Nr. 3/2022, Botoșani, 2022

LUCRĂRILE SIMPOZIONULUI

CLASIC ȘI MODERN- METODE ȘI PROCEDEE PENTRU CREȘTEREA CALITĂȚII EDUCAȚIEI ÎNȘCOALA ROMÂNEASCĂ

LICEUL PEDAGOGIC
NICOLAE IORGA"BOTOȘANI

Botoșani
2022

ISSN 2668-9464
ISSN-L 2668-9464

,, CLASIC ȘI MODERN – METODE ȘI PROCEDEE PENTRU CREȘTEREA CALITĂȚII EDUCAȚIEI ÎN ȘCOALA ROMÂNEASCĂ”

Simpozion Județean- Ediția a III-a, februarie 2022

Coordonatori:
Director, prof. Mirela Ofelia
Director, prof. Roxana Vatavu
Prof. Înv. Olguţa Şchiopu
Prof.Violeta Nanu
Prof. Daniela Panaete
Prof. Radu Gonciar

Colectivul de redacție:
Prof. Violeta Ema Nanu
Prof. Daniela Panaete
Prof. Lucia Ștefănescu
Prof. Radu Gonciar

Tehnoredactare: Prof. Violeta Ema Nanu
Prof. Daniela Panaete
Prof. Lucia Ștefănescu

Coperta: Prof. Violeta Ema Nanu

ISSN 2668-9464
ISSN-L 2668-9464

Liceul Pedagogic „Nicolae Iorga” Botoșani

Lucrările simpozionului județean

„CLASIC ȘI MODERN-METODE ȘI PROCEDEE PENTRU CREȘTEREA CALITĂȚII ÎNVĂȚĂMÂNTULUI ÎN ȘCOALA ROMÂNEASCĂ”

Botoșani, februarie 2022

Tema 1: Metode inovative de predare- învăţare-evaluare, îmbinarea armonioasă a metodelor clasice cu cele moderne, pentru progres şi performanţă în educaţie.
Tema 2: Exemple de bune practici în învățământul clasic și în cel on-line, exemple de activități desfășurate pe o platformă cu elevii, activități de predare,învățare, evaluare în care este integrată utilizarea tabletelor, impactul folosirii resurselor digitale.

ISSN 2668-9464
ISSN-L 2668-9464

Comitetul științific :

Director prof. Mirela Ofelia Sănduleanu
Director adjunct Roxana Vatavu
Prof. Violeta Ema Nanu
Prof. Daniela Panaete
Prof.înv.primar Olguţa Şchiopu
Prof. Laurențiu Palade
Prof. Viorica Corolea
Prof. Cristina Manolache
Prof. Mihaela Barbacaru
Prof. Alina Mavrescu
Prof. Lucia Ştefănescu
Prof. Luminița Stoica
Prof. Carmen Hrițuc

Comitetul de organizare:

Director, prof. Mirela Ofelia
Director, prof. Roxana Vatavu
Prof.Violeta Nanu
Prof. Lucia Ştefănescu
Prof. Daniela Panaete
Prof. înv.primar Olguţa Şchiopu
Prof. Radu Gonciar

CUPRINS

SISTEMUL E-LEARNING ÎN PROCESUL ÎNVĂŢĂRII, BIBLIOTECAR ADOCHIȚEI GAROFIȚA, LICEUL PEDAGOGIC ,,NICOLAE IORGA" BOTOȘANI.....15

ACCENTUAREA CARACTERULUI PROSPECTIV AL EDUCAȚIEI,PROF.INV.PRIMAR ANDREI NARCISA MAGELONA,ȘCOALA GIMNAZIALĂ ,, MIHAI DRĂGAN"-BACĂU 18

METODE ȘI TEHNICI DE EVALUARE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL ONLINE, PROFESOR ANDREI SEBASTIAN, LICEUL TEORETIC "ION BORCEA ".....20

METODE INTERACTIVE DE PREDARE-INVAȚARE IN CLASA ȘI IN CLASA VIRTUALA, ANDRIEȘ ROXANA, ȘCOALA GIMNAZIALA NR.1 VLADENI.....22

METODELE INOVATIVE APLICATE ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ CU PREȘCOLARII, EDUCATOARE:ATES NADEA,GRĂDINIȚA PN.NR.12,ARAD.....25

ÎMBINAREA ARMONIOASĂ A METODELOR CLASICE CU CELE MODERNE, PROF. BĂLĂ MARIA VIOLETA, G.P.P. ION CREANGĂ -SLATINA, OLT.....27

METODE DE PREDARE MODERNE VS METODE DE PREDARE TRADIȚIONALE, PROF.ÎNV.PREȘC. BARBU MIHAELA , GRĂDINIȚA CU P.P. NR. 15 TÂRGOVIȘTE.....30

IANCU FLONDOR ȘI UNIREA BUCOVINEI CU REGATUL ROMÂNIE, PROF. JENI BOICU, LICEUL PEDAGOGIC, ,,NICOLAE IORGA''.....34

INSTRUMENTELE DIGITALE ÎN PROIECTAREA DIDACTICĂ,PROF. ÎNV. PRIMAR BUȘILĂ ȘTEFANIA-LAURA, ȘCOALA GIMNAZIALĂ "EMIL BRĂESCU", MĂGURA.....38.

METODE INOVATIVE DE PREDARE-ÎNVĂŢARE-EVALUARE ÎN ȘCOALA CONTEMPORANĂ: STARBURSTING (EXPLOZIA STELARĂ) ȘI JOCUL DIDACTIC, PROF. BUZEA MAGDALENA, LICEUL TEHNOLOGIC AGROMONTAN „ROMEO CONSTANTINESCU", OR. VĂLENII DE MUNTE 40

APLICĂM – ÎNVĂȚĂM, CĂRBUNARU DIANA CERASELA, LICEUL PEDAGOGIC „NICOLAE IORGA” BOTOȘANI.....43

METODELE INTERACTIVE ÎN PROCESUL ÎNVĂȚĂRII, PROF. CAZACU CAMELIA, ȘCOALA GIMNAZIALĂ CONSTANTIN GH. MARINESCU GALAȚI.....46

DEPĂȘIREA BLOCAJELOR DE COMUNICARE – DEZIDERAT AL COMUNICĂRII EFICIENTE, PROF.ÎNV.PRIMAR CHELARIU MARILENA, LICEUL PEDAGOGIC „NICOLAE IORGA” BOTOȘANI.....49

ROLUL ȘI IMPORTANȚA METODELOR DE ÎNVĂȚĂMÂNT, PROF. ÎNV.PREȘC.:CHIOREAN MARIA PAULA,GRĂDINIȚA CU PP NR. 3.....52.

METODE PENTRU DEZVOLTAREA CONŞTIINŢEI FONOLOGICE,CHIRIAC ADRIANA IULIANA, CENTRUL JUDEŢEAN DE RESURSE ŞI DE ASISTENŢĂ EDUCAŢIONALĂ BOTOŞANI.....55

DISPOZITIVELOR MOBILE ÎN EDUCAȚIA ONLINE, PROF. CIRITEL DAN GABRIEL, LICEUL CU PROGRAM SPORTIV VASLUI.....58

METODE DIDACTICE PENTRU STIMULAREA COMUNICĂRII ȘI A LIMBAJULUI LA PREȘCOLARI**,** PROF. CLAPOU CRINA LUMINIŢA - GRĂDINIŢA CU PROGRAM PRELUNGIT NR. 3 BISTRIŢA.....60

TULBURĂRILE DE COMPORTAMENT LA ADOLESCENŢI(DISEMINAREA CURSULUI «TEENAGERS BEHAVIOUR DISORDERS»DIN CADRUL PROIECTULUI ERASMUS+ «BETTER PARENTS, BETTER CHILDREN», NR. DE REFERINŢĂ 2019-1-RO01-KA104-061418), PROF. CORBEANU LIANA, COLEGIUL NAŢIONAL «ELENA CUZA», CRAIOVA, DOLJ.....64

PROGRES ȘI PERFORMANȚĂ ÎN EDUCAŢIE, PROF. COTOI TUDORIŢA, G.P.N. BECIU, JUD. TELEORMAN.....66

STRATEGII MODERNE PENTRU EDUCAREA LIMBAJULUI ASUPRA RECEPTĂRII TEXTULUI ÎN LITERATURA PENTRU COPII, COZMA OZANA, GRĂDINIŢA P.N. “ZUBEYDE HANIM”, CONSTANŢA.....69

ADJECTIVUL – EXERCIȚII DISTRACTIVE, PROF. ÎNV. PRIMAR, DEGERATU ROXANA, ȘCOALA GIMNAZIALĂ ,, MIHAI DRĂGAN” , BACĂU.....73

METODE INOVATIVE DE PREDARE- ÎNVĂŢARE-EVALUARE, ÎMBINAREA ARMONIOASĂ A METODELOR CLASICE CUCELE MODERNE, PENTRU PROGRES ŞI PERFORMANŢĂ ÎN EDUCAŢIE, INV. DIACONU NICULINA, SCOALA IUSTIN PÎRVU POIANA TEIULUI , JUD NEAMȚ.....77

UTILIZAREA RECOMPENSELOR PENTRU CREȘTEREA MOTIVAȚIEI LA GENERAȚIA ALPHA, PROFESOR DIANA AGHIORGHIESEI, LICEUL PEDAGOGIC ,,NICOLAE IORGA” BOTOȘANI..... 81

METODE INOVATIVE DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE, ERCEANU GEANINA, LICEUL DE TRANSPORTURI AUTO, DROBETA TURNU SEVERIN, MEHEDINȚI.....86

CLASIC ŞI MODERN ÎN ÎNVĂŢĂMÂNT, PROF. ÎNV. PREȘCOLAR FĂRCAȘ ANDREA TIMEA, GRĂDINIȚA CĂSUȚA FERMECATĂ LUDUȘ, JUD. MUREȘ METODE INOVATIVE, PROF. FERDINANT NICOLETA, G.P.P. NR.1 CARACAL,OLT.....88

METODE INOVATIVE ȘI INSTRUMENTELE DIGITALE FOLOSITE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR, FLOREA VALENTINA DORINA 92

COMUNICAREA VERBALĂ PRIN INTERMEDIUL POSTERELOR EDUCAŢIONALE LA GRĂDINIŢĂ, PROF. ÎNV. PREȘCOLAR GANEA GEORGETA ELISABETA, GRĂDINIŢA CU PROGRAM PRELUNGIT NR.3 BISTRIŢA.....95

DIRECȚII DE MODERNIZARE A METODOLOGIEI EVALUĂRII, PROF.ÎNV.PRIMAR BURLACU GEANINA, LICEUL PEDAGOGIC ,,NICOLAE IORGA” BOTOȘANI.....97

METODE INOVATIVE DE PREDARE- ÎNVĂȚARE- EVALUARE, PROF.ÎNV. PRIMAR GHEORGHIȚĂ CEZARINA, ȘCOALA GIMNAZIALĂ,, MIHAIL ANDREI'' BUHUȘI, JUD. BACĂU.....100
ÎNTRE „SPIRITUL EPOCII" ȘI „SPIRITUL DE ADEVĂR". DESPRE PLANURILE-CADRU, PROF. RADU GONCIAR ,LICEUL PEDAGOGIC „NICOLAE IORGA" – BOTOȘANI.....103

TEHNOLOGIILE IT ȘI INTERNETUL ÎN ACTIVITĂȚILE DE ÎNVĂȚARE CU ELEVII LA CHIMIE, GORESCU CARMEN, LICEUL TEORETIC „DR. MIHAI CIUCĂ" SĂVENI.....107

LIMBILE CLASICE ONLINE, GRĂDINARU DANIELA, SEMINARUL TEOLOGIC LICEAL ORTODOX "SF. GHEORGHE" BOTOȘANI.....111

DE LA TRADIȚIONAL LA MODERN - PROIECT EDUCAȚIONAL INOVATOR, PROF. ÎNV. PREȘCOLAR HOANCIA LILIANA, GR. P.P. MICII CERCETAȘI , ȘCOALA GIMNAZIALĂ SFÂNTA MARIA, BOTOȘANI.....113

SISTEME ALTERNATIVE, PRINCIPII DE BAZĂ ALE DEMOCRAȚIEI PENTRU INTEGRAREA EDUCAȚIONALĂ A COPIILOR CU DIZABILITĂȚI, PROF. HRIȚCU MIRELA ȘTEFANIA, ȘCOALA PROFESIONALĂ SPECIALĂ „SF. STELIAN" BOTOȘANI 116
ÎNVĂȚAREA PRIN COOPERARE, PROF.ÎNV.PREȘC. IONESCU ANA-MARIA, GRĂDINIȚA CU P.P. NR.15 TÂRGOVIȘTE.....118

PROIECTAREA ACTIVITĂŢILOR INTEGRATE , COLEGIUL NAŢIONAL - PEDAGOGIC ,,REGINA MARIA'' DEVA, PROF. ÎNV.PREȘC. LĂSCUȘ ELENA.....120

METODE INOVATIVE DE PREDARE ÎN CICLUL PRIMAR-APLICAȚII PRACTICE, LÁZÁR ANIKÓ, ȘCOALA GIMNAZIALĂ GAÁL MÓZES.....124
RESURSE DIGITALE UTILIZATE ÎN ACTIVITĂȚILE DIN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR, PROF. ÎNV. PREȘCOLAR LAZEA IONELA CAMELIA, GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT NR. 3 BISTRIȚA.....127

CE HAINE ÎȘI DORESC ADOLESCENȚII? -EXEMPLU DE BUNĂ PRACTICĂ- PROF.DR.ING.LENGYEL BIANCA, LICEUL TEHNOLOGIC JIMBOLIA.....130.

PLATFORME EDUCAȚIONALE ONLINE, PROF. LIPCIUC BIANCA ROXANA, GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT GIROTONDO.....132

METODA PĂLĂRIILOR GÂNDITOARE, PROF.ÎNV.PRIMAR MARUSAC LIVIA, ȘCOALA PROFESIONALĂ,, GHEORGHE BURAC,, VLĂSINEȘTI.....136

ROLUL POVEȘTILOR ÎN DEZVOLTAREA ȘCOLARULUI, PROF.ÎNV.PRIMAR, MATACHE LARISA, LICEUL TEHNOLOGIC ”DIMITRIE FILIPESCU”, ROMÂNIA.....139

COPILUL ÎN LUMEA ȘTIINȚELOR, PROFESOR PENTRU ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR: MIHĂESE ANDRA IULIA, GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT NUMĂRUL 3, BISTRIȚA.....140

METODE MODERNE FOLOSITE ÎN PREDAREA ŞI MEMORAREA LIMBII ENGLEZE, PROF.MITACHE CRISTINA ANAMARIA, ŞCOALA GIMNAZIALĂ GENERAL DUMITRU DĂMĂCEANU,COSMEŞTI.....144

EXPLOZIA STELARĂ ÎN ACTIVITĂȚILE DE POVESTIRE DIN GRĂDINIȚĂ, MOLDOVEANU MONICA, GRĂDINIŢA CU PROGRAM PRELUNGIT NR. 15 TÂRGOVIȘTE.....149

METODE INTERACTIVE UTILIZATE FRECVENT ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR, PROF. ÎNV. PREȘC.: MORAR ROXANA GEORGETA, GRĂDINIȚA CU PP NR.3.....152

POVEŞTILE DIGITALE ÎN GRĂDINIŢĂ, PROF. ÎNV. PREŞCOLAR: MUSCARI- SALVAN CARMEN, GRĂDINIŢA CU PROGRAM PRELUNGIT NR.3- BISTRIŢA.....155

EVALUAREA TRADIȚIONALĂ ȘI ONLINE A ELEVILOR, PROF. NANU VIOLETA EMA, LICEUL PEDAGOGIC ,,NICOLAE IORGA” BOTOȘANI.....159

LECȚIA DE GEOGRAFIE ÎNTRE TRADIȚIONAL ȘI MODERN – EXEMPLU DE BUNE PRACTICI, PROF. ÎNV. PRIMAR NĂSTASĂ NADIA-ALINA, ȘCOALA GIMNAZIALĂ, COMUNA GÂDINȚI, JUD. NEAMT.....162

LE RÔLE DU MULTIMÉDIA DANS L'ENSEIGNEMENT DE LA LECTURE, PROF. NECULA SILVIA, SCOALA GIMNAZIALA MIHAI VITEAZUL.....166

EXEMPLE DE BUNE PRACTICI ÎN GRĂDINIŢ, PROF.ÎNV.PREŞCOLAR:NICOARĂ-DAN CLAUDIA,GRĂDINIŢA CU PROGRAM NORMAL CHEŢANI,JUD.MUREŞ.....168

IMPORTANȚA CURSURILOR ȘI ATESTĂRII ECDL ÎN CARIERELE CURSANȚILOR, PROFESOR MONICA TEODORA NICOLAU, LICEUL PEDAGOGIC"NICOLAE IORGA" BOTOȘANI.....171

IMPORTANȚA CURSURILOR SI ATESTARII ECDL IN DEZVOLTAREA COMPETENTELOR DIGITALE, PROF. SIMONA NICULICĂ, LICEUL PEDAGOGIC „NICOLAE IORGA", BOTOȘANI.....173

IMPORTANŢA CONSILIERII ŞI ORIENTĂRII PROFESIONALE (DISEMINAREA CURSULUI « PROFESSIONAL ORIENTATION IN EDUCATION»DIN CADRUL PROIECTULUI ERASMUS+ «BETTER PARENTS, BETTER CHILDREN», NR. DE REFERINŢĂ 2019-1-RO01-KA104-061418), PROF. NIŢESCU CĂTĂLIN, COLEGIUL NAŢIONAL «ELENA CUZA», CRAIOVA, DOLJ.....175

ELEMENTE DE TEORIE A COMUNICĂRII.IMPORTANȚA CUNOAȘTERII (CON)TEXTULUI EXTRAVERBAL ÎN TEXTUL EPIC, PROF. PAIU ANA-MARIA, COLEGIUL ECONOMIC ION GHICA, DIN BACĂU.....178

DEZVOLTAREA GÂNDIRII LATERALE LA PREȘCOLARI, PROF. PALCU FLORENTINA, G.P.N. NĂDAB, JUD. ARAD 181

ÎNVĂȚAREA MODERNĂ, PROF. ADRIAN PANAETE, COLEGIUL NATIONAL „ A.T.LAURIAN'' BOTOȘANI.....184

METODE MODERNE DE ÎNVĂȚARE, PROF. DANIELA PANAETE, LICEUL PEDAGOGIC, „ NICOLAE IORGA'' BOTOȘANI.....187

CLASIC ȘI MODERN – METODE ȘI PROCEDEE PENTRU CREȘTEREA CALITĂȚII EDUCAȚIEI ÎN ACTIVITATEA ON-LINE, EDUCATOARE: PAVEL ELENA MIRABELA ,GRĂDINIŢA CU PROGRAM PRELUNGIT NR. 15 TÂRGOVIȘTE.....189

METODE INOVATIVE DE ÎNVĂȚARE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR, PROF. ÎNVĂȚ. PREȘCOLAR: PINTICAN EMANUELA, GPP NR 3 BISTRIȚA.....192

PARALELA ÎNTRE METODELE TRADIȚIONALE ȘI MODERNE, PROF.PÎRVU LAURENȚIA ALINA, SCOALA GIMNAZIALA CÂRNA.....194

METODE ŞI STRATEGII INOVATIVE DE PREDARE -ÎNVĂŢARE -EVALUARE A METODELOR CLASICE CU CELE MODERNE, PROF.ÎNV.PRIMAR, PÎRVULESCU CORNELIA, LICEUL TEHNOLOGIC BÂLTENI,GORJ.....197

METODE INOVATIVE DE PREDARE-ÎNVĂŢARE-EVALUARE ÎN ŞCOALA CONTEMPORANĂ: METODA EXERCIȚIULUI ÎN DEMERSUL EDUCAȚIONAL CONTEMPORAN, PROF. POPESCU EMILIA-RALUCA, LICEUL TEHNOLOGIC AGROMONTAN „ROMEO CONSTANTINESCU”,VĂLENIIDEMUNTE.....199

PROGRES ŞI PERFORMANŢĂ ÎN EDUCAŢIESTUDIU COMPARATIV ASUPRA METODELE UTILIZATE ÎN PROCESUL DE PREDARE-ÎNVĂȚARE, POPESCU ADRIANA GABRIELA, ŞCOALA :LICEUL MĂTĂSARI – GORJ.....201

ABORDAREA MODERNĂ A POVESTIRII CLASICE PRIN METODE INTERACTIVE DE GRUP, RAD LILIANA MARIA, GRĂDINIȚA CU P.P. NR. 3 BISTRIȚA.....206

METODE INOVATIVE DE PREDARE-ÎNVĂŢARE-EVALUARE, PROF. RĂDOI LIANA MIHAELA, G.P.P. NR.1 CARACAL, OLT.....210

MODERNİZAREA PROCESULUİ ÎNSTRCTİV-EDUCATİV, O CERİNŢĂ A LUMİİ ACTUALE, ROINIŢĂ DANIELA - DOMNICA , LICEUL TEHNOLOGIC „VIRGIL MADGEARU’’ , ROŞIORII DE VEDE.....213

METODE ŞI PROCEDEE PENTRU CREŞTEREA CALITĂŢII EDUCAŢIEI ÎN ŞCOALA ROMÂNEASCĂ, ROMAN ANDREEA, ȘCOALA GIMNAZIALĂ „MIHAI DRĂGAN”, BACĂU.....217

METODE INOVATIVE DE PREDARE - ÎNVĂȚARE – EVALUARE A ISTORIEI, ROMAN NICOLETA, LICEUL TEHNOLOGIC “DECEBAL”, DR. TR. SEVERIN, MEHEDINȚI.....219
COPILUL PREȘCOLAR ÎN ERA DIGITALĂ, PROF.ÎNV.PREȘ. RUS MARINELA, G.P.P.NR.3 BISTRIȚA 223

EXERCIȚII-JOC FOLOSITE LA ORA DE LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ, PROF.ÎNV.PRIMAR SĂNDULACHE DANIELA-MARIA, ȘCOALA GIMNAZIALĂ „MIHAI DRĂGAN“, BACAU.....226
INVĂȚAREA COLABORATIVĂ-EXPLOZIA STELARĂ, PROF.SÂRBU LILIANA, G.P.N NĂDAB, JUD.ARAD.....231
METODE DIDACTICE INTERACTIVE FOLOSITE LA ORA DE EDUCAȚIE TEHNOLOGICĂ ȘI APLICAȚII PRACTICE, PROF.SAROSI IRINA, ȘCOALA GIMNAZIALĂ „VASILE CONTA” IAȘI.....235

UTILIZAREA METODELOR INOVATIVE ÎN PROCESUL DE PREDARE- ÎNVĂŢARE-EVALUARE LA ȘCOLARUL MIC, PROF. OLGUȚA ȘCHIOPU, LICEUL PEDAGOGIC „NICOLAE IORGA” BOTOȘANI.....237
MENȚINEREA INTERESULUI ELEVILOR CU CES ÎN ÎNVĂȚAREA ONLINE- RESURSE ONLINE, PROF.ÎNV.PRIMAR SIMINICEANU IRINA- MIHAELA, LICEUL PEDAGOGIC „NICOLAE IORGA” BOTOȘANI.....241

UTILIZAREA NOILOR TEHNOLOGII ÎN SCOPUL ÎMBUNĂTĂȚIRII PROCESULUI DE PREDARE-ÎNVĂȚARE LA CLASELE PRIMARE, PROF. SIMION CARMEN FLORENTINA, LICEUL PEDAGOGIC „N. IORGA” BOTOȘANI.....244

PREGĂTIREA COPILULULUI PENTRU ŞCOALĂ- MATURITATEA INTELECTUALĂ, PROF. ÎNV. PRIMAR SLABU PANSELUȚA, ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR 10 BOTOȘANI 247
CALITATEA ÎN INVĂȚĂMÂNTUL TEHNOLOGIC, PROFESOR INGINER STAN CARMEN, LICEUL DE TRANSPORTURI AUTO “TRAIAN VUIA” GALAȚI.....251

ȘTIINȚA ÎNTRE TRECUT ȘI VIITOR, PROF. STĂNESCU ALINA-NICOLETA, LICEUL TEORETIC "W. SHAKESPEARE"TIMIȘOARA, TIMIȘ.....255

DESPRE MANAGEMENTUL CONFLICTELOR, HĂRŢUIRE ÎN MEDIUL ŞCOLAR ŞI INTELIGENŢĂ EMOŢIONALĂ (DISEMINARE CURS „CONFLICT MANAGEMENT, EMOTIONAL INTELLIGENCE AND BULLYING PREVENTION”, PROIECT ERASMUS+ „IMPROVING DISADVANTAGED ADULTS’ CAREER – INCLUSION FOR ALL”, NR. DE REFERINȚĂ 2020-1-RO01-KA104-078179), PROF. ŞTEFĂNESCU ANA-MARIA, COLEGIUL NAŢIONAL «ELENA CUZA», CRAIOVA, DOLJ.....257

AVANTAJELE PREDĂRII MODERNE, PROF. LUCIA ȘTEFĂNESCU, LICEUL PEDAGOGIC „NICOLAE IORGA” BOTOȘANI.....259

METODE ȘI TEHNICI MODERNE DE PREDARE - METODA CUBULUI, PROFESOR PT. ÎNV. PRIMAR ŞTIRBU ANA – MARIA, ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 33, GALAȚI.....263

UTILITATEA SOFT-URILOR EDUCAŢIONALE ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ, PROF. ÎNV. PREȘCOLAR SZASZ FIRA PETRUȚA, GRĂDINIȚA CĂSUȚA FERMECATĂ LUDUȘ, JUD. MUREȘ.....267

IMPACTUL FOLOSIRII RESURSELOR DIGITALE ASUPRA PROCESULUI DE ÎNVĂȚARE, PROF. TĂRNĂUCEANU OANA IRINA, ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 2 , BREHUIEȘTI, COM. VLĂDENI, BOTOȘANI.....271

METODE INTERACTIVE UTILIZATE PENTRU DEZVOLTAREA LIMBAJULUI LA GRUPA MARE, PROF. ÎNVT. PREŞCOLAR: TELCEAN ANA-MARIA, GRĂDINIŢA CU PP NR.3- BISTRIŢA.....273

ROLUL METODELOR ACTIV-PARTICIPATIVE ÎN CADRUL ACTIVITĂŢILOR INSTRUCTIV-EDUCATIVE DIN ÎNVĂŢĂMÂNTUL ROMÂNESC CONTEMPORAN, PROF. ÎNV. PREȘCOLAR TOCACIU DIANA MĂDĂLINA, GRĂDINIȚA CĂSUȚA FERMECATĂ LUDUȘ, JUD. MUREȘ.....277

METODA PĂLĂRIILOR GÂNDITOARE-METODĂ INTERACTIVĂ DE STIMULARE A CREATIVITĂŢII MICILOR ŞCOLARI, PROF. ÎNV. PRIMAR TOMA MIMI-LENUȚA, ȘCOALA GIMNAZIALĂ “EMIL BRĂESCU” MĂGURA, JUD. BACĂU.....280

CREATIVITATE ŞI EFICIENŢĂ ÎN ACTIVITATEA ECOLOGICĂ, TOTH ANA-MARIA, GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT NR. 3 BISTRIȚA.....283

FORMAREA ȘI DEZVOLTAREA CREATIVITĂȚII LA ELEVI PRIN STUDIEREA EDUCAȚIEI PLASTICE/VIZUALE, PROF. PETRONELA ȚURCANU LICEUL PEDAGOGIC “N. IORGA” BOTOȘANI 286

TRADIŢIONAL ŞI MODERN ÎN ÎNVĂŢĂMÂNTUL PREŞCOLAR, URSA ANA OLTIŢA, G. P. P. NR. 3 BISTRIŢA.....290

METODE DE ACTIVIZARE FOLOSITE ÎN LECŢIILE DE GEOGRAFIE, PROF. URSACHE ANGELICA, ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR.10 BOTOȘANI.....293

LE PROJET ERASMUS+ «IMPROVING DISADVANTAGED ADULTS' CAREER - INCLUSION FOR ALL», 2020-1-RO01-KA104-078179 (DIFFUSION DES RÉSULTATS), PROF. LIVIA UŢĂ, COLEGIUL ECONOMIC «GHEORGHE CHIŢU», CRAIOVA, DOLJ..296

INTEGRAREA RESURSELOR DIGITALE ÎN ACTIVITATEA DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE, PROF. DR. VIZENTAL MIHAELA VERONICA,, ȘCOALA GIMNAZIALĂ „SABIN MANUILĂ”, SÂMBĂTENI.....300

PANDEMIA A AFECTAT PROFUND EDUCATIA IN ZONA RURALA, PROF. VORNICEANU CRISTINA, COLEGIUL TEHNIC SAMUIL ISOPESCU SUCEAVA.....303

Sistemul e-learning în procesul învăţării

Bibliotecar Adochiței Garofița
Liceul Pedagogic „Nicolae Iorga" Botoșani

Evoluţia economiei şi a societăţii, în general, are ca principal motor educaţia. Îmbogăţirea tezaurului de cunoştinţe al individului conduce la dezvoltarea şi maturizarea sistemelor complementare acestuia: familie, colectivitate, regiune, societate. Toate acestea sunt posibile în era informaţională prin educaţie permanentă, educaţie la distanţă, educaţie online sau **e-learning.**

În sens larg, prin **e-learning** se înţelege totalitatea situaţiilor educaţionale în care se utilizează semnificativ mijloacele tehnologiei informaţiei şi comunicaţiilor.

Calculatorul şi materialele electronice şi multimedia sunt utilizate ca suport în predare, învăţare, evaluare sau ca miljoc de comunicare (pentru realizarea unor sarcini individuale sau în echipă).

În sens restrâns, **e-learning** reprezintă un tip de educaţie la distantă, ca experienţă planificată de predare-învăţare organizată de o instituţie care furnizează materiale într-o ordine secvenţială şi logică, pentru a fi asimilate de către educabil în manieră proprie.

Medierea se realizează prin noile tehnologii ale informaţiei şi comunicaţiilor – în special prin Internet. Internetul constituie atât mediul de distribuţie a materialelor, cât şi canalul de comunicare între actorii implicaţi.

Studii recente indică faptul că nu mai există practic nicio activitate socială care să nu fie secondată de o prezentare în fromat electronic concretizată în pagini Web pe Internet, baze de date multimedia, prezentări interactive. Pregătirea cadrelor didactice pentru a utiliza eficient TIC în activitatea didactică apare ca deziderat major în coordonarea procesului instructiv-educativ. Accesul la Internet înlătură barierele geografice şi temporale, permiţând colaborări la distanţă, accelerând corespunzător ritmul de obţinere şi de comunicare a ideilor şi rezultatelor. Noile tehnologii educaţionale constituie astfel de rezultate şi se propagă prin Internet pentru a fi folosite în activiatea didactică.

E-learning este o industrie relativ nouă şi neexplorată, care presupune acoperirea unui set vast de aplicaţii şi procese bazate pe învăţarea cu ajutorul calculatorului. E-learning înseamnă distribuirea conţinutului informaţiei pe cale electronică, fiind mai precis definit decat învăţământul la distanţă:

- e-learning înseamnă convergenţa dintre învăţare şi Internet;
- e-learning înseamnă folosirea TIC pentru a construi, livra, selecta, administra şi extinde învăţarea;
- e-learning înseamnă învăţarea prin Internet, putând include informaţii în formate multiple ţi o reţea de comunicaţie între cei implicaţi;
- e-learning reprezintă cel mai rapid mod de învăţare, cu cele mai reduse costuri, care permite creşterea accesului la educaţie pentru toţi participanţii.

Exista numeroase semnificaţii pentru prefixul "e" în cazul paradigmei **e-learning**, dintre care cele mai importante sunt:

- explorare – cei care învaţă utilizează Internetul ca instrument de explorare pentru a accesa o multitudine de informaţii;
- experienţa – www oferă posibilitatea de discuţii online între participanţii la cursuri;

- angajament – www îi captivează pe cursanţi, oferindu-le posibilitatea învăţării sincrone, colaborarii si schimbului de idei;
- uşurinţa utilizării – permite chiar şi celor neiniţiaţi în navigarea pe Internet accesarea informaţiilor de pe orice tip de platformă tehnică.

Ca o definiţie sinteză, se poate spune ca e-learning înseamnă învăţarea bazată pe tehnologii, o modalitate de difuzare a infomaţiei care foloseşte toate mediile electronice, inclunzând Internetul. Internetul, extranetul, sateliţii de comunicaţie, benzile video-audio, programele de televiziune interactive si CD-ROM-ul. Concepte ca e-learning, învăţare bazată pe Web sunt definite şi utilizate în mod diferit de organizaţii şi utilizatori.

Principalul avantaj al unui sistem de **e-learning** constă în flexibilitatea care încurajează stilul propriu de învăţare al cursantului. În ultima perioadă, învăţământul tradiţional începe să piardă teren, lăsând loc educaţiei asistate de calculator, datorită în special costurilor reduse.

Principalele avantaje oferite de e-learning sunt prezentate în următorul tabel:

Avantaj	**Descriere**
Tehnologia a revoluţionat afacerile, acum trebuie să revoluţioneze şi învăţământul	Necesitatea de transformare a modului de organizare a învăţării în unul mai modern, eficient şi flexibil a condus la noţiunea de e-learning.
Oriunde, oricând, oricine	Se estimează că un procent destul de mare de angajaţi utilizează calculatoarele personale în munca lor. Obstacolele tehnice cum ar fi accesul, standardele, infrastructura nu reprezintă o problemă,cel putin în viitorul apropiat. Dezvoltarea a WWW, capacitatea ridicată a reţelelor şi calculatoarelor oferă posibilitatea de învăţare 24 ore pe zi, 7 zile pe săptămână.
Scăderea costurilor datorită eliminării cheltuielilor de transport	Marele beneficiu îl reprezintă eliminarea costurilor şi a inconvenientelor care erau reprezentate de necesitatea ca instructorul şi cursantul să se afle în acelaşi loc. Studiile arată că organizaţiile din SUA şi-au redus costurile cu 50-70% când au înlocuit instruirea tradiţională cu livrarea electronică a cursurilor.
Posibilitatea de modificare a informaţiei difuzate	Produsele Web permit instructorilor să-şi actualizeze lecţiile şi materialele în întreaga reţea, cu refacere automată a informaţiilor şi accesul cursanţilor la cele mai noi date.
Cresterea gradului de colaborare şi interactivitate între cursanţi	Învăţământul la distanţă poate fi mai stimulativ şi mai încurajator decât cel tradiţional, deoarece permite interacţiunea dintre grupuri. Cursanţii care utilizează acest tip de învăţamant au mai multe contacte cu colegii, petrec mai mult timp cu pregatirea materialelor, înţeleg mai bine temele.
Învăţământul electronic este mai puţin stresant decât cel tradiţional	Acest tip de învăţământ elimină teama de a greşi în faţa unui grup de oameni. Cursanţii pot încerca lucruri noi, pot greşi şi pot afla unde au greşit, învăţând astfel ce au făcut bine şi ce nu.
Învăţarea controlată	Tehnologia dă posibilitatea individului să-şi organizeze modul de învăţare nemaifiind nevoie să participe la orele organizate în clasă.
Prezentarea pe module	Arhitectura informaţiei este modulară, aceasta este învăţarea progresivă.

Posibilitatea de a măsura eficacitatea programului	În e-learning cursanţii sunt usor de monitorizat, putând fi urmărite numărul de download-uri facute, numărul de teste date. De asemenea, se poate acorda ajutor celor care au nevoie.
Capacitatea mare de stocare	Internetul are o capacitate mult mai mare de stocare comparativ cu hard-disc-urile individuale. Acesta permite utilizatorilor să acceseze mai multe produse putand vedea prezentări pentru o serie de cursuri din care îsi pot alege cel puţin unul.

Concluzie:

Educaţia on-line reprezintă o modalitate nouă de a privi procesul de învaţare, în care elementele de fond ramân aceleaşi, doar mijlocul de schimb şi însuşire a cunoştinţelor se modifică. Utilizarea sistemului informatic pentru educaţie înseamnă însă aducerea unor noi elemente, legate de libertatea de a învăţa în locul şi la momentul dorit.

Bibliografie:

1. Brut, M., *Instrumente pentru e-learning: ghidul informatic al profesorului modern*, Iaşi, Polirom, 2006, p.58
2. Vlada M., *E-Learning şi software educaţional, Noi tehnologii de e-learning, Conferinţa Naţională de Învăţământ Virtual, Software educaţional,* Editura Universităţii din Bucureşti, 2003, p.105
3. Ghilic-Micu, B., Stoica, M., *Managementul proceselor de e-learning bazate pe tehnologia informaţiei şi comunicaţiilor*, *Workshop - Managementul proiectelor informatice*, Bucureşti, oct. 2004, p. 74

ACCENTUAREA CARACTERULUI PROSPECTIV AL EDUCAȚIEI

PROF.INV.PRIMAR ANDREI NARCISA MAGELONA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „ MIHAI DRĂGAN”-BACĂU

Evidențierea faptului că schimbarea, sub toate formele sale de manifestare, reprezintă o coordonată definitorie a societății contemporane a determinat necesitatea accentuării caracterului prospectiv al educației.

Caracterul prospectiv al educației se referă la proiectarea, organizarea și structurarea demersurilor instructiv-formative în concordanță nu atât cu condițiile prezentului cât cu trăsăturile definitorii ale societății viitorului. Intemeiat pe eforturi concertate de anticipare a specificului condițiilor socio-culturale de existența presupusă a caracteriza viitorul, caracterul prospectiv al educației exprimă necesitatea unei cât mai bune racordari a educației de azi la lumea de mâine.

Accentuarea caracterului prospectiv al educației implică întreprinderea a două acțiuni distincte: conturarea cu claritate a idealului educațional și adecvarea intr-o cât mai mare măsură a activităților instructiv-formative la scopurile și obiectivele derivate din asumarea respectivului ideal. Conturarea idealului educațional se va realiza astfel pornind nu atât de la trăsăturile și necesitățile impuse de prezent cât de la anticiparea influențelor acestora asupra evoluției in viitor a societății. In formularea idealului educațional vor fi avute astfel în vedere nu doar resursele ți dificultățile condițiilor existente ci mai ales cerințele solicitate de societatea în care actualii elevi și studenți urmează a se integra la terminarea studiilor.

O alta cerință impusă de caracterul prospectiv al educației în definirea idealului propus de către aceasta spre realizare este conștientizarea caracterului flexibil al oricaror formulări ale finalităților sale. Finalitățile educaționale nu sunt coordonate imuabile ale realizării procesului instructiv-formativ ci doar cadre generale care ghidează și orientează acțiunea educațională în diferitele momente ale desfășurării sale. Determinarea social-istorică a finalităților educației implică acceptarea faptului că acestea pot fi modificate și restructurate în funcție de solicitările imediate sau de perspective ale societății care găzduiește realizarea acțiunii educaționale.

Precizăm faptul că structurarea idealului educațional în raport cu estimările evoluției societății se va realiza îin condițiile luării în calcul a posibilităților și resurselor disponibile, în caz contrar scopurile și obiectivele subsumate de către acesta devenind utopice și nerealizabile.

Echilibrul dintre posibilitățile efective ale momentului și caracteristicile impuse idealului educațional ca urmare a activității de prospectare pedagogică reprezintă o condiție esențială dar nu și suficientă în adecvarea educației la specificul societății viitoare.

Surprinderea și condensarea tendințelor generale ale evoluției socio-economice sub forma finalitatăților educaționale constituie doar contextul teoretic al realizării demersurilor instructiv-formative, fiind necesară dublarea acestui cadru cu activități concrete, corespunzătoare dotării efective a elevilor cu abilitățile și competențele prefigurate prin intermediul scopurilor și obiectivelor didactice asumate.

Se impune îin acest sens conceperea și proiectarea unor strategii didactice care, deșși subordonate necesităților viitorului, nu trebuie să conducă la privarea elevilor de cunoștințele și abilitățile necesare unei integrări corespunzatoare în societatea actuală sau la apariția unor comportamente dezadaptative și a unor atitudini flagrant discordante cu solicitșrile impuse de momentul prezent.

Caracterul prospectiv al educației impune astfel acesteia o dublă condiționare: raportarea adecvată la caracteristicile societății viitoare și neperturbarea prin activitățile întreprinse a organizării

și funcționarii societății prezente. Dimensionarea prospectivă a fenomenului educațional este intrinsec legată de surprinderea unor aspecte cum sunt: estimarea evoluției demografice a societății respective, predominantă unor orientări sau curente științifice, precizările instituțiilor politice cu privire la sectoarele de activitate considerate a fi esențiale pentru dezvoltarea economică viitoare, fluctuațiile survenite și anticipate a surveni la nivelul pieței fortei de muncă și nu în ultimul rând, tendințele generale de evoluție constatate la nivelul comunității internaționale. Corelarea adecvată a elementelor anterior menționate reprezintă atât punctul de pornire în elaborarea oricărei strategii sau politici educaționale coerente cât și premisa pe care, în ultimă instanță, se întemeiază eficiența acțiunii educaționale. Caracterul prospectiv al acțiunii educaționale presupune nu doar raportarea școlii la cerințele de viitor ale existenței umane ci și luarea în considerare a influențelor modelatoare pe care educația le exercită asupra devenirii societății. Ipostazele potențiale de manifestare ale societății viitorului, ipostaze la care, datorită caracterului său prospectiv, educația trebuie să se adapteze, nu sunt doar simplul produs al unor determinări exterioare fenomenului educațional ci și rezultatul modului de manifestare al acestuia.

Felul în care va arăta societatea viitorului depinde în mare măsura de eficiența și calitatea acțiunii educaționale desfășurate la momentul prezent. Caracterul prospectiv al fenomenului educațional presupune astfel existența unei duble acțiuni de modelare: a educației de către societate și a societății prin educație. In fapt, anticiparea producerii unor schimbări și pregătirea îin raport cu acestea echivalează adeseori cu favorizarea mai mult sau mai puțin voluntară a apariției lor. Concomitent cu adecvarea acțiunii educaționale prezente la niște condiții încă nemanifeste, presupuse a caracteriza tendința de evoluție a societății, are loc și orientarea implicită a acesteia înspre direcția respectivă. Datorită caracterului său prospectiv, educația nu numai că se adaptează la specificul schimbărilor anticipate a se produce ci și pregătește condițiile de apariție a acestor schimbări și modelează prin acțiunile prezente însăși specificul societății viitoare.

METODE ȘI TEHNICI DE EVALUARE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL ONLINE

Profesor Andrei Sebastian,
Liceul Teoretic "Ion Borcea", Buhuși

Evaluarea, alături de predare şi învăţare reprezintă o componentă operaţională fundamentală a procesului de învăţământ.În relația predare-învăţare-evaluare, evaluarea prin rezultatele școlare obținute, ne informează despre eficienţa strategiilor şi metodelor de predare-învăţare folosite, dar în același timp și asupra corectitudinii stabilirii obiectivelor operaţionale şi a competențelor formate. În mare parte formele de evaluare sunt structurate în: -metode tradiționale: probe orale, probe scrise, probe practice; -metode complementare (moderne): observarea sistematică a comportamentului, proiectul, portofoliul, autoevaluarea.

Orice formă de evaluare vom folosi , trebuie să avem în vedere corelarea conținutului cu obiectivele învățării: cunoaștere, înțelegere, aplicare, analiză, sinteză, evaluare, aptitudini și deprinderi. Structura procesului de evaluare va cuprinde următoarele trei etape: verificarea, măsurarea și notarea. Verificarea - colectarea de informații referitoare la nivelul performanțelor școlare, la cunoștințele, abilitățile, capacitățile, competențele, comportamentele și atitudinile acestora, prin aplicarea unui ansamblu de strategii, metode, tehnici, procedee și instrumente.

Măsurarea - interpretarea și aprecierea performanțelor elevilor prin raportarea lor la indicatori de performanță, la sisteme de referință, la standarde de performanță, la sisteme de criterii de evaluare. Notarea - precizarea prin măsurare a emiterii unor judecăți de valoare asupra rezultatelor. În actul de evaluare decizia este luată ca urmare a asocierii rezultatelor cu scări de notare și acordării de note sau calificative școlare. Notarea reprezintă acțiunea cadrului didactic de apreciere a cunoștințelor, abilităților , atitudinilor și aptitudinilor în progresul școlar realizat de elevi, cuantificarea nivelului de pregătire școlară.

Toate aceste aspecte se aplicau cu succes în cadrul activității directe la clasă de fiecare cadru didactic.În condițiile trecerii la învățământul online, lucrurile se schimbă, chiar dacă pare simplu și ușor, în realitate , având experiența predării online, după mai multe ore în fața calculatorului, tu ,ca și cadru didactic te simțit mult mai obosit decât dacă ai fi fost în sala de clasă. Consumi mai multe resurse ca să te faci înțeles, ai nevoie de mai mult timp de documentare, de creare a fișelor interactive pe diferite platforme educaționale , dar cel mai mult lipsește interacțiunea directă. Ceea ce se întâmplă în această perioadă cu învățământul online și modul în care bâjbâim metodele pe care să le folosim, denotă faptul că nu am anticipat și nu ne-am pregătit pentru așa ceva. Când școala nu mai e la fel, realizăm că nu s-a gândit nimeni la planurile de continuitate a procesului educațional online. Improvizăm, dar să nu o facem oricum. Să predai e simplu. Elevul poate învăța și singur dacă i se asigură material de studiu după curriculum, manuale, auxiliare. Dar evaluarea e în responsabilitatea noastră ,ca și cadre didactice. Iar pentru asta, atât profesorul cât și întreg sistemul educațional trebuie să asigure cele 3 caracteristici esențiale ale evaluării: să fie continuă, completă și corectă. Instrumentele de evaluare online ne pun la dispoziție o gamă largă de posibilități de evaluare, uneori tehnica fiind mult mai pregătită decât suntem noi dispuși să explorăm , pentru că onlin-ul pune la dispoziția evaluatorilor un set de standarde și specificații dedicate instruirii asistate de calculator.

Pentru probele orale putem folosi comunicarea video-audio unu la unu, sau pur și simplu camerele web în grupurile de Skype , Zoom sau alte platforme educaționale , în care elevul să poată da răspunsul la o întrebare sau să prezinte o lecție învățată, activitatea poate fi și înregistrată ca dovadă.

Deci, se poate. Cu ajutorul calculatorului, evaluarea este făcută instantaneu, elevul primind un punctaj pe loc. Este o evaluare brută, cu un feedback insuficient, deoarece

comunicarea notei nu oferă nici un indiciu explicativ cu privire la natura greșelii sau a cauzei acesteia. Însă tocmai acest fapt poate declanșa noi eforturi de învățare/înțelegere. Pentru probele scrise tip teste se pot folosi platformele și aplicațiile disponibile online, drumul este larg deschis pentru diverse tehnologii, dar de ce trebuie să ținem cont, este modul în care tehnologia va îmbunătăți sau nu pedagogia folosită.

Deci, pedagogia mai întâi, apoi tehnologia. Profesorii care caută modalități de integrare a tehnologiei prin intermediul rețelelor de socializare în sarcini și evaluare ,pot opta pentru diferite platforme si aplicații. Cele mai des folosite, cu rezultate bune ar fi: Google Classroom sau Teams: crearea claselor virtuale unde se poate discuta cu elevii; Meet video chat inclus gratuity; pot fi corectate temele și poate fi oferit feedback direct fiecărui elev; se poate crea un flux de comentarii pentru feedback, comentarii pe care le putem oferi elevilor etc. Google Jamboard oferă un mod de vizualizare foarte facil al unor răspunsuri scurte; elevii pot vedea toate răspunsurile date pe postituri virtuale. Google Forms permite conceperea unor formulare care pot fi utilizate pentru a obține feedback, pentru a trimite confirmări de participare la un eveniment, dar și pentru a crea teste scrise; permite profesorului să includă imagini sau video pentru interpretare sau ca material de reflecție pentru elev; elevii pot primi atât întrebări deschise, cât și închise, cu mai multe variante de răspuns, sau nu; funcția Quiz permite oferirea de feedback prompt; elevii pot afla imediat dacă la un test cu răspunsuri la alegere au răspuns corect sau nu, putem să includem explicații pentru răspunsul greșit, explicații pe care elevul să le primească de îndată ce a terminat testul; în plus, elevii pot relua testul; Kahoot baza pedagogică a acestei aplicații este că elevii devin „profesori", construind ei înșiși itemi de teste , totul sub forma unui joc; Zoom livrarea conținutului și organizarea activităților, permite prezența simultană a până la 100 de participanți,la fel ca și Skype.

Există, de asemenea, multe programe de animație pe care elevii le pot folosi pentru a realiza prezentări sau filmulețe în care să surprindă atât imaginea de pe interfața aparatului propriu, cât și vocea sa. În contextele online, implicarea este absolut esențială și aceste instrumente trebuie să creeze o interacțiune umană mai profundă și mai semnificativă. Produsele elevilor sunt cea mai bună dovadă a calității educaționale, iar creativitatea pe care tehnologia o asigură, îți permite să o exprimi în mod constant într-un sens pozitiv. Oricât de performantă sau prietenoasă ar fi o aplicație de evaluare online, aceasta nu poate înlocui pe deplin multiplele acțiuni directe ale feedback-ului învățării, inițiat de profesor. Așadar, facem evaluare doar pentru că trebuie? Nu! În aceste momente grele o facem pentru continuitate. O facem pentru a avea un scop. Pentru a nu ne izola de educație și de tot ceea ce înseamnă ea.

BIBLIOGRAFIE • Cucoș, C., Teoria și metodologia predării, Editura Polirom, Iași, 2010, ISBN: 978-973-46-0936-9

• Florea, N.M., Valorificarea evaluărilor privind rezultatele școlare pentru ameliorarea procesului didactic, Editura ArsAcademica, March 2010, ISBN: 978-606-8017-47-1

• Tănase, M., Evaluarea – componentă esențială a procesului instructiv-educativ, Brașov, 2011, ISBN 978- 973-0-11834-6

• Valy Greavu – Live Blog

Metode interactive de predare-învățare în clasă și în clasa virtuală

Andrieș Roxana, Școala Gimnazială nr.1 Vlădeni

Învățarea teoretică sau tradițională este o metodă folosită în educație dintotdeauna, însă eficacitatea ei a început să scadă odată cu apariția noilor tehnologii. Întrucât lumea este într-o continuă mișcare și schimbare, iar elevii au devenit din ce în ce mai curioși și mai energici, metodele tradiționale nu mai pot acoperi nevoia de cunoaștere a lor și nici nu mai prezintă un interes deosebit pentru aceștia. Cu toate acestea, această învățare nu trebuie și nici nu poate fi eliminată definitiv, deoarece poate deveni eficientă atunci când este completată de alte metode care aparțin învățării experiențiale sau când este folosită cu un public adult, care are deja un bagaj de cunoștințe mai mare în spate. Învățarea experiențială este un concept relativ nou care introduce metode moderne de predare-învățare și care îmbogățește procesul didactic prin frumusețea și diversitatea strategiilor folosite la clasă. Deși ambele sunt apreciate pentru avantajele lor de către experții din educație, ele nu pot exista separat, ci trebuie folosite una în completarea celeilalte, implicând astfel în activitate și profesorul și elevul în mod egal, dezvoltând creativitatea amândurora și alternând teoria cu practica astfel încât elevul să asimileze ușor și în mod plăcut noi informații sau chiar să le descopere singur, ghidat fiind de profesorul de la clasă.

Pe de o parte, învățarea teoretică este centrată pe folosirea unor metode clasice precum expunerea, conversația, demonstrația, lucrul cu manualul, exercițiul etc și pune în lumină mai mult profesorul, care are rolul principal, defavorizând astfel elevul, care ascultă pasiv și care asimilează informații pe care de cele mai multe ori nu le poate corela cu realitatea. Această metodă favorizează învățarea mecanică și nu dezvoltă gândirea critică a elevului. Acesta preia informațiile așa cum le primește și, în vederea evaluării, încearcă să le reproducă identic pentru obținerea unor rezultate bune. Atunci când informațiile asimilate sunt așezate într-un alt context sau când sunt cerute situații concrete din realitate, elevul întâmpină dificultăți în transpunerea acestor informații în viața cotidiană, întrucât el nu a fost instruit în acest sens. Totodată, învățarea teoretică nu pune accentul pe tratarea diferențiată a elevilor, în funcție de competențele și de stilul lor de învățare. Astfel, această metodă poate deveni foarte ușor plictisitoare, deoarece elevii buni nu pot evolua foarte mult, iar elevii mai slabi nu au capacitatea să asimileze atâtea informații prin acest tip de învățare.

Pe de altă parte, învățarea experiențială s-a dezvoltat vizibil în ultimii ani, mai ales prin faptul că aceste metode moderne și eficiente au început să fie introduse și în facultate, astfel încât tânărul profesor să-și poată aborda disciplina predată într-un mod mai creativ, să se poată plia pe nevoile actuale ale elevilor și să susțină ore atractive care să pună elevul în centru, să îl încurajeze și să îl formeze în mod armonios. Învățarea experiențială pune accentul pe experiență și pe practică și încearcă să dezvolte un elev autodidact: încurajează elevul să preia inițiativa, încurajează curiozitatea și dezvoltă setea de cunoaștere a copiilor și îl invită pe elev să se implice activ în procesul didactic, astfel încât să își poată forma anumite deprinderi pe care să le rețină și să le folosească și în alte contexte din viitor. De asemenea, prin învățarea experiențială, elevul își dezvoltă capacitatea de a se autoevalua, de a-și conștientiza propria performanță și de a deveni mai sigur pe cunoștințele acumulate prin propriul efort. Metodele preferate de către profesori și de către copii sunt: jocul, folosirea mijloacelor TIC, proiectul, lucrul în echipă etc.

De-a lungul timpului, am încercat să folosesc ambele stiluri de predare-învățare. Așa cum am menționat și mai sus, susțin ideea că cele două tipuri de învățare nu pot funcționa independent, ci trebuie să se completeze și să se armonizeze astfel încât procesul instructiv-educativ să fie eficient și în favoarea elevului. Metoda tradițională o găsesc eficientă în lecțiile

care transmit elevilor noi conținuturi, însă, imediat ce elevii au reușit să asimileze informațiile, este necesară introducerea metodei experiențiale pentru fixarea lor. Acest tip de învățare se pliază foarte bine pe majoritatea disciplinelor, deoarece lecțiile interactive care presupun folosirea tehnologiei, a jocurilor didactice, permit implicarea activă a elevului și accelerează învățarea. Astfel, elevii nu se plictisesc, rețin mai ușor anumite aspecte deoarece le corelează cu realitatea, iar câștigul cel mai mare îl reprezintă faptul că se implică toți, indiferent de nivelul lor, iar astfel se poate urmări un minim de progres la fiecare elev în parte. De asemenea, în contextul actual și în cazul orelor on-line, metoda experiențială este cea care dă cele mai bune rezultate.

În continuarea argumentelor de mai sus, prezint câteva exemple de activități interactive pe care le-am realizat atât în mod fizic cât și on-line și care m-au ajutat în eficientizarea procesului instructiv-educativ :

1. În activitatea mea la catedră, am folosit foarte des jocurile ca metodă specifică învățării experiențiale. Jocul cu cel mai mare impact asupra elevilor a fost ''Le Jeu des Métiers''. Utilizat atât pentru orele de limba franceză, cât și pentru ora de Consiliere și dezvoltare personală la clasa a VIII-a, îl apreciez ca fiind nu doar o metodă interativă de îmbogățire a vocabularului, cât și un instrument potrivit în consilierea și orientarea în carieră. Jocul este format din trei seturi de cartonașe: un set ilustrat, cu un personaj care practică o meserie; un set cu denumirea meseriei, conținând atât forma de masculin cât și cea de feminin și un set cu descrierea activității pe care o practică fiecare personaj în meseria sa (atribuții, responsabilități, studii necesare etc.) Aparent simplu și cu foarte puține instrumente, jocul este de fapt foarte complex și oferă o gamă bogată de variante de folosire, precum VRAI/FAUX: Se împart elevii în două echipe, compuse dintr-un număr egal de jucători. Cele două echipe se așează în șir indian, în fața clasei. În spatele clasei, se așează două scaune pe care vom sprijini câte un afiș cu VRAI sau FAUX. Moderatorul jocului alege o carte cu descrierea meseriei. Citește fraza aleasă și o completează astfel încât aceasta să fie adevărată sau falsă. În funcție de conținutul frazei, cei doi elevi din fața șirului trebuie să alerge spre scaunul cu afișul VRAI sau FAUX. Un punct va fi atribuit elevului care va reuși să se așeze primul pe scaunul cu afișul corect. După fiecare rundă, cei doi elevi se vor reașeza la capătul șirului echipei corespunzătoare. Echipa care va acumula un număr mai mare de puncte va fi declarată câștigătoare. În momentul în care elevii vor stăpâni foarte bine numele meseriilor și frazele descriptive, vor putea lua locul profesorului, vor putea propune propriile fraze și meserii pentru a coordona jocul cu ceilalți colegi.

Pe lângă activitatea propusă, folosesc adesea jocul de rol, mima, metoda proiectelor pe care le afișăm etc. De asemenea, le ofer elevilor posibilitatea de a transpune jocurile copilăriei în activități interactive care să favorizeze învățarea. De exemplu, jucăm ''Portocalele'' pentru a repeta numerele în în limba franceză, ''Fazan'' pentru a repeta lexicul învățat într-o anumită unitate, ''Ce încape într-o valiză'' pentru a găsi un număr cât mai mare de cuvinte, ''Eu spun una, tu spui mai multe…'' pentru a repeta formarea numărului plural al substantivelor, ''Telefonul fără fir'' pentru a insista asupra elementelor de limbaj și comunicare, ''Vânătoarea de comori'', ghicitorile, etc. Toate aceste activități, aparent banale, stimulează creativitatea elevilor și dorința de a se implica activ în lecția propusă.

2. În ceea ce privește contextul actual și adaptarea activităților la mediul on-line, voi prezenta câteva platforme folosite, care au dat rezultate cu elevii.

- https://www.storyjumper.com/ - este o platformă care permite elevilor să creeze o carte electronică ce poate avea atât conținut scris, cât și audio-video, cu o întindere de mai multe pagini. Coperta poate fi personalizată, imaginile pot fi inserate de pe dispozitivul propriu sau pot fi autentice, create direct în spațiul de lucru, cu instrumentele puse la dispoziție de platformă. Elementul de noutate al acestei metode este că elevii pot fi povestitorii creației lor, întrucât se pot înregistra și publicul poate avea parte de acest fundal sonor odată cu răsfoirea

paginilor. De asemenea, interesant este faptul că această carte poate fi descărcată și imprimată, poate permite lucru în echipă și se poate concretiza într-o revistă a școlii sau într-o broșură a clasei.

● https://www.mentimeter.com/ - este o platformă simplă care permite elevilor să dea răspunsuri la anumite întrebări, păstrându-se anonimatul celui care răspunde ; astfel, elevii sunt încurajați să participe, cu atât mai mult cu cât răspunsurile lor sunt așezate automat în diverse forme, cu diverse fonturi și culori și apar în timp real pe ecranul profesorului. Această platformă este folosită în special pentru a oferi feedback, pentru o recapitulare a informațiilor asimilate sau pentru o activitate de tip brainstorming.

● https://wordwall.net/ - este o platformă foarte complexă, întrucât oferă posibilitatea organizării conținutului sub mai multe forme, precum: anagrame, perechi de cuvinte, quiz-uri, potrivirea căsuțelor, deschiderea cutiilor, rebusuri, adevărat/fals, labirinturi, diagrame, roata aleatorie etc. Elevii nu se plictisesc, deoarece sunt surprinși de fiecare dată de câte o formă nouă de prezentare sau de evaluare a unor informații și reușesc să învețe mai ușor prin joacă.

● https://ant.umn.edu/ - este o platformă interactivă care presupune folosirea unui document video dintr-un domeniu ales; elevilor li se partajează un link, urmăresc cu atenție acest video și pe măsură ce avansează, primesc întrebări la care trebuie să răspundă în timp real, fără posibilitatea derulării materialului. După îndeplinirea sarcinilor de lucru propuse de profesor, elevii pot adăuga diverse secțiuni sau întrebări din același material video la care pot răspunde ceilalți colegi.

Aceste platforme reprezintă o sursă bogată de activități care pot fi desfășurate atât în mediul on-line cât și în clasă, dându-le permisiunea elevilor să își folosească dispozitivele electronice sub supravegherea atentă a profesorului și doar în scopul indicat. Astfel, putem continua la clasă ceea ce am început acasă din dorința de a ne perfecționa și de a eficientiza procesul instructiv-educativ în contextul actual. Un mare avantaj al folosirii acestor platforme este faptul că sunt gratuite și că sunt disponibile elevilor fără crearea în prealabil a unui cont de utilizator, fapt care ar putea îngreuna desfășurarea acestor activități. De asemenea, elevii pot deveni autodidacți, își pot crea propriile activități sau pot folosi aceste platforme pentru a asimila mai ușor informațiile din clasă.

Așa cum am menționat mai sus, pentru a da o notă personală articolului, consider că cele două tipuri de învățare (tradițională și modernă) nu pot funcționa independent, ci trebuie să se completeze și să se armonizeze astfel încât procesul instructiv-educativ să fie eficient și în favoarea elevului. Astfel, susțin faptul că folosirea ambelor metode este esențială și obișnuiesc să le alternez. Folosesc adesea metoda tradițională întrucât o găsesc eficientă în lecțiile care transmit elevilor noi conținuturi, însă, după ce elevii au reușit să asimileze informațiile, introduc diverse metode moderne pentru fixarea lor.

METODELE INOVATIVE APLICATE ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ CU PREȘCOLARII

EDUCATOARE:ATES NADEA
GRĂDINIȚA PN.NR.12,ARAD

Metodele utilizate la preşcolari sunt atât cele “clasice”, cât şi cele “moderne”; numai abilitatea cadrului didactic poate face ca orice metodă folosită să stârnească interesul copilului preşcolar şi să-l determine să înveţe în modul cel mai plăcut: prin joc. Cele mai utilizate metode interactive sunt cele care canalizează energiile creatoare ale preşcolarilor în direcţia propusă, le captează atenţia, stimulează mecasnismele gândirii, ale inteligenţei, voinţei, motivaţiei şi imaginaţiei şi îi implică afectiv în ceea ce fac. În învăţământul preşcolar sunt utilizate o multitudine de metode moderne însoţite de tehnici specifice şi resurse materiale, dintre care voi exemplifica câteva metode:

Bula dublă

Tehnica bula dublă grupează asemănările şi deosebirile dintre două obiecte, procese, fenomene, idei, concepte. Bula dublă este prezentată grafic prin două cercuri mari în care se aşează imaginea care denumeşte subiectul Exemple: Animale-păsări, Copii-părinţi, Fructe-legume În cercurile mici aşezate între cele două cercuri mari, se desenează sau se aşează simbolurile ce reprezintă asemănările dintre cei doi termeni cheie. În cercurile situate în exterior la dreapta şi la stânga termenilor cheie se înscriu caracteristicile, particularităţile sau deosebirile

Cubul

Strategie de predare –învăţare ce urmăreşte un algoritm ce vizează descrierea, comparaţia, asocierea, analizarea, aplicarea, argumentarea atunci când se doreşte explorarea unui subiect nou sau unul cunoscut pentru a fi îmbogăţit cu noi cunoştinţe sau a unei situaţii privite din mai multe perspective. ETAPE se formează grupuri de 4-5 copii , fiecare copil din grup interpretează un rol în funcţie de sarcina primită (rostogolici, isteţul, ştie tot, umoristul, cronometrorul) ,copiii rezolvă sarcina individal sau în grup, într-un timp dat , prezintă pe rând răspunsul formulat.

Pălăriuţele gânditoare

Pălăria albastră – este liderul, conduce activitatea. Este pălăria responsabilă cu controlul discuţiilor, extrage concluzii – clarifică/alege soluţia corectă

Pălăria albă – deţine informaţii despre tema pusă în discuţie, face conexiuni, oferă informaţia brută aşa cum a primit-o – informează

Pălăria roşie – îşi exprimă emoţiile, sentimentele, supărarea, faţă de personajele întâlnite, nu se justifică – spune ce simte

Pălăria neagră – este criticul, prezintă posibile riscuri, pericole, greşeli la soluţiile propuse, exprimă doar judecăţi negative – identifică greşelile

Pălăria verde – oferă soluţii alternative, idei noi, inovatoare, cauta alternative {Ce trebuie făcut?} – generează idei noi

Pălăria galbenă – este creatorul, simbolul gândirii pozitive şi constructive, explorează optimist posibilităţile, creează finalul. – Efortul aduce beneficii

Explozia stelară

Def. – Este o metodă de stimulare a creativităţii, o modalitate de relaxare a copiilor şi se bazează pe formularea de întrebări pentru rezolvarea de noi probleme şi noi descoperiri.

Obiective –formularea de întrebări şi realizarea de conexiuni între ideile descoperite de copii în grup prin interacţiune şi individual pentru rezolvarea unei probleme.

Descrierea metodei –copiii aşezaţi în semicerc propun problema de rezolvat. Pe steaua mare se scrie sau desenează ideea centrală. - Pe 5 steluţe se scrie câte o întrebare de tipul CE, CINE, UNDE, DE CE, CÂND, iar 5 copii din grupă extrag câte o întrebare. Fiecare copil din cei 5 îşi alege 3-4 colegi, organizându-se în cinci grupuri. Grupurile cooperează pentru elaborară

întrebărilor. La expirarea timpului, copiii revin în cerc în jurul steluţei mari şi spun întrebările elaborate fie individual, fie un reprezentant al grupului. Copiii celorlalte grupuri răspund la întrebări sau formulează întrebări la întrebări. - Se apreciază întrebările copiilor, efortul .

BIBLIOGRAFIE:

Breben Silvia, Gongea Elena, Ruiu Georgeta, Fulga Mihaela, " Metode şi tehnici interactive de grup" , sursa www. scribd.com

Bocoş Muşata, Avram Iftinia, Catalano Horaţiu, Someşan Eugenia, "Pedagogia învăţământului preşcolar. Instrumente didactice", Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca, 2009

ÎMBINAREA ARMONIOASĂ A METODELOR CLASICE CU CELE MODERNE

Prof. Bălă Maria Violeta
G.P.P. Ion Creangă -Slatina, Olt

Metodele de predare-asimilare pot fi clasificate în :
1.Tradiţionale: expunerea didactică, conversaţia didactică, demonstraţia, lucrul cu manualul, exerciţiul;
2.Moderne: algoritmizarea, modelarea, problematizarea, instruirea programată, studiul de caz, metode de simulare(jocurile, învăţarea pe simulator), învăţarea prin descoperire.
Metodele tradiţionale au următoarele caracteristici:
• pun accentul pe însuşirea conţinutului, vizând, în principal, latura informativă a educaţiei;
•sunt centrate pe activitatea de predare a profesorului, elevul fiind văzut ca un obiect al instruirii, asadar comunicarea este unidirectionala;
•sunt predominant comunicative;
•sunt orientate, în principal, spre produsul final, evaluarea fiind de fapt o reproducere a cunostintelor;
•au un caracter formal şi stimulează competiţia;
•stimulează motivaţia extrinsecă pentru învăţare;
•relaţia profesor-elev este autocratică, disciplina şcolară fiind impusă. Aceste metode genereaza pasivitatea in randul elevilor.
La polul opus***, metodele moderne*** se caracterizează prin următoarele note:
•acordă prioritate dezvoltării personalităţii elevilor, vizând latura formativă a educaţiei;
•sunt centrate pe activitatea de învăţare a elevului, acesta devenind subiect al procesului educaţional;
•sunt centrate pe acţiune, pe învăţarea prin descoperire;
•sunt orientate spre proces;
•sunt flexibile, încurajează învăţarea prin cooperare şi capacitatea de autoevaluare la elevi, evaluarea fiind una formativa;
•stimulează motivaţia intrinsecă;
•relaţia profesor-elev este democratică, bazată pe respect şi colaborare, iar disciplina derivă din modul de organizare a lecţiei. Prin metodele moderne se încurajează participarea elevilor, inițiativa și creativitatea.

Metodele activ-participative pun accent pe învăţarea prin cooperare, aflându-se în antiteză cu metodele tradiţionale de învăţare. Elevii nu sunt doar un receptor de informaţii, ci şi un participant activ la educaţie. În procesul instructiv-educativ, încurajarea comportamentului participativ înseamnă pasul de la „a învăţa" la a „învăţa să fii şi să devii", adică pregătirea pentru a face faţă situaţiilor, dobândind dorinţa de angajare şi acţiune. Principalul avantaj al metodelor activ-participative îl reprezintă implicarea elevilor în actul didactic şi formarea capacităţii acestora de a emite opinii şi aprecieri asupra fenomenelor studiate. În acest mod, elevilor le va fi dezvoltată o gândire circumscrisă abilităţilor cognitive de tip superior, gândirea critică.

Expunerea didactică vs. problematizarea

a.Expunerea didactică -Principala metodă de educare a gândirii în învățământul tradițional o constituie expunerea profesorului, completată cu studiul individual al elevului. Această metodă a fost criticată, susţinându-se că ea nu favorizează legătura cu practica. Lipsa de legătură cu realitatea vine de la atitudinea elevilor: ei asistă pasiv la expunere, pe care ştiu că trebuie să o repete.

Expunerea didactică lasă impresia că nu ar mai fi în conformitate cu noile principii ale participării active şi conştiente a elevului. Aceasta poate însă dobândi o valoare deosebită în condiţiile unui auditoriu numeros, având un nivel cultural care să-i asigure accesul la mesajul informaţional transmis raportat la unitatea de timp.

Expunerea este prezentarea verbală monologată a unui volum de informație de către educator către educați, în concordanță cu prevederile programei și cu cerițele didactice ale comunicării. Sub aspectul funcţiei didactice principale, se înscrie între metodele de predare; după mijloacelecu care operează

pentru vehicularea conţinuturilor (cuvântul), avem a face cu o metodă verbală ; după gradul de angajare a elevului este o metodă expozitivă, deci care situează elevul mereu în Postura de receptor. Este o metodă ce a beneficiat de o îndelungată utilizare în procesul de învățământ, de unde provine și încadrarea ei între metodele tradiționale ale școlii de pretutindeni.

b.Problematizarea şi învățarea prin descoperire

Problematizarea poate fi definită prin următoarele:

- „ înscenarea" unor stări conflictuale între cunoştinţele elevilor şi informaţiile noi;
- crearea unor dificultăţi practice sau teoretice, a căror rezolvare să fie rezultatul activităţii proprii de cercetare;- elevii sunt puşi să descopere şi să verifice adevărul, refăcând drumul elaborării cunoştinţelor prin activitate proprie, independentă;- a apărut pe baza analogiilor existente între procesul de instruire şi cel de cercetare, deoarece orice cercetare are ca punct de plecare o întrebare-problemă sau o situaţie-problemă, urmată de o investigaţie.

Avantaje: prezenţa potenţialului euristic ;- dezvoltarea stilului activ de muncă, spiritul de cerecetare, de investigare şi de creaţie ; implicarea observaţiei, experimentului, conversaţiei, dezbateri;motivarea intrinsecă a învățării ; cultivarea autonomiei ; afişarea unor poziţii propriI; determină la elevi deprinderea de a ridica ei înșiși probleme ;antrenarea tuturor componentele personalităţii elevului: intelectuale, afective, voliţionale;valoare formativă ; dorinţa de autodepăşire; stimularea spiritului de explorare, a dorinţei de înlăturare a incertitudinii, a necunoscutului.

După baza de raționament descoperirile poti fi clasificate în trei tipuri:

1. Descoperiri inductive: pornind de la particular, concret (de exemplu: organisme, procese), prin analiză, comparare, analogie, sinteză, abstractizare să se descopere generalul, esenţialul (de exemplu: caractere generale, legi)
2. Descoperiri deductive: pornind de la general și esențial să se descopere valabilitatea prin observarea, analiza, compararea, cercetarea unor cazuri particulare, concrete
3. Descoperiri analogice, transductive: se bazează pe asemănările existente între sisteme, elemente ale acestora, între procese; reprezintă predarea comparativă

Paralelă între cele două metode

Expunerea didactică	**Problematizarea și învățarea prin descoperire**
. acordă prioritate instruirii; . este centrată pe conținut, pe însușirea materiei; . acordă întâietate activității profesorului; . pune accent pe predare; . elevul este privit ca obiect al instruirii; . neglijează însușirea metodelor de studiu personal, de muncă independentă; . este centrată pe cuvânt, fiind dominant comunicativă, verbală; . este receptivă, bazată pe activități reproductive; . este orientată pe produs, prezintă știința ca o sumă de cunoștințe finale; . este abstractă și formală; . nu are caracter aplicativ; . impune o conducere rigidă a învățării; . impune un control formal; . se bazează pe o motivație extrinsecă cu elemente de constrângere; . întreține relații rigide, autocratice între profesori și elevi;	.trece formarea elevului înaintea instruirii; . este centrată pe elev, pe dezvoltarea capacităților și aptitudinilor; . este axată pe activitatea și participarea elevului; . trece învățarea înaintea predării; . elevul este atât obiect cât și subiect al actului de instruire și educare, al propriei sale formări; . urmărește însușirea unor tehnici de muncă independentă, de autoinstruire; . este centrată pe acțiune, pe explorare (experiența dobândită prin explorare, cercetare, acțiune); . este activ-participativă, propune o cunoaștere prin efort propriu; . își îndreaptă atenția spre procesul prin care elevii ajung la elaborări personale; . pune accent pe contactul direct cu realitatea, este concret; . cultivă spiritul aplicativ, practic și experimental; . încurajează munca independentă, inițiativa,

. profesorul este transmițător de cunoștințe; . disciplina învățării este impusă prin constrângere;	creativitatea; . stimulează efortul de autocontrol, de autoevaluare la elevi, promovează competiția, stimulează cooperarea; . motivația e intrinsecă ce izvorăște din actul învățării, de bucuria succeselor obținute; . raporturile profesor-elevi se apropie de condițiile vieții sociale și de cerințele psihologice ale tânărului în dezvoltare, promovând relații democratice, care intensifică aspectele de cooperare; . profesorul este organizator, îndrumător, animator; . disciplina învățării derivă din organizarea rațională a activității;

BIBLIOGRAFIE

Cerghit, I., Metode de învăţământ, Editura Didactică şi Pedagogică, Bucureşti, 1997
Dumitru, I., Dezvoltarea gândirii critice şi învăţarea eficientă, Editura de Vest, Timişoara, 2001
Ionescu, M., Radu I., Didactica modernă, Editura Dacia, Cluj-Napoca, 2001
Marcu V. , Filimon L., Psihopedagogie pentru formarea profesorilor, Editura Universităţii din Oradea, 2003

METODE DE PREDARE MODERNE VS METODE DE PREDARE TRADIȚIONALE

Prof.înv.preșc. Barbu Mihaela

Grădinița cu P.P. nr. 15 Târgoviște

Activitatea instructiv-educativă se desfăşoară în baza unor finalităţi, este pusă în practică prin intermediul unui sistem de metode şi procedee, apelează la o serie de mijloace tehnice de realizare, iar rezultatele sunt verificate şi evaluate prin strategii specifice. Curriculum-ul şcolar integrează toate aceste componente, dintre care o poziţie centrală revine metodelor care fac posibilă atingerea finalităţilor educaţionale.

Etimologic, termenul metodă provine din grecescul „methodos", care înseamnă „drum spre". Metodele de învăţământ pot fi definite ca „modalităţi de acţiune cu ajutorul cărora, elevii, în mod independent sau sub îndrumarea profesorului, îşi însuşesc cunoştinţe, îşi formează priceperi şi deprinderi, aptitudini, atitudini, concepţia despre lume şi viaţă". (M.Ionescu, V.Chiş, p.126)Elevii prezintă particularităţi psihoindividuale, astfel încât se impune utilizarea unei game cât mai ample de metode de predare care să le valorifice potenţialul. Semnificaţia metodelor depinde, în cea mai mare măsură, de utilizator şi de contextul în care este folosită.

Metodele tradiţionale, expozitive ori frontale lasă impresia că nu ar mai fi în conformitate cu noile principii ale participării active şi conştiente a elevului. Acestea pot însă dobândi o valoare deosebită în condiţiile unui auditoriu numeros, având un nivel cultural care să-i asigure accesul la mesajul informaţional transmis raportat la unitatea de timp.

Metodologia didactică actuală este orientată către implicarea activă şi conştientă a elevilor în procesul propriei formări şi stimularea creativităţii acestora. În acest context, prefacerile pe care le cunosc metodele de învăţământ cunosc câteva direcţii definitorii. Relaţia dinamică-deschisă constă în raporturile în schimbare ce se stabilesc între diferitele metode. Diversitatea metodelor este impusă de complexitatea procesului de învăţare, fiecare metodă trebuie să fie aleasă în funcţie de registrul căruia i se raportează. Amplificarea caracterului formativ al metodelor presupune punerea accentului pe relaţiile sociale pe care le are elevul în procesul de culturalizare şi formare a personalităţii. Reevaluarea permanentă a metodelor tradiţionale vizează adaptarea lor în funcţie de necesităţi şi raportarea lor la evoluţia ştiinţei.

Metodele didactice pot fi clasificate în:

1. Tradiţionale: expunerea didactică, conversaţia didactică, demonstraţia, lucrul cu manualul, exerciţiul;

2. Moderne: algoritmizarea, modelarea, problematizarea, instruirea programată, studiul de caz, metode de simulare(jocurile, învăţarea pe simulator), învăţarea prin descoperire.

Principala metodă de educare a gândirii în învăţământul tradiţional o constituie expunerea profesorului, completată cu studiul individual al elevului. Această metodă a fost criticată, susţinându-se că ea nu favorizează legătura cu practica. Lipsa de legătură cu realitatea vine de la atitudinea elevilor: ei asistă pasiv la expunere, pe care ştiu că trebuie să o repete. Cealaltă metodă tradiţională, convorbirea cu întreaga clasă, antrenează mai mult participarea elevilor, dar elevii sunt ghidaţi, nu ştiu ce se urmăreşte. Aşadar, forma clasică a învăţământului dezvoltă puţin gândirea elevilor. Ulterior, s-au preconizat diverse moduri de organizare a învăţământului, denumite şcoli active, în care accentul cade pe studiul individual efectuat de elevi. Modul nou, activ, de organizare a învăţământului se dovedeşte superior, dar solicită mult timp. Odată cu descongestionarea programelor şcolare în cadrul reformei învăţământului, se va începe şi activizarea predării în şcoala românească.

Metodele activ-participative pun accent pe învăţarea prin cooperare, aflându-se în antiteză cu metodele tradiţionale de învăţare. Educaţia pentru participare ii ajuta pe elevi sa-si exprime opţiunile în domeniul educaţiei, culturii, timpului liber, pot deveni coparticipanţi la propria formare. Elevii nu sunt doar un receptor de informaţii, ci şi un participant activ la educaţie.În procesul instructiv-educativ, încurajarea comportamentului participativ înseamnă pasul de la „a învăţa" la a „învăţa să fii şi să devii", adică pregătirea pentru a face faţă situaţiilor, dobândind dorinţa de angajare şi acţiune.

Principalul avantaj al metodelor activ-participative îl reprezintă implicarea elevilor în actul didactic şi formarea capacităţii acestora de a emite opinii şi aprecieri asupra fenomenelor studiate. În acest mod, elevilor le va fi dezvoltată o gândire circumscrisă abilităţilor cognitive de tip superior, gândirea critică. Aceasta reprezintă o gândire centrată pe testarea şi evaluarea soluţiilor posibile într-o situaţie dată, urmată de alegerea rezolvării optime pe baza argumentelor.

A gândi critic înseamnă a deţine cunoştinţe valoroase şi utile, a avea convingeri raţionale, a propune opinii personale, a accepta că ideile proprii pot fi discutate şi evaluate, a construi argumente suficiente propriilor opinii, a participa activ şi a colabora la găsirea soluţiilor. Principalele metode de dezvoltare a gândirii critice sunt:

- metoda Ciorchinelui;
- metoda Mozaic;
- metoda Cubul;
- metoda Turul Galeriei;
- metoda 6/3/5;
- metoda Lotus;
- metoda Pălăriile gânditoare;
- metoda Frisco;
- metoda Schimbă perechea;
- metoda Explozia stelară;
- diagrama Venn;
- metoda Cauză-efect.

Pentru ca învăţarea prin cooperare să se bucure de un real succes, se impune respectarea unor reguli. Literatura de specialitate relevă faptul că, pentru ca elevii să fie dispuşi să lucreze în echipă, se impune respectarea a două condiţii: asigurarea unui climat pozitiv în clasă; formularea unor explicaţii complete şi corecte asupra sarcinii de lucru, astfel încât aceasta să fie înțeleasă de toată lumea.

În vederea asigurării unui climat pozitiv în sala de clasă, este necesar ca elevii să aibă impresia că au succes în ceea ce fac. Factorii care asigură succesul într-o clasă sunt: formularea de expectanţe pozitive faţă de elevi; utilizarea unor strategii de management educaţional eficient; stabilirea de obiective clare şi comunicarea acestora elevilor; valorificarea la maxim a timpului destinat predării; evaluarea obiectivă. Eficienţa muncii în grup depinde de claritatea explicaţiei pentru sarcinile de lucru. Profesorii trebuie să ofere explicații cât mai clare şi să se asigure că ele au fost corect înţelese de către elevi.

Literatura de specialitate oferă o imagine fidelă asupra **antitezei care se creează între metodele tradiționale și cele moderne** utilizate în predare. Metodele tradiţionale au următoarele caracteristici:

- pun accentul pe însuşirea conţinutului, vizând, în principal, latura informativă a educaţiei;
- sunt centrate pe activitatea de predare a profesorului, elevul fiind văzut ca un obiect al instruirii, așadar comunicarea este unidirecțională;
- sunt predominant comunicative,;
- sunt orientate, în principal, spre produsul final, evaluarea fiind de fapt o reproducere a cunoștințelor;
- au un caracter formal şi stimulează competiția;
- stimulează motivaţia extrinsecă pentru învăţare;
- relaţia profesor-elev este autocratică, disciplina şcolară fiind impusă.

Aceste metode generează pasivitate în rândul elevilor. La polul opus, metodele moderne se caracterizează prin următoarele note:

- acordă prioritate dezvoltării personalităţii elevilor, vizând latura formativă a educaţiei;
- sunt centrate pe activitatea de învăţare a elevului, acesta devenind subiect al procesului educaţional;
- sunt centrate pe acţiune, pe învăţarea prin descoperire;
- sunt orientate spre proces;
- sunt flexibile, încurajează învăţarea prin cooperare şi capacitatea de autoevaluare la elevi, evaluarea fiind una formativă;
- stimulează motivaţia intrinsecă;
- relaţia profesor-elev este democratică, bazată pe respect şi colaborare, iar disciplina derivă din modul de organizare a lecţiei.

Prin metodele moderne, se încurajează participarea elevilor, inițiativa și creativitatea.

Din toate cele menţionate, rezultă faptul că profesorul trebuie să-şi schimbe concepţia şi metodologia instruirii şi educării, să coopereze cu elevii, să devină un model real de educaţie permanentă, să se implice în deciziile educaţionale, să asigure un proces didactic de calitate.

Pregătirea managerială a profesorului, însuşirea culturii manageriale, nu numai cea tradiţională psihopedagogică şi metodică, pot asigura înţelegerea şi aplicarea relaţiei autoritate-libertate, ca nou sens al educaţiei, prin predare-învăţare şi rezolvarea altor situaţii din procesul educaţional şcolar.

Bibliografie:

1. Dumitru, I., Dezvoltarea gândirii critice şi învăţarea eficientă, Timişoara, Editura de Vest, , 2001.

2. Guţu, V., Dezvoltarea şi implementarea curriculumului în învăţământul gimnazial: cadru conceptual, Chişinău, Grupul Editorial Litera,1999.

3. Ionescu, M., Radu I., Didactica modernă, Cluj-Napoca, Editura Dacia, 2001.

4. Marcu V., Filimon L., Psihopedagogie pentru formarea profesorilor, Oradea, Editura Universităţii din 2003.

IANCU FLONDOR ȘI UNIREA BUCOVINEI CU REGATUL ROMÂNIEI

Prof. Jeni Boicu, Liceul Pedagogic, „Nicolae Iorga''

Trăim un timp al valorilor răsturnate și pricepem tot mai greu dimensiunea etică a generației care a făcut Marea Unire, de la Regina Maria, Vasile Pârvan, Ion Inculeț sau Iancu Flondor, până la Vasile Goldiș, Ștefan Ciceo-Pop sau Iuliu Maniu[1].

Înconjurați de atâtea portrete neterminate de politicieni cu aplomb, trebuie să redescoperim lumea unor înaintași care au scris la propriu file de istorie[2].

Unirea Bucovinei cu Regatul României nu a fost nici pe departe un act istoric lipsit de dificultăți.

Premergător acestei uniri, numeroși intelectuali patrioți bucovineni au militat constant pentru îndeplinirea acestui deziderat.

Astfel, un moment grăitor se petrece în septembrie 1900, când a fost înființat Partidul Poporal Național al cărui program este întocmit de **Iancu Flondor,** personalitate marcantă a epocii, născut la Storojineț la 16 august 1865, fiu al lui Gheorghe Cavaler de Flondor și al Izabelei Dobrowolski de Buchenthal, într-o familie cu o vechime de peste 500 de ani.

Partidul amintit avea drept principală țintă dobândirea drepturilor românilor din Bucovina pe toate tărâmurile vieții publice: religios (deplina autonomie a bisericii strămoșești cu păstrarea caracterului istoric românesc); școlar (instruirea poporului pe baza unui învățământ național prin școli poporale, medii și universitare, în limba română); administrativ (dregătorii să fie de baștină, imparțiali și obiectivi, să cunoască țara, neamul și limba română). Pe tărâm economic se urmărea ca țăranul român să rămână stăpân al pământului și al averii sale, el fiind considerat temelia neamului iar pe plan politic, autonomie cu garantarea existenței naționale și a votului universal și direct[3].

La 13 iulie 1901 – preotul Mitrea din comuna Bilca își exprimă admirația pentru Iancu Flondor și mai ales pentru calitățile sale de orator : *„Vă exprim atât o felicitare după merit, cât și mulțumirea cea atât de adânc simțită care m-a pătruns când am citit în gazetă oraționea D-vs. Falnică și mândră poate fi națiunea română având un fiu atât de energic și curajos”*[4]. Ulterior, Liga pentru Unitatea Culturală a Românilor îl felicită pe Iancu Flondor pentru decizia de a intra în politică și solicită sprijinul acestuia pentru organizarea unor evenimente în Bucovina. Scrisoarea este semnată de Sava Șomănescu ca președinte al Ligii Culturale și de către Nicolae Iorga în calitate de secretar al acesteia[5]. Un an mai târziu, în 1909, Societatea pentru Cultura și Literatura Română din Bucovina, îl alege pe Iancu Flondor ca vicepreședinte. Activitatea unionistă a societății amintite este prea bine cunoscută.

În decembrie 1915, Iancu Flondor trimite primului ministru al României de atunci, I.I.C.Brătianu, importantul *„MEMORIU PRIVITOR LA FRUNTARIILE BUCOVINEI”*.

Documentul întocmit „in extenso'' este o replica imediată la un alt memoriu întocmit, de data aceasta, de Comitetul rutean format la Cernăuți, cu scopul de a fi adus la cunoștința

---

[1] Iancu Flondor*, Bucovina și România Mare. Documente și scrisori*, Ediție îngrijită de Andrei Popescu, Editura Humanitas, București, 2017, Fragment din prefața „*Un cavaler al României Mari - Iancu Flondor”*, p. 11.

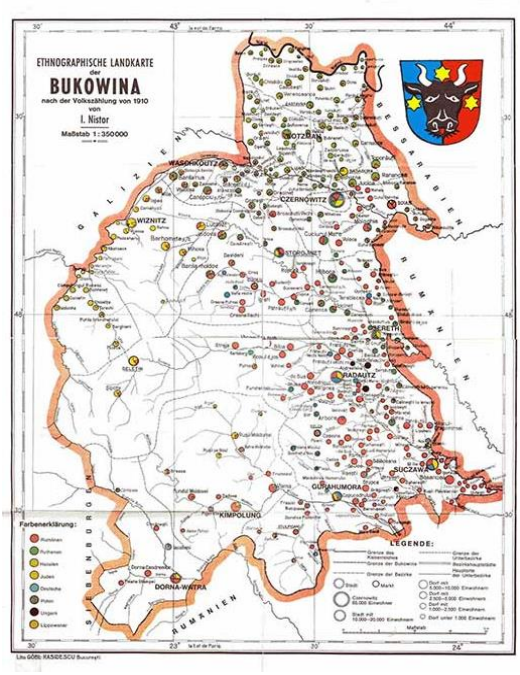
[2]*Ibidem,* p. 12.

[3]*Programul Partidului Poporal Național*, 2 septembrie 1900; Arhivele Naționale Centrale, *Fond Iancu Flondor,* dosar 8, filele 30-31.

[4]Arhivele Naționale Istorice Centrale, Fond *Iancu Flondor*, dosar 5, f. 179.

[5]*Ibidem,* f. 362.

guvernului rus. Având în vedere o apropiată schimbare a hărții europene, Bucovina situată între Siret și Prut, locuită majoritar de ruteni, urma să fie încorporatăîn Imperiul Țarist.



„În vederea acestei tendințe periculoase – scrie Iancu Flondor – *a cărei realizare ar avea drept urmare o simțitoare ciuntire a Bucovinei românești, mă cred dator să pun celor în drept la dispoziție materialul corespunzător pentru a respinge acest atentat îndreptat asupra neamului nostru”*[6].

I. Flondor garantează *„cu reputația sa”* pentru exactitatea datelor arătate pe care le probează cu documente. Ba mai mult, adaugă că *„născut fiind în valea Siretului și locuind aici timp de jumătate de veac, sunt în măsură să cunosc temeinic împrejurările în materie”*.

Autorul considera că stabilirea fruntariilor noi ale Bucovinei va fi determinată de cel puțin trei premise istorice importante:

I. Principiul naționalităților – drept cauză a izbucnirii războiului european/mondial. Conform statisticii austriece din 1910, partea Bucovinei din dreapta Prutului, la sud de Ceremuș până la hotarele cu Ungaria și Transilvania, în suprafață de peste 900.000 ha, este locuită de o populație majoritar românească. Același raport statistic arata că partea de vest a Bucovinei, din dreapta Ceremușului, este locuită de o populație compact ruteană.

Flondor admite aceste date strict statistice sub rezerva că în *„munții ruteni”*, populația este amestecată, statistica austriacă pe care se bazau rutenii nefiind adevărată.

II. Apărarea fruntariilor Bucovinei noi

În dezvoltarea acestei premise, Iancu Flondor face într-adevăr dovada că este un foarte bun cunoscător al reliefului Bucovinei precum și a felului în care se poate corela acesta cu un sistem defensiv la nevoie. Amănuntele strategice sunt uluitoare. Spre exemplu, albia Prutului constituie pentru un eventual dușman, un obstacol greu dedepășit. Trecerea râului reclamă forțe superioare, dar și jertfe foarte mari.

III. Asigurarea prosperității economice

Semnatarul memoriului trece în revistă bogățiile subsolului Bucovinei – fier la Iacobeni și Eisennau și sare la Cacica (monopol), creșterea și prăsila vitelor care se bucura de o foarte bună reputație, comerțul, așa-zis de tranzit. Cernăuțiul este considerat *„alfa și omega”* în

[6] *Ibidem,* dosar 15, filele 1-10.

această privință. Aici se concentrau toate șoselele și mai ales căile ferate.

Documentul, deosebit de important, întocmit de I.Flondor, în două exemplare, era scris de mâna autorului, iar tabelele anexate erau întocmite de soția acestuia, Elena Flondor.

Un exemplar a fost înmânat de deputatul Ioan Mavrocordat, proprietarul moșiei Dângeni din județul Botoșani, primului-ministru Ionel I.C.Brătianu, celălalt fiind păstrat de familia sa.

Fără a se cunoaște împrejurările, memoriul ajunge în mâna contelui Otto Karl Czerin, ministrul de externe al Austro-Ungariei, la București, și a fost folosit într-un proces intentat autorului la Curtea marțială de la Lemberg, proces care a durat până în octombrie 1918, când s-a produs prăbușirea Imperiului.

Primul Război Mondial era pe sfârșite. Puterile Centrale erau măcinate de numeroase crize interne. Rusia se bolșeviza iar România iese din război în urma pacii de la București pe care regele Ferdinand nu o semnează. Dealtfel, regele și guvernul erau refugiați la Iași, înconjurați de un păienjeniș de relații diplomatice formale și înțelegeri oculte.

Cele 14 propuneri ale președintelui american Wilson, adresate puterilor beligerante, însufleteau dorința națiunilor pentru autodeterminare.

Împaratul Carol I dă în 3/16 octombrie 1918 proclamația *„Către popoarele mele credincioase”*- în încercarea disperată de federalizare a imperiului.

Deciziile erau lăsate pe seama consiliilor locale sau naționale. Primii care s-au organizat au fost ucrainenii într-o Adunare Națională Constituantă (Rada de la Lvov) care declara independența teritoriului în care erau așezate Galiția de Est, Bucovina de nord-vest și Transcarpatia din nordul Ungariei. Toate acestea se petreceau la 19 octombrie 1918. Atitudinea pasivă inițial a parlamentarilor români provoacă reacții puternice din partea comunității românești[7].

Drept urmare, deputații români din Parlamentul vienez, Gheorghe Sârbu (Partidul Național) și Gheorghe Grigorovici (socialist) împreună cu Iancu Flondor convoacă în mod legal Adunarea Națională a românilor din Cernăuți la care vor participa deputați, foști deputați, consilieri și primari, în număr aproximativ de 300-400.

Adunarea este deschisă prin cuvântul decanului de vârstă Dionisie Bejan, la propunerea căruia, este ales Președinte al Adunării Iancu Flondor, pe 27 octombrie.

În scurta sa cuvântare, președintele ales spune: *„iobăgia națională de aproape un secol și jumătate, dureroasăși rușinoasă, este pe sfârșite. Românii din Bucovina sunt pe cale de a sparge și de a lepăda lanțul care le-a ferecat sufletul”*.

După invocarea memoriei eroilor bucovineni, cuvântul se încheie cu o rugăminte fierbinte: *„deie Dumnezeu în momentul acesta mare și acelea care vor urma, să afle în rândurile noastre numai suflete mari”*[8].

Adunarea Generală se declară Constituantă și adoptă unanim Moțiunea în cinci puncte de Unire a Bucovinei cu Regatul României.

Este pentru prima dată când într-un document oficial din Bucovina se formulează clar ideea unirii cu românii din Transilvania, Ungaria și Regat.

