

Tot despre educație și skill-urile secolului 21

Prof. Vlad Cătălina Maria

Școala Gimnazială Nr.71, București

Educația reprezintă fundamentul unei societăți prospere, fiind indispensabilă pentru evoluția noastră. Cu toții suntem responsabili pentru educarea generațiilor actuale de tineri și, mai mult de atât, este nevoie să le oferim suportul necesar adaptat intereselor acestora într-o lume în care tehnologia ocupă locul primordial. Familia și școala sunt instituțiile responsabile cu procesul de educare a copiilor și au ca interes comun formarea competențelor necesare vieții acestora. Așadar, familia este primul educator, părinții sunt primii profesori responsabili cu dezvoltarea personalității, lucru ce se realizează prin oferirea confortului emoțional potrivit și prin asigurarea unei creșteri sănătoase. În completarea acestui proces continuu și ireversibil, școala contribuie la îmbunătățirea educației copilului prin acțiunile sale dirijate de către profesor, garantul unei instruirii de calitate. Acesta din urmă, fiind un profesionist în domeniul său, știe să creeze contexte favorabile de învățare, își adaptează practicile de predare-evaluare cu scopul de a obține rezultate îmbucurătoare la finalul unui ciclu de studiu. În același timp, personalizează educația și are grijă să își mențină un nivel de pregătire profesională în conformitate cu nevoile generațiilor actuale de elevi, tot mai dinamice și orientate spre tehnologie. Prin cursurile și programele de formare în cariera didactică, profesorul reușește să țină pasul cu lumea de astăzi, iar ministerele și organizațiile specializate în educație susțin permanent acest tip de comportament.

Din multitudinea de resurse ce pot forma profilul unui educator actualizat contemporaneității, se remarcă Programul Erasmus+, perceput de către participanții implicați ca fiind o oportunitate valoroasă de accesare a educației orientate spre viitor. Erasmus+ are ca obiectiv general sprijinul dezvoltării educaționale, personale și profesionale a persoanelor care își desfășoară activitatea în domeniul educației, formării, tineretului și sportului, atât în Europa, cât și în afara ei, contribuind astfel la o creștere economică durabilă, la crearea de locuri de muncă de calitate, la coeziunea socială, la stimularea inovării și la consolidarea identității europene și a cetățeniei active. Programul reprezintă astfel *un instrument esențial pentru instituirea unui spațiu*

europăan al educației, pentru sprijinirea implementării cooperării strategice europene în domeniul educației și formării, cu agendele sectoriale aferente.

Pe lista priorităților acestui program european se înscriu incluziunea și diversitatea, promovând egalitatea de șanse, transformarea digitală produsă prin implementarea unei educații digitale în rândul elevilor, studenților, dar și al profesorilor, mediul și combaterea schimbărilor climatice, dar și participarea la viața democratică, valorile comune și angajamentul civic. Așadar vorbim despre un program ce este menit să sprijine în mod real activitatea profesorului în cadrul școlii și totodată să schimbe percepția elevului față de educație.

În calitate de participant în cadrul Erasmus+ 2021-2027, am luat parte la o sesiune de formare profesională în luna mai a acestui an, alături de două colegi de catedră, de la școala unde activăm – Școala Gimnazială Nr.71, București. Cursul s-a desfășurat în Istanbul, Turcia și a avut ca obiectiv principal educația digitală. După cum este specificat și în denumirea cursului, *21st Century Skills with Augmented Reality Apps and Green Screen* (Abilitățile secolului 21 cu aplicații de realitate augmentată și ecran verde), au fost abordate teoriile privind strategiile de integrare a tehnologiei informației și comunicațiilor (TIC) în cadrul curriculumului național și de modernizare a procesului educativ. În rândul elevilor, se remarcă interesul sporit pentru utilizarea device-urilor în învățare, fie că sunt telefoane, tablete sau laptopuri și, mai cu seamă, se observă impactul pozitiv al acestora atunci când au în fața lor un profesor alfabetizat digital, fapt ce contribuie la motivația intrinsecă a acestora pentru învățare. Acest subiect ne face să ne gândim brusc la perioada școlii on-line, atunci când am fost puși cu toții în situația în care predarea și învățarea s-au mutat în propria locuință, când profesorii căutau metode cât mai eficiente pentru ca elevii lor să rămână atrași de cunoaștere și să nu piardă legătura cu ei și cu educația. Acum, privind în urmă, vedem efectele acestui mecanism de școlarizare la distanță și putem afirma că există atât beneficii generate de e-learning, cât și pierderi, acolo unde nu au existat suficiente resurse economice, materiale sau sociale.

