

<https://doi.org/10.52387/1811-5470.2023.2.07>
CZU: 373.3.091.27+004

EVALUAREA REZULTATELOR ȘCOLARILOR MICI PRIN TEHNOLOGII DIGITALE DIN PERSPECTIVA TRANSDISCIPLINARĂ

Ion ACHIRI,

doctor, conferențiar universitar,

Institutul de Cercetare, Inovare și Transfer Tehnologic
al Universității Pedagogice de Stat „Ion Creangă” din Chișinău

ORCID iD: 0000-0002-8874-2329

Carmen - Paula ANDREI,

doctorandă,

Școala Doctorală Științe ale Educației,
Universitatea Pedagogică de Stat „Ion Creangă” din Chișinău

ORCID iD: 0000-0002-6591-6146

Rezumat. Prezentul articol vizează aspecte metodologice și praxiologice ce țin de procesul evaluării rezultatelor școlarelor mici prin aplicarea tehnologiilor digitale în contextul realizării paradigmei transdisciplinare în învățământul primar. Optimizarea evaluării prin instrumente digitale este de actualitate în peisajul pedagogic modern. Argumentele pentru utilizarea tehnologiilor digitale în învățământul primar arată potențialul lor pentru valorificarea transdisciplinară a predării-învățării-evaluării, abordarea personalizată și diferențiată, stimularea creativității și dezvoltarea gândirii critice. Evaluarea asistată de calculator propune investigarea mijloacelor pe care ni le oferă instrumentele digitale Web 2.0. Sunt prezentate exemple de aplicare a unor platforme digitale în evaluarea școlarelor mici din perspectiva transdisciplinară.

Cuvinte-cheie: evaluare tradițională, evaluare modernă, evaluare formativă, transdisciplinaritate, tehnologii digitale, învățământ primar, predare, învățare.

ASSESSING THE RESULTS OF YOUNG STUDENTS THROUGH DIGITAL TECHNOLOGIES FROM A TRANSDISCIPLINARY PERSPECTIVE

Abstract. This article focuses on methodological and praxeological aspects related to the process of evaluating the results of young schoolchildren through the application of digital technologies in the context of the realization of the transdisciplinary paradigm in primary education. Optimizing evaluation through digital tools is currently relevant in the modern pedagogical landscape. The arguments for using digital technologies in primary education show their potential for transdisciplinary teaching-learning-evaluation exploitation, personalized and differentiated approach, stimulating creativity and developing critical thinking. Computer-assisted assessment proposes investigating the means offered by Web 2.0 digital tools. Examples of the application of digital platforms in the evaluation of young students from a transdisciplinary perspective are presented.

Keywords: traditional assessment, modern assessment, formative assessment, transdisciplinarity, digital technologies, primary education, teaching, learning.

Introducere

Evaluarea este cea de-a treia componentă a procesului educațional modern. Astfel, predarea-învățarea-evaluarea se află în strânsă interdependență și se interconstruiează reciproc. Scopul articolului constă în evidențierea rolului și avantajelor tehnologiilor digitale în procesul de evaluare a rezultatelor școlarelor mici în cadrul procesului educațional realizat din perspectiva paradigmei transdisciplinare.

Procesul evaluării didactice constituie o preocupare reală a pedagogilor. În viziunea lui M. Mano-

lescu, [6] „evaluarea este activitatea prin care se emit judecăți de valoare despre procesul și produsul învățării elevului pe baza unor criterii calitative prestabilite, în vederea luării unor decizii în funcție de semnificația acordată demersului evaluativ: de reglare/ameliorare, de selecție, de certificare”. Deoarece procesul de instrucție și educație este într-o continuă schimbare, cadrul didactic trebuie să se adapteze la diferite concepții, teorii, modele educaționale, la diferite generații de copii. Totul se derulează cu o rapiditate uluitoare, de la o eră la alta, de