Evenimentele ulterioare se vor precipita cu multă repeziciune și ele pot fi rezumate cronologic în felul următor:

- la 28 octombrie o parte din membrii Adunării se prezintă la guvernatorul Bucovinei, contele Etzdorf, cerându–i acestuia să predea puterea. Contele răspunde că așteaptă instrucțiuni de la Viena.
- la 2 noiembrie Moțiunea este adusă la cunoștința Ministerului de Externe al României, căruia i se cere acreditarea diplomatică pe lângă guvernul român a lui Vasile Bodnărescu.

[7]Radu Economu, *Unirea Bucovinei 1918*, Fundația Culturală Română, București, 1994, p. 7.
[8]*Ibidem*, p. 140.

- la Cernăuți se instalează haosul. Clădirile publice sunt ocupate și devastate de ucrainieni înarmați. Dionisie Bejan și I. Flondor se refugiază în reședința mitropolitană.
- pe 6 noiembrie primul ministru dă ordin de mobilizare diviziei a opta sub comanda generalului Zadic, pentru a sprijini Consiliul român din Bucovina.
- zi mai tarziu, pe 7 noiembrie, după ce guvernul român consultă puterile Antantei și informează Austria, generalul Zadic intră în Burdujeni (cartier al Sucevei), astfel că armata română intră în Cernăuți pe 11 noiembrie pentru a restabili ordinea. Ucrainienii se retrag fără să tragă un foc de armă. În aceeași zi abdică împăratul Carol I și Imperiul Austro-Ungar se destramă.
- pe 12/25 noiembrie, Regele Ferdinand împărtășește printr-o scrisoare, *„extra-urgentă”*, lui I.Flondor, bucuria că trupele române au intrat în Cernăuți și multumește acestuia pentru eforturile depuse la unirea Bucovinei cu România.

Pe 15/28 noiembrie, Congresul General al Bucovinei întrupând suprema putere a Țării și investit singur cu putere legiuitoare, în numele Suveranității Naționale hotărăște unirea necondiționată și pe vecie a Bucovinei în vechile ei hotare până la Ceremuș, Colaciu și Nistru cu Regatul României.

Moțiunea votată în unanimitate a fost înaintată de către o delegație MS Regele Ferdinand I al României și adusă la cunoștința reprezentanților puterilor aliate.

În memoriile sale, Sextil Pușcariu, academician român și o altă figură importanta a unirii Bucovinei, l-a criticat cu duritate pe Iancu Flondor, recunoaște însa că: *„ fără Flondor revoluția din Bucovina, sunt convins că nu ar fi reuşit”*[9].

Arborele genealogic al familiei Albotă-Flondor este impresionant și se întinde pe mai multe secole.

Ultimul vlăstar în viață al familiei este o nepoată de sânge, Maria Ioana, căsătorită cu Radu Miclescu, care locuiește într-un magnific conac la Călinești - Județul Botoșani.

BIBLIOGRAFIE:

1. Arhivele Naționale Istorice Centrale, Fond *Iancu Flondor,* dosar 5, f. 179; dosar 8, f. 30-31.
2. Iancu Flondor*, Bucovina și România Mare. Documente și scrisori*, Ediție îngrijită de Andrei Popescu, Editura Humanitas, București, 2017.
3. Radu Economu, *Unirea Bucovinei 1918,* Fundația Culturală Română, București, 1994.
4. Sextil Pușcariu, *Memorii*, Editura Minerva, București, 1978.

[9] Sextil Pușcariu, *Memorii*, Editura Minerva, București, 1978. p. 330.

INSTRUMENTELE DIGITALE ÎN PROIECTAREA DIDACTICĂ

Prof. înv. primarBușilă Ștefania-Laura, Școala Gimnazială "Emil Brăescu", Măgura, jud. Bacău

Lumea se schimbă, iar instrumentele digitale care ne ușurează (sau nu) viața se multiplică și transformă exponențial. Metodele și mijloacele de învățare se diversifică și pătrund cu rapiditate în viața copiilor, uneori mai repede decât reușește sistemul de învățământ instituționalizat să le implementeze.

Cadrele didactice au rolul de a dirija elevii în utilizarea instrumentelor digitale, de a utiliza echilibrat aceste instrumente digitale în proiectarea didactică, pentru că, de descoperit, elevii descoperă aceste mijloace digitale singuri, uneori chiar înaintea profesorilor.

Instrumentele digitale ce pot fi utilizate în proiectarea didactică, dar și în activitățile extrașcolare, cuprind manualele digitale, aplicațiile digitale - platforme, site-uri , platforme de socializare – Facebook, WhatsApp, Instagram, instrumente pentru editări digitale – Moviemaker, Musical.ly, dar si multe alte mijloace digitale.

Utilizarea instrumentelor digitale în activitatea didactică se poate realiza atât on line, cât și offline, având astfel avantajul utilizării necondiționate și pe o arie mult mai mare.

Manualele digitale au pătruns în lumea școlară relativ recent, dar utilizarea zilnică în cadrul lecțiilor a devenit o obișnuință, chiar o necesitate. Informațiile sunt prezentate într-o formă atractivă, accesibilă, folosindu-se culori, font-uri și dimensiuni variate. Online pot fi accesate o multitudine de manuale alternative, pentru toate materiile de învățământ și pentru toate clasele, ceea ce înlătură monotonia. Caracterul interactiv și dinamic al manualelor digitale atrage elevii de toate vârstele prin jocuri sau puzzle-uri, filmulețe demonstrative. Experimentele propuse, activitățile practice prezentate sunt extrem de instructive și dezvoltă creativitatea elevilor, trezindu-le setea de cunoaștere.

Conținutul manualelor digitale este updatabil prin conexiunile către o mulțime de link-uri ce oferă noi și noi deschideri către cunoașterea interactivă și de actualitate. Chiar și cu un minim de mijloace tehnice – computer cu unitate de CD (manualele digitale sunt distribuite gratuit în școli,în format electronic CD, împreună cu manualele clasice), pot fi utilizate în orice școală, dar, în măsura în care sunt folosite cu un videoproiector, tablete individuale, rețea internet sau tabla digitală, eficiența lor este maximizată.

Manualele digitale sunt utilizate cu succes la ciclul primar în cadrul orelor de comunicare – lectura demonstrativă a unor texte literare realizată de mari actori sau modul de scriere al unei litere; de matematică – demonstrarea prin joc a unor relații matematice; de științe – experimente, filmulețe cu modul și mediul de viață al unor animale și plante, ilustrarea unor fenomene fizice; de muzică –

interpretarea unor fragmente muzicale demonstrative; de abilități practice și arte vizuale – imagini cu opere de artă celebre, etapele de lucru pentru realizarea unui obiect decorative; de limbi străine – rostirea corectă a cuvintelor dintr-o altă limbă.

Fiecare lecție din manualele digitale este însoțită de exerciții aplicative pentru fixarea cunoștintelor, de jocuri și proiecte aplicative.

Aplicațiile digitale contribuie simțitor la atragerea elevilor în procesul instructiv- educativ prin platforme digitale – elearning, e-twinning, disponibile – unele gratuit – atât pentru elevi, cât și pentru profesori, dar și prin site-uri și aplicații interactive, personalizabile – Plickers, Kahoot, Makebelievecomics.

Aceste aplicații digitale se pot integra atât în etapa de predare, cât și în evaluarea elevilor, care se poate realiza astfel mult mai rapid, mai plăcut și poate reflecta evoluția, nivelul de cunoștinte al fiecăruia. Utilizarea instrumentelor digitale în proiectarea didactică trebuie alternate cu mijloacele clasice de predare, iar tipul lor trebuie schimbat și actualizat permanent pentru a nu crea senzația de monotonie. Participarea activă a elevilor în alegerea genului de instrumente digitale folosite are rolul de a mări interesul acestora pentru folosirea lor.

Instrumentele pentru editări digitale – Moviemaker – dezvoltă creativitatea, imaginația și spiritul de lucru în grup al elevilor. Competitivitatea nu mai este un stres, ci un mijloc atractiv pentru a evolua.

Platformele de socializare – Facebook, WhatsApp – , au devenit mijloace indispensabile de comunicare și informare, asigurând un feed-back rapid (nu întotdeauna cel mai corect), dar și o relație permanent deschisă cu familia și societatea.

Avantajele instrumentelor digitale sunt multiple. Ele dezvoltă capacitatea de a lucra în echipă, chiar și de la distanță, sunt moderne și atractive. Faptul că sunt gratuite ajută la răspândirea lor rapidă în mediul școlar și extrașcolar. Aplicabilitatea lor este vastă, de la momentul predării de noi cunoștințe și deprinderi, pâna la o evaluare frontală rapidă, cu rezultate imediate și bine structurate.

Utilizarea instrumentelor digitale în proiectarea didactică are și un caracter ecologic prin faptul că informațiile, evaluările stocate într-un format digital protejează natura, economisind hârtia și, ca atare, evitând tăierea pădurilor.

Toate aceste instrumente digitale pot fi considerate „o armă cu două tăișuri” pentru că, dincolo de factorul de noutate, atractivitate și modernitate pe care îl reprezintă, pot deveni un pericol pentru elevi și profesori, dacă sunt utilizate excesiv, ducând la dependență, tulburări de personalitate, probleme de vedere, limitarea acțiunilor interumane și la ruperea de realitate.

Bibliografie

1. http://manuale.edu.ro/
2. https://www.didactic.ro/revista-cadrelor-didactice/avantajele-i-dezavantajele-utilizarii calculatorului-i-a-manualelor-digitale-folosirea- manualelor-digitale-in-romania

Metode inovative de predare-învăţare-evaluare în școala contemporană: Starbursting (explozia stelară) și jocul didactic

prof. Buzea Magdalena
Liceul Tehnologic Agromontan „Romeo Constantinescu”, or. Vălenii de Munte

În sens larg, metoda presupune un procedeu sau un ansamblu de procedee utilizate într-un anumit scop, respectiv un mod de executare a unui lucru, așa cum sugerează și etimologia cuvântului „metodă” (gr. methodos, *metha*-spre, către și *odos*- drum, cale).

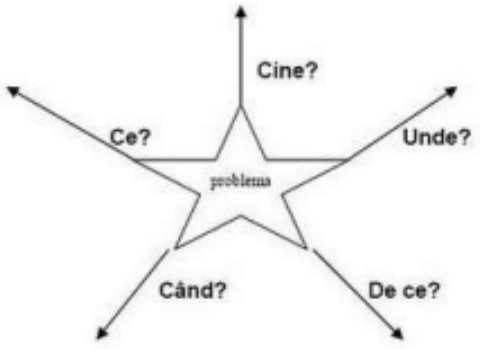
În procesul de învățământ contemporan, elevii, sub îndrumarea profesorului sau în mod independent, își însușesc și își dezvoltă competențe, acestea conturând profilului educațional specific vârstei. Astăzi, profesorul este provocat să vizeze mai puțin aspectele cognitive, punând accentul pe laturile afective, atitudinale și comportamentale.

Pedagogia postmodernă promovează îmbinarea metodelor, moderne și clasice, active și de acțiune practică, pornind de la ideea unității dintre teorie și practică, respectiv dintre cunoaștere și acțiune.

Strategiile și metodele aplicate în clasă au un puternic impact asupra calității educației, succesul învățării depinzând de comportamentul profesorului, care trebuie să găsească cea mai eficientă cale de a stârni și menține motivația elevilor săi. Competențele pe care fiecare profesor le poate dezvolta prin activitățile propuse elevilor săi sunt decisive, iar aceast aspect este la fel de important și în mediul online sau hibrid. Metodele didactice sunt adaptabile, iar dascălii creativi le pot utiliza cu ușurință la contextul și individualitățile din fiecare colectiv de elevi, ținând cont de funcțiile generale ale acestora (cognitivă, instrumentală, normativă, motivațională și formativă), dar și de cele specifice (ce caracterizează fiecare metodă în parte).

Am ales spre exemplificare metoda de învățare activă *Starbursting* (eng. “star” = stea; eng.”burst” = a exploda), o metodă pentru dezvoltarea creativităţii ce a avut un succes deosebit în aplicarea la clasele pe care le coordonez și care se aseamănă, într-o anumită măsură, cu metoda *Brainstorming*.

Se porneşte de la un concept şi se utilizează întrebări, asemenea unei explozii stelare. Scriem ideea sau problema pe o foaie de hârtie și generăm cât mai multe întrebări care au legătură cu ea. Un bun punct de plecare îl constituie cele de tipul: Ce?, Cine?, Unde? Când? De ce?



Lista de întrebări iniţiale poate genera altele, neaşteptate, care necesită o mai mare concentrare și, respectiv, implicare. Scopul metodei este să obţinem cât mai multe întrebări,

creând astfel anumite conexiuni între concepte. Metoda stimulează creativitatea individuală şi pe cea de grup, facilitând participarea întregului colectiv, prin crearea de întrebări la întrebări, respectiv construcţia de idei pe idei.

Profesorul organizează aplicarea metodei în etape: propunerea unei probleme; organizarea colectivului, eventual în grupuri preferenţiale; lucrul propriu-zis, cu elaborarea listei de întrebări: cât mai multe şi cât mai diverse; comunicarea rezultatelor obţinute de grupuri; evidenţierea celor mai interesante întrebări şi evaluarea muncii în echipă. În funcție de timpul disponibil, putem propune și răspunsuri la toate sau la unele dintre întrebări. Metoda *Starbursting* se poate adapta pentru vârste şi domenii diferite. Elevii o percep ca pe un joc, o modalitate de relaxare, dar și ca pe o sursă de noi descoperiri.

Ca profesori, putem utilza această metodă în diferite momente ale lecției. De pildă, în *evocarea* unei lecții precum „Acuarelă", de Ion Minulescu, temă și motive dominante, profesorul poate propune elevilor să urmărească un material video referitor la *ploaie*, urmând ca ei să adreseze întrebări legate de acest cuvânt-cheie. La fel, putem utiliza metoda *Starbursting* și în *realizarea sensului*: de exemplu, se poate citi poezia „Acuarelă", iar pentru a se stabili tema textului, utilizând câmpurile lexico-semantice și motivele, elevii vor fi invitați să formuleze întrebări și răspunsuri. Și momentele *reflecției* și *extinderii* se pot baza, în egală măsură, pe o suită de întrebări rezultate în urma aplicării metodei *Starbursting*. Imaginația profesorului poate crea momente oportune în fiecare astfel de verigi ale lecției, indiferent de materie sau de subiect. De pildă, putem utiliza metoda *Starbursting* la limba și literatura română nu doar în lecțiile de analiză a unor texte narative sau dramatice, ci și în cazul textelor lirice, totul depinzând de modul în care punem problema și stabilim conceptul sau cuvântul-cheie pe marginea căruia vom construe întrebările. De asemenea, putem porni de la principiul clasei răsturnate, solicitând elevilor să se gândească la întrebări cât mai diverse.

O altă metodă foarte des utilizată atât în lecțiile în clasă, cât și în cele on-line sau în format hibrid este jocul didactic.

Jocul presupune o activitate de gândire, fiind orientat spre rezolvarea de probleme și reprezintă un mod antrenant de dobândire şi de precizare a cunoştinţelor prin acţiune (v. Paul Popescu-Neveanu 1978, p. 186). În *Dicționarul de psihologie*, Anghel Manolache (1979, p. 186) definește jocul didactic drept „specie de joc care îmbină armonios elementul instructiv-educativ cu cel distractiv".

Jocurile educative, jocurile digitale pot fi utilizate pentru a stimula învăţarea prin diferite activităţi educative.

Instruirea asistată de calculator este o nouă cale de învăţare eficientă, ce utilizează jocul ca experiență definitorie pentru copii. În timpul jocului, elevii își dezvoltă abilităţile emoţionale şi cognitive, îşi antrenează motricitatea şi percepţia senzorială, îşi dezvoltă încrederea în forțele proprii și competențele de relaționare. În plus, ei devin creativi şi învaţă să experimenteze spiritul de fair-play, câștigând sau pierzând. Toate aceste aspecte au demonstrat că jocurile digitale reprezintă un mijloc favorabil învăţării, prin așa-numitul current „digital game-based learning".

Jocurile digitale pot viza învăţarea cognitivă, vizuală sau auditivă. În activitățile instructiv-educative se pot utiliza softuri educaţionale pentru elevi, platforme specializate sau RED-uri realizate de către cadrele didactice pe teme foarte diverse.

Jocurile de tip labirint îi determină pe elevi să utilizeze tastele de deplasare stânga-dreapta, sus-jos, dezvoltându-și viteza de reacție, coordonarea oculo-motorie, dar și spiritul de observație, motivația voluntară.

La orele de limba și lietarura română am folosit de cele mai multe ori Jamboard-ul ca suport în predare –învățare, am realizat călătorii virtuale cu explore.org/, am discutat pornind de la videoclipurile de pe YouTube, am creat și noi videoclipuri, am inserat mesaje, tranziții și efecte sincronizate pe ritm muzical prin aplicația ChatterPix. Activitățile au fost realizate sub

formă de joc, explorare, conducând la dezvoltarea abilităților de editare video, prin selectarea conținutui relevant, alegerea celei mai relevante sugestii grafice ori a formelor vizuale captivante.

Cele mai iubite au fost însă jocurile interactive realizate cu ajutorul aplicațiilor wordwall.net, https://quizizz.com ori KAHOOT, pe care le-am integrat în diferitele etape ale lecțiilor pentru obținerea unor contexte educaționale de calitate și interactive, care să susțină învățarea diferențiată și autonomia elevilor, răspunzând intereselor acestora prin captarea atenției și oferirea unui feedback prompt.

În plus, jocurile solicită elevilor să respecte reguli și să urmărească atent îndrumările, dezvoltând deprinderile de autodisciplină și autonomia. Indiferent de metodele și strategiile alese, care vor trebui adaptate contextelor mereu în schimbare, rolul cadrului didactic este crucial, el acționând ca un moderator și un facilitator de idei, astfel încât să stimuleze motivația și creativitatea elevilor săi.

Bibliografie

- Cerghit, Ioan, *Metode de învățământ* , ediția a IV-a revăzută și adăugită, Iași, Polirom, 2006.
- Manolache, Anghel, *Dicţionar de pedagogie*, Editura Didactică şi Pedagogică, Bucureşti, 1979.
- Popescu-Neveanu Paul, Dicționar de psihologie, Editura Didactică şi Pedagogică, Bucureşti,1978.
- Pamfil, Alina: *Limba și literatura română în școala primară. Perspective complementare*, ediția a II-a, Ed. Art, 2016.
- Susskind, Jamie, *Politica viitorului. Tehnologia digitală și societatea*, Editura Corint, București, 2019.

APLICĂM - ÎNVĂȚĂM

Cărbunaru Diana Cerasela-Liceul Pedagogic „Nicolae Iorga” Botoșani

Profesorii au avut și au în față sarcini extrem de dificile pentru că în timp ce lucrează trebuie să ajusteze curriculumul și planurile de lecție pentru a se potrivi tuturor condițiilor de învățare. În calitate de educatori un lucru foarte important este de a găsi modalități sigure pentru ca elevii să obțină educația pe care o merită. Ca profesori ne dorim ca elevii să se simtă în siguranță și confortabil, oferindu-le în același timp oportunități de învățare și dezvoltare.

Mai mult de atât, elevii trebuie să dezvolte o gamă diversă de competențe și prin urmare, este extrem de important ca profesorii să găsească o gamă largă de strategii pentru a se asigura că toți elevii sunt capabili să obțină cele mai bune rezultate posibile. Ca și profesor de biologie o mare provocare a fost contextul în care s-au desfășurat lecțiile, sincron și asincron și de aceea a fost necesară uneori o restrângere dar și o reconfigurare a unor activități venind astfel în sprijinul elevilor în demersul lor de explorare a sistemelor biologice și a relațiilor din lumea vie.

Având ca *resursă manualul digital* cu o structură și un conținut atractiv și aplicativ (fotografii, scheme, fișe de observare, material audio și video, exerciții aplicative), la clasa a V a în contextul lecțiilor doar sincron (on line), am aplicat la clasă diverse activități de învățare în cadrul unității de învățare *Viețuitoarele în mediile lor de viață* care să permită formarea unor competențe cuprinse în noua programă școlară prin valorificarea conținutului unui astfel de manual.

Competențele vizate au fost :

1.1. Extragerea informațiilor din texte, filme, tabele, desene, scheme, ca surse pentru identificarea caracteristicilor unor sisteme biologice, a unor procese și fenomene

2.1. Organizarea informațiilor științifice după un plan dat

2.2. Utilizarea adecvată a terminologiei specifice biologiei în comunicarea orală și scrisă

3.1. Identificarea caracteristicilor sistemelor biologice pe baza modelelor

3.2. Utilizarea unor algoritmi cunoscuți în investigarea lumii vii

4.1. Utilizarea achizițiilor din domeniul biologiei în viața cotidiană

4.2. Recunoașterea consecințelor activităților umane și ale propriului comportament asupra mediului înconjurător

Exemple de activități de învățare:

- prin lectura textului științific din manual, analiza imaginilor și găsirea de răspunsuri la întrebările referitoare la diferite viețuitoare, elevii au fost implicați în mod activ, prin efort propriu să descopere caracteristici definitorii ale unui grup de animale sau plante (mediu de viață și adaptări la mediul de viață, mod de hrănire, caracteristici de alcătuire) -1.1,2.1, 3.1, 3.2;
- prin conversație euristică, problematizare și rezolvarea exercițiilor interactive, elevii au fost ghidați să descopere trăsături comportamentale caracteristice vulpii și ariciului/păsărilor, aspecte din viața de familie a celor două mamifere/ păsări, adaptări ale păsărilor la mediul aerian -1.1, 2.2;
- prin vizionarea filmului didactic despre mamifere, păsări, pești, bacterii, ciuperci elevii au exersat cu extragerea și rezumarea informațiilor despre viața acestora, precum și cu transferul cunoștințelor în contexte noi - 1.1, 2.1, 3.1, 4.1, 4.2;
- având ca model lanțurile trofice din manual, elevii vor formula opinii cu privire la relațiile care se stabilesc între diferite viețuitoare și vor realiza predicții cu privire la dispariția unei verigi dintr-un lanț trofic cu scopul stabilirii importanței relațiilor trofice pentru menținerea echilibrului în natură
  - 3.1, 3.2;
- prin completarea fișelor de observare a unor animale pe baza imaginilor/materialului video și

audio, se dezvoltă la elevi capacitatea de interpretare și aplicare a cunoștințelor în contexte noi (de exemplu: adaptări la diferite medii de viață, aspecte din viața de familie a unor animale) - 1.2, 2.2;
- prin rezolvarea exercițiilor sau jocurilor interactive elevii exersează cu primirea unui feedback imediat în funcție de care își pot ajusta activitatea - 2.1, 2.2;
- pornind de la exercițiile din manual, Ce ați face dacă ?, elevii propun soluții care să rezolve situația unor animale fără adăpost/bolnave, stabilesc reguli de îngrijire a animalelor, precum și soluții pentru a proteja mediul ambiant cu scopul de a conștientiza propriul nostru comportament - 4.1, 4.2;
- prin realizarea unor activități experimentale și completarea unor fișe de observare elevii își însușesc deprinderi practice de lucru și pot aplica cunoștințele teoretice
- utilizând *tabla jamboard* pentru realizarea unor lanțuri trofice, elevii descoperă prin joc relațiile dintre diferite specii de viețuitoare – 2.2, 3.1;

Pentru a stimula interesul elevilor pentru studiul viețuitoarelor, pentru lectura textului din manual în vederea exersării utilizării unor surse de informare, pentru a aplica cunoștințele în rezolvarea unor probleme de îngrijire a viețuitoarelor, pentru analiza impactului pe care comportamentul omului îl are asupra mediilor de viață, dar și pentru a provoca elevii să-și dezvolte competențele digitale, complementar activităților curente am propus realizarea unui portofoliu *digital* sub forma unui *Jurnal* în ale cărui file să surprindem cât mai multe aspecte din viața organismelor studiate de noi pe parcursul diferitelor activități. Am propus ca lucrul să se facă pe grupe, pe baza unui plan încurajând astfel și învățarea prin cooperare.

Competențele vizate au fost:
3.2. Utilizarea unor algoritmi cunoscuți în investigarea lumii vii
4.1. Utilizarea achizițiilor din domeniul biologiei în viața cotidiană
4.2. Recunoașterea consecințelor activităților umane și ale propriului comportament asupra mediului înconjurător

Utilizarea de instrumente e-learning în lecțiile noastre constituie de asemenea o modalitate de a face lecțiile mai relevante și distractive prin flexibilitate, accesibilitate și o gamă diversă de opțiuni. Acestea mi-au permis să realizez și o diferențiere a elevilor astfel încât fiecare lecție să se adreseze diferitelor stiluri de învățare:

- https://learningapps.org/ propune diferite tipuri de exerciții prin care elevii pot pune în practică cunoștințele într-un mod atractiv: ordonează perechi, milionarii, spânzurătoarea, completarea de spații lacunare ș.a

-https://whiteboard.fi/ permite elevilor să lucreze pe o tablă comună, se poate vizualiza tot ceea ce se fac în timp real și permite astfel un feedback în direct și o privire de ansamblu imediată asupra rezultatelor elevilor. Prin utilizarea acestei table elevii exersează și cu editarea de texte, pot utiliza diferite culori, pot desena;

- https://www.mozaweb.com/ro/ îi ajută pe elevi în aplicarea cunoștințelor;

- https://wordwall.net/ro/ permite crearea de resurse personalizate într-un timp scurt și învățarea se face prin joc;

- www.youtube – face posibil vizionarea de filme cu procese fiziologice care sunt mai greu de înțeles de către elevi;

- www.bubbl.us – permite realizare de scheme flexibile.

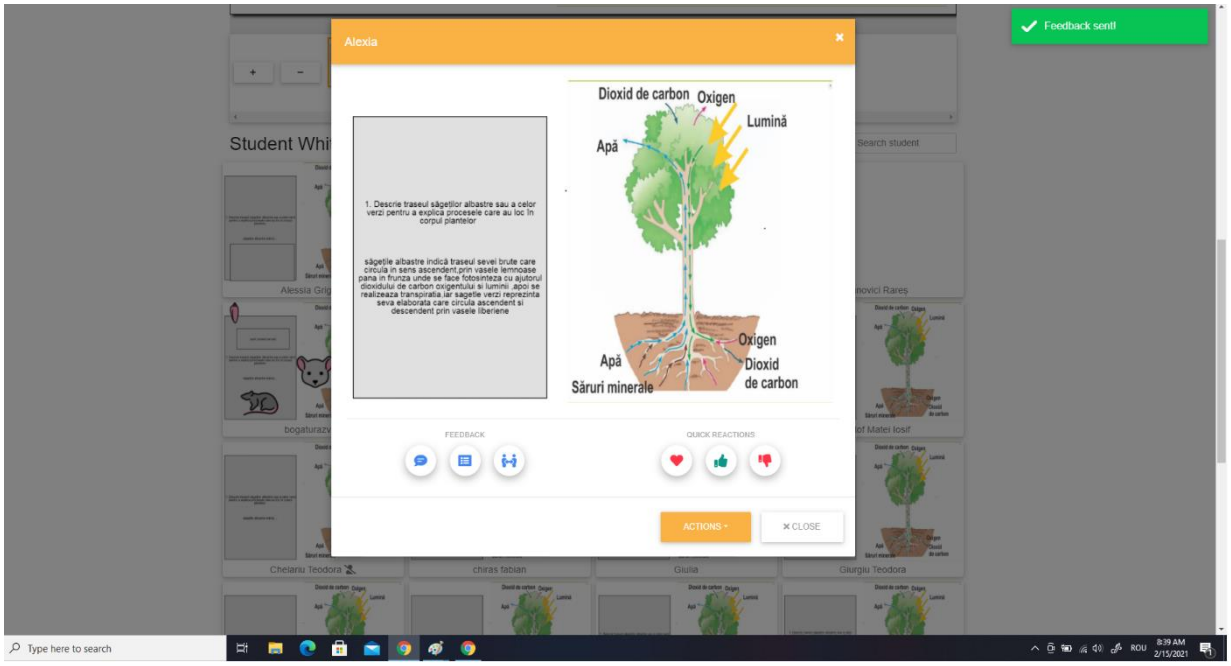
În activitatea de evaluare am folosit și *testele google forms*. Acestea au fost și sunt o modalitate eficientă de a evalua rapid astfel încât elevii să primească un feedback în timp real.

În calitate de educatori, trebuie să inovăm în mod constant pentru a ne adapta stilul la nevoile în continuă schimbare ale elevilor. Noi tehnici de predare apar mereu, așa că, indiferent de vechimea noastră în activitatea la catedră, ar trebui să căutăm mereu modalități de a ne îmbunătăți calitatea predării.

Bibliografie:

- Manual Biologie. Clasa a V-a, autori Irina Pop-Păcurar, Dorina Podar, Editura ART, București, 2017 (aprobat prin O.M. nr. 5268/03.10.2017)
- Programa școlară pentru disciplina BIOLOGIE, CLASELE A V-A – A VIII-A, aprobată prin O.M. nr. 3393/28.02.2017.
- https://learningapps.org/
- https://whiteboard.fi/
- https://www.mozaweb.com/ro/

Exemplu de utilizare al tablei whiteboard:



METODELE INTERACTIVE ÎN PROCESUL ÎNVĂȚĂRII

Prof. Cazacu Camelia
Școala Gimnazială Constantin Gh. Marinescu Galați

Metodele interactive de învăţare sunt modalităţi moderne de stimulare a învăţării şi dezvoltării personale încă de la vârstele timpurii, sunt instrumente didactice care favorizează interschimbul de idei, de experienţe, de cunoştinţe, asigurând perfecţionarea şi optimizarea demersului educaţional.

Metodele utilizate la elevi sunt atât cele "clasice", cât şi cele "moderne"; numai abilitatea cadrului didactic poate face ca orice metodă folosită să stârnească interesul elevului şi să-l determine să înveţe în modul cel mai plăcut: prin joc. Cele mai utilizate metode interactive sunt cele care canalizează energiile creatoare ale elevilor în direcţia propusă, le captează atenţia, stimulează mecasnismele gândirii, ale inteligenţei, voinţei, motivaţiei şi imaginaţiei şi îi implică afectiv în ceea ce fac.

Procesul de formare interactiv presupune acţiune atât din partea profesorului cât şi din partea elevului.

Profesorul model pentru a crea cadrul optim de învăţare este necesar să ţină cont de anumite criterii în aplicarea metodelor moderne de învăţare, cum ar fi: competenţele ce urmează a fi dezvoltate la elevi, nivelul intelectual şi capacităţile elevilor, resursele materiale accesibile şi gradul de complexitate al conţinutului. Astfel metodele inovative trebuie adaptate acestor criterii, pentru ca procesul instructiv-educativ să se desfăşoare într-un cadru activ-participativ, de stimulare a învăţării

Folosirea metodelor interactive, presupun satisfacerea cerinţelor educaţionale prin efort personal și în colaborare cu colegii. Specific acestor metode este faptul că stimulează interesul pentru cunoaştere, facilitează contactul cu realitatea înconjurătoare, ele fiind subordonate dezvoltării mintale şi a nivelului de socializare al elevilor.

Aceste metode constituie o resursă importantă în proiectarea activitătilor educative deoarece stimulează şi dezvoltă foarte mult învăţarea prin cooperare, facilitează comunicarea, socializarea colaborarea şi sprijin reciproc.

Metodele interactive prezintă unele avantaje:

- transformă elevul din obiect în subiect al învăţării;
- este cooparticipant la propria formare ;
- angajează intens toate forţele psihice de cunoaştere;
- asigură elevului condiţii optime de a se afirma individual şi în echipă:
- dezvoltă gândirea critică;
- dezvoltă motivaţia pentru învăţare;
- permite evaluarea propriei activităţi

Metodele interactive folosite la elevii sunt:

- ❖ metoda explozia stelară
- ❖ ciorchinele
- ❖ ştiu,vreau să ştiu am învăţat
- ❖ posterul
- ❖ învăţarea prin cooperare
- ❖ diagrama venn
- ❖ cubul

METODA CUBULUI este folosită în cazul în care se doreşte explorarea unui subiect/ a unei situaţii din mai multe perspective – oferă posibilitatea de a dezvolta competenţele

necesare unei abordări complexe şi integratoare.

ETAPELE METODEI:

- Se realizează un cub pe ale cărei feţe se notează cuvintele: DESCRIE, COMPARĂ, ANALIZEAZĂ, ASOCIAZĂ, APLICĂ, ARGUMENTEAZĂ (altele, în funcţie de resurse, nu neapărat pe toate feţele cubului).
- Se anunţă tema / subiectul pus în discuţie.
- Se împarte grupul în şase subgrupuri, fiecare subgrup rezolvând una dintre cerinţele înscrise pe feţele cubului.
- Se comunică întregului grup, forma finală a scrierii.
- Lucrarea în forma finală poate fi desfăşurată pe tablă sau pe pe foi albe A3.

AVANTAJE:

- Determină participarea conştientă a elevilor prin implicarea maximă a acestora în rezolvarea sarcinilor.
- Permite diferenţierea sarcinilor de învăţare.
- Formează deprinderi de muncă intelectuală.
- Stimulează gândirea logică a elevilor.
- Creşte responsabilitatea elevului faţă de propria învăţare, dar şi faţă de grup
- Sporeşte eficienţa învăţării – elevii învaţă unii de la alţii
- Dezvoltă abilităţi de comunicare şi cooperare.

DEZAVANTAJE:

- Rezolvarea sarcinilor solicită resurse mari de timp
- Se creează un zgomot oarecare
- Facilitează erori în învăţare
- Nu există un control precis asupra cantităţii / calităţii cunoştinţelor dobândite de fiecare elev.

La clasa a V-a , am folosit jocul didactic Cubul la capitolul Grecia Antică.Tema jocului Adevăr și legendă în lumea greacă. Am împîrțit clasa în 6 grupuri de elevi.Fiecare grupă va rezolva în scris sarcina primită prin rostogolirea cubului, iar la final se vor prezentaîn clasă rezultatele activității grupelor.

Prima grupă –**povestește** una din legendele vechilor greci.A doua grupă a avut de **comparat** evenimentele relatate de operele literare Iliada și Odiseea.A treia grupă a avut ca sarcină să **asocieze** numele unui zeu și al unei zeițe din mitologia greacă cu atribuțiile corespunzătoare fiecăruia.Grupa a patra -**aplică** –să realizeze un desen care să ilustreze un personaj din mitologia greacă.Grupa a cincea a avut ca sarcină **analizează** importanța religiei pentru civilizația antică greacă.Ultima grupă are ca sarcină –**argumentează** afirmația potrivit căreia orice legendă conține un sâmbure de adevăr.

Această metodă:

- este o **tehnică de eficientizare** a învăţării prin care se evidenţiază activităţile şi operaţiile de gândire care sunt implicate în învăţarea unui conţinut;

- este o **strategie de predare**, utilizată pentru studierea unei teme din perspective diferite, prin care se realizează implicarea elevilor în înţelegerea unui conţinut informaţional.

-este o **metodă activă** care poate fi utilizată atât în etapa de evocare, cât şi în cea de reflecţie;

Utilizarea acestor metode antrenează elevii într-o continuă participare şi colaborare, creşte motivarea intrinsecă deoarece li se solicită să descopere fapte, să aducă argumente pro şi contra. Lucrul în echipă dezvoltă atitudinea de toleranţă faţă de ceilalţi şi sunt eliminate motivele de stres, iar emoţiile se atenuează.

Bibliografie:

- Crenguţa - Lăcrămioara Oprea *" Strategii didactice interactive", ed.* a III-a, EDP, *Bucureşti, 2008*
- Ioan Cerghit *" Metode de învăţământ",* EDP, Bucureşti, 2005
- Ion- Ovidiu Pânişoară *" Comunicarea eficientă", ediţia a III-a, Editura Polirom, Iaşi, 2006*
- Felezeu Calin, Metodica predarii istoriei, Clujeana Ed. Presa Universitara, Cluj-Napoca, 1998;
- Felezeu Calin, Didactica istoriei, Ed. Presa Universitara Clujeana, Cluj-Napoca, 2000 ;
- Florea Stanculescu, Probleme privind modernizarea predarii istoriei, EDP Bucuresti, 1978
- Venera Mihaela Cojocariu *" Teoria şi metodologia instruirii*", EDP, Bucureşti ,2004

DEPĂȘIREA BLOCAJELOR DE COMUNICARE – DEZIDERAT AL COMUNICĂRII EFICIENTE

prof.înv.primar Chelariu Marilena
Liceul Pedagogic „Nicolae Iorga” Botoșani

I . Comunicare şi informare didactică

Comunicarea pedagogică reprezintă un transfer complex de informaţii între două entităţi ce-şi asumă simultan sau succesiv rolurile de emiţători şi receptori, semnificând conţinuturi dezirabile în contextul procesului instructiv-educativ. Comunicarea pedagogică presupune o interacţiune de tip feedback, privind atât explicaţiile explicite, cât şi cele adiacente, intenţionate sau formate chiar în cursul comunicării.

Noţiunea de comunicare implică o anumită reciprocitate, fiind mai generală şi mai completă decât informarea, aceasta fiind o ipostază a comunicării. Comunicarea presupune o procesualitate circulară care se înscrie într-o anumită temporalitate de care ţine cont şi care, la rândul ei, o modelează**.**

Comunicarea didactică se referă la transmisia şi schimbul de informaţii între educator-elev, şi invers, la circulaţia de impresii, trăiri afective, judecăţi de valoare, comenzi cu scopul de a îmbogăţi sfera cunoştinţelor pentru a determina modificări comportamentale. Ea vizează în principal înţelegerea, pentru asigurarea căreia educatorul are un rol activ, în sensul că el acţionează ca un filtru ce selectează, organizează şi personalizează informaţia.

Astăzi, actul comunicării este abordat ca o unitate a informaţiei cu dimensiunea relaţională, aceasta fiind purtătoare de semnificaţii, în funcţie de situaţie şi de relaţia dintre actorii comunicării (ex. o informaţie verbală imperativă:citeşte! /spune! / vino! – poate fi poruncă, provocare, îndemn, sugestie, ordin, sfat, etc.

Analiza exclusivă a informaţiilor codificate prin cuvânt, şi implicit, concentrarea pe mesajul verbal, pierde tot mai mult teren în faţa abordării şi cercetării diversităţii codurilor utilizate (cuvânt, gest, imagine,etc.) şi a acceptării multicanalităţii comunicării (vizual, auditiv, tactil, etc.). În această viziune, comportamentul interlocutorului are valoare comunicativă.

Comunicarea apare ca un circuit care se autoreglează permanent. În cazul unui proces de comunicare, interlocutorii nu numai că aleg sau creează conţinuturi, ei inventează şi procedee şi modalităţi ale schimbului lor. Comunicarea înseamnă mai mult decât informare. În timp ce informarea face apel mai mult la o inteligenţă logică, comunicarea presupune mai multă strategie. Ea se prezintă ca un proces dinamic în cursul căruia unele strategii se înlocuiesc cu altele, conducându-i pe interlocutori la ,,deplasarea” unuia către celălalt. Actul informativ poate fi unilateral, dar comunicarea unilaterală ar fi un nonsens. Profesorul nu trebuie doar să informeze, el trebuie să comunice cu elevii săi. Informaţiile sale variază ca amplitudine şi profunzime în funcţie de informaţiile primite de la elevi . Acestea fac dovada a ceea ce ei aşteaptă de la profesorul lor, ceea ce sunt dornici să afle. Astfel, profesorul este un rezonator, ca şi elevul.

II. Bariere în comunicarea eficientă

Cauzele unei comunicări ineficiente sunt determinate de apariţia unor blocaje de comunicare între interlocutori. Dintre acestea se pot menţiona următoarele:

- Critica sau tendinţa de a judeca- convingerea unor persoane că cei din jurul lor nu îşi vor îmbunătăţi comportamentul decât dacă sunt criticaţi este o barieră în calea unei comunicări eficiente. Evaluarea negativă a celeilalte persoane, a atitudinilor şi acţiunilor acesteia (ex.”Tu eşti de vină

- eşti singurul vinovat pentru dezastrul în care te afli"), transformă tonul conversaţiei într-unul negativ, având drept urmare blocarea comunicării.

- Folosirea etichetelor în caracterizarea unei persoane-determină inhibarea interlocutorului şi stânjeneşte comunicarea (ex.,,Ce prostie! Vorbeşti ca o fată!; ,,Eşti un naiv că ai făcut …."";etc.)
- Oferirea de soluţii–este o altă modalitate de a bloca procesul comunicării fie direct prin oferirea de sfaturi, soluţii la problemele celeilalte persoane, sau indirect prin folosirea unor întrebări într-un mod agresiv, autoritar sau cu o notă evaluativă (ex. ,, Întotdeauna ai fost o fată bună ! Nu-i aşa că mă vei ajuta la examen?")
- Recurgerea la ordine–este un mesaj care are ca efecte reacţii defensive, rezistenţă, reacţii pasive sau agresive. Această tendinţă de a da ordine duce la scăderea stimei de sine (ex. ,, Fă-ţi tema imediat! De ce? /Pentru că am spus eu!)
- Folosirea ameninţărilor-este o modalitate prin care se transmite mesajul că dacă soluţiile propuse nu sunt puse în practică persoana va suporta consecinţele negative.(ex.,,Dacă nu faci ce spun eu, atunci …." ,,Termină imediat , dacă nu …";etc.)
- Moralizarea-este o altă manieră neadecvată în comunicare ce include formulări de genul ,,ar trebui"/prin care se obişnuieşte a se ţine ,,predici" unei alte persoane (ex. ,,Trebuie să-ţi ceri scuze, dacă nu …")
- Abaterea sau evitarea abordării unor probleme- cea mai frecventă metodă de acest fel este aceea de a schimba cursul conversaţiei de la preocupările celeilalte persoane la propriile procupări- devierea de la subiect (ex.,, Nu te mai gândi la ce s-a întâmplat . Hai să vorbim despre ceva mai plăcut !")
- Argumentarea logică impusă–reprezintă încercarea de a rezolva problema comunicării prin impunerea unor argumente logice proprii. Situaţiile prin care o persoană încearcă în mod repetat să găsească soluţii logice la problemele unei alte persoane conduce la frustrare prin ignorarea sentimentelor şi opiniilor celeilalte persoane. (ex. ,,Uite cum stau lucrurile;dacă nu ai fi cumpărat ….., ai fi putut să ……..")

III.Modalităţi de ameliorare a comunicării

Limbajul responsabilităţii-este o formă de comunicare prin care se exprimă propriile opinii şi emoţii fără să se atace interlocutorul. Este o modalitate de deschidere a comunicării chiar şi pentru subiectele conflictuale, fiind o variantă de evitare a criticii, etichetării, moralizării interlocutorului, focalizând conversaţia asupra comportamentului şi nu asupra persoanei.

Limbajul responsabilităţii cuprinde trei componente de bază : *descrierea comportamentului* (ex. ,,când vorbeşti urât cu mine", ,,când nu-ţi faci tema") *exprimarea propriilor emoţii şi sentimente* ca şi consecinţă a comportamentului interlocutorului (ex.,,mă supără"; ,,mă deranjează") şi *formularea consecinţelor comportamentului* asupra propriei persoane (ex. ,,pentru că nu–mi place să nu respectăm regulile"). Mesajul la persoana I (limbajul responsabilităţii) previne declanşarea reacţiilor defensive şi favorizează o comunicare mai completă, permiţând îmbunătăţirea relaţiei şi modificarea comportamentelor inadecvate.

Prevenirea reacţiilor defensive în comunicare–se referă la înlăturarea, evitarea mesajelor care atacă persoana. Dintre modalităţile de prevenire a reacţiilor defensive se pot aminti următoarele:

1.Evaluare vs. descriere-în locul comunicării evaluative (mesaje la persoana a II-a) care blochează comunicarea se recomandă ca modalitate eficientă comunicarea descriptivă-ex. În loc de „Vorbeşti prea mult ! – poţi spune „Când nu îmi dai posibilitatea să spun ce cred (descrierea comportamentului) devin nervos şi frustrat !”(emoţia şi consecinţa).

2.Control vs. orientare spre problemă- mesajele prin care avem tendinţa de a controla interlocutorul trebuie înlocuite cu orientarea spre problemă ajutând interlocutorul să identifice alternativele problemei sale fără a-i impune soluţia.

3.Manipulare vs. spontaneitate-manipularea transmite mesajul de non–acceptare şi neîncredere în deciziile celorlalţi. Alternativa acestei ineficiente comunicări este exprimarea spontană a opiniilor personale fără a–ţi impune punctul de vedere.

4.Neutralitate vs. empatie–neutralitatea sau indiferenţa în comunicare transmite mesajul că persoana cu care comunici nu este importantă pentru tine. Copilul care nu este ascultat cu atenţie de părinte sau de educator sau este tratat cu indiferenţă ajunge să creadă despre sine că nu este valoros şi nu merită să i se acorde atenţie. Comunicarea empatică previne reacţiile negative despre sine şi ceilalţi .

5. Superioritate vs. egalitate–atitudinea de superioritate determină formarea unei relaţii defectuoase de comunicare şi încurajează dezvoltarea conflictelor. Această atitudine vine în contradicţie cu acceptarea necondiţionată şi respectul fiecărei persoane indiferent de abilităţile sau nivelul său educaţional. Studiile demonstrează că persoanele cu competenţe intelectuale şi sociale dezvoltate comunică mai eficient într-o formă de egalitate şi acceptare şi nu de superioritate care este considerată ca fiind o formă de nedezvoltare a abilităţilor de relaţionare.

Exprimarea emoţională-ajută unei bune comunicări. Nu de puţine ori dificultăţile de comunicare au fost determinate de inabilitatea de recunoaştere şi exprimare a emoţiilor, de teama de autodezvăluire. Exprimarea emoţională poate fi îmbunătăţită prin: discutarea , provocarea, şi cotracararea miturilor despre emoţii, identificarea şi recunoaşterea diferitelor tipuri de emoţii, identificarea evenimentelor sau situaţiilor care declanşează emoţia, identificarea modalităţilor de exprimare comportamentală a emoţiei, exprimarea emoţiei printr-un limbaj adecvat, învăţarea exprimării clare a ceea ce simţi, acceptarea responsabilităţii pentru ceea ce simţi-ca formă de validare personală.

Bibliografie :

Băban, Adriana–coordonator, Consiliere educaţională, Copyright, Cluj –Napoca, 2003;

Cucoş, Constantin-Pedagogie, ediţia a II a, Polirom, Iaşi, 2002;

Vernon, Ann-Consilierea în şcoală. Dezvoltarea inteligenţei emoţionale prin educaţie raţional-emotivă şi comportamentală, Ed.ASCR, Cluj –Napoca, 2004;

* * * -Învăţământul primar-Revistă dedicată cadrelor didactice, Ed.Miniped, Bucureşti, 2006 ;

Rolul și importanța metodelor de învățământ

Prof. Înv. Preșc.: Chiorean Maria Paula
Grădinița cu PP Nr. 3

Metodele de învăţământ sunt mijloace de transmitere de la profesor la elevi a cunoştintelor, priceperilor, deprinderilor, urmărindu-se dezvoltarea capacităţii de cunoaştere a elevilor, formarea concepţiei lor despre lume și viaţă și pregătirea generaţilor tinere pentru viaţa socială. Metodele de învățământ se schimbă şi se dezvoltă *istoriceşte* o dată cu conţinutul şi organizarea muncii instructiv-educative.

Valoarea şi importanţa metodei sunt aspecte care rezidă nu numai în funcţiile pe care aceasta şi le asumă, ci mai ales în efectele pe care ea le produce.

Fiind direct implicată în actul instruirii, prin intervenţia ei activă, metoda poate să modifice mersul proceselor de predare şi învăţare; ea poate să imprime un curs sau altul derulării acestora. Şi, făcând acest lucru, metoda devine o variabilă care, în mod potenţial, influenţează efectele învăţării, devenind o variabilă cauzală, răspunzătoare, în bună parte, de rezultatele obţinute, de nivelul acestora şi eficienţa învăţământului. Nu numai rezultatele imediate şi directe sunt influenţate de metodă, ci şi cele mai îndepărtate.

În cercetările lor, J. Piaget, J.S. Bruner, B.F. Skinner, H. Aebli, B.S. Bloom, I. Radu, M. Ionescu ş.a. demonstrează faptul că, aplicându-se metode diferite, care fac jocul anumitor operaţii mintale, se obţin diferenţe esenţiale în planul rezultatelor. De asemenea, mai arată şi că aceste diferenţe confirmă, de obicei, superioritatea unor metode faţă de altele, a celor activ-participative faţă de cele mai puţin activizante. Şi alte cercetări, precum cele ale lui A.B. Nardin (1979), scot în evidenţă faptul că metodele participative, aplicate în clasele experimentale, aduc un spor semnificativ în rezultate, faţă de cele utilizate în clasele de control (cf. Bloom, 1984). Faptul că rezultatele nu sunt indiferente la metodele utilizate, face ca, adeseori, atunci când acestea sunt sub aşteptări, o parte din vină să fie aruncată asupra metodelor.

B.S. Bloom, un experimentator al sistemului denumit mastery learning (învăţarea deplină), pe care îl consideră drept o metodă complexă de îmbunătăţire a învăţării elevilor, constată o îmbunătăţire sensibilă a rezultatelor la clasele unde s-a aplicat această metodă (1984). La concluzii asemănătoare au ajuns şi A.B. Nardin (1979), G. Tenenbaum (1982), L. Levin (1979), D.R. Mevarech (1980), Leyton (1983).

Dar importanţa metodei este pusă în raport nu numai cu rezultatele directe şi imediate, ci şi cu efectele indirecte şi mai îndepărtate în timp pe care ea le provoacă. Este vorba îndeosebi de procese, calităţi şi aptitudini pe care este în măsură să le exerseze şi să le dezvolte. De exemplu, anumite metode sunt mai eficace decât altele în ceea ce priveşte dezvoltarea unor procese intelectuale superioare, precum : creativitatea, inventivitatea, capacitatea de analiză şi cea integrativă, aplicabilitatea, capacitatea rezolvativă ş.a., atât de necesare omului de astăzi, pentru a face faţă unei lumi aflată într-o perpetuă schimbare.

Putem să ne dăm cu uşurinţă seama de maniera în care metode distincte valorifică în chip diferit conţinuturile de transmis ; cum metode diferite supun unui exerciţiu diferit intelectul ; cum metode diferite conduc la rezultate diferite, în ciuda unor tendinţe de a egaliza efectele feluritelor metode, stiluri sau strategii (D. Potolea), servindu-ne de exemplul unuia şi aceluiaşi conţinut al unei lecţii de istorie predat în mai multe variante metodologice şi anume :

Într-o primă variantă de lecţie : respectivul conţinut va fi structurat pe comunicarea unei mari încărcături de informaţii factuale de tipul unor date cronologice, nume de personaje, denumiri de localităţi, fapte petrecute etc. Ceea ce, este de presupus, ar supune elevii la un mare efort de receptare şi reţinere în memorie, la repetare şi reproducere. Ori, într-o asemenea

situaţie, cum ar putea să apară învăţarea istoriei în ochii elevilor, altfel decât o suprasolicitare a eformui de memorizare, ca o învăţare pe de rost a unor cunoştinte de-a gata, constituite în forma unei materii „de tocit", aridă, dificilă, puţin captivantă.

În a doua variantă, acelaşi conţinut poate să fie axat pe redarea de fapte emoţionale, pe prezentarea de personaje emoţionale, pe cazuri afective, pe contexte dramatice şi dramatizarea faptelor, pe căutarea de modele umane afective (învăţarea prin trăire). În felul acesta, elevii se vor confrunta cu o istorie impresionistă, bazată pe afecţiune, pe trăire, pe educaţie. Şi astfel, învăţarea istoriei ar deveni pentru ei o ascultare de fapte emoţionale şi un prilej de exaltare emoţională, cu evidente efecte educative.

După cum se poate observa, în ambele variante activitatea dominantă este cea a profesorului ; el prezintă faptele, dispunând cum doreşte de timpul necesar, rezultatele fiind condiţionate de ceea ce el face şi cum face.

Într-o a treia variantă, acelaşi conţinut capătă o structurare pe probleme, pe aspectele contradictorii şi controversate, pe dispute (este problematizat). Rolul profesorului se reduce acum la acela de moderator : el este cel care lansează provocări, care stârneşte întrebări, care incită elevii să discute problemele din unghiuri diferite de vedere. Activitatea dominantă este cea a elevilor, antrenaţi în dezbatere, stimulaţi să-şi exprime propriile puncte de vedere, să-şi susţină cu argumente opiniile personale, să dezvolte controverse şi interpretări personale, să ajungă la anumite concluzii etc.

De această dată este stimulată învăţarea prin descoperire a diferitelor aspecte necesare cunoaşterii. Accentul cade pe dobândirea unei înţelegeri a realităţii istorice, pe dezvoltarea gândirii specifice domeniului istoriei. Metoda aplicată este cea specifică problematizării iar rezultatele sunt condiţionate de ceea ce fac elevii, de argumentele şi puterea demonstrativă a acestora, de capacitatea lor de a se implica într-un interschimb fructuos de informaţii şi idei, de opinii şi atitudini, de dorinţa lor de a se asculta reciproc şi de a construi împreună o cunoaştere. În ochii lor, de această dată, învăţarea istoriei apare ca o investigaţie a faptelor istorice.

În fine, în cazul celei de-a patra variante, în prezentarea aceluiaşi conţinut accentul se va pune pe căutarea şi revelarea trecutului istoric cu rezonanţă în prezent şi în viitor, pe învăţarea prin reflecţie şi cumpănire a adevărului. Elevii sunt stimulaţi să integreze trecutul în viitor, să-l raporteze la viitor, să tragă învăţăminte pentru prezent şi viitor. Adică, se apelează la o reflecţie cu orientare spre viitor, în ideea de a trage învăţăminte din trecut. Se contează, deci, pe faptul că judecarea trecutului permite o sesizare mai bună a prezentului şi o abordare mai lucidă a perspectivei de viitor. Se estimează că şi acest tip de predare permite descoperirea unor lucruri noi şi ar preveni primejdia de a se preda/învăţa istoria într-un mod detaşat sau străin de ceea ce este actual şi de viitor, de ceea ce se face efectiv. Învăţarea istoriei este privită acum ca o activitate cu un pronunţat caracter reflexiv.

După câte se poate constata, în ultimele două variante, rezultatele sunt condiţionate de ceea ce fac elevii, de angajarea lor activă în discuţii, clarificări, reţineri de concluzii, de învăţăminte.

Aşadar, se poate afirma că, atât prin conţinutul predării, cât şi prin spiritul metodologiei utilizate, se pot descoperi şi cultiva vocaţii de cercetare şi de reflecţie sau, dimpotrivă, că acestea pot fi uşor înăbuşite (A. Page) de proceduri contrare.

Dat fiind impactul metodei asupra învăţării şi rezultatelor învăţării, dat fiind faptul că metoda este variabila cea mai independentă, cea mai uşor de manipulat şi cea mai intim legată de personalitatea profesorului, noţiunea de competenţă didactică se leagă strâns de însuşirea şi perfecţionarea continuă a metodelor de lucru (H. Carrier). Gradul de profesionalism didactic se apreciază, în consecinţă, şi prin capacitatea profesorului de a stăpâni un arsenal cât mai larg de metode eficiente, de a se dovedi un specialist în metode de instruire şi educaţie.

Ar mai fi de subliniat şi faptul că, în materie de metodologie, libertatea profesorului este

nelimitată. Aici este un teren pe care se poate afirma cel mai mult spiritul creativ didactic al acestuia. Chiar şi actul de a opta între alternativele propuse înseamnă creaţie.

Tendinţele de diversificare a strategiilor didactice interactive în şcoala postmodernă au în vedere redimensionarea relaţiei pe verticala , dintre profesor şi elev , punând accent pe dialog , pe procesele de negociere , favorizând învăţarea autonomă. Elevul intervine permanent în deciziile privind ce vrea să înveţe , cum va folosi ceea ce a dobândit şi care vor fi modalităţile de evaluare. De asemenea , se amplifică şi se îmbogăţesc relaţiile dintre educaţi , aceştia cooperând mai mult , ajutându-se reciproc , asumându-şi responsabilităţile în cadrul grupului şi învăţând unii de la alţii. Lecţia devine un proces dinamic care se pliază după specificul nevoilor , preferinţelor şi rezistenţelor elevilor , încurajându-se participarea acestora la construirea ei.

Metodologic, se caută altemative dialogate, de stimulare a creativităţii, a învăţarii prin cooperare şi folosirea metodelor interactive de grup, insistând pe construcţia progresivă a cunoştinţelor şi abilităţilor, nu doar prin intemiediul activităţii proprii, ci şi prin interacţiunile sociale atât dintre elevi, cât şi dintre aceştia şi profesori sau comunitate. Se încearcă crearea şi susţinerea plăcerii de a învăţa, descoperind şi aplicând, şi prin antrenarea tot mai mult a motivaţiei intrinseci.

Bibliografie:

1. Cerghit, I., *Metode de învăţământ*, ediţia a III-a, Bucureşti, Editura Didactică şi Pedagogică R.A., 1997;
2. Cristea,S., Dicţionar de pedagogie , Chișinău, Editura Educaţional, 2002;
3. Ionescu, M., Demersuri creative în predare şi învăţare, Editura Presa Universităţii Clujeană, 2000;
4. Ionescu,M., Chiş,V., Didactica modernă, ediţia a II-a revizuită, Cluj-Napoca, Editura Dacia, 2001;
5. Romiţă,I., *Instruirea şcolară* , Iași, Editura Polirom, 2001

METODE PENTRU DEZVOLTAREA CONŞTIINŢEI FONOLOGICE

Chiriac Adriana Iuliana
Centrul Judeţean de Resurse şi de Asistenţă Educaţională Botoşani

Conștiința fonologică reprezintă abilitatea de a identifica și manipula segmentele limbajului oral, de la sunete, silabe, cuvinte, la propoziții, precum și alte aspecte ale limbajului oral (cum ar fi rima), cu impact asupra semnificației cuvintelor. (Burlea, 2007). În alți termeni, conștiința fonologică cuprinde auzul fonematic, care se referă capacitatea de diferențiere auditivă a sunetelor şi care face posibilă discriminarea lor în vorbire, capacitatea de a percepe fonemele în secvențialitatea producerii lor, dar și abilitatea de a înțelege că propozițiile sunt formate din cuvinte, cuvintele se pot despărți în silabe, cuvintele pot rima, pot începe sau se pot termina cu același sunet, cuvintele sunt formate din foneme distincte, fonemele pot fi manipulate după variate reguli, cu scopul obținerii altor cuvinte cu sens, prin eliminarea, adăugarea, inversarea sau substituirea unui fonem în cuvânt.

Nivelul de dezvoltare a abilităţilor de procesare fonologică din perioada preşcolară este un predictor important al succesului de mai târziu în achiziţionarea citirii şi scrierii. De formarea şi dezvoltarea acestor abilităţi, în perioada preşcolară, pe trei mari paliere: codarea fonologică în memoria de scurtă durată; reprezentarea fonologică în memoria de lungă durată; accesul la structura fonologică a cuvântului, va depinde performanţa înregistrată în scris-citit. Tulburările de pronunţie din perioada preşcolară constituie un predictor pentru apariţia ulterioară a manifestărilor de tip disgrafic doar dacă sunt asociate cu un deficit al conştiinţei fonologice. Nivelul de dezvoltare a abilităţilor de procesare fonologică va influenţa atât limbajul oral, cât şi scrisul copilului. (Burlea, Chiriţă, Burlea, 2010).

Conştiinţa fonologică alături de conştiinţa fonemică fac parte din procesarea fonologică. Atât conştiinţa fonologică, cât şi cea fonemică se focalizează pe diferenţierea sunetelor care sunt parte a cuvintelor, diferenţele specifice constau în faptul că abilităţile fonologice se referă la combinarea fonemelor în cuvânt cu implicaţii asupra semnificaţiei, în timp ce abilităţile de procesare fonemică se limitează la manipularea fonemelor, focalizându-se astfel atenţia asupra funcţiei discriminative a fonemului, în special în structurile lingvistice perechi minimale (Haţegan, 2008).

Într-adevăr, conștiința fonologică se dezvoltă odată cu maturizarea neuropsihică, fiind determinantă în achiziționarea limbajului oral și a limbajului scris-citit.

Metodele de dezvoltarea a conştiinţei fonologice, ce pot fi incluse în programul de conștientizare fonologică:

- Metoda dezvoltării atenţiei auditive constă în identificarea şi discriminarea sunetelelor din mediu (se pot realiza de exemplu, exerciţii şi jocuri de orientare după sursa sonoră, de recunoaştere a sunetelor ambientale şi a sunetelor produse de instrumente muzicale, de recunoaştere a vocilor etc.)
- Metoda dezvoltării percepţiei fonematice şi a memoriei auditive presupun capacitatea de a reproduce şi de diferenţia structuri fonetice, de la simplu la complex (ar putea fi realizate exerciţii de reproducere a sunetelor, silabelor, cuvintelor, propoziţiilor; exerciţii de diferenţiere a sunetelor, prin diferite canale senzoriale; exerciţii cu sunete-perechi şi cuvinte paronime, structurate după criteriul asemănării acustice; memorizări de versuri).
- Metoda dezvoltării nivelului propoziţional se referă la recunoaşterea, localizarea şi manipularea cuvintelor în cadrul propoziţiei (se pot face exerciţii, jocuri motrice şi vizuale de identificare a cuvintelor unei propoziţii: copilul face atâţia paşi sau bate din palme pentru fiecare cuvânt auzit în propoziţie; selectează dintr-un grup imagini cu cuvintele auzite într-o propoziţie enunţată de profesor/părinte; exerciţii, jocuri de izolare

sau analiză, ordonare, fuziune a cuvintelor în propoziţie; exerciţii de completare a propoziţiilor lacunare).

- Realizarea de exerciţii la nivelul cuvântului constă în identificarea şi manipularea silabelor în interiorul cuvântului: (se pot realiza: exerciţii motrice de analiză a cuvintelor şi de sinteză a silabelor în cuvânt; exerciţii, jocuri de ordonare a silabelor, pentru a forma cuvinte cu sens; exerciţii de completare a cuvintelor lacunare: cu silabă iniţială dată, cu silabă finală dată etc).
- Metoda dezvoltării la nivelul silabei va urmări identificare şi manipularea în cadrul silabei (vor putea fi realizate exerciţii de pronunţie coarticulată a sunetelor care compun silaba exerciţii de analiză şi sinteză a silabelor directe, inverse, inchise, deschis; exerciţii cu şiruri de silabe reversibile, exerciţii de diferenţiere a seriilor de silabe-perechi).
- Exerciţii la nvelul rimei (exerciţii de recunoştere a cuvintelor care rimează, cu şi fără suport imagistic; exerciţii de identificare a rimei în versuri; jocuri de versificaţie, pe suport imagistic: versuri/ ghicitori lacunare).
- Realizarea de exerciţii la nivelul fonemului constau în identificarea, localizarea şi manipularea sunetelor în interiorul cuvântului (exerciţii, jocuri de identificare a fonemului în cuvânt; exerciţii de localizare a sunetului în cuvânt (recunoaşterea poziţiei pe care o ocupă sunetul; exerciţii, jocuri de recunoaştere a sunetului comun/ diferit dintr-un şir de cuvinte, xerciţii, jocuri de analiză fonetică a sunetelor componente ale cuvântului; exerciţii, jocuri de sinteză a sunetelor în cadrul cuvântului; exerciţii, jocuri de ordonare a sunetelor în cadrul cuvântului, exerciţii, jocuri de formare a unor cuvinte noi, prin eliminarea, adăugarea sau substituirea unui fonem în cadrul cuvântului).

În aplicarea unui asemenea program de conştientizare fonologică, se va ţine cont de câteva reguli (Hossu, 2010) :

- ✓ Structurarea sarcinilor se va face de la simplu la complex, în funcție de: mărimea unităţii manipulate (mai întâi propoziţiile, apoi cuvintele, silabele, rimele şi apoi fonemele individuale); numărul de sunete din cuvânt (se pornește de la cuvinte formate din 2 sunete, crescând progresiv numărul sunetelor în cuvânt); poziţia sunetelor în cadrul cuvântului (sunet inițial, sunet final, sunet median; poziţia mediană a sunetului este cel mai dificil de identificat; vocalele sunt mai uşor de identificat decât consoanele); proprietăţile fonologice ale cuvintelor;
- ✓ Sarcinile de sinteză vor fi efectuate înaintea celor de analiză;
- ✓ Diferenţierea fonemelor se va exersa mai întâi între consoanele surde şi cele sonore (s-z), apoi între sunetele cu punct de articulare apropiat (s-ţ);
- ✓ Sarcinile de identificare trebuie solicitate înaintea celor de exemplificare (Spune cu ce sunet începe cuvântul „avion”/ Spune un cuvânt care începe cu sunetul „a”).

Aşadar, un program de conştientizare fonologică trebuie să fie elaborat pe etape, corespunzătoare nivelurilor conştiinţei fonologice. Alegerea cu tact a metodelor pentru dezvoltarea conştiinţei fonologice, a subcomponentelor acesteia: conştiinţa fonemului, conştiinţa silabei, conştiinţa ritmului, conştiinţa cuvântului şi conştiinţa propoziţiei reprezintă fundamentul achiziţiei scris-cititului (Muntean, 2017).

Bibliografie

Boldea Haţegan, C., Procesarea Fonologică - Delimitări Teoretice Şi Aspecte Practic, în Roşan, Cartea Albă a Psihopedagogiei speciale, 2013, online pe: http://psihoped.psiedu.ubbcluj.ro/caPPS/24%20-%20Carolina%20BODEA-HATEGAN.pdf

Burlea, G., Chiriţă, R., Burlea, A., Tulburări ale limbajului oral şi scris cauzate de deficitul fonologic la copil, Revista Română De Pediatrie – volumul LIX, Nr. 4, 2010

Hossu, R. Dezvoltarea conştiinţei fonologice la preşcolari, în *Iniţiative didactice*, Nr.60, Argeș: Editura Delta Cart Educaţional, 2010

Muntean, I., Dezvoltarea conştiinţei fonologice la vârsta preşcolară, Revista Română de Terapia Tulburărilor de Limbaj şi Comunicare, Vol III, Nr. 2, 2017

◊◊◊

Modele de programe pentru dezvoltarea conştiintei fonologice disponibile online pe: https://view.livresq.com/view/5f393d9520cd732a7d84787d/
https://www.logorici.ro/?s=program+fonologic

Dispozitivelor mobile în educația online

Prof. Ciritel Dan Gabriel, Liceul cu Program Sportiv Vaslui

Situația actuală, pandemia, dar și evoluția dispozitivelor în rândul tinerilor, ne-a determinat pe noi, profesorii, să evoluăm. Elevii au acces la nenumărate dispozitive inteligente, la informații noi, iar digitalizarea este într-un proces accelerat. Pandemia ne-a forțat sa utilizăm toate cunoștințele, dispozitivele, și să ne mobilizăm în acumularea de noi cunoștințe în domeniul TIC pentru a desfășura orele, pentru a putea preda și evalua.

Predarea se poate efectua pe orice platformă care ne poate asigura un apel video si audio. Mulți dintre profesori utilzează Classroom, Teams, sau alte platforme interactive. Însă nu procesul de predare dă bătăi de cap profesorilor, ci chiar procesul de evaluare online.

În procesul de evaluare online apar foarte multe semne de întrebare, cum ar fi: cum sa îi dau test, dacă are toate materialele în față, cum să il evaluez daca nu ii merge camera și nu îl vad pe elev, și multe astfel de întrebări, care au ridicat chiar nemulțumiri și din partea părinților.

Însă evaluarea se poate face online cu maximum de obiectivitate. De foarte multe ori am folosit testele realizate pe Google Forms, teste la care întrebările pot fi amestecate, astefel încât elevii sa nu vadă aceleași întrebări în aceași ordine, teste care au răspunsuri stabilite, iar baremul de corectare este la vedere si pentru elev. Nota la fiecare test este afisat direct la finalul testului, iar elevii își pot vizualiza răspunsurile corecte, dar și pe cele greșite.

Însă pe lângă Google Forms, am început să utilizez foarte mult Kahoot. O platformă interactivă, care vine în ajutorul fiecărui profesor pentru evaluarea rapidă la finalul unei ore de predare, o platformă care, din experiență am vazut că este foarte îndrăgită de elevi.

Dar ce este Kahoot?

Kahoot este un instrument informatic creat pe o platformă gratuită de învățare bazată pe joc și tehnologie educațională. A fost lansată în 2013 în Norvegia. Aceasta platformă a fost proiectată pentru a fi accesibilă la clasă și în alte medii de învățământ din întreaga lume. Aplicațiile, sau mai bine spus jocurile de învățare *Kahoot* pot fi create de oricine (profesor sau elev), pe orice subiect al unei discipline de studiu, și pentru elevi de toate vârstele. A câștigat rapid popularitate datorită faptului că se poate accesa folosind orice dispozitiv, calculator sau laptop, tabletă, telefon mobil, care dispune de un browser Web.

Platforma *Kahoot!* este:

- folosită în mod obișnuit pentru a revedea cunoștințele elevilor și pentru evaluarea formativă, sau ca o modalitate de a schimba activitățile tradiționale ale clasei. De asemenea, *Kahoot* poate fi utilizată pentru distracție, cum ar fi jocuri diverse.
- concepută pentru învățarea socială, cu cursanții adunați în jurul unui ecran comun. Într-un mediu tipic în clasă, acesta poate fi o tablă interactivă, un proiector sau un monitor de calculator. Site-ul poate fi de asemenea utilizat prin intermediul unor instrumente de partajare a ecranului, precum *Skype* sau *Google Hangouts*.

Odată cu școala online, foarte mulți profesori au întrebat, cum sa utilizăm dispozitivele mobile în educație, tinând cont ca majoritatea elevilor dețineau doar un smartphone. Cum să aducem un plus valoare acestor dispozitive în procesul educațional.

Pentru mine utilizarea aplicației Kahoot în activitatea cu elevii, la clasă, a avut un impact atât în procesul învățării și evaluării, cât și în motivarea elevilor pentru a-și îmbogăți permanent modalitățile de învățare.

Cel mai important motiv al utilizării acestor dispozitive mobile este legat tocmai, de mobilitatea acestora, ele putând fi folosite în orice sală de clasă, dar și ce acasă, nu numai în laboratorul de informatică. De asemenea, aceste dispozitive mobile, cu care sunt deja obișnuiți

elevii, pot fi folosite și pentru activități în afara școlii (extrașcolare). Permit elevilor să fie autonomi și activi în procesul de învățare-evaluare favorizând diferențierea și individualizarea învățării.

Utilizarea dispozitivelor mobile, utilizate cu acordul cadrului didactic, în scop educațional pot aduce foar multe beneficii, motivele principale fiind larga răspândire a acestora în rândul elevilor (aproape fiecare elev are deja un smartphone sau/și o tabletă), obișnuința elevilor de a le folosi și, nu în ultimul rând, dezvoltarea foarte mare a aplicațiilor educaționale care, odată instalate pe tablete sau smartphone-uri, pot fi folosite independent de conexiunea la Internet.

Însă intervine și o mare provocare pentru profesori, și anume acestia trebuie să conceapă si să pregătească foarte bine aceste activități, să convingă elevii să folosească dispozitivele în timpul orei, numai în scop educațional, să atribuie elevilor sarcini clare și feed-back, să folosească aceste activități pentru a impulsiona elevii să devină activi în procesul învățării și pentru a le facilita învățarea în contexte cât mai diferite.

Aplicația Kahoot este una dintre aplicațiile pe care le folosesc cu succes în activitatea cu elevii, la două discipline de studiu (Economie/Educație antreprenorială), în orice moment al activității:

- la recapitularea cunoștințelor, în fixarea cunoștințelor,
- ca evaluare formativă sau chiar ca evaluare sumativă,
- prin înlocuirea activității tradiționale de teste scrise/lucrări scrise, nu trebuie să mai corectez zeci de teste/lucrări, nu trebui să mai xeroxez zeci de teste, în schimb nimeni nu poate copia și câștig mult, mult timp, pe care îl pot folosi la pregătirea lecțiilor sau la perfecționarea mea profesională.

De ce consider eu că este important să utilizez această aplicație? Pentru că asigură:

- Interactivitate (dezvoltarea creativității, perspicacității, atenției și distributivității);
- Feed-back imediat pentru elev și profesor (folosirea acestor aplicații asigură corectarea imediată a răspunsurilor, elevul realizând ce parte a disciplinei stăpânește mai puțin, iar profesorul își poate proiecta mult mai rapid activitățile);
- Reducerea factorului stres (utilizarea acestor aplicații în evaluare încurajează crearea unui climat de învățare incitant și plăcut);
- Centralizarea și stocarea rezultatelor. Stocarea rezultatelor elevilor la diferite teste și interpretarea grafică a acestora permite crearea unei baze on-line cu informații referitoare la nivelul lor de cunoștințe, dobândite la nivelul evaluărilor și oferă o perspectivă de ansamblu asupra activității elevilor pe o perioadă mai lungă de timp. Profesorul economisește timpul pregătirii testelor xeroxate, apoi corectate și centralizate. Folosind aplicația *Kahoot* sunt eliminate aceste etape și totul se face automat prin descărcarea rezultatelor
- Diversificarea modalităților de evaluare (folosirea acestor aplicații îmbogățesc practica evaluativă, evitând monotonia și rutina);
- Se elimină complet posibilitatea ca un elev să copieze;
- Obiectivitatea evaluării rezultatelor (printr-o evaluare asistată de calculator elevul nu va mai avea senzația că a fost defavorizat într-un fel sau altul).

Cu *Kahoot* puteți să introduceți subiecte noi, să testați cunoștințele, să vă evaluați, să vă conectați cu alții din întreaga lume, să consultați opiniile, să adunați informații, să facilitați discuția, să creați o dezvoltare profesională sau să vă distrați puțin.

Bibliografie

1. https://kahoot.it/

METODE DIDACTICE PENTRU STIMULAREA COMUNICĂRII ŞI A LIMBAJULUI LA PREŞCOLARI

Prof. Clapou Crina Luminiţa - Grădiniţa cu Program Prelungit nr. 3 Bistriţa

"Din punct de vedere etimologic, termenul **"metodă"** este derivat din grecescul "methodes", care înseamnă "drum spre", "cale de urmat". Sensul iniţial al acestui concept s-a păstrat până în zilele noastre, el fiind însă extins şi îmbogăţit succesiv pe baza cercetărilor de didactică ce au surprins caracteristici noi ale sferei şi conţinutului noţiunii de metodă".

Metoda este "calea de urmat" în vederea atingerii unor obiective instructiv-educative dinainte stabilite, cum ar fi: de transmitere şi însuşire a unor cunoştinţe, de formare a unor priceperi şi deprinderi.

Sunt considerate metode activ-participative, metodele capabile să mobilizeze energiile elevilor, să le capteze atenţia, să le capteze atitudinea logică şi afectivă faţă de ceea ce fac, care-i îndeamnă să-şi pună în joc imaginaţia, înţelegerea, memoria.

Întreg procesul şcolar înseamnă limbaj, comunicare, noţiuni. Pe lângă metodele care contribuie în mod expres la dezvoltarea limbajului, toate celelalte contribuie la îmbogăţirea vocabularului, la dezvoltarea capacităţii de comunicare.

Dintre metodele cel mai frecvent utilizate în grădiniţă în vederea stimulării comunicării şi a dezvoltării limbajului preşcolarilor, ne referim la:

"**Observarea** – contribuie la îmbogăţirea vocabularului, este o metodă de cunoaştere pe cale intuitivă, presupune însuşirea unor noţiuni legate de mediul ambiant, de viaţa socială şi de natură.

Convorbirile după imagini aduc o contribuţie însemnată la fixarea şi precizarea cunştinţelor copiilor, în activizarea vocabularului şi în formarea unei exprimări orale corecte şi coerente. Prin convorbiri se realizează verificarea cunoştinţelor, sistematizarea lor, perfecţionarea exprimării într-o formă gramaticală corectă".

Povestirea – Copilul poate dobândi informaţii din întâmplări veridice sau verosimile prezentate în povestiri, poveşti, basme sau balade. Este o specie a genului epic, căreia îi este caracteristică prezentarea unei întâmplări simple, exemplare, de către un participant la fapte, deci la persoana I.

Povestea sau **basmul** presupun o desfăşurare epică amplă, cu mai multe episoade, în versuri sau în proză, în care intervin evenimente supranaturale, personaje fantastice, şi are rol distractiv, de încurajare a isteţimii ce învinge prostia, sau moralizator, de condamnare a răului, care este întotdeauna înfrânt de bine. Caracterul antitetic al personajelor le face uşor de distins şi de reţinut. "Morala *alb-negru"* corespunde înţelegerii preşcolarului.

La grupa mică se utilizează o *povestire simplă,* neîncărcată de comentarii, fără multe episoade. Treptat se trece la povestiri mai ample. Copilul trebuie să cunoască toate cuvintele şi expresiile folosite în povestire sau să i se explice cuvintele necunoscute pe parcursul povestirii, altfel existând riscul de a memora cuvinte al căror sens nu îl cunoaşte şi de a le atribui semnificaţii eronate.

Activitatea de **repovestire** este foarte îndrăgită de copii pentru că le dă posibiliteta de a pătrunde în lumea imaginarului, de a fi ascultaţi şi de a se afirma. Rezultatele copilului în activitatea de repovestire depind în cea mai mare măsură de calitatea povestirii educatoarei şi de ajutorul acordat copilului la primele reluări. Educatoarea intervine în momentele de impas sau îi aminteşte episodul. La grupa mare, copiii pot ajunge să stăpânească foarte bine mai multe poveşti. Preşcolarul cere celui care repovesteşte, oricine ar fi el, fidelitate faţă de prima versiune a povestirii. Explicaţia o constituie caracterul relativ rigid al gândirii copilului.

Povestirea cu început dat prefigurează în parte desfăşurarea acţiunii, copilului revenindu-i sarcina să creeze un plan de desfăşurare în concordanţă cu premisele din partea povestită de educatoare. De obicei copilul nu-şi face un plan riguros care să dea linia de desfăşurare a întregii povestiri, ci pentru unul-două episoade. În povestirea cu început dat, copilul este scutit de momentele tensionale de la început, când trebuie să aleagă un subiect, un personaj, are mai mult timp pentru imaginaţie. Copilul are resurse creatoare, îi place să inventeze fapte şi întâmplări, este păcat ca acest potenţial să nu fie exploatat.

Povestirile create de copii sunt un important mijloc pentru exersarea cunoştinţelor, cât şi pentru stimularea imaginaţiei creatoare, pentru exersarea exprimării orale corecte, pentru formularea de propoziţii.

Memorizările contribuie la dezvoltarea vorbirii clare, corecte şi expresive, la dezvoltarea memoriei și, mai ales, la îmbogățirea vocabularului copiilor cu expresii și cuvinte noi.

Jocurile didactice satisfac nevoia de joc a copilului, chiar dacă nu este vorba de joc drept activitate motrică. Şi în această formă de activitate dirijată, copiii se implică afectiv foarte puternic, sunt uşor de captat şi de antrenat. Ele îmbină spontanul şi imaginarul, elementele specifice acestei vârste, cu efortul solicitat şi programat de procesul învăţării. Se pot utiliza jocuri pentru dezvoltarea vorbirii, de imaginaţie, de creaţie, jocuri de materiale, jocuri orale, jocuri-ghicitori. Organizarea învăţării sub forma unor activităţi cu caracter de joc aduce voioşie şi destindere, plăcere şi bucurie, înviorând procesul de învăţământ.

Jocurile didactice pot fi folosite pentru deprinderea unei pronunţii corecte, pentru îmbogăţirea sau consolidarea vocabularului, pentru formarea vorbirii corecte şi coerente.

Aceste metode se utilizează în grădiniţă şi ca activităţi de sine stătătoare cu un tipic de desfăşurare adecvat fiecăreia .

"Conversaţia este o metodă verbală de învăţare cu ajutorul întrebărilor şi al răspunsurilor. Bazându-se pe cuvânt, este o metodă de cunoaştere imediată. Noile cunoştinţe sunt derivate din cunoştinţele anterioare. Este indispensabilă copilului, în ciuda cunoaşterii sărace de care dispune şi a limbajului insuficient dezvoltat al acestuia.

Există două forme principale ale conversaţiei: cea *euristică* şi cea *de verificare-examinatoare*. La copilul mic se întâlneşte *conversaţia-joc*.

Conversaţia-joc are la origine nevoia copilului de a-şi afirma posibilitatea de a pune întrebări.

Conversaţia preşcolarului este marcată de particularităţile limbajului şi ale gândirii sale: sărăcia vocabularului, insuficien]a structurii gramaticale, egocentrismul. După opinia psihologului Jean Piaget, egocentrismul conduce pe copil la forme de manifestare verbală cum sunt monologul, monologul colectiv, adică vorbire "pentru sine" în prezenţa celorlalţi".

Relaţiile dintre adult şi copil, pe de o parte, şi cele dintre copii, pe de altă parte, imprimă caracteristici specifice conversaţiei. După Jean Piaget, adultul este mai mult sursă de cunoştinţe, pe când, cu ceilalţi copii preşcolarul poate coopera în activitatea sa obişnuită, poate dialoga ca partener egal..

Conversaţia dintre copii poate fi stimulată în cadrul activităţilor alese desfăşurate pe sectoare de activitate şi care conţin cărţi, reviste şi materiale stimulative.

"**Descrierea** este o modalitate de particularizare a unui individ, obiect, fenomen, prin prezentarea însuşirilor neesenţiale mai pregnante, pe fondul însuşirilor generale, esenţiale ale clasei din care face parte.

Preşcolarul foloseşte descrierea incomplet, doar puţine aspecte găseşte de cuviinţă să prezinte. Cu ajutorul adultului copilul îşi poate forma adevăraţi algoritmi de descriere pentru ceea ce este interesant şi obişnuit pentru copil. Dacă este solicitat, copilul preşcolar poate descrie: persoane, animale, plante, obiecte, prezentându-le părţile principale.

Educatoarei îi revine rolul de a orienta copilul spre sesizarea a ceea ce este comun, general, esenţial într-un exemplar particular, deci spre noţiune, cât şi spre sesizarea a ceea ce este foarte deosebit, specific, individual".

"**Activitatea cu cartea**. Deşi majoritatea nu ştiu să citească, preşcolarii folosesc, incipient, această metodă. Răsfoind cărţi de poveşti cunoscute, cu text alăturat imaginilor, memorează poveşti, privesc desenele, le comentează. Însăşi ţinerea corectă a cărţii în mână, răsfoirea filă cu filă de la început până la sfârşit, cunoaşterea sensului evolutiv al poveştilor din fiecare carte sunt achiziţii importante pentru preşcolari.

Vor recunoaşte, de asemenea: poziţia corectă a rândului scris, litere, cuvinte, semne, simboluri, sintagme, cum ar fi titlurile povestirilor".

Dramatizarea presupune interpretarea unor personaje din poveşti sau povestiri. Dorinţa copiilor este foarte mare de a se identifica cu personajele favorite şi de "a intra în pielea lor". Participarea afectivă este puternică, reţin cu rapiditate replicile personajelor şi gesturile, povestirea se fixează cu uşurinţă şi de mai lungă durată, îşi exersează limbajul şi capacitatea de comunicare.

În continuare voi prezenta câteva dintre **metodele interactive** care stimulează comunicarea, contribuie la activizarea copiilor și formarea de capacități precum : spiritul creativ constructiv, independența în gândire și acțiune, găsirea unor idei creative, îndrăznețe de rezolvare a sarcinilor de învățare .

Bula dublă - este o metodă de predare-învăţare, uşor de aplicat, care grupează asemănările şi deosebirile dintre două obiecte, fenomene, idei, concepte etc.. Ea este reprezentată grafic prin două cercuri mari în care se aşează câte o imagine care denumeşte subiectul abordat. De cele două cercuri mari se află relaţionate, prin linii, alte cercuri mici, situate între cercurile mari în care se specifică asemănările, iar în cercurile exterioare se specifică caracteristicile fiecărui termen, particularităţile sau deosebirile.

Pentru grădiniţă, în aceeaşi reţea, desenată pe pardosea, se pot plasa obiecte sau chiar copiii care vor prezenta caracteristicile de interes, conform planului (metodei).

Schimbă perechea - este o metodă de predare-învățare interactivă de grup care constă în rezolvarea sarcinii de lucru în pereche. Metoda are ca și obiectiv stimularea comunicării și rezolvarea de probleme prin lucrul în pereche.

Printre beneficiile acestei metode se numără următoarele: stimulează învățarea în perechi activizând întreg colectivul; se aplică cu ușurință la vârsta preșcolară; permite copiilor să lucreze în pereche cu fiecare copil din grupă; dezvoltă inteligențele multiple; stimulează cooperarea și ajutorul reciproc; educă toleranța și înțelegerea față de opinia celuilalt; dezvoltă gândirea și operațiile ei, limbajul și atenția.

Brainstormingul, în traducere directă ,,furtună în creier, sau ,,asalt de idei," este o metodă folosită pentru a ajuta copiii să emită cât mai multe idei pentru soluţionarea unor probleme, fără a critica soluţiile găsite. Această metodă se utilizează frecvent în activităţile de dezvoltare a limbajului, pentru a da frâu liber imaginaţiei copiilor şi a le dezvolta capacităţile creatoare. Cu rezultate se poate utiliza brainstormingul în cadrul povestirilor create după un tablou, sau un şir de ilustraţii, în lecturile după imagini, convorbiri şi jocuri didactice.

Diagrama Venn este o metodă interactivă, de fixare, consolidare şi evaluare a cunoştintelor. Aceasta metodă are o largă aplicabilitate şi se poate folosi cu succes în activităţile de observare, povestiri, convorbiri, jocuri didactice, etc.. Diagrama Venn este formata din două cercuri care se suprapun parţial. In spațiul care intersectează cele două cercuri se aşează, desenate sau scrise, asemănările dintre două obiecte, idei, concepte, iar în cele două cercuri se aşează aspectele specifice ale acestora. Pentru fixarea şi evaluarea cunoştintelor copiilor, se foloseşte această metodă în activităţile de povestire, observare, convorbire, etc.

Metoda „Piramida / diamantul" reprezintă o strategie modernă de instruire care are la bază împletirea activităţii individuale cu cea desfăşurată în mod cooperativ. Prin aplicarea

acestei metode se urmăreşte antrenarea în activitate a fiecarui copil, astfel încât întregul colectiv să participe la soluţionarea sarcinilor date. Obiectivul principal al acestei metode este acela de dezvoltare a capacității de a ,,sintetiza" principalele probleme, informații, idei ale unei teme date sau a unui text literar .

Metoda poate fi integrată la începutul unei activități pentru reactualizarea cunoștințelor, ca variantă în desfășurarea unui joc didactic sau în etapa realizării feed-back-ului unei activități de observare, poveste, lectură după imagini, convorbire .

„Cubul" reprezintă o strategie de predare-învăţare care presupune explorarea unui subiect din mai multe perspective.

Pentru aplicarea acestei metode se parcurg următoarele etape:

- realizarea unui cub pe ale cărui feţe sunt scrise cuvintele: descrie, compară, analizează, asociază, aplică, argumentează.
- anunţarea temei.
- împărţirea copiilor în 6 grupe, fiecare dintre ele examinând o temă de pe fetele cubului.
  - Descrie: culorile, formele, mărimile etc.
  - Compară: ce este asemănător, ce este diferit.
  - Analizează: spune din ce este făcut.
  - Asociază: la ce te îndeamnă să te gândeşti?
  - Aplică: la ce poate fi folosită?
  - Argumentează: pro sau contra şi enumeră o serie de argumente.

Metoda cubului poate fi folosită la orice grupă de vârstă. Putem folosi metoda cubului la grupa mică, dar ţinând seama de particularităţile lor de vârstă şi individuale, utilizând semnificaţia culorilor în loc de cea a cifrelor.

Interactivitatea presupune o învăţare prin comunicare, prin colaborare, produce o confruntare de idei, opinii şi argumente, creează situaţii de învăţare centrate pe disponibilitatea şi dorinţa de cooperare a copiilor, pe implicarea lor directă şi activă, pe influenţa reciprocă din interiorul microgrupurilor şi interacţiunea socială a membrilor unui grup.

BIBLIOGRAFIE:

1. Barbu, Hristu, Mateiaş, Alexandra, Rafailă, Elena, *Pedagogie preşcolară - Didactica,* Bucureşti, Editura Didactică şi Pedagogică, 1995, pag. 50;
2. Boca-Miron, Elena, Chichişan, Elvira, *Documentar metodic pentru activităţile de educare a limbajului la preşcolari,* Bucureşti, Editura V&Integral, 2002, pag. 48, 54;
3. Dumitrana, Magdalena, Didactică preşcolară. Ed. a II-a, Bucureşti, Editura V&Integral, 2002, pag. 72;
4. Stan, Liliana, Pedogagia preșcolarității și școlarității mici, Bucureşti, Editura Polirom, 2014, pag. 123, 128;
5. Varzari, El., Taiban, M., Manasia, V., *Cunoaşterea mediului înconjurător şi dezvoltarea vorbirii – îndrumări metodice,* Bucureşti, Editura Didactică şi Pedagogică, 1965, pag. 25;

TULBURĂRILE DE COMPORTAMENT LA ADOLESCENŢI (DISEMINAREA CURSULUI «TEENAGERS BEHAVIOUR DISORDERS»DIN CADRUL PROIECTULUI ERASMUS+ «BETTER PARENTS, BETTER CHILDREN», NR. DE REFERINŢĂ 2019-1-RO01-KA104-061418)

Prof. Corbeanu Liana, Colegiul Naţional «Elena Cuza», Craiova, Dolj

În perioada 1-5 august 2021 am participat la cursul «Teenagers Behaviour Disorders» (furnizor EprojectConsult), desfăşurat în Barcellona Pozzo di Gotto, Italia.

Cursul este parte a proiectului «BETTER PARENTS, BETTER CHILDREN»(Nr. de referinţă 2019-1-RO01-KA104-061418), beneficiar Asociaţia Părinţilor « Elena Doamna » Craiova.

Cursul și-a propus să ofere informații despre criza și revolta adolescenței, despre tulburările de comportament pe care le antrenează, explicate prin factori biologici, sociali, psihologici, despre rolul părinților și al profesorilor, despre importanţa comunicării cu adolescenții cu tulburări de comportament.

Cursul a propus modalități de prevenire și de rezolvare a crizei adolescentine, insistând pe importanța sprijinului din diferite surse: profesori, personalul școlii, familia, terapeuți.

Cursul a evidenţiat necesitatea aprecierii obiective a adolescentului, în vederea evaluării realiste a capacităților acestuia şi a orientării școlare și profesionale adecvate şi a fost structurat pe 5 zile :

Ziua 1:

-Prezentarea programului cursului, informații despre cultura italiană, despre programul Erasmus + și despre orașul Barcellona Pozzo di Gotto

-Informaţii importante despre regiunea Sicilia, despre organizația de primire (EprojectConsult) și despre activitățile acesteia

-Prezentarea participanţilor, cunoașterea așteptărilor şi temerilor acestora

-Realități locale, provocări

-Recepţie de bun venit („Aperitivo”/ „Happy Hour”)

Ziua 2:

-Specificul adolescenţei

-Explicaţii despre criza/revolta adolescenţilor, generată de:

a)dorința de independență a copilului

b)imitarea comportamentului modelelor

Ziua 3:

-Tulburări de comportament la adolescenți

- Explicația prin factorii biologici, sociali și psihologici

-Rolul familiei atunci când se ocupă de tulburările de comportament ale adolescentului

Ziua 4:

-Comunicarea cu adolescenții cu tulburări de comportament

-Comunicarea cu părinții adolescentului cu tulburări de comportament

Ziua 5:

-Rezolvarea problemelor generate de tulburările de comportament ale adolescenților

-Importanța sprijinului din diferite surse: profesori, personalul școlii, familie, terapeuți etc.

-Evaluarea finală

-Eliberarea certificatelor de participare

Cursul mi-a îmbunătăţit cunoştinţele despre criza adolescenţei precum şi competenţele:
-de comunicare cu adolescenţii cu tulburări de comportament
-de prevenire/rezolvare a tulburărilor de comportament la adolescenți, prin:
a)evaluarea realistă a activității/capacității adolescentului
b)sprijinirea adolescentului în cunoașterea proprie, în evaluarea corectă a posibilităților sale, atribuirea responsabilităților treptate și angajarea în activități utile
c)formarea capacității de discernământ, de stabilire a valorilor, de respingere a tentațiilor, a preocupărilor hedonice, a comportamentului anormal
d)asigurarea unei orientări profesionale corecte
-de apreciere obiectivă a capacităţii adolescentului, pentru a-i evalua realist abilitățile, pentru a-i oferi o îndrumare profesională, astfel încât adolesceniul să aprecieze valorile care contează cu adevărat în viaţă și să respingă comportamentele distructive

Mi-au plăcut toate experienţele oferite de curs, mi-a plăcut seriozitatea şi profesionalismul formatoarei, Anna de Trovato, care s-a adaptat motivaţiei, nivelului şi nevoilor fiecărui participant în parte.

Mi-au plăcut excursiile culturale propuse de organizatori, incursiunile în „inima" Siciliei, graţie cărora am descoperit frumuseţea locurilor, vestigiile arheologice, urmele unui trecut încărcat de istorie (Taormina, Siracusa, Palermo, Cefalu, Messina). Aceste excursii culturale au dezvoltat colaborarea dintre participanţi, au strâns legăturile dintre aceştia, contribuind la crearea unei atmosfere destinse, prietenoase şi stimulative în timpul cursului. Mi-a plăcut mult şi excursia culturală din ultima zi, în Parcul Muzeu Jalari, prin modul în care s-a reuşit îmbinarea între antreprenoriat şi moştenirea culturală a locului.

Am apreciat mult jocurile propuse de formatoare, le-am evaluat valoarea formativă, le voi integra în activitatea mea didactică viitoare. Printre aceste jocuri, unul mi-a plăcut în mod deosebit, „Take a step forward". Filosofia jocului e următoarea : toți suntem egali, dar unii sunt mai egali decât alții. În cadrul acestui joc, participanții își asumă roluri și merg mai departe în funcție de experiențele și oportunitățile lor din viață. Mi s-a părut deosebit de interesant acest joc pentru că dezvoltă gradul de conștientizare cu privire la inegalitatea de șanse, pentru că dezvoltă imaginația și gândirea critică şi pentru că încurajează empatia cu cei mai puțin norocoși.

