

APLICAȚII SOFTWARE INTERACTIVE PENTRU LECȚIILE DE LIMBA FRANCEZĂ

Prof. Covaci Alexandru, Liceul Teoretic „Lucian Blaga”, Cluj-Napoca

Utilizarea noilor tehnologii în activitățile pedagogice este o cerință a lumii actuale, elevii actuali sunt mereu conectați la internet, învață prin descoperire cum se folosesc noile tehnologii și sunt extrem de deschiși la învățarea prin utilizarea computerului.

De aceea, ne-am gândit să vă prezentăm câteva idei de realizare a unei secvențe didactice reieșite din experiența de profesor de franceză și de formator al CCD Cluj pentru cursul „Tabla interactivă – resursă educațională”.

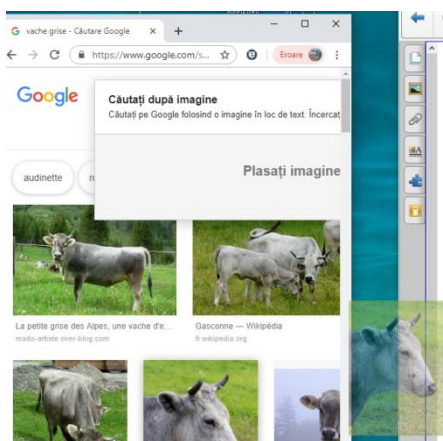
Tabla interactivă este un instrument care atrage, dar în același timp îi și sperie pe dascăli. Unii socotesc că nu au suficiente cunoștințe din domeniul TIC și atunci evită pe cât posibil „întâlnirea” cu tabla interactivă.

O să ne referim în continuare la softul *SMART Notebook 11*, realizat de SMART Technologies, Canada.

Avem o lecție cu titlul „Les animaux”. Cum putem s-o facem interactivă și în același timp atractivă?

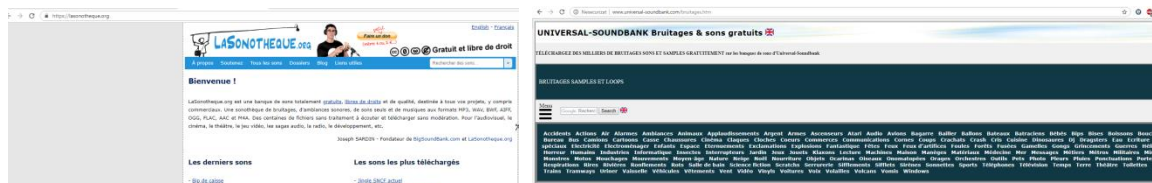
Combinând imaginea cu sunetul, îi determinăm pe elevi să fie mai atenți, să fie curioși să descopere și să învețe fără efort numele animalelor.

Ca primă etapă, deschidem un nou document SMART Notebook. Apoi intrăm pe un navigator internet pentru găsi imagini adecvate. Fiecare imagine poate fi pur și simplu luată din navigator și pusă pe pagina din fișierul Notebook (*drag and drop*).

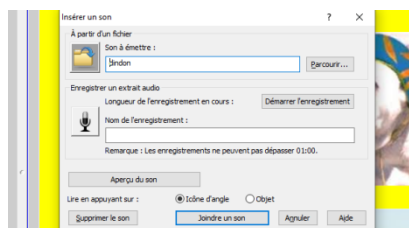


După ce adăugăm toate imaginile necesare, putem alocă sunete pentru fiecare.