la un deceniu la altul, ba chiar de la un an la altul. Drumul parcurs/străbătut de la „*tăblița de ardezie*”, de la *ascultarea* tradițională la calculator, laptop, tabletă și „*evaluarea digitală*” a fost lung și marcat de salturi/evoluții majore, generate pe deoparte de evoluțiile din plan social, politic, economic, cultural, filosofic etc., iar pe de altă parte de achizițiile din domeniul științelor educației și al altor științe sau domenii cu care pedagogia colaborează, cum sunt psihologia, sociologia, informatica, științele comunicării etc” [7, 4, 23]. Dacă „*ascultarea*” se asociază cu evaluarea produselor învățării, introducerea și dezvoltarea metodelor alternative de evaluare se asociază cu deplasarea accentului spre procesele cognitive ale elevului, spre procesualitatea acestui demers. Procesele cognitive ale elevului devin din ce în ce mai mult obiective ale educației și ale formării” [7].

Didactica tradițională separă evaluarea de predare-învățare, în timp ce didactica modernă o integrează. În timp ce *evaluarea tradițională* (predarea-învățarea fiind centrate pe transmiterea de cunoștințe) presupune examinarea, controlul acestora, calificativul însemnând nivelul de învățare al elevului pe baza căruia se realizează o evaluare comparativă (un clasament), *evaluarea modernă* se constituie ca parte integrantă a actului instructiv-educativ, vizează adoptarea unor decizii și măsuri de ameliorare a rezultatelor școlare, manifestă atenție asupra aprecierii rezultatelor, emite judecăți de valoare, acoperă domeniile de dezvoltare cognitivă, afectivă și psihomotorie, oferă retroacțiune elevului, pune accent pe rezultatele pozitive, este transparentă, utilizează descriptorii de performanță, pune accent pe funcția educativă a evaluării, transformă copilul într-un partener al cadrului didactic în procesul evaluării, se creează un climat pozitiv, fără stres, iar cadrul didactic manifestă cooperare, deschidere, prietenie. Tehnologiile digitale contribuie la însușirea mai temeinică a cunoștințelor, deoarece cu un telefon inteligent, laptop/calculator sau tabletă conectate la Internet se poate naviga oriunde în lume. Practica demonstrează că folosirea tehnologiilor digitale în cadrul lecțiilor la clasă duce la creșterea calității procesului educațional.

Aspecte metodologice

La începutul pandemiei de COVID-19, cursurile cu prezență fizică din școli și universități au fost suspendate, iar profesorii au fost nevoiți să continue procesul instructiv-educativ. Astfel, au apelat la tehnologii pentru realizarea învățământului la distanță. O reală problemă care a îngreunat comunicarea a constituit-o lipsa conexiunii la internet

în unele zone dar și numărul limitat de dispozitive (telefoane, tablete, calculatoare).

Cu toate acestea, procesul de transferare a predării-învățării-evaluării în online a creat și nenumărate oportunități prin folosirea resurselor TIC. În privința profesorilor, în instituțiile de învățământ din România, la nivel instituțional sau individual, s-au căutat soluții pentru asigurarea tehnologiei și pentru creșterea nivelului de competență digitală, necesară pentru utilizarea acesteia și pentru adaptarea la noile situații [5, p.13]. O situație similară s-a manifestat și în sistemul educațional din Republica Moldova. Cadrele didactice trebuie să fie pregătite profesional, să posede competențe pentru a utiliza tehnologiile moderne și să conștientizeze cum pot susține acestea activitatea instructiv-educativă la clasă.

În opinia autorilor, M. Manolescu și M. Frunzeanu, [7] **argumentele** privind utilizarea tehnologiilor digitale ce sprijină funcțiile procesului instructiv-educativ din școala primară sunt:

