

EVALUAREA ONLINE LA GEOGRAFIE PRIN INTERMEDIUL JOCULUI DIDACTIC

Prof. Popa Ileana
Școala Gimnazială nr.4 Sibiu

În societatea contemporană, dinamică și mereu în transformare, cu schimbări rapide și efecte imediate, educația și învățământul trebuie reînnoite, completate, adaptate, iar concepția de educație - regândită și modernizată. Pentru ca o lecție să fie “activă”, ea trebuie să fie interesantă și antrenantă în același timp, să creeze o atmosferă captivantă în care timpul să treacă repede și eficient în folosul cunoașterii, lăsând deschisă dorința pentru descoperirea noului.

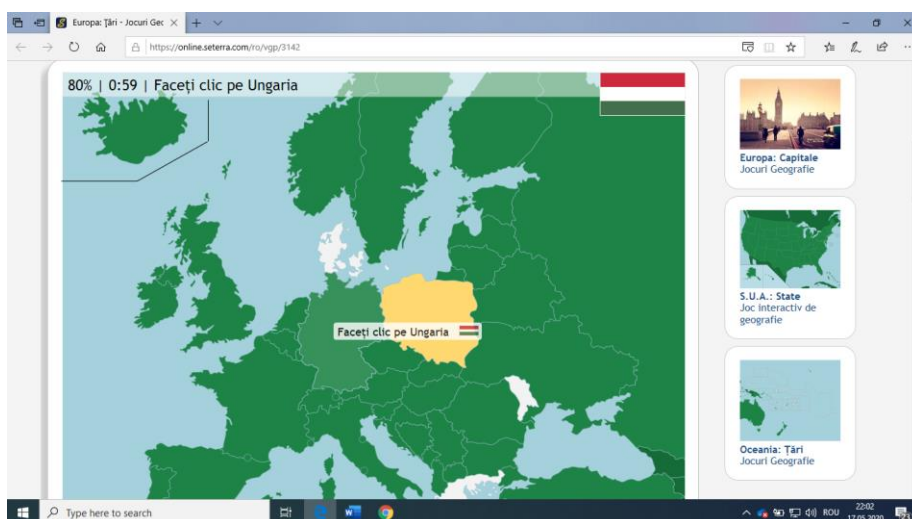
Pentru a atinge acest deziderat, în demersul didactic, elevilor trebuie să li se ofere posibilitatea de a utiliza diverse tipuri de dovezi (ilustrații, desene, imagini, hărți, fișe, fotografii, filme) pe care să le cerceteze, să le analizeze, pentru a obține informații, pentru a înțelege procesele și fenomenele geografice. Un mod în care putem asigura în cadrul lecției de formare a competențelor această multitudine de surse și dovezi este prin utilizarea calculatorului conectat la internet. Aproape nimic nu mai poate fi conceput că va funcționa în viitor fără a nu se ține seama de noile tehnologii ale informației și comunicațiilor. Noile instrumente utilizate prezintă avantajul că se pot aplica mult mai rapid, sunt mai atractive pentru elev dar și pentru profesor, acoperă o rază mai mare de cunoștințe și în același timp contribuie la realizarea unuia dintre obiectivele activității didactice: elevul dintr-un element pasiv devine un element activ care participă la propria sa formare și evoluție.

Lecția online poate fi realizată în forme atractive pentru elevi, cu hărți interactive care pot fi preluate din alte surse, animații și simulări, filme privind unele procese și fenomene geografice. *Utilizarea calculatorului în cadrul lecțiilor de geografie* comportă un șir de avantaje: stimularea gândirii logice și a imaginației, stimularea motivației elevilor în procesul de învățare, dezvoltarea culturii vizuale, formarea deprinderilor practice utile ș.a.

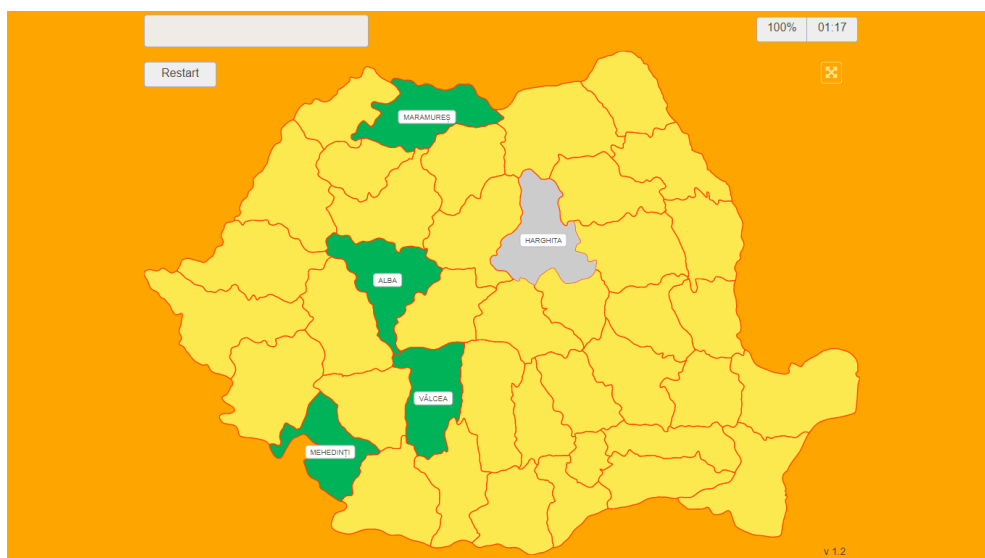
Există diverse posibilități de utilizare a calculatorului în procesul de instruire la geografie dar **învățarea și evaluarea bazată pe jocuri didactice** presupune participarea activă și interactivă a elevilor în procesul de învățare, în contexte ce îmbină sarcinile instructive și formative cu elemente de joc.