Cursul a reprezentat o experienţă deosebit de importantă pentru mine, am învăţat că:
-adolescenţa este *o perioadă dificilă şi aduce cu sine un pachet vast de tulburări specifice adolescenţei cu care copiii riscă să se confrunte, de cele mai multe ori pe nesimţite, fără ca adulţii să poată realiza ce se întâmplă înainte să se ajungă într-un moment critic*
-perioada între 10 și 19 ani este una de tranziție biologică, psihologică şi socială rapidă, asociată cu o nevoie de independență, autonomie, formare de identitate, acceptare de sine, formarea discernământului şi aprecierea adevăratelor valori
-în perioada adolescenţei există de asemenea niveluri ridicate de suferinţă şi tulburări emoționale
-aproximativ 15% dintre adolescenți suferă de tulburări mentale sau probleme de sănătate la un moment dat pe parcursul perioadei de dezvoltare

*A fost o experienţă de formare deosebit de reuşită pe care aş recomanda-o tuturor, n*u au existat niciun fel de aspecte negative, totul a fost excelent, începând de la organizare şi până la conţinuturi, deosebit de actuale şi prezentate într-un mod foarte atractiv.

PROGRES ŞI PERFORMANŢĂ ÎN EDUCAŢIE

Prof. COTOI TUDORIŢA
G.P.N. Beciu, Jud. Teleorman

Spre deosebire de mijloacele clasice, cele moderne aduc un spor în ce priveşte cunoaşterea, reuşind să dea o imagine cât mai completă a obiectelor şi fenomenelor analizate. Totodată ele contribuie la realizarea unei atmosfere deosebite în clasă, trezind interesul elevilor pentru lecţie.

În condiţiile dezvoltării accelerate a societăţii în care trăim, utilizarea tehnologiilor informaţionale şi comunicaţionale în şcoală a devenit o necesitate. Pentru mulţi dintre noi este foarte greu sau chiar imposibil să ne imaginăm o zi fără calculator. Şcoala se adaptează şi se transformă mereu pentru a răspunde cerinţelor societăţii, iar introducerea tehnologiilor informaţionale şi comunicaţionale în procesul de învăţământ este absolut obligatorie.

Apariţia şi prezenţa calculatoarelor în viaţa fiecăruia dintre noi, face ca în cuplul tradiţional format din profesor şi elevi să intervină calculatorul atât ca mijloc de învăţare (prin programele de învăţare asistată de calculator) cât şi ca sursă de informaţii (prin DVD-uri, CD-uri, dicţionare electronice, Internet etc.). În ziua de azi putem astfel vorbi de cel de al treilea factor implicat în educaţie ca fiind multimedia. El se găseşte la intersecţia unor domenii majore ca: informatică, telecomunicaţii, presă, produse audio-video, industria filmelor şi a televiziunii. Atuurile multimediei sunt:

- combinarea modalităţilor de expresie: text, imagini, audio, video, grafică, animaţie;
- interactivitatea utilizatorilor cu mediul de lucru în sensul că informaţia nu este recepţionată pasiv ca în cazul cititului sau vizionării programelor TV, ci oferă posibilitatea de deplasare în conglomeratul informaţional.

Formarea competenţelor copilului prevăzute în programa şcolară, nu depinde doar de metodele tradiţionale de predare, ci şi de folosirea eficientă a instruirii asistate de calculator.

Prin intervenţii bazate pe tehnologie înţelegem intervenţii ale căror caracteristici fundamentale au fost practici bazate pe tehnologie, aici fiind incluse „intervenţii pe computer sau video, programe multimedia, evaluare bazată pe tehnologie şi înregistrări audio cuvânt cu cuvânt". Folosirea suplimentară a computerului ca o modalitate de învăţare este eficientă nu doar pentru familiaritatea intervenţiei de instruire, ci şi pentru abilitatea elevilor de a ţine parţial pasul cu prezentarea şi pentru motivaţia adiţională, inerentă în folosirea computerului. În învăţământul cu cerinţe educative speciale, utilizarea calculatorului şi a softului educaţional se face în funcţie de posibilităţile de învăţare ale fiecărui copil, de interesul pe care acesta îl are pentru munca la calculator şi nu în ultimul rând, se ţine cont de vârsta pe care o are copilul. Lecţiile interactive pe suport electronic pot fi utilizate cu succes în învăţământul special, dacă sunt proiectate special pentru elevii cu un anumit tip de deficienţă sau dacă sunt personalizate, în funcţie de cerinţele fiecărui elev în parte. De exemplu, elevii cu autism reacţionează mult mai eficient la stimulul verbal, dacă este inclusă o comandă ce conţine numele elevului care parcurge o lecţie electronică. Calculatorul poate stimula unele procese, poate antrena elevul in anumite jocuri, le poate dezvolta creativitatea.

Pentru a direţiona potenţialul creativ al elevilor spre acele zone în care ei au şansele cele mai mari de manifestare eficientă, de realizare afectivă, este necesar:

-Să se utilizeze tehnologia în procesul de predare – învăţare cu copiii;
-Să se utilizeze softuri educaţionale specializate în învăţare şi terapii specifice;
-Să se proiecteze lecţii în care să integreze tehnologia modernă.

În cazul elevilor cu dificultăţi de învăţare are unele avantaje:corectare instantanee, repetarea exerciţiilor, individualizarea temelor şi a ritmului de învăţare, interacţiunea continuă cu elevul,

evaluarea continuă a nivelului de învăţare şi a înţelegerii elevului, uniformitatea modului de prezentare, aplicare şi evaluare şi nu în ultimul rând, creşterea motivaţiei.

În cazul elevilor cu dificultăţi de atenţie, calculatorul este perceput ca un mediu interactiv, care le menţine atenţia şi motivaţia, indiferent de gradul de dificultate al sarcinii. Softurile alese în procesul de instruire/învăţare urmăresc atingerea unor obiective clare şi sunt stabilite de către cadrul didactic cu care lucrează, pe înţelesul copilului şi având în vedere un anumit interval de timp. Toţi factorii implicaţi în educaţie trebuie să fie conştienţi că integrarea instruirii asistate de calculator în procesul instructiv-educativ al elevilor cu dificultăţi de învăţăre este o necesitate. Sunt necesare elaborarea unor softuri educaţionale de tipul "generatore de lecţii", care să fie uşor de utilizat pentru a permite tuturor cadrelor didactice să-şi elaboreze propriile lecţii electronice în funcţie de particularităţile grupului de elevi sau în funcţie de particularităţile unui singur elev. Pentru a utiliza eficient soft-urile educaţionale în primul rând trebuie să existe în instituţia de învăţământ echipamente hard şi soft necesare, apoi cadrele didactice trebuie să cunoască metoda instruirii asistate de calculator, să o accepte şi să o folosească ca pe o alternativă la metodele tradiţionale şi nu în cele din urmă să cunoască bine avantajele şi limitele utilizării acestei metode didactice.
Acestea permit:individualizarea învăţării; personalizarea parcursului şcolar; gradarea sarcinilor şcolare; exprimarea încrederii în posibilităţile elevului; combaterea complexului de inferioritate; etc.

Pentru a valorifica potenţialul real al fiecărui elev cu cerinţe speciale este necesară o evaluarea adecvată şi elaborarea unui plan educaţional individualizat, care să includă utilizarea tehnologiile de acces şi a instruirii asistate de calculator în funcţie de particularităţile şi nevoile fiecărui elev cu cerinţe speciale.

Instruirea asistată de calculator alături de tehnologiile de acces nu exclud metodele tradiţionale de predare învăţăre, ci doar le completează pentru ca întregul proces de învăţământ să se adapteze nevoilor elevilor cu cerinţe speciale. Aplicaţiile bazate pe utilizarea calculatorului, cuplate cu un software nou şi îmbunătăţit şi cu dispozitive mai bune de adaptare, ar putea fi de mare ajutor copiilor cu dizabilităţi, pentru finalizarea educaţiei lor şi pentru a deveni productivi în societatea din care fac parte. Învăţarea „de la" calculatoare, ca abordare educaţională a tehnologiei, poate lua multe forme, inclusiv introducerea de către profesor a unor subiecte noi şi acordarea de oportunităţi de învăţare individuală. Pe de altă parte, învăţarea „cu ajutorul"calculatorului este folosirea calculatorului ca instrument de învăţare. Prin această abordare, cadrele didactice au realizat beneficiile utilizării calculatorului, inclusiv accesul la Internet, ca mijloc de îmbunătăţire a abilităţilor elevilor de rezolvare a problemelor. Această abordare extinde orizontul elevilor dincolo de pereţii sălii de clasă în lumea telecomunicaţiilor, a cercetării on-line şi accesul la resurse pe care comunitatea din care face parte nu i le poate asigura pe plan local.

Softurile educaţionale se pot folosi cu succes în activităţile corectiv-recuperatorii desfăşurate cu copiii. Astfel CD-uri cu poveşti româneşti şi jocuri interactive, jocurile *PitiClic* pentru preşcolari şi *DubluClic* pentru elevii din clasele I-IV care au avizul MECI, jocurile logice folosind personaje din poveste, *Cifrele*, *Literele*, *Animalele*(domestice şi sălbatice), *Logopedics*, sunt doar câteva din exemplele de softuri educaţionale care au fost folosite în activităţile cu copiii şi care au contribuit la stimularea generală a cunoaşterii şi a comunicării, la dezvoltarea abilităţilor ludice în context interactiv precum şi la optimizarea stărilor afectiv-motivaţionale ale copiilor cu CES.

Utilizând soft-urile educaţionale ca măsură de recompensă a implicării active a copiilor în sarcina dată pe parcursul unui interval de timp, aceştia pot fi mai uşor dirijaţi spre comportamente dezirabile, decât dacă s-ar cere acelaşi lucru prin metode tradiţionale. Trbuie ţinut cont şi de faptul că utilizarea excesivă a calculatorului poate creea o oarecare dependenţă, motiv pentru care folosirea softului educaţional trebuie făcut

sub supraveghere strictă a cadrului didactic şi doar pe anumite segmente ale activităţilor desfăşurate cu copiii. Calculatorul este un mijloc, care ne ajuta la instruire si la autoinstruire. Utilizarea lui devine eficienta doar in momentul in care se face metodic, prin respectarea catorva conditii, dintre care cea mai importanta este evitarea exagerarii rolului acestui instrument.

Integrarea calculatorului în activitatea didactică este o modalitate fundamentată psihologic ce duce la creşterea eficienţei procesului instructiv-educativ.

BIBLIOGRAFIE

1. Adăscăliţei, A. (2007). Instruirea asistată de calculator, Iaşi, Editura Polirom.
2. Alessi, S.M. & Trollip, S.R. (2001). Multimedia for learning: Methods and development (3rd ed., pp. 138-179). Needham Heights, MA: Allyn & Bacon.
3. Bocos, M. (2002). Instruire interactivă. Cluj-Napoca, Presa Universitară Clujeană.
4. Cerghit, I. (2002). Sisteme de instruire alternative şi complementare – Stiluri şi strategii, Bucureşti, Editura Aramis.
5. Gherguţ A.(2005). Sinteze de psihopedagogie speciala, Iaşi, Editura Polirom.
6. Ionescu, Miron & Muşata Bocoş (coord.)(2009). Tratat de didactică modernă. Piteşti: Paralela 45.
7. Miclea, M., Mihalca, L., Dohi I. Mosut, L., (2006). Literele. Soft educaţional. ORDA – ISBN – 973-7973-22-4.
8. Miclea, M, Mihalca,L., Mosut, L., I. Dohi. (2003). Cifrele. Soft educaţional ORDA.
9. Miclea, M. . Mihalca, L., Mosut, L., I. Dohi .(2003). Matematica. Rătăciţi pe insula calculelor, Soft educaţional, ORDA.
10. Radu ,T Ion, Ezechil L. (2005). Didactica - Teoria instruirii, Piteşti, Paralela 45.
11. Rose, D., Hasselbring, T. S., Stahl, S., & Zabala, J. (2005). Assistive technology and universal design

Strategii moderne pentru educarea limbajului asupra receptării textului în literatura pentru copii

autor: Cozma Ozana
Grădiniţa P.N. "Zubeyde Hanim", Constanţa

REZUMAT:

Copiilor le va plăcea literatura, dacă şi dascălilor le va plăcea să o predea, dacă vor găsi suficiente şi atractive modalităţi de a cunoaşte şi a recunoaşte frumosul din textul liric sau epic, luând în calcul atât nivelul de înţelegere, cât şi cel al experienţei în receptarea lui. Voi prezenta câteva idei pentru stimularea copiilor în acest sens, privind receptarea valenţelor basmului, povestirii, poeziei, ghicitorilor, proverbelor, dramatizărilor şi numărătorilor.

Literatura pentru copii ca parte a literaturii generale, aduce cu sine multe simboluri şi valenţe estetice specifice vârstei mici. Modul de receptare este cel mijlocit, de aceea efectul intervenţiei didactice este preponderent coordonat de educator.

Din metodicile studiate, s-a constatat că modalităţile de stimulare a receptării textului literar sunt lectura, povestirea, repovestirea şi dramatizarea, la care se adaugă şi o serie de metode interactive, cum ar fi cubul, cvintetul, explozia stelară, bula dublă şi altele. Prin construirea acestui cadru educativ, copilul va putea comunica mai corect şi mai expresiv, va putea recepta frumosul din alte texte sau din exprimările verbale, va fi el însuşi creator de asocieri inedite, construcţii lexicale şi semantice neobişnuite, ghicitori, povestiri ale copiilor, poezii, etc.

Voi împărtăşi din experienţele didactice pentru a reliefa cele afirmate mai sus şi am să încep cu povestirea, care deşi a fost deseori teoretizată şi expusă în practică, ea capătă valenţe maxime în momentul în care este atent aleasă şi utilizată. Avem ca exemplu povestea "Muzicanţii din Bremen"de Fraţii Grimm pe care am redat-o copiilor de la grupa mare, încercând să folosesc un limbaj expresiv, adaptat personajelor, să nuanţez dialogul şi în plus, am mânuit figurine pe băţ în timp ce se derulau evenimentele (un măgar, un căţel, un motan şi un cocoş). Menţionez că grupa aceasta de copii are o predilecţie pentru ascultarea /lecturarea /vizionarea poveştilor, fapt care-mi uşurează munca la clasă.

O altă experienţă didactică este cea a fabulelor şi a povestirilor morale pe care o desfăşor cu predilecţie în cadrul Domeniului Om şi Societate. Folosesc pentru aceasta o carte ilustrată cu fabule cu animale, adaptată ciclului preşcolar şi "Povestirile" lui Lev Tolstoi, care aduc în plus pe lângă tonul moralizator, un soi de gingăşie, blândeţe prin modul în care sunt ilustrate personajele. Aici utilizez cu succes metoda cvintetului sau bula dublă, a doua pentru reliefarea caracteristicilor personajelor prin comparare (fapte bune, fapte rele).

Pentru memorizări încerc să selectez poezii sau fragmente din poezii conforme cu vârsta şi nivelul de înţelegere a textului versificat, aici fiind cunoscut faptul că descrierile frecvente şi versul alb sunt mai accesibile copiilor care se apropie de şcolaritate, decât celor mici (nivel I). Pentru memorarea mai uşoară şi fără să se instaureze plictiseala, propun copiilor după câteva repetări, să completeze versul cu rimele care finalizează fiecare rând din poezie sau jocul "Intrebare şi răspuns", în care le spun primul vers, iar ei răspund cu al doilea, şi tot aşa, până repetăm toată poezia. Altă variantă este aceea în care le citesc versuri din poezia audiată, cu greşeli intenţionate sau inversiuni de cuvinte, îndemnându-i să fie buni "detectivi" şi să descopere unde e greşeala. Modalităţile acestea de memorare, crează buna dispoziţie pentru că sunt prezentate ca jocuri care stimulează atenţia, receptivitatea şi gândirea în ansamblu, nu ca tehnici mnezice rutiniere. Voi recomanda şi câteva poezii care sensibilizează şi sunt şi atractive pentru copii, ca să nu mai vorbim de valoarea lor literară: "Copilăria", Maxim Gorki, "Ce anotimp?", Anatol Ciobanu, "Măicuţa", Grigore Vieru, "Fluturii", Elena Farago, "Cântec de leagăn", Vitalie Filip, "Noapte bună", Constantin Dragomir, "De ziua mamei" Elena Farago, "Copilărie", Ana Blandiana, "Creion", Tudor Arghezi, "Cartea", Virgil Carianopol, "Alfabetul", Tudor Arghezi, "Bunica și chibriturile,, de Marin Sorescu, ,,Ninigra și Aligru,, de Nina Cassian, ,,Cartea lui Apolodor,, Gellu Naum, etc.

Copiilor le plac deosebit de mult ghicitorile, dar pentru receptarea şi înţelegerea mecanismului cognitiv specific, a fost nevoie de exerciţiu. Am îmbinat metodele clasice cu cele moderne, trecând de la audierea lor, concursul "Cine ştie, câştigă!", la crearea de ghicitori, întâi prin intermediul jocului didactic "Jocul întrebărilor", apoi prin întreceri de creaţie, unde am ales împreună prin vot cea mai bună ghicitoare. Jocul întrebărilor se desfăşoară cu toată grupa, fiecare copil alegând un jeton, având un obiect/o fiinţă/ un fenomen pe care nu-l arată celorlalţi, copiii fiind nevoiţi să-l ghicească prin întrebări care răspund la Da sau Nu (ex. Este un animal domestic? Este mare? Locuieşte în coteţ? etc.). Le-am mai explicat înainte, că obiectul din ghicitoare se ascunde, astfel că noi trebuie să-l descoperim din text/poezie şi să fim atenţi la descriere.

Numărătorile şi recitativele sunt utilizate frecvent, fie ca parte a zilei, în cadrul unei tranziţii între activităţi, fie când alegem un partener de joc, ca element ludic, fie când ne deplasăm spre masă sau dormitor. Copiilor le place să se joace, iar aceasta nu înseamnă că trebuie să ne rezumăm la joaca propriu-zisă cu jucării, ci putem folosi si acea joacă distractivă cu structuri ritmate. In plus e o modalitate de a transforma efectuarea unor rutine în ceva plăcut şi de a menţine un tonus pozitiv pentru copii şi educatoare.

Proverbele şi zicătorile au fost o provocare pentru copii, mai ales pentru că fiind produse

ale experienţei umane, sunt mai greu de înţeles şi tradus în termeni inteligibili, apropiaţi ca experienţă de viaţă pentru copiii preşcolari. Pentru aceasta e nevoie de abilitatea educatorului care prin întrebări poate să conducă gândirea copilului şi să traducă textul în experienţe apropiate acestuia. Aici am folosit metoda ciorchinelui, unde în centru am avut cuvântul care înglobează noţiunea de proverb, "înţelepciune" din popor, iar pentru proverbe am utilizat imagini care să ilustreze o experienţă cunoscută de copii. Recunoscând elementele din imagine, ei au putut să extragă ideea esenţială a textului (în textul "unde-s mulţi, puterea creste, se vorbeşte despre unire") şi să de-a alte exemple de întâmplări similare din experienţa proprie. Elementele ludice au fost extragerea proverbelor, ca text scris în capsule de plastic de la ou kinder, potrivirea imaginilor cu textul pe flipchart în dreptul unei săgeţi care pornea de la cuvântul-cheie (înţelepciune), numărători pentru alegerea următorului jucător. Copiii din grup aveau rolul de moderatori, ajutând sau întărind răspunsurile şi alegerile făcute de cel ales. Valorificarea acestei activităţi s-a realizat şi prin raportarea la proverbele ştiute ori de câte ori se observă în grup vreo experienţă asemănătoare, înlocuind astfel ineficienta "dădăceală".

Aş vrea să închei argumentarea cu referire la dramatizările copiilor, născute din nevoia lor de a exterioriza experienţele acumulate, folosindu-se de expresivitatea limbajului dialogat. Această comunicare este una cu sine, prin care copilul îşi proiectează şi îşi rezolvă propriile conflicte ce vin din exterior. Iată cum valenţele dramatizării se extind mult peste domeniul Limbă şi comunicare. Se pot dramatiza pasaje scurte din poveste, asa cum am făcut cu povestea "Moş Ion Roată şi Unirea"de Ion Creangă, după receptarea textului şi aşezarea cronologică a imaginilor sau toată povestea aşa cum am antrenat copiii la povestea "Ridichea uriaşă", încercând să-i determin să dialogheze, creând replici scurte, dar sugestive pentru scenele şi personajele respective.

Mai jos am sa citez câteva scenete şi piese de teatru la care ar trebui să ne raportăm: "Şoricelul şi păpuşa", de Alecu Popovici, "Elefănţelul curios", de Nina Cassian, "Trandafirii roşii", de Zaharia Bârsan, "Făt-Frumos şi Păcală", de Horia Furtună, "O întâmplare cu mult haz la o margine de iaz", de Dorel Sibii, "Intoarcerea Zânei minunilor pe pământ", de Valentin Silvestru.

De responsabilitatea cu care realizăm aceste activităţi depinde educaţia viitorului cititor, felul în care îi trezim dragostea de a lectura şi de a percepe frumosul.

BIBLIOGRAFIE:

* * * - Curriculum National pentru educatie timpurie, MEC, 2019;

1. Breben Silvia, Goncea Elena, Ruiu Georgeta, Fulga Mihaela – *Metode interactive de grup-ghid metodic*, Editura Arves, 2002;
2. Breben Silvia, Ruiu Georgeta, Gongea Elena – *Activităţi bazate pe inteligenţe multiple*, Editura Reprograph, Craiova, 2005;

Adjectivul – exerciții distractive

Prof. înv. primar, Degeratu Roxana
Școala Gimnazială „ Mihai Drăgan” , Bacău

Am propus exerciții diverse , atractive, de tip joc, pentru însușirea optimă a adjectivului, astfel încât elevii să lucreze cu plăcere, în perechi sau în grup realizând astfel obiectivele propuse. De asemenea, au fost îmbinate în mod optim metodele tradiționale cu cele moderne, prin realizarea de exerciții variate care îi stârnesc acestuia curiozitatea pentru această disciplină, motivația, imaginația, creativitatea, gândirea critică, spiritul colaborativ, pe baza regândirii limbii și literaturii din școală din perspective ei acțională, printr-o redimensionare a relației dintre „ a ști” și „ a face”.

1. ***Caracatița fâstâcită – activitate în perechi***

Băiețelul a îmbrățișat-o pe caracatiță, iar aceasta i-a spus ceva la ureche. Vreți să știți ce? Caracatița nu știe să despartă în silabe și să identifice sunetele și literele unui cuvânt. Vă roagă frumos să o ajutați!

Despărțiți în silabe următoarele adjective și realizați apoi corespondența literă sunet:

EXTREM, CONȘTIINCIOASĂ, CIUDATĂ, URÂCIOASE, CENUȘIE, ACIDULATĂ, ALUNGIȚI, DIZGRAȚIOS, ASCUȚITĂ, LILIACHII

Exemplu: **ARGINTIU: ȘAR-GIN-TIU- 3 SILABE, 8 LITERE, 8 SUNETE (ARĞINTIU)**

2. ***Scoica fermecată– activitate în perechi*** În adâncurile Mării Negre se găsește o scoică fermecată ale cărei valve țin ascunse toate cuvintele cu sens opus. Haideți să încercăm să o deschidem! Va trebui să încercuiți corect doar adjectivul care are înțeles opus cuvântului scris în caseta de culoare verde.

intimidată	fâstâcită	zăpăcită	îndrăzneață	tulburată
tihnită	pașnică	agitată	calmă	netulburată
înfiorător	încântător	groaznic	teribil	cumplit
sprinten	isteț	ager	inteligent	lent

4. ***Broasca Țestoasă un sfat vrea să urmați:*** ***Scrieți adjectivul corect și adecvat!***

Broasca Țestoasă este profesoara animalelor marine. Vrea să vă ajute și pe voi să învățați tainele adjectivului rezolvând o serie de exerciții variate. Vreți să o ascultați?

a) Găsiți adjective corespunzătoare aumitor substantive sau substantive care pot însoți următoarele adjective:

Substantive	Adjective
scoici	
	obosite
durere	
spuma	
	rotunzi
	cumplită

zână	
privirea	
	ageri, sprinteni
monstru	
caracatița	
plete	

c) Scrie după model, următoarele adjective. Fii atent la scrierea corectă cu ***-ii*** sau ***–iii.*** Pentru a te verifica desparte adjectivele în silabe.

Reține: Adjectivele terminate la masculin singular în ***–iu,*** se scriu corect la plural cu ***–ii,*** iar atunci când se găsesc înaintea substantivelor se scriu cu ***–iii.***

Exemplu: nor cenu**și**u - nori cenu**și**i – cenu**și**ii nori

ochelari fumurii		
peștișor argintiu		
copil zglobiu		
fluture azuriu		
nor trandafiriu		
pantalon liliachiu		
păstrăv viu		
urs cafeniu		

Construiți propoziții cu adjectivele din coloana a treia aflate înaintea substantivelor.

d) ***De pui în față ne- sau dez-/des- alte cuvinte tu formezi!- activitate în perechi***

Puneți în fața următoarelor adjective particolele ne- sau des-/dez- , după nevoie și formați adjective noi! Ce s-a întâmplat? Mai au același sens? Cum s-au scris corect aceste adjective? Alcătuiți propoziții cu 5 din ele. Rețineți! ***Orice adjectiv stă întotdeauna pe lângă un substantiv cu care se acordă în gen și număr!***

împletit-	compus-
tulburată-	dumerit-
îngrijit-	cântat-
completat-	prietenoasă-
pregătită-	obișnuite-
răbdare-	însemnată-
numărate-	cifrat-

Completați următoarele propoziții cu adjectivele din paranteză. Fiți atenți la ***scrierea corectă*** a ***adjectivelor*** cu ***cratimă*** și a celor formate prin ***contopire!*** Realizați corect acordul cu substantivul pe care îl determină.

1. Bunica citea seara o carte de rugăciuni la lumina lămpii.....
2. Moș Crăciun are o barbă lungă, ...
3. Vecinul de la parter este un om.....
4. Peștii.....se zbenguiau din apă către soare.
5. Cărțile .....ne lărgesc orizontul cunoașterii.
6. Vasile suferea de ficat și de aceea avea o față.....
7. Dumnezeu este .....și .....

8. Frunzele.....se onduiau în bătaia vântului.
9. La cununie avea o rochie.....

(galben-pai, cumsecade, atotștiutor, alb-argintiu, galben- cenușiu, gri-argintiu, verde-praz, atotputernic, galben-pământiu)

h)***Substantive transformăm – Adjective noi aflăm – Acordul îl realizăm***

Broasca Țestoasă vrea să vadă dacă voi reușiți să transformați substantivele din paranteză în adjective potrivite, la genul și numărul cerut de substantivul pe care îl determină. Ce ziceți, îi demonstrăm că putem? Vom folosi metoda ***Foaia călătoare***. Astfel, foaia cu sarcina, va trece din mână în mână pe la fiecare copil din grupă care va rezolva câte o propoziție. Câștigă echipa care a rezolvat corect și în timp cel mai scurt fișa.

1. Venitul (**lună**) al unei familii (**modestie**) nu este suficient pentru a fi acoperite toate cheltuielile.
2. Colorantul (**aliment**) este folosit la experimente de către copiii (**curiozitate**).
3. Mama (**grijă**) i-a făcut copilului un ceai (**fierbere**) când era răcit.
4. Anul acesta va fi un an (**ploaie**), au anunțat meteorologii.
5. Ion este un bărbat (**aptitudine**) pentru meseria de doctor.
6. Viorel are un apartament situat într-o zonă (**centru**) a Bucureștiului.
7. Cobra e un șarpe (**venin**).
8. Secția de boli (**infecție**) se află în aripa stângă a spitalului.
9. Algele (**oboseală**) se odihneau acum pe malul mării.

i) ***Adjectivul e-un soldat, ce devine după grad: caporal sau general.***

Elevii fiecărei grupe , vor avea de transformat adjectivele soldat, aflate la gradul pozitiv, în caporal, aflat la gradul comparativ și apoi, în general, aflat la gradul superlativ. Apoi vor trebui să alcătuiască enunțuri cu acestea.

Adjectivul -Soldat	**Adjectivul caporal**- care se compară cu cineva	**Adjectivul general**- care este superior tuturor
Exemplu: limpede	- **mai** limpede - **mai puțin** limpede - **la fel de** limpede	- **cel/cea mai** limpede - **cel/cea mai puțin** limpede - **foarte** limpede
înalt		
frumoasă		
atent		
harnică		

Apa râului este **mai limpede** la munte **decât** la șes.
Apa unde se bălăcesc rațele este **mai puțin limpede**.
Apa de izvor este **la fel de limpede** ca cerul senin.
Apa care traversează satul meu este **cea mai limpede** din câte am văzut.
Apa mării învolburate este **cea mai puțin limpede**.
Apa rece de izvor este **foarte limpede**.

j) Tăiați cuvintele de prisos din cele expresiile subliniate și explicați scrierea lor corectă:

1. Fratele meu este **cel mai puțin major**.
2. A învăța să numeri până la zece este lucrul **cel mai elementar**.
3. Ai rezolvat problema **perfect de bine**.
4. Este **mai principal** să dau examenul de admitere.
5. Puiul de prepeliță este **cel mai puțin viu**.
6. Pizza comandată este **la fel de întreagă** ca cea de ieri.
7. Ion locuiește la un etaj **mai inferior** față de mine.

8. Ai obținut punctajul **foarte optim** la olimpiada de limba română.
9. Orice copil este **mai puțin unic**.
10. Am împărțit întregul în părți **foarte egale**.
11. Generalul este gradul **cel mai superior** celui de soldat.

l) ***Adjective în substantive proprii compuse– joc în echipe***

Dați exemple de cât mai multe substantive compuse, în timp de cinci minute, în alcătuirea cărora să fie și un adjectiv. Subliniați substantivul pe care îl determină și alcătuiți enunțuri cu acestea ținând cont de scrierea corectă a lor. Substantivele pot fi nume de personaje din povești, ape, domnitori, munți.....

Exemple: ***Scufița- Roșie, Albă ca Zăpada, Făt- Frumos, Ileana- Cosânzeana, Mica sirenă, Sfarmă-Piatră, Roșu- Împărat, Ștefan cel Mare, Mihai Viteazul, Vlad-Țepeș, Câmpulung, Marea Neagră, Marea Roșie, Munții Pădurea Neagră*** etc.

Bibliografie:

1. Călugărița, A. (2015). *Limba română –elemente de construcție a comunicării*. Tecuci: Editura Dor.
2. Ivolschi, S., Popistașu, E., Spiridon, D. (2002). *Gramatica pentru clasele II-IV*. Iași: Casa Editorială Regina.
3. Oprea, C. (2009). *Strategii didactice interactive*. București: Editura Didactică și Pedagogică.
4. Popescu, Ș. (1968). *Culegere de exerciții gramaticale cu noțiuni de morfologie și sintaxă*. București: Editura Didactică și Pedagogică

Metode inovative de predare- învăţare-evaluare, îmbinarea armonioasă a metodelor clasice cucele moderne, pentru progres şi performanţă în educaţie.

INV. DIACONU NICULINA

SCOALA IUSTIN PÎRVU POIANA TEIULUI , JUD NEAMȚ

„Viziune fără acţiune – nu se realizează nimic

Acţiune fără viziune – pierdere de timp

Viziune însoţită de acţiune – poate schimba lumea”

Nelson Mandela

Sunteţi gata să schimbaţi lumea?

Procesul de învăţământ reprezintă mijlocul principal prin care societatea noastră educă şi instruieşte noile generaţii, responsabilitatea organizării şi conducerii acestui proces revenind şcolii.

Procesul de învăţământ ne apare, astfel, ca un ansamblu de activităţi organizate şi dirijate, care se desfaşoară etapizat, în cadrul unor instituţii specializate, sub îndrumarea unor persoane pregatite în acest scop, în vederea atingerii anumitor obiective instructiv-educative.

Dacă ştiinţa fundamentală şi de sinteză a educaţiei este *pedagogia* ştiinţa şi arta procesului de învăţământ este ***didactica.***

Educaţia are o sferă mai largă decât procesul de învăţământ, ocupându-se cu toate tipurile şi formele ei: educaţia formală, non-formală, informală. Procesul de învăţământ are un caracter predominant formal, se desfăşoară în mod special în şcoala de diferite tipuri şi nivele.

Didactica are în centrul preocupărilor sale tehnologia procesului de învăţământ: ***metodele, mijloacele şi formele de organizare şi evaluare*** a procesului educational.

Aceste elemente ale tehnologiei didactice, metode, mijloace, forme de organizare ale activităţii şi evaluarea, pot dezvolta la elevi o conduită de responsabilitate, creativitate, gândire critică, învăţare aplicată, cerinţe ale învăţământului modern dar şi al societăţii contemporane

Cel mai important reprezentant ai didacticii este JAN AMOS COMENIUS (KOMENSKY). El este considerat fondatorul pedagogiei şi în mod implicit al didacticii. În secolul al XVII-lea pedagogul ceh abordează pentru prima dată în mod ştiinţific rolul educaţiei în familie, punând bazele unei instituţii care se va numi mai târziu şcoala maternă.El elaborează lucrarea fondatoare a ştiinţei pedagogice şi didactice numită DIDACTICA MAGNA (Marea Didactică) sau CUM SA ÎNVEŢE TOŢI TOATE. Prin această lucrare Comenius introduce învăţământul bazat pe clase şi lecţii,organizează conţinutul procesului de învăţămînt, punând un accent deosebit pe conţinutul ştiinţific. Spre deosebire de filosofie, noile metode specifice ştiinţelor sunt cele inductive de la concret spre abstrat şi prin urmare metoda de bază a didacticii este declarată de Comenius INTUIŢIA.

II . NOŢIUNEA DE METODĂ DE ÎNVĂŢĂMÂNT. CLASIFICAREA METODELOR

Metodele de învăţământ (“odos” = cale, drum; “metha” = către, spre) reprezintă căile folosite în şcoala de către profesor în a-i sprijini pe elevi să descopere viaţa, natura, lumea, lucrurile, ştiinţa. Ele sunt totodată mijloace prin care se formează şi se dezvoltă priceperile, deprinderile şi capacităţile elevilor de a acţiona asupra naturii, de a folosi roadele cunoaşterii transformând exteriorul în facilităţi interioare, formându-şi caracterul şi dezvoltându-şi personalitatea.

Metodologia didactică desemnează sistemul metodelor utilizate în procesul de învăţământ precum şi teoria care stă la baza acestuia. Sunt luate în considerare: natura, funcţiile, clasificarea metodelor de învăţământ, precum şi caracterizarea, descrierea lor, cu precizarea cerinţelor de utilizare.

Metodele de învăţământ sunt un element de bază al strategiilor didactice, în strânsă relaţie cu mijloacele de învăţământ şi cu modalităţile de grupare a elevilor. De aceea, opţiunea pentru o anumită strategie didactică condiţionează utilizarea unor metode de învăţământ specifice.

Sistemul metodelor de învăţământ conţine:

- metode *tradiţionale*, cu un lung istoric în instituţia şcolară şi care pot fi păstrate cu condiţia reconsiderării şi adaptării lor la exigenţele învăţământului modern;

- metode *moderne*, determinate de progresele înregistrate în ştiinţă şi tehnică, unele dintre acestea de exemplu, se apropie de metodele de cercetare ştiinţifică, punându-l pe elev în situaţia de a dobândi cunoştinţele printr-un efort propriu de investigaţie experimentală; altele valorifică tehnica de vârf (simulatoarele, calculatorul).

Un criteriu de apreciere a eficienţei metodelor îl reprezintă valenţele formative ale acestora, impactul lor asupra dezvoltării personalităţii elevilor.

Clasificarea metodelor de învăţământ se poate realiza în funcţie de diferite criterii.

I. ***după criteriul istoric***: metode *clasice (*tradiţionale): expunerea, conversaţia, exerciţiul etc.; metode *moderne*: studiul de caz, metoda proiectelor, metode de simulare, modelarea etc.;

II. ***după funcţia didactică prioritară pe care o îndeplinesc****:*

1) metode *de predare-învăţare propriu-zise*, dintre care se disting: a) metodele *de transmitere şi dobândire a cunoştinţelor*: expunerea, problematizarea, lectura etc.; b) metodele *care au drept scop formarea priceperilor şi deprinderilor*: exerciţiul, lucrările practice etc.; 2) metode *de evaluare*[*];

III. după modul de organizare a activităţii elevilor*:* metode *frontale* (expunerea, demonstraţia); metode *de activitate individuală* (lectura); metode *de activitate în grup* (studiul de caz, jocul cu roluri); metode *combinate*, care se pretează mai multor modalităţi de organizare a activităţii (experimentul);

IV. ***după tipul de strategie didactică în care sunt integrate***: *algoritmice* (exerciţiul, demonstraţia); *euristice* (problematizarea);

V. ***după sursa cunoaşterii*** (care poate fi experienţa social-istorică a omenirii, explorarea directă sau indirectă a realităţii sau activitatea personală), la care se adaugă un subcriteriu: suportul informaţiei (cuvânt, imagine, acţiune etc), prof. Cerghit propune o altă clasificare [1, 2] şi anume:

1) metode *de comunicare orală*: expozitive, interogative (conversative sau dialogate); discuţiile şi dezbaterile; problematizarea;

2. metode *de comunicare bazate pe limbajul intern* (reflecţia personală);

3. metode *de comunicare scrisă* (tehnica lecturii);

4. metode *de explorare a realităţii*: a) metode de explorare nemijlocită (directă) a realităţii: observarea sistematică şi independentă; experimentul; învăţarea prin cercetarea documentelor şi vestigiilor istorice; b) metode *de explorare mijlocită* (indirectă) a realităţii: metode demonstrative; metode de modelare;

5. metode *bazate pe acţiune* (operaţionale sau practice): a) metode bazate pe acţiune reală / autentică): exerciţul; studiul de caz; proiectul sau tema de cercetare; lucrările practice; b) metode de simulare (bazate pe acţiune fictivă): metoda jocurilor: metoda dramatizărilor; învăţarea pe simulatoare.

Acestor categorii li se adaugă **un alt tip de metode** şi anume metodele de

raţionalizare a învăţării şi predării: metoda activităţii cu fişele; algoritmizarea; instruirea programată; instruirea asistată de calculator (I.A.C.).

III. METODE INOVATIVE DE PREDARE-ÎNVĂŢARE-EVALUARE CENTRATE PE ELEV

În *şcoala modernă*, dimensiunea de bază în funcţie de care metodele de învăţământ sunt considerate inovative este ***caracterul lor activ*** adică măsura în care sunt capabile să declanşeze angajarea elevilor în activitate, concretă sau mentală, să le stimuleze motivaţia, capacităţile cognitive şi creatoare.

Aceste metode inovative se numesc ***metodele interactive centrate pe elev,*** acele modalităţi moderne de stimulare a învăţării şi dezvoltării personale încă de la vârstele timpurii, instrumente didactice care favorizează interschimbul de idei, de experienţe, de cunoştinţe.

Interactivitatea presupune o învăţare prin comunicare, prin colaborare, produce o confruntare de idei, opinii şi argumente, creează situaţii de învăţare centrate pe disponibilitatea şi dorinţa de cooperare a copiilor, pe implicarea lor directă şi activă, pe influenţa reciprocă din interiorul microgrupurilor şi interacţiunea socială a membrilor unui grup.

Implementarea acestor instrumente didactice moderne presupune un cumul de calităţi şi disponibilităţi din partea cadrului didactic: receptivitate la nou, adaptarea stilului didactic, mobilizare, dorinţă de autoperfecţionare, gândire reflexivă şi modernă, creativitate, inteligenţa de a accepta noul şi o mare flexibilitate în concepţii.

Uneori considerăm educaţia ca o activitate în care continuitatea e mai importantă decât schimbarea. Devine însă evident că trăim într-un mediu a cărui mişcare este nu numai rapidă ci şi imprevizibilă, chiar ambiguă. Nu mai ştim dacă ceea ce ni se întâmplă este "bine" sau "rău". Cu cât mediul este mai instabil şi mai complex, cu atât creşte gradul de incertitudine.

Datorită progresului tehnologic şi accesului sporit la cunoaştere şi la resurse ne putem propune şi realiza schimbări la care, cu câtva timp în urmă nici nu ne puteam gândi.

E bine ca profesorul să modeleze tipul de personalitate necesar societăţii cunoaşterii, personalitate caracterizată prin noi dimensiuni: gândire critică, creativă, capacitate de comunicare şi cooperare, abilităţi de relaţionare şi lucru în echipă, atitudini pozitive şi adaptabilitate, responsabilitate şi implicare.

Un învăţământ modern, bine conceput permite iniţiativa, spontaneitatea şi creativitatea copiilor, dar şi dirijarea, îndrumarea lor, rolul profesorului căpătând noi valenţe, depăşind optica tradiţională prin care era un furnizor de informaţii.

În organizarea unui învăţământ centrat pe copil, profesorul devine un coparticipant alături de elev la activităţile desfăşurate. El însoţeşte şi încadrează copilul pe drumul spre cunoaştere.

Utilizarea metodelor interactive de predare – învăţare în activitatea didactică contribuie la îmbunătăţirea calităţii procesului instructiv - educativ, având un caracter activ – participativ

III.1. PRINCIPIILE CARE STAU LA BAZA ÎNVĂŢĂRII EFICIENTE CENTRATE PE ELEV SUNT:

- Accentul activităţii de învăţare trebuie să fie pe persoana care învaţă şi nu pe profesor.
- Recunoaşterea faptului că procesul de predare în sensul tradiţional al cuvîntului nu este decît unul dintre instrumentele care pot fi utilizate pentru a-i ajuta pe elevi să înveţe.
- Rolul profesorului este acela de a administra procesul de învăţare al elevilor pe care îi are în grijă.

- Înţelegerea procesului de învăţare nu trebuie să aparţină doar profesorului – ea trebuie împărtăşită şi elevilor.
- Profesorii trebuie să încurajeze şi să faciliteze implicarea activă a elevilor în planificarea şi administraţia propriului lor proces de învăţare prin proiectarea structurată a oportunităţilor de învăţare atît în sala de clasă, cît şi în afara ei.
- Luaţi individual, elevii pot învăţa în mod eficient în moduri foarte diferite. Se pune de asemenea accentul pe autoevaluarea cadrului didactic şi pe practica reflecţiei, pentru a facilita dezvoltarea profesională continuă. Dezvoltarea profesională a personalului trebuie să ofere cadrelor didactice aptitudinile şi încrederea necesară pentru:
- A identifica necesităţile individuale de învăţare ale elevilor;
- A încuraja şi a facilita învăţarea independentă, ajutînd elevii să „înveţe cum să înveţe";
- A practica principiile învăţării pe baza includerii;
- A înţelege şi a utiliza strategii de învăţare activă, centrate pe elev;
- A înţelege şi a utiliza strategii de diferenţiere.
- Pentru a sprijini instruirea centrată pe elev şi utilizarea metodologiilor moderne de lucru la clasă, se va pune accent pe strategii de predare care să corespundă stilurilor individuale de învăţare.

VI. CONCLUZII

- Inovarea didactică este un proces progresist, în derulare, se poate continua şi în alte ocazii
- Elevul trebuie pus permanent în situaţia de a face, a judeca, a coopera, a da răspunsuri, a avea păreri pentru a deveni responsabil şi creativ.
- Pentru a realiza un învăţământ de calitate şi pentru a obţine cele mai bune rezultate trebuie să folosim atât metodele clasice de predare-învăţare-evaluare cât şi metodele moderne
- profesorii trebuie să posede pe lângă cunoştinţele teoretice şi practice aferente disciplinei studiate şi abilităţi de utilizare a TIC.

BIBLIOGRAFIE

1. Oprea, Crenguţa - Lăcrămioara – *" Strategii didactice interactive", ed. a III-a, EDP, Bucureşti,* **2008**

2. Pânişoară, Ion- Ovidiu – *" Comunicarea eficientă", ediţia a III-a, Editura Polirom, Iaşi,* **2006**

3. Cojocariu, Venera Mihaela – *" Teoria şi metodologia instruirii", EDP, Bucureşti*, **2004**

4.Cerghit., I. − *Metode de învăţământ.* Ediţia a IV-a revizuită şi adăugită. Ed. Polirom. Bucureşti, 2006.

- *www.didactic.ro/.../58127_**metode-moderne-de-predare-învăţare***
- *www.didactic.ro/.../13662_**metode-moderne-de-predare-învăţare**-strategii-didactice-inovative -*
- *proiecte.pmu.ro/c/document_library/get_file?p_l_id=88569*
- *www.educatori.isjbihor.ro/.../forum;...**metode**...**predare**..*
- *facultate.regielive.ro/.../**metode**-tradiţionale-versus-**metode-moderne-de-predare-învăţare**-52589*
- *www.elearning.ro/**metode-moderne-de-predare**-a-educaţiei-tehnologice*
- *www.slideshare.net/cicero102/**metode**-de-**predare** .*

UTILIZAREA RECOMPENSELOR PENTRU CREȘTEREA MOTIVAȚIEI LA GENERAȚIA ALPHA

Profesor Diana Aghiorghiesei
Liceul Pedagogic „Nicolae Iorga" Botoșani

Ultimele decenii au adus o dezvoltare uriașă a tehnologiei informației și comunicațiilor, iar apariția și proliferarea internetului au făcut posibilă crearea unor rețele globale complexe de comunicare si colaborare. Aceste noi tehnologii au transformat felul în care învățăm, comunicăm și muncim, au transformat fundamental modul în care trăim. Tehnologiile digitale au devenit parte integrantă din viața de zi cu zi a copiilor de vârsta școlară din țările dezvoltate. Spre deosebire de părinții și bunicii lor, acești copii sunt ***primii*** care s-au născut în mediul digitalizat și au copilărit online. Ei nu au cunoscut niciodată o lume fără comunicare instantanee și acces la informații prin intermediul telefoanelor mobile si al internetului. In plus, sunt adepții multitasking-ului, așadar pot opera mai multe tehnologii sau gadget-uri concomitent. „Nativii digitali", termen creat de ***Marc Prensky*** la începutul anilor 2000, nu se referă la o anumita generație, ci reprezintă acea categorie de copii care au crescut folosind tehnologii precum internetul, computerele și dispozitivele mobile. Pentru aceștia, tehnologia reprezintă o parte necesara a vieții lor. Prensky a susținut că tinerii vorbesc astăzi o limbă digitală, în timp ce profesorii vorbesc un vechi limbaj accentuat (accentul lor fiind reticența de a adopta noi tehnologii). De aceea, este important ca acești copii să poată învață într-o „limbă" pe care o înțeleg.

Ce s-a schimbat? ***Expectanțele***. *Viteza* cu care se produc, se upgradează și se consumă aplicațiile informatice este incredibilă. Suntem mai dependenți de aplicații informatice decât de orice altă tehnologie din viața noastră. *Personalizarea* este o altă expectanță a generației digitale, pentru că generația Alpha a învățat să-si selecteze informațiile. Pe scurt, „eu, nativul digital, mă aștept să am acces nerestricționat la informație multimedia, să utilizez cu ușurință orice aplicație atunci când am nevoie și să-mi personalizez instrumentele cu care lucrez". Ce-mi răspunde școala? „Îmi pare rău, dar cum să utilizezi aplicațiile informatice ca să-ți accelerezi învățarea nu face parte din programa școlară. Oricum nu prea avem timp pentru personalizarea învățării, noi facem predare frontala". Astfel a apărut o prima nepotrivire între așteptările generației Alpha si oferta școlară.

Identitatea personala. Pentru tot mai mulți tineri, identitatea online este mai importantă decât identitatea offline („ce fac în viața reala"). Tehnologiile digitale au exacerbat preocuparea față de propria persoană, iar rețelele de socializare accentuează narcisismul. Ești ceea ce postezi, ai valoare daca primești like-uri. Atât de tare suntem interesați sa ne proiectam egoul, încât nu mai avem timp să reflectăm asupra lui, să ne dam seama cine suntem si cum trebuie trăită viața reală.

Relațiile interpersonale. Internetul ne-a permis să avem mult mai multe relații interpersonale, interacțiuni multiple. Comunicam tot mai mult, dar tot mai superficial și ne simțim tot mai singuri. Se câștigă în cantitate, dar se pierde în calitatea relațiilor interumane.

Încetinirea maturizării sociale și prelungirea vârstei adulte emergente. Regula nescrisă a mediilor digitale suna astfel: „Contra unui efort mic (click pe mouse, stând într-un mediu confortabil), primești recompense mari si imediate, plus un sentiment de comuniune și

de validare socială". Din acest punct de vedere, viața noastră în mediile digitale nu ne pregătește prea mult pentru viața reală, unde este nevoie de un efort intens și îndelungat pentru a avea acces la resurse, mereu limitate. Mai mult, dacă petreci prea mult timp în mediul online, acesta favorizează evitarea confruntării cu problemele vieții reale și amânarea unor decizii majore privind asumarea de angajamente sociale. ***J. Arnett*** (2000) a fundamentat conceptul de *vârstă adultă emergentă*, concept care acoperă perioada dintre sfârșitul adolescenței și vârsta adultă tânără (17-25 ani). Este o perioadă în care persoana are încă dependențele adolescentei (de familia de origine), dar biologic este adultă. Deși tehnologiile digitale nu sunt singurul factor care contribuie la instalarea acestui stil de personalitate, ea are un impact semnificativ.

Funcționarea cognitivă. Distributivitatea atenției a crescut, dar perseverența în sarcină, concentrarea pe o problemă pentru a o duce la capăt, a scăzut dramatic. Lectura e tot mai rapidă, dar tot mai superficială, adică profunzimea înțelegerii textului este mai redusă. Memoria a devenit tot mai tranzacțională. Nu mai ținem minte informația, ci de unde o putem accesa prin motoare de căutare, iar aceasta duce la iluzia cunoașterii: nativii digitali cred că știu mai mult decât știu efectiv.

Ca o concluzie la cele prezentate anterior, membrii generației Alpha au o mare deschidere către viitor și trăiesc mai degrabă în comunități virtuale decât în cele reale. Pentru ei, avantajele unei vieți marcate de progresele tehnologiei informației este ceva subînțeles, *fără să presupună efort, merit sau recompensă*. Ca atare, sunt mereu conectați la internet (trăiesc online), nu pot concepe viața în afara acestuia (offline). Comportamentele curente denotă ca membrii generației Z ***au nevoie de motivații, nu de impunerea cu autoritate a direcției de acțiune***. Nivelul ridicat de tehnologie, tradus în acces la informație, îi face pe acești elevi să conteste regulile din sistemul de învățământ, iar ***pedeapsa (sancțiunea) nu mai funcționează la ei***. In plus, orice sistem educațional care vrea să se centreze pe elev, trebuie să țină seama de aceste caracteristici, iar misiunea actuala a școlii este să maximizeze oportunitățile oferite de tehnologiile digitale și să reducă din pagubele colaterale pe care acestea le produc.

Mic ghid de acordare a recompenselor pentru generația Alpha

Generația Alpha așteaptă de la sistemul educațional ***beneficii, activități, oportunități*** conform nevoilor și dorințelor lor. Membrii generației Alpha se anunță a fi **mai antreprenoriali, mai independenți și cu un spirit competitiv mai accentuat.** Ce poate face școala? In primul rând, trebuie să se reformeze. In al doilea rând, trebuie să poată crea oportunități interne care să le „hrănească" elevilor aceasta nevoie. Acest lucru presupune viziune, iar în plan acțional, o preocupare sistematică pentru a dezvolta elevilor „*abilitățile secolului XXI*": comunicare, colaborare, gândire critică, creativitate, competențe media și digitale, alfabetizare digitală. Pentru a realiza aceste deziderate, pedagogia va trebui să gândească *un plan de educație viabil și mai puțin rigid*, care să țină cont de elementele de psihologie a copilului, de posibilitățile lui de asimilare, de interesele lui de prezent si viitor. Acest nou plan de educație înseamnă că *toate materiile de învățământ vor fi schimbate în substanța lor, fiind abordate din punct de vedere social, practic și educativ*. Ca modalități practice de introducere a acestor deziderate, ***Văideanu*** (1988, pp. 109) menționează trei posibilități: (1) introducerea de noi discipline centrate pe un anumit tip de educație (dificultatea constă in supraîncărcarea programelor de învățământ); (2) crearea de module specifice în cadrul disciplinelor tradiționale, modulele având un caracter interdisciplinar; (3) tehnica „approche infusionnelle" (infuziunea cu mesaje ce țin de noile conținuturi in disciplinele „clasice").

Lipsa totala a recompensei scade motivația. In antiteză cu generația milenară (Y) și chiar generația Z, care preferă mai mult munca de echipă, incluziunea și simțul de comunitate, cei din generația Alpha își doresc ***target-uri individuale și evaluări/recompense bazate strict pe performanța lor, nu a echipei***. Ei se declară dispuși să învețe și să muncească din greu, cu condiția să culeagă cât se poate de rapid roadele acestei investiții.

Recompensa imediată. Una dintre cele mai evidente caracteristici ale generației Alpha este nevoia de ***instant rewards - task-uri scurte și recompense frecvente*** - total opusă amânării recompensei, gama în care generația Baby Boomer a fost educată („daca iei premiul I primești bicicletă", „când o sa ies la pensie o sa am timp si pentru mine" etc.). Desigur, trăim într-o societate în care totul se poate obține aproape instantaneu. Daca vedem ceva pe Amazon sau pe Ebay, e suficient să apăsăm butonul de comandă și-l vom avea livrat a doua zi. Totuși, în viața reală, lucrurile nu se obțin atât de ușor, iar copiii din generația Alpha au nevoie să învețe că nu exista scurtături pentru un drum pe care merită să mergi.

Recompensarea diferențiată. Reprezentanții generației Alpha reușesc să se autoaprecieze destul de corect și așteaptă să le fie recunoscute meritele personale, astfel încât să fie recompensați în mod ***diferențiat***, în funcție de rezultatele personale. Totuși, atitudinea optimă din partea profesorilor ar fi utilizarea recompenselor pentru a răsplăti ***performanța de grup împreună cu cea individuală***, pentru a ne asigura că nativii digitali văd legătura directă a recompensei cu propriile lor contribuții, fără a pierde din vedere succesul colectivului de elevi din care fac parte.

Diferențierea sporită a recompenselor. Ținând cont de natura competitivă a acestor nativi, se impune ca recompensele sa fie structurate într-o manieră care recunoaște ***performanța de top***, pentru a putea fi ***consolidate prin recompensare diferențiată***. De fapt, direcționarea recompenselor către cei mai performanți s-ar părea că se dovedește eficientă în cazul acestor nativi. In același timp, ***obiceiul de a oferi recompense pe toate nivelurile de performanță*** - inclusiv pentru cei care nu îndeplinesc întotdeauna așteptările - ***ar trebui întrerupt***. Acest lucru trebuie sa fie susținut de ***evaluări mai oneste și mai exacte*** și de ***comunicarea rezultatelor reale*** ale performanței individuale.

„Recunoașterea specială". Este vital pentru nativii digitali să simtă ca ***efortul lor zilnic este apreciat***. În acest sens, profesorii ar trebui să găsească modalități de a împărtăși feedback cu privire la performanța zilnică, astfel încât acești copii să se simtă apreciați. Acest lucru va satisface mai bine ***nevoia lor de feedback în timp real***. De asemenea, aceasta recunoaștere specială trebuie să fie ***simplă, personalizată și imediată***. De exemplu, notele de apreciere scrise de mână sau posibilitatea de a participa la un eveniment important pentru elevi pot fi recompense foarte puternice.

Stabilirea unei transparențe mai mari în modul de acordare a recompenselor. Acest lucru va ajuta la reducerea dependenței de interpretare și va permite concluzii bazate mai mult pe fapte. În plus, informațiile despre programul de recompense oferit în cadrul școlii trebuie să fie accesibile si ușor de accesat de către elevi, și să valorifice o gamă largă de soluții de conectivitate tehnologică, atât de ușor activate și acceptate de tinerii noștri.

Feedback de calitate, constant și în timp real. Avem în vedere o generație care a învățat să stăpânească zona jocurilor pe calculator, o lume în care se primesc tot timpul misiuni interesante, ești provocat și antrenat, ești recompensat și primești feedback în timp real, în care ai posibilitatea să te reîntorci și s-o iei de la capăt. Din păcate, sistemul nostru educațional nu

este la fel de prompt în a oferi un astfel de feedback, care să creeze copiilor o ***stare de siguranță și confort intelectual***.

Flexibilitatea în învățare. Un model tradițional educațional nu va funcționa la aceasta nouă generație, deoarece nu răspunde așteptărilor lor de flexibilitate, schimbare și dezvoltare permanentă. Este esențial să identificam noi oportunități interesante de predare, care să țină cont de un ***program personalizat de învățare***, altfel există pericolul ca tinerii să renunțe la școală, considerând-o un mediu în care se oferă o informație înregimentată, care nu mai este utilă sau de actualitate. Acest lucru se traduce prin ***crearea accesibilității*** tinerilor la stagiile în străinătate (de exemplu, cu ajutorul Erasmus+), prin care pot dobândi noi competențe comunicaționale, lingvistice, interculturale si antreprenoriale, care le vor aduce avantaje nete în viața profesională viitoare. De asemenea, ***profesorii trebuie să devină conștienți*** ca însăși calitatea educației depinde, în mare măsură, de competențele cadrelor didactice și de competențele pe care acestea le formează elevilor/studenților, ei fiind împreună surse și resurse de dezvoltare în cadrul unui proces educațional modern.

Motivarea intrinsecă. In cartea sa, „Drive", ***Daniel Pink*** (2011) demonstrează cu argumente științifice solide și convingătoare de ce angajatul secolului XXI nu mai poate fi motivat doar extrinsec, prin pedepse si recompense („carrot&stick"), ca toate generațiile precedente, ci prin folosirea unor elemente de motivație internă. Rezultatele cercetărilor științifice de peste patru decenii asupra motivației umane au relevat că recompensa extrinsecă este eficientă doar pentru munca repetitivă, în activități care exclud aproape complet creativitatea, inventivitatea și găsirea de soluții.

Abilitățile secolului XXI solicită comunicare, colaborare, gândire critică, creativitate, competențe media și digitale, alfabetizare digitală. Toate acestea nu seamănă deloc cu o învățare repetitivă și activități care exclud complet creativitatea, inventivitatea și găsirea de soluții. Mai mult, a oferi recompense pentru acțiunile și comportamentele care „sunt în mod intrinsec interesante, creative sau morale... este un joc periculos", arata Daniel Pink. În plus, tinerii noștri sunt mult mai autonomi, au un scop clar si bine definit, pe care doresc să-l realizeze cât mai repede, cu ajutorul școlii. Școala nu mai este un scop în sine, ci un mijloc care le asigură atingerea scopului personal. Și da, înainte de a avea așteptări ca tinerii noștri sa fie auto-motivați, ei trebuie sa fie corect „recompensați". In acest sens, întregul sistem de predare, de evaluare și de notare trebuie modificat corespunzător, astfel încât să țină cont de caracteristicile noii generații. În procesul de planificare a unei lecții pentru generația Alpha este imperativ să avem o noua atitudine față de predare și învățare. Învățarea ar trebui să devină un proces natural, de care elevii să se bucure și prin care să poată avea succes. Astfel, învățarea este un proces activ, în cadrul căruia elevii își pot pune cunoștințele în practică, își pot pune întrebări, pot experimenta, pot face greșeli de pe urma cărora pot învăța. Învățarea activă și de succes creează un mediu sigur din punct de vedere emoțional. In plus, nu trebuie sa uitam ca motivația elevilor se intensifica atunci când microclimatul școlar este plăcut, materialul de învățare este îmbunătățit și reînnoit în mod constant, modalitățile de învățare sunt atractive si interesante și atunci când lecția este reușită și colaborarea este încurajată. Cu alte cuvinte, învățarea trebuie să fie un proces activ, plăcut și reușit. Și totul poate începe cu o idee, iar echipamentele electronice pot fi doar o mica parte a întregului proces. Dar pentru asta, avem nevoie de profesori pentru secolul XXI, acei dascăli pasionați de profesia lor și de noua tehnologie, care să poată preda într-o manieră entuziastă și interesantă.

Referințe bibliografice:

Arnett, J. (2000). *Emerging Adulthood. A theory of development from the late teens through the twenties*. American Psychologist.
Pink, D. (2011). *Drive. Ce anume ne motivează cu adevărat*. București: Editura Publica.
Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. On the Horizon MCB University Press. vol. 9, no. 5.
Vaideanu, G., coordonator. (1988). *Educația la frontiera dintre milenii*. București: Editura Politica.

Metode inovative de predare-învățare-evaluare

Erceanu Geanina
Liceul de Transporturi Auto
Drobeta Turnu Severin, Mehedinți

- **Metoda predării - învăţării reciproce**
- **Metoda mozaicului**
- **Metoda "Schimbă perechea"**

Metoda predării – învăţării reciproce

- Este o strategie instrucţională de învăţare a tehnicilor de studiere unui text;
- Elevii interpretează rolul profesorului, instruindu-şi colegii;
- Este centrată pe patru strategii de învăţare, folosite de oricine face un studiu de text pe teme sociale, ştiinţifice, sau un text narativ (poveşti, nuvele, legende).

Aceste strategii sunt:

- rezumarea - expunerea a ceea ce este mai important din ceea ce s-a citit;
- punerea de întrebări - listarea unei serii de întrebări despre informaţiile citite;
- clarificarea datelor - presupune discutarea termenilor necunoscuţi, soluţionarea neînţelegerilor;
- Precizarea (diagnosticarea) - exprimarea a ceea ce cred elevii.

Desfăşurare/etape:

- se împarte textul spre studiu;
- clasa este împărţită în patru grupuri corespunzătoare celor patru roluri
- fiecare grup îşi exercita rolul asumat.

Avantaje:

- este o strategie de învăţare în grup;
- ajută elevul la învăţarea metodelor şi tehnicilor de lucru cu textul, tehnici de muncă intelectuală, ce pot fi utilizate apoi, independent;
- dezvoltă capacitatea de exprimare, atenţia, gândirea cu operaţiile ei, capacitatea de ascultare activă;
- stimulează capacitatea de ascultare pozitivă.

Metoda Jigsaw (mozaicului)

- Presupune învăţarea prin cooperare la nivelul unui grup şi predarea achiziţiilor dobândite de către fiecare membru al grupului unui alt grup (îmbină învăţarea individuală cu cea în echipă).

Desfăşurare/etape:

1. Fiecare membru al echipei, formată din 4 elevi, primeşte un cartonaş cu un număr de la unu la patru, şi are ca sarcină să studieze în mod independent, subtema corespunzătoare numărului său. El trebuie să fie expert în subtema sa.
2. Independent, fiecare elev citeşte subtema lui.
3. Constituirea grupurilor de experţi:

- Are loc faza discuţiilor în grupurile de experţi;
- Scopul este să se instruiască cât mai bine, având responsabilitatea propriei învăţări şi a predării şi învăţării colegilor din echipa iniţială.

4. Reîntoarcerea în echipa iniţială de învăţare - faza raportului de echipă.

Avantaje:

- este o metodă care dezvoltă încrederea în forţele proprii ale participanţilor;
- dezvoltă abilităţi de comunicare (de ascultare şi de vorbire);

- dezvoltă abilităţi de reflectare, de gândire creativă, de rezolvare de probleme şi de cooperare.

Metoda "Schimbă perechea"

Metoda are la bază munca elevilor în perechi. Se împarte clasa în două grupe egale ca număr de participanţi, se formează două cercuri concentrice, elevii fiind faţă în faţă, pe perechi.

Desfăşurare/etape:

1. Etapa organizării colectivului în două grupe egale - fiecare elev ocupă un loc fie în cercul din interior, fie în cercul din exterior. Stând faţă în faţă, fiecare elev are un partener.
2. Etapa prezentării şi explicării problemei – profesorul oferă cazurile pentru studiu şi explică importanţa soluţionării.
3. Etapa de lucru în perechi - pentru câteva minute, elevii lucrează câte doi. Apoi, cei din cercul exterior se mută un loc mai la dreapta pentru a schimba partenerii, realizând astfel o nouă pereche. Jocul se continuă până ajunge la partenerii iniţiali sau se termină întrebările.
4. Etapa analizei ideilor şi a elaborării concluziilor – în acest moment, clasa se grupează şi se analizează ideile emise. Profesorul face împreună cu elevii o schemă a concluziilor obţinute.

Avantaje:

- o metodă interactivă de grup, care stimulează participarea tuturor elevilor la activitate;
- elevii au posibilitatea de a lucra cu fiecare dintre membrii colectivului.;
- este uşor de aplicat la orice vârstă şi adaptabilă oricărui domeniu;
-dezvoltă inteligenţa logico-matematică (capacitatea de a face deducţii, de a realiza operaţii matematice etc.) şi inteligenţa interpersonală.

Bibliografie:

1. Cerghit, I., (2006), Metode de învăţământ, Iași, Editura Polirom, p73
2. Cucoș, C., (2006), Pedagogie, Iași, Editura Polirom, p.35
3. Oprea C.L., (2008), Strategii didactice interactive, EDP Bucureşti, p.51

CLASIC ŞI MODERN ÎN ÎNVĂŢĂMÂNT

Prof. înv. preşcolar Fărcaș Andrea Timea
Grădinița Căsuța Fermecată Luduș, jud. Mureș

Conceptul „metoda de învăţământ” îşi păstrează şi în continuare semnificaţia împrumutată din grecescul „methodos”, ceea ce înseamnă drum spre, cale de urmat în vederea atingerii scopurilor propuse, însă sfera şi conţinutul noţiunii s-au extins, surprinzându-se caracteristici noi ale acesteia (Novak, J.D., Gowing, B.D., 1984).

În viziunea modernă, metodele de învăţământ reprezintă modalităţi de acţiune, instrumente cu ajutorul cărora elevii, sub îndrumarea educatorului sau în mod independent, îşi însuşesc cunoştinţe, îşi formează şi dezvoltă priceperi şi deprinderi intelectuale şi practice, aptitudini, atitudini.

Paralel cu orientarea eforturilor specialiştilor pentru prezentarea tehnicilor şi metodelor moderne, s-a evidenţiat necesitatea reconsiderării potenţialului formative-educativ al metodelor tradiţionale şi s-a impus în pedagogia modernă cerinţa integrării tuturor metodelor didactice într-un sistem metodologic unitar, dar elastic în raport cu varietatea obiectivelor concrete ale fiecărei activităţi didactice, deci a îmbinării lor în procesul de instrucţie şi educaţie. Una din componentele esenţiale ale curriculum-ului şcolar o constituie metodologia didactică, respectiv sistemul de metode şi procedee didactice.

Utilizarea unei metode de învăţământ implică existenţa unui ansamblu de operaţii mintale şi practice. Elevul se poate afla în postura de receptor sau investigator, în cadrul fiecărei metode în proporţii variabile. De unde dihotomia: metode de învăţare prin receptare, metode de învăţare prin descoperire. Totuşi, metodele tradiţionale sunt şi în ziua de azi foarte des folosite. Aceste metode sunt: algoritmizarea, exerciţiul, conversaţia, compunerea gramaticală, descoperirea, analiza gramaticală, problematizarea, jJocul de rol, demonstraţia, studiul cu manualul.

Metode, procedee şi tehnici interactive folosite în învăţământul modern preconizează o metodologie axată pe acţiune, operatorie, deci pe promovarea metodelor interactive care să solicite mecanismele gândirii, ale inteligenţei, ale imaginaţiei şi creativităţii. Activ este elevul care depune efort de reflecţie personală, interioară şi abstractă, care întreprinde o acţiune mintală de căutare, de cercetare şi redescoperire a adevărurilor, de elaborare a noilor cunoştinţe. „Activismul exterior” vine deci să servească drept suport material „activismului interior”, psihic, mintal, să devină purtător al acestuia (Ioan Cerghit, 1997).

Metode de predare-învăţare interactive în grup: metoda predării / învăţării reciproce, metoda Jigsaw (Mozaicul), citirea cuprinzătoare, cascada (Cascade), STAD (Student Teams Achievement Division);Metoda învăţării pe grupe mici: TGT (Teams/Gamos/Tournaments);Metoda turnirurilor între echipe; Metoda schimbării perechii (Share-Pair Circles); Metoda Învăţarea dramatizată.

Metode de fixare şi sistematizare a cunoştinţelor şi de verificare: harta cognitivă sau harta conceptual, matricele, lanţurile cognitive, fishbone maps (scheletul de peşte), diagrama cauzelor şi efectului, pânza de păianjen (Spider map-Webs), tehnica florii de nufăr (Lotus Blossom Techinique), metoda R.A.I, cartonaşele luminoase.

Metode de rezolvare de probleme prin stimularea creativităţii: brainstorming, starbursting (Explozia stelară), metoda pălăriilor gânditoare (Thinking hats - Edward de Bono), caruselul, Multi-voting, masa rotundă, interviul de grup, studiul de caz, incidentul critic, Philips 6/6;, Tehnica 6/3/5, controversa creativă, Fishbowl (tehnica acvariului), tehnica focus grup, patru colţuri (Four corners), metoda Frisco, sinectica, buzz-groups, metoda Delphi.

Metode de cercetare în grup: tema sau proiectul de cercetare în grup, experimentul pe echipe, portofoliul de grup.

Metoda predării / învăţării reciproce Este o strategie instituţională de învăţare a

tehnicilor de studiere a unui text. După ce sunt familiarizaţi cu metoda, elevii interpretează rolul învăţătorului, instruindu-şi colegii. Are loc o dezvoltare a dialogului elev-elev. De exemplu, grupul A este responsabil cu rezumarea textului, grupul B face o listă de întrebări pe care le vor adresa în final tuturor colegilor, grupul C are în vedere clarificarea termenilor noi şi grupul D dezvoltă predicţii. În final fiecare grup îşi exercită rolul asumat.

Mozaicul presupune învăţarea prin cooperare la nivelul unui grup şi predarea achiziţiilor dobândite de către fiecare membru al grupului unui alt grup. Turul galeriei presupune evaluarea interactivă şi profund formativă a produselor realizate de grupuri de elevi. Gândiţi / Lucraţi în perechi / Comunicaţi Presupune o activitate de învăţare prin colaborare care constă în stimularea elevilor de a reflecta asupra unui text (a unui conţinut informaţional) colaborând cu un coleg în formularea ideilor, pe care le comunică apoi celorlalţi, întregii clase. Este o tehnică relativ uşor realizat, ce nu necesită mult timp şi care se poate folosi de mai multe ori în timpul unei lecţii sau activităţi didactice. Interviul „în perechi" Aceasta este o tehnică de învăţare prin colaborare (Kagan, S., 1992) în care partenerii se intervievează reciproc, în legătură cu un anumit subiect. În prima parte a metodei, participanţii efectuează o activitate de brainstorming individual, timp de 4-5 minute, fiecare întocmindu-şi o listă cu ideile proprii despre subiectul respectiv.

Metoda „SINELG" Sistem interactiv de notare pentru eficientizarea lecturii şi gândirii. Este o metodă utilă pentru realizarea unei învăţări eficiente şi durabile bazată pe implicarea cognitivă activă în lecturarea unui text, pe monitorizarea propriei înţelegeri a conţinutului de idei al acestuia. Metoda „Termeni daţi în avans" –se explică elevilor că li se va cere să citească o poveste. Cu patru dintre termenii care apar în aceasta, fiecare trebuie să-şi imagineze o poveste cât mai interesantă. Copacul ideilor - este o metodă grafică în care cuvântul cheie este scris într-un dreptunghi la baza paginii, în partea centrală. De la acest dreptunghi se ramifică asemenea crengilor unui copac, toate cunoştinţele evocate. Copacul ideilor având ca subiect „Influenţa omului asupra mediului" poate fi completat individual, în perechi sau în grup, putând avea ramificaţii referitoare la influenţa pozitivă sau negativă a omului, la activităţi economice sau efectele intervenţiei omului.

Ciorchinele - metodă ce poate fi aplicată individual, în perechi sau în grup, în prima parte a lecţiei sau chiar după citirea textului. Se anunţă tema şi scrie într-un cerc mare, apoi se stabilesc ideile satelit (idei supuse analizei). Pentru fiecare idee-satelit elevii notează elemente particulare preluate din textul suport. Această metodă presupune o analiză atentă şi minuţioasă textului. Harta personajelor Presupune analiza relaţiilor dintre personaje. Se notează în centru numele personajului analizat şi în colţurile paginii numele personajelor cu care intră în relaţie. Personajele se unesc prin săgeţi, scriindu-se pe acestea însuşiri comune şi necomune, citate. Se poate lucra frontal sau pe echipe.

Brainstorming-ul este un procedeu prin care li se creează elevilor climatul favorabil de găsire a conexiunilor dintre cunoştinţele pe care aceştia le posedă. Brainstorming-ul poate fi realizat în mai multe feluri. Exemplu 1: se cere elevilor să spună cât mai multe cuvinte care le vin în minte atunci când aud cuvântul „poveste" . (Răspunsuri date de elevi: autor, personaje, copertă, timp liber, pădure, zmeu, etc.) Exemplul 2: se desenează pe tablă un cerc şi li se cere elevilor să găsească cât mai multe cuvinte legate de această figură (exemple date de copii: soare, roată, chip de om, gaură, volan, oală, etc.) Tehnica acvariului (fishbowl) urmăreşte ca elevii implicaţi să fie puşi, alternativ, în dublă ipostază: pe de o parte participanţi activi la dezbatere, pe de altă parte observatori ai interacţiunilor care se produc. Elevii sunt dispuşi în două cercuri concentrice. Timp de 8-10 minute elevii aflaţi în cercul inferior discută o problemă controversată, iar cei din exterior ascultă, fac observaţii privind modul în care se relaţionează, gradul de stabilire al consensului, apariţia conflictului.

Frumuseţea profesiei de cadru didactic constă în faptul că pe lângă responsabilitatea de a fi eficienţi, avem şi extraordinara libertate de a fi creativi.

Bibliografie
1. Cerghit, I., Metode de învăţământ, Editura Didactică şi Pedagogică, Bucureşti, 1980
2. Ionescu, M., Clasic şi modern în organizarea lecţiei, Editura Dacia, Cluj-Napoca, 1972
3. Ionescu, M., Chiş,V., Strategii de predare-învăţare, Editura Ştiinţifică, Bucureşti, 1992

METODE INOVATIVE

Prof. Ferdinant Nicoleta
G.P.P. NR.1 Caracal,Olt

Metodele inovative de învățare sunt modalități moderne de stimulare a învățării și dezvoltării copiilor încă de la vârste timpurii, sunt instrumente didactice care favorizează interschimbul de idei, de experiențe, de cunoștințe, asigurând perfecționarea și optimizarea demersului educațional.

Metodele utilizate la preșcolari sunt atât cele ”clasice”, cât și cele ”moderne”, numai abilitatea cadrului didactic poate face ca orice metodă folosită să stârnească interesul copilului preșcolar și să-l determine să învețe în modul cel mai plăcut. Procesul de formare interactiv presupune acțiune atât din partea profesorului cât și din partea copilului.

Dascălul modern pentru a crea cadrul optim de învățare este necesar să țină cont de anumite criterii în aplicarea metodelor moderne de învățare, cum ar fi: competențele ce urmează a fi dezvoltate la copii, nivelul de dezvoltare intelectuală și capacitățile copiilor, resursele materiale accesibile și gradul de complexitate al conținutului.

Astfel metodele inovative trebuie adaptate acestor criterii, pentru ca procesul instructiv-educativ să se desfășoare într-un cadru activ-participativ, de stimulare a învățării.

Metodele inovative presupun o învățare prin comunicare, prin colaborare, care produce o confruntare- o confruntare de idei, opinii și argumente, creează situații de învățare centrate pe disponibilitatea și dorința de cooperare a copiilor, pe implicarea lor directă și activă, pe influența reciprocă din interiorul microgrupurilor şi interacțiunea socială a membrilor unui grup. În învăţământul preşcolar sunt utilizate o multitudine de metode moderne însoţite de tehnici specifice şi resurse materiale, dintre care amintim:
1. Explozia stelară - steluţa mare şi 5 steluţe mici
2. Lotus- flori de nufăr mici şi o floare de nufăr mare
3. Bula dublă-două cercuri mari de culori diferite câte patru cercuri mici de culori diferite, săgeţi lungi şi scurte
4. Predarea/învăţarea reciprocă -palete colorate cu întrebări, ecusoane, coroniţe
5. Ciorchinele-cercuri sau ovale de două mărimi şi două culori, săgeţi
6. Cubul-un cub sau tot atâtea cuburi câte tematici predaţi,6 plăcuţe cu descrie, compară, analizează, argumentează, asociază, aplică, simboluri pentru copii
7. Pălăriuţe gânditoare-albă, roşie, galbenă, verde, albastră neagră
8. Piramida şi diamantul –suport de lucru, pătrate sau benzi de carton de culori diferite
9. Mozaicul –fişa expert, ecusoane, chestionar de evaluare-ilustrat
10. Diagrama Venn – fişe de lucru, ecusoane

1. Explozia stelară -Def. – Este o metodă de stimulare a creativităţii, o modalitate de relaxare a copiilor şi se bazează pe formularea de întrebări pentru rezolvarea de noi probleme şi noi descoperiri
Obiective –formularea de întrebări şi realizarea de conexiuni între ideile descoperite de copii în grup prin interacţiune şi individual pentru rezolvarea unei probleme .
Descrierea metodei –copiii aşezaţi în semicerc propun problema de rezolvat. Pe steaua mare se scrie sau desenează ideea centrală. - Pe 5 steluţe se scrie câte o întrebare de tipul CE, CINE, UNDE, DE CE, CÂND, iar 5 copii din grupă extrag câte o întrebare. Fiecare copil din cei 5 îşi alege 3-4 colegi, organizându-se în cinci grupuri. Grupurile cooperează pentru elaborară întrebărilor. La expirarea timpului, copiii revin în cerc în jurul steluţei mari şi spun întrebările elaborate fie individual, fie un reprezentant al grupului. Copiii celorlalte grupuri răspund la întrebări sau formulează întrebări la întrebări. - Se apreciază întrebările copiilor, efortul aceestora de a elabora întrebări corect, precum şi

modul de cooperare, interacţiune.
2. Tehnica Lotus • Este o modalitate interactivă de lucru în grup care oferă posibilitatea stabilirii de relaţii între noţiuni pe baza unei teme principale din care derivă alte opt teme. • Obiective – stimularea inteligenţelor multiple şi a potenţialului creativ în activităţi individuale şi în grupe, teme din domenii diferite.
ETAPE 1. Construirea schemei/diagramei tehnicii de lucru; • 2. Plasarea temei principale în mijlocul schemei grafice; • 3. Grupul de copii se gândeşte la conţinuturile/ideile/cunoştintele legate de tema principală • 4. Abordarea celor opt teme principale pentru cadranele libere • 5. Stabilirea în grupuri mici de noi legături/relaţii/conexiuni, pentru aceste opt teme şi trecerea lor în diagramă • 6. Prezentarea rezultatelor muncii în grup, analiza produselor, aprecierea în mod evaluativ, sublinierea ideilor noi.
3. Bula dublă -Tehnica bula dublă grupează asemănările şi deosebirile dintre două obiecte, procese, fenomene, idei, concepte. Bula dublă este prezentată grafic prin două cercuri mari în care se aşează imaginea care denumeşte subiectul. Exemple: Animale-păsări, Copii-părinţi, Fructe-legume În cercurile mici aşezate între cele două cercuri mari, se desenează sau se aşează simbolurile ce reprezintă asemănările dintre cei doi termeni cheie. În cercurile situate în exterior la dreapta şi la stânga termenilor cheie se înscriu caracteristicile, particularităţile sau deosebirile.
4. Ciorchinele -Stimulează realizarea unor asociaţii noi de idei. Permite cunoaşterea propriului mod de a înţelege o anumită temă
ETAPE: Se scrie un cuvânt sau se desenează un obiect în mijlocul sau în partea de sus a tablei/foii de hârtie; Copiii, individual sau în grupuri mici, emit idei prin cuvinte sau desene, jetoane, legate de tema dată; Se fac conecxiuni, de la titlu la lucrările copiilor, acestea se pot face cu linii trasate de la nucleu la contribuţiile copiilor sau a grupurilor; Este bine ca tema propusă să fie cunoscută copiilor, mai ales când se realizează individual.
5. Cubul -Strategie de predare –învăţare ce urmăreşte un algoritm ce vizează descrierea, comparaţia, asocierea, analizarea, aplicarea, argumentarea atunci când se doreşte explorarea unui subiect nou sau unul cunoscut pentru a fi îmbogăţit cu noi cunoştinţe sau a unei situaţii privite din mai multe perspective.
ETAPE • se formează grupuri de 4-5 copii • fiecare copil din grup interpretează un rol în funcţie de sarcina primită (rostogolici, isteţul, ştie tot, umoristul, cronometrorul) • copiii rezolvă sarcina individal sau în grup, într-un timp dat • prezintă pe rând răspunsul formulat. Din multitudinea de metode interactive, am prezentat pe scurt doar câteva pe care le-am aplicat la grupă, metode prin care noul si căutarea de idei conferă activităţii ”un mister didactic”în care copilul e participant activ la propria formare. Pe lângă metodele interactive prezentate mai sus, cu rezultate bune am mai folosit şi alte metode cum sunt: turul galeriei, tehnica blazonului, studiu de caz etc..

Bibliografie:

Bocoș Mușata, Avram Iftinia, Catalano Horațiu, Someșan Eugenia, ”Pedagogia învățământului preșcolar. Instrumente didactice”, Presa Universitară, Cluj-Napoca, 2009 Breben Silvia, Gongea Elena, Ruiu Georgeta, Fulga Mihaela, ”Metode și tehnici interactive de grup”, sursa www.scrib.com

METODE INOVATIVE ȘI INSTRUMENTELE DIGITALE FOLOSITE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR

FLOREA VALENTINA DORINA

Societatea românească este într-o continuă dezvoltare, astfel, necesitatea unei schimbări majore în sistemul educațional fiind practic inevitabilă. Mulți copii și cadre didactice s-au confruntat cu necesitatea unei adaptări rapide. Aceste schimbări au fost impuse, puțin forțat, de contextul perioadei pandemice pe care o traversăm. Mutarea actului educațional în on-line a prins mulți elevi și profesori nepregătiți, fără abilități digitale sau resursele necesare acestor schimbări dar mai greu a fost adaptarea copiilor de gradiniță acestui mediu.

În învățământul preșcolar aspectul educației on-line este puțin diferit, pentru că, indiferent de forma desfășurării activităților sau a metodelor folosite sincron sau asincron, actul educațional depinde în mare măsură de disponibilitatea, suportul și implicarea părinților.

Pentru realizarea activitaților am folosit metodele interactive de grup. Specific acestor metode este faptul că ele promovează interacţiunea dintre preşcolari, schimbul de idei, de cunoştinţe, asigurând un demers interactiv al actului de predare-învăţare-evaluare atât online cât și practic.

Deoarece principala noastră activitate în grădiniță este jocul, sub toate formele sale, în strategia didactică pentru grupa mea, am folosit instrumente digitale si metode moderne care să păstreze simțul ludic, dar care să-mi ofere și posibilitatea de a capta atenția și a menține interesul copiilor pe toată durata activității, îmbinând aspectul formativ cu cel informativ într-un context creativ, urmărind în același timp crearea de abilități și competențe specifice activității propuse. Din experiența personală, am constatat că aplicațiile de jocuri on-line combinate cu metodele moderne sunt plăcute și iubite de către copii.

În continuare voi prezenta câteva metode moderne pe care le-am folosit și online în procesul instructiv educativ în funcţie de obiectivele urmărite la fiecare activitate.

Bula dublă - este o metodă de predare-învăţare, uşor de aplicat, care grupează asemănările şi deosebirile dintre două obiecte, fenomene, idei, concepte etc. Ea este reprezentată grafic din două cercuri mari în care se aşează câte o imagine care denumeşte subiectul abordat. Exemplu. La activitatea:DLC -Joc didactic- În curând voi fi școlar.

Mozaicul – este o metodă de învăţare prin colaborare şi are la bază împărţirea grupului în mai multe grupuri de lucru coordonate de educatoare. Cu succes am folosit această metodă în repovestiri cum a fost :Albă ca zăpada, Punguţa cu doi bani.

Învăţarea prin cooperare - este o metodă care implică procedee de colaborare şi activitate comună în rezolvarea unor sarcini de instruire: copiii lucrează împreună, uneori în perechi, în grupuri mici pentru a rezolva aceeaşi problemă, pentru a explora o temă nouă, pentru a crea idei noi. Exemplu: Tema- Toamna cea bogată.

Brainstormingul, în traducere directă furtună în creier, sau asalt de idei este o metodă pe care am folosit-o pentru ai ajuta copiii să emită cât mai multe idei pentru soluţionarea unor probleme, fără a critica soluţiile găsite. Exemplu. În activitatea DLC-convorbire cu tema:De ce îmi plac anotimpurile vara,toamna, iarna, primavara?

Diagrama Venn este o metodă interactivă, de fixare, consolidare şi evaluare a cunoştinţelor. Această metodă are o largă aplicabilitate şi am folosit-o cu succes în activităţile de observare, povestiri, convorbiri, jocuri didactice, etc. Exemplu. În activitatea DLC-convorbire -Totul despre animale.

Ciorchinele este o metodă didactică, utilizată individual sau în grup, care constă în evidenţierea de către preşcolari a legăturilor dintre idei, pe baza găsirii altor sensuri ale acestora şi a relevării unor noi asociaţii.

Explozia stelară este o altă metodă pe care am folosit-o în procesul instructiv educativ.

Este o metodă de stimulare a creativităţii şi o modalitate de relaxare a copiilor. Ea se bazează pe formularea de întrebări pentru rezolvarea de probleme. Am folosit această metodă cu bune rezultate în activităţile de lecturi după imagini, convorbiri, memorizări, povestiri.

Tehnica Lotus este o modalitate interactivă de lucru în grup care oferă posibilitatea stabilirii de relaţii între noţiuni pe baza unei teme principale din care derivă alte opt teme. Stimulează munca colaborativă în echipă şi efortul creativ al fiecărui membru al grupului. Exemplu DȘ- Culorile Primăverii.

Pe lângă metodele interactive prezentate mai sus, cu rezultate bune am mai folosit şi alte metode cum sunt: metoda cubului, turul galeriei, tehnica blazonului, pălăriuţele gânditoare, studiu de caz etc.

Din multitudinea de metode interactive, am prezentat pe scurt doar câteva pe care le-am aplicat la grupă, metode prin care noul si căutarea de idei conferă activităţii un mister didactic în care copilul e participant activ la propria formare.

În continuare voi prezenta câteva softuri sau aplicații pe care le-am folosit online în combinatie cu metose interactive in procesul instructiv educativ. Din gama variată de instrumente digitale care m-au ajutat în procesul educativ, amintesc câteva:

- Conferințele On-Line facilitează transmiterea de informații în timp real și învățarea sincron a preșcolarilor. Printre cele mai cunoscute sunt: Zoom, GoogleMeet etc. ZOOM – Este platforma de ore on-line cea mai utilizată de către cadrele didactice din grădinițe.
- Jigsaw Planet www.jigsawplanet.com/ puzzles online gratuite;
- Wizer.me www.wizer.me/ platformă pentru crearea de fişe de lucru online;
- SlideShare https://www.slideshare.net/ aplicaţie prin care distribui prezentări, documente, fotografii;
- Genially www.genial.ly/en colaje, postere şi prezentări colorate.
- Hărțile digitale– printre cele mai cunoascute tipuri de aplicaţii digitale se numără şi hărţile dintre care enumerăm Google Maps,Tripline ca şi instrumente colaborative care se pot utiliza cu succes şi la ciclul preşcolar.
- Pereții virtuali– sunt aplicaţii digitale care oferă spaţiu de afişare colaborativ atât pentru varianta text, imagine, video, site-uri web. Printre cele mai cunoscute sunt Padlet si lino.it. PADLET– este o aplicaţie care permite utilizatorilor să afişeze materialele în acest perete virtual. Peretele este o pagină web care permite utilizatorilor încărcarea diferitelor materiale pe o temă dată, materiale de tipul documentelor, prezentărilor, legăturilor spre diferite site-uri web.
- Jocuri On-Line– sunt aplicaţii plăcute de către copii şi de cadrele didactice doarece îşi păstrează simţul ludic. Cele mai utilizate la vârstele timpurii sunt puzzle-urile on-line. JINGSAWPLANET- este o aplicaţie care permite încărcarea unui fişier de tip text sau fotografie şi decuparea sub forme de piese în funcţie de complexitatea dorită(de la 3 la câteva sute de bucaţi).
- Jocuri didactice –WORLDWALL – este o aplicație utilă pentru cadrele didactice deoarece se pot crea jocuri interactive pentru susținerea învățării, fiind posibile de la 1 la 8 modele. (De exemplu: Cuvântul lipsă, Puzzle, Adevărat sau Fals, Sortează, Deschide cutia etc.)

Aplicarea cu regularitate a metodelor inovative, duc în timp la rezultate superioare, relaționări heterogene mai pozitive, motivație intrinsecă mai mare, respect de sine mai crescut și dezvoltă abilități sociale deosebite.

Chiar dacă învățământul on-line nu poate suplini pe deplin învățământul clasic, dar având un rol important ca extensie a acestuia, integrarea noilor tehnologii în educație au scopul de a influența pozitiv rezultatele procesului instructiv-educativ și de a îmbogăți performanțele sistemului educațional.

Bibliografie

1. Cerghit, Ioan, Neacşu Ion, Prelegeri pedagogice, Polirom, Iaşi, 2001
2. Cucoş, Constantin,Pedagogie, Polirom, Iaşi, 2002

COMUNICAREA VERBALĂ PRIN INTERMEDIUL POSTERELOR EDUCAŢIONALE LA GRĂDINIŢĂ

Prof. înv. preşcolar Ganea Georgeta Elisabeta
Grădiniţa cu program prelungit nr.3 Bistriţa
„ Cuvintele sunt vocea inimii‘ (Confucius)

În ziua de azi, o multitudune de factori, cum ar fi restructurarea sistemului valorilor sociale, ritmul de crestere a volumului de infornaţii didponibile, complexitatea crescândă a exigenţelor privind exercitarea profesiilor, le impun oamenilor să îşi reîmprospăteze mereu cunoştinţele şi competenţele, de care au nevoie ca personae, cetăţeni sau angajaţi.

Întreaga existenţă socială a individului este legată de capacitatatea şi posibilităţile sale de a comunica în mediul în care trăieşte. După cum ştim, comunicarea presupune transmiterea unor date relevante, cuprinse într-o formulare logică, destinate unui receptor prin intermediul unui canal selectat în, scopul propagării conţinutului informaţional. Dar mai important decât faptul de a defini comunicarea drept un proces complex în care se permite transmiterea unui mesaj, este de a şti cui îi este adresată informaţia cuprinsă de mesaj şi în ce scop se face acest lucru. Prin urmare, nu comunicăm în van, actul comunicării are o miză care presupune determinarea unor reacţii din partea celorlalţi participanţi la actul comunicării. Prin transmiterea unei informaţii, cerem locutorului să se poziţioneze în raport cu opiniile cuprinse de informaţia comunicată. În final, informaţia va fi acceptată sau respinsă de către receptor. Totodată, acceptarea informaţiei presupune orientarea atitudinală şi/sau
comportamentală a individului în direcţia sugerată de mesaj, în timp ce respingerea acestuia conduce către repoziţionarea individului din punct de vedere atitudinal. În cazul unei repoziţionări, motivante sau nu, individul vine în contact cu o nouă realitate socială, ce-l poate dirija către o potenţială transformare din punct de vedere psihologic, social sau cognitiv.

În continuare am realizat un poster care reprezintă elemente specifice procesului de comunicare. Acest poster este considerat material didactic pe marginea căruia profesorul poate prezenta o informație relevantă. Posterul conține o imagine și un mesaj. Grupul căruia îi va fi prezentat posterul este constituit din preşcolari. Posterul conţine următoarele elemente:
a) comunicarea verbală, reprezentată printr-o imagine ;

Sursa: https://destepti.ro/comunicarea-in-grup

b) actorii sociali implicați în procesul de comunicare și reprezentați în imagine;
Sunt simbolizați preșcolarii din grupa mică cărora le sunt educatoare.
c) mesajul scris care este în concordanță cu imaginea posterului;

Să învățăm împreună culorile!

d) Obiectivul operațional prin care să conștientizeze/ să înțeleagă/ să identifice/ să analizeze/ să se familiarizeze/ să înțeleagă/ să aprofundeze/ să utilizeze/ să aprecieze/ să surprindă... elementele/ blocajele/ problematicile/dificultățile/ resursele/ aspectele pozitive etc. în procesul comunicării).

Obiectivul utilizării acestui poster este unul educațional (și va fi expus și discutat în cadrul Domeniului Știință). Materialul este util la această vârstă pentru a-i face pe preșcolari să formuleze propoziții simple folosind imaginea de pe jetonul ales și să caute corespondentul culorii în natură.

Watzlawic. (p. 48) afirmă aşadar că este imposibil să nu comunici. Orice acţiune presupune comunicare. Atât actele verbale şi cele nonverbale, cât şi tăcerea pot fi interpretate ca mesaje: „Dacă admitem că într-o situaţie interacţională orice comportament are valoare de mesaj, adică reprezintă comunicare, rezultă că, vrem sau nu vrem, nu putem să nu comunicăm.”

Bibliografie:

1. Paul Watzlawick, Janet Beavin Bavelas, Don D.Kackson, Pragmatics of Human Comunication,WW Norton&Co, 2014,pag.47.
2.Ion Albulescu, Horaţiu Catalano, Sinteze de pedagogia învăţământului preşcolar, Colecţia Sinteze de pedagogie,București, DPH 2019, pag.17.

DIRECȚII DE MODERNIZARE A METODOLOGIEI EVALUĂRII

Prof.înv.primar BURLACU ANIȘOARA GEANINA
LICEUL PEDAGOGIC „N.IORGA" BOTOȘANI

"Dacă nu-i deprinzi pe copii să muncească, nu vor învăța nici să citească, nici să scrie, nici muzică, nici gramatică, nici ceea ce cuprinde întreaga virtute a omului: respectul izvorât din exercitarea tuturor învățăturilor de mai sus."

Democrit

În ansamblul problematicii pe care o generează aplicarea reformei în învățământ, evaluarea devine o dimensiune esențială a procesului curricular și o practică efectivă la clasă. Componentă de bază a reformei învățământului, evaluarea, a fost cea dintâi supusă schimbărilor, ea aducând materialul unei diagnoze care să reprezinte punctul de sprijin pentru restructurările ulterioare. Putem vorbi de o reformă a evaluării rezultatelor școlare, care este ,ea însăși, o reformă de substanță, țintind transformarea completă a sistemului de evaluare anterior.

Evaluarea este apreciată nu ca scop în sine, ci ca un element relevant dar dependent în complicatul proces educațional. Evaluarea face dovada calității actului de predare, oglindit în calitatea învățării, iar elevului si familiei acestuia le dă măsura nivelului învățării. De asemenea, ea este un continuu punct de referință al procesului la care participă elevul și învățătorul, un permanent ameliorator în pregătirea școlarului.

"Evaluarea reprezintă un proces continuu formal sau informal de apreciere a calității, a importanței sau a utilității activității de predare-învățare, proces desfășurat din nevoia cotidiană de secole, de comparare sau ameliorare a acestuia ."