- Integrarea tehnologiei în educația primară are un impact major asupra stilurilor de predare și asupra varietății activităților de învățare ale elevilor, încurajând abordări mai personalizate și mai diferențiate care să servească condiții diferite, inclusiv nevoi speciale;
- Tehnologia Informațiilor și Comunicării facilitează profesorilor crearea propriilor *materiale digitale* și a unor scenarii de predare-evaluare variate, *la nivel disciplinar și transdisciplinar*;
- Elevii au oportunitatea de a-și prezenta rezultatele învățării, inclusiv în cadrul evaluării, prin diferite modalități, de a crea produse diferite, de a colabora pentru realizarea acestora și de a învăța din prezentările colegilor, folosindu-și *propriul stil de învățare*;
- Proiectele bazate pe utilizarea tehnologiei contribuie eficient la formarea și dezvoltarea *competențelor școlare*, cu accent pe stimularea creativității, a gândirii critice, a rezolvării de probleme și a cooperării;
- Tehnologia Informațiilor și Comunicării are un impact major și asupra învățării independente, asupra dezvoltării autonomiei și *a competenței de a învăța să înveți*;
- Faptul că elevii participă în comunități de învățare și în proiecte colaborative online permite dezvoltarea *competenței de comunicare*;
- Cadrele didactice au posibilitatea de a alege dintr-o paletă variată de instrumente digitale, în funcție de vârsta și nevoile elevilor, ceea ce face posibilă dezvoltarea tuturor nivelurilor din *Taxonomia lui Bloom*.

Aspectul de **noutate** în prezentul articol îl constituie perspectiva transdisciplinară a evaluării în clasele primare, realizată prin aplicarea tehnologiilor digitale. **Transdisciplinaritatea** reprezintă gradul cel mai elevat de integrare a curriculumului, mergând deseori până la fuziune. Fuziunea este, așadar, faza cea mai complexă și mai radicală a integrării. Abordarea transdisciplinară plasează procesele individuale de învățare ale elevilor, nevoile, interesele și caracteristicile acestora în centrul experiențelor de învățare. Se produce o responsabilizare a elevilor în raport cu propria învățare, prin participare directă la toate etapele procesului [3].

Evaluarea rezultatelor școlare ale elevilor mici din perspectivă transdisciplinară reprezintă imperativul educației moderne în învățământul primar. Multe țări din Europa implementează, deja un astfel de model de evaluare, iar altele lucrează intens la metodologie. De pildă, sistemul de învățământ finlandez atrage atenția deoarece a renunțat la divizarea cunoașterii pe discipline de învățământ și trece la o altfel de educație, bazată pe inter- și transdisciplinaritate [1]. E indicat să corelăm mono-, pluri-, inter-, pentru că nicio educație modernă nu va fi abordată doar din perspectivă transdisciplinară. La ciclul primar, transdisciplinaritatea este mai bine reliefată. Diferența dintre competențele curriculare și cele transcurriculare se găsește mai ales în zona pragmaticului, decât în domeniul teoreticului. Dacă prin abordarea monodisciplinară a învățării se formează în mod deosebit competențe specific nivelului cognitiv, prin abordarea transdisciplinară se formează *competențe integratoare și durabile* prin însăși transferabilitatea lor [8].

Activitățile transdisciplinare sunt menite să ofere elevilor niște experiențe deosebite și motivante, creându-se, astfel, un cadru de manifestare a creativității. *Evaluarea prin tehnologii digitale, inclusiv în clasele primare, presupune a fi una formativă* ce oferă un feedback rapid, crește capacitatea de autoevaluare la elevi, reduce timpul destinat evaluărilor ample, cei mici observă aspectele critice în învățare.

În cazul abordării transdisciplinare, evaluarea se dorește a fi un proces interactiv: măsoară dacă obiectivele au fost îndeplinite și măsura în care cei implicați își identifică nevoile de învățare în contextul adaptării metodelor de predare – învățare la nivelul clasei. Mulți profesori/învățători folosesc evaluarea formativă în contextual activităților la clasă prin interacțiunea permanentă cu elevii și adaptarea metodelor la nevoile identificate.

Calculatorul este și un instrument *transdisciplinar*. El îl poate motiva pe elev (dar și pe profesor/în-

vățător) să aibă o *gândire transdisciplinară*, să vadă lumea într-o rețea de semne, „texte” și sisteme care se întrepătrund. Astfel, el îl poate ajuta pe utilizator să își formeze o *gândire divergentă* (să formuleze mai multe ipoteze privind o situație, să stabilească raporturi, să își dezvolte spiritul inventiv și creativitatea); o *gândire flexibilă* (de a trece ușor de la un subiect și o soluție la altele, reflectându-le în toată complexitatea). Să nu uităm că TIC sunt solicitate să optimizeze, să prelucreze, să eficientizeze informații [2, p.84].

