, îndrumând copilul să creeze o balanță între tehnologie și carte.

În cadrul temei de studiu „CORPUL UMAN” am trezit interesul copiilor pentru propriul corp, utilizând aplicația ARLOOPA, iar rezultatele au fost remarcabile.

Aplicația **CHATTERPIX KIDS** – este o aplicație gratuită care poate fi descărcată atât din Magazin Play pentru dispozitivele Android, cât și din AppStore pentru dispozitivele Apple. Această aplicație oferă utilizatorilor (copiilor începând cu vârsta de 4 ani și cadrelor didactice) posibilitatea de a da viață unor personaje iubite de ei prin încărcarea unei fotografii sau prin fotografiere. Personajul îndrăgit prinde viață, poate vorbi (prin înregistrarea mesajului dorit) și poate fi accesoriat.

În procesul instructiv-educativ, cadrele didactice pot folosi această aplicație cu scopul captării atenției, transmiterii unor mesaje din partea personajelor preferate, transmiterii regulilor grupei, ba chiar poate fi folosită în cadrul memorizărilor. Personajele îndrăgite de copii vor putea reda versurile poeziei într-un mod expresiv și articulat, respectându-se intonația și pauzele potrivite, urmând ca la final copiii să poată înregistra poezia învățată.

În cadrul temei de studiu „Lădița cu legume”, am trezit interesul copiilor utilizând aplicația ChatterPix Kids aducându-l pe Dovlecel în sala de grupă. Acesta i-a invitat pe copii la „Petrecerea

dovleceilor” care a avut loc pe data de 23 octombrie la Grădinița cu P.N., Nr. 1, unde copiii au cântat, au dansat, au pictat dovlecei și au participat la concursuri împreună cu părinții, urmând ca la finalul petrecerii să se bucure de bunătățile sezonului.

Platforma **WORDWALL** (<http://wordwall.net>) – este o platformă educațională online interactivă foarte populară în domeniul educației, care facilitează munca profesorilor ajutându-i să creeze o varietate de activități interactive, personalizate și adaptate necesităților preșcolarilor. Activitățile create cu ajutorul acestei platforme stimulează interesul și motivația elevilor pentru învățare. Colaborarea activă și ghidată la jocuri și provocări educaționale îi îndeamnă pe copii, într-un mod distractiv, să-și dezvolte și să-și consolideze abilitățile și cunoștințele. Rezultatele și performanțele preșcolarilor pot fi urmărite automat, platforma oferind feed-back imediat

Wordwall oferă numeroase tipuri de activități, cum ar fi quiz-uri, jocuri de potrivire, cuvinte încrucișate, roți ale norocului, diagrame și altele. Acestea pot fi personalizate în funcție de materialul predat și nivelul elevilor. De exemplu, pot modifica întrebările, răspunsurile și pot adăuga imagini sau chiar sunete. Platforma este flexibilă și poate fi folosită în sala de clasă, cu ajutorul unui proiector sau al unei table interactive. Wordwall permite conversia jocurilor interactive în formate printabile, astfel încât acestea să poată fi folosite și în contexte unde nu este posibil accesul la tehnologie. Activitățile Wordwall includ și opțiuni de clasamente sau scoruri, ceea ce îi motivează pe elevi să participe activ și să încerce să obțină rezultate mai bune.

Platforma simplifică procesul de pregătire a lecțiilor interactive și dinamice. Profesorii pot folosi Wordwall atât pentru predare, cât și pentru evaluare, urmărind progresul elevilor prin activitățile create. Activitățile sunt gândite să stimuleze interesul elevilor, să le mențină atenția și să îi ajute să își consolideze cunoștințele într-un mod distractiv.

PUZZLE FACTORY - este o platformă gratuită, care poate fi folosită fără crearea unui cont, accesând următorul link: <http://puzzlefactory.com/puzzles-for-kids>. Aceasta permite cadrelor didactice să creeze propriile puzzle-uri din imagini personale sau să rezolve puzzle-uri generate de alți utilizatori. Puzzle-urile pot fi create pentru copii începând cu vârsta de 4 ani (grupa mijlocie), aceștia bucurându-se de asamblarea pieselor în mediul online.

Platforma oferă opțiunea de a alege numărul de piese, ceea ce permite ajustarea nivelului de dificultate al puzzle-ului și pune la dispoziție o gamă largă de puzzle-uri, împărțite în categorii diverse: natură, animale, peisaje, sport, și altele. Acest lucru permite profesorilor să găsească puzzle-uri care corespund intereselor și temelor de studiu din cadrul planificării anuale.