În evaluarea educațională actuală, aflată mereu în căutare de noi modalități specifice ameliorative, scalele numerice de notare intrate în tradiție nu mai sunt de multă vreme singura tehnică studiată de docimologia contemporană. Astfel, s-au impus atenției teoreticienilor, dar și practicienilor educației și alte criterii tehnice evaluative. Tendința actuală în evaluarea contemporană este aceea a încurajării studiului și aplicării tehnicilor de apreciere criterială, de progres, de proces (formativă) sau pe obiective mai largi și flexibile. Docimologia moderna și-a conceput, apropiat și introdus deja în uzul curent o serie de categorii conceptual operaționale specifice, dintre care : elemente de competență, standarde de performanță, indicatori de performanță, capacități și subcapacități, descriptori de performanță, probe (sarcini), subiecte, bareme de corectare, certificarea evaluativă, raporturi de evaluare, calificative evaluative, etc.

Principalele calități ale acestui sistem de evaluare sunt flexibilitatea și adaptabilitatea sa : odată introduse modelele motrice pentru punerea în ecuația evaluativă a principalelor obiective de referință de la nivelul curricular, precum și a principalelor capacități, sistemul este capabil de autoreglare.

Adesea, evaluarea școlară este redusă la acțiuni cum sunt : " a verifica", "a nota", "a aprecia ", "a clasifica' – expresiile cele mai frecvent folosite pentru denumirea acestei activități. Evaluarea modernă pune accent pe verificarea realizării obiectivelor, măsurarea rezultatelor prin utilizarea unor procedee prin care se stabilește o relație funcțională între un ansamblu de simboluri și un ansamblu de fenomene și obiective sau complementare ale acestora, conform unor caracteristici pe care acestea le posedă. Măsurarea și aprecierea servesc deciziei de

ameliorare, respectiv hotărârii unor soluții pentru perfecționarea procesului și a rezultatelor.

Evaluarea tradițională centrată pe acumularea de cunoștințe, în care notarea este un scop în sine, un mijloc de clasificare, constituindu-se un moment separat de activitatea de predare-învățare, capătă noi conotații. Evaluarea actuală se realizează în vederea adoptării unor decizii și măsuri ameliorative, pune accent pe problemele de valoare, pe emiterea judecății de valoare, ce acoperă atât domeniile cognitive, cât și pe cele afective și psihomotorii ale învățării școlare. Acesta își asumă un rol activ , dezvoltând mereu o funcție de feed-back pentru elev, iar elevul devine partener într-o relație educațională ce oferă transparență, siguranță, deschidere. Elevul este evaluat pentru ceea ce știe, nu este sancționat pentru ceea ce nu știe.

Învățământul modern solicită conceperea unui nou cadru de evaluare, a unui nou sistem de referință, care să aibă la bază formarea competențelor elevului. Centrarea pe competențe este o preocupare majoră a ultimilor ani.

Reluând în discuție problematica reformei de evaluare la nivelul învățământului primar, se constată nevoia unor demersuri clasificatoare, centrate exclusiv pe elementul pragmatic , concret al modului de utilizare a descriptorilor de performanță. Noul sistem de evaluare prin calificative bazate pe descriptori de performanță a însemnat schimbarea orientării evaluării dinspre cantitativ spre calitativ; elevul devine subiect și obiect al evaluării; nu mai interesează ierarhizarea elevilor, încadrarea lor într-o normă statistică, raportarea la anumite șabloane, se realizează o evaluare obiectivă (prin utilizarea a patru trepte de evaluare) , transparență în notare. Expresia terminală a operației de apreciere, de emitere a unei judecăți de valoare în raport cu performanța (competența elevului evaluat) este exprimată prin unul din calificativele “F.B.”, “B”, “S”, “I”.

Trecerea de la ciclul primar la cel gimnazial poate reprezenta, uneori, un șoc pentru elevul în cauză. Obișnuit cu cele patru calificative, notarea cifrică poate crea elevului numeroase confuzii în perceperea performanțelor necesare obținerii pragului minimal. Din această cauză, aș propune , ca o părere personală, următoarele sugestii pentru îmbunătățirea evaluării prin calificative :

- realizarea unor investigații de amploare în rândul cadrelor didactice învățători-profesori (mai ales a celor ce predau la clasa a V-a și care pot da informații relevante despre impactul trecerii de la un sistem de notare la altul);
- reelaborarea documentelor școlare și a descriptorilor de performanță, pe baza informațiilor furnizate de cadrele didactice;
- ridicarea nivelului de diferențiere a sarcinilor pentru calificativul “Foarte bine” – care să reprezinte în mod real un înalt nivel de perfecționare.

La ora actuală se tinde spre o evaluare complexă, realizată prin intermediul unor metdologii complexe și a unui instrumentar diversificat. Astfel, s-a extins gama metodelor de evaluare folosite de cadrele didactice la clasă, vorbindu-se insistent despre complementaritatea metodelor tradiționale (evaluări orale, scrise, probe practice, etc.) ce reprezintă , de fapt, alternative în contextul educațional actual, când se cere cu insistență deplasarea accentului de la evaluarea produselor învățării, la evaluarea proceselor cognitive ale elevului în timpul activității de învățare.

Alături de metodele de evaluare tradiționale, metodele alternative de evaluare vizează, pe lângă obiectivele de învățare și pe cele atitudinale și comportamentale. Metodele alternative se utilizează la ciclul primar adaptate la particularitățile de vârstă ale elevilor, la specificul fiecărei discipline și la condițiile în care se desfășoară activitatea didactică. Ele îmbină procedeele orale și scrise, solicitând capacități, cunoștințe, atitudini și comportamente (ca în cazul proiectului, a investigației) sau însoțesc celelalte metode de evaluare completându-le (ca în cazul observației sistematice, a portofoliului). Autoevaluarea poate fi considerată la ciclul primar, scop al activității formative și mijloc de stimulare a motivației și de autoreglare a activității de învățare a elevului. Utilizate într-o varietate de forme, ele dau eficiența actului de

evaluare, prin compensarea dezavantajelor unor metode cu avantajele ce decurg din aplicarea altora.

Sistemul tehnicilor și instrumentelor de evaluare s-a îmbogățit substanțial. În practica evaluativă curentă, dar și în dezbaterile teoretice și în lucrările de specialitate, se solicită expres integrarea în probele de evaluare a itemilor obiectivi, semiobiectivi și subiectivi, în deplină corespondență cu complexitatea competențelor și performanțelor vizate prin programe și manuale școlare, etc.

Tehnicile de evaluare utilizate la ora actuală sunt distribuite pe un conținut, limitat, pe de o parte de tehnicile de testare pentru care există un model complet al răspunsului corect, iar pe de altă parte, de tehnicile de testare pentru care nu există un model complet al răspunsului corect. Instrumentele de evaluare sunt compuse din itemi (de diferite tipuri) care sunt într-o legătură indisolubilă cu tehnicile și instrumentele de evaluare.

Într-o lume aflată în permanentă transformare, modernizarea învățământului prin utilizarea metodelor noi de învățare-evaluare a unor strategii moderne care permit reansamblări, reajustări și adaptări la disciplinele de învățământ, depinde în ultimă instanță de cunoașterea , de înțelegerea și de abilitatea de a le folosi. Prin adaptarea vechilor valori noilor cerințe ale societății, cadrul didactic " nu este un simplu executant al unor prescripții sau rețete, ci devine factor activ al procesului de învățământ, învăța cu cei pe care îi învață, având rol de coordonator și catalizator al educației și instrucției. " (Romiță Iucu)

Metoda de evaluare este o cale pe care o urmează profesorul împreună cu elevii săi în demersul evaluativ, prin care se oferă elevilor posibilitatea de a demonstra nivelul de stăpânire a cunoștințelor, dovedirea unor competențe formate, testate prin utilizarea unei diversități de instrumente adecvate scopului urmărit. Ele realizează modalitățile prin care este evaluat elevul.

Din perspectiva învățământului modern, se dorește "renunțarea la ideea unei evaluări care penalizează, care judecă prea adesea elevul în raport cu lipsurile sale". Din contra, "noi dorim să subliniem progresul elevului în învățare ". (M. Eliot) Funcția principală a evaluării moderne este aceea de a da încredere , a întări, a fortifica, a ajuta elevul în procesul de învățare.

Indiferent de metoda de evaluare folosită, aceasta trebuie să aibă un caracter stimulator. Ea nu trebuie să-i inhibe pe elevi, să-i demotiveze, ci dimpotrivă, să-i încurajeze și să-i stimuleze să învețe mai bine. Evaluarea trebuie concepută și prezentată elevilor ca o sarcină comună, firească și nu ca o sancțiune, ca o sperietoare.

BIBLIOGRAFIE :

1. Cucoș, Constantin – "Pedagogie școlară " , Editura Polirom Iași, 2002;
2. Pătrăuță, Teodor – "Fundamentele pedagogiei ", Editura "Vasile Goldiș" Arad, 2010;
3. Didactica Nova – Revista de informare și cultura didactică, Craiova, 2005;
4. Învățământul primar -Nr. 4 , Editura Miniped, București, 2003;
5. M.E.N. – Serviciul Național de Evaluare și Examinare – "Ghid de evaluare pentru învățământul primar " , București, 1999

METODE INOVATIVE DE PREDARE- ÎNVĂȚARE- EVALUARE

Prof.înv. primar Gheorghiță Cezarina
Școala Gimnazială„ Mihail Andrei'' Buhuși, jud. Bacău

Motto: " Mai mult decat a preda, tehnica didactică înseamnă a învăţa pentru sine şi a facilita învăţarea altora." Bernat S.

În societatea noastră, procesul de învăţământ reprezintă mijlocul principal prin care educă şi instruieşte noile generaţii. În acest sens, școlii îi revine responsabilitatea organizării şi conducerii acestui proces. Procesul de învăţământ este reprezentat printr-un ansamblu de activităţi organizate şi dirijate, ce se desfaşoară etapizat, în cadrul unor instituţii specializate, sub îndrumarea unor persoane pregatite în acest scop, în vederea atingerii anumitor obiective instructiv-educative. În timp ce ştiinţa fundamentală şi de sinteză a educaţiei este pedagogia ştiinţa şi arta procesului de învăţământ este didactica.

Astfel, educaţia are o sferă mai largă decât procesul de învăţământ, ocupându-se cu toate tipurile şi formele ei: educaţia formală, non-formală, informală. În centrul preocupărilor sale, didactica are tehnologia procesului de învăţământ: metodele, mijloacele şi formele de organizare şi evaluare a procesului educational. Elemente ale tehnologiei didactice, ca și metode, mijloace, forme de organizare ale activităţii şi evaluarea, pot dezvolta la elevi o conduită de responsabilitate, creativitate, gândire critică, învăţare aplicată, cerinţe ale învăţământului modern dar şi al societăţii contemporane.

Metodele de învăţământ sunt căile de care le folosește profesorul pentru a sprijini elevii în descoperirea vieții, a lumii, a lucrurilor, a ştiinţei. Ele sunt totodată mijloace prin care se formează şi se dezvoltă priceperile, deprinderile şi capacităţile elevilor de a acţiona asupra naturii, de a folosi roadele cunoaşterii transformând exteriorul în facilităţi interioare, formându-şi caracterul şi dezvoltându-şi personalitatea.

Metodologia didactică desemnează sistemul metodelor utilizate în procesul de învăţământ precum şi teoria care stă la baza acestuia. Sunt luate în considerare: natura, funcţiile, clasificarea metodelor de învăţământ, precum şi caracterizarea, descrierea lor, cu precizarea cerinţelor de utilizare.

Metodele de învăţământ sunt un element de bază al strategiilor didactice, în strânsă relaţie cu mijloacele de învăţământ şi cu modalităţile de grupare a elevilor. De aceea, opţiunea pentru o anumită strategie didactică condiţionează utilizarea unor metode de învăţământ specifice. Sistemul metodelor de învăţământ conţine: - metode tradiţionale, cu un lung istoric în instituţia şcolară şi care pot fi păstrate cu condiţia reconsiderării şi adaptării lor la exigenţele învăţământului modern; - metode moderne, determinate de progresele înregistrate în ştiinţă şi tehnică, unele dintre acestea de exemplu, se apropie de metodele de cercetare ştiinţifică, punându-l pe elev în situaţia de a dobândi cunoştinţele printr-un efort propriu de investigaţie experimentală; altele valorifică tehnica de vârf (simulatoarele, calculatorul). Un criteriu de apreciere a eficienţei metodelor îl reprezintă valenţele formative ale acestora, impactul lor asupra dezvoltării personalităţii elevilor.

Metodele inovative presupun o învăţare prin comunicare, prin colaborare, care produce o confruntare de idei, opinii şi argumente, creează situaţii de învăţare centrate pe disponibilitatea şi dorinţa de cooperare a copiilor, pe implicarea lor directă şi activă, pe influenţa reciprocă din interiorul microgrupurilor şi interacţiunea socială a membrilor unui grup. Profesorul model pentru a crea cadrul optim de învăţare este necesar să ţină cont de anumite criterii în aplicarea metodelor moderne de învăţare, cum ar fi: competenţele ce urmează a fi dezvoltate la elevi, nivelul intelectual şi capacităţile elevilor, resursele materiale accesibile şi gradul de complexitate al conţinutului.

Metodele inovative de predare sunt o componentă de bază a profesionalismului cadrului

didactic. Inovarea în predare este un proces permanent de soluționare profesionistă a problemelor didactice și mai puțin aplicarea din când în când de către unii profesori a unor metode noi pentru ei. Pedagogiile inovative trebuie să fie construite pe aptitudinile naturale de învățare ale elevilor. În formarea competențelor pentru secolul XXI orice pedagogie inovativă se va baza pe astfel de calități naturale ale elevilor cum ar fi curiozitatea, creativitatea, colaborarea în cadrul jocului.

Din experiența la catedră se înțelege că metodele tradiționale de predare-învățare sunt uneori mai puțin eficiente și mai puțin adaptate nevoilor copiilor. Atunci, s-a transformat jocul în suport pentru învățare și s- a constatat că… funcționează ! Din ce în ce mai mulți profesori au înțeles că jocul este un mijloc extraordinar de învățare. În starea de joc copilul este deschis, gata să asimileze orice informație și extrem de concentrat.

Învățarea prin joc este un concept utilizat tot mai mult în științele educației care avansează ideea potrivit căreia copilul dobândește diferite competențe pe parcursul activității de joc, dând un sens lumii care îl înconjoară. Jocul îi dezvoltă copilului competențe sociale și cognitive și o încredere în sine care îi vor permite să trăiască noile experiențe și să evolueze în medii și în contexte mai puțin cunoscute și uneori dificile. Confruntat cu astfel de situații, copilul pune în practică noi strategii, gândește într-o manieră creativă, colaborează cu partenerii de joc.

• Jocul motivează copilul, îi facilitează concentrarea și îi stimulează memoria;
• În clasă, acolo unde copilul devine adeseori pasiv, jocul îl face mai activ, el devine actorul propriei sale formări, colaborează și împărtășește experiențe cu partenerii săi;
• Jocul modifică și democratizează raportul cu învățarea: copilul este mai puțin supus la stres, la frica de eșec, pentru că jocul se bazează pe reguli cunoscute și acceptate de toți;
• Jocul îl incită pe copil la verbalizarea gândurilor, la argumentarea alegerilor.
• Jocul îi permite copilului să-și dezvolte propriile metode de lucru, să urmeze o logică, un raționament;
• Jocul îi fixează un scop precis, concret și îl incită pe copil să se implice în realizarea acestuia.
Jocul este un important suport în activitatea didactică, pentru că mobilizează un mare număr de capacități cognitive și îi permite copilului să-și dezvolte «dorința de a învăța» și «plăcerea de a ști», noțiuni esențiale în demersul învățării prin joc. Drept urmare, se onsideră că jocul este un mijloc educativ, atractiv și activ, în slujba învățării și ar fi păcat să-l ignorăm în activitatea noastră la catedră.

Interactivitatea presupune o învăţare prin comunicare, prin colaborare, produce o confruntare de idei, opinii şi argumente, creează situaţii de învăţare centrate pe disponibilitatea şi dorinţa de cooperare a copiilor, pe implicarea lor directă şi activă, pe influenţa reciprocă din interiorul microgrupurilor şi interacţiunea socială a membrilor unui grup. Implementarea acestor instrumente didactice moderne presupune un cumul de calităţi şi disponibilităţi din partea cadrului didactic: receptivitate la nou, adaptarea stilului didactic, mobilizare, dorinţă de autoperfecţionare, gândire reflexivă şi modernă, creativitate, inteligenţa de a accepta noul şi o mare flexibilitate în concepţii. Uneori considerăm educaţia ca o activitate în care continuitatea e mai importantă decât schimbarea. Devine însă evident că trăim într-un mediu a cărui mişcare este nu numai rapidă ci şi imprevizibilă, chiar ambiguă. Nu mai ştim dacă ceea ce ni se întâmplă este “bine” sau “rău”. Cu cât mediul este mai instabil şi mai complex, cu atât creşte gradul de incertitudine. Datorită progresului tehnologic şi accesului sporit la cunoaştere şi la resurse ne putem propune şi realiza schimbări la care, cu câtva timp în urmă nici nu ne puteam gândi. E bine ca profesorul să modeleze tipul de personalitate necesar societăţii cunoaşterii, personalitate caracterizată prin noi dimensiuni: gândire critică, creativă, capacitate de comunicare şi cooperare, abilităţi de relaţionare şi lucru în echipă, atitudini pozitive şi adaptabilitate, responsabilitate şi implicare. Un învăţământ modern, bine conceput permite iniţiativa, spontaneitatea şi creativitatea copiilor, dar şi dirijarea, îndrumarea lor, rolul profesorului

căpătând noi valenţe, depăşind optica tradiţională prin care era un furnizor de informaţii. În organizarea unui învăţământ centrat pe copil, profesorul devine un coparticipant alături de elev la activităţile desfăşurate. El însoţeşte şi încadrează copilul pe drumul spre cunoaştere. Utilizarea metodelor interactive de predare – învăţare în activitatea didactică contribuie la îmbunătăţirea calităţii procesului instructiv - educativ, având un caracter activ – participativ .

Utilizarea metodelor alternative de evaluare încurajează crearea unui alt tip de climat de învăţare și anume unul plăcut și relaxat , elevii fiind evaluaţi în mediul obişnuit de învăţare, prin sarcini diferite. Este important ca elevii să înţeleagă criteriile de evaluare, procesul evaluativ, pentru a putea reflecta asupra performanţelor obţinute, a le explica şi a găsi modalităţi de progres. Elevii nu trebuie evaluați unii in raport cu ceilalti, scopul fiind de a vedea evoluția, progresul, achizițiile și nu de a stabili o ierarhie.

În concluzie putem spune că inovarea didactică este un proces progresist, în derulare, şi se poate continua şi în alte ocazii. În aceast sens elevul trebuie pus permanent în situaţia de a face, a judeca, a coopera, a da răspunsuri, a avea păreri pentru a deveni responsabil şi creativ. De asemenea, pentru a realiza un învăţământ de calitate şi pentru a obţine cele mai bune rezultate trebuie să folosim atât metodele clasice de predare-învăţare-evaluare cât şi metodele moderne, iar profesorii trebuie să posede pe lângă cunoştinţele teoretice şi practice aferente disciplinei studiate şi abilităţi de utilizare a TIC.

Bibliografie:

Breben S., Gognea E. „ Metode interactive de grup”, Editura, Arves, 2007.

Cerghit., I. − Metode de învăţământ. Ediţia a IV-a revizuită şi adăugită. Ed. Polirom, Bucureşti, 2006.

Cerghit, Ioan , 2002, Sisteme de instruire alternative şi complementare. Structuri, stiluri şi strategii, Editura Aramis, Bucureşti;

Oprea, Crenguţa - Lăcrămioara –“ Strategii didactice interactive”, ed. a III-a, EDP, Bucureşti, 2008

Mîndru, Elena – „Strategii didactice interactive”, Editura Didactica Publishing House, București, 2005

ÎNTRE „SPIRITUL EPOCII” ȘI „SPIRITUL DE ADEVĂR”. DESPRE PLANURILE-CADRU

Prof. RADU GONCIAR
Liceul Pedagogic „Nicolae Iorga” – Botoșani

§1. **În căutarea unui lăutar**

Nu cu mult timp în urmă, apele politice s-au învolburat (după care s-au calmat cu aceeași repeziciune) în urma unei mini-furtuni declanșate de comunicatul unui partid, potrivit cu care „se constată o acţiune sistematică de subminare a calităţii învăţământului din România prin ridicarea la rangul de «materii» a unor teme minore sau care pot face obiectul unor simple lecţii în cadrul materiilor existente (ex. educaţie sexuală, istoria Holocaustului etc.), în paralel cu reducerea importanţei acordate materiilor fundamentale pentru formarea noilor generaţii: ştiinţele exacte, Limba şi literatura română, Istoria naţională”[10].

Feluriți lideri de opinie au găsit un bun prilej să iasă la rampă (nu discutăm cu câtă onestitate și cu cât interes): câțiva pentru a apăra cauza „ereticilor” care nu susțin includerea istoriei Holocaustului în planurile-cadru; cei mai mulți însă pentru a înfiera afirmațiile citate.

Printre aceștia din urmă se numără și doamna Magda Grădinaru, senior editor la trustul SpotMedia, care a susținut, într-un articol intitulat „Să ne sperie sau nu ce face AUR? Ce s-ar întâmpla dacă Holocaustul nu ar fi predat la școală”, nici mai mult, nici mai puțin, că, fără această materie în planurile-cadru, elevii s-ar abrutiza complet și am ajunge să trăim într-o „societate înrăită, în care unii sunt asmuțiți contra altora”[11]. Ca argument, aducea celebrul experiment *blue eyes / brown eyes* al doamnei Jane Elliott, prin care, sub înrâurirea educatorului, ca la mișcarea unei baghete magice, copii inteligenți și drăguți se transformau, în decurs de un sfert de ceas, în bestii intolerante[12].

Oare așa să fie? Oare societatea în care trăim seamănă într-atât cu o tavernă de acum două veacuri, în care, de nu auzeai cobza unui Barbu Lăutaru, erai condamnat la a-ți desfăta auzul doar cu vorbe deocheate, bârfe și sudalme, pe fundalul clinchetului de pahare ciocnite? Altfel spus, *de una singură*, o astfel de disciplină sau alta, odată introdusă între materiile obligatorii, are puterea să schimbe radical societatea?

§2. **Modelul german**

La câteva zile după scandalul legat de istoria Holocaustului, platforma EduPedu a recenzat un studiu legat de eliminarea religiei din școlile germane. Concluziile acelui studiu arată cam așa:

- „Eliminarea educației religioase obligatorii a redus probabilitatea ca oamenii să aprecieze că bărbații sunt mai potriviți pentru anumite studii decât femeile”

[10] https://www.edupedu.ro/aur-afirmatii-scandaloase-istoria-holocaustului-o-tema-minora-ridicata-la-rangul-de-materie-o-actiune-sistematica-de-subminare-a-calitatii-invatamantului-din-romania/.

[11] https://spotmedia.ro/stiri/opinii-si-analize/sa-ne-sperie-sau-nu-ce-face-aur-ce-s-ar-intampla-daca-holocaustul-nu-ar-fi-predat-la-scoala.

[12] „I watched what had been marvelous, cooperative, wonderful, thoughtful children turn into nasty, vicious, discriminating little third-graders in a space of 15 minutes” (cf. Molly LONGMAN, Angela UFHEIL, **'Blue eyes/brown eyes' teacher says MLK's legacy is just as relevant today**, https://eu.desmoinesregister.com/story/news/2017/01/16/blue-eyesbrown-eyes-teacher-says-mlks-legacy-just-relevant-today/96647750/).

- „A scăzut, de asemenea, și probabilitatea ca oamenii să aprecieze că femeile nu pot folosi aparatură tehnică la fel de bine ca bărbații”
- „Aceeași reformă a dus la scăderea percepției că oamenii trebuie să se căsătorească dacă trăiesc permanent alături de partenerul lor”
- „Schimbările în comportamentul economic pot fi privite și prin prisma valorilor creștine, în sensul că o scădere a religiozității ar fi determinat promovarea orientării materialiste, iar scăderea timpului dedicat activităților religioase ar fi dus la o creștere a timpului dedicat activităților economice”[13].

Ar fi de adăugat câteva lucruri. Încă din introducere, studiul (care e totuși pe alocuri interesant) pleacă de la premisa că orele de religie în școli au rolul de a media interacțiunea (*interplay*) dintre biserici și stat[14]. În Germania Federală, ele au fost introduse ca discipline obligatorii după al doilea război mondial, începând a fi eliminate de prin 1972 (anul Olimpiadei de la München, Bavaria fiind și primul land care a purces la abolirea orei de religie).

Că tot pomenirăm de Holocaust: studiul arată că, în perioada nazistă, tradiționalul *Kulturkampf* german între controlul statului și cel eclezial asupra școlilor a înclinat în favoarea celui de-al treilea Reich; ba mai mult, există și un exemplu de *Kreuzkampf* punctual, în care s-a dispus temporar înlăturarea simbolurilor religioase (cruci, icoane) din școli[15].

Lucrarea face uz de formule aritmetice pentru a cuantifica mersul la biserică, dispoziția pentru rugăciune, aderența la valorile etice creștine etc. O asemenea ecuație este, de pildă:

$R_{i,s,t} = 1(t_{i,s} \geq t_s)\, \beta_{\text{reformă}} + X_i\, \beta_{\text{controale}} + \mu_s + \lambda_t + \varepsilon_{i,s,t}$

unde i = individul, s = statul (landul), t = anul, R = religiozitatea, $1(t_{i,s} \geq t_s) = 1$ dacă individul a început școala înainte să înceapă reformele de expulzare a religiei din școală, $\beta_{\text{reformă}}$ este parametrul care surprinde tendințele acestei reforme, X_i sunt componente ale unui vector ce exprimă atitudinea individuală față de religie (d. ex. genul, educația părinților, statutul de migrant), μ_s și λ_t sunt parametrii ce țin de land și de an, $\varepsilon_{i,s,t}$ exprimând incalculabila, dar infima eroare[16].

Se ajunge astfel la contabilitatea rezultatelor deja amintite. Neamțul zilelor noastre e mai puțin dus la biserică; are alte vederi, mai progresite, cu privire la familie; are o orientare mai materialistă și este mai întreprinzător etc. Totuși, acest studiu face o confuzie: relația dintre educația religioasă și religiozitatea cuiva nu e una de inferență, ci mai degrabă de inherență. Inherența fiind, așa cum o definește *Tarka-saṁgraha*, carte de căpătâi a filosofiilor *vaiśeṣika* și *nyāya*, „o relație eternă a ceea ce s-a dovedit inseparabil” – partea și întregul, calitatea și posesorul calității etc[17].

Iar dacă ar fi vorba de o relație cauzală, ne putem întreba dacă acea relație cauzală nu are un sens invers și dacă autorii studiului nu cad cumva în plasa primeia din cele patru mari erori anunțate de Nietzsche odată cu Amurgul idolilor – eroarea confuziei dintre cauză și efect (*Irrthum der Verwechslung von Ursache und Folge*)[18]. Înlăturarea orei de religie este cauza sau

---

[13] https://www.edupedu.ro/efectele-eliminarii-religiei-ca-materie-obligatorie-in-scoala-studiu-de-caz-germania-a-scazut-religiozitatea-oamenilor-dar-nu-si-atasamentul-fata-de-valorile-etice-si-nici-satisfactia-in-viata-s/.

[14] Benjamin AROLD, Ludger WOESMANN, Larissa ZIEROW, **Can Schools Change Religious Attitudes? Evidence from German State Reforms of Compulsory Religious Education**, http://www.cesifo.org/DocDL/cesifo1_wp9504.pdf, p. 1.

[15] Ibidem, p. 6.

[16] ibidem, p. 12 ș.u.

[17] **Sāṁkhya-kārikā. Tarka-saṁgraha**, Ediţie bilingvă, Traducere din limba sanskrită, studiu introductiv, note şi comentarii de Sergiu Al-George, Editura Herald, Bucureşti, 2001, p. 137.

[18] Friedrich NIETZSCHE, **Amurgul idolilor**, Traducere de Vasile Fătеanu și Camelia Tudor, Editura ETA, Cluj-Napoca, 1993, p. 21 sq.

mai degrabă efectul lipsei de religiozitate a consângenilor doamnelor Merkel și von der Leyen?

§3. **„Toate-s vechi și nouă toate"**

Frăsuiala perpetuă legată de planul de învățământ nu e așadar pur românească, ci poate fi și germană. Și nu este nici nouă. Însuși Mihai Eminescu s-a arătat preocupat de obiectele de studiu prevăzute în reformele lui Titu Maiorescu și Vasile Conta din 1880 și 1881.

Proiectele de lege ale lui Vasile Conta și discutate de Eminescu[19] ne arată cât de simpluț este astăzi planul-cadru. În gimnaziile de băieți se studiau româna, franceza, germana, economie politică, drept, istorie universală, geografie, biologie, chimie, matematică, desen, muzică și gimnastică. Pentru gimnaziile de fete, erau prevăzute și elemente de pedagogie, igienă, religie.

În liceele de băieți urmau să se predea latina, lexicografia greacă, psihologia, logica, estetica, „istoria civilizațiunei cu noțiuni de arheologie și sociologie", cosmografia, geologia, iar în liceele de fete, cam aceleași materii, doar că în loc de latină, greacă și filosofie, adolescentele urmau să deprindă noțiuni de igienă, medicină, pedagogie, economie și drept.

Eminescu se arată îngrijorat de înlocuirea orelor de greacă și latină de la gimnaziu cu ore de limba germană, de dispariția orelor de religie, de felul în care sunt tratate limbile clasice la liceu. „Lexicografia greacă – se plânge Eminescu – este o simplă explicare de cuvinte tecnice, oarecum un dicţionar de cuvinte străine fără nici o însemnătate pentru vreo gramatică sau stilistică grecească. Limba latină este păstrată numai în cele patru clase superioare de licee pentru băieţi, fără arătarea de autori cari să deprindă pe şcolari cu spiritul clasicităţii romane.

...Școlarul de abia în prima clasă de liceu, după proiectul d-lui Conta, sau în clasa a cincea, cum zicem noi încă astăzi, va începe să înveţe cetirea alfabetului latin şi declinarea lui *mensa, mensae*; în clasa a şasea va învăţa sintaxa şi va dobândi o idee de *accusativus cum infinitivo* ...şi de *oratio obliqua*. Când să citească autorii latini şi ce autori să citească? Clasa din urmă, a opta, e mai mult destinată unei recapitulări generale a studiilor liceale; se va putea totuşi găsi şi aici oarecare timp pentru citire; propriul timp pentru cunoaşterea autorilor clasici ar fi şi ar rămânea însă cele 10 luni din clasa a 7-a. Ce să se facă şi ce să se lase în aşa puţină vreme? Să se înceapă cu Cornelius Nepos? Să se continue cu Caesar, *De bello gallico* şi *De bello civili*? Să se înceapă cu *Metamorfozele* lui Ovid? Să se continue cu *Eneida* lui Virgil? Şi unde rămâne Livius? Unde Sallust? Unde Tacitus? Unde Horaţiu? Unde Cicero? Şi unde pentru noi importantul Plinius?

Este lucru vederat : în cei patru ani de liceu... se poate învăţa limba latină; dar spiritul clasicităţii romane, aşa precum transpiră din eminenţii autori cari au format până acum substratul culturei literare şi ştiinţifice din Europa, nu se poate învăţa în liceele d-lui Conta."[20]

Întru susținerea ideilor sale, Eminescu apelează la Germania - acolo unde „limbele latină şi greacă sunt şi rămân fundamentul învăţământului gimnazial" -, Austria și Franța, afirmând că, peste tot, „astăzi ca în vechime, limba latină şi limba greacă, în genere *humanitatis studia,* sunt temelie învăţămîntului"[21].

Marele nostru poet, de-ar fi călătorit în timp până în zilele noastre, ar fi fost neplăcut surprins să afle, de pe programe.ise.ro, că limba greacă e studiată doar în seminariile teologice, iar de Pliniu, Horațiu și Cicero nu prea mai știe lumea; și asta nu datorită reformei lui Vasile Conta.

Concluzii.

Pare-se că am greșit comparația cu taverna din §1. Fiecare epocă își înființează mai degrabă propriul salon de coafură, în care ia la tuns și aranjat planul de învățământ. Pentru

[19] Mihai EMINESCU, **Proiectul d-lui Conta asupra instrucțiunii**, în **Opere, vol XII. Publicistică (1 ianuarie – 31 decembrie 1881). Timpul**, Ediție critică întemeiată de Perpessicius, Editura Academiei, 1985, pp. 59-62, 65-68.

[20] Ibidem, p. 61 sq.

[21] Ibidem, p. 66.

fiecare epocă, orice oră de școală este un imperativ al viitorului, menit să clădească viitorul din perspectiva fantasmelor prezentului, la fel cum, în celebrul desen animat, bătaia din picior și coada de mătură sunt menite să-l pună pe fugă pe motanul Tom spre a-l captura prin orice mijloace pe Jerry.

Dacă scopul este destul de clar, deși mai mult sau mai puțin justificat, mai mult sau mai puțin politic și ideologizat, aceste „orice mijloace" sunt cam relative și cam încețoșate, iar pe ele trebuie să se găsească profesorul. Căutându-le nu în spiritul epocii, ci în esența însăși a materiei predate.

Voi încheia tot cu poetul nostru național. Într-un articol din 28 iunie 1880, Eminescu sărea în apărarea „învățământului clasic"[22], remarcând ironic că „școale de latineşte au produs în Franţa pe un Voltaire, la noi pe d. A. Sihleanu". „Spiritul de adevăr" și frumusețea sempiternă pe care Eminescu le descoperă la greci și romani sunt valori care, în cele din urmă, se întrevăd în orice disciplină de studiu:

„Cultura clasică are calitatea determinantă de-a creşte, ea este în esenţă educativă, şi iată ceea ce-au lipsit şcoalelor noastre pân-acuma şi le va lipsi încă mult timp înainte. A învăţa vocabule latine pe dinafară fără a fi pătruns de acel adânc spirit de adevăr, de pregnanţă şi de frumuseţe a anticităţii clasice, a învăţa regule gramaticale fără a fi pătruns acea simetrie intelectuală a cugetării antice este o muncă zădarnică, e literă fără înţeles. Fixat odată pentru totdauna, nemaiputându-se schimba, căci aparţine unor timpi demult încheiaţi, spiritul anticităţii e regulatorul statornic al inteligenţei şi al caracterului şi izvorul simţului istoric.

...Nici latineasca, nici grecească nu sînt în ele înşile de vină la relele ce li se atribuie. Privite ca cunoştinţe, ele într-adevăr nu dau decât profesorilor pânea de toate zilele; dar nici nu este aceasta menirea lor. Important este ca spiritul de adevăr ce domneşte în cultura fixată prin ele să stăpânească în societate."[23]

.

[22] Mihai EMINESCU, **[„După ce solicitudinea guvernanţilor..."]**, în **Opere, vol. XI. Publicistică (17 februarie – 31 decembrie 1880). Timpul**, Ediție critică întemeiată de Perpessicius, Editura Academiei, 1984, pp. 224-226.
[23] Ibidem, pp. 225-226.

Tehnologiile IT și internetul în activitățile de învățare cu elevii la chimie

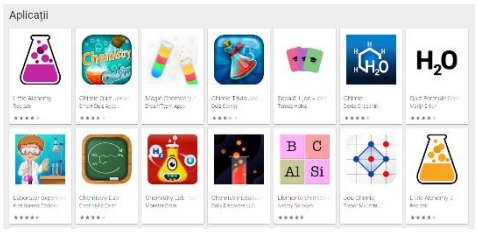
Gorescu Carmen, Liceul Teoretic „Dr. Mihai Ciucă” Săveni

Procesul de învațământ trebuie să se adapteze societății contemporane, care parcurge o adevarată eră tehnologică, de aceea competențele profesorilor inclusiv metodele de predare trebuie adaptate momentului actual de dezvoltare tehnologică. Procesul tehnologic este mult mai rapid decât ritmul schimbării în educație și instruire, deși noile tehnologii ale informației si comunicarii stimulează schimbarea procesului educațional

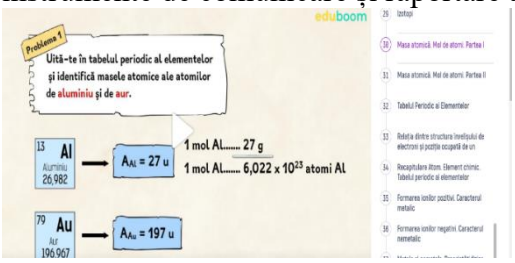
Dezvoltarea rapidă a tehnologiei a condus la utilizarea pe scara largă a internetului în domeniul educației,utilizare care este încă dominată de centrarea pe popularizarea informației. Este important pentru un cadru didactic să știe care sunt fundamentele pedagogice ale utilizării tehnologiilor IT în procesul educațional și cum pot aceste tehnologii să sprijine construirea cunostințelor elevilor .

Implementarea instrumentelor digitale şi platformelor educaţionale în procesul de învăţare este de fapt o necesitate care are ca scop eficientizarea învăţării şi sporirea calităţii produselor şi proceselor de învăţare.

PLATFORME E-LEARNING

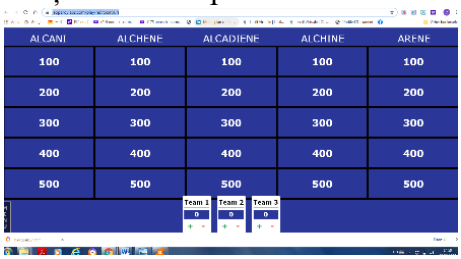


DIGITALIADA- este locul unde directorii, profesorii, părinții și elevii au un cadru de predare, consolidare și testare interactiv, în timp real și complet gratuit. Platforma oferă instrumente dezvoltate special pentru evaluarea online, gestionarea claselor virtuale, susținerea orelor prin videoconferințe, precum și instrumente de comunicare și raportare a activității.



EDUBOOM-pune la dispoziția utilizatorilor din România toate lecțiile necesare pentru clasele V-XII, conform programei școlare din România la Matematică, Limba și literatura română, Chimie, Fizică, Biologie, Geografie.

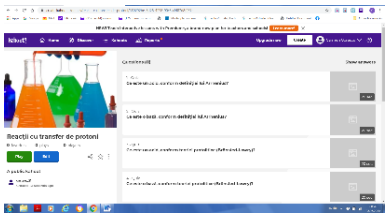
LIVRESQ-O platformă pentru crearea, editarea, publicarea, gestionarea cărților electronice, dezvoltată printr-un proiect cu finanțare europeană. Poate fi utilizată pentru elaborarea de lecții și distribuirea către elevi. O parte din conținutul dezvoltat de alți utilizatori poate fi reutilizat.



JeopardyLabs este una din platformele online, menite să aducă jocul didactic interactiv în cadrul claselor noastre. JeopardyLabs ne vine în ajutor în momentul când dorim să punem accent pe cunoştinţele obţinute, să generalizăm sau să verificăm cunoştinţele elevilor fie în cadrul unei ore sau după studiul unui modul. Platforma poate fi utilizată atât ca o evaluare formativă, cât şi ca o evaluare iniţială la început de an şcolar. Se utilizează uşor în timpul orelor, cât şi în cadrul concursurilor extraşcolare. Oferindu-le link-ul elevilor ei pot ulterior accesa din orice gadget jocul propus de profesor şi exersa, analiza, verifica cunoştinţele care le-au dobândit pentru că acolo este deja răspunsul corect. Elevilor nu le rămâne decât să conştientizeze unde anume sunt acele lacune la care trebuie să mai lucreze. Platforma ne oferă posibilitatea să

accesăm acele domenii care le dorim atât la căutare pentru a accesa un joc gata creat de cineva, cât şi ne oferă posibilitatea de a crea propriul joc, a stabili reguli, a pune întrebări şi a oferi răspunsuri. La fel, nu suntem limitaţi în modul de organizare a jocului, putem forma atâtea echipe de câte avem nevoie 1-2-5. Pe ecran, în acelaşi timp putem vizualiza rezultatele care le are echipa la momentul dat.

Bookcreator-ul este platforma educaţională care dă frâu liber elevilor la creaţie, ea ne permite să editäm propriul manual în care să îmbinăm în acelaşi timp şi material video, audio, texte şi imagini, avem posibilitatea să inserăm diferite adrese de acces online a unor conţinuturi care ne interesează şi să facem trimiteri la unele filmuleţe din youtube. Platforma este împărţită în 2 categorii pentru profesor şi acces pentru elevi care se face cu ajutorul unui cod generat de către profesor, fiecare cărţulie a elevilor apare pe pagina profesorului, fapt care facilitează verificarea lucrului elevului. Dacă vorbim despre studiul chimiei cu ajutorul platformei noi, ca profesori cream şi punem la dispoziţia elevilor cărţulii care pot fi accesate chiar şi cu ajutorul telefoanelor mobile printr-un simplu click, fie în timpul orelor, fie ca temă de studiu pentru acasă sau chiar şi ca extensie celor studiate la ore.



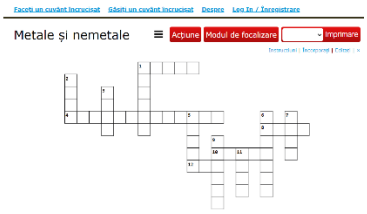
Kahoot! este o platformă gratuită cu ajutorul careia se pot creea teste interactive.

A fost inventată pentru a fi accesibilă tuturor persoanelor, la clasă sau în alte medii de învăţământ din întreaga lume.

Kahoot-urile se joacă cel mai bine în grup, de exemplu, o clasă. Jucătorii răspund întrebărilor de pe propriile dispozitive, în timp ce întrebările şi răspunsurile sunt afişate pe un ecran comun, pentru a uni lecţia. Jocul creaza un "moment-foc de tabără" , încurajând jucătorii să interacţioneze.

Pe lângă puterea de a creea propriul kahoot, jucătorii pot să caute prin milioanele de jocuri deja existente.

Learning Apps.org este o aplicație concepută pentru a sprijini procesul de instruire prin metode interactive. Modulele/exercițiile (denumite Apps) existente pot fi integrate direct în conținuturile de învățare, sau redactate/ajustate după nevoi, sau elaborate online de utilizatori. Scopul aplicației este de a colecționa astfel de exerciții care pot fi reutilizate. În aceste module nu se regăsește un scenariu concret de învățare, ci se axează exclusiv la partea interactivă.

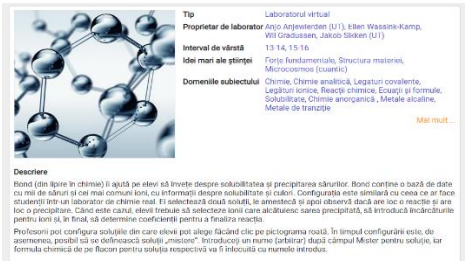


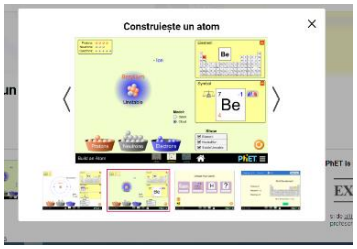
CrosswordLabs este instrumentul web care introduce interactivitatea in modurile simple de lucru, similar crosswordului obişnuit doar că prezintă varianta digitală. Este un instrument care generează singur crosswordurи, de la noi se cere doar că introducem întrebarea şi răspunsul corect, iar platforma o va forma în cel mai optim mod crosswordul. Implementat de cele mai dese ori la verificarea cunoştinţelor sau la etapa de realizarea a sensului, aceasta metodă reuşeşte să stimuleze gândirea critică.

Storryjumper–ul este instrumentul web care la fel ca bookcreatorul ne permite să fim autorii propriei cărţi, folosit atât de elevi cât şi de profesori. Cu uşurinţă putem modela acele postări de care avem nevoie. Nu suntem limitaţi în conţinut, aşa cum nu suntem limitaţi nici în posibilitatea de a crea. Instrumentul ne permite să facem diferite aplicaţii în cartea

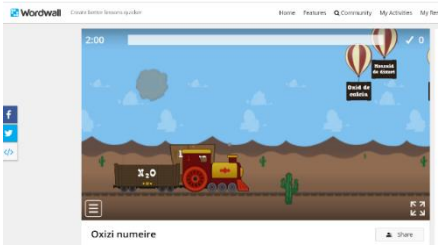
noastră, să modelăm în aşa fel conţinuturile conform vârstei pentru ca în final elevul să fie captivat şi motivat să înveţe.

GO-LAB Inițiativa Go-Lab a luat naștere din proiectul de succes Go-Lab (2012-2016) și a dat inițiativei numele. Scopul Go-Lab Initiative este de a facilita utilizarea tehnologiilor inovatoare de învățare în educația STEM, cu un accent deosebit pe laboratoarele online (Labs) și aplicațiile de învățare prin interogare (Apps). Folosind ecosistemul Go-Lab, profesorii pot găsi diverse laboratoare și aplicații și pot crea spații de învățare cu întrebări personalizate (ILS). În plus, Go-Lab Initiative organizează instruiri pentru profesori pe teme de Educație științifică bazată pe anchetă (IBSE), dezvoltarea abilităților secolului XXI și utilizarea TIC și a ecosistemului Go-Lab în clasă.



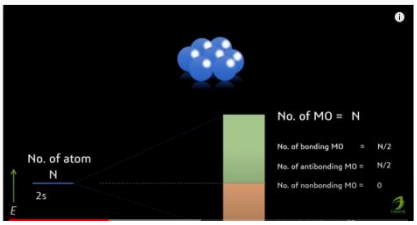


PhET oferă simulări științifice,interactive, bazate pe cercetare. Testăm și evaluăm pe scară largă fiecare simulare pentru a asigura eficiența educațională. Aceste teste includ interviuri cu elevii și observarea utilizării simulării în sălile de clasă. Simulările sunt scrise în Java, Flash sau HTML5 și pot fi rulate online sau descărcate pe computer. Toate simulările sunt open source. Mulți sponsori susțin proiectul PhET, permițând ca aceste resurse să fie gratuite pentru toți studenții și profesorii.



Wordwall este o altă aplicație utilizată pentru a crea activități atât interactive cât și fișe tipărite. Există șabloane disponibile atât în versiunea interactivă (redate pe orice dispozitiv cu internet), cât și imprimabilă (imprimate direct sau descărcate ca fișier PDF).

chemIQ



Aceasta este o aplicație distractivă de chimie, în care elevii rup legături de molecule și iau atomii rezultați pentru a recrea noi molecule care s-ar forma. Elevii lucrează prin 45 de niveluri diferite de dificultate tot mai mare. Mecanismul jocului este distractiv și informativ.

TED-Ed, o aplicație externă cu o colecție de videoclipuri de calitate care pot fi încorporate în cursul dvs. Canvas în scopuri didactice, este o platformă „creator de lecții” care vă permite să structurați o temă în jurul unui videoclip și să evaluați implicarea studenților cu materialul . Formatul lecției constă dintr-un titlu al lecției, o introducere scrisă („Să începem”), o serie de întrebări cu răspunsuri multiple sau cu răspunsuri deschise („Gândește”), un loc pentru resurse suplimentare pentru a încuraja explorarea ulterioară („Sapă mai adânc”) , o discuție interactivă în clasă („Discută”) și o închidere („Și în sfârșit”).

În era digitală în care trăim, paradigma cunoaşterii trebuie să fie una a dialogului, educaţia trebuie să meargă dincolo de intrumentele culturale specifice, dar fără a fi redusă la abstracţia oferită de psihologia cognitivă. Dezvoltarea educaţiei în direcţia dialogului nu poate fi decât rezultatul unui mod de predare-învăţare-evaluare la un nivel de conceptualizare mai ridicat decât în trecut. Pentru că dialogul presupune deschidere, lărgirea orizontului şi adâncime, acest mod de învăţare este atât o

direcţie individuală pentru elev, cât şi una socială pentru şcoală ca întreg. În tradiţia socio-culturală, tehnologia IT este definită ca miloc de mediere pentru cunoaştere, iar din perspectiva dialogică, e văzută ca mijloc de deschidere, adâncire şi lărgire a aspaţiilor de dialog. Nu trebuie să uităm că învăţarea nu presupune doar acumulare de cunoştinţe, ci creştere, îmbogăţire, evoluţie. Până la urmă, nu e nimic nou sub soare, deci nici tehnologiile moderne nu sunt ceva ieşit din comun. Papirus şi hârtie, cretă şi carte tipărită, retroproiectoare, jucării şi emisiuni educative, toate au fost văzute ca inovaţii la început. PC-ul, Internetul, cd-ul şi mai noile tehnologii complementare mobile sau wireless nu sunt decât cele mai noi dovezi ale creativităţii umane pe care le putem vedea în jurul nostru. Ca şi celelate inovaţii menţionate, acestea pot fi asimilate în practica pedagogică fără să afecteze fundamentele învăţării.
Tehnologiile digitale nu trebuie să reprezinte o simplă adăugare , ele trebuie integrate în scopul educaţiei noii generaţii.

Tehnologiile IT în procesul educaţional permit utilizarea de teste interactive, chestionare şi jocuri didactice care dezvoltă creativitatea şi abilităţile de gândire critică. Utilizarea instrumentelor digitale urmăreşte achiziţionarea cunoştinţelor şi formarea deprinderilor care permit elevilor să se adapteze cerinţelor unei societăţi aflată într-o permanentă evoluţie, în formarea de competenţe generale.

Bibliografie

1. Adascăliței Adrian, Instruire asistată de calculator. Didactică informatică, Editura Polirom, Iași, 2017;
2. Ceobanu Ciprian, Învățarea în mediul virtual. Ghid de utilizare a calculatorului în educație, Editura Polirom, Iași 2016:
3. Cerghit Ioan, Sisteme de instruire alternative si complementare - Structuri, stiluri si strategii, Editura Polirom, Iași, 2008:
4. https://www.digitaliada.ro
5. https://eduboom.ro/
6. https://livresq.com/ro/
7. https://jeopardylabs.com/
8. https://bookcreator.com/
9. https://create.kahoot.it/
10. https://learningapps.org/index.php?overview&s=&category=0&tool=
11. https://crosswordlabs.com/
12. https://www.storyjumper.com/
13. https://phet.colorado.edu/ro/
14. https://wordwall.net/ro
15. https://www.ted.com/talks?language=ro

LIMBILE CLASICE ONLINE

Grădinaru Daniela, Seminarul Teologic Liceal Ortodox ”Sf. Gheorghe” Botoșani

Provocările *moderne* ale ultimilor ani și-au pus amprenta inevitabil și asupra studiului limbilor *clasice*. Trecerea forțată a învățării în mediul online i-a determinat pe profesori să se adapteze rapid noilor condiții, să caute noi soluții, să aplice metode și mijloace inovative.

A preda limba latină și limba greacă veche în zilele noastre este o provocare în sine, indiferent de modul în care se face, în sala de clasă sau în mediul virtual. Este destul de dificil să convingi elevii de necesitatea studierii unor limbi care nu se mai vorbesc, să le arăți beneficiile unei culturi clasice, de aceea profesorii de limba latină șau greacă veche sunt nevoiți să utilizeze metode interactice pentru a le capteze atenția și interesul. În acest sens, utilizarea instrumentelor-web-2.0 în cadrul lecțiilor de limba latină poate fi un avantaj și un suport eficient, adaptat intereselor și deprinderilor copiilor și tinerilor din secolul XXI.

Platformele de învățare online și aplicațiile web pot fi utilizate la orele de limba latină sau greacă veche în orice moment al demersului didactic, de la captatio benevolentiae, la fixare, consolidare, feed-back sau evaluare.

Una dintre aplicațiile pe care le-am folosit în perioada școlii online este https://learningapps.org, exercițiile create pe acest site având avantajul de a putea fi accesate și de pe smartphone în timpul învățării față în față. Aplicația oferă posibilitatea de a crea exerciții cu itemi variați, de a relua exercițiul de câte ori este nevoie, de a verifica răspunsul corect, de a organiza concursuri online.

Astfel am folosit itemi de *asociere tip pereche* pentru a fixa cunoașterea terminațiilor declinărilor, pentru traducerea unor termeni din/în limba latină, pentru analiza unor forme verbale, pentru traducerea unor expresii/maxime celebre, pentru fixarea formelor neregulate de comparativ și de superlativ, pentru identificarea neologismelor din limba română provenite de la cuvinte latinești, pentru învățarea afabetului grecesc, etc. (exemplu: https://learningapps.org/16612696).

Folosind itemii de ordonare pe grupe am exersat clasificarea substantivelor declinării a III-a în parisilabice și imparisilabice, cunoașterea terminațiilor cazuale, cunoașterea timpurilor verbale ale indicativului.(exemplu: https://learningapps.org/display?v=p41ahbs8320).

Jocul de puzzle dezvăluie forme nominale la diferite cazuri, genuri, numere, declinări, expresii celebre, divinități romane,etc.

Cu ajutorul rebus-ului am descoperit neologisme provenite din termeni latinești, elemente de mitologie greco-romană,etc.(exemplu: https://learningapps.org/display?v=pgn4qs7t321).

Pot fi create și exerciții ce presupun utilizarea unor itemi cu răspuns scurt pentru a scrie diferite forme cazuale, forme verbale sau expresii celebre.(exemplu: https://learningapps.org/17452892).

O altă aplicație foarte interesantă, ce oferă exerciții diverse și posibilitatea de interacționa este https://wordwall.net. În această aplicație exercițiile pot fi rezolvate în mai multe moduri, prin alegerea unuia din multele șabloane puse la dispoziție, pot fi decărcate și utilizate oricând în varianta letrică. Activitățile sunt interactive, aplicația oferă stocarea rezultatelor, realizarea de clasamente și posibilitatea de a trimite ca temă în Google Classroom. Am exersat cunoașterea neologismelor cu etimon latin prin rezolvarea unui rebus, identificarea termenilor formați cu elementul grecesc -graf/
-grafie prin realizarea corespondențelor între definiție și cuvinte, cunoașterea terminațiilor cazurile prin jocul Lovește cârtița. (exemplu: https://wordwall.net/ro/myactivities)

În privința evaluării am folosit cu eficacitate testele online create pe https://www.didactic.ro. Site-ul poate fi accesat de elevi fără crearea unui cont, afișează

rezultatele, oferă statistici pentru fiecare elev - cum a răspuns la întrebări, pentru fiecare item - în ce proporţie s-a răspuns corect, media clasei: cu verde sunt marcaţi elevii cu note peste media clasei, grafic pentru frecvenţa notelor obţinute. Întrebările sunt cu alegere multiplă, testul poate fi trimis ușor prin copierea linkului generat în Google Classroom sau pe altă platformă. Am creat teste pentru a verifica noțiuni de gramatică (declinarea I, indicativul prezent, indicativul imperfect, indicativul pasiv) și de civilizație (Gaius Iulius Caesar, Legenda întemeierii Romei).

Un alt site utilizat este https://www.liveworksheets.com, care se remarcă prin faptul că dă posibilitatea de a transforma un document word, pdf, jpg într-unul interactiv ce poate fi partajat cu ușurință ca temă în Google Classroom. Elevii pot verifica singuri răspunsurile sau le pot trimite profesorului. În aceste fișe se pot include fișiere audio, video, exerciții cu alegere multiplă, cu realizarea corespondențelor, itemi cu răspunsuri scurte sau mai complexe, etc. Am creat fișe pentru evaluarea declinării a III-a a substantivelor, pentru recapitularea declinărilor, pentru verificarea pronumelor, a conjugării verbelor la modul indicativ activ și pasiv, pentru rezolvarea unor exerciții de vocabular. (exemplu: https://www.liveworksheets.com/gr1945908sz)

O resursă utilă în învățarea limbii latine este site-ul https://www.limbalatina.ro care pune la dispoziție materiale diverse de gramatică, literatură și civilizație antică și un dicționar online latin-român https://www.limbalatina.ro/dictionar.php.

Un instrument colectiv și interactiv este aplicația www.padlet.com, foarte utilă în prezentarea proiectelor, în realizarea activităților de grup. Are utilitatea unei table și presupune colaborare, egalitate de șanse și implicare din partea elevilor. Are un design atractiv, profesorul poate alege culoarea de fundal (sau o imagine). De asemenea, există setări interesante, cum ar fi acordarea de like-uri, stele, notare sau vot pentru o anumită postare.

Deși utilizarea intrumentelor-web-2.0 pune adesea multe piedici prin lipsa dispozitivelor sau prin conexiunea slabă la internet, prin resursa mare de timp necesară pentru realizarea și aplicarea lor, este clar că viitorul limbilor *clasice* în școală este unul ”modern”. Profesorii trebuie să se adapteze vremurilor, să țină cont de abilitățile, deprinderile elevilor, de interesele lor și să găsească metodele și mijloacele potrivite pentru fiecare generație de școlari.

Bibliografie

State Daniela, Evaluarea online: metode/ tehnici/ instrumente de evaluare, ProDidactica, 2020

DE LA TRADIȚIONAL LA MODERN - PROIECT EDUCAȚIONAL INOVATOR

„SUNT COPIL – EU POT…

Prof. Înv. Preșcolar Hoancia Liliana
Gr. P.P. Micii Cercetași
Școala Gimnazială Sfânta Maria, Botoșani

Proiectul educativ „SUNT COPIL-EU POT!” are în vedere desfăşurarea unor activităţi de incluziune socială și rezolvarea unor probleme ce necesită tratare individualizată timpurie prin activităţi de corecţie şi de recuperare speciale pentru facilitarea includerii copilului în sistemul educaţional obişnuit.

Proiectul de faţă oferă o astfel de ocazie, de întâlnire a tuturor copiilor care provin din medii diferite, dar toţi trăiesc într-o lume inocentă, hazlie, plină de neastâmpăr şi energie: LUMEA COPIILOR. Prin acest proiect se doreşte informarea preșcolarilor, părinţilor şi cadrelor didactice despre problemele copiilor cu cerinţe speciale, în scopul influenţării în bine a atitudinii societăţii civile faţă de această categorie de persoane.

Copiii ne vor fi ghizi printr-o lume a jocurilor şi ne vor îmbogăţi sufleteşte prin melodii şi ritmuri vesele, pline de dragoste, dăruindu-ne declaraţia lor de iubire! Prin organizarea unor manifestări cultural–artistice, desfăşurarea unor activităţi comune gospodăreşti, sportive, turistice, de voluntariat care să conducă la toleranţă, la respectarea, acceptarea şi aprecierea, la întrajutorarea, sprijin material şi moral pentru cei de lângă noi.

Activităţile au avut ca punct de pornire povestea „Broscuţa Ţuţu”.

I. Grup țintă:

Grup țintă:

- părinți
- preșcolari
- educatoare

de timp: O ZI

II. DESCRIEREA PROIECTULUI

SCOP:

- Promovarea dialogului și a comunicării între partenerii implicați în proiect, cunoașterea și acceptarea reciprocă;
- Promovarea unei atitudini tolerante, deschise, de înțelegere a **copiilor cu CES,** care să contribuie la incluziunea socială a acestora;
- Adaptarea activităților educative la necesitățile fiecărui copil în parte, contribuind astfel la creșterea accesului copiilor cu CES la educație în învățământul de masă.

OBIECTIVE:

Obiectivele Proiectului:

- Dezvoltarea unor atitudini pozitive față de problemele educative ale preșcolarilor cu dificultăți cognitive și de învățare, dar și eliminarea discriminării de orice natură;
- Pregătirea copiilor și a familiilor lor pentru integrarea progresivă în învățământul de masă în scopul prevenirii abandonului școlar;
- Aplicarea unor cunoștințe, priceperi, deprinderi învățate în situații diverse: vizite, activități, jocuri, etc.
- Dezvoltarea abilităților sociale adecvate vârstei, care să-i ajute în integrarea în toate mediile (în parc, la grădiniță, la școală)

- Modelarea comportamentală a copiilor și dezvoltarea abilităților de joc, comunicare și socializare.

III. DEBUTAREA ACTIVITĂȚII:

Activitatea debutează cu un joculeț realizat între educatoare și preşcolari„Rățușteleșibroscuța", joc ce are ca scop introducerea copiilor în activitate.

În sala de grupă preșcolarii descoperă două jucării din pluș, o rață și o broască țestoasă. Se inițiază o scurtă discuţie despre aceste vietăți (mediul de viață, hrană) și se vor face diferințe la asemănările și diferențele dintre cele două.

Copiii vor sta pe scaunele în formă de semicerc și printr-o scurtă conversaţie le voi pune că am să le citesc o poveste despre o rățușcă și o broscuță țestoasă. Ei sunt de acord și îi rog să fie foarte atenți la mine pentru că, împreună vom povesti, pe baza imaginilor, conținutul povestirii. Voi citi povestea "**Broscuța țestoasă, Tuțu"** cât mai expresiv, folosind mimica și gestica corespunzătore. Conținutul poveștii va fi expus urmărindu-se succesiunea evenimentelor.

La finalul lecturării le voi cere copiilor să precizeze care este titlul și care sunt personajele întâlnite în poveste. Prezint imagini ce reprezintă aspecte din poveste și împreună le vom aşeza pe panou în ordinea desfășurării acțiunii. Preșcolarii vor povesti pe scurt conţinutul având ilustraţiile în față, iar cu ajutorul întrebărilor îi conduc să descoperim împreună aspectele educative ale povestirii.

La sfârșitul sesiunii preșcolarii au sesizat că, deși cele două vietăți sunt diferite, s-au ajutat între ele, au empatizat, au simțit respect și dragoste intre cele două personaje ale povestirii. În cea de-a doua zi activitatea debutează cu jocul de mișcare **„Steaua și steluțele''**, un joc recreativ unde educatoarea este steaua (poartă un ecuson cu o stea de culoare aurie), iar copiii sunt steluțele (au ecusoane cu steluțe colorate diferit, cu întrebări - **CE?, CINE?, CAND?, DE CE?, UNDE?).**

Copiii vor fi așezați pe scaunele în formă de semicerc și printr-o scurtă conversaţie ne vom aminti de povestea cu rățușca și broscuța țestoasă citită cu o zi înainte. Cu ajutorul unei crenguței fermecate vom descoperi pe covor steluțele de la **metoda activ-participativă "Explozia stelară".**

Voi explica regulile de desfășurare a activității pe grupe și rezolvarea sarcinilor fiecăreia în parte. Toți copiii privesc imaginile și formulează în grup cât mai multe întrebări legate de imaginile prezentate și de conținutul povestirii. Pentru a obține cât mai multe conexiuni între întrebările descoperite, se stabilește ordinea adresării întrebărilor**: (CE?, CINE?, CAND?, DECE?,UNDE?).**

Pe rând fiecare grup vine lângă imagini și adresează celorlalte grupuri întrebări din conținutul poveștii, aceștia răspund, și astfel se stimulează activitatea grupurilor. Pentru fiecare întrebare și răspuns bun se acordă echipei o steluță, care se așează lângă steaua în jurul căreia stă grupul. Se stabilește grupul câștigător pe baza numărării steluțelor. Preșcolarii au fost împărțiți în grupe, iar cu ajutorul întrebărilor vor sesiza diferențele și asemănările dintre cele două personaje, dar mai ales comportamentul celor două vietăți**. Ei au sesizat că, deși cele două vietăți sunt diferite, s-au ajutat între ele.**

IV. ENUMERAREA PROBLEMELOR IDENTIFICATE DE PREȘCOLARI:

- Preșcolarii au sesizat, în cadrul poveștii, că, deși cele două vietăți sunt diferite, s-au ajutat între ele, au empatizat, au simțit respect și dragoste între cele două personaje ale povestirii.

V. CE PERSOANE SUNT AFECTATE DE ACEASTĂ PROBLEMĂ, CE ÎI SUPĂRĂ PE EI?

Se lucrează pe echipe. Grupa de preșcolari este împărțită în două: echipa broscuțelor și echipa rățuștelor. Fiecare echipa are de realizat, la activitatea practică, un cuib pentru rață (echipa broscuțelor) și un adăpost pentru broasca țestoasă (echipa rățuștelor). Pentru început fiecare va desena pe o coală de hârtie cuiburile pentru a putea să construiască din materiale naturale adăposturile vieţuitoarelor.

Construind căsuțele fiecărei vietăți copiii învață cât de important este să se cunoască între ei, să lucreze în echipă, ajutându-se reciproc. Astfel, pot să-și construiască ideile, să-și exprime și să-și explice liber gândurile, să aibă încredere între membrii echipei, să poată să construiască împreună o lucrare, chiar dacă au idei diferite .

Preșcolarii au la dispoziție o diversitate de materiale, sunt încurajați să se exprime liber în spațiul plastic, să-și pună în aplicare gândurile în mod creativ, neavând voie să critice ideile celorlalți.

La finalul activității fiecare grup va prezenta lucrarea realizată și va scoate în evidență, cu ajutorul întrebărilor, ce şi-au propus să facă şi ce au reuşit să realizeze.

Ambele echipe au asamblat lucrările lor în una singură şi au realizat o machetă, căsuţa vieţuitoarelor.

VI. ENUMERĂ TOATE SOLUȚIILE LA CARE TE-AI G

Preșcolarii la final își dau seama că lucrul în echipă este eficient, că ideile, deși diferite, sunt constructive, că nu trebuie să existe competitivitate între ei, ci ajutor reciproc.

VII. CE SOLUȚIE DINTRE CELE ENUMERATE A FOST ALEASĂ ȘI DE CE?

Au ales respectul reciproc, munca în echipă, prin idei constructive şi inovatoare.

BIBLIOGRAFIE:

1. Bușoi, Guran, Alexandra ,(2010), „*Activitățile integrate și metode interactive în grădinița de copii”,* Craiova, Editura Sim Art;
2. Cerghit, Ioan,Vlăsceanu, Lazăr, (1988), București, Editura Didactică și Pedagogică;
3. Cioflică, Ana Aurelia, Smaranda, Marin, (2003), „*Proiecte tematice orientative”,* Oradea, Editura Tehno Art;
4. Chiș, V., (2005), „*Pedagogia contemporană- pedagogia pentru competențe”,* Cluj Napoca, Editura Casa Cărții de Știință;

Sisteme alternative, principii de bază ale democrației pentru integrarea educațională a copiilor cu dizabilități

Prof. Hrițcu Mirela Ștefania
Școala Profesională Specială „Sf. Stelian" Botoșani

În secolul XXI, au loc schimbări semnificative legate de noile descoperiri științifice, informatizare, globalizare, dezvoltarea astronauticii, roboticii și inteligenței artificiale. Acest secol este numit epoca tehnologiilor și cunoașterii digitale. Cum se schimbă școala în noul secol? Cum se schimbă teoria învățării? În prezent, auzim multe critici că sala de clasă nu s-a schimbat semnificativ față de secolul trecut sau chiar ca acum două secole. Însă, cu siguranță, România integrează din ce în ce mai mulți elevi cu diferite cerințe educaționale speciale în școlile de masă. Acest lucru conduce către următoarea întrebare: reușesc profesorii să se adapteze schimbărilor moderne împotriva segregării elevilor cu dizabilități?

Interesul față de sistemele pedagogice alternative este redat de situația actuală din sfera învățământului care se caracterizează prin apariția și ampla utilizare în practica școlară a unor fenomene de instruire netradiționale și care se desfășoară în paralel cu învățământul de stat. Ceea ce suscită un adevărat interes pentru zilele noastre este „transferul sistemelor integre pedagogice în condițiile actuale având propriile tradiții, o tehnologie instructivă și o concepție determinată (Danii, Popovici, Racu, 2007, p.150)". Aducem în discuție în acest sens pedagogia Waldorf, pedagogia Mariei Montessori, a școlii „Step by Step" etc. Alături de formele tradiționale moștenite din perioada sovietică de educație și instruire se desfășoară structuri noi „atât ca formă de proprietate, cât și ca sursă de finanțare, conținuturi, modalități de predare-educare etc. (Danii, Popovici, Racu, 2007, p.150)". Aceste structuri au avut influență asupra sistemului educațional special, sistem care până atunci nu se caracteriza prin diversitatea formelor și conținuturilor. Astfel, observăm că au început să pătrundă informații cu privire la principiile de funcționare a celor mai răspândite modele alternative din Occident destinate copiilor cu cerințe educaționale speciale cum ar fi: *Integrarea educațională a elevilor în școala Waldorf, modelul din Germania*.

Inițiativa școlii Waldorf are câteva puncte comune cu inițiativa școlară bazată pe integrare. Părinții care sunt adepți ai integrării elevilor cu cerințe educaționale speciale se simt apropiați de școala Waldorf datorită ratei de succes a dezvoltării copiilor. „Școala Waldorf, ca școală unitară elementară și de tip liceal, a fost la bază o școală-model unică putând fi desemnată ca prima școală generală incluzivă (Danii, Popovici, Racu, 2007, p.150)". Perspectiva antropologică a școlii Waldorf poate fi privită drept fundamentul pentru o educație integrată și anume „într-un om cu handicap trăiește o individualitate sănătoasă, spre care se îndreaptă educatorul și că o discriminare a copiilor cu CES ar contrazice poziția socială și antropologică a școlii (Danii, Popovici, Racu, 2007, p.150)".

Conținutul și obiectivele învățării se orientează în funcție de copil, ci nu după nivelul de dezvoltare actual al științei. Scopul școlii Waldorf este de a influența libera dezvoltare a personalității copiilor. De această dezvoltare depind atât integrarea personală a copilului, unde el este nevoit să se găsească pe sine și să capete încredere în forțele proprii cât și integrarea socială a acestuia. Chiar și așa, sunt situații în care așteptările părinților sunt extrem de mari față de școală și copii, încât uneori nu se pot ridica la înălțimea acestora. Această cauză duce la eșecuri dureroase, plângeri și procese. Însă, scopul școlii Waldorf are în vedere dezvoltarea armonioasă a personalității copilului în baza planului de învățământ care oferă posibilitatea ca cel care prezintă deficiențe mintale, precum și cel care suferă de tulburări de comportament să frecventeze această școală fără presiunea rezultatelor.

În Germania există câteva categorii de școli Waldorf la care copiii cu cerințe

educaționale speciale au acces în cazul în care nu pot fi primiți în școala normală Waldorf, atestă Popa (2005 *apud* Danii, Popovici, Racu, 2007):

1. Școlile Waldorf pentru ajutor educațional unde s-au înființat școli cu clase cu un număr redus de elevi care sunt aprobate și recunoscute de stat ca fiind școli speciale. În acest context, coeficientul de inteligență nu contează, precum nici profunzimea handicapului elevului. Centrale sunt nevoile sale educaționale. Conform experienței din școala Waldorf, este mult mai eficient ca un copil să își înceapă studiile într-o școală cu clase mai mici, ulterior facilitându-i-se schimbarea într-o școală normală Waldorf, decât să se înscrie în școala normală, iar mai târziu această hotărâre să se dovedească greșită.

2. Școlile pentru copii cu „nevoi de îngrijire sufletească" unde sunt incluse școlile de zi pentru copiii cu handicap și școlile de terapie curativă. Aceste instituții sunt parcurse de la grădiniță către școlile generale și profesionale. În acest context este important ca părinții să conștientizeze că și în copilul cu handicap există o individualitate sănătoasă, iar pedagogia curativă Waldorf se orientează către aceasta atunci când concepe planul de școlarizare, adaptat muncii cu elevii cu handicap sever și multiplu.

3. Căminele unde sunt desfășurate practicile educației curative, acestea fiind căminul propriu și al școlii. În multe din situații tatăl este și profesor în școală și în cămin.

4. Școlile Waldorf cu clase recuperative integrate. O nouă alternativă educației incluzive conforme pedagogiei Waldorf există încă de la începutul anilor 1990. Școala Waldorf a fost înțeleasă încă din momentul întemeierii ei ca o școală care acceptă copii diversificați. În această instituție era valabil principiul școlii primare gimnaziale și liceale cu clase mari și cu învățătorul sau profesorul clasei ca singurul cadru didactic de la clasă. Integrarea copiilor cu handicap sau dificultăți de dezvoltare s-a realizat în clasele mari, mereu diferențiat, cu mai mult sau mai puțin succes. În școala Waldorf incluzivă sunt educați în clase cu efectiv numeric redus copii cu și fără handicap de către doi profesori, un profesor Waldorf și unul curativ, format în mod corespunzător.

Concluzionând, acest tip de educație există și în România în orașe precum: București, Cluj-Napoca, Iași, Târgu Mureș, Turda, Timișoara, Brașov, Râmnicu Vâlcea etc. În 2011, ziarul „România Liberă" a relatat că școlile Waldorf din România sunt cu mult peste media națională. Doar 44% dintre elevii din țară au reușit să susțină examenul de bacalaureat la prima încercare, în timp ce la școlile Waldorf din Timișoara, Iași și București, mult mai mult de trei sferturi dintre elevi au reușit să treacă imediat. Rezultatele examenelor cu siguranță nu reprezintă principala preocupare a educației Waldorf, dar oferă feedback pozitiv școlilor Waldorf din România.

Bibliografie:

1. Danii Anatol, Popovici Doru Vlad, Racu Aurelia, Intervenţia psihopedagogică în şcoala incluzivă, Chișinău, Universul Pedagogic, 2007, 150p.
2. https://romanialibera.ro/special/secretele-succesului-la-bac-al-elevilor-waldorf-230357/

ÎNVĂȚAREA PRIN COOPERARE

Prof.înv.preșc. Ionescu Ana-Maria
Grădinița cu P.P. nr.15 Târgoviște

Interacțiunea dintre preșcolarii unei grupe se bazează pe aceste două tipuri de relații, ambele având un impact pozitiv asupra dezvoltării copiilor. Colaborarea și relațiile care se formează în urma acestui proces, presupun lucrul în echipă sau în grupuri mici, pentru atingerea unui obiectiv comun iar competiția implică preșcolari sau grupuri de preșcolari care concurează cu ceilalți pentru dobândirea unei recompense sau poziție în cadrul grupei.

În grădiniță, formarea și dezvoltarea grupului de copii presupune stimularea cooperării, a sprijinului reciproc, a colaborării în realizarea sarcinilor, a lucrului pe grupe și în echipă. Colaborarea reprezintă o condiție obligatorie atât pentru dezvoltarea grupului cât și pentru evoluția fiecărei personalități în parte.

Înțeleasă și folosită corect,competiția, în mediul educațional, poate duce la:

- Motivația de a da tot ce-i mai bun pentru a câștiga (respect, aprecierea celorlalți, simpatii, premii, examene, titulatura de cel mai bun, stima de sine);
- Stimularea învățării pentru a obține cele mai bune rezultate sau pentru a obține rezultate mai bune, comparativ cu rezultatele proprii anterioare;
- Diminuarea și eliminarea stresului și a anxietății pentru viitoarele examinări, competiții;
- Înțelegerea și acceptarea înfrângerilor;
- Însușirea unei atitudini potrivite, adecvate în întregul ciclu de învățare – evaluare, pentru viitoarele competiții, concursuri, teste, examene, 'viața reală' antreprenorială sau corporatistă.

Este important să acceptăm competiția ca pe o componentă firească a vieții deoarece să ferim un copil de competiție ar însemna să-l privăm de anumite experiențe care îl pregătesc pentru întreaga viață de adult de mai târziu. În schimb, am putea să folosim competiția în mod constructiv, făcând diferența între competiția „rea", care ne aruncă în cursa spre victorie, uitând că cei cu care ne întrecem ne sunt prieteni sau colegi și competiția „bună", care ne permite să ne evaluăm mai corect, să ne automotivăm și să gestionăm mai bine provocările.

Lucrul în grup, prin cooperare, constituie o parte importantă a unei clase eficiente. Utilizarea în instruire a lucrului în echipă presupune învăţarea prin cooperare, achiziţie individuală de informaţii obţinute prin efortul echipei, o interdependenţa pozitivă, prin care participanţii sunt convinşi că reuşesc numai în cazul reuşitei fiecăruia; de asemenea, ea reprezintă o modalitate de înţelegere mai bună a materialului prin explicarea lui altor membri ai echipei ce conduce la dezvoltarea deprinderilor interpersonale, necesare ulterior în viaţă.

Interactivitatea presupune atât competiţia cât şi cooperarea, ele nefiind opuse deoarece ambele implică un anumit grad de interacţiune, în opoziţie cu comportamentul individual.

În grupuri mici, preșcolarii se pot afirma și își pot dezvolta abilităţile, învaţă să comunice eficient, să rezolve conflicte. Atunci când grupurile de cooperare sunt ghidate de obiective clare, copiii se implică în multe tipuri de activitate, ceea ce contribuie la o însușire mai bună a subiectelor explorate.

BIBLIOGRAFIE

- Agabrian, M. *, Cercetarea calitativă a sociologului*, Iași, Editura Institutul European (2004);
- Anghel, E., *Psihologia educației pe tot parcursul vieții*, București, Ed. For You (2011);
- Barbu, H. *, Pedagogie școlară*, București, E.D.P. (1995);
- Boca, C., *Educație timpurie și specificul dezvoltării copilului preșcolar: modul general pentru tot personalul grădiniței*, București, Editura 2000+ (2009);
- Bocoş, M., Catalano, H., *Pedagogia învăţământului primar şi preşcolar*, Cercetări, acţiune, Vol. 1, Presa Universitară Clujeană, Cluj Napoca (2008).
- Bocoş, M., Catalano, H., Avram, I., Someşan, E., *Pedagogia învăţământului preşcolar, Instrumente didactice*, Presa Universitară Clujeană, Cluj Napoca (2009).

Proiectarea activităţilor integrate

Colegiul naţional - Pedagogic „Regina Maria'' Deva
Prof. înv.preşc. Lăscuş Elena

„Integrarea curriculară reprezintă o strategie de proiectare şi predare a curriculumului ce presupune crearea de conexiuni semnificative, relevante, între domeniile de cunoaştere şi de dezvoltare, teme sau competenţe, în vederea construirii unor viziuni holistice şi interactive asupra lumii reale". (Adina Glava, Maria Pocol, Lolica Lenuţa Tătaru, 2009; p. 38)

Integrarea curriculară presupune ancorarea învăţării în contexte reale/realiste de viaţă (probleme cotidiene, teme de actualitate, preocupări ale preşcolarilor, nevoi specifice vârstei) şi armonizarea diferitelor aspecte ale cunoaşterii, acţiunii umane în jurul unor nuclee interactive, disciplinare sau interdisciplinare.

Integrarea conţinuturilor este considerată astăzi, una din provocările principale în domeniul proiectării programelor şcolare. Aparent, un proces natural, presupune acţiuni de adaptare fină, date fiind implicaţiile integrării curriculare pentru programul curricular în ansamblu său şi pentru fiecare din componențele curriculare în parte. Activităţile integrate au o structură flexibilă şi dă libertatea de decizie a educatoarei, privind maniera de abordare a acestora în grădiniţă, eficienţa acesteia a fost validată în timp. Deşi terminologia este nouă, practicile integrate la nivelul curriculumului preşcolar au o oarecare vechime şi şi-au dovedit eficienţa. A fost exersată prin intermediul metodei proiectului.

Aşadar integrarea curiculară reprezintă un concept actual de tip umbrelă, generic, paradigmatic, care include o varietate de manifestări didactice, de ipostaze ale integrării curriculare.

Nucleul de integrare este reprezentat de unitatea de coţinut: tip de temă, concept, problemă, abilitate etc., în jurul căreia se organizează situaţiile de învăţare. *(Adina Glava, Maria Pocol, Lolica Lenuţa Tătaru, 2009; p. 38-41)*

Prin activitatea din grădiniţă se pun bazele formării personalităţii preşcolarului. O proiectare centrată pe obiective educaţionale care să creeze posibilitatea abordării flexibile a conţinuturilor, particularităţilor de vârstă şi interesele copiilor. Proiectarea se face în funcţie de obiectivele propuse pe zile, permiţând crearea unor scenarii plăcute copiilor, antrenându-i în rezolvarea sarcinilor încredinţate. Obiectivele vor fi de ordin formativ şi informativ, nu prea numeroase, pentru a permite realizarea lor.

Proiectarea, vizează demersurile desfăşurate de către educatoare pentru inovarea şi modernizarea strategiilor de predare/învăţare în vederea creşterii motivaţiei şi interesului copiilor pentru învăţarea şcolară, pentru valorificarea potenţialului creativ şi intelectual al fiecărui copil. Îmi propun să demonstrez că activităţile integrate îmbinate cu metodele moderne actuale accelerează însuşirea cunoştinţelor, formarea priceperilor, deprinderilor, a capacităţilor, contribuind la dezvoltarea tuturor proceselor psihice. Activităţile integrate îmbinate cu metodele moderne actuale este o forma eficientă de predare şi sunt îndrăgite de preşcolari.

Activitatea integrată pune în valoare experienţa didactică a cadrului didactic şi tot odată dă mâna liberă creativităţii, desfăşurându-se după un scenariu unic şi personalizat de educatoare, raportat la nevoile şi interesele copiilor respectiv: personaje îndrăgite, animale, întâmplări trăite, evenimente petrecute în familie.

Aşadar activitatea integrată este:

- o împletire a conţinuturilor într-o formă flexibilă;
- conduce activitatea copilului spre investigare, documentare;
- o cercetare şi aplicare practică a celor învăţate.

În proiectarea şi desfăşurarea activităţilor integrate, povestea poate fi utilizată ca organizator central al conţinuturilor integrate, prin utilizarea iniţială a ei ca pretext. Scenariul, povestirea, asigură un mediu de învăţare motivat şi plăcut prin atracţia pe care o exercită asupra copiilor preşcolari încă puternic ancoraţi în zona fabulaţiei şi a ficţiunii, adevărate comori ale sufletului, fermecând lumea copilăriei.

Strategiile de proiectare, organizare şi realizare, a activităţilor didactice în grădiniţă au rolul cel mai important în promovarea reuşitei şcolare şi înlăturarea insucceselor. Precizarea obiectivelor generale şi operaţionale la fiecare lecţie de către educator, folosirea metodelor activ-participative, organizarea pe baze moderne a procesului de predare-învăţare-evaluare, interesul educatorului pentru randamentul şcolar al copiilor, stilul didactic integrat, înlăturarea factorilor stresanţi, studierea permanentă a cauzelor rămânerii în urmă a unor copii şi colaborarea cu familia sunt doar câteva din modalităţile de creştere a eficienţei procesului de predare-învăţare.

Pentru ca activităţile să fie cât mai eficiente şi atractive, este necesar să utilizăm în predare-învăţare, metode active bazate pe cooperare, generând astfel un climat afectiv-pozitiv, contribuind la obţinerea unor performanţe şcolare superioare, stimulând încrederea în forţele proprii, interacţiunea între copii, atitudinea pozitivă faţă de cadrele didactice şi faţă de şcoală. Dacă el trăieşte bucuria fiecărui succes mare sau mic, toate aceste trăiri cultivă interesul şi dragostea pentru studiul pe mai departe.

Şi vreau să închei cu un citat care motivează reuşita copilului.

„ Eu sunt copilul. Tu ţii în mâinile tale destinul meu. Tu determini, în cea mai mare măsură, dacă voi reuşi sau voi eşua în viaţă! Dă-mi, te rog, acele lucruri care să mă îndrepte spre fericire. Educă-mă, te rog, ca să pot fi o binecuvântare pentru lume". (Child's Appeal)

- **Activitate integrată, din domeniile Ştiinţe şi Om şi societate**

Exemplu: La tema zilei ***„De vorbă cu Zâna Iarna"*** Astăzi a venit în vizită la noi Zâna Iarnă. Ea va rămâne la noi în grupă să vadă câte lucruri știm noi despre anotimpul Iarna și ne-a pregătit multe surprize dacă suntem asculători, cuminți și răspundem corect la activități. Apoi educatoarea prezintă copiilor, în

termeni accesibili, activităţile pe care le vor desfăşura în această zi şi precizează pe scurt sarcinile care le vor îndeplini în cadrul activităţilor. La matematică /Numără fulgii de zăpadă, sortează-i mici și mari denumește, unde s-au așezat fulgii de zăpadă, iar la Om şi societate, avem o discuție cu Zâna Iarnă: Cum sunt oamenii îmbrăcaţi în acest anotimp ? În ce anotimp suntem? Cum ne ferim de răceală? Zâna Iarnă ne sfătuiește ce trebuie să consumăm în anotimpul rece. etc.

- **Activitate integrată care include mai multe secvenţe didactice**- sunt secvențe din categorii de activitate) situaţii de învăţare, dedicate activităţilor comune.

Exemplu: În săptămână cu tema: ,,Zâmbet de primăvară'' am observat ,,Copacii înfloriți''.

La ,,Întâlnirea de dimineață'', copiii au parte de o surpriză**.** Intră ,,Scufița Roșie", care se prezintă. Ea ne povestește cât de mult își dorește să vină primăvara ca să poată ajunge la bunicuța, cerând ajutorul copiilor din grupa. Scufița Roșie prezintă copiilor ce are în coșuleț: cozonac pentru bunica, steluțe, precum și unele surprize. Ea le spune copiilor că, pentru ai da o mână de ajutor trebuie să cunoască povestea din care face parte, așa că, pe steluțele galbene sunt scrise întrebările:

,,Cine se întâlnește cu lupul în pădure?", ,,Unde locuiește bunicuța?", ,,De ce a întârziat Scufița Roșie?", ,,Când apar primele flori?", ,,Ce flori poate culege Scufiţa Roşie primăvara pentru bunicuța ei?" metoda (Explozia stelară).

Jocuri şi activităţi didactice alese (ALA1)

Construcții: «Copăcelul din pădure»- construcții tridimensionale/ mozaic

Artă: « Pomul înmugurit » dactilopictură

La activitatea matematică în cadrul jocului didactic ,,Prin poiană ne jucăm matematică noi învăţăm''- copiii vor avea de aşezat materialele propuse în funcție de pozițiile spațiale, formă şi culoare, raportarea corectă a numărului la cantitate şi invers. Jocul se va complica prin metoda ,,Piramidei ''denumind elementele din pădure (personaje din poveste).

1. Câte femei, fete sunt în povestea noastră? Aşează în primul rând al piramidei jos. (3)

2. Spune câte case sunt în poveste? (2)

3. Denumeşte animalul care a vorbit cu Scufiţa Roşie în pădure. (1)

Bibliografie:

1. Adina Glava, Maria Pocol, Lolica Lenuţa Tătaru, Educaţia timpurie – ghid metodic pentru aplicarea curriculum-ului preşcolar, Editura Paralela 45,2009, p. 38-102.
2. Adina Glava, Cătălin Glava, Introducere în pedagogia preşcolară, Editura Dacia,Cluj– Napoca, 2002, p.119-125.
3. Constantin Cucoş, Pedagogie, ediția a-II –a revăzută şi adăugată, Polirom 2005, p. 315

4. Activitatea integrată din Grădiniţă - Ghid pentru cadrele didactice din învăţământul preuniversitar, Editura Didactica Publishing House, 2008 DPH.
5. Crenguţa Lăcrămioara Oprea, Strategii didactice interactive, Editura Didactică şi Pedagogică, R.A. , 2009, p. 119, 201, 211, 214, 280.

METODE INOVATIVE DE PREDARE ÎN CICLUL PRIMAR-APLICAȚII PRACTICE

Lázár Anikó, Școala Gimnazială Gaál Mózes

„Mai mult decat a preda, tehnica didactică înseamnă a învăţa pentru sine şi a facilita învăţarea altora.”(Bernat S.)

În şcoala modernă, dimensiunea de bază în funcţie de care metodele de învăţământ sunt considerate inovative este caracterul lor activ adică măsura în care sunt capabile să declanşeze angajarea elevilor în activitate, concretă sau mentală, să le stimuleze motivaţia, capacităţile cognitive şi creatoare.

Aceste metode inovative se numesc metodele interactive centrate pe elev**,** acele modalităţi moderne de stimulare a învăţării şi dezvoltării personale încă de la vârstele timpurii, instrumente didactice care favorizează interschimbul de idei, de experienţe, de cunoştinţe.

Interactivitatea presupune o învăţare prin comunicare, prin colaborare, produce o confruntare de idei, opinii şi argumente, creează situaţii de învăţare centrate pe disponibilitatea şi dorinţa de cooperare a copiilor, pe implicarea lor directă şi activă, pe influenţa reciprocă din interiorul microgrupurilor şi interacţiunea socială a membrilor unui grup.

Un învăţământ modern, bine conceput permite iniţiativa, spontaneitatea şi creativitatea copiilor, dar şi dirijarea, îndrumarea lor, rolul profesorului căpătând noi valenţe, depăşind optica tradiţională prin care era un furnizor de informaţii.

Clasificând metodele și tehnicile activ-participative putem enumera cele mai des folosite în învățământul primar:

- Metode de fixare şi sistematizare a cunoştinţelor şi de verificare*:*
  - Harta cognitivă sau harta conceptuală
  - Matricele;
  - Diagrama cauzelor şi a efectului;
  - Pânza de păianjăn
  - Tehnica florii de nufăr
  - Metoda R.A.I. ;
- Metode de rezolvare de probleme prin stimularea creativităţii*:*
  - Brainstorming;
  - Starbursting (Explozia stelară);
  - Caruselul;
  - Masa rotundă;
  - Interviul de grup;
  - Studiul de caz;
  - Fishbowl (tehnica acvariului);
  - Sinectica;
- Metode de cercetare în grup*:*
  - Tema sau proiectul de cercetare în grup;
  - Experimentul pe echipe;
  - Portofoliul de grup;

Descrierea unor metode inovative-Aplicații practice

EXPLOZIA STELARĂ

Explozia stelară este o metodă de stimulare acreativităţii, o modalitatea de relaxare a copiilor şise bazează pe formularea de întrebări pentrurezolvarea de probleme şi noi descoperiri.

Obiective:

Formularea de întrebări şi realizarea deconexiuni între idele descoperite de copii în grup prin interacţiune şi individual pentru rezolvareaunei probleme.

Material :

O stea mare, cinci stele mici de culoaregalbenă, cinci săgeţi roşii, jetoane
Descrierea metodei:
1. Copiii aşezaţi în semicerc propun problema derezolvat; pe steaua mare se scrie sau desenează ideea centrală.
2. Pe 5 steluţe se scrie câte o întrebare de tipul :
CE? CINE? UNDE ? DE CE ? CÂND ? iar cincicopii din grupă extrag câte o întrebare.
Fiecare copil din cei cinci îşi alege câte 3-4 colegi,organizându-se astfel în cinci grupuri.
3. Grupurile cooperează în elaborarea întrebărilor.
4. La expirarea timpului, copiii revin în semicercîn jurul steluţei mari şi comunică întrebările elaborate , fie un reprezentant al grupului , fieindividual, în funcţie de potenţialul grupului / grupei. Copiii celorlalte grupuri răspund laîntrebări sau formulează întrebări la întrebări
5. Se apreciază întrebările copiilor, efortulacestora de a elabora întrebări corecte precum şi modul de cooperare şi interacţiune.
„ Explozia stelară ” este eficientă în lectura dupăimagini deoarece corespunde cerinţelor şi etapelorimpuse de metodologia acesteia : enumerare,descriere, interpretare.
CVINTETUL

Metoda cvintetului puneaccent pe forţaelevului, contribuind la formarea capacităţii de a rezuma şi sinteti-za informaţiile , de a surprindecomplexitatea unor idei, sentimente şi convingeri în câteva cuvinte .Cvintetul este o poezie care impunesintetizarea informaţiilor/conţinuturilor dintr-un text în exprimări clare , care descriu sau prezintă reflecţii asupra temei date sau subiectului dat. Este o poezie de 5 versuri a cărei construcţie arela bază anumite reguli pe care elevii trebuie să le respecte, iar timpul de întocmire este de 5-7 minute.
Activitatea porneşte de la un cuvânt-cheie din lecţia zilei respective sau din lecţia anterioară , iar elevii, în timpul dat , trebuie să dovedeascăreceptivitatea la cele discutate în clasă ,bazânduse pe capacităţile lor de creaţie.
Regulile de întocmire a unui cvintet:

1. -primul vers este format din cuvâtul tematic(un substantiv);
2. -al doilea vers este format din două cuvinte(adjective care să arate însuşirile cuvântului tematic);
3. -al treilea vers este format din treicuvinte(verbe la gerunziu care să exprime acţiuni ale cuvântului tematic);
4. -al patrulea vers este format din patru cuvintece formea ză o propoziţie prin care se afirmă ceva esenţial despre cuvântul tematic);
5. -al cincilea vers este format dintr-un singurcuvânt, care sintetizează tema/ideea.

Exemplu:
Iarna
frumoasă, friguroasă,
acoperind ,răcorind, îngheţând
Noi copiii o iubim .
strălucire.
COPACUL IDEILOR

Tehnica numită ,,copacul ideilor” presupunemunca în grup.Este o metodă grafică în care cuvântul cheie este scris într-un dreptunghi la bazapaginii,în partea centrală.De la acest dreptunghi se ramifică asemeneacrengilor unui copac toate cunoştinţele evocate.Foaia pe care este desenat copacul trece de la un membru la altul al grupului şi fiecare elevare posibilitatea să citească ce au scris colegii săi. Această formă de activitate în grup este avantajoasă deoarece le propune elevilor o nouă formă de organizare şi sistematizare a cunoştinţelor.
PĂLĂRIUȚELE GÂNDITOARE

- Pălăria albastră – este liderul, conduce activitatea. Este pălăria responsabilă cu controlul discuţiilor, extrage concluzii – clarifică/alege soluţia corectă
- Pălăria albă – deţine informaţii despre tema pusă în discuţie, face conexiuni, oferă informaţia brută aşa cum a primit-o – **i**nformează
- Pălăria roşie – îşi exprimă emoţiile, sentimentele, supărarea, faţă de personajele întâlnite, nu se justifică – spune ce simte

- Pălăria neagră – este criticul, prezintă posibile riscuri, pericole, greşeli la soluţiile propuse, exprimă doar judecăţi negative – identifică greşelile
- Pălăria verde – oferă soluţii alternative, idei noi, inovatoare, cauta alternative (Ce trebuie făcut?) – generează idei noi
- Pălăria galbenă – este creatorul, simbolul gândirii pozitive şi constructive, explorează optimist posibilităţile, creează finalul. – efortul aduce beneficii

Utilizarea metodelor interactive de predare –învăţare în activitatea didactică contribuie la îmbunătăţirea calităţii procesului instructiv -educativ, având un caracter activ – participativ şi oreală valoare activ – formativă asupra personalităţii elevului.

În studiile privind activitatea în colaborare, Swing şi Peterson (1982) au observat că elevii cu rezultate mai slabe au beneficii de pe urma participării în grupuri heterogene compuse din elevi cu rezultate şcolare diferite în comparaţie cu participarea în grupuri omogene de elevi cu rezultate slabe. (Asociaţia internaţională Step by step, CEDP 2007).

Aşadar aplicarea cu regularitate a metodelor inovative, de cooperare, duc în timp la rezultate superioare, relaţionări heterogene mai pozitive, motivaţie intrinsecă mai mare, respect de sine mai crescut şi dezvoltă abilităţi sociale deosebite, solicitate de piaţa muncii.