În continuare, evidențiem o serie de **platforme și aplicații digitale** eficient utilizate în evaluarea rezultatelor școlărilor mici:

- **Google Forms** <https://www.google.com/forms> - Teste și formulare de evaluare pentru lecții. Această aplicație poate fi utilă cadrelor didactice/învățătorilor deoarece ajută la crearea testelor pentru fixarea cunoștințelor. Se pot adăuga imagini, videoclipuri, pot fi alese răspunsuri multiple. De asemenea, se pot redacta formulare de evaluare pentru lecții, formulare consimțământ părinți etc. [11].
- **Kahoot** <http://kahoot.com> (asemenea *testului fulger*, promite evaluarea rapidă). E o platformă digitală care promovează învățarea prin joc și tehnologii. Întrebările pot avea caracter transdisciplinar, sunt de tip grilă și cu răspuns scurt. Elevilor le place atmosfera de concurs pe care o degajă această aplicație, dar și faptul că pot să-și ascundă identitatea sub unele nick-name-uri nostime.
- **Microsoft TEAMS** <https://www.microsoft.com/ro-ro/> [13] este o platformă pentru întâlniri online. Am utilizat-o aproximativ un an la cursuri cu elevii mei. Foarte utilă a fost tabla virtuală asemănătoare clasicului *scos la tablă*, dar și crearea testelor la Limba română, Matematică, Științe, Istorie, Geografie.
- **Padlet** <http://padlet.com> este o pagină web unde putem insera mesaje text, imagini, clipuri. Un astfel de padlet am creat cu ocazia unei serbări de Crăciun (în online): *Întâlnire de suflet...în prag de sărbători*. Am inserat linkuri către colinde, elevii au creat cuvinte frumoase cu ajutorul aplicației Word Art având la bază *Clasa delfinilor*, i-am provocat wordwall, au ascultat mesajul lui Moș Crăciun (creat cu aplicația PNP – Portable North Pole), au citit scrisorile pentru Moșul, redactate cu ajutorul *oscrisoare.ro*, de asemenea un tort virtual cu *gynzy.com* [14].
- **Wordwall** <http://wordwall.net> permite crearea după tipare de teste sub formă de jocuri educa-

ționale interactive și evaluate automat. Rolul de creator e limitat în funcție de contul ales: de bază (gratis), standard sau pro. Atractive au fost considerate și calculele la Matematică (de exemplu, *Găsește vecinii numărului*) sau *ortogramele* la Limba română ori *fenomenele naturii* la Științe [15].

- **Socrative** <https://www.socrative.com/> permite răspunsuri deschise care pot fi discutate cu toată clasa, în timp ce sunt proiectate. Cu ajutorul acestuia, putem crea teste, inclusiv transdisciplinare,

sau chiar numai o întrebare, elevii răspunzând de pe telefon [16].

- **Proprofs** <https://www.proprofs.com/> este un instrument de evaluare on-line preferat de cadrele didactice, elevi, instituții cu care putem crea teste, de diverse tipuri și aspecte, la finalul cărora putând beneficia de certificat [17].
- **Quizizz** <https://quizizz.com/>, aplicație foarte des utilizată pentru activități de grup și studiu individual, inclusiv în contexte de evaluare [18].

Aspecte praxiologice

Prezentăm un exemplu de aplicare a tehnologiilor digitale în cadrul realizării unei zile de activități transdisciplinare în clasa I-a cu genericul *Sănătatea, o comoară neprețuită*, în contextul predării-învățării-evaluării transdisciplinare [4, 22].