Jocurile didactice pot fi utilizate cu caracter distractiv, ca metode de învățare dar și *ca modalități de verificare și evaluare a cunoștințelor*. Avantajul jocurilor electronice constă în atractivitatea lor, ele acordă posibilități suplimentare de acumulare a cunoștințelor și deprinderilor de lucru, uneori inconștient. Profesorul poate utiliza jocul didactic în format electronic ca instrument de evaluare doar dacă a utilizat jocul ca metodă de învățare. Avantajele acestui tip de învățare sunt următoarele: accesibilitate, flexibilitate, confortabilitate: utilizatorul poate hotărî singur, data și ora la care se implică în activitatea de instruire; spațiul în care lucrează este intim și nu necesită formalizare; interacțiunea cu profesorul este neconstrângătoare și liberă; utilizatorul poate învăța în propriul său ritm, controlându-și rapid progresele, beneficiind de un feedback rapid și permanent. În acest sens sugerez utilizarea unor seit-uri (fără să fie necesară achiziționarea, contra cost, a jocurilor), precum:

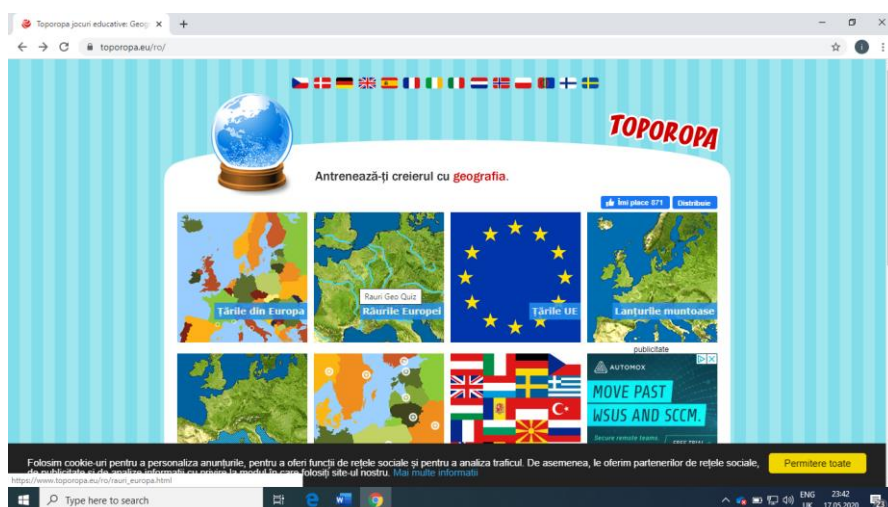
- <https://online.seterra.com/ro/vgp/3142>



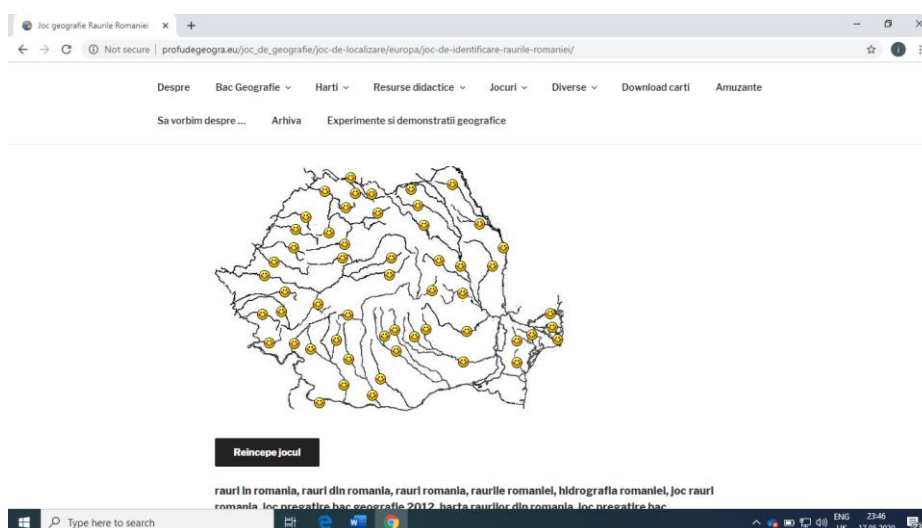
- <https://www.geogra.ro/joc/judete/judete.php>