Bibliografie:

Breben Silvia, Gongea Elena, Ruiu Georgeta, Fulga Mihaela, " Metode şi tehnici interactive de grup" , sursa www. scribd.com

Oprea, Crenguţa - Lăcrămioara – *"* Strategii didactice interactive*", ed. a III-a, EDP, Bucureşti,* 2008

M. Pintilie, Metode moderne deînvăţare-evaluare, Editura Eurodidact, Cluj-Napoca, 2002

Resurse digitale utilizate în activitățile din învățământul preșcolar

Prof. înv. preşcolar Lazea Ionela Camelia
Grădinița cu Program Prelungit nr. 3 Bistrița

Odată cu obligativitatea formei de derulare a școlii online, învățarea online a căpătat cu siguranță un nou nivel de importanță pentru familii și educatori. Mutarea actului educațional în on-line a prins mulți elevi și profesori nepregătiți, fără abilități digitale sau resursele necesare acestor schimbări. Mulți copii și cadre didactice s-au confruntat cu necesitatea unei adaptări rapide, realizată prin studiu individual sau, după caz, urmând cursuri de perfecționare costisitoare.

La nivelul învățământului primar, gimnazial și liceal lucrurile sunt oarecum mai clare, dar la nivelul preșcolar aspectul educației on-line este diferit, pentru că, actul educațional depinde în mare măsură de disponibilitatea, suportul și implicarea părinților.

Tehnologia digitală a facilitat în bună măsură continuarea unor activități didactice la distanță, în perioada suspendării cursurilor. Platformele educaționale online, platformele de streaming, în general, au facilitat comunicarea în timp real între cadrele didactice și copii. Cu toate acestea, comunicarea în acest caz este foarte frecvent percepută ca fiind oarecum artificială, pe de parte din cauza imposibilității obținerii unui feedback comunicațional real (ceea ce face comunicarea autentică), iar pe de altă parte din cauza contextului incomod al plasării în spațiul virtual.

Pornind de la multitudinea de instrumente digitale existente, fiecare profesor are libertatea să aleagă după preferințe și experiența personală, astfel încât să ofere coerență actului didactic, în acest context dinamic. Chiar dacă învățământul on-line nu poate suplini pe deplin învățământul clasic, dar având un rol important ca extensie a acestuia, integrarea noilor tehnologii în educație au scopul de a influența pozitiv rezultatele procesului instructiv-educativ și de a îmbogăți performanțele sistemului educațional.

Practic, învățământul on-line nu se poate desfășura fără instrumente digitale, de aceea, este nevoie de o selecție clară, ținându-se cont de valențele pedagogice pe care acestea le oferă: interacțiune, colaborare, comunicare, evaluare, dar și de nevoile, caracteristicile sau nivelului de dezvoltare al grupei.

Selectarea sau crearea resurselor de învățare necesare activității didactice online trebuie să țină cont și de faptul că există un continuum al învățării care are ca extreme învățarea tradițională, f2f și, respectiv, învățarea care se desfășoară numai în mediul online, existând posibilitatea combinării celor două.

În general resursele instruirii asistate (respectiv învățării mediate) de tehnologie (digitală) vizează atât componenta hardware, dispozitivul în sine, cât și aplicațiile software instalate pe acesta. Astfel, cadrul didactic poate utiliza diverse mijloace și dispozitive (calculator, telefoane mobile, smartphone-uri, PDA-uri, mini notebook-uri etc.), metode și resurse bazate pe tehnologia digitală cum ar fi medii virtuale, sisteme de management al învățării (LMS), software educațional, instrumente online, materiale de învățare în format digital, serious games, aplicații în realitatea augmentată și virtuală, precum și alte tehnologii emergente.

Pentru a susține activități de învățare la distanță, profesorii și elevii folosesc mai multe mijloace specifice, dintre care cel mai frecvent:

• aplicații simple/ cunoscute deja, pentru comunicare asincronă de grup, precum Whatsapp, Facebook messenger etc.

• apeluri telefonice/ SMS/ canal de comunicare cu fiecare elev.

Pe locurile următoare se situează:

• utilizarea *resurselor educaționale deschise și conținutului digital*, cum ar fi situri cu informații și ilustrații, biblioteci online, simulări, soft educațional, laboratoare virtuale, muzee virtuale, Digitaliada, LearningApps etc.

• *platformele specializate de elearning* – Moodle, Google classroom, Edmodo, Easyclass etc.

• *aplicațiile pentru comunicare sincronă* în grup prin apeluri video/ videoconferințe precum Webex, Zoom, Meet, Microsoft Teams, Skype

La acestea, se adaugă *instrumente digitale* și *aplicații online pentru activități de învățare*, precum și *platforma eTwinning* pentru proiecte colaborative complexe.

Notă disparată face platforma eTwinning, promovată constant de Comisia Europeană în ultimii 13 ani, în care cadrele didactice au găsit un instrument pentru a deschide curriculumul către nonformal, către transdisciplinar și interdisciplinar, către activități colaborative la distanță cu elevi și profesori din alte țări, în condițiile în care au mai puține oportunități „convenționale" de acest fel față de colegii lor din orașele mari.

Platforme educaționale online în limba română sunt Platforma AeL, Twinkl, MyKoolio, Școala Intuitex, Kidibot etc., unde profesorii pot accesa resurse diverse sau pot antrena elevii în activități interactive.

Aplicațiile online: pentru educatori, tehnologiile și aplicațiile online gratuite sunt esențiale, ei având în prezent acces la sute de astfel de aplicații online, pentru creare de text, lucrul cu imagini, fișiere audio, clipuri video, resurse multimodale, storytelling, pagini web, organizarea resurselor, programare, evaluare formativă, software pentru traducere (Google Translate, https://translate.google.com/), aplicații pentru videoconferințe ș.a.

O colecție de aplicații online (aplicate deja de profesorii din învățământul preuniversitar românesc) poate fi accesată și pe site-ul proiectului CRED https:// digital.educred.ro sau pe pagina Ema la școală (https://emalascoala.ro).

Aplicațiile online pot fi utilizate pentru a crea diverse tipuri de resurse în format digital și totodată stau la baza a diverse activități de învățare online. Enumerăm câteva astfel de resurse utile în activitatea didactică:

a) realizarea de prezentări electronice: PowerPoint, Google Prezentări, Prezi, Canva, SlideShare, Genially;

b) crearea de aviziere virtuale: Padlet, Symbaloo, Webjets;

c) realizarea planurilor de lecție sau parcursurilor de învățare: Symbaloo Lesson Plans, Wizer.me, LiveWorksheets, Livresq;

d) crearea unor povești: Storyjumper, Storybird, Mystorybook, Storyboard That;

e) crearea de materiale video, desene animate, benzi desenate: Voki, WeVideo, MakeBeliefsComics, Toondoo, Toontastic, Pixton, Edpuzzle, HitFilm Express;

f) crearea documentelor colaborative (Documente Google);

g) crearea unor hărți conceptuale: Coggle , LucidChart, Bubbl.us , MindMeister;

h) crearea unor nori de cuvinte: Wordle, WordArt;

i) crearea de jocuri educaționale și exerciții interactive: ClassTools, Kubbu, WorldWall, Jigsaw Planet;

j) realizarea instrumentelor de evaluare: Google forms, Socrative, Kahoot, Mentimeter, SurveyMonkey, Quizziz.

Nu în ultimul rând putem aminti activități de învățare în rețele sociale, ce implică interacțiunea prin intermediul aplicațiilor specifice și a dispozitivelor mobile și/sau fixe (grupuri de învățare pe Facebook, conținut al învățării trimis pe Twitter, Pinterest sau Instagram

, creare de conținut digital pe TikTok etc.).

Toate aceste resurse digitale pot completa curriculumul existent al copiilor prin jocuri interactive și alte resurse. De la tururi virtuale la muzee și scufundări aprofundate ale National Geographic la cursuri de codare online și aplicații de lectură. Ținând cont că principala noastră activitate în învățământul preșcolar este jocul, sub toate formele sale, în strategia didactică se folosesc instrumente digitale care să păstreze simțul ludic, dar care să-mi ofere și posibilitatea de a capta atenția și a menține interesul copiilor pe toată durata activității, îmbinând aspectul formativ cu cel informativ într-un context creativ, urmărind în același timp crearea de abilități și competențe specifice activității propuse. Orice soft sau aplicație poate fi folosită creativ în procesul didactic, însă fără folosirea în exces a acestora.

Pornind de la multitudinea de instrumente digitale existente, fiecare profesor are libertatea să aleagă după preferințe și experiența personală, astfel încât să ofere coerență actului didactic, în acest context dinamic. Chiar dacă învățământul on-line nu poate suplini pe deplin învățământul clasic, dar având un rol important ca extensie a acestuia, integrarea noilor tehnologii în educație au scopul de a influența pozitiv rezultatele procesului instructiv-educativ și de a îmbogății performanțele sistemului educațional.

Bibliografie:

Petre Botnariuc, Constantin Cucoș, Cătălin Glava, Daniel E. Iancu, Marian D. Ilie, Olimpius Istrate, Adrian Vicențiu Labăr, Ion-Ovidiu Pânișoară, Doru Ștefănescu, Simona Velea, *ŞCOALA ONLINE ELEMENTE PENTRU INOVAREA EDUCAȚIEI* – Raport de cercetare evaluativă, Editura Universității din București, București, 2020;

Elena Neagoe, *Folosirea instrumentelor digitale în învățământul preșcolar* (https://edict.ro/folosirea-instrumentelor-digitale-in-invatamantul-prescolar/)

Gabriela Grosseck, Dana Crăciun, *GHID PRACTIC DE RESURSE EDUCAȚIONALE ŞI DIGITALE PENTRU INSTRUIRE ONLINE*, Editura Universităţii de Vest, Timișoara, 2020.

„CE HAINE ÎȘI DORESC ADOLESCENȚII?”
-EXEMPLU DE BUNĂ PRACTICĂ-

Prof.Dr.Ing.Lengyel Bianca, Liceul Tehnologic Jimbolia

Ne-am propus să dezvoltăm și să valorificăm parteneriate cu agenții externi din judet, cu scopul identificării şi transferului de bune practici europene în formarea profesională, facilitarea tranziţiei de la şcoală la viaţa activă şi îmbunătăţirea inserţiei pe piaţa muncii, în special pentru absolvenții liceelor tehnologice .

Obiectivele specifice pe care le-am urmărit în acest proiect au fost:

- Formarea şi exersarea abilităţilor profesionale ale participanţilor în contextual specific activității de confecții textile ;
- Promovarea dimensiunii europene a calității în educație și formare prin dezvoltarea unui parteneriat extern;
- Creşterea nivelului de competenţă al cadrelor didactice pentru a răspunde noilor provocări şi pentru a pune în aplicare politicile şi strategiile educaţionale europene prin diferite metode de practică.
- Îmbunătăţirea mobilităţii profesionale;
- Deschiderea spre valorile culturale europene şi îmbunătăţirea competenţelor lingvistice pentru o bună adaptare la un mediu socio-profesional.
- Împletirea cunoștințelor acumulate la orele de pregătire teoretică cu cele de la orele din atelierul școală.

Atunci când vorbim despre calitatea formării profesionale, ne referim cu precădere la capacitatea acestor programe de a satisface beneficiarii direcţi sau indirecţi ai serviciilor de formare. Fără îndoială, nevoile cele mai importante sunt legate de integrarea rapidă şi eficientă a absolvenţilor pe piaţa muncii. Acest lucru presupune, pe de-o parte, ca organizaţia furnizoare să cunoască nevoile reale de formare şi dinamica pieţei muncii. Pe de altă parte, şi formabilul trebuie să aibă oportunitatea de a cunoaşte aceste nevoi, pentru a putea aprecia în ce măsură aptitudinile şi competenţele sale actuale corespund cerinţele unor posturi.

S-au primit sub formă de sponsorizare, materiale din partea firmei ,,Moda-Tim,, din Timișoara, o serie de accesorii vestimentare si materiale cu ajutorul cărora elevii au realizat o colecție de ansambluri vestimentare din hainele vechi sau care nu au mai fost purtate in ultimul timp de către aceștia și apoi au fost prezentate sub forma unei parade de modă in cadrul școlii. La această manifestare au fost prezente și cadre didactice din cadrul unității școlare, reprezentanți ai agentului economic cu care am colaborat, mass media locală și alte persoane din acest domeniu al industriei textile.

- **Dovezi ale succesului**

ð ***Resurse necesare***

Financiare: Agentul extern ModaTim, prin contractul de sponsorizare nr.2174/18.09.2019.

Materiale: materiale si produse vestimentare vechi (care nu mai sunt la modă), nasturi, paiete, ațe de cusut de diferite nuanțe, curele din piele și înlocuitori, etc.

Acest model de practică poate fi realizat de către oricare altă şcoală, unde există cadre didactice dornice să lucreze în echipă, cu competențe tehnice și de management de proiect bine dezvoltate. Implementarea presupune riscuri. Acestea trebuie anticipate corect, asumate cu discernământ și controlate.

- **BIBLIOGRAFIE**

1. *Legea Educaţiei Naţionale* nr. 1/2011

2. *Legea 87 / 2006* pentru aprobarea OUG 75 / 12.07.2005 privind asigurarea calităţii educaţiei

3. HG nr. 22/2007 pentru aprobarea *Metodologiei de evaluare instituţională în vederea autorizării, acreditării şi evaluării periodice a organizaţiilor furnizoare de educaţie*;

PLATFORME EDUCAȚIONALE ONLINE

Prof. Lipciuc Bianca Roxana, Grădinița cu Program Prelungit Girotondo

Odată cu dezvoltarea tehnologiei, educația a încercat să se adapteze și să creeze platforme educaționale.

În 1951 apare prima sclipire de utilizare a tehnologiei în domeniul învățării. Apoi în 1981 sunt realizate primele aplicații media utile în domeniul educativ și din 1984 au apărut jocurile educative.

După 1990 tehnologia s-a axat pe proiectarea pedagogică. (Roșca, 2002)

Aceste platforme e-learning vin în sprijinul profesorilor și elevilor prin menținerea și susținerea unei comunicări eficiente, prin promovarea unor lecții interactive și a unei evaluări obiective.

Există un top al primelor 100 de platforme educaționale utilizate în lume, top realizat în 18 septembrie 2019, printre care enumerăm: Moodle, Flipgrid, Canvas, Poll Everywhere, TED, Sway, Quizlet, Plickers, Google Classroom și Etherpad.(Hart, 2019)

Moodle este printre cele mai utilizate platforme educaționale și asigură cursuri și evaluări cât mai obiective.

Și în România această platformă este utilizată de Rețeaua EDU Moodle România, unde au loc cursuri, conferințe dar și cursuri de formare. (Avramescu, 2014)

Învățământul elecronic se axează pe faptul că acțiunea este orientată către elev și se realizează virtual și nu în clasă.

Toate materialele nu mai există în format hârtie ci sunt distribuite on-line. La fel ca și predarea în clasă și în cadrul platformelor tot profesorul stabilește tematica, timpul, modul de evaluare și modalitatea de comunicare.

În România abia în 2001 Ministerul Educației și Cercetării a demarat Programul Sistem de Educației Informatizat- SEI.

Alte portale educaționale prezente în România sunt: edu.ro, Ieducat.ro, Școala online, AEL (platformă integrată de instruire asistată de calculator).

Ca orice platformă și în sistemul educațional întâmpinăm avantaje și dezavantaje.

Elevul este independent, el poate lucra de acasă sau de oriunde, numai să fie conectat la internet.

Timpul pe care îl acordă elevul învățării este un alt avantaj. El hotărăște cât timp petrece pe platformă, la ce oră vrea să se conecteze.

De asemenea, elevii pot coopera și pot lucra în echipă, în același timp pe platformă.

Materialele didactice sunt distribuite imediat elevilor, nefiind nevoie de hârtie sau alt suport fizic.

Conținuturile sunt adaptate nivelului fiecărui elev, el are posibilitatea să mai insiste pe anumite teme, să revină asupra altora sau să parcurgă tematica într-un timp mai alert.

Mediul online crește motivația tinerilor și prin urmare aceștia sunt mai activi în procesul educativ.

Metodele didactice sunt diverse, variate astfel că fiecare educat găsește o metodă care să îl ajute în dezvoltare.

Platforma monitorizează fiecare elev în parte, progresul făcut și rezultatele obținute.

Un alt avantaj sunt costurile de a lucra pe această platformă, ele fiind scăzute. (Dobrițoiu, 2019)

După atâtea avantaje există și dezavantaje întâlnite la platformă.

Rata studenților care abandonează lucrul pe platformă este un dezavantaj important al platformei.

Experiența fiecărui utilizator, astfel că există mulți utilizatori care nu au condiții care să le permită lucrul pe platformă. Alții nu știu cum să utilizeze platforma.

Pentru a realiza o platformă este nevoie de un buget considerabil și de oameni care să o actualizeze constant. (Ioniță, 2006)

Cu toții observăm că în mediul școlar apar numeroase conflicte toate având drept cauză comunicarea slabă dintre actorii educației.

O comunicare defectuoasă duce la izbucnirea unor conflicte mari și care au repercusiuni în dezvoltarea copiilor dar și în actul educațional.

De cele mai multe ori o problemă întâmpinată de un profesor ajunge foarte greu la managerul școlii care o poate rezolva imediat. Iar managerul având atâtea responsabilități trebuie să găsească o soluție eficientă pentru ca astfel de probleme să ajungă, să fie transmise lui în cel mai scurt timp.

Și eleviii întâmpină diverse dificultăți în comunicarea cu unii profesori iar o astfel de platformă ar putea îmbunătăți comunicarea.

Părinții pot menține legătura strânsă cu profesorii prin intermediul platformei, pot propune unele activități, pot raporta o problemă cu care se confruntă directorului.

Cu siguranță o platformă educațională poate încuraja comunicarea, poate informa fiecare din părți și obține părerea fiecăreia.

În cadrul platformei pot fi deschise casete de dialog între manager, profesori, părinți și elevi, astfel într-un timp foarte scurt managerul poate identifica problemele din unitatea pe care o conduce și poate obține și soluții de la cei implicați.

Unii părinți consideră că pe platformă pot fi postate și orarele , programele de studii, catalogul clasei și unele activități extracurriculare.

Platforma poate susține comunicarea acesta este obiectivul propus de mine, nu mă axez prea mult pe lecțiile on-line deși acestea sunt bine venite în această perioadă. În lucrearea aceasta de disertație mă axez în principal pe comunicare, pe comunicarea manager- părinți, manager- elevi, manager- profesori, profesori- părinți, profesori- elevi, profesori- profesori.

Sistemul de învățământ românesc are multe lacune iar cea mai importantă din punctul meu de vedere este comunicarea. Consider că o dată cu înlăturarea acestei lacune sistemul va evolua și va deveni mult mai prosper.

Comunicarea eficientă și medierea conflictelor ajută sistemul educațional și menține relațiile pozitive dintre actorii educației.

La aceste întrebări au răspuns mai multe studii care au propus implementarea unei platforme educaționale.

Problema accesibilizării platformei a fost pusă și în Olanda. Soluțiile au fost găsite de Ministerul Educației care în 2006 a început crearea unei platfrome educaționale care să ajute părinții minorităților să comunice cu școala.

Pentru a înființa o astfel de platformă care are ca scop înțelegerea importanței unei platforme educaționale dar și implicarea părinților minoritari în educație s-au parcurs mai multe etape.

Etapele parcurse sunt reprezentate de : în primul rând s-a realizat un studiu aprofundat la nivel național a platformelor untilizate local; s-a făcut o revizie a literaturii; au fost consultați mai mulți reprezentanți ai minorităților și, de asemenea, s-au făcut mai multe analize și rapoarte.

În final s-a construit o platformă națională care se bazează pe cercetare. Cercetarea se bazează pe analiza diverselor studii care dau prioritățile platformei.

Strategia abordată de platformă este dialogul dintre platformele naționale și cele locale.

Platformele locale urmăresc să devină un intermediar între părinții minoritari, școli și autoritățile locale.

Proiectul de înființare a unei astfel de platforme a început în 2006 și în 2008 erau active în 30 de orașe din Olanda. (Smit at al., 2009)

Temele abordate sunt: tematica din școli, dezbateri pe teme precum: alimentația, participarea la consilii, educația specială dar și evaluarea realizată în cadrul școlii.

Strategiile utilizate de platformă (Epstein, 2002; Koelen, Vaandrager și Colomer, 2001) sunt reprezentate de: conectarea la situația locală; abordarea rețelelor sociale; cooperarea dintre sectoare; strategia de mediu dar și influențarea creșterii implicării.

Dezavantajele acestei platforme constau în faptul că depind de voluntari dar și faptul că pentru a câștiga încrederea părinților este necesar un timp mai lung. (Bouakaz, 2007)

Pentru a investiga aplicarea platformei WeChat s-a realizat un studiu de caz, într-o școală primară din Beijing.

S-au adresat chestionare pentru 20 de cadre didactice și 60 de părinți, apoi au avut loc interviuri cu aceștia.

Rezultatele au arătat că majoritatea părinților chestionați dar și majoritatea profesorilor consideră că este necesar să mențină o comunicare eficientă cu școala.

Platforma WeChat are o pondere de 92,73 % față de celelalte platforme de comunicare iar profesorii sunt dispuși să comunice cu părinții prin intermediul acesteia.

Limitele acestui studiu privind platfroma WeChat sunt reprezentate de zona de cercetare (eșantionul mic, rezultate de la o singura școală) dar și faptul că în centru cerectării a fost o singură platformă. (Wang et Zhao, 2015)

O altă cercetare care analizează impactul platformelor educaționale a fost realizată pe baza proiectului ” Diversitatea culturală și egalitatea de șanse în școli”. Această cercetare prezintă faptul că atât părinții cât și profesorii sunt mulțumiți de platforme precum : Moodle, clickedu și educamos. Avantajele propuse de actorii educației sunt prezența informației într-un timp scurt, părinții văd situația copilului, notele de la examen, temele propuse, fiecare dintre utilizatiori are contul său dar părinții pot intra și în secțiunea pentru copii pentru a vizualiza notele și temele propuse de profesori.

Ca orice platformă are și dezavantaje precum faptul că nu toți părinții au acces la internet, profesorii trebuie să răspundă imediat la întrebările de pe platforme, dar și lipsa competențelor digitale.

Concluziile studiului atestă faptul că părinții și profesorii sunt mult mai deschiși în utilizarea platformelor față de comunicarea tradițională. (Calvet, Cavero, Aleandri, 2019)

BIBLIOGRAFIE:

Anghel, F. (2005),Violenţa în şcoală . Bucureşti.

Aleem, Diane and Oliver Moles, (1993). Cochairs of the Goal 6 Work Group. Reaching the Goals: Goal 6- Safe, Disciplined and Drug- Free Schools. Washington, DC: Office of Educational Research and Improvement, U.S. Departament of Education.

Avramescu, A., (2014). Platforma educaţională Moodle, un succes în e-learning.

Disponibil la: http://www.elearning.ro/platforma-educationala-moodle-un-succes-in-e-learning

Accesat: 8.04.2020

Bouakaz, L. (2007). *Implicarea părinților în școală: Ce împiedică și ce promovează implicarea părinților într-o școală urbană.* Malmö: Malmö Högskola

Curcio, Joan L. și Patricia F. First. (1993). Violence in the schools: How to Proactivetly Prevent and Defuse It. Newbury Park, California: Corwin Press

Coteanu, I.(2010). Micul dicționar academic, Ediția a II- a, Editura Universul Enciclopedic, București

Candea, R. M. (1998). Comunicarea managerială aplicată, Editura Expert, București

Chivu, I.(2003), Dimensiunea europeană a managementului resurselor umane, Editura Luceafărul, București

Cerbușcă, P. (2004). Organizarea medierii școlare pentru educația toleranței, Educație pentru toleranță, Editura: Didactica PRO/ Nr. 5-6 (27- 28).

Chirvasiu, F. (2010), Medierea conflictelor în şcoală. Editura: Sfântul Ierarh Nicolae, București.

Deaconu, A. și colab.(2004). Factorul uman și performanțele organizației, Editura ASE, București,

Metoda Pălăriilor gânditoare

"Dacă interpretezi rolul unui gânditor, chiar vei deveni unul…"
Edward de Bono

prof.înv.primar Marusac Livia
Școala Profesională„ Gheorghe Burac„ Vlăsinești

Metodele didactice reprezintă „o cale eficientă de organizare şi conducere a învăţării, un mod comun de a proceda care reuneşte într-un tot familiar, eforturile profesorului şi ale elevilor săi" (I. Cerghit, 2001, p.63).

Pedagogul american Bruner (1970) consideră că „oricărui copil, la orice stadiu de dezvoltare i se poate preda cu succes, într-o formă intelectuală adecvată, orice temă", dacă se folosesc metode şi procedee adecvate stadiului respectiv de dezvoltare, dacă materia este prezentată „într-o formă mai simplă, astfel încât copilul să poată progresa cu mai multă uşurinţă şi mai temeinic spre o deplină stăpânire a cunoştinţelor"

Învățământul modern pune un accent deosebit pe metodele interactive. Acestea presupun ca instruireasă se facă activ, elevii devenind astfel coparticipanți la propria lor instruire și educație. Prin folosirea metodelor interactive este stimulată învățarea și dezvoltarea personală, favorizând schimbul de idei, de experiențe și cunoștințe, asigură oparticipare activă, promovează interacțiunea, conducând la o învățare activă cu rezultate evidente, contribuie la îmbunătățirea calității procesului instructiv-educativ, are un caracter activ- participativ, o reală valoare activ formativă asupra personalității elevilor.

Sunt considerate moderne toate acele metode care sunt capabile să mobilizeze energiile elevului, să-i concentreze atenţia,să l facă să urmărească cu interes şi curiozitate lecţia, să i câştige adeziunea logică şi afecţiunea faţă de cele nou învăţate, care l îndeamnă să şi pună în joc imaginaţia, înţelegerea, puterea de anticipare,memoria etc. Aceste metode pun mai mult accentul pe cunoaşterea operaţională, pe învăţarea prin acţiune, prin manipulare în plan manual şi mintal a obiectelor, acţiunilor etc.

Folosirea metodelor moderne de predare-învăţare -evaluare nu înseamnă a renunţa la metodele tradiţionale ci a le actualiza pe acestea cu mijloace moderne.

Metoda este selectată de cadrul didactic şi este pusă în aplicare în lecţii sau activităţi extraşcolare cu ajutorul elevilor şi în beneficiul acestora; presupune, în toate cazurile, o colaborare între profesor şi elev, participarea lor la căutare de soluţii, la distingerea dintre adevăr şi eroare şi care, sub forma unor variante şi/sau procedee selecţionate, se foloseşte pentru asimilarea cunoştinţelor, a trăirilor valorice şia stimulării spiritului creativ.

Când se alege o metodă, se ţine cont de finalităţile educaţiei, de conţinutul procesului instructiv,de particularităţile de vârstă şi de cele individuale ale elevilor, de psihosociologia grupurilor şcolare, de natura mijloacelor de învăţământ, de experienţa şi competenţa cadrului didactic.

Există numeroase metode de învăţământ care au un pronunţat caracter activ-participativ folosite în practica didactică. Aplicarea metodelor necesită timp, diversitate de idei, descoperirea de noi valori, responsabilitate didactică, încredere în capacitatea de a le aplica creator pentru eficientizarea procesului instructiv-educativ. Metodele implica mult tact din partea profesorilor, deoarece trebuie să-şi adapteze stilul didactic în funcţie de tipul de elev.

În cadrul fiecărei metode copiii primesc sarcini de învăţare, foarte diferite de la o tehnică la alta, astfel încât explorează o mare varietate de capacităţi. M-am oprit la prezentarea şi descrierea uneia dintre ele.

Metoda pălăriilor gânditoare este o metodă interactivă, de stimulare a creativității care

se bazează pe interpretarea de roluri în funcție de pălăria aleasă.

Sunt 6 pălării gânditoare, fiercare având câte o culoare: **alb, roșu, galben, verde, albastru și negru**. Membrii grupului își aleg pălăriile și interpretează rolul așa cum consideră mai bine. Rolurile se pot inversa, participanții sunt liberi să spună ce gândesc, dar să fie în acord cu rolul pe care îl joacă.

Culoarea pălăriei este cea care defineşte rolul !

Aplicaţia pălăriilor gînditoare propusă de De Bono este o modalitate de a aborda o problemă din şase perspective.Fiecare pălărie este asociată unui tip de gândire:

Pălăria albă – gândirea obiectivă, cât mai aproape de real, operând cu fapte, informaţii şi dovezi (Ce? Cum?).

Pălăria roşie – gândirea afectivă, care se bazează pe sentimente,exprimă supărare, revoltă, emoţii, presimţiri, intuiţie etc. (De ce?).

Pălăria verde – gândirea creativă, exprimă idei noi, comportament provocator, multă creativitate, deschidere, transparenţă, flexibilitatea şi mobilitatea gândirii etc. (Ce trebuie făcut? Ce acţiuni sau ce măsuri trebuie luate?)

Pălăria galbenă – gândirea optimistă, care abordează constructiv, evidenţiază avantajele, oportunităţile, punctele forte, posibilitatea de realizare a unei activităţi.

Pălăria albastră–gândirea speculativă, este cea care exprimă controlul procesului degândire,monitorizează întregul proces de judecată şi discuţie, extrage concluzii.

Pălăria neagră –gândirea negativă, prezintă situaţia sumbru, prin care se evidenţiază greşelile, punctele slabe, pericolele, riscurile, exprimând doar judecăţi şi aspecte negative etc. (De ce?, Pentru ce?).

Elevii trebuie să cunoască bine semnificaţia fiecărei culori, şi să îşi asume rolul sugerat de aceasta (elevii vor intra în pielea personajelor, să gândească din prisma pălăriei pe care o poartă).

Pălăria poate fi purtată individual – şi atunci elevul respectiv îşi îndeplineşte rolul – sau mai mulţi elevi pot răspunde sub aceeaşi pălărie. În acest caz, elevii grupului care interpretează rolul unei ***pălării gânditoare*** cooperează în asigurarea celei mai bune interpretări. Ei pot purta fiecare câte o pălărie de aceeaşi culoare, fiind conştienţi de fatul că:

- **Pălăria albastră → clarifică ;**
- **Pălăria albă → informează;**
- **Pălăria verde → generează ideile noi, efort creativ;**
- **Pălăria galbenă → aduce beneficii ;**
- **Pălăria neagră → identifică greşelile;**
- **Pălăria roşie → spune ce simte ;**

Indicații pentru cei care poartă pălăriile sau potențiale întrebări:

Pălăria albă folosește întrebări: Ce informații avem? / Ce informații lipsesc?
Cum putem obține informațiile?

Pălăria roșie: Punând pălăria roșie uite cum văd eu lucrurile…/ Sentimentul meu este că….
Nu-mi place felul cum s-a procedat… / Intuiția mea imi spune că…

Pălăria neagră adresează întrebări cum ar fi: Care sunt erorile? / La ce riscuri ne expunem?

Pălăria galbenă vine și ea cu întrebări: Care sunt beneficiile? / Pe ce se bazează aceste idei?
Cum vom ajunge aproape de acestă viziune?

Pălăria verde pune întrebări cum ar fi: Cum putem ataca problema și altfel?
Putem face asta și în alt mod? / Se poate găsi și altă explicație?

Pălăria albastră vine cu întrebări: Putem să rezumăm punctele de vedere?
Care sunt ideile principale pe baza cazului discutat?

Avantejele metodei "Pălărilor gânditoare":

- stimulează creativitatea participanţilor, gândirea colectivă şi individuală;
- dezvoltă capăcităţile sociale ale participanţilor, de intercomunicare şi toleranţă reciprocă, de

respect pentru opinia celuilalt;

• încurajează şi exersează capacitatea de comunicare a gânditorilor;

• dezvoltă competenţele inteligenţei lingvistice, inteligenţei logice şi inteligenţei interpersonale;

• este o tehnică uşor de folosit, aplicabilă unei largi categorii de vârste;

• poate fi folosită în diferite domenii de activitate şi discipline;

• este o strategie metacognitivă ce încurajează indivizii să privească conceptele din diferite perspective;

• determină şi activează comunicarea şi capacitatea de lua decizii;

• încurajează gândirea laterală, gândirea con-structivă, complexă şi compl

Limitele acestei metode pot fi:

• există posibilitatea ca metoda să nu fie luată în serios şi să fie percepută ca o simplă activitate recreativă;

• apare riscul identificării totale a elevilor cu una dintre pălării şi refuzul ulterior de a mai purta o altă pălărie;

• pot apărea conflicte între elevi.

Tehnica ***pălăriilor gânditoare*** este folosită pentru a determina indivizii să-şi schimbe perspectiva de gândire, să ia în consideraţie şi alte puncte de vedere.

Bibliografie:

1. M.E.C., *Învăţarea activă, ghid pentru formatori şi cadre didactice*, Bucureşti, 2001.

2.Crenguţa Lăcrămioara Oprea, Pedagogie. *Alternative metodologice interactive*, Editura Universităţii din Bucureşti, 2003

3.Otilia Păcurari (coordonator), *Învățarea activă: ghid pentru formatori*, București, MEC-CNPP,2001.

4.Boncu Ștefan – *„Psihosociologie școlară”,*Editura Polirom,București, 2013;

5.Nicola Ioan*„Tratat de pedagogie școlară”,*Editura Aramis, București, 2003;

6.Mîndru Elena*„Strategii didactice interactive”,*Editura Didactica Publishing House, București, 2005.

Rolul poveștilor în dezvoltarea școlarului

Prof.înv.primar, Matache Larisa

Liceul Tehnologic ”Dimitrie Filipescu”, România

De mici copii îndrăgim poveștile. Mai mult decât atât, aceste povești au rolul de a stimula educația și imaginația copiilor, care învață să descopere lumea minunată a cărților. Poveștile îi permit copilului să pătrundă într-un univers fantastic, plin de mistere și cât se poate de fascinant. Această fascinație îl atrage și încet, încet cu fiecare poveste citită micul ascultător pătrunde în acestă lume.Odată pătruns în această lume, cel mic începe să își dezvolte limbajul, dar și să își îmbogățească imaginația.

Citirea unei povești poate fi un moment deosebit de relaxant pentru cel mic. Unul dintre cele mai importante lucruri pe care cei mici le învață din povești este diferența dintre bine și rău. În povești ca și în basme, binele învinge întotdeauna. Cel mic va dobandi deprinderi pentru a realiza judecăți de valoare, precum și exprimarea propriilor sentimente într-un mod simplu.

Cu ajutorul personajelor de poveste, micuțul va reuși chiar să își depășească anumite fobii. Binele și răul sunt două concepte pe care cel mic le poate distinge acum încă din primii anișori de viață. Copilul înțelege că există anumite reguli și conduite ce se aplică în fiecare zi. Aceste reguli trebuie respectate, deoarece în lipsa lor nici o societate nu poate funcționa. De asemenea, va înțelege că dacă nu respecți aceste reguli de conduită, devii personajul negativ, precum cel din poveste, iar personajul negativ întotdeauna suferă consecințele faptelor sale.

Unele povești le oferă copiilor anumite repere despre cum să acționeze în viață, în diferite situații. Copiii sunt încântați să se asemene cu Harap Alb, cu Greuceanu dar și cu Făt-Frumos. Se identifică cu personajele și înțeleg că trebuie să învețe anumite comportamente de la aceste personaje fantastice pentru că și ei vor să se asemene lor.Ascultând poveşti, copiii cunosc şi îşi însuşesc noţiuni, convingeri şi sentimente morale, se raportează la personajele pozitive şi dezaprobă comportamente negative. Astfel, pentru ca ei să înţeleagă ce înseamnă bunătatea, prietenia, hărnicia şi pentru a urî răutatea, dușmănia, lenea, există ”Fata babei şi fata moşneagului” de I.Creangă, ”Sarea în bucate” de P. Ispirescu, ”Cenuşereasa” şi „Albă ca Zăpada şi cei şapte pitici” de Fraţii Grimm. Peripeţiile personajelor, răutatea celor negative, bunătatea celor principale îi înduioşează pe copii şi îi conving că este bine să urmeze exemplul celor buni. Poveşti precum ”Ionică mincinosul”, ”Puf Alb şi Puf Gri” ne învaţă ce este sinceritatea şi îi determină pe copii să spună adevărul şi să urască minciuna. Neascultarea părinţilor, încăpăţinarea şi consecinţele acestora sunt reliefate de poveşti precum ”Capra cu trei iezi” de I. Creangă, ”Scufiţa Roşie” de Charles Perrault, ”Povestea măgăruşului încăpăţinat”. Păţaniile personajelor i-au convins pe copii că trebuie să asculte sfatul părinţilor, că nu este bună încăpăţinarea şi trebuie să se adapteze la regulile impuse de societate. Dacă ar fi să rezumăm ceea ce aduce povestea în viața copilului, putem menționa că povestea îl învață pe copil să o asculte, să urmărească firul ei, face legătura dintre imagine și ceea ce se aude, copilul observă descrieri, însușiri, emoții, comportamente și limbaj.

Bibliografie:

1. Bianca Bratu, Preşcolarul şi literatura, Editura Didactică şi Pedagogică,1977
2. Curriculum pentru educaţia timpurie a copiilor

COPILUL ÎN LUMEA ȘTIINȚELOR

Profesor pentru învățământul preșcolar: Mihăese Andra Iulia

Instituția: Grădinița cu Program Prelungit Numărul 3, Bistrița

Motto: „ Copilul învaţă din ceea ce îl înconjoară" – Maria Montessori

Noul Curriculum pentru învăţământul preşcolar angrenează copiii, prin activităţile de învăţare propuse, în mai multe domenii de experienţă şi în acelaşi timp asigură unitatea şi echilibrul necesar, prin abordarea fiecărui domeniu atât în relaţie cu celelalte, cât şi cu întreg curriculum-ul**.** Acesta promovează flexibilitatea programei instructiv-educative, cu scopul de a crește calitatea educaţiei la acest nivel de vârstă. Ceea ce propune noul curriculum este atingerea cunoașterii prin intermediul învăţării experienţiale, proiectată cu ajutorul jocului, generator de satisfacţii și motivaţie internă. Abordarea științelor trebuie făcută printr-o diversitate de practici: lucru în echipă, activităţi practice, activităţi transdisciplinare etc.

Domeniul ştiinţe - include înţelegerea naturii, ca fiind modificabilă de fiinţele umane cu care se află în interacţiune şi abordarea domeniului matematic prin intermediul experienţelor practice.

Natura, prin caracterul său viu şi dinamic, trezeşte interesul copiilor. Sub îndrumarea educatoarei, activităţile de cunoaşterea mediului înconjurător îi înarmează pe copii cu informaţii diverse, lărgindu-le orizontul intelectual şi afectiv, dezvoltându-le capacitatea de a cerceta şi de a descoperi relaţiile dintre fenomene, le răspunde dorinţei acestora de investigare, răspunde curiozităţii lor, caracteristică şi specifică vârstei. Curiozitatea pe care o manifestă copiii faţă de mediul înconjurător trebuie permanent menţinută şi transformată într-o putertnică dorinţă de a afla mai mult şi mai multe şi de a înţelege ce se întâmplă dincolo de aparenţe. Derularea experimentelor cu materiale simple, din mediul înconjurător, stimulează ideea că științele naturii sunt un domeniu accesibil tuturor, inclusiv copiilor.

Problemele legate de mediul înconjurător trebuie studiate de la cele mai fragede vârste şi acest lucru poate fi realizat cu o mare eficienţă în cadrul unităţilor de învăţământ. Este foarte adevăratfaptul că nu trebuie să uităm de educaţia celor „7 ani de acasă", prin care unui copil i se pot transmite cele mai elementare norme de comportament care să constituie fundamentul acţiunilor unui cetăţean preocupat de mediul în care trăieşte.

Educarea preşcolarilor este importantă pentru:

- dezvoltarea sentimentelor de afecţiune faţă de tot ceea ce îi înconjoară;
- corectarea atitudinilor comportamentale sau chiar suplinirea părinţilor în formarea comportamentelor copiilor;
- transmiterea unor noi cunoştinţe şi lămurirea / corectarea informaţiilor pe care le au din familie, prin intermediul televizorului sau din basme;
- formarea unor viitoare personalităţi.

MIJLOACE FOLOSITE PENTRU CUNOASTEREA MEDIULUI înCONJURĂTOR

1. Activitatea obligatorie de observare - este directă, nemijlocită, indiferent dacă observarea are loc după tablouri sau dupa obiecte şi fiinţe existente în realitate.

2. Lectura după imagini – este un alt mijloc propriu cunoaşterii mediului înconjurător în care copiii îşi precizează cunoştinţele despre mediul inconjurător, efectuează cu ajutorul educatoarei analize, sinteze, comparaţii asupra obiectelor şi fiinţelor a căror cunoaştere a fost predată anterior, în cadrul observărilor.

3. Jocul didactic - este mijlocul prin care se predau, se verifică sau se sistematizează cunoştinţele despre mediul înconjurător. Jocul didactic se situează drept cel mai accesibil mijloc de predare şi verificare a cunoştinţelor in grădinită.

4. Povestirea educatoarei – Prin activitatea de povestire, educatoarea prezintă copiilor exemple de vorbire coerentă, logică, expresivă şi corectă. Povestirea este un mijloc de comunicare si completare de cunoştinţe, deoarece fiecare povestire cât de simplă cuprinde aspecte din mediul inconjurător.

5. Memorizările - constituie unul din mijloacele însemnate folosite in gradinită, ele sunt un mijloc de instruire şi educaţie a copiilor şi in acelaşi timp un bun exercitiu al memoriei.

6. Convorbirea - copiii îşi precizează şi sistematizează unele cunoştinţe despre mediul înconjurător predate în cadrul activităţilor obligatorii, vizitelor şi plimbărilor. Convorbirile contribuie la dezvoltarea gândirii logice şi cauzale şi implicit la dezvoltarea limbajului.

Activitatea matematică face parte din domeniul *Stiinţă.* Fiind domeniul unei gândirii care operează cu cantităţile şi cu relaţiile dintre ele, matematica trebuie descrisă şi comunicată printr-un sistem specific de simboluri. Acest domeniu trebuie sa fie accesibil copilului aflat în stadiul gândirii preoperaţionale, pentru care lumea este asa cum o percepe el în mod direct. Activităţile matematice înseamnă pentru cei mai mulţi copii rezolvarea de probleme. Deoarece logica copiilor de vârstă preşcolară este imperfectă, aceştia vor aborda problemele matematice şi vor căuta soluţii în maniera încercare-eroare. Investigarea realitaţii se face la vârsta preşcolară

acţionând asupra acesteia şi verificând în practică soluţiile problemelor diverse întalnite. Această modalitate de lucru este ea însăşi sursă de cunoaştere şi dezvoltare a structurilor logice ulterioare. Pe lângă aceasta, activităţile matematice nu trebuie privite ca zone specifice, izolate de celelalte domenii. Pentru copilul preşcolar nu există încă materia de învăţământ "matematică". Tot ceea ce învaţă în activităţile matematice este util în fiecare moment concret al vieţii şi la orice joc sau activitate. Experienţele proiectate de cadrul didactic sunt determinate aşadar de trebuinţele copiilor. Ei au nevoie de activităţi concrete, care pot fi exprimate verbal şi care să-i ajute să generalizeze, să emită ipoteze şi să pună întrebări.

Ţinând cont de acest lucru, pentru a facilita învăţarea matematicii, cadrul didactic trebuie să aibă grijă:

-să creeze un ambient bogat, prin care copiii să poată acumula date senzoriale (să pună la dispoziţia copiilor jucării, să dea acestora posibilitatea sa se joace in curtea gradiniţei explorând natura, etc.).

-să selecteze metodele şi procedeele de predare adecvate ,care să-i ajute pe copii să organizeze datele senzoriale în concepte matematice;

-să aleagă procedeele şi activităţile optime prin care preşcolarii să-şi formeze deprideri de numărare, operaţii aritmetice simple şi să-şi dezvolte creativitatea.

Copilul trebuie ajutat la formularea explicaţiilor diferitelor întâmplări. Astfel, se consideră necesar ca preşcolarul să fie pus în contact cu domeniul matematic prin jocuri dirijate cu materiale, cum ar fi nisipul sau apa, sau prin simularea de cumpărături în magazine. În această manieră vor putea fi dezvoltate reprezentările acestora cu privire la unele concepte, cum ar fi: volum, masă, număr şi de asemenea, ei vor putea fi implicaţi în activităţi de discriminare, clasificare sau descriere cantitativă. Dezvoltarea capacităţilor de raţionament, inclusiv de raţionament abstract, va fi încurajată în conexiune cu obiecte şi activităţi familiare în sala de grupă sau la domiciliul copiilor.

Este recomandată utilizarea metodelor centrate pe copil, pe activizarea structurilor cognitive şi operatorii ale copiilor, pe transformarea copilului în coparticipant la propria instruire şi educaţie. Se impune schimbarea accentului de la activităţi de memorare şi repetare la activităţi de explorare-investigare. Din acest motiv se cere sa-l punem în contact cu tot ceea ce îi poate stimula simţurile şi astfel să înveţe mai uşor. Enunţurile matematice nu se învaţă pur şi simplu, ci se înţeleg, se integrează şi se îmbogăţesc numai în măsura în care elevul operează cu ele. Metodele activ-participative, care au avantajul punerii copilului în situaţia de a căuta şi descoperi, de a rezolva situaţii noi, neînvăţate anterior. Printre cele mai utilizate metode sunt

rezolvarea de probleme şi jocul care reprezintă de altfel, universal copilăriei. Totul se realizează cu ajutorul materialului intuitiv-concret.

Prin intermediul **Ştiinţelor** preșcolarii achiziţionează cunoștinţe din diferite domenii de activitate. Abordarea modernă a proiectării, implementării și evaluării cunoștinţelor ştiinţifice prin intermediul unor produse curriculare reprezintă o modalitate eficientă de a răspunde preocupărilor de optimizare a demersului didactic și constituie o punte de legătură între individ și comunitatea ştiinţifică.

Bibliografie

- MECT, Curriculum *pentru educaţia timpurie a copiilor de la 2 la 6/7 ani*, Bucureşti, 2008;
- Antonovici. Ş., *Cunoaşterea mediului în grădiniţă*, Ed. DPH, Bucureşti, 2009;

Dinuţa N., *Metodica activităţilor matematice în grădiniţa*, Ed. Universităţii, Piteşti, 2

METODE MODERNE FOLOSITE ÎN PREDAREA ŞI MEMORAREA LIMBII ENGLEZE

Prof.Mitache Cristina Anamaria
Şcoala Gimnazială General Dumitru Dămăceanu,Cosmeşti

Cerințele societății actuale impun acordarea unei atenții deosebite sistemului de învățământ şi tehnologiilor moderne de predare-învățare-evaluare

În practica predării limbii engleze există o multitudine de metode care au fost şi sunt folosite, unele mai eficiente, altele mai puţin eficiente. Metodele moderne sunt mai numeroase, lucru explicabil prin varietatea profesorilor ce predau limba engleză şi teritoriilor unde aceasta se predă, ceea ce face ca didactica limbii engleze să beneficieze de experienţe vaste în aceste sens şi discuţii valoroase.

Printre acestea se pot numara Metoda directă (The Direct Method), Calea tăcerii (The Silent Way), Suggestopedia, Învăţarea limbii în comunitate (Community Language Learning), metoda comunicativă (Communicative Language Teaching).

Metoda directă – Metoda traducerii (Grammar Translation Method). Această metodă presupune învățarea unei limbi străine prin predarea structurilor gramaticale, care apoi se fixează prin exerciții de gramatică și vocabular și prin traducerea de texte.Această metodă era, și încă este, considerată de mulți ca fiind simplă și eficientă.

Metoda calea tăcerii, Este o metodă introdusă de C. Gattengo, principiul de bază atestând faptul că predarea trebuie subordonată învăţării. Elevii au un rol activ, fiind responsabili de propria lor învăţare. Aceştia exersează mult, principalele domenii pe care se pune accent fiind pronunţia şi gramatica. Toate cele patru dimensiuni ale predării limbii sunt dezvoltate: capacitatea de exprimare orală, capacitatea de receptare a mesajului oral, capacitatea de receptare a mesajului scris şi capacitatea de exprimare scrisă. Limba nativă este folosită doar atunci când este necesar.

Sugestopedia este cea mai nouă din cele șase metode de învățare a limbilor străine. Numele de *sugestopedie* provine din alăturarea cuvintelor “sugestie” și “pedagogie.” Scopul metodei sugestopedice este îmbunătățirea învățării prin diminuarea filtrului afectiv al elevilor.

Învăţarea limbii în comunitate (Community Language Learning). Metoda provine din consilierea în domeniul învăţării, dezvoltată de C. A. Curran, care vede profesorii drept consilieri lingvistici. Principalele obiective sunt învăţarea limbii într-un mod comunicativ şi învăţarea despre propria învăţare. Se pune accentul pe comunicare, dezvoltarea pronunţiei, a

capacităţii de receptare a mesajului oral, capacităţii de receptare a mesajului scris, precum şi discutarea unor elemente de gramatică. Limba nativă a studenţilor este folosită pentru ca aceştia să se simtă în siguranţă. Interacţiunea are loc atât între profesor şi studenţi, cât şi între studenţi.

Metoda Comunicativă (Communicative language method). Principalul avantaj al **metodei comunicative** este acela că ea se axează pe *toate* **competențele lingvistice** (citit, scris, discurs, ascultare) nu doar pe **gramatică**. De asemenea, ea este antrenantă, în sensul că oferă **elevilor** un limbaj funcțional, viu, pe care **elevul** îl poate lega de nevoile sale directe (la piața, la restaurant, la gara etc), contexul fiind, de asemenea, foarte important. Știm cu toții că un cuvânt lipsit de context este mai greu de ținut minte.

Metoda răspunsului fizic total (The Total Physical Response Method). Este introdusă de J. Asher. Metoda acordă o foarte mare importanţă dezvoltării capacităţii de receptare a mesajului oral. Unul din cele mai importante obiective este ca elevii să se bucure de experienţa învăţării. Metoda are ca scop reducerea stresului în învăţarea unei limbi străine. Partea iniţială a lecţiei constă în modelare, profesorul dând comenzi, realizând acţiuni împreună cu selevii. În a doua fază a lecţiei elevii demonstrează că au înţeles comenzile. În etapa iniţială profesorul vorbeşte şi elevii răspund nonverbal; mai târziu rolurile se schimbă. Limba maternă este folosită doar la început, profesorul fiind coordonatorul elevilor, elevii fiind imițătorii acestuia. Elevii vor vorbi atunci când simt că sunt pregătiţi. Profesorul este tolerant cu greşelile acestora.

Metoda ciorchinelui. Metoda ce se poate utiliza mai ales în etapa de reactualizare a structurilor învăţate anterior, sau în etapa de evocare, elevii fiind puşi în situaţia de a stabili conexiuni între elementele studiate, de a se implica activ în procesul de gândire. După rezolvarea sarcinii de lucru, elevii vor folosi noţiunile şi legăturile create pentru a dezvolta idei concrete despre conceptul propus.

Metoda cubului. Este o strategie care facilitează analiza unui subiect din diferite puncte de vedere. Metoda poate fi folosită în orice moment al lecţiei. Ofera elevilor posibilitatea de a-şi dezvolta competentele necesare unor abordări complexe. Poate fi folosită cu orice tip de subiect sau orice grupa de vârsta. Se realizează un cub ale cărui feţe pot fi acoperite cu hârtie de culori diferite; pe fiecare faţă a cubului se scrie câte una dintre următoarele instrucţiuni: DESCRIE, COMPARĂ, ANALIZEAZĂ, ASOCIAZĂ, APLICĂ, ARGUMENTEAZĂ.

Metoda ştiu – vreau să ştiu – am învăţat , este o strategie de conştientizare de către elevi a ceea ce ştiu, sau cred ca ştiu, referitor la un subiect şi totodată a ceea ce nu ştiu, sau nu sunt siguri că stiu, şi ar dori să ştie sau să înveţe. Metoda poate fi folosită în prima parte a unei lecţii – actualizarea vechilor cunoştinţe - evocarea; activează elevii şi îi face conştienţi de

procesul învăţării; oferă elevilor posibilitatea de a-şi verifica nivelul cunoştinţelor Se cere elevilor să inventarieze ideile pe care consideră că le deţin cu privire la subiectul, sau tema investigaţiei ce va urma; aceste idei vor fi notate într-o rubrica a unui tabel – „ŞTIU".Ei vor nota apoi ideile despre care au îndoieli, sau ceea ce ar dori sa ştie în legătură cu tema respectivă; aceste idei sunt grupate în rubrica „VREAU SĂ ŞTIU". Profesorul va propune apoi studierea unui text, realizarea unei investigaţii şi fixarea unor cunoştinţe referitoare la acel subiect, selectate de profesor; elevii îşi însuşesc noile cunoştinţe şi îşi inventariază noile idei asimilate pe care le notează în rubrica „AM ÎNVĂŢAT". Fisa de lucru: Ştiu Vreau să ştiu Am învăţat

Metoda brainstormingul este o metodă care ajută la crearea unor idei şi concepte creative şi inovatoare. Pentru un brainstorming eficient, inhibiţiile şi criticile suspendate vor fi puse de-o parte. Astfel exprimarea va deveni liberă şi participanţii la un proces de brainstorming îşi vor spune ideile şi părerile fără teama de a fi respinşi sau criticaţi. Un brainstorming durează în jur de o jumătate de oră şi participă în medie 10 elevi sau grupuri de minim 10 elevi. Se expune un concept, o idee sau o problemă şi fiecare îşi spune părerea despre cele expuse şi absolut tot ceea ce le trece prin minte, inclusiv idei comice sau inaplicabile. O variantă a brainstormingului este brainwritingul. O sesiune de brainstorming bine dirijată dă fiecăruia ocazia de a participa la dezbateri şi se poate dovedi o acţiune foarte constructivă.

Metoda turul galeriei. Problema: Cum se pot utiliza la maximum spaţiile de expunere din clasă şi cum se pot obţine materiale care merită expuse? Provocarea: Să organizăm spaţii de expunere în clasă care să susţină procesul de învăţare al tuturor elevilor şi să le răsplătească succesele. Ce putem face? Creaţi afişe care să fie reprezentative pentru programa urmată. Expuneţi lucrările elevilor care sunt reprezentative pentru programa urmată. Schimbaţi frecvent exponatele.

Metoda privitului pe gaura cheii - Looking through the key – hole. Aceasta este o metoda complexă, pentru că ea înglobează şi alte metode şi tehnici de predare şi evaluare, vizând astfel probele orale şi scrise, dar mai ales observarea capacităţii şi abilităţii de exprimare până la acea dată. Este o metodă care ajută şi implicit dezvoltă deprinderile lingvistice şi mentale ale elevului, ajungând astfel la un rezultat foarte bine conturat şi definit. Această metodă creează acea posibilitate „de a-ţi da drumul la gura" (în limbaj popular), ceea ce înseamnă foarte mult în învăţarea unei limbi străine. De asemenea caracteristic acestei metode este şi faptul că oferă elevului posibilitatea de a aplica în mod creativ cunoştinţele însuşite în situaţii noi şi variate

Învăţarea cu ajutorul software – ului activ inspire - Software-ul, ActivInspire, permite profesorilor să aducă lecţii de un suflu nou prin intermediul orelor interactive, şi a tablei

multi - media. Intensificarea colaborării de grup şi lucrul în echipă, în sala de clasă, cu ajutorul sistemelor Prometeic Active Inspire de răspuns şi de creare de lecţii diferenţiate umplute cu activităţi bogate, duc la atragerea atenţiei întregii clase şi determinarea tuturor elevilor să lucreze cu plăcere. - Abilităţile de colaborare, cum ar fi, de exprimare creativă şi de auto-evaluare sunt esenţiale pentru succesul elevilor, acum şi în carierele lor viitoare. Profesorii pot transforma tradiţionalele lecţii , bazate pe prelegere precum şi sălile obişnuite de clasă, în medii de învăţare infuzate cu experienţe pline de imaginaţie, interactive, care captivează atât atenţia elevilor, cât şi cea a adulţilor , în timp ce le oferă acestora libertatea de creare şi de realizare a acestora.

Mind Map înseamnă, de fapt, hartă mentală. Hărţile mentale sunt instrumente grafice care folosesc cuvinte, linii, culori, imagini şi legături logice pentru a stimula şi facilita dezvoltarea ideilor, brainstorming-ul şi organizarea informaţiei. Din păcate, memoria nu ne ajută întotdeauna să ne amintim tot ce am vrea. Mind mapping-ul este o metod eficient de comunicare între persoane care au un mod de gândire nestructurat i cei care nu gândesc secvenţial.

Metoda Pegword se bazeaz pe puterea imaginilor vizuale. Există mai multe variante ale Metodei Pegword, dar ele toate sunt bazate pe acelaşi principiu general. Oamenii trebuie să înveţe o serie de cuvinte care servesc drept "cârlige" (peg = cârlig în limba engleză) de care amintirile pot fi "agăţate".

Metoda Camerei Romane este un vechi şi eficient mod de a aminti informaţii în cazul în care ordinea nu este importantă. Ea presupune asocierea informaţiilor de memorat cu obiectele dintr-o cameră sau mai multe. Imaginează-ţi o cameră pe care o ştii. Asociază imagini, reprezentând informaţiile pe care doreti să i le aminteşti, cu obiecte din cameră. Pentru a-i aminti informaţiile , pur şi simplu, fă un tur al camerei în mintea ta, vizualizând obiectele cunoscute şi imaginile asociate.

Gramatică prin cântece. Mulţi profesori se gândesc să facă mai antrenantă învăţarea unui timp şi a unui aspect verbal (de. ex. present tense continuous, present perfect tense continuous etc) prin folosirea unor fragmente dintr-o melodie. Astfel, pentru fixarea cunoştinţelor, în ceea ce priveşte folosirea unui timp verbal, trainerul elimină din textul cântecului structurile pe care cursanţii trebuie să le asimileze, iar, în timp ce ascultă melodia, ei completează cu elementul gramatical corect.

Este important pentru profesorii care folosesc computerul în munca lor cu elevii, să aibă ei înşişi abilităţile necesare folosirii computerului. Altfel este prea dificil să încerci. Cunoaşterea limbilor străine, a englezei în special, te poate ajuta mult să înregistrezi progrese

în crearea e-grupurilor, a blogurilor sau a web site-urilor. Efortul introducerii folosirii computerelor în procesul de predare-învăţare este răsplătit, deoarece mulţi elevi progresează într-un ritm mult mai rapid, iar orele devin mai plăcute.

Bibliografie

1.www.didactic.ro/.../58127_metode-moderne-de-predare-învăţare -

2.www.didactic.ro/.../13662_metode-moderne-de-predare-învăţare-strategii-didactice-inovative

3.www.educatori.isjbihor.ro/.../forum;...metode...predare.. - facultate.regielive.ro/.../metode-tradiţionale-versus-metode-moderne-de-predare-învăţare-52589

4. www.elearning.ro/metode-moderne-de-predare-a-educaţiei-tehnologice

5. Chastain, K. 1988. Developing Second – Language Skills. Theory and Practice. Orlando Florida: Harcourt Brace Jovanovich Publishers.

6. Harmer, J. 2004. The Practice of English Language Teaching. London: Longman.

7. Larsen-Freeman, D. 1986. Techniques and Principles in Language Teaching. Oxford: Oxford University Press.

8. Stern, H. H. 1996. Fundamental Concepts of Language Teaching. Oxford: Oxford University Press.

EXPLOZIA STELARĂ ÎN ACTIVITĂȚILE DE POVESTIRE DIN GRĂDINIȚĂ

Moldoveanu Monica
Grădinița cu Program Prelungit Nr. 15 Târgoviște

Curriculum pentru învățământul preșcolar lasă liberatea de a organiza cât mai creativ și personalizat actul didactic.

În cadrul fiecărei metode, copiii primesc sarcini de învățare. Acestea sunt foarte diferite de la o metodă la alta întrucât explorează o mare varietate de capacități.

Explozia stelară este o metodă de stimulare a creativității și limbajului, o modalitate de relaxare a copiilor și se bazează pe formularea de întrebări pentru rezolvarea de probleme și noi descoperiri.

Joc didactic : „ Trăistuța cu povești”

Scopul didactic:

- consolidarea cunoștințelor despre povești și personajele cunoscute;
- dezvoltarea și activizarea gândirii, exersarea vocabularului activ;
- dezvoltarea spiritului de observație și stimularea creativității;

Sarcina didactică:

- identificarea personajelor și a poveștii din care fac parte și formularea de întrebări, în echipă, în funcție de conținutul poveștii din care face parte personajul și de întrebarea de pe steluță.

Elemente de joc: manipularea ilustrațiilor și a jetoanelor, jocul, aplauze

Reguli de joc: - copiii vor fi împărțiți în 5 echipe;

- fiecare echipă își va alege un reprezentant;
- reprezentantul fiecărei echipe va alege o steluță și va extrage un personaj din trăistuța cu povești;
- în echipă, vor formula întrebările, după care le vor prezenta.
- toate întrebările și răspunsurile corecte vor fi aplaudate.

Material didactic: trăistuța cu povești, jetoane personaje, steluțe, recompense.

Desfășurarea jocului :

Copiii sunt organizați în semicerc în jurul trăistuței cu povești. Vor fi împărțiți în cinci echipe, fiecare echipă își va alege câte un reprezentant, care va veni și va alege câte o steluță. Pe rând se citește întrebarea de pe fiecare steluță, atenționându-i asupra culorii . Fiecare întrebare are o culoare diferită pentru a fi mai ușor de reținut (CE ?– roșu, CINE? – verde, UNDE? – albastru, CÂND ?– portocaliu, DE CE? – mov). Fiecare reprezentant va extrage apoi, din trăistuța cu povești, câte un jeton cu un personaj dintr-o poveste cunoscută.

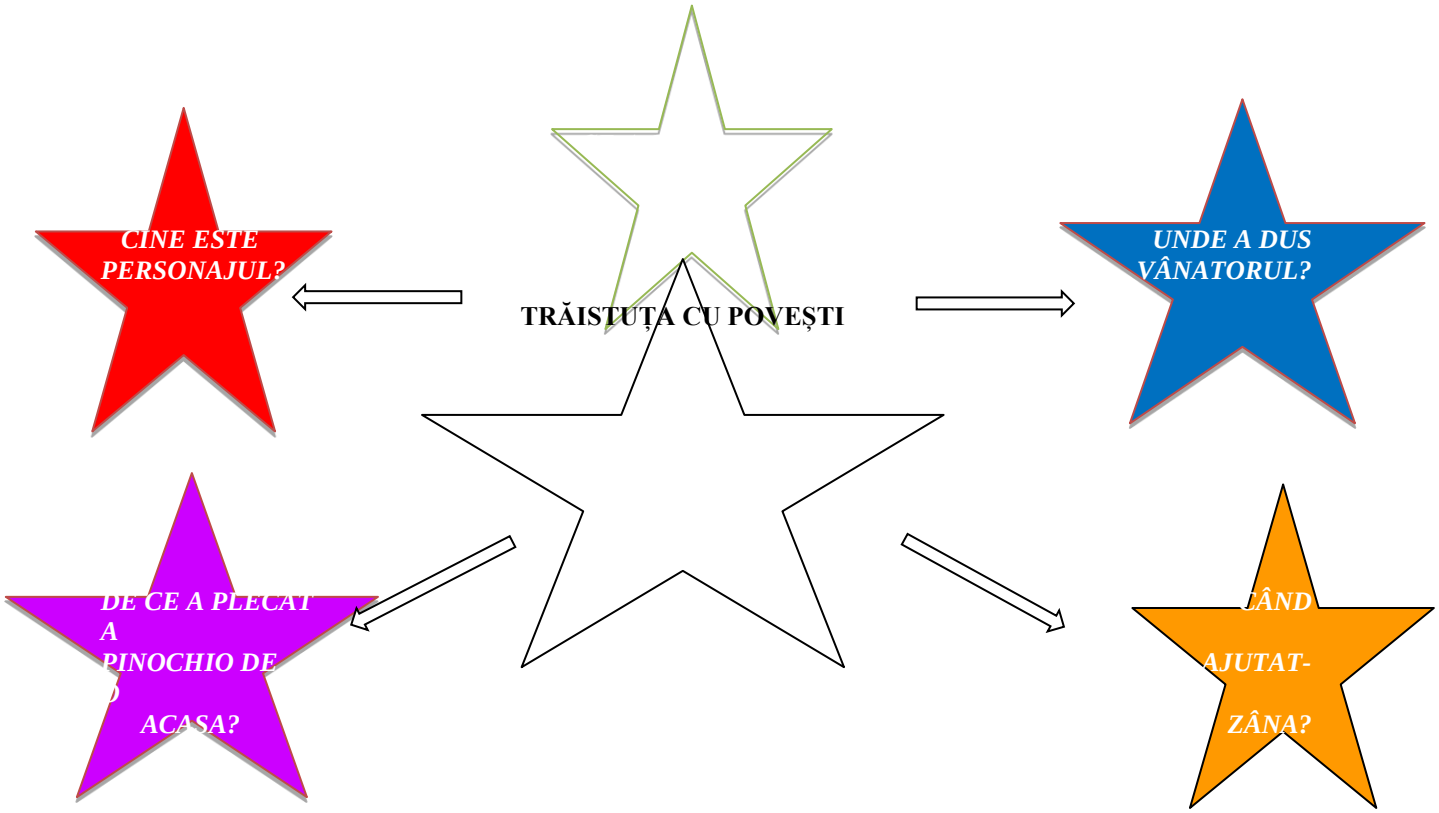
Copiii au ca sarcină să recunoască personajul, povestea din care face parte, iar apoi, în echipă, să formuleze întrebări, ținând cont de întrebarea de pe steluță și de conținutul poveștii din care face parte.

La un semnal se revine în semicerc și fiecare grupă comunică întrebările elaborate împreună. Pe rând , fiecare grup adresează întrebările celorlalte grupuri, aceștia răspund , stimulându-se astfel activitatea grupurilor. Pe rând, la panou , se vor așeza steluțele și imaginile , în jurul stelei mari, care conține denumirea activității.

Fiecare întrebare și fiecare răspuns va fi recompensat cu aplauze.

Se apreciază activitatea grupurilor, se evidențiază întrebările elaborate, iar cele mai interesante sunt înregistrate, la final toți copiii fiind recompensați cu steluțe roșii.

Tabloul exploziei stelare



Alte întrebări ce pot fi adresate de copii:

1.Ce i-a adus acasă moșului?
2. Ce a făcut baba?

1. De ce a rămas fără bani?
2. De ce l-a iertat Zâna?

1.Când a ajutat-o Zâna?
2. Când a recunoscut-o prințul?

1.Unde a ajuns ea?
2. Unde a adormit?

1.Cine a urmărit-o pe Scufiță?
2. Cine a salvat-o?

Bibliografie:

● Breben Silvia, Goncea Elena, Ruiu Georgeta, Fulga Mihaela, 2002, Metode interactive de grupghid metodic, Editura Arves;

● Cerghit , Ioan (2006) Metode de învăţământ, Editura Polirom, Iaşi;

● Lespezeanu, M. (2007) Traditional şi modern în învăţământul preşcolar - metodică a activităţilor instructiv – educative, Ed. Omfal Esenţial, Bucureşti ;

● Curriculum pentru învăţământul preşcolar (3-6/7 ani), 2008;

● Revista Învăţământul Preşcolar, nr.1-2/2013;

METODE INTERACTIVE UTILIZATE FRECVENT ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR

Prof. Înv. Preșc.: Morar Roxana Georgeta
Grădinița cu PP Nr.3

În pedagogia contemporană se evidenţiază din ce în ce mai mult importanţa utilizării unor metode şi tehnici moderne de instruire centrate pe elev, privit ca protagonist activ al procesului de predare-învăţare, pe nevoile sale, în relaţie cu finalităţile actului educaţional .

Metodele interactive sunt modalităţi moderne de stimulare a învăţarii şi dezvoltării personale încă de la vârstele timpurii, sunt instrumente didactice care favorizează interschimbul de idei, de experienţe, de cunoştinţe. Interactivitatea presupune o învăţare prin comunicare, prin colaborare, produce o confruntare de idei, opinii şi argumente, creează situaţii de învăţare centrate pe disponibilitatea şi dorinţa de cooperare a copiilor, pe implicarea lor directă şi activă, pe influenţa reciprocă din interiorul microgrupurilor şi interacţiunea socială a membrilor unui grup. (Miron.I.,Chiș V., 1992)

Implementarea acestor instrumente didactice moderne presupune un cumul de calităţi şi disponibilităţi din partea cadrului didactic: receptivitate la nou, adaptarea stilului didactic, mobilizare, dorinţă de autoperfecţionare, gândire reflexivă şi modernă, creativitate, inteligenţa de a accepta noul şi o mare flexibilitate în concepţii. Un învăţământ modern, bine conceput permite iniţiativa, spontaneitatea şi creativitatea copiilor, dar şi dirijarea, îndrumarea lor, rolul profesorului căpătând noi valenţe, depăşind optica tradiţională prin care era un furnizor de informaţii. În organizarea unui învăţământ centrat pe copil, profesorul devine un coparticipant alături de elev la activităţile desfăşurate. El însoţeşte şi încadrează copilul pe drumul spre cunoaştere. Ion și Mirela Albulescu subliniază faptul că acestea ,,oferă soluții de ordin structural-procedural, cu privire la programarea și combinarea diferitelor metode, procedee, mijloace și forme de organizare, dar și cu privire la programarea unui întreg set de operații de învățare.În funcție de strategia aleasă, profesorul identifică operațiile pe care elevii urmează să le efectueze pentru a ajunge la achizițiile dorite”. (Albulescu .I, Albulescu M., ,2000, p.94)

Utilizarea metodelor interactive de predare - învăţare în activitatea didactică contribuie la îmbunătăţirea calităţii procesului instructiv educativ, având un caracter activ – participativ şi o reală valoare activ –formativă asupra personalităţii elevului.

Utilizarea metodelor interative de grup, precum „Brainstormingul”, „Explozia stelară”, „Diagrama Venn” şi „Cubul”, în cadrul Domeniului experienţial Limbă şi Comunicare, contribuie la dezvoltarea capacităţilor de comunicare şi a vocabularului activ, eficientizând implicarea activă din partea copilului de grupă mare.

In continuare voi prezenta câteva exemple de activități ce se pot derula în cadrul Domeniului Limbă și comunicare cu beneficii reale pentru preșcolari în ceea ce privește dezvoltarea vorbirii: deprinderi de exprimare corectă, clară, expresivă, precum şi dezvoltarea capacităţilor cognitive complexe: gândire logică, gândire critică, gândire divergentă.

Exemplul 1:
DLC- „Cei doi prieteni” Povestirea educatoarei
Metoda interactivă utilizată: Brainstormingul
Activitatea derulată a avut ca scop exesarea capacităţilor creatoare a preşcolarilor care să conducă la formarea unor copii activi, capabili să se concentreze mai mult timp în grupuri creative.
După povestire, copiii au fost împărţiţi în două grupe şi au fost provocaţi, prin exerciţiul „Ce

poţi schimba în poveste pentru ca aceasta să aibă un alt final?”
Prin procesele imaginaţiei, fiecare echipă îşi aduce aportul în realzarea sarcinii propuse.
Ideile emise sunt trecute prin filtrul gândirii critice, ţinându-se cont de originalitate, valoarea pozitivă a ideilor, posibilitatea de a fi transpuse în poveste.
La sfârşitul activităţii fiecare grupă îşi desemnează un reprezentant care să relateze povestea.

Exemplul 2
DLC- ,,Ora mesei”- Memorizare
Metoda interactivă utilizată: Explozia stelară
Activitatea derulată a avut ca scop formularea de întrebări şi realizarea conexiunilor întrre ideile descoperite de copii în cadrul grupului, prin interacţiune sau individual.
După memorarea poeziei, în evnimentul didactic Obţinerea performanţei, preşcolarii au fost împăţişi în cinci grupuri, fiecare grup având câte o steluţă cu una din întrebările spcifice metodei; Pe o steluţă mare, a fost aşezată o imagine reprezentativă pentru poezia memorată.
La expirarea timpului alocat pentru formularea întrebărilor, copiii au revenit în semicerc în jurul steluţei mari şi au comunicat întrebările elaborate la care au răspuns copiii celorlalte grupe:

- Ce mâncare este considerată sănătoasă?
- Cine pregăteşte masa acasă la tine?
- Unde ţinem alimentele care se alterează repede?
- De ce este bine să mâncăm fructe şi legume?
- Când luăm cina? etc.
- Au fost apreciate întrebările adresate, efortul preşcolarilor în procesul de elaborare al întrebărilor precum şi modul de cooperare şi interacţiune.

Exemplul 3
DLC- ,,Recunoaşte personajul”- Joc didactic
Metoda interactivă utilizată: Diagrama Venn
Activitatea a avut ca scop sistematizarea cunoştinţelor preşcolarilor referitoare la poveştile însuşite anterior, în cadrul proiectului tematic ,,Fii ecologist”
Li s-a comunicat sarcina de lucru: Între poveştile ,,Puiul de vânt” şi ,,Pic- Pic” există asemănări şi deosebiri; în cercul roşu aşezaţi imagini cu personajele din prima poveste iar în cercul verde imagini cu personajele din a doua poveste.
În spaţiul galben care intersectează cele două cercuri, desenaţi asemănările dintre cele două poveşti.
S-a lucrat în perechi, între copii având loc schimb de informaţii.
Am pregătit un poster cu diagrama venn şi material didactic format din siluete; s-a completat diagrama cu idei de la fiecare pereche.

Exemplul 4
DLC- ,, Familia mea”- Convorbire cu suport intuitiv
Metoda interactivă utilizată: Cubul
Activitatea a avut ca scop îmbogăţirea cunoştinţelor preşcolarilor referitoare la mediul familial, privit din mai multe perspective.
S-a confecţionat ,,Cubul familiei” cu imagini sugestive pentru: descrie, compară, asociază, aplică, analizează, argumentează.
S-au format grupuri de câte cinci copii, fiecare copil interpretând un rol în funcţie de sarcina îndeplinită.
Exemplu:

- Descrie membrii familiei tale;
- Asociază chipul mamei tale cu o floare;

- Aplică o regulă folosită în familie aici în grupă, pentru a explica importanţa respectării acesteia;
- Analizează momentele unei zile petrecute cu familia în parc;
- Argumentează expresia „Nicăieri nu-i ca acasă”

La sfârşitul activităţii s-a realizat o discuţie frontală în care copiii au răspuns la întrebări, au prezentat rezultatul investigaţiilor şi s-au completat reciproc.

Bibliografie

6. Bontaş, I., Pedagogie- Tratat,ediţia a V-a revăzută şi adăugită, Bucureşti, Editura ALL, (2011);
7. Breben, S., Gongea. E. , Ruiu. G., Fulga. M., Metode interactive de grup, Editura Arves, (2002);
8. Cerghit., I., Neacşu., I., Negreţ- Dobridor, I., Prelegeri pedagogice, Iași, Editura Polirom;
9. Cerghit, I. , *Metode de învăţământ*, ediţia a III-a,București, Editura Didactică şi Pedagogică R.A., 1997;
10. Cristea,S., Dicţionar de pedagogie, Chișinău, Editura Educaţional, 2002;
11. Ionescu, M., Demersuri creative în predare şi învăţare, Editura Presa Universităţii Clujeană, 2000.

POVEŞTILE DIGITALE ÎN GRĂDINIŢĂ

Prof. înv. Preşcolar: Muscari- Salvan Carmen
Grădiniţa cu Program Prelungit Nr.3- Bistriţa

Argument

Poveștile digitale pot fi folosite pentru a introduce sau reactualiza cunoștințe din diferite domenii, principalul rol fiind acela de a facilita discuțiile la clasa/ grupă, încurajând ascultarea activă și comunicarea. Astfel, poveștile digitale pot deveni o parte integrantă a oricărei activităţi online sincron sau asincron derulate cu preşcolarii. Această metodă permite dezvoltarea imaginației, a creativității, a inovației, a competențelor digitale și a responsabilității față de propria creație. Preşcolarii pot participa individual sau în grup și își pot crea propriile povești digitale cu ajutorul cadrului didactic. Poveștile digitale permit preşcolarilor să însuflețească o serie liniară de evenimente, transformându-le într-o experiență multidimensională.

În era digitalizării putem vorbi despre o reinterpretare a conceptului de poveste/ *storytelling*, și anume de povești digitale/ *digital story*. Această tehnică este o îmbinare a povestirii clasice cu noile tehnologii care permite crearea de prezentări multimedia utilizând o gamă variată de elemente de comunicare. Deși conceptul de poveste digitală este strâns legat de utilizarea tehnologiilor moderne, trebuie avut în vedere că importantă este povestea în sine și nu tehnologia.

Poveștile digitale pot fi folosite pentru a introduce sau reactualiza cunoștințe din diferite domenii, principalul rol fiind acela de a facilita discuțiile cu preşcolarii, încurajând ascultarea activă și comunicarea. Astfel, poveștile digitale pot deveni o parte integrantă a oricărei activităţi din multe domenii.

Poveștile digitale facilitează procesul de învățare putând fi vizionate de pe mai multe dispozitive – laptop-uri, smartphone-uri, tablete – încurajând astfel preşcolarii să acceseze informația oricând doresc. Există numeroase aplicații și platforme care pot fi folosite în mod

interactiv și antrenant pentru a crea povești, folosind imagini, texte, animații, clipuri video, audio, etc. (ex. Book creator, Movie maker).

Povestirea Digitală este tehnica de a folosi instrumente bazate pe calculator pentru a spune povești. Ca şi în povestirile tradiţionale, cele mai multe povești digitale se concentrează pe un anumit subiect şi conţin un anumit punct de vedere. Cu toate acestea, după cum sugerează şi numele, povestirile digitale conţin un amestec de mai multe ”ingrediente”: calculator, imagini / fotografii, text, naraţiune înregistrate audio, clipuri video şi / sau de muzică.

Dimensiuni ale dezvoltării:

- ✓ Ascultarea activă a mesajului pentru înţelegerea şi receptarea lui;
- ✓ Exprimarea orală a mesajului, a emoţiilor (comunicare expresivă);
- ✓ Manifestarea unei atitudini pozitive faţă de limba română.

Comportamente:

- ✓ Se familiarizează cu sunetele specifice limbii române;
- ✓ Înţeleg mesaje simple;
- ✓ Participă la activităţile de grup şi la activităţile de joc în calitate de auditor;
- ✓ Pronunţă corect sunetele specifice limbii române;
- ✓ Exersează şi extinde progresiv vocabularul;
- ✓ Participă cu interes şi plăcere la activităţile în limba română;
- ✓ Utilizează structurile orale însuşite în contexte familiare, cunoscute (în cadrul jocurilor, în dramatizări, joc de rol ş.a).

Resurse:

- **umane:**

- preşcolarii;
- cadru didactic.

- **materiale:**

- cărţi digitale;
- biblioteca virtuală;
- video proiector;
- calculator, imprimantă, aparat foto, CD-player, tabletă, laptop.

- **temporale:**

- octombrie 2021-iunie 2022.

Grup ţintă:

- preşcolarii din grupele mijlocii.

Mijloace de realizare:

- ✓ lecturi dupa imagini
- ✓ teatru de păpuşi
- ✓ povestiri
- ✓ jocuri de rol
- ✓ desene / activităţi practice

Modalităţi de evaluare:

- ✓ probe orale
- ✓ probe practice
- ✓ jocuri
- ✓ autoevaluarea
- ✓ crearea unei biblioteci virtuale a grupei.

Planificarea activităţilor

Perioada	**Conţinuturi**	**Sugestii de realizare**
octombrie	*Toamna şi ariciul politicos!*	Povestirea poveştii digitale
noiembrie	*Vreau să stau şi eu aici!*	Crearea unei poveşti digitale cu sprijinul educatoarei, pe baza unui început dat de către preşcolari;
decembrie	*Povestea lui Rudolph*	Poveste digitală - povestirea educatoarei;
ianuarie	*Nasul omului de zăpadă*	Poveste digitală – lectura educatoarei;
februarie	*Veterinarul de la Zoo*	Carte digitală - Comportamente prosociale – lectură după imagini;
martie	*Nu-ţi uita puloverul!*	Poveste digitală- învaţă să îţi exprimi emoţiile!
aprilie	*Rică Rinocerul*	Poveste digitală- dramatizare
mai	*Pompierul Charlie*	Poveste digitală -Aş vrea să fiu- Joc de rol;
iunie	*Biblioteca virtuală*	Povestea preferată din biblioteca virtuală- repovestire;

Bibliografie

Curriculum pentru educația timpurie – 2019
Florica Mitu, Stefania Antonovici – ***Metodica activităţilor de educare a limbajului în învăţământul prescolar****, Bucuresti, Editura Humanitas Educational, 2005*
Ion Albulescu, Horaţiu Catalano, ***e-Didactica, Procesul de instruire în mediul online****, Bucureşti, Editura DPH, 2021*
Siminica Sova – ***Activităţi opţionale în grădiniţă****, Iaşi, Editura AS*S, 2000*
https://www.twinkl.ro/resources/romania-teaching-resources

EVALUAREA TRADIȚIONALĂ ȘI ONLINE A ELEVILOR

Prof. Nanu Violeta Ema,

Liceul Pedagogic „Nicolae Iorga” Botoșani

„Profesorii adevărați sunt ca niște punți peste care îi invită pe elevii lor să treacă.”

Nikos Kazantzakis

Evaluarea se face permanent, pe tot parcursul unui an școlar și are ca scop orientarea și îmbunătățirea învățării, atât a predării cât și a asimilării de cunoștințe și dezvoltării de competențe.

„Evaluarea orală recuperează cel mai pregnant naturalețea și normalitatea unei relații umane.” (C. Cucoș)

Funcțiile evaluării :

- de constatare
- diagnostică
- prognostică
- de selecție sau de decizie
- socială
- pedagogică

O evaluare realizată cât mai des are rezultate foarte bune. Evaluarea se poate face și sub formă de joc, elevii participând cu plăcere iar rezultatele sunt foarte bune. Contează progresul fiecărui elev nu doar realizarea unei performanțe deosebite a acestuia.

Este important să evaluăm competențele dar și cunoștințele fiindcă nu se pot forma competențe fără să ai la bază cunoștințe.

Pe lângă funcția constatativă, evaluarea permite o diagnoză și o prognoză a nevoilor și a posibilităților de învățare a elevilor. Funcțiile evaluării se vor modifica ținându-se cont de ceea ce vrem să îndreptăm sau să perfecționam pe parcursul procesului de învățare.

Evaluarea poate fi :

- sumativă
- formativă
- inițială

Instrumentele clasice de evaluare sunt :

- chestionări orale
- teste, lucrări scrise
- experimente și activități practice
- rapoarte
- proiecte
- probe practice
- chestionare online pe diferite platforme de invatare

Am observat la unele clase o disponibilitate în rezolvarea unor fișe de lucru cu ajutorul caietelor si a profesorului, fișe pe care le-am notat sau pe care le-am propus elevilor pentru autoevaluare.

În funcție de rezultatele evaluării, profesorul stabilește sarcini de lucru suplimentare

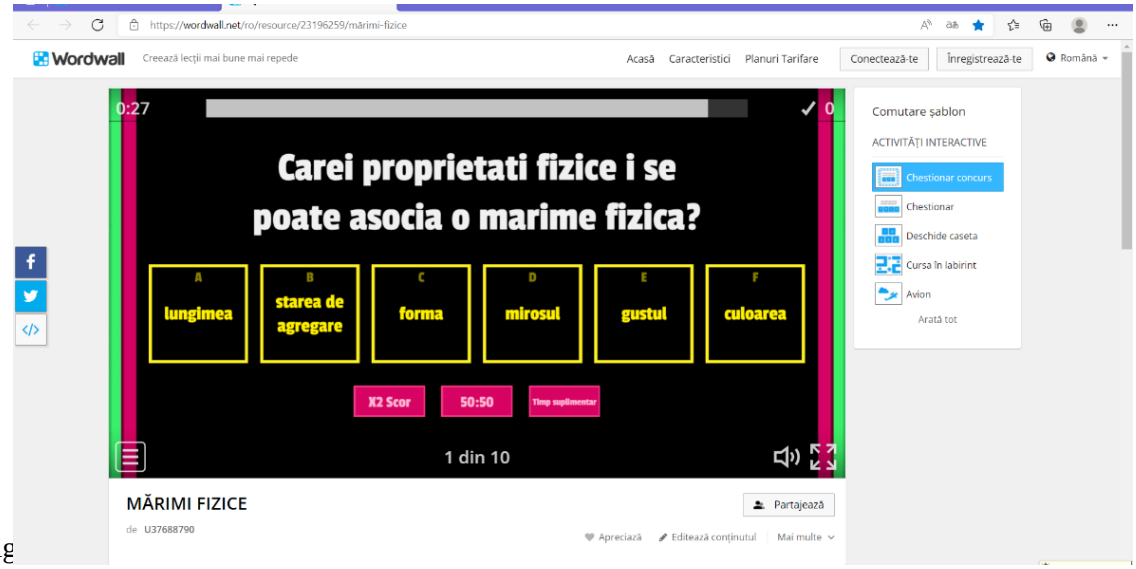
pentru elevii care au avut dificultăți în rezolvarea unor itemi din chestionare, fișe de lucru sau alte instrumente de evaluare. Ideal ar fi ca numărul elevilor din clasă să fie mai mic, pentru ca profesorul să poată avea un randament mai mare în pregătirea elevilor, elevii de azi necesitând o atenție deosebită față de elevii din anii anteriori, o diversificare și particularizare a metodelor și a strategiilor didactice, în vederea atingerii obiectivelor și a competențelor .

Un tip de evaluare modern și acceptat de elevi este evaluare online pe diferite platforme. Elevii pot folosi telefoanele, laptopurile și evaluarea devine mai atractivă și poate fi făcută mai des, profesorul având de multe ori rezultatele evaluării date de aplicațiile respective.

Evaluarea online se poate realiza cu ajutorul platformelor și aplicațiilor educaționale.

O platforma interesantă este Wordwall unde putem crea diferite chestionare alegând șabloane diverse, « Chestionar », « Deschide caseta », « Cuvinte încrucișate », « Chestionar concurs » și multe altele.

Dau exemplu chestionarul de tip concurs (fig.1), creat pentru elevii mei din clasa a VI-a. la lecția „Mărimi fizice”. Pentru fiecare răspuns corect se acordă un punct. https://wordwall.net/ro/resource/23196259/m%c4%83rimi-fizice.



Fig

Sau sub forma de chestionar (fig.2):

F

Pe platforma educațională Learning Apps putem crea teste tip joc având la dispoziție și aici multe șabloane, unul foarte apreciat de elevi este jocul milionarii, pe care l-am folosit la lecția Efectul fotoelectric extern, la clasa a XII-a (fig.3), care se găsește la: https://learningapps.org/16480656

Pe lângă aceste platforme găsim si altele, foarte utile și ușor de folosit care pot face evaluarea eficientă, valoroasă și atractivă.

Bibliografie

http://www.constantincucos.ro/2013/05/noi-perspective-de-vizare-si-realizare-a-evaluarii-elevilor
https://eacea.ec.europa.eu/national-policies/eurydice/content/assessment-general-upper-secondary-education-49_ro
https://www.living-democracy.com/ro/textbooks/volume-1/part-2/unit-5/chapter-2/lesson-5/
https://brio.ro/blog-detail/incorectitudinea-in-evaluare-duce-la-performante-mai-scazute-ce-e-de-facut/3
http://dppd.ulbsibiu.ro/ro/cadre_didactice/adriana_nicu/cursuri/Pedagogie%202_curs_7_%20Teoria%20evaluarii.pdf
https://seminarpedagogie.wordpress.com/2014/05/28/evaluarea-scolaracaracteristicimetode-si-curiozitati/
https://www.slideshare.net/AlexandraNicolae/constantin-cucos-teoria-si-metodologia-evaluarii

LECȚIA DE GEOGRAFIE ÎNTRE TRADIȚIONAL ȘI MODERN – EXEMPLU DE BUNE PRACTICI

prof. înv. primar Năstasă Nadia-Alina
Școala Gimnazială, Comuna Gâdinți, jud. Neamț

Prevăzută în planul-cadru de învățământ pentru învățământul primar în aria curriculară *Om și societate,* disciplina *Geografie* își propune să îi introducă pe elevii clasei a IV-a, pe parcursul unei ore pe săptămână, în universul realității înconjurătoare. Studiind geografia, elevii înțeleg mai bine lumea în care trăiesc, își formează deprinderi de a pune întrebări și de a căuta răspunsuri, învață cum să se documenteze, cum să se descurce în diferite situații de viață, își crează atitudini pozitive față de mediu.

Privită superficial, geografia ar putea părea rigidă. Însă copiii pot deveni fascinați de această disciplină dacă se aleg strategii eficiente de a o face atractivă, de a lega conținuturile învățării de experiența de viață a copiilor și de a le transpune în lecții captivante, practice, interactive.

Procesul de formare a unei anumite competenţe este unul complex, ce implică componente cognitive, afective, sociale și senzorio-motorii. În ceea ce privește competenţa „cartografică", una din temele studiate a fost „*De la localitatea natală la regiune și țară*".

Scopul și obiectivele:

Scopul lecției a vizat dobândirea de noi cunoștințe, formarea de priceperi și deprinderi despre noțiunile de orizont local, regiune, țară, distanțe reale și distanțe pe hartă și operarea cu aceste noțiuni.

Activitatea a urmărit realizarea obiectivelor:

a) cognitive:
- să localizeze pe harta județului și a țării, satul în care locuiesc;
- să indice localitățile cu care se învecinează, precizând către ce puncte cardinale sunt acestea situate;
- să precizeze cel puţin 3 caracteristici ale reliefului regiunii în care locuiesc;
- să utilizeze corect termeni geografici de bază;
- să ordoneze scări ale unor hărți, după criterii date;
- să calculeze distanțe între diferite puncte pe hartă, operând cu noțiunea de scară a unei hărți;

b) afective:
- să manifeste interes pentru efectuarea corespunzătoare a sarcinilor;
- să participe cu plăcere la activităţile desfăşurate;

c) psiho-motrice:
- să scrie lizibil şi îngrijit;
- să utilizeze corespunzător materialele/instrumentele puse la dispoziție.

Participarea și implicarea activă a elevilor în rezolvarea sarcinilor de lucru propuse, calitatea răspunsurilor date și operarea cu noțiuni și cunoștințe din mai multe discipline (aspectul integrat al învățării) sunt indicatori ai gradului de realizare a obiectivelor propuse. Elevii au lucrat individual și pe grupe.

Descrierea activității și a etapelor ei

Elevii au cunoștințe despre întocmirea unui plan al clasei, al școlii și al localității, despre elementele componente ale unei hărți, despre formele de relief și caracteristici generale ale acestora, precum și informații despre populație, așezări omenești și activități ale oamenilor.

Activitatea a debutat cu reactualizarea cunoștințelor. Am adresat oral întrebări referitoare la noțiunile însușite anterior, apoi elevii au rezolvat individual sarcina propusă (https://wordwall.net/ro/resource/24149122 - asocierea noțiunilor cu definițiile acestora). Am

colectat feedbackul primit (79% dintre elevi au asociat corect).

Captarea atenției s-a făcut prin rezolvarea unui puzzle. Asamblându-l, elevii au descoperit harta satului în care locuiesc. (https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=0c4a84a4bd29&pieces=16 - puzzle cu harta localității Gâdinți)

În etapa de dirijare a învățării am utilizat Google maps. Am explorat orizontul local și județul Neamț. Le-am cerut să localizeze comuna Gâdinți. Pe baza hărții, am purtat discuții referitoare la localitatea în care locuiesc (Cu cine se învecinează? Către ce punct cardinal se află în cadrul județului Neamț?)

Am prezentat harta fizică a României și le-am cerut să localizeze atât județul cât și localitatea. (Care e culoarea predominantă a zonei în care este comuna noastră? Ce formă de relief indică culoarea galben? – S-a discutat despre relieful comunei. Ce apă se află la granița vestică a comunei noastre? Unde se varsă acest râu? – Le-am solicitat elevilor să identifice măsuri de protejare a râului Siret.) Elevii intuiesc hărțile online și răspund la întrebările adresate.

Conținutul lecției a fost prezentat în format digital (Power Point). Am explicat noțiunile de regiune și de țară. Elevii au adresat întrebări atunci când au avut neclarități sau curiozități legate de conținutul acesteia.

Le-am explicat și exemplificat conceptul de scară a unei hărți. Le-am propus elevilor să se împartă în două grupe și le-am pus la dispoziție jetoane pe care sunt notate scări ale unor hărți. Le-am reamintit faptul că o hartă la scară mare oferă mai multe informații decât o hartă la scară mică și le-am cerut să așeze aceste scări în ordine crescătoare, așezându-se în șir în mod corespunzător. Aceștia au extras fiecare câte un jeton, s-au consultat cu membrii echipei și s-au așezat în ordine crescătoare, conform scării notate pe jetoane.

Am realizat schema lecţiei (eu la proiector şi ei pe caiete), folosind informaţiile acumulate.

Pentru fixarea și aplicarea cunoștințelor, le-am propus copiilor să se grupeze câte 3 și să rezolve sarcinile de pe padlet, ajutându-se de informațiile din materialul video atașat. Elevii au colaborat, utilizând noțiuni însușite la orele de matematică (transformări ale unităților de măsură și înmulțirea numerelor naturale), pentru a calcula distanțe pe hartă și distanțe pe teren cu ajutorul scărilor de proporție date. După rezolvarea sarcinilor de lucru, s-a trecut la lecturarea rezolvărilor corecte. S-au calculat punctajele și s-a acordat feedback prin explicarea eventualelor nelămuriri (3 grupe au rezolvat corect, o grupă a greșit la calcularea distanței reale).

În încheierea activității, au fost făcute aprecieri cu privire la modul de desfășurare a activității, la participarea elevilor și la conduita acestora. Elevii au ascultat concluziile, observaţiile, recomandările făcute și au discutat despre cum s-au simțit, ce i-a neliniștit pe parcursul activității, ce le-a plăcut cel mai mult, care este cel mai important lucru pe care l-au învățat.

Instrumentele și resursele IT folosite

Instrumente și resurse IT: laptop, videoproiector, tablete, manualul digital, hărți digitale (Google Maps și Google search), aplicații interactive: jigsawplanet, wordwall, padlet, aplicația video Stop Motion.

De ce aceste instrumente

1. Laptopul și videoproiectorul - sunt instrumente nelipsite în activitățile la clasă, în principal pentru că utilizăm în mod frecvent manualele digitale (https://www.manuale.edu.ro).

2. Google Maps și imaginile cu hărți din motorul de căutare Google – au oferit materiale de lucru potrivite temei dezbătute.

3. Aplicația foto-video Stop Motion a fost utilizată pentru a pune la dispoziție informații care să sprijine învățarea și rezolvarea unor sarcini. Materialul video creat cu ajutorul acesteia

nu a fost realizat împreună cu elevii, deși implicarea elevilor în crearea materialelor digitale are numeroase aspecte pozitive.