Pentru această activitate au fost determinate următoarele obiective:

La finalul activității, elevii vor demonstra că sunt capabili:

O₁: să argumenteze necesitatea respectării regulilor de igienă;

O₂: să determine rolul vitaminelor și al mineralelor pentru sănătatea oaselor și mușchilor;

O₃: să indice organele vitale și rolul acestora în organism;

O₄: să consume alimente sănătoase care contribuie la o dezvoltare armonioasă;

O₅: să determine rolul exercițiilor fizice și al relaxării în menținerea sănătății;

O₆: să respecte norme de comportament pentru asigurarea sănătății individuale.

Strategii de evaluare: *evaluare formativă interactivă, autoevaluare.*

Durata totală a activității: 08:30 – 12:15. Durata activității didactice: 4 × 45 min.

Locația: *sala de clasă, sala de sport.*

Parteneri: *părinții, asistenta medicală.*

Scrisoarea de intenție le-a fost transmisă părinților acasă:

Dragi părinți,


*În data de 15.05.2023, vom realiza activitatea transdisciplinară cu conținutul generic Educație pentru sănătate, cu subiectul tematic **Sănătatea, o comoară neprețuită**. Precizez că o vom avea invitată pe doamna asistentă care ne va furniza informații prețioase legate de starea de sănătate a corpului nostru. Vă rog să le amintiți copiilor cât de importantă este sănătatea în viața tuturor, iar dacă aveți materiale acasă, vă rog să le aduceți la școală, pentru ca, în final, să ne bucurăm de rezultatele obținute.*

Cu respect, doamna învățătoare!





*În urma discuțiilor purtate cu copiii, am realizat **inventarul de probleme**:*

<i>Ce știu copiii?</i>	<i>Ce nu știu copiii?</i>	<i>Ce vor dori să afle?</i>
<i>- alcătuirea corpului uman; - ce sunt microbi; - alimente sănătoase/ nesănătoase.</i>	<i>- rolul vitaminelor și mineralelor în structura oaselor și mușchilor; - rolul principalelor organe interne.</i>	<i>- importanța vitaminei D3 pentru oase; - metode de imunizare a organismului.</i>

DEMERSUL DIDACTIC TRANSDISCIPLINAR [4, 22]

Nr. crt	Activitatea	Conținutul activității	Metode și procedee	Material didactic
E V O C A R E				
1.	Prezentarea temei	<p>Activitatea zilei începe cu Salutul - Ursuleții s-au trezit. Se anunță tema: Educație pentru sănătate. În fiecare anotimp sănătatea-ilucru sfânt - Sănătatea, o comoară nepretuită. În ce anotimp răcim mai des? Voi cât de des vă îmbolnăviți? Ce simptome ați avut? Cum v-ați imunizat? Ce înseamnă pentru voi sănătatea? Copiii răspund întrebărilor învățătoarei.</p>  <p style="text-align: center;">Figura1. Brainstorming – Sănătate</p> <p>(WordArt http://wordart.com) Vreți să fiți sănătoși? Vă rog să fiți atenți! Copiii observă la videoproiector:</p> <p>Poveste terapeutică „Nu vreau să mă spăl”, în care personajul principal, un ursuleț <i>spălător</i>, este foarte încăpățânat și nu dorește în ruptul capului să se spele oricât ar insista mama sa. Ce se întâmplă până la sfârșit este foarte interesant. Trece printr-o grămadă de peripeții până când ajunge să se privească în oglindă și, abia atunci, decide să facă o baie pe cinstă în apa râului, spre bucuria mamei sale. Se discută pe marginea materialului prezentat: S-ar putea îmbolnăvi ursulețul? Ce sunt microbii? Noi de ce ne îmbolnăvim uneori? Cine ne ajută să ne însănătoșim? Ce metode de imunizare cunoașteți?</p>	<p>Activitate frontală</p> <p>Povestirea</p> <p>Observarea</p> <p>Conversația euristică</p> <p>Explicația</p> <p>Discuția dirijată</p> <p>Discuția dirijată</p> <p>Observarea dirijată</p> <p>Problematizarea</p> <p>Explorarea</p> <p>Exercițiul</p>	<p>Calculator</p> <p>Link - resursă</p> <p>https://wordart.com/edit/ewv8mbic18ve [19]</p> <p>Calculator.</p> <p>Link - resursă</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Vi6lKyy43d8 [21]</p> <p>Trusă sanitară, imagini, mulaje, cântar</p>
2.	Organizarea activității de proiect	<p style="text-align: center;">REALIZAREA SENSULUI</p> <p>Elevii sunt informați că, pentru a afla răspunsurile la întrebările necunoscute, vor fi vizitați de doamna asistentă. Discuție dirijată privind inventarul de probleme: - Ce nu știau elevii? - Ce au dorit să descopere? Concluzii . Elevii sunt anunțați că vor desfășura câteva jocuri interactive, activități care îi încântă.</p>		
3.	Explorarea și culegerea informațiilor	<p>a) Cu ajutorul aplicației Learning Apps (https://learningapps.org/), am creat un joc interactiv. Elevii vor stabili numărul de silabe al cuvintelor date. Dacă vor rezolva sarcina corect, vor descoperi piramida alimentelor.</p>		