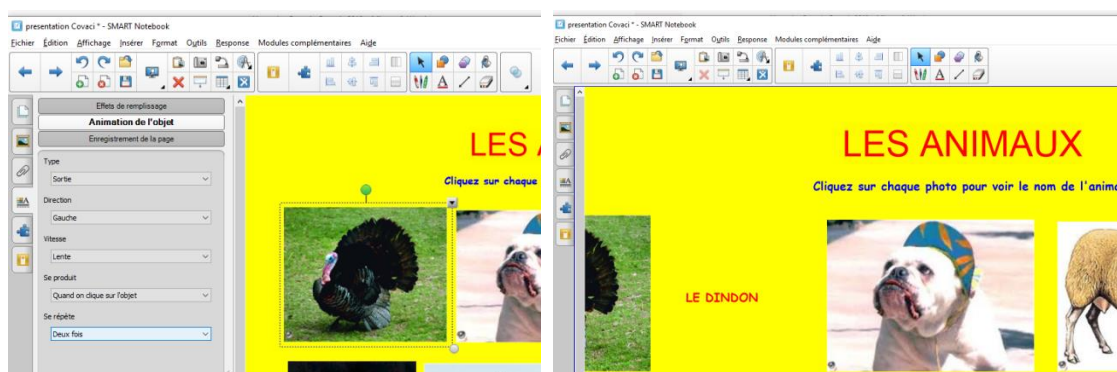
Pe o primă pagină, am adăugat sunetul produs de fiecare animal. Sunetele le-am luat de pe <https://lasonotheque.org/> și de pe <http://www.universal-soundbank.com/>, de unde se pot descărca în format mp3, acceptat de SMART Notebook 11.



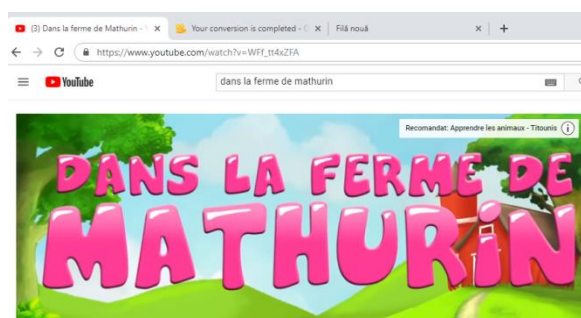
Apoi am adăugat, pe o altă pagină, pronunția fiecărui animal. Pentru aceasta, m-am înregistrat cu ajutorul instrumentului oferit de SMART Notebook și am atașat sunetul respectivei imagini:



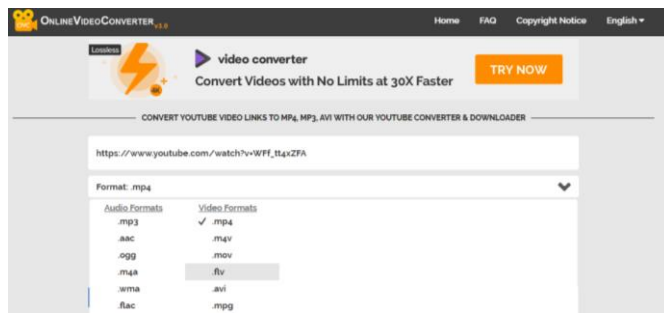
În continuare, sub fiecare imagine am ascuns numele acestuia și am stabilit ca animație ieșirea de pe pagină a imaginii atunci când se dă clic:



Pentru a avea un clip video pe pagina din fișierul notebook, avem nevoie de un film în format .flv. Am ales de pe Youtube cântecul *Dans la ferme de Mathurin*



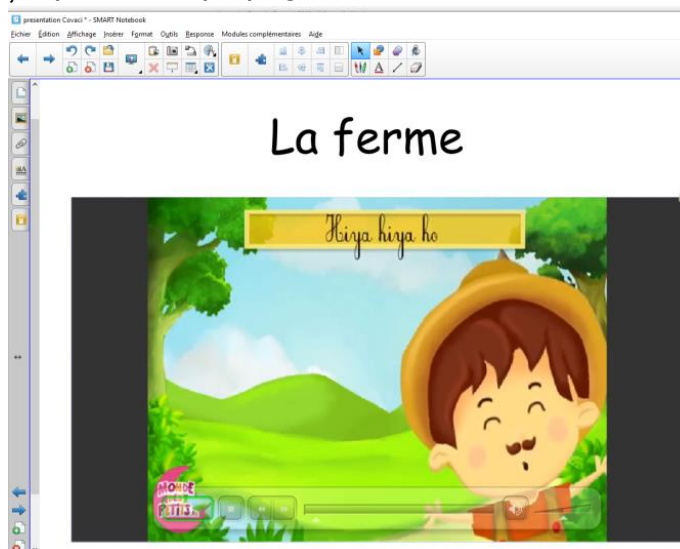
Cu ajutorul unui convertor online, precum <https://www.onlinevideoconverter.com/youtube-converter>, putem descărca clipul video în format flv, după ce lipim adresa clipului de pe Youtube și alegem formatul dorit :