4. Aplicațiile interactive au fost folosite pentru reactualizarea și fixarea cunoștințelor anterioare (wordwall.net - asocierea noțiunilor cu definițiile acestora), pentru captarea atenției și crearea de material pe baza căruia să ne ancorăm în noua lecție (www.jigsawplanet.com - puzzle cu harta localității Gâdinți), pentru aplicarea cunoștințelor noi și integrarea acestora în sistemul de cunoștințe pe care îl posedă copiiii (https://padlet.com – calcularea de distanțe utilizând scara unei hărți).

Ce a funcționat în atingerea obiectivelor

Elevii au experimentat practic modul în care poți utiliza o hartă digitală, cum poți naviga în cadrul acesteia, ce înseamnă creșterea sau micșorarea unei scări de proporție în vizibilitatea elementelor unei hărți. Toate acestea au făcut ca învățarea să fie una conștientă, bazată pe manipularea cunoștințelor și înțelegerea acestora. De asemenea, îmbinarea conținutului învățării cu elementele de joc pe care le furnizează aplicațiile interactive sunt în acord cu vârsta elevilor, le menține atenția pe tot parcursul activității, le crește dorința de implicare și de realizare cu succes a sarcinilor propuse. Prin urmare, în atingerea obiectivelor propuse pentru această lecție, un aport semnificativ a fost adus de utilizarea resurselor digitale.

Auto-evaluare

Succesul unei activități începe cu o proiectare riguroasă (dar nu rigidă) a acesteia, cu selectarea celor mai potrivite resurse, adaptate nivelului clasei de elevi și dozarea corespunzătoare a dificultăților sarcinilor și a timpului. Am încercat să am în vedere toate acestea, am adaptat activitatea în funcție de răspunsurile elevilor, am utilizat resurse IT combinate cu activități practice de grup și cu activități frontale. În evaluarea activității elevilor am apelat fie la feedback-ul instant dat de aplicațiile interactive, fie la auto-evaluare și evaluare reciprocă, fie am evaluat frontal. Pe baza acestora pot identifica punctele tari ale contribuției personale, dar și aspecte care ar necesita îmbunătățiri.

Ce au învățat elevii

În primul rând, elevii au învățat conținutul propus: ce cuprinde orizontul local, ce este o regiune, care sunt regiunile țării și ce este o țară. Prin lucrul cu diverse aplicații digitale, au învățat cum poți accesa o hartă, cum o poți manipula, astfel încât să găsești informațiile pe care le cauți, cum poți utiliza un material video în învățarea unor noi cunoștințe. De asemenea, au învățat faptul că, deși studiate separat, disciplinele școlare construiesc împreună un sistem de competențe necesar realizării cu succes a sarcinilor (de exemplu, în sarcina de grup, au utilizat cunoștințe de geografie, de matematică și digitale, integrate). Dar, mai presus de toate, copiii au înțeles că e important să fie atenți și implicați în propria învățare, că, firește, competiția e importantă dacă o raportăm la noi înșine (Să fim azi mai buni decât ieri!), dar, în relația cu cei din jur, colaborarea e cheia succesului.

Feedback solicitat/primit

Am observat elevii pe tot parcursul activității, astfel încât să identific măsura în care aceștia înțeleg și răspund solicitărilor. Le-am cerut periodic să exprime în propriile lor cuvinte ceea ce au învățat nou, ce au de făcut în continuare, ce nu au înțeles, și, în funcție de răspunsurile lor, am încercat să ajustez predarea sau să reformulez cerințele. Calitatea răspunsurilor primite de la ei la întrebările adresate au constituit, de asemenea, feedback pentru mine.

Cum m-a dezvoltat ca profesor

Pentru această activitate am urmat pașii ceruți de sarcina cursului „Intensiv de educație digitală pentru învățământ primar (toamnă 2021)”. Am actualizat planul de lecție propus, ceea ce, implicit, înseamnă că am actualizat propriul meu demers didactic. Am înțeles importanța selectării instrumentelor digitale potrivite și crearea de resurse adaptate nivelului clasei.

Cum pot îmbunătăți

Aș putea crea împreună cu elevii resursele digitale pe care să le utilizăm, de exemplu în

lecțiile de recapitulare sau în activitățile extrașcolare. Astfel, ei vor fi cei care selectează conținutul, îl structurează pentru a se încadra specificului aplicației interactive pentru care optăm și, în același timp își fixează cunoștințele disiplinei în cauză și își dezvoltă competențe digitale.

Ce materiale și resurse am creat

1) Folosind aplicația wordwall.net am creat un exercițiu de asociere a noțiunilor geografice cu definițiile acestora (https://wordwall.net/ro/resource/24149122)

2) Am făcut un printscreen a hărții localității Gâdinți (https://www.google.com/maps/place/G%C3%A2din%C8%9Bi+617396/@46.9384084,26.9901681,14z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x40cabd7c079d5cd3:0xbea3f7e0c84a5570!8m2!3d46.9358895!4d27.0092511). Imaginea am încărcat-o în aplicația jigsawplanet (https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=0c4a84a4bd29&pieces=16)

3) Am realizat un material video în aplicația Stop Motion, pentru a explica noțiuni referitoare la scara unei hărți (https://padlet-uploads.storage.googleapis.com/1404743947/86dcd908fe95a306e8fef780eccce9f4/video_1636875655.mp4).

4) Am creat un padlet cu rolul de a prezenta informații și sarcini și de a colecta răspunsuri de la elevi (https://padlet.com/nadiaalinanastasa/cdcl1enol6lqayxl).

Bibliografie

- Dulamă, Maria, Eliza, *Elemente de didactică / teorie și practică*, Cluj-Napoca, Editura Clusium, 2008
- Planul-cadru de învățământ pentru învățământul primar, anexa 1 la OMEN nr. 3371 din 12.03.2013
- Programa școlară pentru disciplina Geografie, clasa a IV-a, anexa nr. 2 la ordinul ministrului educației naționale nr. 5003 / 02.12.2014
- Suportul cursului *Intensiv de educație digitală pentru învățământ primar* (toamnă 2021), din cadrul proiectului educațional *Îndreptar Digital* dezvoltat de Asociația Techsoup, susținut de Google.org prin Tides Foundation

Le rôle du multimédia dans l'enseignement de la lecture

Prof. Necula Silvia, Scoala Gimnaziala Mihai Viteazul

Le comportement des enfants et des adolescents par rapport à la lecture est en train de changer. On constate une transition de la lecture traditionnelle de livres à l'adoption de nouvelles possibilités de lecture via l'internet et d'autres systèmes multimédias. Les ordinateurs et les autres dispositifs capables d'afficher du texte, des images, des films ou de produire du son de façon combinée sont des outils répandus qui peuvent favoriser le développement des compétences en lecture des enfants. Certaines études montrent que « l'utilisation précoce de l'outil informatique est en fait bénéfique pour le développement cognitif et psychologique des enfants »[24]. Les ordinateurs peuvent être utiles pour le développement de la lecture. Le principal argument en faveur de l'ordinateur est qu'il est possible d'individualiser l'apprentissage: chaque enfant apprend de façon autonome et à son propre rythme. Les avantages les plus étroitement liés à l'apprentissage de la lecture sont la répétition et le maintien de l'attention de l'apprenant. En ce qui concerne la télévision, son effet peut aussi dépendre des types de programmes que les enfants regardent et du temps passé à regarder la télévision. La lecture de sous-titres présente aussi des avantages pour le développement des capacités de décodage. Les activités de lecture en ligne sont notamment la lecture de courriers en ligne, de messages instantanés, d'actualités en ligne, l'utilisation d'un dictionnaire ou d'une encyclopédie en ligne, la participation à des discussions de groupe en ligne et la recherche d'informations en ligne.

Les activités de lecture en dehors de l'environnement scolaire sont primordiales pour le développement de lecteurs compétents. Une grande partie des activités d'apprentissage de la lecture et de lecture pour apprendre ont lieu en dehors du contexte formel d'enseignement. Pour améliorer le niveau des compétences en lecture, il faut donc non seulement se pencher sur l'enseignement dans les écoles, mais aussi renforcer la culture de la lecture de façon générale. L'accès aux livres dès la petite enfance et la disponibilité d'un large choix de textes au cours de la scolarité sont des facteurs essentiels du développement des compétences en lecture. La promotion de la lecture en tant qu'activité de loisir utile est donc l'un des grands objectifs.

L'enseignement de la lecture est une tâche difficile, tout comme il est difficile d'aider les élèves à améliorer leurs propres compétences en lecture. Le contexte socio-économique familial, le niveau d'éducation des parents et le fait de ne pas avoir la langue d'instruction comme langue maternelle sont autant de facteurs ayant une influence considérable sur les résultats en lecture des élèves. Le goût pour la lecture est également un facteur crucial pour devenir un lecteur compétent. La pratique fréquente de la lecture améliore les compétences en lecture. À mesure qu'un élève fait de nouvelles expériences littéraires et que sa compréhension s'améliore, il est motivé à lire encore plus. L'apprentissage de la lecture est l'une des activités les plus importantes à l'école primaire, mais de nombreuses activités de lecture se déroulent en dehors du contexte formel d'enseignement. La promotion d'activités de lecture dans les foyers et la création d'un environnement valorisant la lecture de façon générale sont des facteurs importants pour former des lecteurs aguerris. Pour parvenir à améliorer les compétences en lecture chez les enfants et les jeunes, il faudrait donc adopter une approche combinée de tous ces principaux problèmes.

[24]http://eacea.ec.europa.eu/education/eurydice

Bibliografie:

- Albert, M. C. et Souchon, M. (2000). Les textes littéraires en classe de langue. Paris : Hachette.
- Alves Martins, Margarida et Cristina Silva(2001). « Le rôle de la conscience phonologique dans l'apprentissage de la lecture. Apports et limites ». In Comprendre l'enfant apprenti lecteur. Recherches actuelles en psychologie de l'écrit, sous la direction de Gérard Chauveau, p. 89-100. Paris : Retz.
- Bailly, Danielle(1998).Didactique de l'anglais. Tome 2, La mise en œuvre pédagogique, ED. Nathan.
- Belabed, Gina (2016).Activités thématiques. Bucureşti : Booklet.

EXEMPLE DE BUNE PRACTICI ÎN GRĂDINIŢĂ

Prof.înv.preşcolar:Nicoară-Dan Claudia,

Grădiniţa cu Program Normal Cheţani,jud.Mureş

Această nouă abordare a educației, cea online trebuie să fie direcționată în spiritul dezvoltării autoeducației, atât a cadrelor didactice, cât și a preşcolarilor, pentru că nimeni nu a fost pregătit pentru învățarea în totalitate în mediul online. Pe activităţilor am folosit diferite resurse în format digital care au fost de folos preşcolarilor. Cu ajutorul lor am realizat fișe de lucru, jocuri educative și alte resurse educaționale.

De ce este învățarea online pe placul elevilor

Când vine vorba de studiu individual, de cele mai multe ori ne vine în minte aceeași imagine: un elev excedat de toate sarcinile pe care le are de îndeplinit, cu privirea pierdută către un teanc intimidant de cărți, culegeri, caiete, manuale sau gazete matematice. Pasionați de *gadgeturi smart*, aplicații interesante, resurse digitale sau jocuri online spectaculoase, adolescenții rezonează destul de greu cu vechile metode de învățare. Din fericire, dezvoltarea tehnologiei a presupus și dezvoltarea unor produse educaționale create în acord perfect cu noile generații de elevi ai erei digitale.Jocul este cea mai eficientă formă de învăţare integrată datorită naturaleţei cu care copilul învaţă! Desfăşoară o activitate specifică în sensul identităţii personale, urmează cerinţele şi determinările de bază ale copilului; Realizează mişcări de motricitate grosieră şi fină, de coordonare oculo-motorie; Comunică, îşi îmbogăţesc şi exersează vocabularul, îşi dezvoltă limbajul; Rezolvă probleme de viaţă din mediul lor fizic şi social; Experimentează posibilităţi de adaptare, rezolvă probleme, creează soluţii; Prin joc prescolarul exprimă sentimentele lor în simboluri, îşi dezvoltă astfel gândirea abstractă, comunică cu sine, cu ceilalţi, îşi exprimă sentimente, reacţionează afectiv, recepţionează şi învaţă să recunoască sentimentele celorlalţi,foloseşte obiectele din jurul lui în scopuri în care au fost create,îşi dezvoltă creativitatea atenţia, motivaţia, interesul. Pentru copil in gradiniţă aproape orice activitate este joc, prin joc el anticipează conduitele superioare Pentru copil "jocul este munca, este binele, este datoria, este idealul vieţii.:Sărim coarda,Ne jucam cu cifre si litere.Jocul este sintagma, atmosfera în care fiinţa sa psihologică poate să respire şi, în consecinţă, poate să acţioneze",în contextul ataşamentului securizant oferit de adulţi, oferă copiilor bogăţia, stimularea şi activitatea fizică de care au nevoie pentru dezvoltarea creierului pentru învăţarea viitoare. Din experienta mea de educatoare am invăţat ca JOCUL este o experienţă naturală, universală jocul liber ,jocul de rol/dramatizarea.

Exemple de bune practici:Cunoscând fapul ca activităţile integrate lasă multă libertate de exprimare şi acţiune atât pentru copil cât şi pentru mine ca educatoare ca i se oferă copilului o gamă largă de oportunitaţi pentru a-şi exersa o învăţare activă, ca se aduce un plus de

lejeritate şi mai multă coerenţă procesului educativ, punându-se un accent deosebit pe joc ca metodă de bază a acestui proces si de asemenea activitatea integrată se dovedeşte o soluţie pentru o mai bună corelare a activităţilor de învăţare cu viaţa socială si culturală voi exemplifica prin cateva activitati pe care le-am desfasurat .În cadrul proiectului "Am si eu o identitate " am explica faptul ca fiecare copil are dreptul la un nume şi o cetăţenie, că orice copil are dreptul de a-şi păstra identitatea, cetăţenia, numele şi relaţiile familiale, că trebuie soluţionate şi mai ales prevenite cazurile de răpire şi de ţinere ilegală a copilului în afara graniţelor ţării şi că orice copil are dreptul de a avea propria sa cultură, religie şi limbă.Personalitatea unui copil se formează prin relaţiile sale cu mediul înconjurător. Pentru ca aceste relaţii să fie pozitive, copiii au nevoie de afecţiune, de respect şi de încurajare permanentă. Dacă se vor simţi iubiţi şi în siguranţă, copiii vor fi capabili să-şi aprecieze propria valoare şi să perceapă real valoarea altora.Vorbind despre identitatea copiilor, am desfăşurat jocul Cine este, cine este? O persoană, n-o vedeţi?, le-am citit povestea „ Fetiţa care nu avea nume", le-am cerut să-şi deseneze autoportretul şi să comenteze ce le place mai mult la ei înşişi şi le-am prezentat câteva studii de caz referitoare la abuzuri şi încălcări ale drepturilor copiilor şi a demnităţii umane. Le-am arătat certificatul de naştere, cartea de identitate, carnetul de elev, legitimaţia de student, paşaportul şi le-am explicat semnificaţia fiecăruia, subliniind că fără acestea nu li se recunoaşte existenţa.În planificarea proiectului „Familia mea „am pornit de la premisa ca in familie se formează personalitatea copilului şi se dezvoltă identitatea sa, este important ca familia să ofere copiilor posibilitatea valorificării lor ca fiinţe umane, iar copiii să simtă că sunt parte a unei familii. Prin proiectele tematice referitoare le familie copiii au cunoscut componenţa familiei, felurile familiei(lărgită, monoparentală, de adopţie, plasament) şi responsabilităţile pe care le pot avea în sânul acesteia.La activităţile de educare a limbajului copiii au învăţat poezia Familia şi au ascultat poveştile Băiatul care nu se oprea din plâns, Hansel şi Gretel, Cenuşăreasa, Tom Degeţel, Fraţior si surioară etc. Activităţile au fost integrate cu activităţi artistico-plastice de desen si pictura in care copii au redat familia şi au descris pe membri familiei ,ce le place si ce nu le place la fiecare dintre ei . Educaţia este un drept fundamental al copilului. Acest drept nu se limitează numai la accesul la şcoală, ci se referă inclusiv, la crearea condiţiilor adecvate realizării lui. Este important ca procesul de învăţământ din gradiniţă să îmbine deopotrivă latura formativă cu cea informativă. Astfel li se va dezvolta respectul de sine şi li se vor forma abilităţi proprii. Am citit copiilor povestea Băiatul care nu voia să studieze, am efectuat vizite la şcoală, activităţi comune cu şcolarii şi desene cu tema Şcoala mea.Pentru a cunoaşte dreptul lor la opinie, participare, organizare, orice chestiune sau procedură care afectează copilul, dreptul copilului de a-şi exprima opiniile şi libertatea de a obţine şi difuza informaţii, dreptul copilului la libertatea de gândire, conştiinţă şi religie, supus îndrumării corespunzătoare a părinţilor şi legilor naţionale şi libertatea de asociere, cu excepţia cazurilor când un asemenea fapt ar viola drepturile altora,am desfăşurat jocul Ecoul muntelui, jocuri de rol La cumpărături, În vizită la prietenii noştri, iar conversaţiile, poveştile, cântecele şi desenele au contribuit la stimularea capacităţii de exprimare a copiilor şi la dezvoltarea creativităţii.

Concluzii

Activităţile integrate aduc un plus de lejeritate şi mai multă coerenţă procesului de predare-învăţare, punând accent deosebit pe joc ca metodă de bază.

Activitatea integrată se dovedeşte de a fi o soluţie pentru o mai bună corelare a activităţilor de învăţare cu viaţa societăţii, cultura şi tehnologia didactică. Pentru copiii mici, adaptarea la regimul grădiniţei se face adesea cu greutate. Cea mai uşoară cale de a-l face pe copil să nu simtă absenţa mamei, a jucăriilor şi lucrurilor personale de acasă este aceea a "scenarizării" activităţilor din grădiniţă. Marea artă a educatoarei este aceea de a fi o artistă deosebită şi de a da, în fiecare clipă, "marea reprezentaţie" în faţa micilor spectatori şi de a-i implica şi pe ei.

Contextul actual ne cere să formăm micile personalităţi ale copiilor pentru a fi capabile

să-şi exprime gânduri,emoţii, sentimente, opţiuni. Altfel spus, în faţa acumulării de cunoştinţe primează aplicarea informaţiilor, capacitatea de socializare a copilului, dobândirea autonomiei şi spiritul critic.

BIBLIOGRAFIE :

1.Aplicarea noului curriculum pentru educaţie timpurie – o provocare?, coordonator – Laurenţia Ciulea, Editura Diana, 2009;
2.Educaţia timpurie – ghid metodic pentru aplicarea curriculumului preşcolar, Adina Glava, Maria Pocol, Lolica-Lenuţa Tătaru, Editura Paralela 45, 2009;
3.Tradiţional şi modern în învăţământul preşcolar- O metodică a activităţilor instructiv-educative Monica Lespezeanu,2007

IMPORTANȚA CURSURILOR ȘI ATESTĂRII ECDL ÎN CARIERELE CURSANȚILOR

Profesor Monica Teodora Nicolau

Liceul Pedagogic"Nicolae Iorga" Botoșani

În condițiile în care folosirea calculatorului devine parte componentă a vieții cotidiene, e din ce în ce mai importantă și mai utilă cunoașterea utilizării lui. În consecință, necesitatea dobândirii unor cunoștințe temeinice în această direcție, devine prioritară. Unul din modurile dovedite ca fiind eficient în acst sens, ar fi atestarea ECDL, care presupune participarea (opțional, dar foarte recomandat) la cursuri și simulări de examinare precum și **obligativitatea promovării**, cu un procent minim de 75 pucte din 100, a mai multor module, soldate cu permise de următoarele categorii, pentru elevi:

- ECDL PROFIL START BAC (Modul Teorie, Word, Excel, Outlook)
- ECDL PROFIL BAC (Modul Teorie, Word, Excel, Outlook, Access, Powerpoint)
- ECDL COMPLET(Modul Teorie, Word, Excel, Outlook, Access, Powerpoint, Web-editing.)

Foarte important este că aceste permise sunt recunoscute la nivel internațional Seria de înregistrare ECDL este unică şi nu are perioadă limitată de valabilitate, deci permisul nu expiră, din contra, poate fi dezvoltat continuu pe întreg parcursul vieţii prin promovarea altor module (3D-PRINTING, de exemplu)

Le numin permise si nu diplome, în conformitate cu cuvântul licence=prmis din sintagma ***E**uropean **C**omputer **D**riving **L**icence = Permisul European de Conducere a Computerului*, cu acronimul **ECDL.**

În anul 2011 Ministerul Educației Cercetării Tineretului și Sportului recunoaște certificarea ECDL, obținută în baza standardelor ECDL, drept un atestat de operator pe computer cu valabilitate în sistemul de învățământ, recunoaștere care s-a perpetuat în continuare, indiferent de titulatura Ministerului.

Deși atestarea ECDL, care conferă deţinătorului său o bază standard de cunoştinţe IT, presupune un efort suplimentar pentru elevi, permisul obținut la final asigură multiple avantaje:

- Echivalarea competențelor digitale cu calificativul „experimentat" sau „avansat", funcție de numărul de module promovate, consecință a acordului de recunoaștere.

- Descongestionarea programului pe perioada susținerii competențelor digitale

- In baza permisului ECDL COMPLET, echivalarea cursurilor și a examenului de birotică la facultățile care au în programa de studiu această materie (de exemplu FEEA- Iași).

- În scopul angajării, proba practică de abilități digitale este promovată prin echivalare, in baza permisului, deci un atu în plus .

- Posibilitatea angajării pe un post de operator pe calculator, deci o mobilitate personala mai largă.

- Cunoștințe temeinice de operare.

În subsidiar, menționăm că, profesorii de specialitate, asimilând cu o probă practică promovarea examinării fiecărui modul, pot să recompenseze cu note efortul elevilor, fapt care asigură si o medie buna la materia TIC.

În cazul nepromovării unui examen candidatul poate cere o noua reexaminare, întro altă sesiune de examinare, aleasă de el.

De asemenea, cadrele didactice din învățământul preuniversitar pot obține credite profesionale transferabile astfel:

- 20 pentru Permisul ECDL START(Modul Teorie, Word, Excel, Outlook),
- 25 pentru Permisul ECDL PROFIL DIDACTIC,
- 10 pentru Permisul ECDL COMPUTING DIDACTIC,
- 10 pentru Permisul ECDL 3D PRINTING DIDACTIC
- 10 pentru Permisul ECDL PEDAGOGIE DIGITALA.

Certificarea ECDL poate fi dobândită de oricare persoană care dorește și are nevoie să își ateste abilitățile de utilizare a computerului la un standard recunoscut internațional. Nu există limită de vârstă pentru înscrierea în programul de certificare ECDL.

Necesitatea atestărilor ECDL a fost recunoscută și solicitată de funcționarii publici din multiple domenii de activitate(cadre din justiție, finanțe, primării, mediul sanitar, cadre didactice, etc.) care au urmat aceste cursuri și au promovat examenele specifice în vederea obținerii permisului, unul din urmatoarele categorii:

- ECDL PROFIL START (Modul Teorie, Word, Excel, Outlook)
- ECDL COMPLET(Modul Teorie, Word, Excel, Outlook, Access, Powerpoint, Web-editing.)Un alt aspect important e și faptul că pe lângă formatul tipărit, eliberat la cerere, mai nou, permisele sunt puse la dispoziție prioritar în format on-line, ceea ce asigură o avantaj în plus prin a-l avea mereu la îndemână.

IMPORTANȚA CURSURILOR ȘI ATESTĂRII ECDL ÎN DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR DIGITALE

Prof. Simona Niculică, Liceul Pedagogic „Nicolae Iorga", Botoșani

Contextul crizei sanitare a demonstrat rolul critic pe care îl au tehnologiile şi aptitudinile digitale, care ne permit să învăţăm şi să lucrăm în continuare. Este evident acum că orice investiţie în tehnologie pentru şcoli poate fi eficientă doar dacă este dublată de **programe relevante de dezvoltare a competenţelor digitale pentru elevi şi profesori**.

Faptul că peste 80% dintre tineri sunt online lasă impresia falsă că, având acces la tehnologiile digitale, aceştia învaţă automat şi cum să le folosească eficient. Există o **diferenţă majoră între percepţie şi realitate**, între cum ne autoevaluăm nivelul de abilităţi IT şi rezultatele obţinute după teste practice.

Alfabetizarea digitală, la fel ca alfabetizarea convenţională, reprezintă ceva ce trebuie învăţat şi validat. Elevii şi profesorii sunt încurajaţi să opteze pentru instruire şi certificare IT la standard internaţional mai ales în situaţia în care acum **aptitudinile IT sunt o condiţie obligatorie pentru învăţare**.

ECDL pentru instituții publice/companii/firme:

- O organizație/companie nu mai poate fi competitivă acum fără a investi în tehnologie, computerul devenind un instrument indispensabil pentru majoritatea angajaţilor;
- Utilizarea eficientă a calculatorului este esenţială pentru a creşte productivitatea companiei şi a maximiza profiturile;
- Modulele/ permisul ECDL reprezintă o investiţie bine făcută şi fiabilă pentru o instituţie publică sau pentru o companie care doreşte ca angajaţii săi să fie mai performanţi şi mai eficienţi;
- Un certificat ECDL şi eficienţa sa sunt uşor de evaluat;
- Angajaţii calificaţi permit organizaţiilor să utilizeze tehnologia mai eficace, conducând astfel la dezvoltarea productivităţii şi competitivităţii şi asigurând atingerea mai eficientă a obiectivelor operaţionale;
- Atât potenţialii angajaţi, cât şi cei deja existenţi pot dovedi - având **Permisul ECDL** - că au cunoştinţe de operare pe computer. În plus, având angajaţi posesori ai certificatului, există garanţia că vor fi reduse pierderile de timp datorate lacunelor de cunoştinţe în domeniu şi a operării ineficiente a computerelor;

În concluzie, **angajații cu competenţe digitale**, posesori ai **Permisului ECDL** aduc plusvaloare organizaţiei.

ECDL pentru Liceul Pedagogic Nicolae Iorga:

Cursurile și examenele ECDL, atât pentru elevi, cât și pentru adulți - angajați / viitori angajați ai unităților publice sau private, desfășurate la Centrul de testare reprezentat de școala noastră au condus și către beneficii financiare extrașcolare materializate ulterior în dotările și amenajările atât de necesare oricărei instituții de învățământ.

Din sumele încasate pe o perioadă de 5 ani, după achitarea cardurilor, examinărilor, a taxelor datorate fundației ECDL și a sublicențelor anuale au fost achiziționate un număr de 20 de calculatoare, în valoare de 43 mii lei, făcând posibilă astfel crearea unui nou laborator de informatică.

Beneficiul major rămâne însă, cel al elevului:

- posibilitatea de a fi elev la o școală în care se poate instrui suplimentar;
- instruirea are un program flexibil și este realizată de profesorii cunoscuți / de la clasă;
- beneficiază de costuri reduse;
- obține o diplomă certificată european ce îi atestă cunoștințele digitale;
- oricând, în viitor poate continua instruirea, la orice alt centru de testare și obține certificarea *modulului de care are nevoie!*

BIBLIOGRAFIE:

- https://ecdl.ro
- https://ecdl.ro/uploads/articole/resources/files/CSR_info_sheet_RO.pdf
- https://www.edu.ro/sites/default/files/SMART.Edu%20-%20document%20consultare.pdf

IMPORTANŢA CONSILIERII ŞI ORIENTĂRII PROFESIONALE (DISEMINAREA CURSULUI « PROFESSIONAL ORIENTATION IN EDUCATION»DIN CADRUL PROIECTULUI ERASMUS+ «BETTER PARENTS, BETTER CHILDREN», NR. DE REFERINŢĂ 2019-1-RO01-KA104-061418)

Prof. Nițescu Cătălin, Colegiul Naţional «Elena Cuza», Craiova, Dolj

În perioada 23-29 iulie 2021, am participat la cursul „Professional Orientation in Education”(furnizor Pricalica), desfăşurat în Split, Croaţia. Cursul este parte a proiectului «BETTER PARENTS, BETTER CHILDREN»(Nr. de referinţă 2019-1-RO01-KA104-061418), beneficiar Asociaţia Părinţilor « Elena Doamna » Craiova şi s-a adresat tuturor celor interesaţi de orientarea profesională în context educațional.

Studiile teoretice și viața reală evidențiază faptul că educația formală reușește cu greu să țină pasul cu schimbările rapide ale actualei piețe a muncii în privința domeniilor ocupaționale prioritare sau a competențelor-cheie - sociale, relaționale, antreprenoriale, de comunicare etc. – pe care angajatorii le solicită din partea absolvenților. Pentru tinerii absolvenți, acumularea de cunoștințe teoretice și practice în timpul anilor de studii liceale reprezintă condiția necesară, dar nu și suficientă, pentru ocuparea unui loc de muncă potrivit sau pentru planificarea următoarei etape a parcursului educațional. Fie că ne referim la efortul de a lua o decizie privind continuarea studiilor după terminarea liceului sau la dificultățile întâmpinate în procesul de căutare a primului loc de muncă, elevii au nevoie de informare, de servicii de consiliere și de orientare profesională, de activități suport, de strategii și planuri de acțiune care să-i ajute să-și planifice viitorul în mod adecvat. Însă pentru ca elevii să beneficieze de acest sprijin, profesorii au și ei nevoie de susținere, pentru a putea proiecta și implementa astfel de activități specifice domeniului consilierii și orientării profesionale.

Din această perspectivă, cursul a reprezentat o importantă resursă cu valoare teoretică și practică, care a pus accentul pe asistarea cadrelor didactice în demersul lor de a susține elevii prin acțiuni specifice orientării profesionale.

Cursul „Professional Orientation in Education”(furnizor Pricalica) a oferit participanţilor informații, aplicații și repere metodologice și practice referitoare la aspecte precum:

-conștientizarea resurselor personale și a modului în care acestea pot fi îmbunătățite
-înțelegerea mecanismelor de luare a deciziilor
-necesitatea de a dezvolta abilități de planificare a carierei sau de căutare a unui loc de muncă
-explorarea posibilelor căi de acces pe piața muncii

Cursul „Professional Orientation in Education”(furnizor Pricalica) a fost structurat pe 7 zile :

ZIUA 1: Este nevoie de orientare profesională ?
-Prezentarea participanților şi a organizaţiilor de trimitere
-Prezentarea aşteptărilor participanţilor legate de curs
-Prezentarea programului cursului pe 7 zile
-Ce reprezintă orientarea profesională?
-Repere pedagogice şi metodologice

ZIUA 2: Cunoașterea de sine: aspirații și interese profesionale
-Analiza modelelor de orientare profesională în educația din țările UE
-Cunoașterea de sine – primul pas în orientarea profesională

-Explorarea calităților personale, a aptitudinilor, intereselor și valorilor
-Imaginea de sine și stima de sine. Cum le putem influența pozitiv?
-Dezvoltarea personală. Cum mă pot schimba pentru a deveni mai bun?
-Repere pedagogice și metodologice
-Seară culturală
ZIUA 3: Luarea deciziei cu privire la parcursul educațional/profesional
-Rolul procesului decizional în orientarea profesională
-Alegerea potrivită: metode și tehnici utilizate pentru dezvoltarea capacității de a lua decizii informate
-Depășirea obstacolelor și gestionarea eficientă a stresului
-Repere pedagogice si metodologice
-Teambuilding și activități de networking prin intermediul unei excursii culturale – Trogir, înscris în patrimoniul UNESCO
ZIUA 4: Planificarea carierei
-Premise și etape în planificarea carierei
-Obiectivele de carieră și planul de acțiune
-Dezvoltarea abilităților transferabile și a abilităților de management al carierei: organizare, evaluarea situațiilor, luarea deciziilor, prioritizarea acțiunilor etc.
-Repere pedagogice şi metodologice -tehnici teatrale în orientarea profesională
-Tehnica Mantle of the Expert (Dorothy Heathcote) (partea I)
ZIUA 5: Piața muncii
-Informații despre piața muncii. Tendințe și caracteristici ale pieței muncii din Europa
-Ce caută angajatorii vs. ce așteaptă/oferă absolvenții?
-Cum se face trecerea la statutul de angajat? Cultura și climatul organizational
-Repere pedagogice si metodologice - tehnici teatrale în orientarea profesională
-Tehnica Mantle of the Expert (Dorothy Heathcote) (partea a II-a)
ZIUA 6: Portofoliul de angajare
-Strategii de căutare a unui loc de muncă
-Elaborarea unui Curriculum Vitae (CV)
-Scrisoarea de intenție
-Interviul de angajare: cum îl putem pregăti?
-Repere pedagogice și metodologice
-Instrumente online pentru colaborare în proiecte orientate spre orientare profesională, eTwinning, School Education Gateway
-Suport individual acordat tuturor participanţilor la curs
ZIUA 7: Concluzii
-Prezentarea rezultatelor
-Discuții în grup
-Evaluare
-Sesiunea de închidere
-Eliberarea certificatelor de participare

Metoda cheie utilizată, The Mantle of the Expert, dezvoltată de actrița și profesorul britanic, Dorothy Heathcote, a fost deosebit de interesantă (este o metodă care pune participanții în rolul de experți care lucrează pentru o întreprindere).

Organizarea cursului a fost excelentă, alternând ateliere, simulări și învățare prin acțiune, iar formatoarea, Kristina Cvetkovic, s-a remarcat prin profesionalism, prin seriozitate şi prin modul în care s-a adaptat la nevoile fiecărui participant în parte.

Altă experienţă interesantă propusă în cadrul cursului a fost excursia culturală în oraşul Trogir, supranumit „Mica Veneție a Dalmației" sau „Frumusețea de piatră". UNESCO i-a recunoscut valoarea în 1997 și l-a inclus ca sit al patrimoniului mondial. Trogir, numit oraș-

muzeu datorită bogatului său patrimoniu cultural și arhitecturii autentice intacte, a fost liantul între participanţii la curs, punând bazele unei comunicari autentice şi al unui climat plăcut şi prietenos la curs.

Elemente de teorie a comunicării.

Importanța cunoașterii (con)textului extraverbal în textul epic

Prof. Paiu Ana-Maria
Colegiul Economic Ion Ghica, din Bacău

Literatura este o formă de artă, deci un produs social, cultural, care nu poate fi separat de contextul producerii lui; analiza textului literar este însă dublată de contextul decodării.

Contextul este unul dintre conceptele fundamentale în pragmatică, care studiază sensul unei unități (lingvistice, textuale) în funcție de contextul determinat, de agenții actului de vorbire și de situația de comunicare.

Deși obiectul prezentei lucrări îl constituie valorificarea elementelor de teorie a comunicării în curriculum pentru gimnaziu și liceu (folosind schema comunicării concepută de Roman Jakobson), modelul la care ne referim este criticat și considerat inadecvat viziunii comunicativ-pragmatice pe care se întemeiază actualul curriculum. O parte din criticile modelului jakobsonian se referă la context.

Există o serie de ambiguități și inconsecvențe care se datorează, în concepția phd Gabriel Petric, neconcordanței dintre programă și modelul Jakobson: „Parcurgerea manualelor alternative și a materialelor pedagogice auxiliare ne conduce la următoarea concluzie: autorii de manuale fideli teoriei lui R. Jakobson sunt obligați să abandoneze perspectiva pragmatică (ce constituie, totuși, fundamentul programei), iar cei care sunt consecvenți cu principiul pragmatic îl trădează de R. Jakobson, în pofida utilizării terminologiei sale”[i].

Prezentarea acestui model în manualele de gimnaziu și liceu, este, în concepția phd Gabriel Petric, lipsită de rigurozitate. În lucrarea intitulată „Teoria comunicării în manualele de limba română. Ambiguități și inconsecvențe”, acesta observă că manualul editurii Humanitas pentru clasa a V-a definește contextul ca fiind „cadrul în care se desfășoară o comunicare [...] (o încăpere, o cabină telefonică, strada etc.)”[ii], definiție care nu corespunde studiului lui Jakobson, pentru care *contextul* este, de fapt, *referentul*, realitatea extra-lingvistică. Definiția manualului are avantajul de a fi pe înțelesul elevilor și corespunde comunicării privite din unghi situațional. Manualul pentru clasa a IX-a, pentru a evita conflictul teminologic („dacă se păstrează definiția situațională a contextului, așa cum a fost prezentată în mod ne-jakobsonian, în gimnaziu, nu mai poate fi explicată satisfăcător funcția referențială, de sorginte jakobsoniană; dacă se renunță la definirea situațională a contextului, […] perspectiva pragmatică e abandonată”[iii]), autorii definesc contextul în spirit jakobsonian dar fac precizarea că „în alte abordări lungvistice contextul este înțeles ca un ansamblu al factorilor care afectează semnificația unui mesaj”.

Datorită acestor ambiguități, atunci când ne-am referit la context, am ales să-l abordăm din perspectiva pragmatică.

În concepția lingvistului S.C. Levinson[iv], programatica în sens general, se ocupă cu psihopatologia comunicării și evoluția sistemelor simbolice; în sens restrâns, este studiul oricărei referințe explicite pe care o face vorbitorul la context.

„Obligația” pragmaticii ar consta, astfel, în a permite interpretarea completă a enunțului, pornind de la interpretarea proceselor ce țin de codul lingvistic propriu-zis (obiect de studiu al lingvisticii), dar recurgând la procese extralingvistice.

În concepția autorilor O. Ducrot și J.M. Schaeffer, pragmatica[v] studiază tot ceea ce, în sensul unui enunț, ține de situația în care este folosit enunțul și nu doar de structura lingvistică a frazei utilizate; enunțul este, deci, influențat de context, care aduce un plus de informație la

cele deja spuse, a căror natură nu este neapărat lingvistică.

Contextul, concept caracteristic pragmaticii, desemnează, astfel, un ansamblu de informații de care dispune receptorul, și care îl ajută pe acesta să interpreteze un anumit discurs. În concepția lui Al. Rosetti, capacitatea unui cuvânt de a semnifica depinde de context: „Cuvântul nu există decât prin context și nu e nimic prin el însuși. Contextul determină sensul cuvântului”[vi].

Pentru E. Coșeriu, contextul este unul dintre cele patru tipuri de cadre, alături de situație, sferă și universul de discurs[vii].

Lingvistului român i se datorează cea mai complexă analiză și clasificare a contextelor. În concepția lui, prin *context al vorbirii* se desemnează „toată realitatea care înconjoară un semn, un act verbal sau un discurs, ca prezență fizică, ca bagaj de cunoștințe al interlocutorilor și ca activitate”[viii].

Se pot identifica trei tipuri de context: idiomatic, verbal și extraverbal.

Contextul idiomatic este „limba însăși ca «fond» al vorbirii”, căci: „În vorbire se manifestă în mod concret o parte a limbii, dar această parte are semnificație în relație cu toată limba, cu toate cunoștințele idiomatice ale vorbitorilor”[ix].

Prin *context verbal* se înțelege discursul în ansamblul lui, care se comportă pentru fiecare dintre părțile sale ca un cadru: de exemplu, nu putem înțelege un fragment fără să știm ce s-a spus înainte, dar și ce urmează să se spună, în același discurs.

Din perspectivă coșeriană, contextul verbal poate fi pozitiv (ceea ce se transmite efectiv), sau negativ, când informațiile sugerate; lingvistul vorbește despre poezia „de sugestie” care este un exemplu de utilizare a contextului verbal negativ.

În sfârșit, al treilea tip de context, cel *extraverbal*, constituit la rândul său din alte șase subtipuri (fizic, empiric, natural, practic, istoric și cultural) astfel:

- *contextul fizic* „cuprinde lucrurile care cad în raza vizuală a vorbitorilor”[x];
- *contextul empiric* îl reprezintă acele „stări de lucruri” care „sunt cunoscute de vorbitori într-un moment și loc determinate, deși nu sunt prezente în raza vizuală”[xi];
- *contextul natural* reprezintă „totalitatea contextelor empirice posibile”, adică totalitatea informațiilor cunoscute de toți corbitorii, în plan empiric (de exemplu, noțiuni precum soarele, luna, universul, cerul etc.);
- *contextul practic sau ocazional*, prin care E. Coşeriu desemnează „prilejul” vorbirii, conjunctura subiectivă sau obiectivă în care are loc discursul (de exemplu: vârsta partenerilor de discuție, relația pe care vorbitorul o are cu el, dacă cere un drept sau o favoare, dacă discuția are loc ziua/noaptea; pe stradă sau în casă etc.);
- *contextul istoric* are în vedere *circumstanțele istorice particulare* precum istoria unei familii, a unei persoane sau, în *sens larg*, istoria unei națiuni; există un *context istoric universal,* un context istoric actual sau trecut;
- *contextul cultural* cuprinde „tot ceea ce ține de tradiția culturală a unei comunități, care poate fi foarte limitată sau la fel de largă ca întreaga umanitate […] *contextul cultural* e o formă particulară a contextului istoric”[xii].

Practica școlară tratează problema *contextului* prin referire la contextul receptării critice al unei opere sau la contextul producerii unei opere literare, având în vedere apartenența unui text la o specie, gen, curent literar.

Însă complexitatea și utilitatea celor prezentate mai sus devine relevantă în confruntarea elevilor cu texte din care nu se poate înțelege aproape nimic fără fixarea unor repere istorice, culturale etc.

Pentru a exemplifica importanța cunoașterii contextului, ne propunem să analizăm un

fragment din nuvela *Acasă*, scrisă de Fănuș Neagu, text pe care manualul pentru clasa a IX-a al editurii Corint, coordonat de E. Simion, îl propune pentru unitatea „Copilăria”.

Aplicând grila (clasificarea contextului) propusă de E. Coșeriu, referitoare contextul extraverbal, în studiul de text, la clasă, putem identifica un context fizic, un context practic sau ocazional, un context istoric, un context cultural.

În demersul didactic, profesorul poate începe prin a preciza *contextul istoric*, sugerat de fraza care deschide fragmentul: „În curtea casei pe care-o părăsiseră cu cinci ani în urmă – în 1949 – un om...” și care plasează acțiunea nuvelei în anul 1954, în primii ani de după instaurarea comunismului în România, când are loc naționalizarea și colectivizarea forțată. *Contextul istoric* particular este reprezentat de istoria unei familii (una dintre multele) care a fost dezrădăcinată, căreia i s-a confiscat casa, și ai cărei membri (Bătrâna și Eremia, nepotul ei) se întorc după cinci ani în satul din care au plecat.

Contextul cultural, ca formă particulară a contextului istoric, este reprezentat de un ansamblu de tradiții care țin de spiritualitatea unei comunități și este recognoscibil în dorința bătrânei de a se întoarce pentru a muri în casa și în odaia în care a născut nouă copii, în care au zăcut și i-au murit patru băieți, în care i-a murit omul; tot în contextul cultural, în identitatea spirituală a unei comunități, se încadrează și cântecul pe care bătrâna dorește să-l audă, cântat de Eremia, înainte de moarte: „Hai Buzău, Buzău”.

Contextul practic sau ocazional precizează „prilejul” vorbirii: întoarcerea bătrânei acasă și solicitarea de a fi lăsată să moară în casa în care și-a trăit cea mai mare parte a vieții. Contextul practic marchează și raporturile dintre vorbitori: bătrâna este energică și voluntară, nu cere o favoare ci un drept: „- Am venit să mor, Pavele. Tu ești primarul, du-te și lasă-mă cu Eremia, vreau să mor în odaia mea”; bătrâna marchează astfel poziția de inferioritate în care se află Pavel Odangiu, față de ea. Nu în același raport se află Odangiu cu nepotul bătrânei, Eremia, care va suporta furia primarului, fostul lor vecin, după moartea bătrânei: „[…] Odangiu îl înșfăcă de piept și-l izbi cu pumnul în gură […]”.

Contextul fizic este reprezentat de tot ceea ce cuprinde privirea celor doi după ce se întorc în satul natal: curtea casei, omul care ucidea cu lovituri scurte de palmă, după cap, un iepure, casa, treptele de la intrare, bărcile răsturnate din capătul uliței etc.

O valoare deosebită are, în acest fragment, prin care se actualizează și alte texte din literatura universală, și contextul idiomatic, prin prezența simbolurilor prezente în text: iepurele, potcoava de la intrare, turla bisericii.

În demersul didactic, profesorul poate porni prin a identifica elementele contextului fizic, ceea ce stimulează raționamentul de tip inductiv și curiozitatea elevilor.

Considerăm că în studiul textului literar, contextul este un element integrator, cu un important rol în descifrarea/decodarea sensului unui mesaj.

DEZVOLTAREA GÂNDIRII LATERALE LA PREȘCOLARI

Prof. Palcu Florentina
G.P.N. Nădab, jud. Arad

Termenul de gândire laterală a apărut în anul 1967 şi îşi propunea să desemneze unprocessistematicdea gândiinovator,depăşindtiparelelimitativeale gândirii logice.

Definiţia propunătorului acestui concept, Edward de Bono, este una cât se poate deilustrativă - el explica astfel: „nu poţi săpa o groapă nouă adâncind una veche. Edward deBono este considerat autoritatea nr.1 în lume în domeniul gândirii creative şi al predăriigândirii, ca şi abilitate dobândită. Într-o manieră eficientă și sugestivă, Edward de Bono nepropune să gândim o situaţie care necesitărezolvare din mai multe unghiuri, reprezentatemetaforic sub forma a 6 pălării de culori diferite.În acest mod o situație vaputea fi analizatăînîntreagasa complexitate fărăca anumite ideisă fieînlocuiteîndetrimentul altora.

Gândirealateralăestestrânslegatădeintuiţie,creativitate,dispoziţie.Toateacesteproceseau aceeaşibază.Însă,întimpceintuiţia,creativitateaşidispoziţiasuntdarurinative,gândirealaterală reprezintăunprocesdeliberat,esteunmoddefolosireaminţii,caşigândirealogică, dar deun alt tip, procescepoate fi învăţat .

Metodainteractivă**„Pălăriilegânditoare”**stimulează gândirealaterală,presup unândintuiţie,creativitate şidispoziţie în aplicareaei;

Obiectivedereferinţă:

- Înţelegereaconţinutuluideideişiamesajuluiunuitextliterarnarativ;
- Dezvoltarea unor trăsături morale pozitive în scopul modelării comportamentului civicalcopiilor.

Obiectiveoperaţionale:

- Săînţeleagăsemnificaţiaglobalăamesajului;
- Săemităjudecăţidevaloareprinanalizacomparativăapersonajelorşifaptelora cestora;
- Săcooperezeîncadrulactivităţilordesfăşurateînperechi,grupsaufrontal,mani festândatenţie,respect şitoleranţă faţă departeneri;
- Să argumenteze o părere personală.

Condiții prealabile: predispunere la folosirea proceselor de gândire și învățare propuse.

EVALUAREA:

Copiiivorformulajudecăţidevaloareşicriticefaţădecomportamentulpers onajelordin poveste.

RESURSELEŞIMANAGEMENTULTIMPULUI:

- Resurseprocedurale:brainstorming,observaţia,conversaţia,pălăriilegânditoare;
- Resurse materiale: material ppt, pălării de șase culori, planșa cu semnificația culorilor
pălăriilor,ecusoane
- Resurseumane:24copii
- Resursetemporale : 35 minute

Lecţiapropriu-zisă:

I. EVOCAREA:

- Organizatorul verbal- pregătirea materialelor şi a cadrului optim necesar activității. Metoda„Brainstorming„–conexiuni cuinformațiileanterioare(frontal)
- Lacenegândimcândpronunţămcuvântul
dar?

Anunţareatemei şi aobiectivelor

II. REALIZAREASENSULUI:

- Conţinutulpovestiriivafiprezentatprintr-unmaterialPPTclar,coerentşiexpresiv,folosindu-segesticaşimimicacorespunzătoare;
- Simultancupovestirea, sevorexplicacuvinteleşiexpresiilenecunoscute;
- Copiiiobservăimaginileşistabilescmomenteleacţiuniicuajutorulacest oraşiaîntrebărilorformulatedecadrul didactic;
- Seprecizează̆personajele,timpulşiloculacţiunii;
- Se formează grupele, în funcţie de semnul distinctiv (de pe ecusonul primit);

Metodainteractivă„Pălăriilegânditoare”:

Sereaminteştesemnificațiafiecăreipălării;
Copiiicomunicăîntreeişirăspundcerinţeiîntimpulindicatdecadruldid actic,astfel:
Pălăriaalbă-Informează!
Prezintă,pescurt,conţinutull ecturii!
Pălăriaroşie –Spunecesimţi!
Ceţi– aplăcutmaimultdintext?Dece?
Pălăria galbenă– Aspectepozitive CefaptebuneafăcutOmuldeZăp adă?

Pălărianeagră–Aspecte
negative
Crezică,,vizitatorii”augreșitpriminddarurileOm
ulețului ?
Pălăriaverde –Idei noi
Imaginează-
ţiunaltfinalalacţiunii!
Pălăriaalbastră–Clarifică
Adresează câteoîntrebarecolegilortăi,pentruaverificadacăauînţelesconţinut
ullecturii!
Educatoarea
supraveghează întreguldemersşiintervinecuexplicaţiiacoloundeesten
ecesar.
Fiecareliderdegrupvaprezentarăspunsulînfaţacelorlalţicolegi.
Sefacaprecierigeneraleasupramoduluiîncareaucolaborat
şiaurezolvatcerinţele.

III. REFLECȚIA:

Ceamînvăţatnoidinaceastăpoveste?

„Dărnicianuînseamnăadaîntotdeauna, ciadaatuncicândtrebuie!”

„Nucontează ceșicât dăruim, cicât demultădragostepunemîn ceeacedăruim!”

IV. EVALUAREA:

Evaluareaactivităţiidepestezisefacecuajutorulcataloguluigrupei.Uncop ilvaieşilacatalogulgrupei şi va aşezabulineîn dreptulcopiilor.

V. EXTENSIA:

Copiiigrupeivorrealiza „bulgări” cudaruripentrucopiiinevoiași.

BIBLIOGRAFIE:

1) EdwarddeBono, „*Gândirealaterală*”,CurteaVeche,2010;
2) ElenaLiliana Danciu,„*Strategiide dezvoltareagândiriicritice”*Ed.OrizonturiUnivesitare, Timişoara,2005;
3) https://en.wikipedia.org/wikiEdward_de_Bono.

ÎNVĂȚAREA MODERNĂ

Prof. Adrian Panaete,
Colegiul National „ A.T.Laurian'' Botoșani

Ca și alte domenii, educația a evoluat intr-un mod important de-a lungul timpurilor. Anterior, profesorii erau singurul mijloc de a crea o punte între educație și elevi. Ei foloseau metode pedagogice convenționale pentru a explica subiectul sau pentru a furniza note. Cu toate acestea, educația modernă vede un scenariu vast care încurajează cursanții să studieze profund și să studieze pentru a-și satisface curiozitatea. În ultimii ani, sunt introduse cu diferite metode moderne de predare, iar introducerea tehnologiei împreună cu modalități inovatoare de a preda a adus o revoluție în sectorul educației. Deci, noi metode de predare am putea considera:

Învățare colaborativă

Anterior, când elevilor li se cerea să realizeze o tema sau să pregătească un proiect, obișnuiau să să o facă în mod izolat sau acasă. Această practică a fost răspândită în metodele tradiționale de predare. Pentru a rezolva această problemă sau pentru a oferi o platformă mai utilă pentru elevi, școlile vin cu învățare în colaborare. În această metodă modernă de predare, profesorii formează un grup de elevi care pot rezolva problema, dezbate subiecte și își pot clarifica întrebările. Acest lucru ajută la dezvoltarea abilităților sociale și permite elevilor să înțeleagă mai rapid subiectul. În această metodă modernă de predare, fiecare elev face parte din succesul unui grup, deoarece se ajută unul pe celălalt pentru a ajunge la rezultatul dorit și, de asemenea, învață să comunice între ei. Cursanții învață să-i tolereze pe ceilalți, să dezvolte abilități de a-i asculta pe ceilalți și cum să lucreze în echipă. Ei vor putea cunoaște personalități diferite și vor putea obține o recenzie reală a muncii lor.Elevii își prezintă ideile și se așteaptă la un răspuns atunci când lucrează în grup. Le permite să-și dezvolte creativitatea și să obțină mai multe cunoștințe, îi ajută să învețe să facă față criticilor sănătoase și întrebărilor încrucișate

Învățare distanțată

Învățarea distanțată este una dintre metodele moderne de predare, care este urmată de profesori. În această metodă, profesorii repetă o lecție de mai multe ori, practic până când elevii înțeleg pe deplin. Cu toate acestea, profesorul repetă cursul cu două spații de 10 minute (pauză) între lecții. Decalajul este menit să împrospăteze mintea jucând activități fizice sau tehnici de mindfulness care îi pregătesc pentru următoarea sesiune a aceleiași lecții. Această metodă oferă studenților intervale pentru a moșteni cunoștințele și pentru a crea conexiuni între învățări. Înainte de a trece la un alt capitol, această metodă pregătește elevii cu elementele de bază. Acesta definește cu adevărat un proverb că o minte sănătoasă este într-un corp sănătos. Deci, starea fizică a elevilor ar trebui să fie suficientă pentru creșterea stării mentale, care este crucială pentru a dobândi cunoștințe. Învățarea distanțată are, de asemenea, scopul de

a reduce obezitatea la copiii care merg la școală, ceea ce poate fi văzut mai mult în zilele noastre. Îmbunătățește sănătatea fizică și mentală a unui elev.

Clasa întoarsa

Flipped Classroom este un termen binecunoscut în metoda pedagogică. Numele său „Flipped Classroom" îl face unic. Este una dintre metodele moderne de predare foarte vitale care a fost folosită în zilele noastre. În această metodă de predare, procedura de predare are loc într-o manieră inversată.

Spre deosebire de modurile tradiționale, elevii studiază singuri materiale sau conținuturi noi acasă și practică același lucru la școală. Metoda este inversul furnizării de conținut la școală și le cere elevilor să-l relueze sau să-l exerseze acasă. Elevii practică această metodă acasă, vizionand un tutorial video, căutând online sau lucrând la conținutul distribuit de obicei de profesor. Ei nu au nevoie să finalizeze temele acasă. În schimb, o termină la școală. Prin practicarea metodelor moderne de predare a clasei inversate, elevii au suficient timp pentru a înțelege subiectul, spre deosebire de școală, unde au doar câteva minute pentru a înțelege conținutul. Dacă este necesar, pot lucra mai mult pe o problemă. Elevii se pregătesc cu conținutul înainte de a ajunge la școală și, dacă se confruntă cu orice îndoială, îl pot discuta în clasă sau îl pot întreba pe profesorul în cauză. De asemenea, pot sugera ideile lor legate de conținut și le pot împărtăși altor colegi de clasă.

Auto-învățare

Curiozitatea îl împinge pe cel care învață să învețe mereu lucruri noi și mai multe. Îi determină pe elevi să învețe și să memoreze spații mari ale textului pe care fie le vor scăpa cu recunoștință, fie le vor uita imediat. Prin curiozitatea lor, elevii sunt motivați să exploreze subiectele care îi interesează. Învățarea elevilor să opereze internetul și să găsească ei înșiși rezultate îi ajută să fie autodependenți și le oferă o înțelegere profundă a conținutului. Un profesor ar trebui să permită elevilor să aducă idei noi și să lucreze la ele pentru dezvoltarea creierului lor și capacitatea de a lucra singuri. Această metodă modernă de predare joacă un rol semnificativ în perioada de educație a elevilor.

Jocul

Este un fapt binecunoscut că copiilor le plac jocurile fie că sunt jocuri online, fie se joacă pe teren. Predarea prin jocuri este una dintre metodele moderne de predare esențiale care a fost folosită în modalitățile moderne de predare. Semnificația jocului în predare a fost observată mai ales în sistemul elementar și preșcolar.Responsabilitatea predării prin joc revine profesorilor, deoarece aceștia ar trebui să planifice sau să conceapă proiecte care să fie potrivite pentru elevii de vârsta lor. Ei ar trebui să includă măsuri atractive pentru a conecta elevii pentru o perioadă mai lungă de timp și pentru a le menține interesul viu. Profesorii pot beneficia și de ajutorul platformelor online. Profesorii pot organiza chestionare online, puzzle-uri sau jocuri de creier. Această metodă modernă de predare este o metodă distractivă de predare.

Predarea VAK

VAK este o metodă modernă de predare ale cărei efecte pot fi văzute clar. Împărțim în trei categorii: vizual, audio și kinestezic (mișcare). Trebuie să recunoaștem cărei categorii aparțin sau profesorul trebuie să știe la ce categorie se raportează elevii lui. În VAK, V este vizual înseamnă a vedea datele, A este Audio înseamnă a colecta informații prin auzirea datelor, iar K este Kinestezic înseamnă a simți datele. deoarece unii elevi prind informațiile văzând, auzind sau simțind, profesorul ar trebui să prezinte același material în moduri diferite. Metoda de predare VAK a fost introdusă în anii 1920 pentru a ajuta copiii cu dislexie. Cu toate acestea, impactul său este mai eficient în epoca modernă. Pe vremea internetului, vizionarea și învățarea prin intermediul videoclipurilor a devenit un nou mijloc popular de predare. Elevii înțeleg rapid atunci când văd, aud sau simt în loc să citească materialul. De asemenea, un elev nu se limitează la niciunul dintre mijloacele de informare, poate folosi chiar și toate cele trei medii de instruire.

Învățare încrucișată

Metoda modernă de predare, nu atât de comună, este învățarea încrucișată, care utilizează atât medii de predare și de învățare formale, cât și informale. Este una dintre modalitățile perfecte de a oferi cursanților cea mai bună educație. Învățarea încrucișată implică efectiv cursanții și oferă rezultate autentice, dar inovatoare. Un cadru formal pentru a oferi educație este un cadru tradițional, adică sala de clasă. În timp ce, mediul informal de predare o reprezintă muzeele, seminariile și locurile după școală. Școlile și colegiile predau conținutul materialului de studiu și folosesc experiențele de zi cu zi pentru a adăuga cunoștințe. Pe de altă parte, învățarea informală generează curiozitate și interes și crește înțelegerea punând întrebări profesorilor lor. Profesorii ar trebui să introducă noi întrebări sau întrebări în cadrul formal și răspunsuri pentru care elevii ar trebui să încerce să le găsească în medii informale, cum ar fi explorând această întrebare în timpul vizitei lor la muzeu. Elevii pot lua notițe sau colecta imagini ca date și le pot produce ca informații odată ce au revenit în clasă. Ei pot împărtăși informațiile colectate cu alți colegi de clasă și le pot discuta pentru rezultate mai bune.

Metodele moderne de predare ar trebui să ia în considerare metodele convenționale de predare ca bază, iar eleviii nu ar trebui să le neglijeze complet în timp ce le încorporează pe cele noi. Cu toate acestea, metodele moderne de predare sunt potrivite pentru timpul actual pentru a face față provocărilor momentului.

METODE MODERNE DE ÎNVĂȚARE

Prof. Daniela Panaete,
Liceul Pedagogic, „Nicolae Iorga'' Botoșani

În cuvinte simple, predarea moderna o reprezintă metodele care se concentrează pe elevi cu scopul de a le îmbunătăți comportamentul intelectual prin utilizarea diferitelor idei noi și inovatoare .

Metodele moderne de predare se bazează mai mult pe activități practice și pe gandirea elevilor și îi implică în întregime în procesul de învățare. De asemenea, predarea și planificarea curriculumului se realizează păstrând elevul ca țintă principală. Prin acest mod, elevii participă activ la întregul proces de învațare, pentru a-și însuși cunoștințele și a-și perfecționa abilitățile. Aceasta practică feste denumită abordare constructivistă. Pe de altă parte, profesorul doar îi conduce și îi îndrumă pe elevi să se concentreze pe obiectivele subiectului. Toate acestea se realizează prin implicarea în activă și prin adoptarea de metode inovatoare. Noua cerere a societății actuale este să îmbrățișeze metodele de predare contemporane, care vor ajuta, de asemenea, la reducerea concurenței dintre studenți, la promoveze cooperării și să stimulularea unui mediul sănătos de studiu.

Motive pentru a introduce metode moderne de predare sunt diverse. Astfel,în ultimii ani, sfera cunoștințelor în domeniul științei și tehnologiei a crescut, iar capacitatea omului de a se adapta la noile cunoștințe în știință și tehnologie a crescut, de asemenea. Pentru a face față lumii moderne și erei bazate pe cunoașterea tehnologiei, adoptarea modalităților moderne este singurul mijloc de a supraviețui. Așadar, elevilor ar trebui să li se predea într-o manieră care să abordeze secolul 21, care este un secol condus de tehnologie și care necesită minți creative și inovatoare pentru progresul indivizilor, societății. Elevii ar trebui să beneficieze de metode moderne de predare care să le ofere cunoștințe suficiente pentru a putea crea oportunități pentru ei înșiși și pentru ceilalți.

Dacă profesorii predau folosind metode moderne de predare în loc de metode tradiționale nepractice și prezintă lecțiile de știință într-un mod științific mai adecvat, atunci multe probleme, inclusiv șomajul, pot fi depășite. Toate acestea pot fi realizate prin asigurarea unui pilon puternic sistemului de învățământ de bază și sistemului de învățământ secundar superior și prin revizuirea curriculum-ului.

Învățătura modernă este necesitatea momentului deoarece creează o societate alfabetizată și în procesul de educare a societății, motivația și instrucțiunile sunt foarte esențiale, iar profesorii, sunt responsabili să motiveze elevii. Rata de alfabetizare va fi crescută prin furnizarea de educație pentru majoritatea părților societății. În același timp, elevii solicita noi tehnici și metode pentru a dobândi cunoștințe care să îi specializează nu numai în studiul teoretic, ci să le asigură și cunoștințe practice care să le formeze abilitățtile astfel încât să poată face față oricărui tip de provocări.Metodele moderne de predare sunt singura modalitate de a satisface cerințele timpurilor moderne.

Metodele moderne de predare ajută la construirea sau dezvoltarea unei înțelegeri productive a științei și tehnologiei de bază. Prin urmare, elementele metodelor de predare contemporane includ:

- Centrarea pe elev, fiind una dintre caracteristicile esențiale ale metodelor moderne de predare în știința și tehnologie. Se concentrează asupra elevilor în timpul utilizării sau aplicării cursurilor la clasă și în laborator. Profesorul acționează doar ca un ghid, iar tot procesul de învățare implică elevii, ei sunt în mod semnificativ dominatori în interacțiunile din clasă.

- Bazat pe sarcini sau pe activitați, profesorul organizează activitatea sau sarcina și îi angajează pe elevi să învețe prin acest mod. Prin urmare, este o activitate bazată pe interacțiunea elevilor. Profesorul le cere elevilor să formeze grupuri mici sau să lucreze individual pentru a îndeplini sarcinile de învățare și a obține rezultatele dorite. Îi ajută să adune cunoștințe unul de la celălalt. Elevii învață să lucreze împreună și să aibă un sentiment de cooperare. De asemenea, funcționează în favoarea lor atunci când ies în lumea exterioară.
- Bazat pe resurse, profesorii ar trebui să dispună de multe resurse. Ei ar trebui să colecteze și să distribuie elevilor tot materialul de studiu necesar pentru învățarea lor sau pentru a înțelege clar subiectul. Resursele pot fi colectate din mediul școlar sau din orice alt loc unde sunt disponibile.
- Integrativitatea este una dintre caracteristicile vitale ale metodelor moderne de predare. Profesorii leagă subiecte dintr-o singură materie, de exemplu, subiecte de științe sociale, cum ar fi consumul de droguri, violența domestică, siguranța, poluarea, distribuția alimentelor, criminalitatea etc. cu alte probleme și o fac integrativă. Prin aceasta, un elev poate dobândi cunoștințe despre mai multe subiecte studiind unul.
- Colaborarea nu numai că încurajează elevii, permițându-le să-și prezinte ideile sau inițiativa observându-le răspunsurile, studiindu-le cercetările și permițându-le să răspundă în timpul interacțiunii la lectii, dar, de asemenea, selectează elevii în funcție de interes, nevoi și sentimente. Prin activitățile de instruire, elevii învață să lucreze în cooperare și apreciază și munca concurenților lor.

Fiind în secolul XXI, este nevoie de o regândire a sistemul de învățământ la toate nivelurile care să modifică nucleul sistemului educațional tradițional. Educatorii trebuie să găsească modalitățile cele mai bune pentru elevii lor.

CLASIC ȘI MODERN – METODE ȘI PROCEDEE PENTRU CREȘTEREA CALITĂȚII EDUCAȚIEI ÎN ACTIVITATEA ON-LINE

Educatoare: Pavel Elena Mirabela
Grădinița cu Program Prelungit Nr. 15 Târgoviște

Învățământul online deschide posibilitatea unei pregătiri structurate, coordonate și corect etapizate (vedem acum multitudinea de platforme și soft-uri educaționale online, care abundă media în această perioadă); reprezintă o formă de învățare la distanță, facilă, destinată celor care nu au posibilitatea de a accesa sistemul de învățământ clasic, traditional, ”față în față” sau adecvată unor contexte speciale, așa cum se întâmplă în perioada actuală de pandemie, când întregul sistem de învățământ, public și privat, indiferent de nivel sau ciclu curricular este închis. Acest mod de învățare este impus acum de perioada dramatică pe care o traversăm.

Continuăm împreună, în mediul online, să oferim aceeași educație de înaltă calitate și să ne îndeplim misiunea noastră în contextul în care școala ”față în față” este închisă. În astfel de circumstanțe (pandemia Corona virus 19), angajamentele noastre sunt de a oferi un mijloc alternativ de educație sub forma unui plan de învățare la distanță, fie că folosim **Platforma Kinderpedia** pentru fișele de lucru, materiale video, prezentări powerpoint, imagini, **Platforma ZOOM** pentru ședințele cu cadrele didactice, precum şi pentru momentele în care ne dorim să îi vedem pe copii și să îi simțim și mai aproape de noi, tutorialele de pe **canalul Youtube sau rețeaua de comunicare Whatsapp**.

Învățământul la distanță desemnează o nouă experiență de învățare, pe care copii noștri au experimentat-o mai multe luni de zile. În timp ce această învățare la distanță (Distance Learning) reproduce învățarea la fața locului, profesorii au început să ofere o instruire adecvată care să permită preşcolarilor să îndeplinească standardele așteptate într-un mediu online.

Derularea cu succes a unei activităţi online implică 3 componente, în egală măsură de importante, şi anume:

1. **Intereacţiunea în timp real –** mai exact o soluţie de video conferinţă care să permită comunicarea bidirecţională de video, voce şi text. Important este să fie uşor de utilizat, să permită formarea de clase virtuale accesibile pe baza unor ID-uri şi să fie accesibilă de pe orice tip de echipament.
2. **Colaborare –** o platformă sau o suită de aplicaţii necesare pentru crearea, editarea şi partajarea de documente între profesori şi elevi, adăugarea de observaţii, note etc.
3. **Resurse educaţionale digitale care să susţină predarea –** domeniul este vast, atât ca tipuri de conţinut – prezentări, lecţii, fişe, imagini (utilizabile în timpul lecţiei sau ca teme pentru acasă), cât şi ca furnizori. Există inclusiv proiecte publice pentru crearea de resurse educaţionale, spre exemplu **EDUCRED** sau **DIGITALIADA.**

Exemple de bune practici din activitatea online

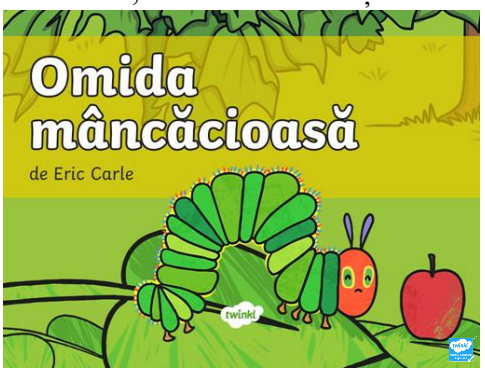
Pentru a susţine activităţi de învăţare la distanţă am utilizat diferite mijloace specifice precum: aplicaţia WhatsApp, platforma specializată de e-lerning – Kinderpedia, aplicaţia pentru comunicare sincronă prin apeluri video/ videoconferinţă – Zoom. Pe lângă toate acestea am folosit şi instrumente online pentru activităţia de învăţare – Wordwall şi tutorialele de pe canalul Youtube.

Materialele didactice şi resursele prezentate şi propuse preşcolarilor au fost selectate având în vedere specificitatea învăţământului preşcolar şi nivelul de vârstă al copiilor.

În continuare voi prezenta pe scurt o activitate integrată pe care am realizat-o în mediul online.

GRUPA: Mijlocie
TEMA ANUALĂ DE STUDIU: Cum este, a fost şi va fi aici pe Pământ?
TEMA SĂPTĂMÂNII: Fluturi, albine şi păsări cutreieră pământul
TEMA ACTIVITĂŢII: Omida mâncăcioasă
Tipul activității: mixtă
FORMA DE REALIZARE: Activitate integrată (ADE: DLC- Educarea limbajului, ALA)
SCOPUL ACTIVITĂŢII: însușirea conștientă a conținutului poveștii și redarea acestuia în succesiunea logică a evenimentelor.
Desfășurarea pe scurt a activității:

Copiii adoră poveștile și cititul acestora are, de asemenea, multe efecte pozitive asupra dezvoltării limbajului, imaginației și concentrării. Când li se citesc povești copiii descoperă lumea înconjurătoare, învață conceptele de bine și rău, dar află și despre sentimente noi, locuri, obiceiuri sau oameni care nu sunt în imediata lor apropiere. Astfel, în cadrul activității de *Educare a limbajului* le-am propus povestea „Omida mâncăcioasă”, sub forma unei prezentări PowerPoint pentru a putea fi mai ușor de vizionat de cei mici. În urma vizionării poveştii, copiii, cu ajutorul părinților au răspuns la câteva întrebări pentru a demonstra că au înțeles conținutul acesteia și că sunt capabili să redea succesiunea logică a evenimentelor.



Copiii preșcolari au nevoie să-și folosească mâinile și în alte activități, exersând astfel motricitatea fină și întărind mușchii mâinii. Asfel, în cadrul *Centrului Artă* le-am propus copiilor activități de pictură (dactilopictură), desen, activitate practică, fiecare copil având libertatea de a alege ceea ce doreşte să realizeze.

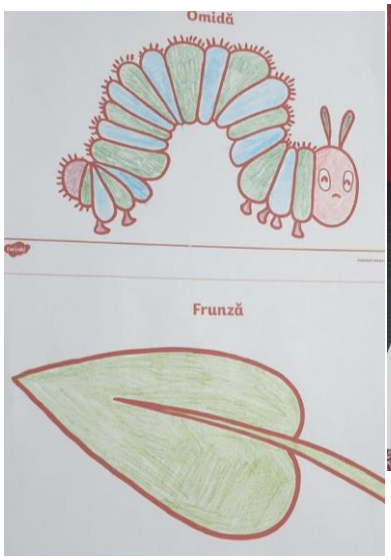
Pentru a consolida cunoştinţele copiilor referitoare la numeraţia, la *Centrul Știință*, le-am propus copiilor să rezolve o fișă, având ca sarcină să coloreze tot atâtea cerculeţe câte arată cifra corespunzătoare..

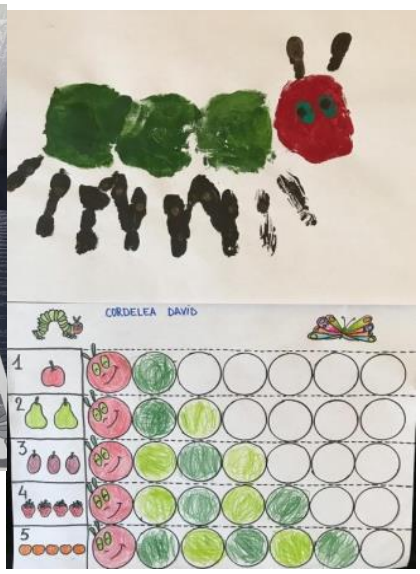
La *Centrul Bibliotecă*, preşcolarii au avut de rezolvat o fişă, având ca sarcină să execute semne grafice, să scrie pe linia punctată.

Mai ales pentru că stau în casă, copiii au nevoie şi de mișcare. De aceea le-am propus copiilor să încheie activităţile cu un dans tematic „Discoteca Gâzelor”. Copiii au dansat executând mișcarile sugerate de versurile cântecului „Dansează hopa-hopa”.

Feedback-ul și produsele finale, sub formă de poze și filmulețe făcute și trimise de părinți, au fost postate pe fiecare grup de discuție a părinților.

Părinții preșcolarilor au avut întotdeauna un rol important și bine definit atât în crearea unui climat prietenos de învățare cât și în dezvoltarea relațiilor parteneriale, aceștia fiind permanent implicați în viața grădiniței. Acest parteneriat s-a materializat și de această dată prin deschiderea și receptivitatea părinților care au făcut ca în această perioadă comunicarea și colaborarea să fie în beneficiul copilului, fiecare implicându-se în măsura posibilităţilor, în realizarea a măcar o parte din activităţile sugerate, alături de copii. Unii dintre părinți au preluat inițiativa și au desfășurat activități în plus față de cele propuse, fapt ce dovedește o colaborarea eficientă cu educatoarele și încredere reciprocă. Părinții și-au luat în serios rolul de parteneri educaționali și au venit, în această perioadă, în sprijinul cadrelor didactice prin tot ceea ce au întreprins, la sugestiile și îndrumările educatoarelor.





BIBLIOGRAFIE:
1. Curriculum pentru educația timpurie a copiilor de la 3 la 6/7 ani, M.E.C.T., 2019;
2. Breben S., Metode interactive de grup, Editura Arves, 2007.
3. Preda V., Pletea M., Grama F., Activitatea didactică din grădiniţă, Editura:DPH, 2008.

METODE INOVATIVE DE ÎNVĂȚARE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR

Prof. învăț. Preşcolar: Pintican Emanuela
Instituția: GPP NR 3 Bistrița, jud. BN

Metodele interactive determină solicitarea mecanismelor gândirii, ale inteligenţei, ale imaginaţiei şi creativităţii. Ele sunt totodată mijloace prin care se formează şi se dezvoltă priceperile, deprinderile şi capaciţăţile copiilor. Învăţarea prin cooperare este o modalitate de stimulare a comunicării şi învăţării active.

Preşcolarul este subiect activ al cunoaşterii, el fiind implicat activ şi interactiv în propria sa formare şi informare. De asemenea grupa mare oferă reale posibilităţi de a lucra diversificat. Este cert ca la copiii cu vârsta cuprinsă între 5 şi 6 ani cercul cunoşinţelor despre lume se îmbogateşte simtitor.

Educarea conduitei verbale a preşcolarului constituie o premisă psihopedagogică a pregătirii lui pentru şcoală. Acţiunea sistematică de formare şi dezvoltare a posibilităţilor de comunicare verbală este realizată prin activităţile de educare a limbajului. Acestea sunt: lecturile după imagini, povestirile, lectura unor texte din literatura pentru copii, convorbirile, povestirile copiilor, memorizările, jocurile didactice, jocurile exerciţiu. Activităţile de educare a limbajului sunt deosebit de importante deorece ele răspund unei sarcini majore care revine studiului limbii române: precizarea, îmbogăţirea, diversificarea vocabularului copiilor, însuşirea resurselor expresive ale limbii, formarea deprinderilor de exprimare corectă, condiţii esenţiale pentru întreaga activitate de învăţare.

Însă întreaga experienţă instructiv-educativă din grădiniţă atestă posibilitatea şi utilitarea cultivării limbajului oral, în strânsă legătură cu dezvoltarea operaţiilor gândirii, efectuându-se exerciţii de pronunţare, de povestire, de exprimare şi de conversaţie. Accentul principal în această privinţă este pus pe activităţile de comunicare, pe dialogul liber, pe formarea capacităţilor de exprimare ordonată a gândurilor, de însuşire treptată a structurii gramaticale a limbii materne.

O categorie din ce în ce mai frecvent folosită în procesul instructiv-educativ o reprezintă ***metodele interactive de grup.*** Acestea sunt modalităţi moderne de stimulare a învăţării şi dezvoltării personale încă de la vârstele timpurii, sunt instrumente didactice care favorizează interschimbul de idei, de experienţe, de cunoştinţe. Pentru ca obiectivele metodelor interactive să fie atinse este necesar ca atât educatoarea cât şi copiii să îndeplinească o serie de roluri, cum ar fi rolul de animator care obligă la ascultarea activă a tuturor copiilor, a grupurilor.

Metoda "Pălăriile gânditoare"- este o tehnică interactivă de stimulare a creativităţii, având la baza interpretarea unor roluri prin care copiii îşi exprimă liber gândirea dar respectând rolul. Sunt 6 pălării gânditoare, fiecare având câte o culoare: *alb, roşu, galben, verde, albastru, negru;* membrii grupului îşi aleg pălăriile şi vor interpreta astfel rolul precis, aşa cum consideră mai bine. Culoarea pălăriei este cea care defineşte rolul:

Pălăria albă - oferă o privire obiectivă asupra informaţiilor, este neutră, este concentrată de fapte, obiective şi imagini clare, stă sub semnul gândirii obiective (neutralitate, face clarificări).

Pălăria roşie- frâu liber imaginaţiei şi sentimentelor, oferă o perspectivă emoţională asupra evenimentelor, poate însemna şi furia sau supărarea, descătuşează stările afective (Aşa simt eu în legătură cu…).

Pălăria neagră- exprimă prudenţă, grijă, avertisment, judecată, oferă o perspectivă întunecoasă şi sumbră, este perspectiva gândirii pesimiste şi negative (Dar dacă nu se potriveşte…, Nu numai că nu merge, dar nici nu……, identifică greşeli).

Pălăria galbenă- oferă o perspectivă pozitivă, constructivistă; simbolizează lumina

soarelui, simbolismul, optimismul; gândire optimistă, constructivă pe un fundament logic; exprimă speranţa, are în vedere beneficiile, valoarea informaţiilor şi a faptelor, oferă sugestii, propuneri clare şi concrete (ideile creative oferite sub pălăria verde, pot constitui material de studiu sub pălăria galbenă).

Cum se utilizează metoda: se împart cele 6 pălării şi se oferă tema supusă discuţiei pentru ca fiecare să-şi pregătească ideile. Pălăria albastră-conduce activitatea. Este pălăria responsabilă cu controlul discuţiilor. Formulează concluzii-clarifică. Pălăria albă- este povestitorul, redă pe scurt conţinutul acţiunii. Este neutru-informează. Pălăria roşie- îşi exprimă emoţiile, sentimentele, supărarea, faţă de personajele întâlnite. Nu se justifică –spune ce simte. Pălăria neagră-este criticul, prezintă aspectele negative ale întâmplărilor- identifică greşelile. Pălăria verde –este gânditorul, care oferă soluţii alternative, dă frâu imaginaţiei –generează idei noi. Pălăria galbenă –este creatorul, simbolul gândirii pozitive şi constructive, explorează optimist posibilităţile. Creează finalul –efortul aduce beneficii.

Pălăria verde- exprimă idei noi, stimulând gândirea creativă; este simbolul producţiei de idei noi inovatoare; caută alternative, ajunge la noi concepte, variante, posibilităţi; cere efort de creaţie.

Pălăria albastră- exprimă controlul procesului de gândire, este atotvăzătorul şi atotcunoscătorul; supraveghează şi dirijează bunul mers al activităţii; preocupare pentru a controla şi a organiza; monitorizează jocul şi are în vedere respectarea regulilor, rezolvă conflicte, intervine din când în când şi la sfârşit, atrage atenţia celorlalte pălării, care la rândul lor pot să-i ofere sugestii.

Beneficiile metodei se concretizează în faptul că copiii învaţă:

- Să comunice ce simt fără reţinere;
- Să comunice liber gândurile, dar din perspectiva semnificaţiei culorii;
- Să-şi exteriorizeze emoţiile, sentimentele;
- Să evite greşelile;
- Să ia decizii;
- Să cunoască semnificaţia fiecărei culori;
- Să-şi schimbe modul de a gândi experimentând un altul.

În cadrul Domeniului Limbă şi Comunicare, metoda poate fi integrată în diferite momente ale activităţilor: povestirea, memorizarea, convorbirea, lectura după imagini.

Aplicaţie ‘’Scufiţa Roşie’’- povestirea copiilor.

Etape:

- Prezentarea şi intuirea materialului nou: Sunt prezentate cele 6 pălării de culori diferite care vor fi aşezate pe măsuţe pentru constituirea grupurilor; Imagini din povestea „Scufiţa Roşie” .
- Anunțarea temei: cu aceste pălării magice ne jucăm - fiecare pălărie are puteri diferite;
- Constituirea grupurilor –sunt împărţiţi în 6 echipe şi sunt aşezaţi la măsuţele cu pălăriile colorate: sub fiecare pălărie mai mulți copii vor găsi soluții, răspunsuri, se vor consulta și vor interpreta același rol fie completându-se, interpretând pe rând sau fiind reprezentați de un lider; Sunt explicate copiilor rolurile fiecărei pălării în parte.
  Pălăria Albă- prezintă faptele din poveste cum s-au întâmplat.
  Pălăria Albastră- caracterizează personajul principal în comparaţie cu lupul din poveste.
  Pălăria Roşie-sentimentele trăite de Scufiţă.
  Pălăria Neagră- identifică greşeala Scufiţei.
  Pălăria Verde-să caute soluţii
  Pălaria Galbenă- propuneţi un alt final al poveştii.

- Activitatea în grupuri:

- Pălăria Albă-redă pe scurt textul povestirii.

- Pălăria Albastră –o caracterizează pe Scufiţa Roşie în comparaţie cu lupul; e veselă, prietenoasă, bună la suflet, gata să sară în ajutor, dar neascultătoare, în timp ce lupul este rău, lacom, şiret, prefăcut. Arată ceea ce se întâmplă când sfaturile părinţilor nu sunt ascultate.

- Pălăria Roşie-arată cum Scufiţa Roşie îşi iubea mama şi bunica, de care a ascultat întotdeauna Ea iubeşte florile, animalele, se joacă cu ele în natură, îi este milă de bunică, este bucuroasă când vânătorul le salvează, este supărată pe lup pentru ceea ce a făcut.

- Pălăria Neagră - critică atitudinea Scufiţei Roşii: trebuia să asculte sfaturile mamei, trebuia să ajungă repede la bunica bolnavă. Nu trebuia să aibă încredere în animale, nu trebuia să spună intenţiile ei, este supărată pe vicleşugul lupului.

- Pălăria Verde-acordă variante Scufiţei Roşii; dacă dorea să ofere flori trebuia să ceară mamei să cumpere un buchet de flori, dacă dorea să culeagă flori, trebuia să o roage pe mama să o însoţească în pădure sau să o întrebe dacă are voie. Lupul o putea ajuta să culeagă mai repede flori sau ciuperci pentru bunica.

- Pălăria Galbenă-găseşte alt final textului. Scufiţa Roşie putea să refuze să meargă la bunica, ştiind că trece prin pădure; ea nu ascultă de lup, lupul i-arată Scufiţei Roşii drumul cel mai scurt până la bunica, animalele din pădure o sfătuiesc să nu asculte de lup.

Participanții trebuie să cunoască foarte bine semnificația fiecărei culori și să-și reprezinte fiecare pălărie, gândind din perspectiva ei. Nu pălăria în sine contează, ci ceea ce semnifică ea, ceea ce induce culoarea fiecăreia.

În concluzie, aplicarea cu regularitate a metodelor inovative, de cooperare, duc în timp la rezultate superioare, relaţionări heterogene mai pozitive, motivaţie intrinsecă mai mare, respect de sine mai crescut şi dezvoltă abilităţi sociale deosebite.

Bibliografie:

1. Breben S., Gongea, E., Ruiu,G.,Fulga,M.,(2002), *Metode interactive de grup,* Editura Arves, Bucureşti
2. Oprea, L., (2008),*Strategii didactice interactive*, Editura Didactică şi Pedagogică, Bucureşti
3. Stan, N., Manea, D**.,** (2010),Rolul metodelor interactive în contextul paradigmei curriculare contemporane, în *Educaţia 21*, pp.50-67, Nr.

PARALELA ÎNTRE METODELE TRADIȚIONALE ȘI MODERNE

Prof: Pîrvu Laurenția Alina
Scoala Gimnazială Cârna

Activitatea instructiv-educativă se desfășoară în baza unor finalități, este pusă în practică prin intermediul unui sistem de metode și procedee, apelează la o serie de mijloace tehnice de realizare, iar rezultatele sunt verificate prin strategii specifice. Curriculum-ul școlar integrează toate aceste componente, dintre care o poziție centrala revine metodelor care fac posibilă atingerea finalităților educaționale.

Metodele de învățământ pot fi definite ca modalități de acțiune cu ajutorul cărora, elevii, în mod independent sau sub îndrumarea profesorului, își însușesc cunoștințe, își formează priceperi și deprinderi, aptitudini, atitudini, concepția despre lume și viață.

Metodologia didactică actuală este orientată către implicarea activă și conștientă a elevilor în procesul propriei formări și stimularea creativității acestora. În acest context, prefacerile pe care le cunosc metodele de învățământ cunosc câteva direcții definitorii. Relația dinamică- deschisă constă în raporturile m în schimbare ce se stabilesc între diferitele metode. Diversitatea metodelor este impusă de complexitatea procesului de învățare, fiecare metodă trebuie să fie aleasă în funcție de registru căruia i se raportează. Reevaluarea permanentă a metodelor tradiționale vizează adaptarea lor în funcție de necesități și raportarea lor la evoluția științei.

Metodele de predare-asimilare pot fi clasificate în:

1 Tradiționale: expunerea didactică, conversația didactică, demonstrația, lucrul cu manualul, exercițiul.

2 Moderne: algoritmizarea, modelarea, modelarea, problematizarea, instruirea programată, studiul de caz, metode de simulare (jocurile, învățarea pe simulator), învățarea prin descoperire.

Principala metodă de educare a gândirii în învățămîntul tradițional o constituie expunerea profesorului, completată cu studiul individual al elevului. Această metodă a fost criticată, susținându-se că ea nu favorizează legătura cu practica. Lipsa de legătură cu realitatea vine de la atitudinea elevilor: ei asistă pasiv la expunere, pe care știu că trebuie să o repete. Cealaltă metodă tradițională, convorbirea cu întreaga clasă, antrenează mai mult participarea elevilor, dar elevii sunt ghidați, nu știu ce se urmărește. Așadar, forma clasică a învățământului dezvoltă puțin gândirea elevilor.

Metodele activ- participative pun accent pe învățarea prin cooperare, aflându-se în antiteză cu metodele tradiționale de învățare. Educația pentru participare și democrație face parte din gama noilor educații, care reprezintă cel mai pertinent și mai util răspuns al sistemelor educative la imperativele generate de problematica lumii contemporane. Prin participare, elevii își pot exprima opțiunile în domeniul educației, culturii, timpului liber, pot deveni coparticipanți la propria formare. Elevii nu sunt doar un receptor de informații, ci și un participant activ la educație. În procesul instructiv-educativ, încurajarea comportamentului participativ înseamnă pasul de la" a învăța" la "învăța să fii și să devii", adică pregătirea pentru a face față situațiilor, dobândind dorința de angajare și acțiune. Principalul avantaj al metodelor activ-participative îl reprezintă implicarea elevilor în actul didactic și formarea capacității acestora de a emite opinii și aprecieri asupra fenomenelor studiate. În acest mod, elevilor le va fi dezvoltată o gândire centrată pe testarea și evaluarea soluțiilor posibile într-o situație dată, urmată de alegerea rezolvării optime pe baza argumentelor.

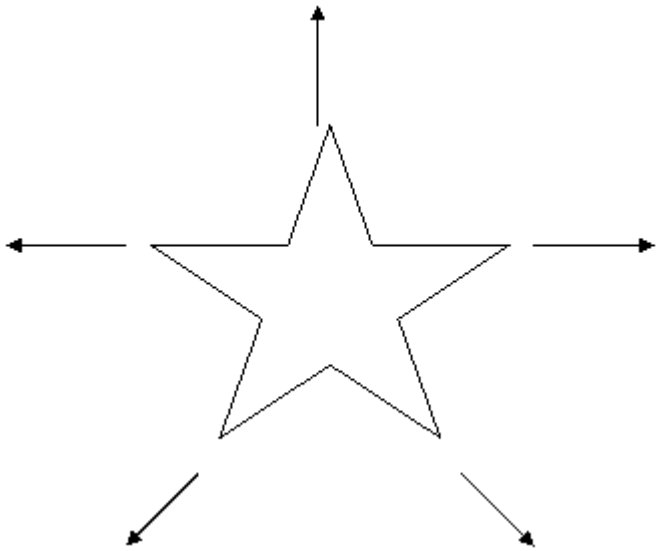
Principalele metode de dezvoltare a gândirii critice sunt: Gândiți, lucrați în echipă, comunicați; Temenii-cheie inițiali; Știu-vreau să știu- am învățat; metoda Sinleg; metoda predicției; metoda Mozaic; Cubul; Turul Galeriei; Elaborarea unui eseu/referat; Jurnalul în trei părți; învățarea în grupuri mici; Turneul între echipe; Linia valorilor.

Pentru ca învățarea prin cooperare să se bucure de un real succes, se impune respectarea unor

reguli. Literatura de specialitate relevă faptul că, pentru ca elevii să fie dispuși să lucreze în echipă, se impune respectarea a două condiții: asigurarea unui climat pozitiv în clasă; formularea unor explicații complete și corecte asupra sarcinii de lucru, astfel în cât aceasta să fie înțeleasă de toată lumea.
Se știe că la ora actuala se citește din ce în ce mai puțin. Condițiile care au determinat îndepartarea tinerilor de lectură sunt cunoscute tuturor. Trăim într-un secol al vitezei, deci accesul la internet și la informații este la îndemana oricui. E mult mai util să dai un click și să obții informațiile necesare în locul unei lecturi cronofage.

În asemenea situații, profesorul de literatura româna nu poate face abstracție de schimbările majore. Acesta trebuie să se adapteze la noile situații și să joace un rol în fiecare oră. Va fi pentru elevii săi un regizor care va încerca să-i atragă spre lumea lecturii.

Metoda Starburst este similara braistormingului (metoda asaltului de idei), cu care totusi nu se confundă, deli presupune organizarea clasei de elevi într-un grup și stimulează crearea de întrebări la întrebări, așa cum brainstormingul dezvoltă construcția de idei pe idei. Metoda stimulează atât creativitatea individuală, cât și cea de grup, spiritul de cooperare și cel de competiție. Se alege o problemă de dezbătut apoi se înșira, în jurul conceptului respectiv, mai multe întrebări care au legatură cu el. Întrebările de început sunt: *cine?, ce?, unde?, când?, cum?* și pot da naștere la alte întrebări.



Bibliografie:
Cerghit, I, *Metode de învățământ*, Editura Didactică și Pedagogică, București,1997
Cucoși,C. (coordonatori), *Psihopedagogie pentru examenele de definitivare și grade didactice,* Editura Polirom, București, 1998
Dumitru, I, *Dezvoltarea gândirii critice și învățarea eficientă*, Editura de Vest, Timișoara, 2001

METODE ŞI STRATEGII INOVATIVE DE PREDARE -ÎNVĂŢARE - EVALUARE A METODELOR CLASICE CU CELE MODERNE

Prof.înv.primar,Pîrvulescu Cornelia
Liceul Tehnologic Bâlteni,Gorj

,,Educaţia este cea mai puternică armă pe care o puteţi folosi pentru a schimba lumea.”
Nelson Mandela

Misiunea noastră ca dascăli este de a pregăti elevul pentru „a fi” şi „a deveni”,pentru autoevaluare ,autoeducaţie.Această problemă cu care ne confruntăm de doi ani de zile şi anume ,pandemia a făcut să reflectăm la această alegere a noastră,aceea de ne adapta sau nu la cerinţele impuse.

Desigur că răspunsul nu poate fi decât unul afirmativ ,deoarece iubim copiii.

Dar,se impune un model de proiectare /realizare a procesului integrat de predare- învăţare-evaluare,mai eficient,centrat ,cu adevărat pe elev.

Învăţătorul trebuie să stăpânească foarte bine toate metodele strategiile de predare -învăţare - evaluare şi să le aplice în funcţie de particularităţile de vârstă ale elevilor.

Utilizarea eficientă a acestor metode /strategii ,instrumente de predare -învăţare -evaluare va pune în valoare aspectul creativităţii,al gândirii critice,al manifestării individuale ,proprii fiecărui elev,rezultatul fiind formarea ,la nivelul individului ,a culturii generale ,formarea de atitudini,competenţe ,priceperi şi deprinderi necesare integrării sociale a acestuia.

Introducerea metodelor activ- participative este dată de necesitatea de a-i face pe elevi să gândească în spirit contemporan,de a-i apropia de activitatea de învăţare de cea de cercetare.

Metodele vechi ,precum expunerea şi memorarea nu-şi mai au rostul.De aceea,sunt preferate metodele moderne ,ca problematizarea ,brainstorming-ul ,studiul de caz,proiectul.

Strategiile didactice interactive promovează o învăţare activă,implică o colaborare susţinută între elevi,care se organizează în microgrupuri,lucrează pentru realizarea unor obiective prestabilite.

Dascălul plasează accentul nu pe rolul de „difuzor” de mesaje informaţionale ,ci pe rolul de organizator ,facilitator ,mediator al activităţii de învăţare.Demersul didactic este conceput astfel încât nu îl mai are în centru pe profesor ,ci pe elev.

Aceste metode /strategii inovative se numesc metodele interactive centrate pe elev,modalităţile moderne de stimulare a învăţării şi dezvoltării personale încă de la vârstele timpurii,instrumente didactice ,ce favorizează schimbul de idei ,experienţe ,cunoştinţe.

Datorită progresului tehnologic şi accesului sporit la cunoaştere şi la resurse, ne putem propune şi realiza schimbări la care ,cu câtva timp în urmă nici nu ne puteam gândi.

Exemple de metode inovative folosite în cadrul orelor de matematică:

1.Ştiu /Vreau să ştiu/ Am învăţat.

Este utilizată în faza de evocare ,dar şi în cea de realizare a sensului ,fiind o modalitate de conştientizare de către elevi a ceea ce ştiu referitor la un subiect ,o problemă.

Elevilor li se cere să inventarieze ideile pe care le consideră că le deţin cu privire la tema investigaţiei ce va urma.

Totodată ,ei notează ideile despre care au întrebări sau ceea ce ar dori să ştie în legătură cu tema respectivă.

Urmează apoi ,studierea unui text dobândind cunoştinţe referitoare la acel subiect,cunoştinţe selectate de profesor.

Alte metode cunoscute şi utilizate la clasă ar fi Cubul ,metoda Pălăriilor gânditoare,Turul galeriei,Floarea de Lotus ,diagrama Venn -Euler.