<p>4. Realizarea practică Implementarea</p>		<div data-bbox="517 255 1007 763" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="612 775 919 804">Figura 2. Piramida alimentelor</p> <p data-bbox="464 815 1066 1055">Elevii observă cu atenție alimentele care se află la bază, cerealele, fiind considerate cele mai importante, iar cele situate în vârful ei, dulciurile, să se consume mai rar. Sunt întrebați ce alimente se consumă la cele trei mese principale ale zilei. Amintesc rolul vitaminelor din fructe și legume pentru buna funcționare a organismului; vitamina D fiind esențială pentru sistemul osos și muscular. În Jamboard, elevii vor descoperi care este rolul fiecărui organ important al corpului.</p> <div data-bbox="572 1077 940 1279" data-label="Diagram"> </div> <p data-bbox="496 1296 1037 1326">Figura 3. Rolul principalelor organe în corpul omenesc</p> <p data-bbox="464 1350 1066 1406">Cu ajutorul resursei Kahoot (https://kahoot.com/) am realizat un exercițiu ce pune în evidență rolul sănătății alimentare.</p> <div data-bbox="512 1429 1018 1659" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="592 1659 938 1688">Figura 4. Să ne păstrăm sănătatea!</p> <p data-bbox="464 1688 1066 1951">Se formulează concluzii semnificative. Activitate practică: Coșul cu fructe-pictură După anunțarea temei, a normelor de lucru, de securitate, explic copiilor, pe etape, realizarea lucrării. După finalizare, câțiva copii vor evalua lucrările, ținând cont de aspectul estetic, respectarea temei și a culorilor. Pe parcursul orei, ofer îndrumare acolo unde este cazul. Pictează pe fundal muzical. În final, realizăm o expoziție. Evaluarea și utilitatea produsului. Cântec Mănâncă sănătos fructe și legume- audiere</p>	<p data-bbox="1083 389 1225 418">Lucrul în grup</p> <p data-bbox="1083 555 1225 584">Joc interactiv</p> <p data-bbox="1083 1128 1225 1158">Joc interactiv</p> <p data-bbox="1083 1480 1225 1509">Joc interactiv</p> <p data-bbox="1083 1727 1225 1783">Lucrarea practică</p> <p data-bbox="1083 1809 1225 1865">Expoziția Demonstrația</p>	<p data-bbox="1262 311 1404 367">Calculator. Link - resursă</p> <p data-bbox="1254 394 1426 506">https://learningapps.org/display?v=pp6gnwwe223 [20]</p> <p data-bbox="1254 533 1426 562">Videoproiector.</p> <p data-bbox="1299 589 1377 618">Laptop.</p> <p data-bbox="1283 645 1393 674">Telefoane.</p> <p data-bbox="1283 1144 1393 1173">Jamboard</p> <p data-bbox="1262 1229 1404 1285">Calculator. Link - resursă</p> <p data-bbox="1254 1312 1426 1476">https://create.kahoot.it/details/b6bf3a27-ec35-44dc-878e-a8de75a89b96 [12]</p> <p data-bbox="1283 1700 1377 1756">Acuarele, lipici.</p> <p data-bbox="1283 1783 1393 1839">Imagini. Calculator.</p> <p data-bbox="1262 1865 1404 1895">Link - resursă</p> <p data-bbox="1254 1921 1426 1977">https://www.youtube.com/watc</p>
---	--	---	--	---