Apăsăm pe Start, după câteva momente, clipul se poate descărca

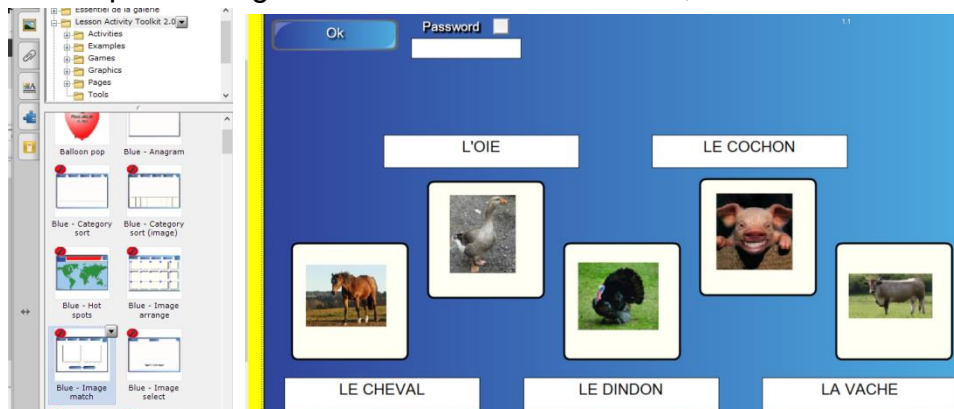


și apoi insera pe pagina Notebook



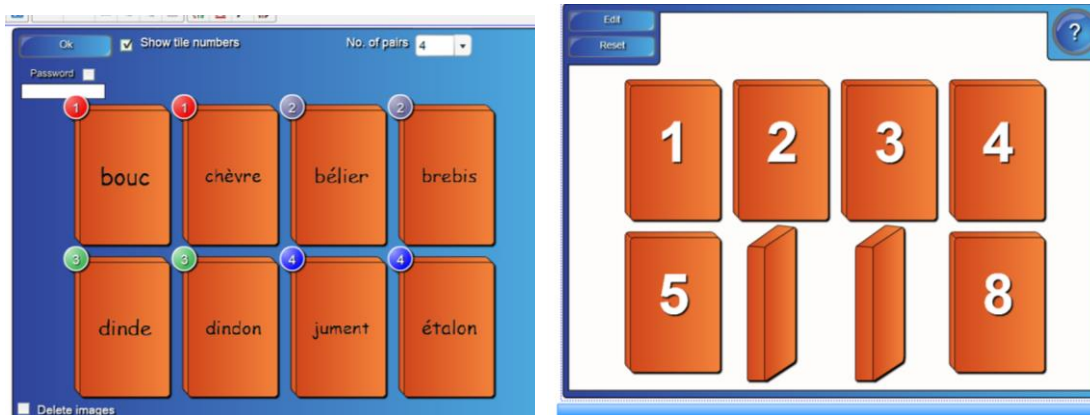
Chiar dacă este posibil să accesăm clipul direct pe Youtube, prin descărcarea lui și inserarea pe pagina din document avem avantajul că îl găsim mult mai rapid și îl putem utiliza și în lipsa unei conexiuni la internet.

O altă aplicație care ne poate servi pentru fixarea vocabularului este *Image match*, pe care o găsim în SMART Notebook 11, în Galerie.



Este extrem de simplu să asociem imaginile cu denumirea animalelor, exercițiul rezultat fiind interactiv.

După prezentarea perechilor de animale, un exercițiu de fixare interesant este aranjarea în perechi (se pot alege imagini sau cuvinte ori combinat):



Numărul de aplicații interactive conținute în softul menționat este foarte mare. Ține doar de utilizator să decidă ce folosește și în care moment al lecției. Avantajul este că elevii pot fi captivați de utilizarea progresivă a imaginilor, sunetelor și abia mai la urmă a scrisului.

Creativitatea profesorului este determinantă în realizarea unor materiale atractive și de calitate. Aplicațiile conținute în galeria softului îi permit realizarea rapidă a unor lecții interactive.

BIBLIOGRAFIE

Covaci, A. (2014). *Tabla interactivă și SMART Notebook 11*. Cluj-Napoca, România.