Am putea să vorbim ore întregi despre metodele clasice versus tradiţionale ,dar ne rezumăm la

acestea.
Eficacitatea metodelor interactive în învăţământul românesc este dovedită de utilizarea acestora atât la nivelul învăţământului primar,gimnazial,cât şi la nivelul liceal.
Bibliografie:
1.Cristea ,Sorin,”Sociologia Educaţiei”,Ed.Hardiscom,Piteşti ,1998
2.Cerghit ,Ioan,”Metoda de învăţământ”,E.D.P.,Bucureşti,1997.

Metode inovative de predare-învăţare-evaluare în școala contemporană: metoda exercițiului în demersul educațional contemporan

prof. Popescu Emilia-Raluca
Liceul Tehnologic Agromontan „Romeo Constantinescu”, or. Vălenii de Munte

Școala contemporană este o școală a reformelor, o școală pe care, în ultimii ani, pandemia a transformat-o extrem de mult într-o perioadă foarte scurtă. Această restructurare a presupus reconfigurarea formelor de input, un considerabil efort de adaptare, planuri bine structurate pentru obținerea celor mai buni indici de output. În acest context, rolul dascălului devine din ce în ce mai relevant, iar alegerea de către acesta a unor metode inovative de predare-învăţare-evaluare condiționează obținerea unor rezultate cu adevărat eficace. Printr-o metodă didactică, pedagogul C. Cucoș înțelege „*drumul care conduce spre atingerea obiectivelor educaţionale.”* (C. Cucoș, 2006, p. 286) mai precis, un mod general de a concepe și de a organiza activitățile de educație din școală. Ținând cont de schimbările propuse de noile programe, metodele de învățământ reprezintă modalități de acțiune cu ajutorul cărora elevii își însușesc sau își dezvoltă competențe. O metodă didactică vizează ca scopuri fundamentale: cunoașterea, instruirea și formarea.

Printr-o metodă didactică, profesorul stabilește pașii de urmat privind prezentarea conținuturilor învățării, aplicarea lor în activitatea de învățare, dar și elemente reglatoare ale evaluărilor de proces și de produs.

În perioada contemporană, pandemia a avut drept consecință utilizarea cu precădere a metodelor didactice care au permis adaptarea la procesul de învățământ transpus în mediul virtual, on-line. Transpunerea metodelor în on-line vizează deopotrivă elemente de programare (adică prin ce tehnologie/ platformă se pot operaționaliza) și pe cele de dirijare a activității elevilor (prin adaptarea sarcinilor de lucru pentru învățare on-line sau hibridă). Un alt aspect important este legat de feedback (modul de colectare a răspunsurilor elevilor determinând eficiența metodei).

Una dintre metodele cel mai des utilizate este cea a *exercițiului,* dat fiind că are un puternic caracter aplicativ, ce determină posibiliatea adaptării în diferitele momente ale demersului de predare-învățare-evaluare.

Constantin Cucoș realizează o sinteză a trăsăturilor metodei, definind exercițiul drept „*o modalitate de efectuare a unor operaţii şi acţiuni mintale sau motrice, în chip conştient şi repetat, în vederea achiziţionării sau consolidării unor cunoştinţe şi abilităţi”* (2006, p. 295).

Metodei exercițiului îi sunt asociate, după Ioan Cerghit, beneficii precum formarea și consolidarea deprinderilor, a cunoștințelor și aptitudinilor intelectuale și fizice, adâncirea înțelegerii noțiunilor, dezvoltarea operațiilor mentale, sporirea capacității operatorii și de transfer, prevenirea uitării, dezvoltarea trăsăturilor de voință sau de caracter (v. Ioan Cerghit, 2006, p. 246).

Dacă vom face trimitere la literatura de specialitate, clasificările exercițiilor sunt diferite și ample, însă, în cele ce urmează, mă voi opri asupra tipurilor de exerciții utilizate cu precădere în perioada de după începerea pandemiei.

Demersurile mele didactice asociate momentului organizatoric au vizat, de pildă, *exerciții de spargere a gheții,* cu precădere, salutul. Elevii primesc enunțul exercițiului, șablonul de salut și timp de 5 minute se salută, rezolvând exercițiul. Dacă ora de desfășoară în on-line,

elevii pot alege să rezolve sarcina în fluxul de pe Classroom, fie direct pe Zoom.

Salutul reprezintă o activitate de învățare pe care o putem asocia mai multor competențe și poate fi particularizat zilnic, în funcție de ce vrem să actualizăm. Dacă ne propunem să dezvoltăm competențe de inițiativă și antreprenoriat prin aprecierea calităților personale în vederea autocunoașterii, oferim elevilor un șablon de salut de tipul: *Bună dimineața! Eu astăzi sunt....ca un.....(de exemplu: curios ca un cercetător etc.).* Alte variante de salut pot dezvolta spiritul de inițiativă în rezolvarea unor probleme ale grupului, coeziunea acestuia („*Bună ziua! Felicit pe.....Bună! Sunt recunoscător pentru.....”* etc. Salutul ca exercițiu de spargere a gheții dezvoltă competența de comunicare prin participarea la interacțiuni verbale în diverse contexte școlare și extrașcolare, dar și alte competențe precum a învăța să înveți (prin exersarea unor comportamente dezirabile, prin conștientizare) sau competențe de sensibilizare și expresie culturală etc., în funcție de ce am decis că trebuie să fac prioritar în colectivul respective și pentru elevii ce îl compun.

Dar metoda poate fi aplicată cu succes oricând pe parcursul activităților pentru consolidare, evaluare formativă sau sumativă, pentru exersări, aprofundări sau extinderi ori feedback, de pildă, sub forma unor chestionare googleforms. Am generat chestionarul googleforms în Drive, am postat link-ul acestuia în googleclassroom sau pe chat, cerând elevilor să lucreze independent.

O altă modalitate de utilizare a exercițiului a fost prin generarea de googledocs, în care să lucreze toată clasa ori numai grupe, în funcție de cum am gândit să grupez elevii în fiecare activitate. Prin generarea raportului, în cazul chestionarelor, am analizat atât răspunsurile individuale, cât și pe cele ale întregului colectiv de elevi din documentul Excel. După încheierea rezolvării, am oferit cheia răspunsurilor și am discutat modalitățile de rezolvare a exercițiilor. Prin exerciții am avut în vedere atât nivelul de dezvoltare al competenței vizate, cât și exersarea deprinderilor din cadrul competenței.

Metoda exercițiului devine antrenantă prin intermediul platformei educaționale Kahoot!, prin care exercițiile se transpun în jocuri, sau prin platforma Mentimeter, ce permite particularizarea exercițiilor prin Mentimeter Quiz Competition. Profesorul creează exercițiile, apoi generează un cod pe care îl trimite elevilor prin googleclassroom, chat sau whatsapp.

În concluzie, metodele de învățământ consacrate, precum exercițiul, pot fi adaptate inclusiv în demersurile educaționale on-line, valorificând caracterul algoritmic, posibilitatea de adaptare la diverse comntexte de învățare și cea de oferire promptă de feedback. Un dezavantaj în aplicarea în on-line poate fi lipsa de control a profesorului în privința activității de rezolvare a exercițiilor de către elevi, fapt pentru care se preferă evaluarile cu prezență fizică. De asemenea, o pondere prea mare a exercițiunlui în demersul didactic poate determina plictiseala elevilor. În demersul educațional contemporan, metode consacrate, precum cea a exercițiului, pot dobândi un caracter inovativ în activitățile de predare-învăţare-evaluare prin asocierea cu diverse platforme educaționale și prin aplicarea în strânsă legătură cu ludicul, în realizarea unor activități diverse și adaptate unor nevoi ale elevilor mereu în schimbare.

BIBLIOGRAFIE:

1. Cerghit, Ioan : *Metode de învățământ*, ediția a IV-a revăzută și adăugită, Iași, Polirom, 2006.

2. Cucoș, Constantin: *Pedagogie* , ediția a II-a revăzută și adăugită, Iași, Polirom, 2006.

3. Negreț- Dobridor Ion și Pânișoară Ion-Ovidiu: *Știința învățării: de la teorie la practică* , Iași, Polirom, 2005.

PROGRES ŞI PERFORMANŢĂ ÎN EDUCAŢIE

Studiu comparativ asupra metodele utilizate în procesul de predare-învățare

Autor : POPESCU ADRIANA GABRIELA
ŞCOALA :LICEUL MĂTĂSARI – GORJ

Şcoala a reprezentat din totdeauna o etapă importantă atât în educaţia cât şi în formarea individului. Deşi de-a lungul timpului tehnologia s-a dezvoltat, mijloacele şi metodele de predare nu au ţinut întodeauna pasul, rămânând tradiţionale.

Activitatea instructiv-educativă se desfăşoară în baza unor finalităţi, este pusă în practică prin intermediul unui sistem de metode şi procedee, apelează la o serie de mijloace tehnice de realizare, iar rezultatele sunt verificate şi evaluate prin strategii specifice. Curriculum-ul şcolar integrează toate aceste componente, dintre care o poziţie centrală revine metodelor care fac posibilă atingerea finalităţilor educaţionale.

Etimologic, termenul metodă provine din grecescul „methodos", care înseamnă „drum spre". Metodele de învăţământ pot fi definite ca „modalităţi de acţiune cu ajutorul cărora, elevii, în mod independent sau sub îndrumarea profesorului, îşi însuşesc cunoştinţe, îşi formează priceperi şi deprinderi, aptitudini, atitudini, concepţia despre lume şi viaţă". (M.Ionescu, V.Chiş, p.126)

Elevii prezintă particularităţi psihoindividuale, astfel încât se impune utilizarea unei game cât mai ample de metode de predare care să le valorifice potenţialul. Semnificaţia metodelor depinde, în cea mai mare măsură, de utilizator şi de contextul în care este folosită.

Metodele tradiţionale, expozitive ori frontale lasă impresia că nu ar mai fi în conformitate cu noile principii ale participării active şi conştiente a elevului. Acestea pot însă dobândi o valoare deosebită în condiţiile unui auditoriu numeros, având un nivel cultural care să-i asigure accesul la mesajul informaţional transmis raportat la unitatea de timp.

Metodologia didactică actuală este orientată către implicarea activă şi conştientă a elevilor în procesul propriei formări şi stimularea creativităţii acestora. În acest context, prefacerile pe care le cunosc metodele de învăţământ cunosc câteva direcţii definitorii. Relaţia dinamică-deschisă constă în raporturile în schimbare ce se stabilesc între diferitele metode. Diversitatea metodelor

este impusă de complexitatea procesului de învăţare, fiecare metodă trebuie să fie aleasă în funcţie de registrul căruia i se raportează. Amplificarea caracterului formativ al metodelor presupune punerea accentului pe relaţiile sociale pe care le are elevul în procesul de culturalizare şi formare a personalităţii. Reevaluarea permanentă a metodelor tradiţionale vizează adaptarea lor în funcţie de necesităţi şi raportarea lor la evoluţia ştiinţei.

Metodele didactice pot fi clasificate în:

1. Tradiţionale: expunerea didactică, conversaţia didactică, demonstraţia, lucrul cu manualul, exerciţiul. Un cadru tradiţional reprezintă acelaşi cadru în care au învăţat şi generaţiile trecute. Acesta se referă la o clasă în care elevii stau câte doi în bancă, aşezaţi pe rânduri paralele în faţa unui profesor . Predarea este realizată prin simpla dictare, eventual, prin scrierea pe tabla neagră, clasică. Ora se bazează pe transmiterea a cât mai multe informaţii,de cele mai multe ori nefolositoare. Şcoala tradiţională oferă cantitate , nu calitate în ceea ce priveşte informaţiile. După cum putem observa şi din poza de mai sus, nici spatiul în care se desfăşoară orele de curs nu este modern. Cele mai multe şcoli nu dispun de o dotare adecvată cerinţelor zilelor noastre.

Asistăm la o lecţie obişnuită. Elevii sunt în bănci, unii în spatele celorlalţi, câte unul sau câte doi, ca pe vremea străbunicilor. Toţi au privirile aţintite înainte (acolo sunt catedra şi profesorul). Asta li se cere: privirea în faţă.

Unde găsesc ei răspunsurile la confruntările personale? La profesor, în spatele colegului, departe de zidurile şcolii?...

2. Moderne: algoritmizarea, modelarea, problematizarea, instruirea programată, studiul de caz, metode de simulare(jocurile, învăţarea pe simulator), învăţarea prin descoperire.

Cum ar arata o şcoală modernă ?Elevii sunt pretutindeni în clasă.Ei se grupează / sunt grupaţi potrivit opţiunilor de studiu şi resurselor asigurate de profesor.Elevii privesc unii la alţii, faţă în faţă. Ei comunică. Toţi au şansa dialogului efectiv.În parteneriat cu profesorul ei vor găsi răspunsurile…

Principala metodă de educare a gândirii în învăţământul tradiţional o constituie expunerea profesorului, completată cu studiul individual al elevului. Această metodă a fost criticată, susţinându-se că ea nu favorizează legătura cu practica. Lipsa de legătură cu realitatea vine de la atitudinea elevilor: ei asistă pasiv la expunere, pe care ştiu că trebuie să o repete. Cealaltă metodă tradiţională, convorbirea cu întreaga clasă, antrenează mai mult participarea elevilor, dar elevii sunt ghidaţi, nu ştiu ce se urmăreşte. Aşadar, forma clasică a învăţământului dezvoltă puţin gândirea elevilor.

Ulterior, s-au preconizat diverse moduri de organizare a învăţământului, denumite şcoli active, în care accentul cade pe studiul individual efectuat de elevi. Modul nou, activ, de

organizare a învăţământului se dovedeşte superior, dar solicită mult timp. Odată cu descongestionarea programelor şcolare în cadrul reformei învăţământului, se va începe şi activizarea predării în şcoala românească.

Metodele activ-participative pun accent pe învăţarea prin cooperare, aflându-se în antiteză cu metodele tradiţionale de învăţare. Educaţia pentru participare ii ajuta pe elevi sa-si exprime opţiunile în domeniul educaţiei, culturii, timpului liber, pot deveni coparticipanţi la propria formare. Elevii nu sunt doar un receptor de informaţii, ci şi un participant activ la educaţie.În procesul instructiv-educativ, încurajarea comportamentului participativ înseamnă pasul de la „a învăţa" la a „învăţa să fii şi să devii", adică pregătirea pentru a face faţă situaţiilor, dobândind dorinţa de angajare şi acţiune.

Principalul avantaj al metodelor activ-participative îl reprezintă implicarea elevilor în actul didactic şi formarea capacităţii acestora de a emite opinii şi aprecieri asupra fenomenelor studiate. În acest mod, elevilor le va fi dezvoltată o gândire circumscrisă abilităţilor cognitive de tip superior, gândirea critică. Aceasta reprezintă o gândire centrată pe testarea şi evaluarea soluţiilor posibile într-o situaţie dată, urmată de alegerea rezolvării optime pe baza argumentelor.

A gândi critic înseamnă a deţine cunoştinţe valoroase şi utile, a avea convingeri raţionale, a propune opinii personale, a accepta că ideile proprii pot fi discutate şi evaluate, a construi argumente suficiente propriilor opinii, a participa activ şi a colabora la găsirea soluţiilor. Principalele metode de dezvoltare a gândirii critice sunt: metoda Ciorchinelui; metoda Mozaic; metoda Cubul; metoda Turul Galeriei; metoda 6/3/5; metoda Lotus; metoda Pălăriile gânditoare; metoda Frisco; metoda Schimbă perechea; metoda Explozia stelară; diagrama Venn; metoda Cauză-efect.

Pentru ca învăţarea prin cooperare să se bucure de un real succes, se impune respectarea unor reguli. Literatura de specialitate relevă faptul că, pentru ca elevii să fie dispuşi să lucreze în echipă, se impune respectarea a două condiţii: asigurarea unui climat pozitiv în clasă; formularea unor explicaţii complete şi corecte asupra sarcinii de lucru, astfel încât aceasta să fie înțeleasă de toată lumea.

În vederea asigurării unui climat pozitiv în sala de clasă, este necesar ca elevii să aibă impresia că au succes în ceea ce fac. Factorii care asigură succesul într-o clasă sunt: formularea de expectanţe pozitive faţă de elevi; utilizarea unor strategii de management educaţional eficient; stabilirea de obiective clare şi comunicarea acestora elevilor; valorificarea la maxim a timpului destinat predării; evaluarea obiectivă.

Eficienţa muncii în grup depinde de claritatea explicaţiei pentru sarcinile de lucru.

Profesorii trebuie să ofere explicații cât mai clare şi să se asigure că ele au fost corect înţelese de către elevi.

Literatura de specialitate oferă o imagine fidelă asupra antitezei care se creează între metodele tradiționale și cele moderne utilizate în predare. Metodele tradiţionale au caracteristici care generează pasivitate în rândul elevilor : pun accentul pe însuşirea conţinutului, vizând, în principal, latura informativă a educaţiei; sunt centrate pe activitatea de predare a profesorului, elevul fiind văzut ca un obiect al instruirii, aşadar comunicarea este unidirecțională; sunt predominant comunicative,; sunt orientate, în principal, spre produsul final, evaluarea fiind de fapt o reproducere a cunoștințelor; au un caracter formal şi stimulează competiția; stimulează motivaţia extrinsecă pentru învăţare; relaţia profesor-elev este autocratică, disciplina şcolară fiind impusă.

La polul opus, metodele moderne se caracterizează prin faptul ca încurajează participarea elevilor, inițiativa și creativitatea : acordă prioritate dezvoltării personalităţii elevilor, vizând latura formativă a educaţiei; sunt centrate pe activitatea de învăţare a elevului, acesta devenind subiect al procesului educaţional; sunt centrate pe acţiune, pe învăţarea prin descoperire; sunt orientate spre proces; sunt flexibile, încurajează învăţarea prin cooperare şi capacitatea de autoevaluare la elevi, evaluarea fiind una formativă; stimulează motivaţia intrinsecă; relaţia profesor-elev este democratică, bazată pe respect şi colaborare, iar disciplina derivă din modul de organizare a lecţiei. Învăţarea are loc predominant prin formare de competenţe şi deprinderi practice. Învăţarea se realizează prin cooperare.

Elevul trebuie pus permanent în situaţia de a face, a judeca, a coopera, a da răspunsuri, a avea păreri, a analiza răspunsurile auzite, a ajunge la identificarea răspunsurilor corecte, din care apoi descoperă cunoştinţele noi.

Din toate cele menționate, rezultă faptul că profesorul trebuie să-şi schimbe concepţia şi metodologia instruirii şi educării, să coopereze cu elevii, să devină un model real de educaţie permanentă, să se implice în deciziile educaţionale, să asigure un proces didactic de calitate.
Pregătirea managerială a profesorului, însuşirea culturii manageriale, nu numai cea tradiţională psihopedagogică şi metodică, pot asigura înţelegerea şi aplicarea relaţiei autoritate-libertate, ca nou sens al educaţiei, prin predare-învăţare şi rezolvarea altor situaţii din procesul educaţional şcolar.

Din experienţa acumulată până acum, se poate afirma cu certitudine că ancorarea şcolii româneşti în secolul XXI, presupune în mod obligatoriu utilizarea unor astfel de metode moderne.

Nu este cazul să absolutizăm utilizarea acestor metode în detrimentul celor clasice. Un

adevărat profesionist în predare (indiferent de disciplină) va trebui să ştie să adapteze demersul didactic. Sunt lecţii care în mod cert produc performanţe şcolare superioare numai cu ajutorul metodelor moderne, dar sunt şi lecţii în care prezenţa acestora nu este obligatorie.
Interesul elevilor pentru lecţii creşte ori de câte ori sunt folosite astfel de metode în predare. Prestanţa profesorului care le foloseşte este şi ea, în mod sigur, mai ridicată.

Bibliografie:

1. Dumitru, I., Dezvoltarea gândirii critice şi învăţarea eficientă, Editura de Vest, Timişoara, 2001
2. Guţu, V., Dezvoltarea şi implementarea curriculumului în învăţământul gimnazial: cadru conceptual, Grupul Editorial Litera, Chişinău, 1999.
3. Ionescu, M., Radu I., Didactica modernă, Editura Dacia, Cluj-Napoca, 2001.
4. Marcu V., Filimon L., Psihopedagogie pentru formarea profesorilor, Editura Universităţii din Oradea, 2003.
5. Voicu-Popescu, Corina. Strategii didactice: definiții, delimitări conceptuale. În: EDICT-Revista educației, nr. 12/2017.

ABORDAREA MODERNĂ A POVESTIRII CLASICE PRIN METODE INTERACTIVE DE GRUP

Rad Liliana Maria, Grădinița cu P.P. Nr. 3 Bistrița

Modernizarea continuă a procesului instructiv educativ impune ca strategiile aplicate să fie cât mai riguros selectate și într-o formă accesibilă, novatoare. Prin folosirea diversificată a metodelor, educatoarea urmărește evitarea monotoniei, rutinei, plictisului, deschizând în sufletul copilului dorința de învățare în mod eficient și creativ.

Este binecunoscut faptul că la vârstă preșcolară jocul ocupă un loc esențial în formarea și dezvoltarea comportamentelor educabililor. Jocul permite abordarea diverselor teme specifice în conformitate cu particularitățile de vârstă și individuale ale copiilor. În acest sens, jocul se împletește cu diverse alte metode specifice învățământului preșcolar.

Dintre acestea, o metodă foarte des întâlnită în mediul educațional, cu o accesibilitate deosebită și un impact real asupra copiilor este metoda povestirii. Prin intermediul povestirii, educatoarea conduce copiii într-o lume nouă, diferită și diversă unde totul primește noi sensuri și conotații pentru dezvoltarea și formarea comportamentelor celor mici.

”Povestirea incită imaginația copilului, tendința lui spre miraculos, fantastic, imaginar…Ea devine activitate dominantă pentru activitățile de educare a limbajului, de educație moral civică și de cunoaștere a mediului.”

Progresul informațional și educațional actual impune schimbări și adaptări ale acestor metode clasice, prin utilizarea la grupă a unor metodele noi, interactive, care se bazează pe cooperarea dintre copii în timpul unei activități. Ei trebuie să relaționeze unii cu alții astfel încât responsabilitatea individuală să devină presupoziția majoră a succesului.

”Implicarea activă a copiilor în grup este determinată de rolul, responsabilitatea pe care o are ca parte a grupului. Dacă într-un grup, un copil este marginalizat și nu primește nici un rol sau prin structura lui trage ”chiulul”, atunci activitatea de grup nu este eficientă. Dezvoltarea relațiilor și atitudinilor sociale pozitive se exersează în grup, în timpul realizării sarcinii care este a întregului grup.”

Astfel, învățarea activă are la bază implicarea copilului în procesul de învățământ transformându-l în coparticipant la propria instruire și educare.

În ceea ce privește utilizarea unei metode moderne și interactive, în corelare cu metoda clasică a povestirii, la grupele mijlocie-mare putem face referire la METODA PĂLĂRIILOR GÂNDITOARE creată de Eduard de Bono. Titulatura ei are la bază proverbul englezesc ”Gândește în conformitate cu pălăria pe care o porți”. Cele șase pălării întruchipează șase posibilități de procesare a datelor.

Este o tehnică interactivă de stimulare a creativității care se bazează pe interpretarea de roluri în funcție de pălăria aleasă. Sunt șase pălării gânditoare, fiecare având altă culoare. Membrii grupului își aleg pălăriile și vor interpreta astfel rolul precis. Culoarea pălăriei de finește rolul.

PĂLĂRIA ALBĂ deține informații despre tema pusă în discuție, face conexiuni, oferă informația brută, așa cum a primit-o. Este ca un computer. Se concentrează strict pe problema discutată în mod obiectiv, să relateze exact datele. Gânditorul pălăriei albe este disciplinat și direct. Albul (absența culorii) indică neutralitatea. INFORMEAZĂ- OBIECTIVITATE

PĂLĂRIA ROȘIE îți exprimă emoțiile, sentimentele, supărarea față de personajele întâlnite, nu se justifică, ”așa simt eu în legătură cu...”, punct de vedere emoțional afectiv. SPUNE CE SIMTE- INTUIȚIE

PĂLĂRIA NEAGRĂ este criticul, prezintă riscuri, pericole, exprimă judecăți negative, precaută, punctează ce este rău, explică ce nu se potrivește. IDENTIFICĂ GREȘELILE- NEGATIVISM

PĂLĂRIA GALBENĂ este creatorul, simbolul gândirii pozitive și constructive, optimist, luptă pentru a găsi suporturi logice și practice, oferă sugestii, propuneri clare și concrete, cere un efort de gândire mai mare, se folosește înaintea pălăriei negre, aduce beneficii creative, pozitivism - EFORTUL ADUCE BENEFICII- POZITIVISM.

PĂLĂRIA VERDE oferă soluții alternative, creativitate, idei noi, inovatoare (ce trebuie făcut), cere un efort de creație, gândirea laterală. GENEREAZĂ IDEI NOI- CREATIVITATE.

PĂLĂRIA ALBASTRĂ este liderul, conduce activitatea, controlează discuțiile, extrage concluzii și clarifică. Este dirijorul orchestrei și cere ajutorul celorlalte pălării. Definește problema, conduce întrebările, formulează ideile principale și concluziile, la sfârșit. Monitorizează jocul și supraveghează respectarea regulilor. PĂLĂRIA CONTROLULUI, ALEGE SOLUȚIA CORECTĂ- PROCESARE.

Acest nou tip de metodă de predare-învățare este un joc în sine. Copiii se împart în șase grupe-pentru șase pălării. Se pot juca și câte șase într-o singură grupă. Rolurile se pot inversa, participanții, fiind liberi să spună de gândesc, dar să fie de acord cu rolul pe care îl joacă, știind că fiecare culoare reprezintă un rol.

Participanții trebuie să cunoască bine semnificația fiecărei culori. Nu pălăria în sine contează, ci ceea ce semnifică ea, ceea ce induce culoarea fiecăreia. Cele șase pălării pot fi privite în perechi: pălăria albă + pălăria roșie; pălăria neagră + pălăria galbenă; pălăria verde+ pălăria albastră.

Metoda stimulează creativitatea și se bazează pe interpretarea de roluri în funcție de pălăria aleasă. Culoarea pălăriei este cea care definește rolul. Specific metodelor interactive de grup este faptul că ele promovează interacțiunea dintre mințile participanților, ducând la o învățare mai activă. Interacțiunea presupune atât cooperare, cât și competiție.

Subiecții care lucrează în echipă sunt capabili să aplice și să sintetizeze cunoștințele în moduri variate și complexe. Interacțiunea colectivă are ca efect și educarea stăpânirii de sine și a unui comportament tolerant față de opiniile celorlalți. Grupul oferă sentiment de încredere, de siguranță, dispare, frica de eșec.

În concluzie, metoda:

- Dezvoltă capacitățile de intercomunicare, toleranță reciprocă, respect pentru opinia celuilalt;
- Încurajează și exersează capacitatea de comunicare a gânditorilor;
- Dezvoltă competențele inteligenței lingvistice, logice, interpersonale;

Dacă ar fi să ne referim la un exemplu concret al abordării povestirii clasice prin intermediul metodei interactive prezentate anterior, propun o activitate de evaluare pe baza poveștii atât de îndrăgite de copii - ”Cei trei purcelușI”.

Astfel, activitatea va avea ca obiectiv fundamental formarea deprinderii de a expune o povestire exprimându-şi ideile, sentimentele faţă de anumite personaje şi faţă de acţiunile acestora; dezvoltarea gândirii critice; dezvoltarea vocabularului, a imaginaţiei.

Acesta va fi urmărit prin intermediul unor comportamente de tipul: să prezinte pe scurt povestirea, redând ideile principale; să caracterizeze personajele pozitive şi cele negative; să compare personajele negative cu cele pozitive; să formuleze intrebari specifice grupului din care face parte;

Strategiile didactice la care putem apela în desfășurarea activității se regăsesc în metode moderne și clasice, precum ”Pălăriile gânditoare”, povestirea, conversaţia, expunerea, descrierea, comparaţia, utilizându-se și materialele specifice acestora: pălării colorate, planşe, etc.

Desfășurarea unei astfel de activități presupune pașii clasici ai proiectării didactice specifice învățământului preșcolar. Astfel, în urma asigurării condițiilor psihopedagogice și organizatorice necesare desfășurării unei activități eficiente, se trece la prezentarea sub formă

de surpriză a pălăriilor colorate și a unor planșe ilustrate cu fragmente semnificative din povestea ”Cei trei purceluși”.

Pe baza discuțiilor legate de obiectele- surpriză preșcolarii vor deduce că activitatea ce urmează se referă la povestea ”Cei trei purceluși”. Activitatea va fi una deosebită, deoarece nu limitează doar la a povesti succesiunea evenimentelor, ci va implica și jocul cu pălăriile colorate.

Înainte de începerea propriu- zisă a activității, se vor descrie cele șase pălării colorate. Astfel, se va denumi culoarea pălăriei și se vor explica rolurile fiecăreia.

Pălăria albă- ne informează, ne povestește

Pălăria albastră- ne întreabă la ce ne gândim și la ce rezultate am ajuns

Pălăria roșie- ne spune ce îi place și ce nu îi place

Pălăria neagră- critică, ne spune ce e rău

Pălăria verde- ne ajută să găsim soluții

Pălăria galbenă- ne învață să gândim pozitiv, frumos

După alegerea grupelor se dau sarcinile speifice, astfel:

Pălăriile albe- copiii din această grupă vor trebui să povestească în lanț, pe baza planșelor povestea ”Cei trei purceluși”.

Pălăriile albastre- copiii din această grupă vor interveni inițial prin a sublinia aspecte precum:”Cum au ajuns purcelușii să- și construiască casele?”/”Ce materiale au folosit la construirea lor?”

Pălăriile roșii- copiii de aici vor interveni prin a-și exprima propria părere în legătură cu construcțiile celor trei purceluși :”Îmi place de purcelușul care și- a construit casa de cărămidă, pentru că....(era harnic, era isteț, era muncitor)”/”Nu- mi place de purcelușul care și-a construit casa de paie, pentru că...(s-a grăbit, nu s-a gândit bine, a vrut să termine repede)”.

De asemenea, vor preciza personajele negative (lupul) și cele pozitive (purcelușul).Vor putea să- și exprime chiar propria părere cu privire la acestea : ”Mi-ar place să fiu ca și .....(purcelușul) pentru că .....(a fost harnic).”

Pălăriile negre- copiii din această grupă vor sublinia greșala celor doi purceluși care și-au construit casele într-un timp mult mai scurt, dar fără a fi trainice, fapt dovedit de ușurința cu care lupul le-a dărâmat. Greșala lupului este că a fost lacom și s-a hotărât să intre pe horn.

Pălăriile verzi- copiii din această grupă vor preciza care au fost soluțiile pe care purcelușul cel isteț le-a găsit pentru a scăpa de lupul cel rău (și-a construit casa trainică de cărămidă, nu a deschis ușa lupului, a pus apă la fiert pentru a- l pedepsi pe lupul care a intrat pe horn). De asemenea vor încerca să găsească explicații pentru ceilalți doi frățiori (dacă își construiau căsuțe trainice și erau mai harnici îl puteau învinge pe lup)

Pălăriile galbene- copiii din această grupă vor sublinia faptul că, deși cei doi purceluși nu au reușit să- și păstreze căsuțele vor continua să trăiască împreună cu frățiorul lor. Acesta va dovedi încă o dată bunătate primindu-i cu el în casă. Astfel, vor trăi în continuare fericiți, împreună.

Pălăriile albastre -copiii din această grupă vor sublinia morala acestei povești- faptul că munca purceușului l- a ajutat să aibă o casă trainică, iar istețimea și atenția lui l-au ajutat să scape de lupul cel rău. De asemenea din faptele lupului vor concluziona că lăcomia și răutatea nu sunt răsplătite, acesta fiind pedepsit.

Încheierea unei astfel de activități va fi marcată, pe lângă clasicele aprecieri verbale generale și individuale cu privire la participarea copiilor și a grupelor, prin faptul că ”într-o poveste copiii pot analiza conflictul și găsi alte soluții, idei care modifică finalul”.

Desfășurarea unei activități de acest tip are rolul de a sublinia încă o dată faptul că o ”tehnică interactivă de stimulare a creativității, are la bază interpretarea de roluri prin care copiii își exprimă liber gândirea”.Astfel, ”ei învață de mici să ia în considerație și alte puncte de vedere, să-și schimbe modul de gândi, exeprimentând un altul.”

În concluzie, metodele interactive de grup ne ajută să abordăm din altă perspectivă atât conținuturi, cât și metodele clasice utilizate în demersul educațional. Prin astfel de activități nu facem altceva decât să abordăm într-un mod inovativ actul educațional, să contribuim la formarea unor comportamente dezirabile ale preșcolarilor, fiind în pas cu cerințele societății actuale, caracterizată de un progres fără precedent în toate domeniile.

BIBLIOGRAFIE :

1. Lespezeanu, M.- Tradițional și modern în învățământul preșcolar", Ed. Onfal Esențial, București, 2007, pag. 83
2. Breben, S., Fulga, M., Gongea E., Ruiu, G.- "Învățământul preșcolar în mileniul III", Ed. Reprograph, Craiova, 2008, pag. 25
3. Breben, S., Fulga, M., Gongea E., Ruiu, G- "Metode interactive de grup- Ghid metodic", Ed. Arves, 2007, pag. 304, pag. 312, pag. 313

METODE INOVATIVE DE PREDARE-ÎNVĂŢARE-EVALUARE

Prof. Rădoi Liana Mihaela
G.P.P. NR.1 Caracal, Olt

Pentru creşterea calităţii procesului instructiv-educativ din grădiniţă, trebuie perfecţionate metodele tradiţionale, dar şi introducerea unor metode şi procedee educative. Stilul didactic ce trebuie adoptat este în funcţie de personalitatea copiilor. Proiectarea unui demers didactic, diferit de cel tradiţional dă posibilitatea fiecărei educatoare să-şi valorifice propria experienţă prin utilizarea unor metode moderne într-o abordare interdisciplinară. Utilizând metode inovative, educatoarele își propun o implicare activă şi creativă a copiilor pentru stimularea gândirii productive, a gândirii divergente şi laterale, libertatea de exprimare a cunoştinţelor, a gândurilor, a faptelor.

Bunul mers al procesului de învăţământ şi rezultatele obţinute depind de metodele utilizate. Marii pedagogi au evidenţiat faptul că folosindu-se metode diferite se obţin diferenţe esenţiale în pregătirea elevilor, că însuşirea unor noi cunoştinţe sau comportamente se poate realiza mai uşor sau mai greu, în funcţie de metodele utilizate.

Metodele sunt instrumente importante aflate la dispoziţia profesorului, de a căror cunoştinţe şi utilizare depinde eficienţa muncii educative.

Sistemul metodelor de învăţământ conţine:

- metode *tradiţionale*, cu un lung istoric în instituţia şcolară şi care pot fi păstrate cu condiţia reconsiderării şi adaptării lor la exigenţele învăţământului modern;

- metode *moderne*, determinate de progresele înregistrate în ştiinţă şi tehnică, unele dintre acestea de exemplu, se apropie de metodele de cercetare ştiinţifică, punându-l pe elev în situaţia de a dobândi cunoştinţele printr-un efort propriu de investigaţie experimentală; altele valorifică tehnica de vârf (simulatoarele, calculatorul).

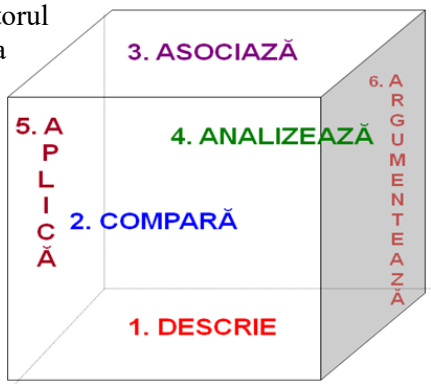
Metodele interactive de grup sunt modalităţi moderne de stimulare a învăţarii şi dezvoltării personale încă de la vârstele timpurii, sunt instrumente didactice care favorizează interschimbul de idei, de experienţe, de cunoştinţe.

Implementarea acestor instrumente didactice moderne presupune un cumul de calităţi şi disponibilităţi din partea cadrului didactic: receptivitate la nou, adaptarea stilului didactic, mobilizare, dorinţă de autoperfecţionare, gândire reflexivă şi modernă, creativitate, inteligenţa de a accepta noul şi o mare flexibilitate în concepţii.

Utilizarea metodelor interactive de predare – învăţare în activitatea didactică contribuie la îmbunătăţirea calităţii procesului instructiv - educativ, având un caracter activ – participativ şi o reală valoare activ – formativă asupra personalităţii elevului.

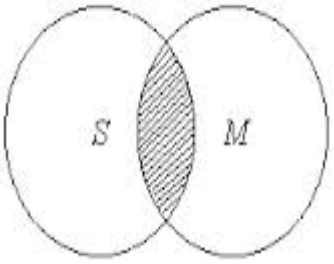
1. **Metoda cubului:** este folosită în cazul în care se doreşte explorarea unui subiect/ a unei situaţii din mai multe perspective – oferă posibilitatea de a dezvolta competenţele necesare unei abordări complexe şi integratoare.

În cadrul grupei de preşcolari metoda se poate adapta spre exemplu: educatoarea discută împreună cu copii pe o anumită temă sau citeşte o poveste, iar apoi cu ajutorul metodei cubului, se trece la consolidarea cunoştinţelor. Cubul va avea pe feţele sale imagini, care să stimuleze copiii să vorbească, să descrie, să compare ceea ce ştiu cu ceea ce văd în imaginea respectivă:



- *descrie* personajul principal din povestea:”Scufiţa Roşie”;
- *compară* acest personaj cu lupul (fata moşneagului şi fata babei);
- *asociază* comportamentul tău cu comportamentul vânătorului;
- *povesteşte* partea care ţi-a plăcut cel mai mult din poveste (momentul salvării Scufiţei);
- *spune* ce crezi că s-ar fi întâmplat cu Scufiţa dacă nu venea vânătorul;
- *argumentează* de ce s-a speriat Scufiţa Roşie.

2. **Diagrama Venn:** este o metodă grafică ce poate fi utilizată în activităţile de învăţare sau la fixarea cunostinţelor, putând constitui şi o modalitate de evaluare. Este eficientă în formarea capacităţilor copiilor de a compara două evenimente, procese, personaje, obiecte etc. – scopul lor este să evidenţieze asemănări, deosebiri şi elemente comune.



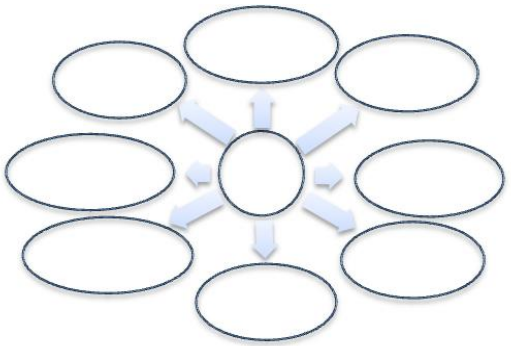
Este formată din 2 cercuri care se suprapun parţial. Se completează cercurile cu informaţiile referitoare la problemele de comparat iar în zona suprapusă se desenează/notează asemănările, elementele comune temelor comparate.

Copiii pot gândi, lucra în perechi, să comunice şi să completeze diagrama, apoi se pot grupa câte 4, pentru a-şi compara cercurile, completând împreună zona de intersecţie a lor cu elementele comune celor două concepte.

Exemplu: în activitatea DŞ "Minunata lume a animalelor" se poate compara mediul de viaţă al animalelor domestice cu celor sălbatice sau chiar două animale.

3. **Tehnica Lotus:** este o modalitate interacivă de lucru în grup care ofera posibilitatea stabilirii de relaţii între noţiuni pe baza unei teme principale din care derivă alte 8 teme.

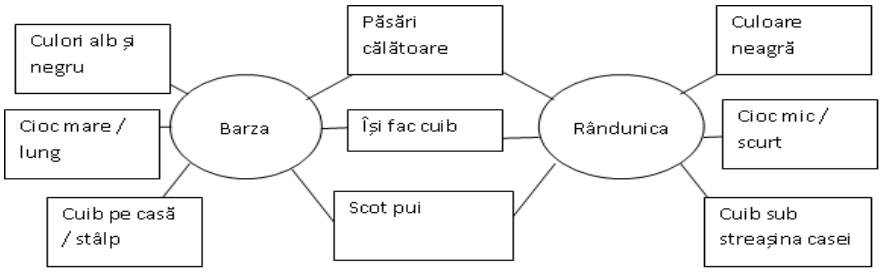
- se construieşte schema/diagramea tehnicii de lucru;
- grupa de copii se gândeşte la conţinuturile/ideile/cunoştinţele legate de tema pricipală;
- acestea se trec în spaţiile desenate de la 1-8 înconjurând astfel tema principală;
- se stabilesc în grupuri mici noi legături, relaţii, conexiuni, pentru aceste 8 teme şi se trec în diagramă;
- se prezintă rezultatele muncii în grup. Are loc analiza produselor activităţii, aprecierea în mod evaluativ, sublinierea ideilor noi ce pot avea aplicaţii într-o etapă viitoare.



4. **Bula dublă:** este o metodă de predare-învăţare, uşor de aplicat, care grupează asemănările şi deosebirile dintre două obiecte, fenomene, idei, concepte etc.

Este reprezentată grafic prin cercuri în care se specifică imaginea care denumeşte subiectul. Între cercurile mari se află alte cercuri/dreptunghiuri mici, care sunt relaţionate prin linii de cercurile mari şi specifică asemănările. În cercurile/dreptunghiurile situate în exterior la dreapta şi la stânga termenilor cheie se înscriu caracteristicile sau deosebirile dintre cei doi termeni sau cele două concepte.

Această tehnică se poate realiza, de exemplu, într-o activitate de cunoaşterea mediului, unde copiii pot acumula informaţii despre păsări călătoare.



5. **Schimbă perechea:** este o metodă de predare-învăţare interactivă de grup care constă în rezolvarea sarcinii de lucru în pereche. Are ca obiectiv stimularea comunicării şi rezolvarea de probleme prin lucrul în pereche. Materialele folosite sunt: simboluri, fluturaşi, cifre, litere pentru constituirea perechilor. Se realizează astfel:

- copiii se împart în două grupe egale şi sunt aşezaţi în 2 cercuri concentrice pe scaune;
- se comunică sarcina didactică sau problema propusă pentru rezolvare, cazuri pentru studiu din activitatea copiilor;

- copiii lucrează în perechi, ei formând perechea iniţială, iar la un semnal schimbă perechea, copiii din cercul exterior se mută spre dreapta pe scaunul următor, în sensul acelor de ceasornic. Copiii în cercul interior ramân permanent pe loc;
- perechile se schimbă mereu când se dă o nouă sarcină de învăţare, până se termină şi până se ajunge la perechea iniţială;
- la final are loc analizarea ideilor perechilor, pe o foaie educatoarea reţine concluziile.

Lista metodelor interactive continuă cu alte metode, cum ar fi: mozaicul, metoda pălăriilor gânditoare, metoda R.A.I. (răspunde, aruncă, interoghează), tehnica "Ştiu!/ Vreau să ştiu!/ Am învăţat!", cercul "complimentelor" etc.

Datorita utilizarii metodelor interactive de grup preşcolarii s-au familiarizat cu munca în echipă şi au avut posibilitatea să-şi împărtăşească ideile, aceştia au învăţat să găsească singuri răspunsurile, au manifestat dorinţa de a împărtaşi celorlati ceea ce au experimentat. Adevarata învatare este aceea care permite transferul achiziţiilor în contexte noi.

În concluzie, metodele interactive determină solicitarea mecanismelor gândirii, ale inteligenţei, ale imaginaţiei şi creativitaţii. Prin intermediul acestora, copiii işi formează şi dezvoltă priceperile si deprinderile, ajutând la dezvlotarea personalităţii acestora.

- BIBLIOGRAFIE

- **Ioan Cerghit (2005)-***" Metode de învăţământ",* EDP, Bucureşti.
- **Metode interactive de grup. Ghid metodic pentru invatamantul prescolar**
  Autor(i):Silvia Breben, Elena Gongea, Georgeta Ruiu, Mihaela FulgaEditura:Arves 2oo2
- **Lovinescu V.A.**, *Jocuri exerciţii pentru preşcolari*, Editura Didactică şi Pedagogică, Bucureşti 1975
- **Interaktív és reflektív tanulási módszerek** - Kaposi József honlapja
  http://www.kaposijozsef.hu/wp-content/uploads/2011/11/13

MODERNİZAREA PROCESULUİ İNSTRCTİV-EDUCATİV, O CERİNŢĂ A LUMİİ ACTUALE

Roiniţă Daniela - Domnica
Liceul Tehnologic „Virgil Madgearu''
Roşiorii de Vede

Istoria, adevarata "memorie a omenirii", este stiinta ce a fost fundamentata la inceputul secolului al XIX-lea. Radacinile ei sunt insa stravechi, deorece inca de la inceputul organizarii vietii in colectivitate, oamenii au simtit nevoia de a-si transmite informatii de la o generatie la alta. Ca disciplina de invatamant, istoria se studiaza in tara noastra incepand cu clasa a IV-a.

Dezvoltarea gandirii critice constituie un important obiectiv de tip formativ si se realizeza prin folosirea cu precadere a unor *strategii activ- participative.* Aceste strategii nu trebuie rupte de cele traditionale, ele marcheaza un nivel superior in spirala modernizarii strategiilor didactice.

Prin metode activ-participative ingelegem toate situatiile si numai metodele active propriu-zise in care elevii sunt pusi si care-si scot pe acestia din ipostaza de obiect al formarii si-i transforma in subiecti activi, coparticipanti la propria formare.

Intr-o lume in continua schimbare, pentru a exista, elevii nostri vor avea nevoie de capacitatea de a cerne informatiile si de a alege intre ce este si ce nu este important. Ei trebuie sa inteleaga cum se coreleaza anumite informatii, sa le descopere sensul si sa le respinga pe cele irelevante sau false. Deci, ei vor trebuie sa dea sens in mod critic, creativ si productiv informatiilor, sa gandeasca si sa invete critic.

Pentru dezvoltarea gandirii critice a elevilor invatatorul trebuie sa asigure un demers didactic adecvat invatarii active si interactive folosind metode, procedee si tehnici de invatare eficiente. Fara a exclude startegiile invatamantului traditional, invatatorul trebuie sa foloseasca si strategii didactice moderne care vor mentine interesul elevilor , vor crea atmosfera propice de invatare si vor ridica actul educational la nivelul necesar societatii.

Din multitudinea de strategii moderne voi prezenta o sinteza a catorva strategii :

Problematizarea

Este strategia didactica prin care dezvoltam gandirea si educam creativitatea elevilor . Problematizam continutul lectiei de istorie cand conducem pe elevi sa dobandeasca , prin rezolvarea de probleme, noi cunostinte, la insusirea carora a fost solicitata , prin practicare activa, gandirea lor.

In contextul problematizarii, ca strategie didactica, trebuie insa sa facem distinctia clara intre conceptul de *problema,* asa cum este cunoscut in mod obisnuit, si conceptul de « *situatie –problema* », care trebuie sa aiba in continut elemnte conflictuale, contradictorii

Situatiile- problema sau intrebarile problema care se adreseaza gandirii elevilor, avand un grad de dificultate, ca si in matematica, mai sunt denumite si *intrebari cu dificultate*.

Exemplu :

La lectia referitoare la unirea din 1859 se poate crea o situatie problema : cu toate aspectele pozitive ale domniei lui Cuza, abdicarea acestuia in 1866 si aducerea unui print strain a fost o necesitate politica ?

In legatura cu problematizarea, mai este in discutie urmatorul aspect : pot fi considerate situatii-problema si cele care sunt formulate sub forma de alternativa si care au in continutul lor, intrebarea : Ce s-ar fi intamplat daca... ?

Multi profesori , pornind de la aprecierea ca in istorie nu avem de-a face cu alternative ci cu situatii intamplate, cred ca nu trebuie sa se opereze cu asemenea probleme. Unii pedagogi si metodicieni sustin insa ca se pot folosi si asemenea situatii-problema, deoarece solicita pe elevi sa judece fenomenele sub toate aspectele si reprezinta o gimnastica a mintii, care-i formeaza pentru pregatirea viitoare, cand trebuie sa emita ipoteze si solutii diferite la anumite probleme. De altfel, si cunoscutul psiholog Jerome Bruner sustine ca « *ar fi extrem de util pentru gandirea elevului, daca ar invata ca exista alternative intre care poate alege* »

Acest fel de invatamant problematizat se mai numeste si invatamant problematizat de tip divergent, spre deosebire de cel convergent, care da numai o singura solutie.

Brainstorming-ul

Este o metoda prin care se dezvolta creativitatea elevilor prin exersarea gandirii divergente, care solicita gasirea unor solutii proprii pentru problemele propuse.

Etimologic, brainstorming provine din engleza, din cuvintele "brain"=creier si "storm"=furtuna, ceea ce inseamna furtuna in creier, efervescenta, aflux de idei, o stare de intensa activitate imaginative, un asalt de idei.

Un principiu al brainstorming-ului este : *cantitatea genereaza calitatea.* Conform acestui principiu, pentru a ajunge la idei viabile si inedite este necesara o productivitate creativa cat mai mare.

Brainstorming-ul poate avea mai multe varianate :

a) brainstorming-ul cu schimbare de roluri – care solicita elevilor abordarea problemei din mai multe puncte prin schimbarea rolurilor.

Exemplu de introducerea metode:

« Ce ati face in locul lui Decebal, la venirea romanilor la Dunare ? »

b) metoda FRISCO, propune abordarea unei probleme din mai multe perspective pe baza unui rol specific prin care se acopera si o anumita dimensiune a personalitatii.

« Cum vedeti viata pe pamantul tarii noastre inaintea dacilor si romanilor ? »

c) metoda 6-3-5 (brainwriting) este o metoda asemanatoare cu brainstorming-ul, are are specific numai notarea ideilor originale si esentiale. Elevii grupati cate 6 scriu fiecare timp de 5 secunde, 3 solutii la problema propusa pe o foaie, intr-un sens stabilit (de la stanga la dreapta), fiecaruia dintre cei 5 colegi de grup. Prin acesta preluare a ideilor colegului se deschid perspectivele si se imbunatatesc ideile fiecarui participant.

Ex : *« Gasiti 3 solutii pentru rezolvarea cererilor revolutionarilor din1848 ! »*

Avantajul metodei consta in faptul ca dezvolta gandirea critica si ofera elevilor timizi posibilitatea de a se exprima.

d) metoda « Philips 6-6 » se poate in grupuri mari de 6 elevi, fiecare avand moderatorul si purattorul sau de cuvant. Dupa ce se dezbate 6 minute problema, purtatorii de cuvant prezinta solutiile grupurilor, iar moderatorii sintetizeaza si aleg solutia cea mai eficace.

Ex de probleme :

« Cum puteau fi limitate efectele primului razboi mondial ? »

*« La ce s-a gandit voievodul Mircea cel Batran cand a acceptat sa **participe** la cruciada ? »*

Metoda intareste coeziunea grupului.

Sinelg – Sistem Interactiv De Notare si Eficientizara Lecturii si Gandirii antreneaza elevul sa verifice i urma lecturarii textului daca ceea ce stie este confirmat sau infirmat e acesta si sa verifice informatiile noi, dar dar si pe cele confuze care ar putea fi relevante pentru intelegere

Metoda este de fapt mijlocul prin care se inlatura lectura banala, fara scop, cu una activa si eficienta. In texte, copiii vor cauta informatiile si nu le vor memora pentru o reproducere ulterioara.

Se vor folosi diverse semne, stabilite de comul acord, pe marginea textului, care

- vor confirma nivelul informatiilor detinut de elevi : *

- vor infirma nivelul informatiilor detinut de elevi : « - «
- aparitia unor noi informatii : « + «
- aparitia unor informatii confuze : « ? »

SINELG-ul este urmat de obicei de « Tabelul SINELG » deoarece el valorifica cel mai eficient procedeul de monitorizare si intelegere a lecturii.
In « Tabelul SINELG » informatiile sunt categorizate, de obicei pe 4 coloane.
Cvintetul (Cinquains) – reprezinta instrumentul de sintematizare a informatiilor, de evaluare a intelegerii si creativitatii elevilor si mijlocul de exprimare a creativitatii lor.
Este o poezie de 5 versuri care se elaboreaza individual, in perechi sau in grup si respecta urmatoarele repere :

- titlul (un singur cuvant – substantiv) :
- descriere (2 cuvinte – adjective) ;
- actiune (3 cuvinte – verbe) ;
- sentimente (4 cuvinte – constructie, enunt) ;
- esenta subiectului (un cuvant cheie) ;

Exemplu :

- Mircea
- Intelept, viteaz
- Discutand, luptand, invingand
- A lasat o amintire vesnica
- Patriot

Variantele obtinute pot fi afisate si citite colegilor.
Cvintetul este unul dintre cele mai rapide si mai eficiente mijloacede sinteza si rezumare a informatiilor si notiunilor.
Cubul
Este o strategie care urmareste studierea unei teme din mai multe perspective. Scopul ei este largirea orizontului de idei al elevului.
Este necesar un cub mare, pe fetele caruia sa fie scrisa cate o sarcina de lucru sub diferite forme.
Ex :

- descrie – modul de viata al romanilor
- compara – ce asemanari au cu viata dacilor

- ce deosebiri exista ?

- asociaza - La ce te gandesti dupa ce ai cunoscut viata dacilor ?
- analizeaza – Cum s-a format poporul roman ?

- Din ce este compusa limba romana ?

- aplicatie – Cum explicati formarea poporului roman unui strain ?
- argumente pro sau contra : Este bine sa cunostem cum s-a format poporul roman ?

*« **Stiu – Vreau sa stiu – Am invatat** »* Este strategia care poate fi folosita pentru ghidarea lecturii prin formularea unui scop al acesteia.
Initial se formeaza perechi care lucreaza pe tot parcursul activitatii.
Se va imparti apoi tabla si foile elevilor in 3 coloane, astfel :

STIU	VREAU SA STIU	AM INVATAT
Ce stim ? Ce credem ca stim ?	Ce vreau sa stiu ?	Ce am invatat ?

La prima etapa intrebam elevii ce stiu despre un subiect anume, de exemplu Razboiul de Independenta ; fiecare va nota pe foaia personala informatii adevarate si false. Dupa dezbaterea lor in perechi vor alege informatiile care sunt relativ sigure si le vor comunica invatatorului care le va scrie pe tabla in coloana « STIU ».

Individual si apoi in perechi vor formula intrebari despre subiectul propus care vor fi scrise si ele la tabla in coloana « VREAU SA STIU ».
Dupa lectura textului sarcina tuturor este verificarea informatiilor din prima coloana si validarea lor, descoperirea raspunsurilor la intrebarile coloanei a doua si crierea informatiilor noi in coloana a treia.

Strategia poate trasa si noi directii de investigatie pentru elevi, atunci cand ele raman intrebari fara raspuns si probleme neelucidate.

In spatele fiecarei metode de predare sta ascunsa o ipoteza asupra mecanismului de invatare a elevului. Educatorii trebuie sa fie preocupati de gasirea unor metode si procedee variate adaptate diferitelor situatii de instruire in care elevii vor fi pusi.
Pe baza competentelor sale profesionale mereu actualizate, educatorul va incerca noi metode de predare. Este loc in acest domeniu pentru manifestarea imaginatiei si creativitatii didactice, cu efecte pozitive nu numai asupra elevilor, ci si asupra dascalilor.

Invatamantul romanesc se confrunta si cu nota sa predominant teoretizanta, chiar cu tendinte de supraincarcare informationala. De aceea, efortul educatorilor trebuie canalizat in directia operationalizarii cunostintelor, ceea ce va conduce la o crestere a interesului si motivatiei elevilor pentru diferitele domenii ale cunosterii, ii va pregati mai bine pe acestia in perspectiva integrarii in viata sociala. Invatarea asistata de calculator si multimedia, imbinarea activitatii frontale cu cea individuala si pe grupe, constituie alte directii importante ale modernizarii strategiilor didactice.

Bibliografie

Demersuri didactice la disciplina istorie. Ghid pentru profesori şi învăţători, Râmnicu Vâlcea, 2006.
Felezeu Calin, Metodica predarii istoriei, Ed. Presa Universitara Clujeana, Cluj-Napoca, 1998
Felezeu Calin, Didactica istoriei, Ed. Presa Universitara Clujeana, Cluj-Napoca, 2000
Manea, M., Palade, E., Sasu, N., Predarea istoriei şi educaţia pentru cetăţenia democratică – demersuri didactice inovative, Bucureşti, 2006.
Păcurari, O. , Învăţarea activă. Ghid pentru formatori, MEC CNPP, 2001.
Păcurari, O., Ţârcă, A., Sarivan, L., Strategii didactice inovative – suport de curs, Bucureşti, Ed. Sigma, 200

METODE ŞI PROCEDEE PENTRU CREŞTEREA CALITĂŢII EDUCAŢIEI ÎN ŞCOALA ROMÂNEASCĂ

Roman Andreea, Școala Gimnazială „Mihai Drăgan", Bacău

Motto: „Să nu-i educăm pe copii pentru lumea de azi. Această lume nu va mai exista când ei vor fi mari. Și nimic nu ne permite să știm cum va fi lumea lor. Atunci să-i învățăm să se adapteze." (Maria Montessori)

Procesul de învățământ este un sistem complex, rezultat al interdependenței dintre predare, învățare si evaluare, cu o finalitate bine conturată – aceea de transpunere în practică a idealului educațional, dezvoltarea integral-vocațională a personalității. Calea principală prin care se realizează acest aspect este perfecționarea tehnologiei, respectiv a formelor, metodelor și mijloacelor prin care se ajunge la rezultatul scontat.

Tehnologia didactică include într-un tot unitar toate componentele procesului de învățământ, insistând asupra interdependenței dintre conținut și toate celelalte aspecte, cum ar fi: organizarea, relațiile profesor-elevi, metodele, procedeele folosite etc. Un loc important în cadrul tehnologiei didactice îl ocupă strategiile didactice. Prin strategie didactică înțelegem un ansamblu de metode și procedee prin care se realizează conlucrarea dintre profesori și elevi în vederea predării, învățări, dar și evaluării unui volum de informații, a formării unor priceperi și deprinderi, a dezvoltării personalității umane.

Pentru definirea metodei ținem seama de faptul că termenul provine din cuvântul grec „methodes", care înseamnă „cale". Metoda de învățământ este un demers tipic, folosit în procesul de învățământ atât de către profesor cât și de către educat în scopul educării acestuia din urmă, demers care are ca principale determinări, pe de o parte orientarea spre sporirea cunoașterii și perfecționarea capacităților de cunoaștere, și pe de altă parte, relativa reglementare cu privire la etapele de parcurs, mijloacele strict necesare, limitele de eficiență. Învățământul modern pune un accent deosebit pe metodele interactive. Acestea presupun ca instruirea să se facă activ, elevii devenind astfel coparticipanți la propria lor instruire și educație. Prin folosirea metodelor interactive în demersul didactic sunt satisfăcute următoarele cerințe psihopedagogice ale activizării:

➢ pregătirea psihologică pentru învățare;
➢ prevenirea și reducerea influențelor negative ale diferitelor surse perturbatorii;
➢ asigurarea repertoriilor congruente;
➢ asigurarea unui limbaj comun între educator și educat;
➢ utilizarea unor modalități eficiente de activizare.

Prin folosirea metodelor interactive este stimulată învățarea și dezvoltarea personală, favorizând schimbul de idei, de experiențe și cunoștințe, asigură o participare activă, promovează interacțiunea, conducând la o învățare activă cu rezultate evidente, contribuie la îmbunătățirea calității procesului instructiv-educativ, are un caracter activ-participativ, o reală valoare activ-formativă asupra personalității elevilor.

Pentru utilizarea eficientă a acestor metode, în practica didactică, este necesară cunoașterea teoretică, o minimă experiență în utilizarea acestora și integrarea corespunzătoare în proiectul didactic, în interrelație cu metodele tradiționale. Acest mod de predare transformă elevul într-un actor, participant activ în procesul învățări, pregătit să-și însușească cunoștințele prin efort propriu, o angajare optimă a gândirii, mobilizându-l în raport cu sarcinile de învățare date, se identifică cu situația de învățare în care este antrenat, fiind parte activă a propriei transformări și formări, generată de cunoaștere.

Practica didactică bazată pe metode interactive presupune:

➢ interacțiuni verbale și socio-afective nemijlocite între elevi, grație cărora se dezvoltă competențe intelectuale și sociale transferabile în diferite contexte formale sau informale;
➢ atitudine deschisă, activă, bazată pe inițiativă personală;
➢ o învățare în colaborare cu ceilalți colegi;

➢ angajarea intensă a elevilor în realizarea sarcinilor (chiar dacă în cazul unora dintre ei nu se produce la primele experienţe de acest gen);
➢ responsabilitatea colectivă şi individuală;
➢ valorizarea schimburilor intelectuale şi verbale, mizând pe o logică a învăţări care ţine cont de opiniile elevilor.

Demersurile didactice de acest tip conduc spre un progres cognitiv centrat pe descoperirea celuilalt, a unei participări active şi interactive, la reflecţie comună în cadrul comunicării educaţionale din care face parte.

Specific metodelor interactive este faptul că ele promovează interacţiunea dintre minţile participanţilor, dintre personalităţile lor, ducând la o învăţare mai activă şi cu rezultate evidente.
Metodele interactive:
➢ creează deprinderi;
➢ facilitează învăţarea în ritm propriu;
➢ stimulează cooperarea, nu competiţia;
➢ sunt atractive;
➢ pot fi abordate din punct de vedere al diferitelor stiluri de învăţare.

Ofer spre exemplificare una dintre cele mai cunoscute metode interactive – Metoda proiectului. Metoda proiectului este o metodă de predare-învăţare activ-participativă care promovează dezvoltarea capacităţilor dinamice, dezvoltarea aptitudinilor elevilor, dar şi o metodă de evaluare. Proiectul este o activitate personalizată, elevii putând decide nu numai asupra conţinutului, dar şi asupra formei de prezentare.
Caracteristici:
➢ se desfăşoară pe o perioadă de timp de câteva zile sau câteva săptămâni;
➢ începe în clasă prin precizarea temei, definirea şi înţelegerea sarcinilor de lucru;
➢ continuă în clasă şi acasă şi se încheie în clasă prin prezentarea unui raport despre rezultatul obţinut şi expunerea produsului realizat;
➢ poate lua forma unei sarcini de lucru individuale sau de grup;
➢ trebuie organizat riguros în etape, ca orice muncă de cercetare;
➢ facilitează transferul de cunoştinţe prin conexiuni interdisciplinare.
Avantajele folosirii proiectului ca metodă interactivă de predare – învăţare – evaluare:
➢ Valorizează experienţa cotidiană, informaţiile şi interesele elevilor;
➢ Oferă posibilitatea fiecărui elev de a se manifesta în domeniile în care capacităţile sale sunt cele mai evidente;
➢ Oferă oportunităţi pentru realizarea unei cooperări educaţionale între principalii actori ai educaţiei: elev + elev, elev – învăţător, învăţători – elev – părinte;
➢ Stimulează acumularea de cunoştinţe, dezvoltă capacităţile şi abilităţile de comunicare, colaborare şi ajutor, determinând învăţarea activă.

Trebuie, însă, să avem mare grijă, când, cum şi ce metodă aplicăm, deoarece demersurile didactice pe care le iniţiem trebuie să fie în concordanţă cu particularităţile de vârstă şi posibilităţile cognitive şi practice ale copiilor. Nu orice metodă poate fi aplicată în cadrul oricărei categorii de activitate sau la 6 orice nivel de vârstă. În alegerea metodelor pe care le vom aplica, trebuie să ţinem cont de tema tratată, de tipul ei (de predare, învăţare, evaluare) şi de nivelul de dezvoltare intelectuală al copiilor. De aceea, este necesar un studiu profund al acestor metode, o analiză amănunţită, creativitate, responsabilitate didactică şi capacitate de adaptare şi aplicare.

Bibliografie:
Boncu Ştefan – „Psihosociologie şcolară”, Editura Polirom, Bucureşti, 2013;
Nicola Ioan – „Tratat de pedagogie şcolară”, Editura Aramis, Bucureşti, 2003;
Mîndru Elena – „Strategii didactice interactive”, Editura Didactica Publishing House, Bucureşti, 2005.
IMPLEMENTAREA METODELOR DIDACTICE ACTIV-PART

METODE INOVATIVE DE PREDARE - ÎNVĂȚARE – EVALUARE A ISTORIEI

Roman Nicoleta
Liceul Tehnologic "Decebal"
Loc. Dr. Tr. Severin, Mehedinți

Societatea contemporană se află într-o permanentă schimbare datorită exploziei informaţionale care se desfăşoară în paralel cu explozia tehnologică în domeniul transmiterii informaţiei. Aceste aspecte lucru determină schimbarea rolului şcolii care trebuie să ofere elevilor posibilitatea dobândirii unei experienţe sociale, bazată pe cooperare şi colaborare în rezolvarea problemelor vieţii şi care asigură convieţuirea într-o lume paşnică. Elevii trebuie să-şi dezvolte abilitatea de a soluţiona eventualele conflicte în mod constructiv. Acest obiectiv se poate realiza prin promovarea în şcoli a învăţării bazate pe cooperare (colaborare). Munca în grup presupune cooperare şi activitate comună în rezolvarea unor sarcini de instruire. Utilizarea metodei impune cunoaşterea modului în care pot fi alcătuite grupele, a mărimii şi a evaluării lor. Mărimea grupului este importantă în realizarea învăţării, deoarece acasta depinde de natura şi complexitatea sarcinii. Cu cât creşte mărimea grupului cu atât descreşte numărul celor care participă. În cazul grupurilor mici diversitatea de idei şi opinii este limitată. Mărimea grupului să fie adecvată în funcţie de sarcina propusă, favorizând astfel învăţarea eficientă. Pentru început este recomandabil să se lucreze în perechi, treptat să se treacă la structuri mai complexe. Practica instruirii relevă că eficienţă mai mare au grupurile de lucru constituite din 4-6 membrii în funcţie de vârsta şi nivelul elevilor, de specialitate. Grupurile eterogene sunt de preferat celor omogene. Elevii mai slabi sau cu anumite dificultăţi de învăţare, au de câştigat dintr-o activitate la care participă alături de elevi buni; pe de altă parte elevii buni învaţă şi ei atunci când sunt puşi în situaţia de a-i ajuta pe colegii lor mai slabi, de a-I antrena în rezolvarea unor sarcini. Învăţarea prin colaborare (cooperare) reprezintă, în viziunea Crenguţei Oprea, o „strategie pedagogică ce încurajează elvii să lucreze împreună în microgrupuri în vederea îndeplinirii unui scop comun". Pentru a înţelege mai bine învăţarea prin colaborare (cooperare) voi descrie succint metodele Jigsaw şi Fishbowl care îi implică activ pe elevi în procesul propriei formări.

Metoda „Jigsaw"-„Mozaic", (în engleză jigsaw puzzle înseamnă mozaic) sau metoda grupurilor interdependente numită astfel de Adrian Neculau în anul 1998, se bazează pe învăţarea în echipă (team- learning). Fiecare elev are o sarcină de studiu în care trebuie să devină expert și are în acelaşi timp şi responsabilitatea transmiterii informaţiilor asimilate, celorlalţi colegi. În aplicarea acestei metode didactice trebuie urmărite mai multe etape şi faze. În etapa pregătirii materialului de studiu, profesorul stabileşte tema de studiu şi o împarte în 4 sau 5 subteme. Opţional, poate stabili pentru fiecare subtemă, elementele principale pe care trebuie să pună accentul elevul, atunci când studiază materialul în mod independent. Acestea pot fi formulate fie sub formă de întrebări, fie afirmativ, fie un text eliptic care va putea fi completat numai atunci când elevul studiază materialul. Realizează o fişă-expert în care trece cele 4 sau 5 subteme propuse şi care va fi oferită fiecărui grup. În etapa organizării colectivului în echipe de învăţare de câte 4-5 elevi (în funcţie de numărul lor în clasă). Fiecare elev din echipă, primeşte un număr de la 1 la 4-5 şi are ca sarcină să studieze în mod independent, subtema corespunzătoare numărului său. El trebuie să devină expert în problema dată. Această etapă este urmată de faza independentă, în care fiecare elev studiază subtema lui, citeşte textul corespunzător. Acest studiu independent poate fi făcut în clasă sau poate constitui o temă de casă, realizată înaintea organizării mozaicului. În etapa constituirii grupurilor de experţi, experţii cu acelaşi număr se reunesc, constituind grupe de experţi pentru a dezbate problema împreună. Astfel, elevii cu numărul 1, părăsesc echipele de învăţare iniţiale şi se adună la o masă pentru a aprofunda subtema cu numărul 1. Dacă grupul de experţi are mai mult de 6 membri, acesta se divizează în două grupe mai mici. Această etapă este urmată de faza

discuţiilor în gupul de experţi, în care elevii prezintă un raport individual asupra a ceea ce au studiat independent. Au loc discuţii pe baza datelor şi a materialelor avute la dispoziţie, se adaugă elemente noi şi se stabileşte modalitatea în care noile cunoştinţe vor fi transmise şi celorlalţi membri din echipa iniţială. Fiecare elev este membru într-un grup de experţi şi face parte dintr-o echipă de învăţare. Din punct de vedere al aranjamentului fizic, mesele de lucru ale grupurilor de experţi trebuie plasate în diferite locuri ale sălii de clasă, pentru a nu se deranja reciproc. Scopul comun al fiecărui grup de experţi este să se instruiască cât mai bine, având responsabilitatea propriei învăţări şi a predării şi învăţării colegilor din echipa iniţială. În etapa reîntoarcerii în echipa iniţială de învăţare se trece la faza raportului de echipă, în care experţii transmit cunostinţele asimilate, reţinând la rândul lor cunoştinţele pe care le transmit colegii lor, experţi în alte subteme. Modalitatea de transmitere trebuie să fie concisă şi atractivă. Specialiştii într-o subtemă pot demonstra o idee sau pot ilustra ideile cu ajutorul diagramelor, desenelor şi fotografiilor. Membrii sunt stimulaţi să discute şi să pună întrebări. În etapa evaluării se trece la faza demonstraţiei, în care grupele prezintă rezultatele întregii clase. În acest moment elevii sunt gata să demonstreze ce au învăţat. Profesorul poate pune întrebări, poate cere un raport sau un eseu ori poate da spre rezolvare fiecărui elev o fişă de evaluare. Dacă se recurge la evaluarea orală, atunci fiecărui elev i se va adresa o întrebare la care trebuie să răspundă fără ajutorul echipei. De exemplu profesorul propune tema elevilor de clasa a VIII-a, lecţia „Întemeierea statului medieval Ţara Românească". Aceasta este împărțită în 5 subteme după cum urmează:

1. Formaţiunile prestatale medievale menţionate în „Diploma Cavalerilor Ioaniţi" din 1247
2. Etapele întemeierii Ţării Româneşti
3. „Descălecatul lui Negru-Vodă"
4. Domnia lui Basarab I Întemeietorul Ţării Româneşti şi a dinastiei Basarabilor
5. Domniile lui Nicolae Alexandru şi Vladislav I Vlaicu

Metoda asigură o învățare prin colaborare (cooperare) prin transmiterea prin rotație a conținuturilor specifice fiecărei subteme studiate între cele 5 echipe de studiu. Evaluarea este realizată prin prezentarea rezultatelor și concluziilor întregii clase. Utilizarea metodei „Mozaic la disciplina istorie presupune o multitudine de avantaje: caracterul formativ, promovează interînvăţării, dezvoltă gândirea critică, dezvoltă competenţele psiho-sociale, cognitive şi de comunicare, dezvoltă inteligenţa interpersonală, dezvoltă spiritul de echipă şi cooperare, etc. dar şi limite: poate duce la înţelegerea greşită a unor idei, noţiuni, dar şi la abordarea superficială a materialului de studiu sau la apariţia unor situaţii conflictuale întragrupale sau intergrupale, la o anumită dezordine necesită mult timp, etc.

Metoda "Fishbowl" (tehnica Acvariului sau Metoda interacţiunii observate) are drept scop implicarea elevilor, după cum susţine Ion Ovidiu Pânişoară „alternativ, în dublă ipostază: pe de o parte, participanţi activi la o dezbatere, pe de altă parte, observatori ai interacţiunilor care se produc". Utilizarea acestei metode presupune respectarea următoarelor etape: dispunerea mobilierului prin aşezarea scaunelor în două cercuri concentrice, constituirea grupurilor de participanţi, elevii sunt invitaţi să aleagă scaunul unde doresc să se aşeze, însă este necesară prezenţa altui cadru didactic, plasat în exteriorul cercurilor, care va avea rol de observator, înregistrând preferinţele elevilor pentru anumite locuri şi observând modul de soluţionare a eventualelor conflicte, preferinţe comune, participanţii aflaţi în cercul din interior vor constitui grupul de discuţie, iar cei pasaţi în cercul din exterior – grupul de observatori, prezentarea sarcinilor de lucru şi stabilirea regulilor, elevii din cercul interior vor dezbate, timp de 8-10 minute, o problemă controversată, se comunică elevilor din grupul de discuţie câteva reguli de bază, care constă în susţinerea unor idei pe bază de argumente, exprimarea acordului cu alt vorbitor impune precizarea unor argumente concrete şi suficiente, la fel şi exprimarea dezacordului. Realizarea sarcinilor de lucru (dezbaterea şi observarea), elevii din cele două grupuri realizează sarcinile distribuite: dezbaterea temei propuse, respectiv completarea fişei de

observare, prezentarea observaţiilor, elevii din cercul exterior prezintă datele înregistrate în fişa de observare şi etapa inversării rolurilor, elevii di cele două grupuri schimbă locurile, se lansează o nouă controversă. Elevii din grupul de observatori primesc fişe de observare în care vor înregistra date privind relaţiile dezvoltate în cadrul grupului de discuţie, ascultă, analizează, compară, descriu, reactualizează, sintetizează, evaluează, formulează aprecieri, expun şi explică contribuţia fiecărui elev din cercul interior la dezbatere, consensul sau conflictele generate de subiectul analizat, modalităţile de surmontare a acestora, reacţiile participanţilor la discuţie etc. Elevii din grupul de discuţie ascultă activ, reflectează, analizează, compară, combină, formulează, argumentează, rezolvă, asociază, reacţionează, dezvoltă, explică, mediază, sintetizează şi concluzionează. În varianta deschisă a acvariului, cel puţin un scaun este lăsat liber. În varianta închisă, toate scaunele sunt ocupate. Cadrul didactic care utilizează această metodă didactică îşi va asuma o multitudine de roluri: observator, facilitator, mediator, coordonator, motivator, ghid, consultant, suporter, etc. Metoda Fishbowl numită şi Tehnica acvariului sau Metoda interacţiunii observate este o strategie didactică interactivă bazată pe învăţarea prin colaborare. Prin intermediul acestei metode elevii sunt puşi alternativ în dublă ipostază: pe de-o parte participanţi activi la o dezbatere, pe de altă parte, observatori ai interacţiunilor care se produc. În cadrul lecţiilor de istorie elevii sunt puşi în situaţia de a discuta, de a explica, de a analiza, de a observa sau de a sintetiza anumite evenimente, procese istorice, situaţii, probleme, etc. De exemplu profesorul propune tema elevilor de clasa a VIII-a, lecţia "Întemeierea statului medieval Ţara Românească". Înainte de intrarea elevilor în clasă scaunele sunt aşezate în două cercuri concentrice. Se vor alcătui grupurile de participanţi prin libera alegere de către elevi a scaunului pe care doresc să se aşeze. Elevii aflaţi în cercul din interior vor constitui grupul de discuţie, ei fiind cei ce vor dezbate problema cu voce tare, iar cei plasaţi în cercul din exterior vor reprezenta grupul de observatori. Elevii din cercul interior vor dezbate o problemă controversată timp de 8-10 minute (Ce credeţi a existat sau nu „descălecatul lui Negru-Vodă‖?). Elevii din grupul de observatori vor primi fişe de observare şi urmează dezbaterea de către grupul din interior a temei propuse, respectiv observarea şi înregistrarea opiniilor şi atitudinilor constatate de către grupul din exterior în fişa de observare primite. Elevii din cercul exterior vor prezenta datele înregistrate în fişa de observare. După expirarea timpului se inversează rolurile, elevii din cercul interior trec în cel exterior şi invers. Se lansează o altă idee controversată pe care elevii din cercul interior trebuie să o dezbată, tot timp de 8-10 minute (Ce părere aveţi despre originea cumană a lui Basarab I Întemeietorul, mit susţinută de Neagu Djuvara?). Utilizarea metodei „Fishbowl (tehnica acvariului) la disciplina istorie presupune o multitudine de avantaje: formarea şi consolidarea deprinderilor de ascultare activă, formarea şi dezvoltarea capacităţii reflective, dezvoltarea gândirii critice şi creative dezvoltarea capacităţii de colaborare, dezvoltarea competenţelor de comunicare, promovarea interînvăţării, implicarea tuturor elevilor în realizarea sarcinilor de învăţare, consolidarea încrederii în propriile forţe, dezvoltarea capacităţii de negociere, îmbină elemente din „tehnica mesei rotunde, dezbatere, panel formal, forum, simpozion, asigură un mediu controlat dar dinamic de discuţie, permite schimbarea „programată" a perspectivei asupra rolului unui membru al grupului, etc., dar şi de limite: necesită mult timp, poate duce la abordarea superficială a materialului de studiu, înţelegerea şi însuşirea greşită a unor idei, concepte sau la apariţia unor conflicte intragrupale şi intergrupale şi la crearea unui climat educaţional caracterizat printr-o aparentă dezordine. Învăţarea în colaborare (cooperare) este o metodă de predare şi învăţare în care elevii lucrează împreună pentru a rezolva un aceeaşi problemă sau pentru a explora o temă nouă.

Bibliografie :

1. Cerghit, Ioan, Metode de învăţământ, Editura Polirom, Iaşi, 2006;

2. Cerghit, Ioan, Sisteme de instruire alternative şi complementare. Structuri, stiluri şi strategii, Editura Aramis, Bucureşti, 2002;
3. Cojocaru, Metode şi tehnici interactive, în „ Historica‖, anul VIII, nr.1 (12-13), 2009+2010, Craiova, Editura Arves;
4. Drăghicescu, Luminiţa, Strategii didactice interactive bazate pe învăţarea prin colaborare, în volumul coordonat de Dogaru-Ulieru Valentin și Drăghicescu Luminița, Educație și dezvoltare profesională, Scrisul Românesc Fundația-Editura, Craiova;
5. Dumitru, Alexandru, Dezvoltarea gândirii critice şi învăţarea eficientă, Editura de Vest, Timişoara, 2000;
6. Istrate, Remus-Silviu, Metode moderne în predarea-învăţarea istoriei. Aplicaţii practice, în „Columna, nr.3, 2014, columna.crifst.ro/sites/columna.crifst.ro/files/.../columna_2014_3_08.pdf 8. Oprea, Crenguţa, L., Strategii didactice interactive – repere teoaretice şi practice, ediţia a IV-a, Editura Didactică şi Pedagogică, Bucureşti, 2009; 9.
Păcurari, Otilia, Târcă, Anca, Sarivan, Ligia, Strategii didactice inovative. Suport de curs, Bucureşti, Centrul Educaţia 2000+, 2003;
10. Pănişoară, Ion Ovidiu, Comunicarea eficientă, ediţia a II+a revăută şi adăugită, Editura Polirom, Iaşi, 2008;
11. Ulrich, Cătălina, Managementul clasei – învăţare prin cooperare – ghid, Editura Corint, Bucureşti, 2000.

Copilul preşcolar în era digitală

Prof. înv.preş. Rus Marinela
G.P.P. Nr.3 Bistriţa

Lumea în care trăim este într-o continuă mișcare, viteza cu care circulă informația și cu care evoluează tehnologia fiind mai mare decât oricând. Realizarea învățării în mediul virtual nu mai este o noutate pentru foarte mulți dintre noi, internetul fiind principala sursă de informare pentru cea mai mare parte a populației pământului. În acest context utilizarea calculatorului în sala de grupă este privită ca o necesitate, și, mai mult decât atât, ca o etapă firească a progresului.

Preșcolaritatea reprezintă etapa în care se manifestă curiozitatea și interesul pentru cunoaștere. Copiii socializează în afara mediului familiei, se joacă și comunică despre propriile nevoi. Sunt în dezvoltare comportamentele socio-afective, cognitive, de comunicare și de limbaj, psihomotorii, iar crearea experiențelor de învățare se poate realiza și cu ajutorul tehnologiei informatice.

Încă de la grădiniță, copiii descoperă jocurile online și ajung să fie utilizatori ai internetului, dezvoltându-și deprinderi de utilizare a echipamentelor și softurilor care depășesc uneori nivelul părinților și al profesorilor lor. Pe măsură ce cresc, tehnologia este din ce în ce mai mult folosită pentru a se exprima, pentru a relaționa, a comunica etc.

Utilizarea internetului și a noilor tehnologii este un domeniu cu o dinamică deosebită, în
întreaga lume și în țara noastră, în special din momentul adoptării parțiale sau totale a sistemelor de învățare digitală.

De o foarte mare importanţă pentru copiii preşcolari sunt primele noţiuni pe care aceştia şi le însuşesc şi, mai ales, calitatea acestora. Procesul de învăţare devine mai plăcut şi mai interesant prin intermediul calculatorului. Lecţiile însoţite de texte sugestive şi de imagini viu colorate şi expresive, care permit dezvoltarea limbajului si a vocabularului, pot fi cu uşurinţă asimilate de cei mici.

Aceste lecţii se referă la noţiunile de bază, care orice copil trebuie să le cunoască. Pe măsură ce este parcurs, bagajul de cunoştinţe generale creşte pornind de la noţiuni simple, cum ar fi culorile, şi ajungând până la cunoaşterea de poezioare, cântecele precum şi a unor proverbe şi zicători. Noţiunile elementare, precum animale domestice şi sălbatice, anotimpuri, litere şi cifre, familie şi multe altele încep să aibă înţeles de la vârste fragede, dându-le astfel posibilitatea celor mici nu numai să le înveţe, ci să se familiarizeze cu calculatorul şi, în mod special, cu lucrul cu mouse-ul.

În învăţământul preşcolar, jocul este principala formă de organizare a procesului instructiv- educativ, iar calculatorul este pentru copil un alt mod de a învăţa jucându-se, este parte din spaţiul socio-cultural al lui, care îl pune în situaţia de a găsi rapid soluţii, de a se adapta la o lume în care informaţia circulă, îi influenţează limbajul şi comunicarea non-verbală.

În şi prin joc, copilul învaţă, cunoaşte, se autoconduce, îşi exersează facilităţile mintale, se deprinde să coopereze cu ceilalți copii, își mărește efortul voluntar, câştigă încredere în sine, rezolvă conflictul dintre ceea ce dorește şi ceea ce poate, transfigurând mintal realitatea şi asumarea rolurilor, ca şi atribuirea imaginară a funcțiilor dorite unor obiecte aduse în joc. Ceea ce jocul îi poate oferi copilului la timpul potrivit, rămâne ca achiziţie pentru toată viața.

Învăţarea asistată de calculator reprezintă o cale de instruire eficientă. Experienţele cognitive şi de exprimare care îi introduc pe copii în lumea oferită de programele multimedia

trebuie să fie în concordanţă cu mediul educaţional din care provin ei. Prin aceste activităţi, oferim copiilor şanse egale la educaţie, indiferent de mediul în care cresc şi se dezvoltă.

Strategiile de predare-învăţare folosite pot sprijini şi stimula procesele învăţării active. Imaginile viu colorate, însoţite de texte sugestive, fond sonor, permit dezvoltarea limbajului şi a vocabularului celor mici. Bagajul de cunoştinţe generale creşte, pornind de la noţiuni simple, cum ar fi
culorile şi ajungând până la cunoaşterea de poezii, cântece, precum şi a unor proverbe şi zicători.

Noţiunile elementare, cum ar fi animale domestice şi sălbatice, anotimpuri, etc., încep să aibă înţeles de la vârste fragede, dându-le astfel posibilitatea să le înveţe mult mai uşor.

Imaginaţia, la vârsta preşcolară, intră într-o nouă fază de dezvoltare, capătă noi aspecte.

Formarea competenţelor descrise prin programa şcolară nu este posibilă doar prin utilizarea unor strategii clasice de predare-învăţare-evaluare. Instruirea diferenţiată individuală, pe nivel de vârstă, cu ajutorul softului educaţional, poate fi o alternativă de succes.

Utilizarea calculatorului în educaţia preşolară constituie o modalitate de creştere a calităţii predării şi învăţării. Operarea pe calculator reprezintă o nouă strategie de lucru a educatoarei cu copiii, prezintă importante valenţe formative şi informative, este un nou mod de instruire. Prin intermediul computerului se oferă copiilor justificări şi ilustrări ale proceselor şi conceptelor abstracte, ale fenomenelor neobservate sau greu observabile. Alături de mijloacele didactice clasice, calculatorul este un instrument didactic ce poate fi folosit în scopul eficientizării tuturor activităţilor din grădiniţă.

Metoda instruirii asistate de calculator oferă accesul comod şi eficient la informaţiile şi cunoştinţele cele mai noi, este o metodă nouă şi eficientă de predare-învăţare-evaluare a cunoştinţelor şi de formare permanentă. Unele reprezentări pot fi reproduse doar prin intermediul calculatorului, care oferă metode şi tehnici privind grafica, animaţia, sunetul. De exemplu, evoluţia unor fenomene fizice, chimice, biologice, etc., care se desfăşoară dinamic, nu pot fi reprezentate sau studiate, decât folosind calculatorul.

Prezentarea şi organizarea conţinuturilor, în situaţii de învăţare asistate de calculator trebuie să se facă în funcţie de cerinţe instructive, care facilitează şi optimizează învăţarea.

Materialele audio- vizuale pun la dispoziţie resurse valoroase pentru sistemul de învăţare.

Instruirea asistată de calculator este folositoare dacă copilul este activ şi motivat, el învaţă fiind implicat şi provocat să se gândească la ceea ce i se prezintă. Calitatea interacţiunii cu copilul este o caracteristică de primă importanţă a unui soft educaţional; de ea depinde măsura în care se produce învăţarea.

Preșcolarii, sunt captați de aceste noi tehnologii, ei utilizandu-le de la fragede vârste cu o ușurința miraculoasă. Soft-urile alese în desfășurarea activităţilor trebuie să fie bine structurate, copilul putând alege orice etapă din cele prezentate cu ajutorul mouse-ului, sau poate repeta anumite secvenţe, pentru a ajunge să cunoască şi să înţeleagă toate noţiunile cuprinse în jocul respectiv. Acestea trebuie să fie în acelaşi timp educative, distractive şi interactive.

Softurile educaţionale folosite în grupă la diferitele activităţi didactice sunt instrumente utile şi atractive pentru copiii de vârstă preşcolară. Aceste softuri educaţionale reprezintă o îmbinare a programării pedagogice şi a produsului informatic. Cu ajutorul acestora procesul de predare-învăţare-evaluare a cunoştinţelor copiilor devine mai eficient şi mai atractiv.De asemenea, softurile educaţionale se pot folosi în grădiniţă în orice moment al zilei, ele fiind proiectate fie conţinând propria strategie didactică, fie ca momente precise într-un set de strategii posibile, din care educatoarea poate alege.

Softuri educaţionale precum PitiClic, Edu, transmit copiilor de fiecare dată aceleaşi informaţii exacte, fără omisiuni sau greşeli, creează situaţii problemă cu valoare de testare a

cunoştinţelor preşcolarilor. Conţinutul softului educaţional reprezintă pentru copil un complex univers de explorat oferindu-i posibilitatea de a descoperi caracteristicile unui anotimp, o îndeletnicire, un animal, o plantă, o pasăre, motivând învăţarea copilului şi trecerea de la o învăţare pasivă la o învăţare activă.

Jocurile de orientare de tip labirint îl ajută pe copil să folosească tastele de deplasare stânga- dreapta. Jocurile pe calculator îl pun pe copil în situaţia de a rezolva sarcini, care altfel ar părea inaccesibile, dar atmosfera plăcută de lucru, caracterul ludic al acţiunii, posibilitatea îndreptării greşelilor, „stimulentele" primite: încurajări, aplauze, imagini cadou, diplome de învingător, medalii, situarea în fruntea clasamentului, melodii, îi creează copilului emoţii pozitive, bucuria că a rezolvat singur o sarcină şi îl responsabilizează, trecând de la învăţarea pasivă la cea activă, în care îşi însuşeşte cunoştinţe, acţionând într-o strânsă relaţie de comunicare interactivă calculator-copil. Mişcarea imaginilor, culorile diferite, dialogul, spiritul de glumă şi de joc, fac ca factorii stresanţi, inhibatori să dispară, iar copilul să acţioneze fără constrângeri.

Distrându-se cu jocuri pe calculator, copiilor li se dezvoltă imaginaţia, atenţia, intuiţia, voinţa, li se formează aptitudini şi trăsături pozitive de caracter, ajungând la deprinderi practice pentru muncă şi viaţă. Utilizarea calculatorului în activităţile cu conţinut matematic creează posibilitatea dezvoltării înclinaţiilor şi aptitudinilor matematice ale copiilor, tendinţa lor spre descoperire şi creaţie, oferă un climat care mobilizează în permanenţă perseverenţa şi dorinţa de succes.

Unul dintre obiectivele importante ale activităţii din grădiniţă este pregătirea pentru şcoală, cu multitudinea de aspecte pe care le îmbracă: motivaţional, afectiv, intelectual, acţional, fizic, ea este completată alături de celelalte forme de organizare şi prin activităţi comune, complementare, individuale în care utilizăm calculatorul ca mijloc de învăţământ integrat în cadrul acestor activităţi.

Folosit cu îndemânare şi fără exces, calculatorul, a devenit un mijloc prin care s-a îmbunătăţit simţitor eficienţa unor activităţi folosite în vederea pregătirii preşcolarilor pentru şcoală. Principalele aspecte ce vizează trecerea spre învăţarea şcolară, sunt legate de realizarea obiectivelor privind educarea limbajului şi a comunicării orale (cu aspectele fonetic, lexical şi gramatical) precum şi educarea comunicării scrise prin pregătirea pentru scris-citit alături de cunoştinţele matematice şi cele de cunoaştere a mediului, am considerat că mai ales în cadrul acestor activităţi este necesară integrarea calculatorului. Utilizez calculatorul în toate etapele activităţii zilnice: activităţi comune, jocuri şi activităţi alese, activităţi complementare, dimineaţa sau după-masă.

În concluzie putem spune că instruirea asistată de calculator este utilă şi benefică dacă copilul este activat şi motivat dar nu trebuie să ne scape din vedere timpul petrecut de copil în faţa calculatorului. O dozare incorectă a timpului pe care copilul îl petrece în faţa calculatorului poate conduce la dependenţă, extenuare, dizabilităţi funcţionale.

Bibliografie:

1.*** *Curriculum pentru învățământul preșcolar, METC, 2019*

2. Sorin Cristea, *Dicţionar de pedagogie*, Grupul Editorial Litera, Litera Internaţional, Chişinău – Bucureşti, 2000

3. S.M. Cioflica, B. Iliescu, *Prietenul meu, calculatorul*, Ghid de utilizare pentru preşcolari, Ed. Tehno-Art, Petroşani, 2003.

4. Piaget,J. *Psihologia copilului.* Ed. Cartier, 2004

Exerciții-joc folosite la ora de limba și literatura română

Prof.înv.primar Săndulache Daniela-Maria
Școala Gimnazială „Mihai Drăgan", Bacău

Limba și literatura română reprezintă disciplina esențială în formarea și dezvoltarea personalității elevilor, asigurând dezvoltarea competenței de comunicare în limba în care se realizează instrucția și totodată participă indirect la dezvoltarea tuturor competențelor cheie ce stau la baza profilului de formare a elevului la nivelul primar.

Pornind de la acest lucru, am creat câteva exerciții atractive, de tip joc, astfel încât elevii să lucreze cu plăcere, în perechi sau în grup, realizând astfel obiectivele propuse. În următoarele rânduri, voi prezenta câteva dintre acestea, pe care le-am integrat în lecții, la clasa a IV-a.

Conținuturi: a)Formularea unor solicitări; b)Pronumele personal. Numărul și persoanal;
c) Inițierea, menținerea și încheierea unui schimb verbal. Pronumele personal de politețe.

Aplicații:

1. Te rog frumos, hai să ne jucăm, accentul să-l exersăm!– activitate în perechi

Fiecare pereche va primi o fișă cu propozițiile de mai jos. Elevii vor trebui să se consulte și să așeze accentul corect pe vocala care trebuie, din cuvintele subliniate, astfel încât cuvântul accentuat să fie adecvat propoziției din care face parte.

1. Iepurașul aleargă repede./ Leul se repede asupra zebrei și o puse la pământ.
2. El intră pe internet ieri dimineață./ Vasile își însuși toată averea părinților săi.
3. Ionel a tras la xerox zece copii./ Bunica Evei avea mulți copii.
4. - Auzi, Maria, nu ai vrea, te rog frumos, să vii aici?/ Făt- Frumos auzi tot ce puseseră ei la cale.
5. El urmă să fie ascultat la geografie./ Nu lăsă nimic în urmă, ci adună tot gunoiul în saci.
6.– Mână, birjar!/ În mână ținea un buchet de flori de liliac, florile preferate ale bunicii.
7. Capra cu trei iezi acoperi groapa plină cu jăratic, cu vreascuri, iar deasupra așează scaunul cu ceară unde îl așează pe lup la masă./ Tu acoperi borșul cu un capac să nu intre vreo insectă.

2. Sacul lui Moș Crăciun – activitate individuală

În seara de Ajun, Moș Crăciun trebuie să împartă cadouri copiilor care știu să alinte cuvintele, doar că unul dintre elfi neștiind care sunt aceste cuvintele-a pus pe toate în sac. Ajutați-l voi, vă rog frumos, pe Moșul, să pună în sac doar cuvintele alintate!

Crăciunel, dulăpoi, lapte, bucățică, prăjiturele, butoi, bătaie, copilași, frățior, mielușei, figurine, zi, drăguță, potecă, căsoi, cuie, cuțitaș, bestie, pisici, cap, ghemotoc, fustiță.

3. Magicianul Josephine – activitate în perechi

Josephine și-a dorit de mic copil să fie magician. Și- a cumpărat un joben și un iepuraș din banii strânși de el, dar nu i-au mai rămas bănuți pentru o baghetă. De ziua lui, a primit în dar una, de la părinții săi. Nefiind prea bun la limba română, a vrut să facă o magie și să rezolve exercițiul avut ca temă. Doar că bagheta nu a funcționat. Vă roagă frumos, dacă puteți să-l ajutați.