		<p>Vor răspunde la ghicitori. Copiii vor scana codul QR de pe telefonul mobil. Concurs de ghicitori. Am creat ghicitori și un joc cu ajutorul aplicației Wordwall.</p>   <p>Figura 5. Ghicitori – Wordwall (http://wordwall.com)</p> <p>Joc Baba oarba sanitară Tema jocului pune accent pe sănătate. Se pot folosi obiecte din trusa sanitară, lucruri ce țin de igiena personală, îmbrăcăminte, încălțăminte ș.a. Un copil, cu ochii acoperiți caută să atingă un alt coleg, când restul clasei se plimbă printre ei. Elevul prins trebuie să zică denumirea unui medicament sau a unui obiect din trusa sanitară. Dacă nu găsește o denumire, el însuși devine baba oarba. După explicarea regulilor jocului, se trece la executarea jocului de probă. Importantă este susținerea.</p> <p>Dramatizarea - La doctor REFLECȚIE Grila de reflecție</p> <table border="1" data-bbox="488 1516 938 1646"> <tr> <td>Am reușit...</td> <td>Mi s-apărut dificil...</td> <td>Pentru a reuși mai bine...</td> </tr> <tr> <td>să</td> <td>să</td> <td>Să</td> </tr> </table> <p>Azi la activitate am.. M-am simțit azi la activitate ... Se fac aprecieri globale și individuale. Activitatea se finalizează cu dans sportiv.</p>	Am reușit...	Mi s-apărut dificil...	Pentru a reuși mai bine...	să	să	Să	<p>Interpretarea</p> <p>Joc interactiv</p> <p>Dramatizarea</p> <p>Autoevaluarea</p>	<p>h?v=_qsZX4tEoc [21] Cântec</p>   <p>EM IAD2</p> <p>Ghicitori. Calculator. Link - resursă</p> <p>https://wordwall.net/resource/56164181/raspundela-ghicitori[15]</p> <p>Aplicații</p> <p>Trusă medicală, costum, stetoscop</p> <p>Fructe.</p>
Am reușit...	Mi s-apărut dificil...	Pentru a reuși mai bine...								
să	să	Să								
5.	Prezentarea, autoevaluarea.									
6.	Explorarea, observarea și reflecția. Generalizarea experienței.									

Un alt exemplu al zilei de activități transdisciplinare sunt activitățile realizate cu elevii clasei I cu ocazia Sfințelor sărbători de Paști, reunite într-un padlet: <https://padlet.com/paulaandrei2006/minunata-sarbatoare-a-sfințelor-paști-p387bdvc02ynbi03> [14].



Figura 6. Padlet Minunata sărbătoare a Sfințelor Paști

Bineînțeles, la fel de interactivă în evaluare este și crearea cărților digitale, a povestirilor digitale, a prezentărilor audio, a posterului digital, a prezentărilor audio-video, a cărții digitale, a hărților conceptuale, a reclamei digitale, a e-portofoliului etc.

Concluzionând vom menționa faptul că evaluarea asistată de calculator (componentă a Instruirii asistate de calculator) prevede posibilitățile oferite de instrumentele digitale Web 2.0, însă utilizarea lor nu trebuie să devină o obsesie, ci un mediu eficient

de învățare. În fiecare caz particular, pentru elev trebuie găsite metode pedagogice adecvate, iar acestea pot include, într-o măsură mai mare sau mai mică, resurse multimedia [10, p.11]. Focalizarea pe forma prezentării produselor multimedia (prezentări în Power Point, Prezi, postere și cărți digitale etc.) în detrimentul conținuturilor (structura și coerența textului; corectitudinea, relevanța și volumul informațiilor; relația dintre text și materiale vizuale etc.) poate determina o învățare de suprafață a cunoștințelor, fără înțelegerea lor profundă. În fața acestor tendințe, profesorii/învățătorii pot reduce riscurile prin crearea unor contexte în care se produce învățarea autentică și se asigură, prin intermediul evaluării, că persoanele evaluate au dobândit cunoștințele vizate, și-au format și dezvoltat competențele specifice disciplinelor de învățământ prevăzute în programele/curricula școlare [5].