- <https://www.toporopa.eu/ro/>



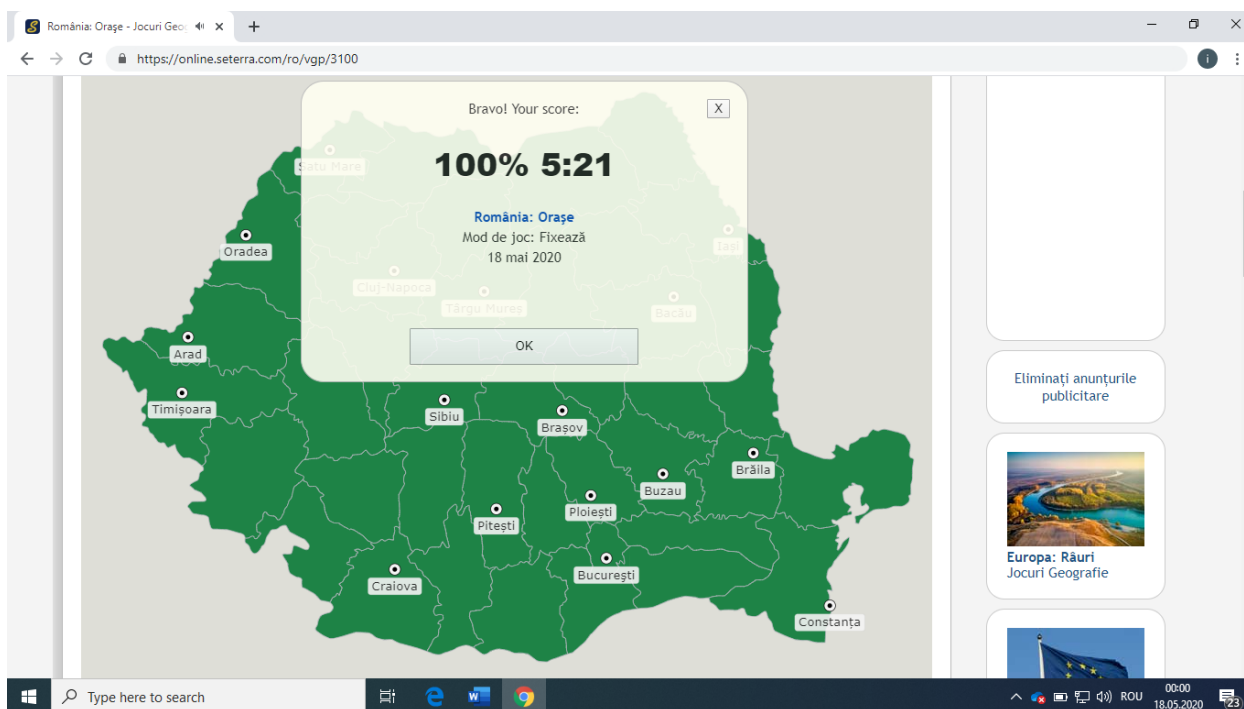
- <http://www.profudegeogra.eu/>



Modalități de verificare și evaluare a cunoștințelor - pot fi realizate prin intermediul testelor dar și a *jocurilor*. Deseori ele dezvoltă capacitățile creative și consolidează încrederea elevilor evaluați printr-o apreciere obiectivă. Evaluarea la calculator este mai obiectivă, transparentă și exclude apariția bănuielilor în relația profesor-elev în privința corectitudinii evaluării.

Un exemplu de utilizare a jocului ca modalitate de învățare: profesorul , după ce explică elevilor detaliile legate de tipul jocului și regulile jocului precum și detalii legate de evaluarea acestuia , transmite linkul <https://online.seterra.com/ro/vgp/3100> .

La finalizarea jocului, elevii vor transmite print-scrin-urile pe google classroom.



Prin verificarea print-scrin-urilor trimise de elevi, profesorul observă dacă elevii au derulat jocul la momentul, timpul necesar identificării noțiunilor solicitate precum și punctajul obținut (procentul răspunsurilor corecte).

Concluzii

În domeniul educațional, necesitatea de informare și comunicare este frecvent conștientizată prin progresele înregistrate care creează noi oportunități și avantaje în procesul de instruire.

Metoda didactică impusă de societatea informațională este instruirea asistată de calculator care valorifică principiile instruirii programate în contextul noilor tehnologii informatice și de comunicații. Procesul educațional poate fi optimizat prin aplicarea tehnologiilor educaționale avansate, a soft-urilor și a platformelor de învățare, iar *Geografia este mult mai accesibilă prin joc*.

Bibliografie

1. Bocoș, Mușata. *Instruire interactivă*, Editura Presa Universitară Clujeană, Cluj Napoca, 2002.
2. Dulamă M. *Modele, strategii și tehnici didactice activizante cu aplicații în geografie*. Cluj-Napoca: Editura Clusium, 2008.
3. Ionescu M., Radu I. *Didactica modernă*. Cluj-Napoca: Editura Dacia, 2001.