Puzzle-urile sunt un instrument excelent pentru învățarea timpurie, deoarece ajută la dezvoltarea abilităților cognitive, a coordonării motorii și a concentrării. Aceste puzzle-uri sunt special concepute pentru vârsta preșcolară, având un număr redus de piese, culori vii și imagini atractive, care să capteze atenția copiilor mici.

Puzzle-urile pentru grădiniță conțin de obicei între 4 și 20 de piese, pentru a nu-i copleși pe copii și pentru a le permite să își păstreze atenția asupra activității, sunt realizate cu imagini simple și clare, cu culori vii, care atrag copiii. Acestea includ, în general, teme populare printre preșcolari, cum ar fi animale, vehicule, fructe, litere, numere, personaje din povești și natură. Potrivirea pieselor ajută la îmbunătățirea coordonării motorii fine și a coordonării mână-ochi. Copiii învață să se concentreze pe sarcină și să fie răbdători, chiar și atunci când nu găsesc imediat locul potrivit pentru fiecare piesă.

Puzzle-urile sunt o modalitate distractivă de a învăța culorile și formele, ajutând copiii să își dezvolte abilitățile de identificare și asimilare vizuală.

Exemple de tipuri de puzzle-uri potrivite pentru grădiniță:

1. Puzzle-uri de tip „alfabet” și „numere”: ajută copiii să învețe literele și numerele prin potrivirea formelor într-un anumit loc. Unele puzzle-uri sunt în formă de litere sau numere individuale, ceea ce face învățarea mai interactivă.
2. Puzzle-uri cu animale: populare printre preșcolari, acestea îi ajută să învețe numele și sunetele animalelor, de la animale domestice la cele din junglă.
3. Puzzle-uri de tip „potrivirea obiectelor”: aceste puzzle-uri îi ajută pe copii să recunoască obiecte de zi cu zi și să le asocieze cu formele lor specifice.
4. Puzzle-uri „de peisaj” sau „de natură”: acestea pot reprezenta scene simple din natură, cum ar fi un copac cu animale, un peisaj de plajă, sau alte elemente familiare, fiind o introducere ușoară în înțelegerea spațiului și a contextului.

Puzzle-urile pentru grădiniță sunt ideale pentru a aduce un plus de educație prin joc în rutina celor mici, ajutându-i să se dezvolte armonios și să își dezvolte abilitățile cognitive și motorii într-un mod captivant.

Mediul online oferă și alte aplicații alternative pentru crearea jocurilor de tip puzzle, dintre care amintim: **Jigsaw puzzle**, **ePuzzle**, etc.

BEEKID (<http://www.beekid.ro/>) - este o platformă amplă structurată pe mai multe tipuri de resurse educaționale, începând de la fișe de lucru, povești audio, activități de mișcare, activități de ritm, tutoriale și experiminte. În curriculum pentru educația timpurie (2019) este specificat faptul că „Momentul de mișcare este obligatoriu”. În acest sens, aplicația Beekid facilitează organizarea acestui moment într-un mod interactiv, dinamic și dsitractiv oferindu-ne numeroase activități de mișcare și de ritm.

MUSICCA (<https://www.musicca.com/>) - este un site unde profesorii pot găsi resurse educaționale muzicale excelente și pot fi utilizate de copii începând vârsta de 4 ani (grupa mijlocie). De la pian, chitară și tobe virtuale, profesorii se pot bucura de resurse interactive și educative excelente pentru introducerea copiilor mici în lumea muzicii. Acest site de pian virtual, chitară virtuală și tobe virtuale oferă o interfață simplă, distractivă și prietenoasă, astfel încât copiii de vârstă preșcolară să poată experimenta sunetele notelor muzicale și să învețe concepte de bază despre muzică.

Cu ajutorul resurselor oferite de MUSICCA, copiii pot explora diferite note și ritmuri, dezvoltându-și simțul auditiv și ritmic, pot apăsa clapele contribuind la coordonarea motorie și la dexteritate. Toate acestea oferă un mediu relaxant și distractiv pentru ca cei mici să se familiarizeze cu muzica într-un mod interactiv și prietenos.

HAPPY PAGES AI (<https://kodora.ai/ai-tool/happypagesai/>) - face referire la o ramură a site-ului KODORA și este o platformă educațională care utilizează inteligența artificială pentru a crea conținut de învățare pentru Australia și Noua Zeelandă.