Folosirea tehnologiilor digitale sprijină predarea-învățarea-evaluarea școlarii mici, dezvoltă abilitățile lor și crește satisfacția învățării. Noi, ca și cadre didactice, trebuie să manifestăm interes pentru utilizarea platformelor și instrumentelor Web 2.0, inclusiv, în procesul de evaluare, alegând pe acelea care răspund necesităților elevilor dar, mai ales timpului disponibil, deoarece se cunoaște că sunt cronofage. Produsele copiilor reflectă calitatea educațională. Evident că aceste instrumente nu trebuie privite ca un scop în sine. Datoria noastră, a cadrelor didactice, este să le folosim eficient, să le adaptăm și să le utilizăm adecvat.

REFERINȚE BIBLIOGRAFICE

1. ACHIRI, I. *Transdisciplinaritatea și integrarea curriculumului școlar*. În: *Materialele Conferinței Cercetarea în științe ale educației și în psihologie: provocări, perspective*, Chișinău, 16.09.2021, ISBN 978-9975-56-934-7.
2. CIOBANU, I. *Calculatorul – un instrument transdisciplinar*. În: *Didactica Pro...*, Nr. 4-5 (51), p.82-84, ISSN 1810-6455.
3. CIOLAN, L. *Învățarea integrată: fundamente pentru un curriculum transdisciplinar*. Iași: Polirom, 2008, p. 280, ISBN 978-973-46-1034-1.
4. Curriculum național. *Învățământul primar*, aprobat prin Ordinul Ministerului Educației, Culturii și Cercetării nr. 1124 din 20 iulie 2018.
5. DULAMĂ, M. E. (coord.) *De la teorie spre practică în învățare on-line*. Cluj-Napoca: Presa universitară clujeană, 2020.
6. MANOLESCU M. *Teoria și metodologia evaluării*. București: Editura Universitară, 2010, p.328, ISBN 978-973-749-952-3.
7. MANOLESCU, M., FRUNZEANU, M. *Perspective inovative ale evaluării în învățământul primar. Evaluarea digitală*. București: Editura Universitară, 2016, 230p.
8. PETRESCU, P., POP, V. *Transdisciplinaritatea, o nouă abordare a*

- situațiilor de învățare (ghid pentru cadrele didactice)*. București: Editura Didactică și Pedagogică. R.A., 2007, 48p., ISBN 978-973-30-1950-3.
9. PISĂU, A., ACHIRI, I. *Implementarea tehnologiilor digitale în educație: experiențe naționale și internaționale*. În: Acta et commentationes (Științe ale Educației), 2020, Nr. 1(19), p.42-51, ISSN 1857-0623.
 10. VICOL, N., CEBAN, N. *Implementarea instrumentelor digitale în demersul de predare-învățare-evaluare a limbii engleze*. În: Univers Pedagogic, 2018, Nr. 3 (59), p.7-12.
 11. <https://www.google.com/forms>
 12. <http://kahoot.com>
 13. <https://www.microsoft.com/ro-ro/>
 14. <http://padlet.com>
 15. <http://wordwall.net>
 16. <https://www.socrative.com/>
 17. <https://www.proprofs.com/>
 18. <https://quizizz.com/>
 19. <http://wordart.com>
 20. <https://learningapps.org/>
 21. <https://www.youtube.com/>
 22. <https://pdfcoffee.com/activitate-transdisciplina-ra-bun-3docx-pdf-free.html>
 23. <https://tribunainvatamantului.ro/>