Cursul 21st Century Skills with Augmented Reality Apps and Green Screen utilizează termeni precum *digital skills, realitate augmentată, green screen* ce conduc către un domeniu puțin accesat de către cadrele didactice din învățământul românesc, însă cu siguranță preocupările tinerilor din industria IT vor favoriza o deschidere mai mare a profesorilor către această sferă de influență. Cum, până în prezent, tehnologia nu ne-a dezămăgit atunci când am integrat-o în

procesul de predare-învățare-evaluare, nici în viitor nu se poate vorbi despre un eșec, din contră, evoluția își va spune cuvântul, iar avantajele vor fi în număr cât mai mare. Ce reprezintă realitatea augmentată (AR), dar realitatea virtuală (VR)? Cum se utilizează aceasta la clasă? *Green screen* este altceva decât un ecran de culoare verde? Toate aceste întrebări m-au determinat să mă înscriu la acest curs implementat prin Erasmus+ și pot afirma că mă declar cucerită de strategiile TIC prin care pot prezenta conținuturile învățării elevilor mei interesați de noutate.

Realitatea augmentată (AR) combină elementele din realitatea concretă cu elemente digitale, formând o experiență vizuală unică. Pentru a utiliza AR la clasă va fi nevoie de camera foto a unui dispozitiv digital și de o aplicație compatibilă, cum ar fi Google Lens. Astfel elevii pot căuta pe internet ceea ce văd în jurul lor, printr-o simplă scanare a obiectului sau a conținutului despre care vor să afle mai multe. În plus, Google Lens îi poate ajuta și în privința traducerilor din diverse limbi necunoscute sau să scaneze coduri QR, să salveze datele de pe un document în format letric și, de ce nu, să rezolve anumite sarcini de lucru matematice. Personal am introdus astfel de practici la orele mele și interesul pentru cunoaștere a crescut semnificativ.

Realitatea virtuală (VR) presupune cufundarea totală într-un mediu virtual evident tot prin utilizarea unei aplicații special concepute. Cum ar putea să viziteze elevii muzeele din Europa aflându-se chiar în sala de clasă, alături de colegi și profesor? E simplu – prin tehnologia VR, care imită realitatea concretă. Realitatea virtuală este prietenoasă cu cei mici și nu doar cu ei, aceasta impresionând prin rapiditatea cu care poate schimba percepția asupra realității tangibile pentru fiecare dintre noi. Mulți asociază VR cu divertismentul, de aceea există o reticență în adoptarea practicilor de acest tip în cadrul școlii. Este interesant efectul creat de aceasta în rândul elevilor care se arată complet atrași de lecțiile susținute prin VR. Pentru o experiență de tip VR sunt necesari ochelari speciali. Pătrunderea pe un teritoriu nou, văzut doar prin ochelarii “magici”, le creează senzația de prezență în virtual și îi ajută să asimileze informațiile în mod inconștient, imaginile și conținutul la care sunt expuși având un impact real și benefic asupra mentalului lor.

Scopul real al AR/VR în educație este de a stimula implicarea elevilor și de a favoriza o mai bună înțelegere a conținuturilor de învățare livrate în cadrul școlii. Făcând învățarea captivantă și experimentală prin aplicațiile VR, profesorii pot explica elevilor concepte complexe într-un mediu controlat și sigur.

Un ultim punct de referință al cursului este legat de tehnologia care permite crearea de conținuturi digitale utilizând *green screen*. *Fundalul Chroma* sau *Green screen* este o tehnică de transpunere a persoanelor aflate într-un spațiu real într-unul virtual utilizată în domeniul cinematografic. Acest efect magic, se poate spune, se produce utilizând un fundal verde (perete sau panou) în fața căruia se poziționează persoana care dorește să creeze un scenariu, într-un loc total diferit față de cel real. Suprafața de culoare verde va fi înlocuită digital, ulterior, cu orice alt tip de grafică. Experiența *Green screen* am avut-o chiar în momentul în care am aflat de această tehnică, iar importanța utilizării am conștientizat-o instant, gândindu-mă la orele de teatru cu elevii. Este o plăcere să vezi cum elevii sunt dornici să transforme în scenete textele literare pe care le studiază, utilizând *green screen* și multă creativitate.

Experiențe întâlnite pe parcursul maturizării reprezintă pentru elevi adevărate surse de învățare. Numai prin concretizarea abstractului vom reuși să îi conducem pe aceștia pe căile înțelegerii și conștientizării. Noi, profesorii, fie că suntem adepții tehnologiei, fie că încă o ținem la distanță de clasa noastră, trebuie să îi recunoaștem meritele și să o considerăm parte din materialele noastre didactice fără de care abstractul nu ar deveni concret, iar elevul nu ar obține educarea.

Bibliografie :

vol. *Educația digitală*, coord. de Ciprian Ceobanu, Constantin Cucos, Olimpiu Istrate, Ion-Ovidiu Pânișoară, ed. Polirom, ed.III, 2022.

[Educația Digitală \(educatia-digitala.ro\)](http://educatia-digitala.ro)

<https://education.ec.europa.eu>

<https://www.nature.com/>

<http://www.edu.ro> (Educația ne unește. Viziune asupra viitorului educației în România)

<https://erasmus-plus.ec.europa.eu> (ghidul programului)