Happy Pages AI vine în ajutorul nostru, al profesorilor pentru educație timpurie, generând fișe de colorat personalizate nevoilor fiecărui copil și nivelului de vârstă. Cu ajutorul inteligenței artificiale, copiii împreună proesorii își pot transpune imaginația pe coala de hârtie creând astfel fișe de colorat unice și atractive pentru perșcolari.

Aplicația îți permite să selectezi nivelul de vârstă și îți dă frâu liber imaginației pentru a crea 5 imagini gratuite pe săptămână. Profesorii pot să împărtășească fișele create cu alți colegi sau cu întreaga comunitate descărcând în mod gratuit resursele publice din cadrul platformei. Astfel, se poate construi un mediu colaborativ și creativ, în care profesorii se pot inspira unii pe alții și pot îmbunătăți continuu practicile de predare.

NATIONAL GEOGRAPHIC KIDS (<https://kids.nationalgeographic.com/>) - este o ramură a celebrei organizații National Geographic, dedicată copiilor, oferind materiale educative și interactive care stimulează curiozitatea acestora față de natură, știință, animale și lumea înconjurătoare. Scopul principal al National Geographic Kids este de a încuraja învățarea și descoperirea prin explorare, prin diverse resurse, jocuri și activități adaptate vârstei celor mici. Articolele sunt prezentate într-un format accesibil și plin de imagini colorate, ceea ce ajută la captarea atenției tinerelor minți curioase. Pe lângă informațiile educaționale, site-ul conține jocuri, provocări și activități care stimulează gândirea critică și curiozitatea.

ANIMAL SOUNDS – este o aplicație care redă sunetele produse de animale. Sunetele pe care le fac animalele sunt un subiect fascinant și educativ pentru copii și nu numai. Fiecare specie de animal are un sunet specific, care poate fi folosit pentru a învăța copiii despre diferitele tipuri de animale și comportamentele acestora.

În educația timpurie, jocurile și activitățile care implică imitarea sunetelor animalelor pot fi extrem de utile pentru dezvoltarea cognitivă a copiilor și pentru învățarea despre diversitatea lumii naturale. De asemenea, multe aplicații și platforme educaționale includ jocuri cu sunete de animale pentru a ajuta copiii să învețe despre ele într-un mod jucăuș.

BAAMBOOZLE (<https://www.baamboozle.com/mygames>) - este o platformă educațională interactivă, concepută pentru a ajuta profesorii și elevii să învețe prin jocuri și activități ludice. Baamboozle permite crearea de jocuri bazate pe întrebări și răspunsuri, care pot fi personalizate în funcție de subiecte educaționale sau teme de învățare. Platforma este populară datorită modului amuzant și eficient prin care elevii pot învăța noțiuni noi sau pot repeta lecțiile.

Baamboozle include mai multe moduri de joc, cum ar fi „Jocul echipei” sau „Modul de competiție”, care permit elevilor să participe în echipe, ceea ce încurajează colaborarea și competiția sănătoasă. Platforma este potrivită pentru orice grup de vârstă și poate fi folosită atât în clasă, cât și în învățământul online. Elevii primesc feedback instantaneu asupra răspunsurilor lor, ceea ce ajută la consolidarea învățării și la corectarea greșelilor într-un mod eficient.

Baamboozle face ca învățarea să fie mai atractivă și mai amuzantă, încurajând participarea activă a elevilor. Poți crea jocuri pentru orice subiect, adaptându-le nevoilor elevilor sau lecțiilor tale. Baamboozle este o resursă utilă pentru educație, care transformă procesul de învățare într-o experiență mai interactivă și mai plăcută.

Utilizarea instrumentelor digitale în educația timpurie poate aduce beneficii semnificative în dezvoltarea holistică a copiilor. Integrarea cu succes a tehnologiei în procesul didactic poate îmbunătăți experiența educațională cu condiția să acordăm o atenție sporită nevoilor individuale ale copiilor, adaptând instrumentele digitale la particularitățile de vârstă.

Este esențială supervizarea de către adulți pentru a evita eventuale riscuri, precum dependența, expunerea timpurie sau accesul la conținuturi nepotrivite.

Tehnologia ne poate fi un prieten de încredere și un ajutor de nădejde, dar este esențial să menținem un echilibru între experiențele digitale și cele tradiționale. Astfel, putem asigura o dezvoltare armonioasă în perioada educației timpurii.