Fiecare elev din pereche va trebui să rezolve câte un exercițiu și să dea foia apoi colegului. Va câștiga bagheta fermecată grupa ai căror elevi au rezolvat corect toate exercițiile. În caz că nicio grupă nu a rezolvat corect, se declară câștigătoare grupa care a terminat prima și care a avut cele mai puține greșeli.

Atingeți cu bagheta neîncetat , cuvântul care este adecvat!

1. Andrei este un copil ***cu minte/cuminte***.
2. ***Tocmai/ Toc*** mai am terminat de scris compunerea.
3. Nu îmi place ***deloc/ de loc*** cum te-ai îmbrăcat!
4. Bunicul își ține ochelarii într-un ***tocmai/toc mai*** vechi.

5. Veverița a mâncat o ***nucă/ nu că.***
6. ***Nucă/ nu că*** nu ți-ar sta bine cu culoarea mov, dar roșu te prinde cel mai bine.
9. Ioana este ***deloc/ de loc*** din Satu-Mare.
10. ***Cu minte/cuminte*** luminată rezolvi cu ușurință toate problemele la matematică.
11. ***Ca să/ ca să*** iau examenul trebuie să învăț continuu.

4. Cadoul lui Rudolf– activitate pe grupe

Moș Crăciun i-a făcut lui Rudolf un cadou, dar înainte de a-l deschide i-a lăsat un mesaj: „***Rudolf, de corect vei rezolva/ Sarcina pe care ți-o voi da,/ Poți primi ceva în dar,/ E un lucru necesar!“.*** Doar că e o problemă! Moș Crăciun știe că Rudolf nu stăpânește foarte bine ortogramele, așa încât vă roagă frumos pe voi să-l ajutați.

Elevii, împărțiți pe grupe, vor trebui să completeze propozițiile următoare cu ortogramele potrivite și să explice, apoi scrierea corectă a acestora. Se va folosi metoda **Foaia călătoare.** Fiecare elev va rezolva un enunț, apoi va da foaia elevului din dreapta și tot așa până la sfârșit. Orice copil poate să își aleagă ce enunț vrea. Pe videoproiector va fi scris și exercițiul așa încât copiilor le va veni mult mai ușor să rezolve în gând propoziția aleasă.

Mamei, ...pe Ionel,.....alunecat câteva lacrimi pe obraz.	oferindu-le
.....voi înapoia cu siguranță!	nea, nea
.....succes la examen, prietena .....a plecat.	ți-a
Moș Crăciun nu a obosit deloc,.....tuturor cadouri.	dăruit-o
.....dat seama că a greșit, ...capul.	ne-a
Sania lui Moș Crăciun alunecă pe argintia.....	cumpărat-o
.....Vasile .....împărțit fiecăruia bomboane.	aplecându-și
Geanta pe care..... ..... unchiul de ziua ta, a ..... de la un magazin de lux.	văzându-l
.....zis copiilor să ofere multă bucurie celor din jur.	urându-i
Ei .....oferit .....ajute, ...în dificultate.	pupându-l
.....nicio problemă, te voi ajuta eu!	i-au, nu-i
.....vorbit dinainte de ați știut unde să veniți?	sa, i-o, s-au, să-l

Ce cadou credeți că i-a făcut Moș Crăciun lui Rudolf? Realizați o compunere de 20 rânduri, în care să folosiți corect cât mai multe ortograme, cu titlul ***Cadoul lui Rudolf***.

5.Fii amabil, Moș Crăciun, ce pot să fac eu acum?– activitate pe grupe

Rudolf l-a supărat pe Moș Crăciun, deoarece când venea vremea cinei, acesta făcea nazuri la mâncare, așa încât i-a dat să rezolve niște sarcini, fiind convins că nu le va putea rezolva. Rudolf vă cere ajutorul, întrucât dacă nu le va rezolva corect nu va mai pleca el, alături de Moșul, în misiunea din Ajunul Crăciunului. În schimb, la finalul fiecărei sarcini îndeplinite va primi câte o literă, iar în final va găsi un cuvânt magic.

a) Elevii împărțiți în grupe vor trebui să găsească înțelesul adecvat al cuvintelor subliniate din fiecare propoziție și să precizeze, ce parte de vorbire este fiecare cuvânt subliniat.

1. Ionel a lăsat ușa în lături pentru a intra pisica./ Mama a pus porcilor, în lături și urzici.
2. Mihai face figuri când nu îi place câte ceva./ Ion a construit din figuri, un robot.
3. Micii musafiri clătinară din cap cu poftă./ De 1 Mai am mâncat micii cu mușchi.
4. După o zi de muncă, mama era terminată./ Casa era terminată și deci, bună de locuit.
5. Tata a aruncat la gunoi mai multe fiare./ La zoo, am văzut multe fiare din Africa.
6. Lumânarea se termină repede. Se termină timpul alocat discursului.

b) Fiecare echipă va primi câte două perechi de cuvinte care sunt scrise la fel, dar care în funcție de context își schimbă sensul. Elevii vor trebui să alcătuiască enunțuri adecvate cu sensurile diferite ale acestora: *ceară- ceară, față- față, dar- dar, mei- mei, poartă- poartă nea-nea, vine- vine, mare- mare.*

c)***Dragi copii, mi-ar plăcea, o familie de-aș avea!***

Găsiți cuvântul de bază din următoarele cuvinte și alcătuiți familia lexicală a acestora. ***îndrăgite, împăciuitor, înspăimântată***. Puteți folosi și cuvintele de bază alintate! **Nu uitați** că

familia lexicală a unui cuvânt se formează prin schimbarea valorii gramaticale a cuvintelor: se formează substantive, adjective, verbe, dar și prin adăugarea unor silabe la începutul sau la finalul cuvântului.

Exemplu: *înmărmurit- marmură, marmorat, a înmărmuri, mărmurar, mărmuri, mărmurire*

d) Identifică, în propozițiile de mai jos, acele cuvinte care sunt scrise aproape la fel, diferența făcând-o o singură literă, dar care au înțelesuri diferite.Subliniază-le, te rog, apoi explică-le printr-un cuvânt sau o expresie, în funcție de sensul lor adecvat din propoziția din care face parte.

1. Crăciunel i-a sevit pe copii cu lapte proaspăt și prăjituri cu nucă.
2. Peștii pe care i-am cumpărat aveau lapți.
3. Niculăiță suferea de friguri.
4. Când nu-i plăcea ceva, Andrei făcea figuri.
5. În călătoria sa, Harap- Alb a întâlnit o mulțime de făpturi ciudate.
6. Se împlinesc cinci ani de la căsătoria lor.
7. Pisicii mele îi place să lingă farfuria cu lapte.
8. Compunerea Ioanei a fost lungă și foarte frumoasă.

e) Colorează cu aceeași culoare expresia dată cu sensul corect al acesteia din tabelul următor.

a se adânci în gânduri, a medita, a-și da seama, a examina, a clătina din cap, a gândi profund, a rămâne pe gânduri, a realiza, a conștientiza, a arunca o privire, a aproba, a pleca cu mâna goală, a te întoarce fără nimic.

f) Scrieți corect și adecvat următoarele cuvinte în enunțuri potrivite. Explicați scrierea lor corectă!

fi, fii, fiii, copil, copiii, copiii, bucată, bucăți, bucate.

g) ***Ce poți arunca?*** Găsiți cât mai multe substantive, în timp de 3 minute, care pot sta pe lângă verbul ***a arunca***, dându-i un sens diferit.Puteți utiliza și cuvintele ajutătoare *în, pe...*

Exemplu: ***o minge, o privire, o vorbă, în aer, o piatră, în închisoare, o sămânță, pe drumuri***

6. Nedumerirea elfilor!

a) *Shinny Upatree* este cel mai vechi elf și prieten al lui Moș Crăciun, fiind cel care împreună cu Moșul, a creat satul secret din Laponia. Acesta a primit în dar o mulțime de cuvinte, unele care conțin în alcătuirea lor și pronume, iar altele nu. Elful vă cere ajutorul ca împreună cu echipa voastră să găsiți în cel mai scurt timp, toate cuvintele care ascund pronume în scrierea lor. Colorați din tabelul de mai jos, doar casetele cu aceste cuvinte și subliniați pronumele găsite.

BRAȚ**ELE**	VREMEA	ORAȘ	ROSTEASCĂ
FATĂ	ÎMPREUNĂ	PRĂJITURI	MAIA
FIGURINELE	ECOU	FRĂȚIORUL	GHEMOTOC
TIMIDĂ	CRĂCIUNEL	SMUCI	PREAJMA
CINEI	BĂTAIE	LĂTURI	STĂTEA
FRATELUI	URMĂTOAREA	BĂIATULUI	LEOAICA
FIAREI	TEAMĂ	DEZAMĂGIREA	VREAU
IERI	FRATELE	IMAGINEA	JUCĂRIE
NOIAN	GUNOI	ÎNVOI	INNOI
FELURILE	MINUNAT	ATELIER	BUCĂȚI

b)Nedumerirea lui Arthur...Dacă va înlocui substantivele cu pronume adecvate, va observa că propozițiile nu își pierd înțelesul.

1. Crăciunel(.....) a cioplit o pisică dintr-o bucățică de lemn.
2. Mayrie și frățiorul ei(.....) au plecat în vizită la Crăciunel.

3. – Dragii mei (.....), v-ați pornit într-o călătorie atât de lungă?
4. Leoaica Șiegra (.....) avea dinți fioroși și ochi sălbatici.
5. Fratelui (.....) i-a fost dor de mine.
6. Maria, Ionel și Ciprian au fost în excursie.
7. Cadourile (.....) au fost desfăcute de copii(.....).
8. Copiilor (....) le oferim toată dragostea noastră.
9. Vasilica și Ionel(....) vă dorim multă sănătate!

c)***Elful Gossamer*** trebuia să ducă un sac elfilor de la o școală din apropiere. Pe drum, de curiozitate, l-a deschis. În el erau pronume, care ca prin minune au dispărut. El a închis sacul și a plecat spre școală. Pentru a-l ajuta va trebui să puneți pe spațiile punctate pronumele adecvate care să răspundă întrebărilor din paranteză. (***activitate în perechi***)

1. – Vino să-(cui?) arăt o carte interesantă!
2. (cine?) vei merge să împărțim darurile.
3. Eu merg (cu cine) să-i ducem lecțiile colegului bolnav.
4. Cadoul (al cui?)este mai costisitor.
5. – Du-(cine?), te rog frumos, până la magazin!
6. (pe cine)- a învățat că dăruind va dobândi.
7. (cine?) îmi place să compun poezii.
8. Am fost (la cine?)să facem proiectul la științe.
9. Am zărit-(pe cine?) pe Andreea în parc.
10. (cine?) cântăm colinde de Crăciun.

e) ***Nesiguranța lui Valahor***– activitate pe grupe. Valahor este cam nesigur. Să îl încurajăm puțin!

Alegeți forma corectă a cuvintelor subliniate:

1. Mai/ m-ai ajutat la teme când nu am știut.
2. Vouă va/ v-a explicat la școală cum se formează norii?
3. Ți-e/ ție îți/î-ți este frică de bursuc?
4. Eu/ieuî-mi/îmi iubesc meseria.
5. Scoalăte/scoală-te că e târziu!
6. A chemato/ a chemat-o la școală pe mama săi/să-i spună notele mele.
7. Pentru serbare, învățațivă/ învățați-vă bine rolurile scenetei.
8. Citinduni-se/ citindu-ni-se mult ne-am/neam dezvoltat vocabularul.
9. Însușindu-și/însușinduși cuvintele noi din text au alcătuit apoi propoziții cu ele/ iele.
10. Bunicul, strângându-și/ strângânduș-i în brațe nepoțeii, lea/le-a spus:
    - Mânca-v-ar/mâncav-ar norocul, dragii mei/me-i.
11. Voi/v-oi construiți o casă.
12. Lor/ l-or judeca pentru faptele comise.

f) ***Atenține, atențiune! Pronumele de politețe întră în acțiune!****– activitate în perechi*

Elful Susanno este cel care îi trezește pe elfi în fiecare dimineață anunțându-i noutățile zilei. Pe voi, copii vă invită să exersați împreună folosirea adecvată a pronumelor de politețe efectuând corect, următorul exercițiu:

Subliniați din exemplele de mai jos, doar pronumele personale de politețe.

1. Eu pe dumneavostră, doamna învățătoare, vă iubesc mult.
2. – Matale, bunicule, știi să călărești?
3. – Măria Ta, vin turcii!!! zise un răzeș de-al voievodului Ștefan cel Mare.
4. - Fata Înălțimii Voastre a fost răpită de un zmeu.
5. – Fiți amabil, dumneavoastră știți unde este poșta?
6. Pe dânsul l-am întâlnit la ziua dumneaei.
7. – Dumnealor, sunt părinții mei!
8. Dânșii locuiesc la curte față de dumneata care locuiești la bloc.

9. – Excelența Voastră, mai doriți ceva? zise majordomul reginei.
10. – Sanctitatea Voastră, avem nevoie de binecuvântarea Dumneavoastră, zise un pelerin Papei Francisc.
11. – Du-te, te rog, la dumnealui și-i du cadoul acesta din partea mea.
12.– Dânsele sunt înscrie la concurs alături de dumneata.

g) ***Elful Nimir- Echilibristul***– concurs pe echipe

Nimir participă la un concurs intitulat „Scriem corect și adecvat!"

Elevii împărțiți în echipe vor încercui forma corectă a cuvintelor scrise îngroșat. Fiecare elev din fiecare echipă va merge în echilibru pe o bancă de gimnastică la capătul căreia se va găsi un săculeț. Ei vor extrage un bilețel cu o propoziție și vor încercui form acorectă a cuvintelor îngroșate. Concursul va fi câștigat de echipa care a rezolvat corect toate cerințele.

1. Aceea/ aceia este sora Alinei.
2. Problema căruia/ căreia nu i-am găsit rezolvarea mă macină.
3. Ea însăși/ însuși a venit la mine.
4. I-am împrumutat o carte aceleea/ aceleia.
5. Cadoul care/ pe care l-am primi e valoros.
6. Cealantă/ cealaltă este prietena mea.
7. Erai așteptată în parc de aceași/ aceeași.
8. Mihai al cărui/ a cărui tată este inginer iubește științele.
9. Niciunul/ nici unul nu a venit la întâlnire.
10. Domniasa/ Domnia Sa, Ștefan cel Mare a câștigat bătălia de la Vaslui.
11. Ei/ iei construiesc o casă lângă a celorlanți/ celorlalți.
12. I-am dat acesteia/ acesteea o carte cu povești.
13. - Fiți amabil, dumneata/ dumneavoastră urmați?

h)***Elful Caleb, cel mai înțelept-*** Elful Caleb este bucuros că a reușit să rezolve corect sarcinile de mai jos. Vrea să vadă dacă și voi reușiți. Elevii vor trebui să identifice pronumele adecvate și să le scrie corect , în funcție de felul acestora, persoana, numărul și genul (acolo unde este cazul).

1.(pronume personal, pers. a II-a, nr. pl) învățați la științe.
2. (pronume personal, pers.I, nr. sg) îmi place muzica clasică.
3. –Unde mergi (pronume personal de politețe, pers. a II-a, nr.sg) duminică dimineață?
4. (pronume personal de politețe, persoana a III-a, nr.pl) nu servesc lapte cu cereale la micul dejun.
5. La (pronume personal, persoana I, nr. pl) sunt oameni primitori.
6. (pronume personal, pers. a III-a, nr. sg, gen masculin) și (pronume personal, pers. a III-a, nr. sg, gen feminin) s-au cunoscut în liceu.
7. (pronume personal, pers. a II-a, nr. sg) ești elev în clasa a II-a.
8.(pronume personal de politețe, pers. a III-a, nr. sg, gen feminin) este învățătoarea mea.

ÎNVĂȚAREA COLABORATIVĂ
EXPLOZIA STELARĂ

Prof. Sârbu Liliana
G.P.N. Nădab, jud. Arad

Învățământul românesc se confruntă cu probleme din ce în ce mai complexe, care necesită un nou mod de gândire, idei noi, informatii noi și bineînteles, un nou mod de a învăța.

Învăţarea prin colaborare este o strategie de instruire structurată, sistematizată, în cadrul căreia grupuri mici de copii lucrează împreună pentru a atinge un ţel comun, devenind capabili să aplice şi să sintetizeze cunoştinţele în moduri variate şi complexe, învăţând în acelaşi timp mai temeinic decât în cadrul lucrului individual. Copiii trebuie învățați de mici să colaboreze în cadrul unor echipe, dar să se înfrunte și individual din perspectiva **"câștig eu - câștigi și tu"**.

Educatoarei îi revine sarcina să participe alături de copii la elaborarea cunoştinţelor, să servească drept model în legăturile interpersonale şi să încurajeze interacţiunile cooperante dintre copii. Folosind învăţarea prin colaborare educatoarea îi sprijină pe copii să descopere natura, ştiinţa, viaţa. Grădiniţa modernă promovează învăţarea colaborativă ca formă superioară de interacţiune psihosocială, bazată pe sprijin reciproc, pe toleranţă, pe efort susţinut din partea tuturor, îndreptat spre acelaşi scop. Demersul de realizare a sarcinilor se realizează prin colaborare. Este împărtăşită părerea că toţi pot oferi alternative valoroase de soluţionare a problemei dacă sunt ajutaţi.

Învăţarea prin colaborare ajută copiii să înveţe mai profound cultivând relaţii bazate pe respect reciproc şi colaborare constructivă. Învăţarea prin colaborare este o metodă de predare şi învăţare în care preşcolarii lucrează împreună, uneori în perechi, alteori în grupuri mici, pentru a rezolva una şi aceeaşi problemă, pentru a explora o temă nouă sau a lansa idei noi, combinaţii noi sau chiar inovaţii autentice.

Elemente de bază ale învăţării prin colaborare:

-interdependenţa pozitivă – preşcolarii realizează că au nevoie unii de alţii pentru a duce la bun sfârşit sarcina grupului;

-promovarea învăţării prin interacţiunea directă – preşcolarii se ajută unii pe alţii să înveţe, se încurajează şi îşi împărtăţesc ideile;

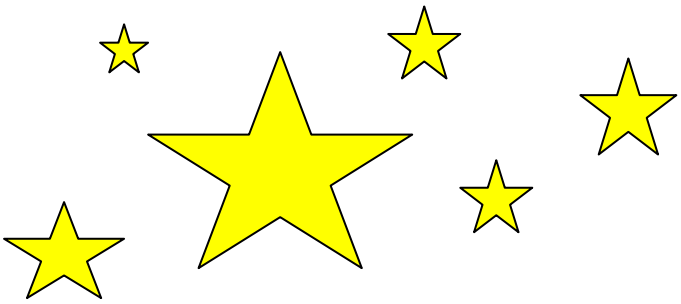
-răspundere individuală – performanţa fiecărui preşcolar se evaluează frecvent şi rezultatul i se comunică atât acestuia, cât şi grupului;

-deprinderile de comunicare interpersonală şi în grup mic – grupurile nu pot exista şi nici funcţiona eficient dacă preşcolarii nu au şi nu folosesc anumite abilităţi sociale absolut necesare;

-monitorizarea activităţii de prelucrare a informaţiei în grup – grupurile au nevoie de răgaz pentru a discuta cât de bine şi-au atins scopurile şi pentru a menţine relaţii eficiente de muncă între toţi membrii.

În vederea unei învăţări active prin colaborare, o importanţă deosebită trebuie acordată strategiei didactice definită prin cei trei **M: Metodă-Mijloace-Material;** combinate, adaptate şi utilizate corect, toate aceste elemente asigură eficienţa.

EXPLOZIA STELARĂ



DESCRIERE

Explozia stelară este o metodă de stimulare a creativităţii, o modalitate de relaxare a copiilor şi se bazează pe formularea de întrebări pentru rezolvarea de probleme şi noi descoperiri.

Obiective :

- ✓ formularea de întrebări şi realizarea de conexiuni între ideile descoperite de copii în grup prin interacţiune şi individual pentru rezolvarea unei probleme;
- ✓ dezvoltă şi stimulează creativitatea individuală şi de grup, exprimarea liberă, spontaneitatea;

Copiii stau aşezaţi în semicerc propun problema de rezolvat. Pe steaua mare se desenează sau se scrie ideea centrală .

Pe celelalte cinci steluţe se scrie câte o întrebare de tipul :

CE ? CINE? UNDE ? DE CE ? CÂND ?, iar cinci copii din grupă extrag câte o întrebare.

Fiecare copil din cei cinci îşi alege câte trei-patru colegi, organizându-se astfel în cinci grupuri. Grupurile cooperează în elaborarea întrebărilor. La expirarea timpului, copiii revin în semicerc în jurul steluţei mari şi comunică întrebările elaborate, fie un reprezentant al grupului, fie individual, în funcţie de nivelul grupei. Copiii celorlalte grupe răspund la întrebări sau formulează întrebări la întrebări.

Se apreciază întrebările copiilor, efortul acestora de a elabora întrebări corecte precum şi modul de cooperare şi interacţiune.

APLICAŢIE

Poveste: **Punguţa cu doi bani**, de Ion Creangă

Obiectiv: fixarea conţinutului poveştii pe fragmente prin formularea de întrebări specifice exploziei stelare

Material didactic: steluţe, silueta cocoşului din poveste.

Etape :

1. Copiii ascultă povestea. Pentru fixarea conţinutului prin feed- back , se solicită copiilor să asculte câte un fragment şi să formuleze întrebări.
2. „Cocoşul" împarte cele cinci steluţe cu întrebări la cinci copii. Educatoarea va citi fiecărui copil care va lua steluţa, întrebarea de pe aceasta. Cei cinci copii îşi aleg colegii de lucru şi constituie astfel cinci grupuri corespunzătoare celor cinci tipuri de întrebări. Ascultă pe rând fragmente din poveste.
3. În grupă se formulează întrebări pentru fiecare fragment audiat. Se reţin pentru etapa finală.

4. După ce au audiat toate fragmentele şi au elaborat întrebări se poate iniţia „Jocul întrebărilor”, joc prin care copiii adresează întrebările formulate în grup.
5. În final se aleg întrebări al căror răspuns sugerează aspecte principale ale poveştii.

POVEȘTILE DIGITALE ÎN GRĂDINIȚĂ

TRĂISTUȚA CU POVEȘTI

Cine a furat punguța cocoșului ?

Alte întrbări ce pot fi formulate de copii :

UNDE ?

- Unde a ajuns cocoşul?
- Unde l-a aruncat boierul pe cocoş?

- Unde şi-a alungat baba găina?
- Unde a găsit găina o mărgică ?

CE ?

- Ce a făcut cocoşul în fântână?
- Ce bogăţii a adus cocoşul moşneagului ?
- Ce îi cerea moşneagul, babei ?
- Ce bogăţii a adus găina babei ?

CÂND ?

- Când şi-a bătut baba găina ?
- Când l-a lăsat boierul pe cocoş să plece acasă ?

DE CE ?

- De ce a plecat cocoşul de acasă ?
- De ce baba nu-i dădea moşneagului nici un ou ?

CINE ?

- Cine l-a aruncat pe cocoş în fântână ?
- Cine s-a luat după cocoş în cireadă ?

Învăţărea colaborativă poate fi la îndemâna fiecărei educatoare, cu condiţia ca, încă din etapa de proiectare a activităţilor, să vizeze tematici adecvate şi să pună la dispoziţia copiilor materiale corespunzătoare.

Colaborarea înseamnă înainte de toate un câştig în planul interacţiunii dintre preşcolari generând sentimente de acceptare şi simpatie. Departe de a genera conflicte, ea instaurează buna înţelegere, armonia şi stimulează comportamentele de facilitare a succesului celorlalţi.

Bibliografie:

1) Flueraş Vasile - *Teoria şi practica învăţării prin cooperare*, Editura Casa Cărţii de Ştiinţă, Cluj-Napoca, 2005;
2) Neacşu I. - *Metode şi tehnici de învăţare eficientă*, Editura Militară, Bucureşti, 1990;
3) Pintilie Mariana, *Metode moderne de învăţare-evaluare*, Editura Eurodidact, Cluj-Napoca, 2002

METODE DIDACTICE INTERACTIVE FOLOSITE LA ORA DE EDUCAȚIE TEHNOLOGICĂ ȘI APLICAȚII PRACTICE

prof.SAROSI IRINA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „VASILE CONTA" IAȘI

1.Mozaic cu fişe-expert

Lecţia**: *Realizarea produselor din materiale textile (clasa a-VII-a)***
Tipul lecţiei: predare-învăţare
Scopul folosirii metodei: promovarea învăţării prin cooperare şi colaborare între elevi, prezentarea creativă a conţinuturilor studiate în grupul de experţi constituite. Desfăşurarea activităţii:

- elevii sunt grupaţi în grupe de bază de câte 4, apoi fiecare dintre ei va merge în grupe expert în funcţie de numărul primit în grupa de bază (se formează 5 grupe de bază cu câte 4 experţi);
- în perioada lucrului la fişele expert profesorul urmăreşte modul de derulare al discuţiilor, este atent la eventuale probleme sau neclarităţi care apar şi pe care încearcă să le explice, fără a afecta concepţia proprie a elevilor din grupa respectivă , care sunt singurii în măsură să decidă modul în care îşi vor organiza expunerea în grupa de bază;
- urmărirea sistematizării cunoştinţelor relizând totodată şi o schemă la tablă invitând câte un „expert" la tablă. Apoi urmărirea aplicării creative într-o situaţie concretă dată, ca formă de operaţionalizare şi feed-back: completarea unui rebus de către fiecare elev cu definiţii din lecţia nouă.

Sarcinile de lucru în grupa-expert:
-Citiţi cu atenţie textul din manual indicat pe fişa expert ;
-Citiţi întrebările de pe fişa expert ;
-Indicaţi răspunsul la întrebări ;
-Pregătiţi-vă să predaţi colegilor din grupa de bază ceea ce aţi învăţat în grupa expert.
Exemplu de fişă-expert:
FIŞA EXPERT NR. 1
-Citiţi cu atenţie textul din manual , **paginile 41,42** :
-Citiţi întrebările de pe fişa expert ;
-Indicaţi răspunsul la întrebări ;
-Pregătiţi-vă să predaţi colegilor din grupa de bază ceea ce aţi învăţat în grupa expert.
1.Care sunt operaţiile de finisare în procesul tehnologic de realizare a produselor din materiale lemnoase?
2.Ce rol are șlefuirea?
3.Ce unelte pentru șlefuire cunoaşteţi ?
4.Ce este vopsirea?
5.Ce unelte pentru vopsire cunoaşteţi ?
6.Care este rolul operației de lăcuire?
7.Ce unelte pentru lăcuire cunoaşteţi?
8.Ce rol are ceruirea?
9.Ce se utilizează pentru realizarea acestei operații?

2. Metoda cubului

Lecţia: **Impactul dezvoltării tehnologiilor de obținere a produselor din materialele studiate**

asupra individului, mediului şi societății(clasa a-VII-a)

Tipul lecţiei: sistematizare şi fixare a cunoştinţelor

Scopul folosirii metodei: explorarea creativă unui subiect din mai multe perspective. Etapele aplicării metodei:

- realizarea unui cub pe ale cărui feţe se notează cuvintele:descrie, compară, analizează, asociază, aplică, argumentează;
- anunţarea temei şi a modului de desfăşurare a lecţiei(rostogolirea cubului între grupele constituite din membrii colectivului şi realizarea sarcinii de lucru înscrise pe faţa cubului care a „căzut" grupei respective);
- împărţirea clasei în 6 grupe, care îşi notează sarcina de lucru şi notează pe o foaie tot ce ştiu despre problema înscrisă pe faţa cubului;
- alegerea câte unui reprezentant care completează cubul de la tablă;
- lămurirea neclarităţilor, punerea întrebărilor; în tot acest timp m-am asigurat de corectitudinea ştiinţifică şi gramaticală a cunoştinţelor înscrise pe laturile cubului;
    - grupa1-descrie sursele de poluare;
    - grupa 2-compară tipurile de poluare;
    - grupa 3-analizează efectele lor;
    - grupa 4-asociază cauzele cu efectele poluării;
    - grupa 5-precizează măsurile ce se aplică pentru combaterea poluării;
    - grupa 6-argumentează importanța menținerii unui mediu sănătos.

Bibliografie:

1. Claudia Tănase, Iulia Margareta Dima, Mihaela Băsu, Gabriela Nedelcu-Teodorescu,Mihaela Anton, Educație tehnologică și aplicații practice, manual pentru clasa a-VII-a, Editura Avantgarde Centre , București, 2019;

Utilizarea metodelor inovative în procesul de predare- învăţare-evaluare la școlarul mic

Prof. Olguța ȘCHIOPU, Liceul Pedagogic „Nicolae Iorga" Botoșani

Noile tendinţe în utilizarea strategiilor didactice descriu un caracter interactiv al acestora, dat de valorificarea potenţialului creativ şi formativ al noilor tehnologii instrucţionale (e-learning). Învăţarea în grup oferă un cadru propice explorării benefice a acestor metode interactive pentru că, în primul rând, „strategiile interactive urmăresc optimizarea comunicării" (Ion-Ovidiu Pânişoară, 2009).

Activitatea de grup este stimulativă la nivel individual, generând un comportament contagios şi competitiv. Interactivitatea presupune atât *competiţia* – definită drept „forma motivaţională a afirmării de sine" , – cât şi cooperarea care este o „activitate orientată social, în cadrul căreia individul colaborează cu ceilalţi pentru atingerea unui scop comun" (Ausubel, 1981). Ele nu sunt antitetice. Ambele implică un anumit grad de interacţiune, în opoziţie cu formele de comportament individual.

„Învăţarea în grup este un tip de învățare ce exersează capacitatea de decizie şi de iniţiativă, dă o notă mai personală muncii, dar şi o complementaritate mai mare aptitudinilor, ceea ce asigură o participare mai activă, susţinută de foarte multe elemente de emulaţie, de stimulare reciprocă, de cooperare."(Ioan Cerghit,1997).

Grupul de învățare este un grup strucurat, orientat către realizarea unor finalități specifice învățării. Rolul profesorului în cadrul grupului de învățare este acela de a stimula demersurile de rezolvare/soluționare a problemelor, de a aplana eventualele conflicte, de a încuraja elevii care întâmpină dificutăţi și de a media cunoașterea.

Cadrul didactic trebuie să dezvolte o serie de competențe specifice în vederea creării unor situații colaborative eficiente în învățare:

- **competenţa energizantă:** are în vedere capacitatea profesorului de a-i face pe elevi să dorească să se implice în activitate, în rezolvarea problemei date;
- **competenţa empatică:** presupune abilitatea de a lucra cu elevii/studenţii reuşind să se transpună în situaţiile pe care aceştia le parcurg;
- **competenţa ludică:** se referă la capacitatea profesorului de a răspunde jocului elevilor săi prin joc, favorizând integrarea elementelor ludice în activitatea de învăţare pentru a o face mai atractivă şi pentru a întreţine efortul intelectual şi fizic al elevilor;
- **competenţa organizatorică:** are în vedere abilităţile cadrelor didactice de a organiza colectivul în echipe de lucru şi de a menţine şi impune respectarea regulilor care privesc învăţarea prin cooperare, în grup;
- **competenţa interrelaţională:** ce presupune disponibilităţi de comunicare cu elevii, menită să dezvolte şi la aceştia abilităţile sociale necesare integrării optime în colectiv;
- **competenţele ştiinţifice,** disciplinare, care se referă la corectitudinea ştiinţifică, la calitatea, structurarea, logic internă şi transpoziţia didactică a conţinuturilor care vor contribui la atingerea obiectivelor stabilite şi la dezvoltarea la elevi a structurilor operatorii, afective, motivaţionale, volitive şi acţionale;
- **competenţele manageriale şi psihosociale** ce ţin de organizarea relaţiilor sociale în clasa de elevi.

„Învăţarea cooperativă este o metodă didactică bazată pe organizarea, în funcţie de obiectivele operaţionale bine stabilite, a unei munci colective fondate pe complementaritate, orientate spre asigurarea aspectului social al învăţării şi care vizează dezvoltarea deprinderilor de comunicare interpersonală, a interacţiunilor, competenţelor şi comportamentelor sociale ale

elevilor.” (Ionescu, M., Bacos,M., 2001).

Pornind de la acestă definiţie putem spune că, învăţarea prin cooperare este o strategie de instruire structurată şi sistematizată, în cadrul căreia, grupe/echipe mici lucrează împreună pentru a atinge un ţel comun, urmând ca fiecare membru al unui grup să-şi îmbunătăţească performanţele proprii şi să contribuie la creşterea performanţelor celorlalţi membri ai grupului.

Exemplificăm cu două metode de învățare activ -participative folosite în învățământul primar în vederea eficientizării activității de învățare în grupuri mici.

1.Metoda Cubului

Această metodă se bazează pe exersarea operaţiilor de gândire implicate în învăţarea logică de conţinut.

Etapele aplicării metodei:

Elevii fac lectura unui text propus în vederea explorării unei anumite problematici. În a doua etapă, se va confecţiona sau desena un cub din hârtie pe care se vor nota, folosind fiecare dintre cele şase suprafeţe, operațiile următoare:

1. *Descrieţi*. Examinaţi atent subiectul şi descrieţi ce vedeţi (culori, forme, dimensiuni etc.).
2. *Comparaţi.* Identificați asemănările și deosebirile raportate la un alt subiect/obiect.
3. *Asociaţi.* Sunteți liberi în a face asocieri multiple, cât mai îndrăznețe
4. *Analizaţi.* Priviți cu atenție. Ce structură are, ce caracteristici deține?
5. *Aplicaţi.* Cum poate fi utilizat? Ce ipostaze practice se pot crea?
6. *Argumentaţi.* Folosiți un anume tip de raportare, pro sau contra, față de subiectul supus discuției. Logica argumentelor este foarte importantă.

La final se va face redactarea de sinteză cu împărtășirea rezultatelor celorlalte grupe, urmată de afișarea produsului final pe tablă.

Avantajele metodei: dezvoltarea capacităţilor de analiză, sinteză, aplicare, transfer, argumentare ale elevilor; formarea unei imagini globale asupra problemei abordate; o mai bună înţelegere a problemei abordate, având în vedere cele şase perspective luate în calcul; motivarea elevilor pentru participarea la activitate; activizarea elevilor; dezvoltarea capacităţilor comunicaţionale.

Limite: având în vedere faptul că fiecare grupă are de abordat o altă perspectivă, este posibilă tratarea superficială a celorlalte perspective propuse; consum mare de timp; posibilitatea apariţiei dezordinii în timpul activităţii; neimplicarea tuturor elevilor în rezolvarea sarcinilor din cadrul fiecărui grup.

Clasa a IV-a

Disciplina : Limba și literature română

Unitatea de învățare: Copilăria

Subiectul/ Conținutul:Textul literar . Text suport „Amintiri din copilărie”, de Ion Creangă

Competența specifică vizată:

2.1. Descrierea unui personaj dintr-o carte/ dintr-un film /a unui personaj imaginar urmărind un set de repere

DESCRIE Imaginaţi-vă că vă aflaţi în grădina mătuşii Mărioara. - Ce personaje vedeţi? - Ce culori vedeţi? - Ce sunete auziţi?	COMPARĂ Compară comportamentul tău cu cel al lui Nică. Ce ai fi făcut într-o asemenea situaţie?
ASOCIAZĂ Găsiţi însuşiri următoarelor cuvinte: cireşe…… vară……..	ANALIZEAZĂ Analizaţi pericolele situaţiilor în care este pus Nică. Ce ar fi putut păţi băiatul?

creangă……. cânepă…….. nuia…….. măturşă…….	
ARGUMENTEAZĂ Este sau nu vinovat Nică pentru stricarea plantaţiei de cânepă? De ce?	APLICĂ Dramatizaţi textul „Amintiri din copilărie”.

Metoda „Turul Galeriei”

Turul galeriei este o tehnică de învăţare prin colaborare în cadrul căreia elevii, divizaţi în microgrupuri, lucrează la rezolvarea unei probleme controversate ce are mai multe soluţii posibile .

Etapele acestei tehnici sunt următoarele :

1. Constituirea microgrupurilor (elevii sunt împărţiţi pe grupuri de câte 4-5 membri și pentru fiecare grup se distribuie foi de flip-chart şi markere);

2. Prezentarea sarcinilor de lucru (cadrul didactic prezintă grupurilor de elevi sarcina pe care trebuie să o soluţioneze, menţionând că rezolvarea problemei trebuie realizată pe foile de flip-chart și se precizează, de asemenea, faptul că unul dintre membrii fiecărui grup va avea rolul de „ghid”);

3. Cooperarea pentru realizarea sarcinilor de lucru (elevii interacţionează în cadrul microgrupurilor pentru a realiza sarcina propusă; soluţiile se notează pe foaia de flip-chart);

4. Expunerea produselor (fiecare grup îşi afişează produsul, la fel ca într-o galerie de artă (acest aspect explică şi denumirea metodei, elevii care au rolul de „ghid” se vor plasa în locul unde este expus produsul grupului din care fac parte);

5. „Turul galeriei” (membrii grupurilor „vizitează”, compară, examinează fiecare produs, adresează întrebări de clarificare ghidului şi pot face comentarii, pot compara ideile sau pot propune alte soluţii pe care le consemnează în subsolul foii de flip-chart).

6. Reexaminarea (evaluarea) rezultatelor (fiecare grup îşi reexaminează propriile produse, prin comparaţie cu celelalte şi valorificând comentariile „vizitatorilor”).

Avantajele metodei „Turul galeriei": formarea şi consolidarea deprinderii de ascultare activă; formarea şi dezvoltarea capacităţii reflective; dezvoltarea gândirii critice; stimularea creativităţii; cultivarea respectului faţă de ceilalţi şi a toleranţei; formarea şi dezvoltarea competenţelor emoţionale; dezvoltarea competenţelor de relaţionare; dezvoltarea competenţelor de comunicare; promovarea interînvăţării şi a învăţării active; participarea activă, implicarea tuturor elevilor în realizarea sarcinilor de învăţare; stimularea eforturilor de intercunoaştere şi autocunoaştere; formarea şi dezvoltarea capacităţii de cooperare, a spiritului de echipă; dezvoltarea capacităţii argumentative; formarea şi dezvoltarea competenţelor de evaluare şi autoevaluare; dezvoltarea competenţelor instrumental-aplicative; formarea şi dezvoltarea competenţelor metacognitive etc..

Limitele acestei metode pot fi următoarele: tendinţa de conformare la opinia grupului; tendinţa de dominare a grupului manifestată de anumiţi elevi, erijaţi în lideri; marginalizarea sau autoizolarea elevilor care împărtăşesc alte opinii; nonimplicarea unor elevi; aparentă dezordine; dezvoltarea unei posibile dependenţe de grup în rezolvarea sarcinilor; apariţia unor conflicte între elevi; generarea unei „gândiri de grup”.

Exemplificăm aplicarea metodei la clasa: a II-a, după cum urmează:

Disciplina: Matematică și explorarea mediului

Unitatea tematică: Anotimpurile

Conținutul: Caracteristicile anotimpurilor

Competente specifică vizată:

4.2. Formularea unor consecinţe rezultate în urma observării unor relaţii, fenomene, procese simple

Activitatea se desfășoară în momentul „Obținerea performanței” pargurgându-se următoarele etape:

Etape	Sarcini de lucru
1.Constituirea microgrupurilor	Colectivul clasei se împarte în 6 grupe a câte 4 elevi
2.Prezentarea sarcinilor de lucru	Notați caracteristicile celor 4 anotimpuri pe foaia de flipchart, după ce ați împărți foaia în 4 cadrane. Fiecare cadran va fi alocat caracteristicilor unui anotimp.
3.Cooperarea pentru realizarea sarcinilor de lucru	Discutați în grup despre caracteristicile anotimpurilor. Notați pe coala de flipchart informaţiile.
4.Expunerea produselor	Fiecare grup îşi va expune lucrarea. Ghidul fiecărui grup va rămâne lângă lucrare pentru acordarea de informații/ lămuriri.
5.„Turul galeriei”	Membrii grupurilor observă lucrările expuse, adresează întrebări ghidului referitoare la conţinutul lucrărilor, notează pe post-it-uri comentarii, pe care le lipesc pe lucrările observate.
1. Reexaminarea (evaluarea) rezultatelor	Componenţii fiecărui grup reexaminează lucrările şi citesc observaţiile colegilor de pe post-it-uri.

Metodele de învățare prin cooperare dezvoltă capacităţile copiilor de a lucra împreună, se reduce la minim fenomenul blocajului emoţional al creativităţii, favorizează comportamentul tolerant faţă de opiniile celorlalţi, conduc la înfrângerea subiectivismului şi acceptarea gândirii colective.

Bibliografie

Cerghit Ioan, Metode de invatamant, București, Editura Didactica si Pedagogica, 1997
Ionescu, Miron si Bacos, M. Instruire interactiva. Repere pentru reflectie si actiune, Cluj-Napoca: Editura Presa Universitara, 2001.
Ion-Ovidiu Panișoara, Comunicarea eficientă , Iași, Editura: Polirom, 2008.

MENȚINEREA INTERESULUI ELEVILOR CU CES ÎN ÎNVĂȚAREA ONLINE- RESURSE ONLINE

Prof.înv.primar Siminiceanu Irina- Mihaela,

Liceul Pedagogic „Nicolae Iorga" Botoșani

CES - este o sintagmă, care se referă la cerințele în plan educativ ale unor categorii de persoane, cerințe consecutive unor disfuncții sau deficiențe de natură intelectuală, senzorială, psihomotrice, fiziologică sau ca urmare a unor condiții psihoafective, socio-economice sau de altă natură. Aceste cerințe plasează persoana/elevul într-o stare de dificultate în raport cu ceilați din jur, stare care nu-i permite o existență sau o valorificare în condiții normale a potențialului intelectual și aptitudinal de care acesta dispune și induce un sentiment de inferioritate ce accentuează condiția sa de persoană cu cerințe speciale.

Registrul CES, în accepţiunea UNESCO (1995)cuprinde:

- deficienţe fizice și motorii;
- tulburări de învăţare (dislexie, disgrafie şi discalculie);
- tulburări senzoriale (văz, auz, etc.);
- întârziere în dezvoltare si deficienţă mintală;
- tulburări afective şi de de conduită (ADHD, tulburări de opoziţionism/ negativism, tulburări din spectrul autist);
- tulburări de limbaj.

În consecință, activitățile educative școlare și/sau extrașcolare reclamă noi modalități de proiectare și desfășurare a lor în relație directă cu posibilitățile reale ale elevilor, astfel încât să poată veni în întâmpinarea cerințelor pe care elevii respectivi le resimt în raport cu actul educațional. Acest proces presupune, pe lângă continuitate, sistematizare, coerență, rigoare și accesibilizare a conținuturilor, un anumit grad de înțelegere, conștientizare, participare, interiorizare și evoluție în planul cunoașterii din partea elevilor.

Altfel spus, cerințele educative speciale solicită abordarea actului educațional de pe poziția capacității elevului deficient sau aflat în dificultate de a înțelege și valorifica conținutul învățării, și nu de pe poziția profesorului sau educatorului care desfășoară activitatea instructiv-educativă în condițiile unei clase omogene sau pseudo-omogene de elevi.

Din păcate, copiii cu cerințe educaționale speciale sunt printre cei mai loviți dintre cei peste 91% dintre elevii lumii care au fost afectați de criza Covid-19. Pentru aceștia, întreruperea obiceiurilor educaționale și obligația de a trece la medii de învățare la distanță(online) presupun provocări suplimentare, într-o situație deja dificilă. De aceea, pentru a face față acestor provocări și pentru a putea merge mai departe vă propun în continuare o serie de resurse online pentru activitățile școlar-educative dedicate copiilor cu CES.

❖ Pentru deficienţa vizuală:

-ZoomLinux: 35 de programe didactice organizate într-o bază de date, destinate utilizării de către persoanele cu deficienţe de vedere, practic o listă cu link-uri către site-urile respective;

-Windows Magnifier (lupa) -aplicatie a Windows –ului, existentă în computer, care face ecranul calculatorului mai uşor de citit pentru persoanele cu deficienţe de vedere, prin crearea unei ferestre separate care afişează o porţiune mărită a ecranului;

-Balabolka- cititor de text gratuit.

❖ Pentru deficienţa auditivă:

-Windows Moviemaker transforma sonorul unui film in text pe ecran;

❖ Pentru deficienţa psihomotorie:

-Viacam/eViacam, este un program gratuit, care permite utilizatorului să mişte cursorul mouse-ului prin mişcarea capului. Programul funcţionează pe orice calculator echipat cu o cameră web, fără accesorii suplimentare.

❖ Pentru tulburări de limbaj:

- LOGOPEDIX este un soft românesc specializat în logopedie, destinat copiilor cu dislexie, dislalie şi întârzieri de limbaj, atât pentru copiii preşcolari, cât şi pentru învăţământul primar;
- Pentru exersarea pronunţiei pot fi folosite exerciţiile de pe site –ul www.dictie.ro.

❖ Pentru alte deficiențe:

- Filmuleţe terapeutice pentru copiii cu tulburări emoţionale (despre anxietate, depresie, etc) sunt prezentate de Universitatea Babeş-Bolyai (https://retman.ro/?page_id=14)

❖ Jucarii pentru copii cu CES

- https://www.magulcuaripi.ro/material-educativ-pentru-nevoi-speciale/

❖ Activităţi online ce pot fi folosite în lucrul cu copii cu CES:

-jocuri educaționale, cu specificul unei materii pe nivele de clasă, conectare cu cont si parolă (https://www.didactic.ro/jocuri);
-Sebran's ABC conţine imagini în culori, o muzică plăcută şi jocuri captivante, cu ajutorul cărora copiii pot învăţa să scrie şi să citească. Programul este disponibil în diferite limbi, inclusiv română,gratuit (https://albinute.ro/recomandari/soft-educational/);
-povesti audio, grupate pe autori (https://www.cutiutafermecata.ro/povesti-audio/);

-filmulețe de predare și jocuri educative pentru limba română, matematică, științele naturii și muzică, pentru învățământul primar (https://www.scoalaintuitext.ro/pagina-învățătorilor).

UTILIZAREA NOILOR TEHNOLOGII ÎN SCOPUL ÎMBUNĂTĂȚIRII PROCESULUI DE PREDARE-ÎNVĂȚARE LA CLASELE PRIMARE

Prof. Simion Carmen Florentina
Liceul Pedagogic „N. Iorga" Botoșani

Noile tehnologii au produs schimbări la toate nivelurile societății iar procesul de predare – învățare trebuie să se adapteze la noile nevoi și expectanțe. Elevii sunt nevoiți să învețe să gestioneze un număr impresionant de informații, să le analizeze și să ia decizii, să-și dezvolte cunoștințele pentru a face față provocărilor actuale. Învățarea de-a lungul întregii vieți devine o necesitate, mutarea accentului de pe predare pe învățare este un fapt inevitabil iar elevii vor fi sprijiniți pentru a dezvolta mecanisme și strategii de învățare pentru a-și asigura succesul în interacțiunea cu provocările ce vor urma.

Principala forță a noilor tehnologii o reprezintă capacitatea lor de a îmbunătăți învățarea. Provocarea adusă de societatea bazată pe cunoaștere educației este „identificarea modalităților de transformare a ofertei curriculare și a procesului de predare-învățare astfel încât să li se formeze elevilor acele competențe, acele abilități și deprinderi care să le asigure succesul într-o realitate dinamică, bogată în informație și într-o continuă schimbare."

Utilizarea noilor tehnologii în activitatea didactică presupune nu doar atingerea unor finalități strict instrucționale, ci și a unor obiective formative care vizează formarea personalității în ansamblul ei: obiective referitoare la abilități de comunicare și relaționare, de acces la informații, de raportare critică la realitate, de asumare a responsabilităților și de decizie. Abilitățile de comunicare și relaționare se dezvoltă în prezent în egală măsură prin interacțiuni directe cât și prin interacțiuni virtuale.

Principala provocare determinată de utilizarea noilor tehnologii o reprezintă crearea unui mediu propice pentru învățare, deschis învățării, trecerii de la un mediu de învățare centrat pe predare, pe profesor, la mediul de învățare centrat pe elev. Predarea-învățarea noilor cunoștințe, aplicarea, consolidarea și sistematizarea acestora dar și verificarea se pot realiza folosind ca suport tehnic calculatorul și aplicațiile specifice ca suport informațional. Profesorul are sarcina de a dirija întregul proces instructiv-educativ: consultă, coordonează și verifică. Sursa clasică de obținere a informațiilor-manualul- se completează cu sursa digitală- informația obținută prin utilizarea noilor tehnologii.

Școala online a apărut neașteptat, ca o mare necesitate și ne-a provocat să fim deschiși către noile tehnologii la un alt nivel, mai înalt decât eram pregătiți emoțional, tehnologic.Cu toate acestea, în urma studiilor la nivel mondial se consideră că școala nu va mai fi ca înainte de criză, multe dintre resursele de învățare online realizate pentru ERT și metodele didactice utilizate în această perioadă își vor găsi locul în viitoarele activități didactice față în față, dar mai ales în cele mixte sau hibride (blended learning).

Sarcina educației și formării bazate pe noile tehnologii ale informației și comunicării nu este de a înlocui tipurile tradiționale de formare, ci de a le completa în scopul măririi randamentului acestora. E-learning nu este cel mai bun mod de achiziția noilor cunoștințe dar este posibil să fie cel mai eficient în multe situații dacă este utilizat în mod corect. Învățarea devine adaptivă - conținuturile didactice pot fi proiectate astfel încât fiecare elev să aibă posibilitatea parcurgerii materialelor în ritm propriu și contribuie la creșterea motivației și asigurarea succesului școlar prin utilizarea elementelor multimedia și a învățării interactive.

Numeroase cercetări intreprinse pentru a studia efectul utilizării multimedia în învățare au arătat că anumite tipuri de media utilizate eficient prelungesc perioada de reținere a cunoștințelor.

Învățarea eficientă cu și prin intermediul noilor tehnologii se concretizează în:formularea de mai multe întrebări din partea elevilor, o dată ce există posibilitatea explorării lor,

disponibilitatea de asumare a unor riscuri deoarece permite corectarea erorilor și parcurgerea repetată a demersului de învățare, câștigarea autonomiei în învățare deoarece se oferă instrumente de lucru pentru rezolvarea sarcinilor de învățare pe care le pot controla, motivarea sporită și dorința de investigație deoarece utilizarea noilor tehnologii permite actualizarea, analiza și modelarea cu ușurință a informației.

Instrumentele digitale pot fi clasificate în software educațional și aplicații online. Software-ul educațional sunt aplicații construite în scop didactic ce vizează atingerea unor obiective educaționale pliate pe conținuturile teoretice, pe activitățile practice și pe competențele vizate de programele școlare. Software-ul educațional practic împletește produsul informatic cu designul pedagogic, fiind o alternativă digitală la metodele și mijloacele tradiționale.

La clasele primare se pot utiliza diverse tipuri de software educațional: *software interactiv de învățare* (prezentarea interactivă a unor cunoștințe), *software de simulare* (simularea unor situații reale pe care elevul poate să le studieze pentru a formula diferite concluzii), *software de exersare* (pentru formare de priceperi și deprinderi specifice), *software de investigație* (dezvoltă gândirea critică, implică rezolvarea de situații problemă), *software tematic – tutoriale (*abordează teme diverse din programa școlară), *software de testare* (administrează diverse probe de evaluare).

Pentru educatori tehnologiile și aplicațiile online gratuite sunt esențiale, ei având în prezent acces la sute de astfel de aplicații online, pentru creare de text, lucrul cu imagini, fișiere audio, clipuri video, resurse multimodale, pagini web, organizarea resurselor, programare, evaluare formativă, software pentru traducere și altele.

La clasa a III-a am utilizat platforme educaționale online în limba română, de unde am accesat resurse diverse sau am antrenat elevii în activități interactive: https://www.scoalaintuitext.ro, https://www.twinkl.ro/resources/romania-teaching-resources, https://www.kidibot.ro/esti-profesor/ https://emalascoala.ro.

De asemenea, am utilizat aplicații online pentru a crea diverse tipuri de resurse în format digital care au stat la baza a diverse activități de învățare online. Astfel de aplicații utilizate în activitatea didactică sunt: *Power Point, Google Prezentări, Prezi* (https://prezi.com), **utilizarea aplicației jamboard** care este un sistem interactiv care permite mai multor utilizatori să scrie și să deseneze în același timp, *realizarea proiectelor de lecție sau a parcursurilor de învățare, crearea documentelor colaborative* - (Documente Google), crearea unor nori de cuvinte Wordle (http://www.wordle.net/), WordArt (https://wordart.com/), *crearea de jocuri educaționale și exerciții interactive* – ClassTools (https://classtools.net/), Kubbu (http://www.kubbu.com/), *realizarea instrumentelor de evaluare* – Google Forms.

Învățarea bazată pe joc se referă la „abordarea pedagogică a utilizării jocurilor în educație”.

Învățarea bazată pe jocuri digitale este o abordare de învățare centrată pe elev, în care jocurile conduc la atingerea rezultatelor așteptate ale învățării, dezvoltându-le elevilor capacitatea de a învăța, înțelege, reține și împărtăși noi cunoștințe. Jocurile educaționale digitale reprezintă o modalitate plăcută pentru elevi de a achiziționa informații sau dezvolta abilități și atitudini, fiind interesante, provocatoare, generând concurență, formând competențe de cooperare, colaborare și abilități de negociere, oferind feedback și recompense imediate.

La casele primare, cu ajutorul aplicațiilor Quizlet (https://quizlet.com/) sau WordWall https://wordwall.net/ro) am utilizat jocuri diverse pentru aprofundarea subiectelor predate sau pentru a exersa cu acestea (identificarea cuvintelor sinonime, antonime, despărțirea corectă a cuvintelor în silabe, scrierea corectă a unor cuvinte, identificarea răspunsurilor corecte, ordonarea ideilor principale,etc.), reușind să realizez și fișe de activitate.

Elevii percep aceste exerciții ca drept jocuri, dar prin aceste jocuri le dezvoltăm competențe, le formăm aptitudini și deprinderi utile. Ei le accesează asincron, rezultatele putând

fi stocate și gestionate online, fiind astfel evaluată învățarea elevilor, atât individual cât și ca grup.Pe baza informațiilor obținute, profesorul poate decide să reia acele subiecte la care elevii au întâmpinat dificultăți.

Învățarea trebuie să continue dincolo de școală cu aceste instrumente online accesibile tuturor. Cu multă determinare putem face progrese și, mai mult ca oricând, putem încuraja elevii să lucreze independent. În contextele online, implicarea este absolute esențială și aceste instrumente trebuie să creeze o interacțiune umană mai profundă și mai semnificativă.

Provocarea pentru actualii profesori este aceea de a structura informația într-o manieră relevantă, de interes și de mare atractivitate pentru elevii care au nevoie să-și mențină motivația pentru învățare la un nivel ridicat și care au nevoie să-și dezvolte un simț critic care să-i conducă pe calea însușirii unor valori de bază.

BIBLIOGRAFIE:

1. Baltac, Vasile – *Lumea digitală. Concepte esențiale,* București, Editura Excel XXI Books, 2015;
2. Făt, Silvia & Adrian Labăr. *Eficienţa utilizării noilor tehnologii în educaţie*. Raport de cercetare evaluativă. Bucuresti: Centrul pentru Inovare în Educaţie, 2009. (Online: www.elearning.ro/resurse/EduTIC2009_Raport.pdf)
3. Istrate, Olimpius – *Efecte si rezultate ale utilizării TIC în educaţie* în Lucrările Conferinţei Naţionale de Învăţământ Virtual , Ediţia a VIII-a, 29 octombrie – 31 octombrie 2010, Tehnologii Moderne în Educatie **s**i Cercetare, Bucureşti, Editura Universităţii, 2010
https://profs.info.uaic.ro/~mihaela/teach/courses/iac/curs03iac.pdf
https://www.educatieprivata.ro/strategii-de-predare-online/
https://edict.ro/instrumente-online-pentru-evaluarea-elevilor/

PREGĂTIREA COPILULULUI PENTRU ŞCOALĂ- MATURITATEA INTELECTUALĂ

Prof. Înv. Primar SLABU PANSELUȚA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR 10 BOTOȘANI

„Începeţi prin a vă cunoaşteţi elevii, căci cu siguranţă nu-i cunoaşteţi deloc”
(J.J. Rousseau
)

Cunoaşterea copilului se integrează organic în ansamblul formelor de activitate organizate în vederea unei realizări depline a acestuia şi serveşte educaţiei, a cărei sarcini este de a forma noua generaţie. Această sarcină imprimă pedagogiei un caracter prospectiv, şi se realizează prin preocuparea continuă de a stabili un echilibru între liniile de evoluţie a societăţii şi acţiunea de modelare a personalităţii copilului, ceea ce implică pentru educator sarcina de a ţine seama că viitorul se descifrează analizând trecutul, iar prezentul se organizează întrevăzând viitorul. Întrucât copilul este „...o realitate complexă, care se dezvoltă într-un complex larg... ”, cunoaşterea personalităţii este anevoioasă, necesitând, pe lângă contribuţia educatorului, pe cea a medicului şi a psihologului.

Maturitatea şcolară constituie expresia unei faze de dezvoltare a copilului, ea marcând acel nivel al dezvoltării la care activitatea de tip şcolar poate contribui din plin la dezvoltarea în continuare a personalităţii sale. În acest nivel se plasează de obicei copiii între 5-7 ani.Mediul socio-cultural, familial poate favoriza dezvoltarea intelectuală a copilului său întârzierii datorate unui mediu socio-cultural familial, în cadrul căruia au crescut şi au trăit.Experienţa prealabilă a copiilor în pragul şcolarizării este extrem de diferită datorită varietăţii mediului socio-cultural familial, în cadrul căruia au crescut şi au trăit.Modul lor de receptare, vocaţia în această perioadă fiind diferită, ei vor trebui să beneficieze diferenţiat de mijloacele socio-culturale ale mediului inedit. Diferenţa între copiii de 5-7 ani, decalajul între viaţă cronologică, dezvoltarea morfofuncţională, psihomotorie în experienţa socială cristalizată în inteligenţă verbală vor avea întotdeauna urmări pe plan şcolar (sub forma inadaptării şcolare, a rămânerii în urmă la învăţătură, a eşecului şcolar). şi un decalaj de câteva luni poate determina prevenirea sau eliminarea intereselor şcolare.Utilizarea unor metodologii de psihodiagnoză diferenţiată în cadrul şcolarizării permite cunoaşterea nivelului general de dezvoltare psihică reală a copiilor preşcolari şi şcolari mici. Dintre laturile esenţiale ale maturităţii şcolare amintim: maturitatea intelectuală şi maturitatea socială a copiilor.

Maturitatea intelectuală poate fi apreciată pe bază unor probe de inteligenţă verbală, precum şi pe baza reuşitelor sau nereuşitelor desenate în activităţi grafomotorii de joc, etc. Evaluarea aptitudinilor intelectuale ale copiilor în pragul şcolarizării urmăreşte departajarea copiilor normali de anormali. Aceste stadii permit anticiparea gradului de maturitate a copilului pentru formarea deprinderilor de citire, scriere.Maturitatea socială prezintă o sfară mai largă, iar evaluarea ei presupune observarea copilului în cadrul colectivului, precum şi a laturii psihologice mai complexe a copilului. Cunoaşterea sistematică şi longitudinală a copilului preşcolar presupune aprecieri finale, fişa psiho-pedagogica. Cauza copiilor nepregătiţi pentru activitatea şcolară rezultă din absenţa factorilor nonintelectuali (subdezvoltarea fizică,

instabilitatea psihomotorie, capacitatea redusă de concentrare, dominantă laterală, morală neconsolidată, percepţie şi reprezentări spaţiale imperfecte).Stabilirea maturităţii şcolare vizează investigaţia nivelului de dezvoltare fizică şi neurofizica, nivelul proceselor, cognitive, elementare şi superioare, dezvoltarea afectivităţii şi a gradului de sociabilizare a copilului. O premisă de bază a adaptării şcolare rezidă în capacitatea funcţională a sistemului ostio-muscular, exprimată prin motricitate generală, adică totalitatea mişcărilor pe care organismul le poate efectuate la nivelul mişcărilor mari, precum şi la nivelul motricităţii fine. Constatarea făcută de V. Oseretzki (1931) potrivit căreia maturizarea şcolară depinde şi de comportamentele motricităţii generale este valabilă şi astăzi.Strânsa interdependenţă dintre dezvoltarea motricităţii manuale fine, a nivelului inteligenţei generale, al orientării spaţiale se conturează pregnant la 5-7 ani, adică în primă fază a deprinderilor grafice şcolare, scriere, observare, etc.Motricitatea fină a degetelor are o mare importanţă în vederea cultivării grafismului. Dexteritatea manuală este mai importantă în activităţile de îndeletniciri practice, lucrări manuale şi în activităţile organizate în atelierele şcolare. Viteza mişcării mâinii rămâne în urmă faţă de nivelul atins de majoritatea copiilor la un anumit grad de şcolaritate, grupa mare, clasa pregătitoare, clasa a IV-a; atunci copierea unui text, scrierea după dictare, calculul scris, copierea semnelor grafice de pe tablă, activităţi de îndeletniciri practice (care sunt limitate ca timp de execuţie) vor constitui apriori pentru aceşti elevi. La 4 ani copilul dezvoltat normal realizează în 15 secunde cel puţin opt linii drepte, corecte, iar la 6 ani, zece linii. Pentru a stabili randamentul motricităţii fine a mâinilor s-a dovedit util aşa numitul "test liniar" care figurează în mai multe scări de motricitate Oseteszky. Rămânere în urmă prezintă şi copiii care manifestă inadaptare la cerinţele instructiv- educative din grădiniţă

Oportunitatea unei adaptări şcolare iniţiale constituie indicele de pregătire pentru activitatea de tip şcolar a copilului aflat în iminenta înscrierii în clasa pregătitoare. Concepută ca unul din obiectivele majore ale taxonomiei educaţionale, pregătirea pentru şcoală trebuie înţeleasă ca o adaptare reciprocă, pe de o parte a copilului la şcoală, pe de altă parte a şcolii la copii.Aprecierea pregătirii unui copil pentru şcolarizare presupune stabilirea nivelului de dezvoltare somato-psihica şi a conduitei sociale. Acestea constituie premisele asimilării în condiţii favorabile, mediocre sau insuficienţe a rolului şi statutului de elev. Din punct de vedere somato-psihic copilul trebuie să dispună de o perfectă stare de sănătate, integritate senzorială şi o dezvoltare fizică armonioasă. În caz contrar, apare mai frecvent oboseală, agitaţia psihomotrica, atenţia instabilă, capacitatea redusă de mobilizare voluntară a îndeplinirii sarcinilor şcolare - simptome ce se resimt tot mai mult pe măsura avansării în clasele mai mari. Vorbirea copilului apt pentru şcolarizare trebuie să fie corectă şi expresivă. Limbajul trebuie astfel dezvoltat încât să-i permită să-şi exprime corect gândurile, dorinţele, intenţiile şi stările emoţionale, să verbalizeze adecvat ceea ce vrea să comunice altora, prin folosirea lexicală şi gramaticală corectă a cuvintelor. Deci, să stăpânească limbajul ca instrument de informare, comunicare şi exprimare.

Copilul apt pentru școală are o memorie bună şi cunoaşte conexiunea dintre genul proxim şi diferenţa specifică a noţiunilor cotidiene. El poate clasifica şi ordonă obiecte concrete respectând criterii diferite. Cunoaşte şi foloseşte noţiunile de timp şi spaţiu. Poate opera în termeni care exprimă raporturi de cantitate (mult, puţin, mare, mai mic, mai mult, mai puţin, tot atâtea).Stabilitatea atenţiei elevului de clasa pregătitoare este limitată la aproximativ 20 de minute. Caracteristica importantă a capacităţii de învăţare o reprezintă receptivitatea copilului faţă de asimilarea conţinutului informaţional, priceperea de a-l interpreta şi modul cum aplică cunoştinţele însuşite în rezolvarea unor probleme similare. Adaptarea în prima clasă presupune o dezvoltare corespunzătoare a modalităţilor de operare a gândirii, analiză, sinteză, abstractizare, generalizare, concretizare, precum şi promptitudine, flexibilitate şi independentă aflate în deplină evoluţie pe parcursul şcolarizării.

Copilul apt pentru şcoală prezintă deprinderea de a observa, de a asculta cerinţele adultului, de a reacţiona corect pe baza acestora, de a răspunde la întrebări, de a formula, de a corecta şi completă răspunsurile colegilor, precum şi prezenţa interesului de cunoaştere ca raport afectiv - motivaţional şi volitiv. Adaptarea şcolară presupune alături de maturitatea intelectuală şi prezenţa unui anumit grad de maturitate socială. Aceasta se referă la însuşirea şi respectarea unor deprinderi de conduită civilizată în colectiv, la existenţa unei interdependenţe relative a copilului în acţiune şi faţă de adult.Maturitatea copilului constă şi în necesitatea de a se încadra în colectiv, de a se subordona regulilor impuse de acesta, de a-şi asuma anumite sarcini bine delimitate şi de a le îndeplini cu simţ de răspundere. În domeniul comportamentului cognitiv denumeşte: sase- şapte culori sau nuanţe, trei momente principale ale zilei, cele patru anotimpuri, toate zilele din săptămână, stabileşte asemănări între noţiuni (câine, pisică, măr, pară). Reproduce poezii cu multă uşurinţă şi interes, numără peste zece cuburi, recunoaşte corect unele litrere, efectuează o construcţie cu zece- douăsprezece cuburi, foloseşte corect pluralul în vorbirea corectă, relatează povestiri după imagini date, foloseşte corect adverbele de timp: azi, mâine, ieri.

Copiii inapţi pentru începerea şcolarităţii prezintă inadaptabilităţi manuale traduse prin mişcări ale mâinilor intens necoordonate sau o coordonare şi precizie redusă. Prin proba de motricitate de largă circulaţie mondială, s-a stabilit că unii dintre ei prezintă o dezorganizare a funcţiei vizual- motorie denumită lateralităţi manuale, nestabilizată, oscilantă, uneori ezitată, schema corporală în special dreapta, stânga sunt mai fragil integrate, dificultăţi în organizarea şi percepţia temporală a relaţiilor spaţiale, incapacitatea de a se încadra cerinţelor de viteză şi precizie în executarea sarcinilor şcolare, ritmul de lucru încet, nesistematic, adesea anarhic.

Gradul de adaptare la activitatea şcolară presupune: conştientizarea sarcinilor primite, prezenţa trebuinţei de a învăţa, capacitatea elevului de a cunoaşte, de a asimila, de a reţine, de a reactualiza cunoştinţele predate, precum şi manifestarea dorinţei lui de a modela, de a exterioriza în consumul acestora prin abnegaţie, dăruire, perseverenţă şi o anumită capacitate de rezistenţă la efort. De asemenea, gradul de dezvoltare a intereselor de cunoaştere, ca suport a unei motivaţii susţinute de învăţare, capacitatea copilului de a colabora, ceea ce îl face apt ca să-ţi regleze activitatea în funcţie de cerinţele adultului, ale programului şcolar, precum şi de a desfatura o activitate de grup.

Un copil nu se consideră apt pentru şcoală dacă nu are dezvoltată o anumită capacitate de muncă, adică să poată deosebi munca de joacă, să efectueze unele sarcini care nu intră în sfera activităţii sale, ceea ce este în strânsa legătură cu nivelul de dezvoltare a cerinţei şi a motivaţiei.

BIBLIOGRAFIE

1.Bocos, M. (2007), Didactica disciplinelor pedagogice, Presa Universitara Clujeana

2.Cerghit, I. (2006), Metode de învăţământ, Editura Polirom

3.Culegere metodică (1978), Integrarea copilului în activitatea şcolară, Editura Didactică şi

Pedagogică, Bucureşti

4.Nicola, I. (1993), Cercetarea psihopedagogică, Editura Didactică şi Pedagogică, Bucureşti

5.Schiopu, U. (1970), Psihologia vârstelor, Editura Didactică şi Pedagogică, Bucureşti.

“CALITATEA ÎN INVĂȚĂMÂNTUL TEHNOLOGIC”

Autor: Profesor inginer Stan Carmen
Instituția: Liceul de Transporturi Auto “Traian Vuia” Galați

Conceptul de calitate are o puternică încărcătură culturală, fiind dependent de valorile promovate de indivizi, grupuri și la nivelul societăţii în ansamblu. Calitatea educaţiei este definită, promovată, asigurată și evaluată pe baza valorilor exprimate la nivel social, al sistemului școlar, al școlii și al comunităţii.

În dicţionarele generale, calitatea este definită drept un nivel sau grad de excelenţă, valoare sau merit, asociat unui anumit obiect, produs, serviciu sau persoană. În primul rând, un lucru “bun”, de calitate, nu are defecte. De aici începe, de fapt, și evoluţia conceptului de “calitate”: activitatea asociată “eliminării produselor cu defecte” se numește, în literatura de specialitate, “inspecţia calităţii”.

În sistemul educaţional, examenele de absolvire sau de admitere reprezintă această modalitate de “eliminare” a absolvenţilor, respectiv a candidaţilor, care nu respectă “specificaţiile”, stabilite la nivel naţional sau local (privind competenţele, cunoștinţele deprinderile etc., care trebuie deţinute), la sfârșitul unui ciclu școlar sau, respectiv, pentru admiterea într-o instituţie de învăţământ.

Această abordare este, în mod evident, neeconomică și ineficientă întrucât aceste “produse” neconforme specificaţiilor sunt deja realizate, iar pentru realizarea lor s-au consumat, deja, resurse. Ca urmare, pentru a avea calitate, dar și pentru a nu consuma în mod inutil resurse, este nevoie ca “eliminarea” produselor cu defecte să fie dublată de măsuri pentru ca aceste defecte să nu mai (re)apară: activitatea asociată detecţiei și eliminării produselor cu defecte și luării măsurilor corective se numește “controlul calităţii”.

În sistemul românesc de învăţământ, inspecţia școlară este sistemul tipic de “control al calităţii”. În funcţie de o anumită tematică și anumite obiective, inspectorul identifică aspectele bune dar și, mai ales, ce anume nu merge cum ar trebui în școală, semnalând aceste aspecte și propunând măsuri corective.

Școlile trebuie diferenţiate, în funcţie de destinaţia serviciului – școlile oferă anumite cunoștinţe, deprinderi și competenţe elevilor unui anumit ciclu/ unei anumite forme de învăţământ. Ca urmare, pentru a defini “defectul” trebui să descriem, foarte precis, cum trebuie să fie servicul respectiv, care sunt caracteristicile sale esenţiale, care îl definesc de alt serviciu.

Aceste descrieri ale serviciilor poartă numele de “specificaţii”, iar nivelul așteptat de îndeplinire a acestor specificaţii poartă numele de “standarde”. Ca urmare, un serviciu de calitate este conform cu anumite specificaţii /respectă anumite standarde.

Introducerea sistemelor de inspecţie și control al calităţii nu duce întotdeauna la rezultatele aşteptate, întrucât intervenţiile sunt oricum tardive și ulterioare apariţiei deficienţelor. De aceea, cei interesaţi de calitate trebuie să se intereseze în primul rând de prevenirea apariţiei produselor cu defecte.

Lumea a început să înţeleagă un fapt esenţial: calitatea nu trebuie doar urmărită, controlată ci produsă, creată, generată – deci asigurată în și prin procesele respective.

Activitatea prin care calitatea se generează, se produce, se creează, prevenind, prin acest fapt, apariţia produselor cu "defecte" se numește "asigurarea calităţii". Asigurarea calităţii este indisolubil legată de "încredere": asigurarea calităţii cuprinde toate acţiunile planificate și realizate sistematic, care generează încrederea că un anumit produs sau serviciu va satisface cerinţele de calitate. Aplicând această definiţie la serviciile educaţionale, putem spune că elevii, părinţii, ceilalţi beneficiari au (sau vor avea) încredere în școală, dacă și numai dacă educaţia oferită efectiv va fi cea prevăzută în curriculumul pentru nivelul de învăţământ sau tipul respectiv de școală, iar evaluările confirmă acest lucru. De exemplu, dacă noul curriculum stabilește că la sfârșitul clasei a doua, toţi elevii vor fi capabili să citească și să scrie corect, iar evaluarea naţională de la sfârșitul clasei a doua confirmă acest lucru, evident că încrederea părinţilor în școală va crește. La fel, dacă în cazul unui liceu tehnologic, se specifică faptul că absolvenţii vor fi capabili să instaleze corect un aparat de aer condiţionat, iar examenul de absolvire confirmă acest lucru.

Conceptul de "asigurare a calităţii" s-a aplicat în primul rând în economie, deci în organizaţii care aveau ca prim scop profitul: să producă și să vândă cât mai mult și cât mai ieftin, funcţionând, totodată, într-un mediu puternic concurenţial.

A devenit, curând, evident faptul că a avea produse care respectă specificaţiile sau care nu au defecte nu este suficient pentru a le și vinde: produsele respective trebuie să satisfacă anumite nevoi, bine definite – deci produsul trebuie să fie util, să placă, să fie atractiv pentru client. Astfel, în definiţia propusă de Organizaţia Internaţională pentru Standardizare – ISO, calitatea reprezintă totalitatea trăsăturilor și caracteristicilor unui produs sau serviciu care determină capacitatea acestuia de a satisface nevoi afirmate sau implicite.

Acest lucru este extrem de important pentru sistemul nostru de învăţământ: la noi, încă, se consideră calitatea ca fiind produsă și definită exclusiv de școală ca ofertant de servicii educaţionale. Ca urmare, beneficiarii și clienţii educaţiei nu sunt decât în rare ocazii și doar in extremis consultaţi, iar satisfacţia lor nu este un motiv de preocupare pentru instituţiile publice de educaţie, care nu funcţionează într-un mediu concurenţial.

Calitatea trebuie înţeleasă drept măsura standardizată a excelenţei pe care beneficiarii o stabilesc pentru anumite servicii educaţionale: elevii, părinţii, angajatorii sunt cei care stabilesc cum trebuie să fie un program educaţional de calitate, iar unitatea școlară respectivă trebuie să ofere acel program așa cum a fost el definit de către beneficiari. Deci, calitatea este asigurată de școală dar este definită de beneficiari.

Pentru a asigura calitatea și, implict, încrederea beneficiarilor, principiile calităţii trebuie formulate în mod explicit, întrucât ele orientează managementul concret al calităţii (atât în privinţa respectării standardelor cât și referitor la îndeplinirea și chiar depășirea aşteptărilor beneficiarilor). Aceste principii sunt formulate pornind de la valorile fundamentale asumate la nivel de sistem școlar și care, implicit, trebuie să facă parte din cultura organizaţională a fiecărei unităţi școlare.

Agenţia Română de Asigurare a Calităţii în Învăţământul Preuniversitar își susţine conceptul

privind calitatea asumat (și prezentat mai sus) prin Declaraţia de principii (adoptată în 2005) în care propune o listă de aserţiuni fundamentale care, în viziunea autorilor, ar trebui să fundamenteze educaţia „de calitate“:

- Educaţia de calitate este centrată pe clienţii și beneficiarii serviciilor educaţionale. Toate organizaţiile depind de clienţii lor și, ca atare, trebuie să le înţeleagă nevoile curente și de viitor, trebuie să le îndeplinească cererile și să le depășească așteptările.
- Educaţia de calitate este oferită de instituţii responsabile. Responsabilitatea socială devine fundamentul managementului calităţii la nivelul organizaţiei școlare. Toate instituţiile de educaţie, indiferent de statutul lor juridic, sunt răspunzătoare, în mod public, pentru calitatea serviciilor educaţionale oferite, iar statul, prin instituţiile abilitate de lege, este garantul calităţii educaţiei oferite prin sistemul naţional de învăţământ.
- Educaţia de calitate este orientată pe rezultate. Rezultatele, înţelese în termeni de „valoare adăugată“ și de „valoare creată“ sunt cele care definesc, cel mai bine, calitatea și excelenţa.
- Educaţia de calitate respectă autonomia individuală și are la bază autonomia instituţională. Educaţia, la toate nivelurile și prin toate formele, va urmări dezvoltarea autonomiei individuale, a capacităţii de a lua decizii pertinente. Instituţiile de educaţie se vor bucura de o autonomie sporită în elaborarea unei oferte educaţionale adecvate nevoilor individuale și comunitare, autonomie corespunzătoare creșterii răspunderii acestor instituţii pentru calitatea ofertei educaţionale.
- Educaţia de calitate este promovată de lideri educaţionali. Liderii sunt cei care asigură unitatea și continuitatea scopurilor și a direcţiilor de dezvoltare a organizaţiei, ei creând și menţinând mediul propice pentru participarea la luarea deciziilor a tuturor celor interesaţi și pentru realizarea obiectivelor organizaţionale.
- Educaţia de calitate asigură participarea actorilor educaţionali și valorizarea resursei umane. Oamenii sunt esenţa oricărei organizaţii. De implicarea lor și de dezvoltarea lor profesională depinde modul în care își folosesc competenţele în beneficiul organizaţiei.
- Educaţia de calitate se realizează în dialog și prin parteneriat cu instituţii, organizaţii, cu beneficiarii direcţi și indirecţi de educaţie. Sistemul de asigurare a calităţii nu este doar apanajul școlii, întreaga comunitate educaţională fiind implicată în acest proces. Ca urmare, dialogul cu toţi actorii educaţionali va fundamenta dezvoltarea educaţiei la nivel naţional și local.
- Educaţia de calitate se bazează pe inovaţie și pe diversificare. În interiorul cadrului legal existent, vor fi stimulate abordările educaţionale inovative, originale și creative, aplicarea celor mai noi rezultate ale cercetării în educaţie și a noilor metode și tehnici de educaţie și formare, introducerea noilor tehnologii de informare și comunicare etc.
- Educaţia de calitate abordează procesul educaţional unitar, în mod sistemic. Un rezultat dorit nu poate fi atins decât dacă activităţile și resursele necesare sunt abordate în mod unitar, iar procesele derulate sunt gândite și manageriate în mod sistemic. Totodată, decizia educaţională de calitate are la bază un sistem pertinent, credibil și transparent de indicatori.
- Educaţia de calitate are ca obiectiv îmbunătăţirea continuă a performanţelor. Având în vedere ritmul schimbărilor sociale, învăţarea permanentă, inovarea și dezvoltarea continuă devin principii fundamentale ale funcţionării și dezvoltării instituţiilor școlare. Asigurarea calităţii va fi privită ca un proces de învăţare individuală și instituţională, ea având ca scop identificarea ariilor de dezvoltare și orientarea dezvoltării personale și instituţionale spre direcţii benefice.

- Educaţia de calitate mizează pe interdependenţa între furnizorii și beneficiarii implicaţi în oferta de educaţie. O organizaţie și furnizorii ei sunt interdependenţi, iar avantajul reciproc întărește capacitatea instituţională de a crea valoare.
- Selectarea indicatorilor în funcţie de care urmărim creșterea calităţii sunt grupaţi în trei categorii:
- Indicatori interni – care se referă la "specificaţiile" menţionate mai sus relative la resursele educaţionale (umane și materiale), la procesele de educaţie și viaţa școlară, la curriculum etc.
- Indicatori de "interfaţă" – care se referă la nivelul de satisfacţie a beneficiarilor direcţi și indirecţi ai educaţiei, la vizibilitatea școlii în comunitate și la parteneriatul dintre școală și comunitate.
- Indicatori de relevanţă a educaţiei – o categorie apărută relativ recent –, care se referă la utilitatea și relevanţa educaţiei oferite de către școală pentru nevoile prezente și, mai ales, viitoare ale indivizilor și ale comunităţilor, având în vedere și tendinţa vizibilă de globalizare.

Ca exemple de indicatori de relevanţă putem menţiona: nivelul de autonomie și de responsabilizare a elevilor pentru propria lor învăţare, dezvoltarea competenţelor de învăţare pe tot parcursul vieţii și de orientare în societate, procentului absolvenţilor care își continuă studiile, procentul absolvenţilor care își găsesc rapid un loc de muncă, nivelul de participare a tinerilor la viaţa civică etc.

În afara acestora, există și indicatori specifici, determinaţi de condiţiile concrete în care funcţionează școala: de exemplu, unele școli au nevoie să crească participarea la educaţie a unor grupuri dezavantajate (romi etc.); alte școli au probleme cu asigurarea auxiliarelor curriculare; foarte multe școli au probleme legate de calificarea cadrelor didactice; unele licee tehnologice au probleme legate de angajarea absolvenţilor etc. De aceea, școala, împreună cu partenerii ei din comunitate, trebuie să selecteze și să se concentreze asupra acelor indicatori care sunt relevanţi pentru școală și comunitate, în funcţie de prioritățile stabilite prin proiectul de dezvoltare instituţională.

Pentru ca școala să-și realizeze misiunea, este necesar ca tot ceea ce se întâmplă în școală – începând cu procesul de învăţământ (orele de curs și alte activităţi curriculare) și terminând cu activităţile extracurriculare, cu ședinţele de lucru și cu întâlnirile informale cu membrii comunităţii – să fie privit din perspectiva progresului realizat în îndeplinirea misiunii asumate și în atingerea ţintelor stabilite în proiectele și planurile de dezvoltare instituţională.

În concluzie: creșterea calităţii educaţiei trebuie să devină, în mod explicit, baza întregului proces de proiectare/planificare realizat la nivelul unităţii școlare iar, ciclul dezvoltării unităţii școlare trebuie considerat ca un ciclu al calităţii.

Bibliografie

1.www.didactic.ro>invatamant_profesional si tehnic

2. *www.eea4edu.ro › invatamant-profesional-si-tehnic*

3. www.inovarepublica.ro › proiect-educatie-deschisa

ȘTIINȚA ÎNTRE TRECUT ȘI VIITOR

Prof. Stănescu Alina-Nicoleta
Liceul Teoretic "W. Shakespeare"Timișoara, Timiș

Mijloacele audio-vizuale prezintă o generație relativ tânără în sistemul mijloacelor de învățământ. Ele s-au desprins din comunicațiile moderne de masă, fiind adaptate și transformate de-a lungul timpului în veritabile instrumente pedagogice de substituire a realității, pentru a reprezenta și dezvălui caracteristicile obiectelor și fenomenelor supuse studierii lor de către elevi. Prin intermediul mijloacelor audiovizuale se desființează practic distanțele, se înlătură barierele spațiale, se străbat spații geografice pe care elevii nu le-ar putea cunoaște pe alte căi. Există numeroase obiecte, fenomene, procese, evenimente, acțiuni, etc. Care nu pot fi aduse în clasă pentru a fi prezentate elevilor din mai multe motive: sunt prea mari ori prea mici, se află la mari distanțe, intimitatea unor obiecte și fenomene nu poate fi observată direct, zgomotele naturale sau cântecele păsărilor nu pot fi ascultate etc. Aceste realități riscă să rămână incomunicabile dacă nu ar exista mijloacele audio-vizuale care să le aducă la scara perceptibilă a elevilor.

Cercetările experimentale cât și practica școlară relevă că eficiența mijloacelor audio-vizuale este condiționată nu numai de calitate intrinsecă a acestora, ci și de contextul pedagogic în care se integrează, de metodologia însăși de utilizare, de măsura în care se valorifică la maxim potențialul lor instructiv-educativ. De aceea, voi accentua problematica metodologiei specifice de integrare a mijloacelor audio-vizuale în lecție. Este cunoscut faptul că o lecție în care se folosesc mijloacele audio-vizuale necesită un timp ceva mai mare decât pregătirea unei lecții obișnuite, bazată pe expunere ilustrată cu mijloace tradiționale (tablou, planșă, hartă, etc.). O bună parte din timpul destinat pregătirii lecției este folosit pentru cunoașterea conținutului mesajelor audio-vizuale, selecționarea imaginilor și pregătirea aparaturii.

Profesorul trebuie să știe exact cum se va desfășura lecția, până în cele mai mici detalii: când începe prezentarea, când utilizează și alte mijloace, fără a pierde firul ei conducător și fără a se îndepărta de la obiectivele propuse.

Înregistrările sonore sunt și ele audiate înprealabil în vederea cunoașterii calității imprimării și alegerii fragmentului care se va folosi în lecție

În trecut, dacă se folosea aparatul de proiecție se verifica dacă distanța era corespunzătoare față de ecran (aparatul "Diascol" se plasa la 3,5-4m distanță de ecran, iar diaproectorul "Diastar" la 4,5-5m), dacă înălțimea la care se afla aparatul de proiecție asigura o bună vizibilitate pentru toți elevii, dacă diapozitivele și diafilmul au fost așezate corect în aparat (imaginile se așezau cu capul în jos, iar la diafilm scrisul să fie de la dreapta la stânga).

La folosirea *benzii magnetice* sau a *discului* era indicat să se cunoască bine tipul de *magnetofon* sau *pick-up* și să se verifice dacă funcționează. Aceste aparate se așezau, de regulă, la mijlocul sălii de clasă pentru ca audiția să se facă din punct de vedere al volumului și al clarității, cât mai uniform din orice loc al clasei.

În general, cadrele didactice recurgeau la *diapozitive* pentru a forma o noțiune, pentru a argumenta o afirmație, pentru a prezenta obiecte greu accesibile sau total inaccesibile unei percepții firești, pentru a susține o descriere, pentru a demonstra caracteristicile unor obiecte și fenomene. Diapozitivele erau agreate de profesori și pentru că: succesiunea imaginilor se stabilea de către profesor, ritmul de proiecție se desfășura în ritmul de lucru al elevilor, comentariile puteau fi făcute adecvat vârstei elevilor și prezentant odată cu proiecția fiecărei imagini, oferea un studiu detaliat și de profunzime, puteau fi reluate și proiectate de câte ori era nevoie în aceeași lecție sau în structuri diferite, elevii puteau să fie antrenați să analizeze, să

comenteze și să interpreteze ei înșiși imaginile proiectate pe ecran.

Un alt mijloc vizual folosit în trecut era *diafilmul*. El era alcătuit dintr-o succesiune de imagini însoțite de un text, însumând în tot, o idee, o acțiune finită care urmărea, de regulă, firul logic al unei narațiuni. Diafilmul conținea un număr diferit de imagini în funcție de scopul urmărit și de complexitatea subiectului tratat. Astfel, în timp ce diafilmul pentru învățare avea până la 20 de imagini, cel pentru recapitulare avea 30-40 de imagini. Diafilmele care ilustrau povestiri sau prezentau viața unor domnitori, scriitori, oameni de știință, aveau până la 40 de imagini color. Rolul textului era de a dezvălui conținutul imaginii, de a descrie, de a atrage atenția elevilor spre ceea ce este esențial, de ai determina să vadă, să observe, să înțeleagă.

Unele obiecte de studiu beneficiau, între alte mijloace de învățământ, și de înregistrări sonore, fie pe *bandă magnetică*, fie pe *disc*. Înregistrările sonore se foloseau în studiul limbii române (pentru dezvoltarea vorbirii, formarea deprinderilor corecte de recitare, prezentarea unor fragmente din opere literare în lectura unor mari scriitori sau în interpretarea unor actori renumiți), al istoriei (pentru prezentarea unor fragmente din opere dramatice cu conținut istoric), al limbilor moderne (pentru prezentarea unor modele de lectură, expresii, dicție, înregistrare cu vorbitori nativi ai limbii respective, formarea deprinderilor corecte de pronunție și vorbire), al muzicii, etc.

După cum rezultă din cele prezentate, pe parcursul și după utilizarea mijloacelor audio-vizuale se impun activități specifice, care să evidențieze modul în care au fost realizate obiectivele propuse.

Cu toate că în prezent nu există norme sau indicatori de eficiență unanim acceptați, totuși consider că fiecare lecție oferă suficiente puncte de reper, indicii sau criterii care permit să se întrevadă și să se evalueze eficiența mijloacelor audio-vizuale folosite în lecție.

Tocmai aceste puncte de reper sau criterii pot constituii temeiul unei aprecieri obiective a rezultatelor cantitative și calitative obținute. Prin urmare, pentru aprecierea eficienței lecției bazate pe mijloace audio-vizuale pot fi avute în vedere, după părerea mea următoarele cirterii: măsura în care au reușit să sensibilizeze elevii, să le capteze atenția și interesul, să creeze o atmosferă de învățare; dacă au reușit să transmită ori să comunice suficiente informații sau să prezinte diferite obiecte, fenomene, etc; în ce măsură situațiile-stimuli prezentate prin substituire au fost relevante și utile în procesul învățării; contribuția directă a mijloacelor audio-vizuale utilizate la realizarea obiectivelor lecției, etc.

În concluzie, lecția în care se folosesc mijloace audio-vizuale necesită nu numai o pregătire specială ci și o intervenție competentă a profesorului pe tot parcursul desfășurării ei. Folosirea sistematică a mijloacelor audio-vizuale vechi și moderne și exersarea sistematică a elevilor în diversele sisteme de proiecții, imprimă un impuls dezvoltării mai accelerate a capacităților perceptive și de înțelegere a imaginilor audio-vizuale la elevii din orice clasă.

Bibliografie:

1. Ioan Cerghit, *Perfecționarea lecției în școala modernă,* București, Editura Didactică și Pedagogică, 1983, p. 131, p. 143

2. Teodor Mucica, Minodora Perovici, Ioan Cerghit, *Mijloacele audio-vizuale în studiul istoriei,* București, Editura Didactică și Pedagogică, 1979, p. 110

DESPRE MANAGEMENTUL CONFLICTELOR, HĂRŢUIRE ÎN MEDIUL ŞCOLAR ŞI INTELIGENŢĂ EMOŢIONALĂ (DISEMINARE CURS „CONFLICT MANAGEMENT, EMOTIONAL INTELLIGENCE AND BULLYING PREVENTION”, PROIECT ERASMUS+ „IMPROVING DISADVANTAGED ADULTS' CAREER – INCLUSION FOR ALL”, NR. DE REFERINȚĂ 2020-1-RO01-KA104-078179)

Prof. Ştefănescu Ana-Maria, Colegiul Naţional «Elena Cuza», Craiova, Dolj

Timp de 6 zile, în intervalul 15-20 noiembrie 2021, am participat la cursul «Conflict Management, Emotional Intelligence and Bullying Prevention» (organizat de Europass Teacher Academy), în Barcelona, Spania.

Cursul face parte din proiectul „IMPROVING DISADVANTAGED ADULTS' CAREER – INCLUSION FOR ALL”, nr. de referință 2020-1-RO01-KA104-078179, beneficiar Asociația Centrul de Informare și Formare „Magia”, Târgu-Jiu, Gorj și a avut următorul program:

15 NOIEMBRIE

-Prezentarea participanților și a organizațiilor de trimitere

-Discuții despre dinamica grupului, despre rezultatele pozitive și negative ale conflictului, despre comportamentul agresiv, despre bullying și despre diverse „roluri” jucate de membrii grupului

-Activități practice de promovare/conștientizare

16 NOIEMBRIE

-Schimb de experiențe și bune practici privind realizarea coeziunii în grup, referitoare la importanța formării unei „echipe”

-Managementul conflictelor, prin identificarea cauzelor, a manifestărilor și prin transformarea lor în oportunități de dezvoltare

-Soluții propuse pentru îmbunătățirea relațiilor cu ceilalți

-Activități practice pentru înțelegerea dinamicii grupului

17 NOIEMBRIE

-Schimb de bune practici în vederea modelării și încurajarii ascultării active, empatiei și alfabetizării emoționale a grupului, de mare valoare în stoparea conflictelor și consolidarea relațiilor

-Activități practice și joc de rol în vederea îmbunătățirii abilităților de a construi relații mai bune și un climat pozitiv în cadrul grupului

18 NOIEMBRIE

-Strategii propuse pentru înțelegerea dinamicii grupului și a modului în care această afectează mediul de formare : medierea de la egal la egal, jurnalul clasei, etc.

-Schimb de experiențe și activități practice în vederea stopării tensiunilor, a «alianțelor», a «luptelor», a relațiilor încordate dintre membrii grupului care pot interfera cu activitatea educativă și pot crea un mediu de formare nefavorabil

-Inteligența emoțională (partea I), capacitatea de a înțelege și gestiona atât propriile emoții, cât și pe cele ale celorlalți, de a-ți adapta gândirea și comportamentul în funcție de context sau pentru a atinge anumite obiective

19 NOIEMBRIE

-Inteligența emoțională (partea a II-a) : influența inteligenței emoționale la locul de muncă, importanța inteligenței emoționale în leadership, îmbunătățirea inteligenței emoționale (prin îmbunătățirea relațiilor cu ceilalți, controlarea și gestionarea relațiilor, asumarea responsabilității, identificarea sentimentelor, conștientizarea modului în care emoțiile ne influențează raționamentul, transformarea emoțiilor negative în emoții pozitive, observarea sentimentelor celorlalți, limitarea timpului petrecut în față ecranelor și îmbunătățirea relațiilor sociale, redactarea unui jurnal)
-Simularea de scenarii didactice de către participanți, folosind instrumentele și abilitățile însușite la curs, pentru crearea unei dinamici constructive a grupului, pentru stoparea conflictelor și a bullying-ului, pentru conștientizarea nevoilor și comportamentelor emoționale ale membrilor grupului
-Discuții de grup

20 NOIEMBRIE

-Discuții asupra competențelor dobândite
-Înmânarea certificatelor de participare
-Activități culturale

Grație acestui curs, mi-am îmbunătățit competențele legate de :
-managementul conflictelor, prin identificarea cauzelor, a manifestărilor și prin transformarea lor în oportunități de dezvoltare
-îmbunătățirea relațiilor cu ceilalți
-inteligența emoțională și socială (învățând cum să le îmbunătățesc permanent și cum să le promovez în propria persoană și în ceilalți)
-conștientizarea și prevenirea agresiunilor
-promovarea bunăstării, a coeziunii grupului, a sentimentului de apartenență la comunitate

Cursul mi-a îmbunătățit și competențele metodice, am împrumutat un alt mod de a preda, mai dinamic, noi metode de predare-evaluare, interactive, noi conținuturi, mai adaptate la realitatea pieței muncii, noi tehnici și strategii, inovatoare.

Cursul mi-a dezvoltat și competențele interculturale, prin contactul cu profesori provenind din toate colțurile Europei.

Mi-am perfecționat și competențele lingvistice de comunicare în limba engleză, servindu-mă de această limbă, atât în timpul cursului, interacționând cu vorbitori nativi de limba engleză, cât și în afara lui, în contexte cotidiene și de socializare.

Participarea la acest curs mi-a îmbunătățit și competențele personale: flexibilitatea, gândirea critică și reflexivă, autonomia, responsabilitatea, spiritul inovativ, imaginativ și creativ, comunicarea, empatia, adaptabilitatea, munca în echipă.

AVANTAJELE PREDĂRII MODERNE

Prof. Lucia Ștefănescu,
Liceul Pedagogic, „Nicolae Iorga'' Botoșani

Odată cu îmbunătățirile aduse sistemului educațional , metodele de predăre sufera transformări majore transformare în acest secol al XXI-lea. Înainte de a implementa tehnicile moderne de predare, este esențial să știm mai multe despre avantajele și beneficiile pe care acestea le aduc. Putem arunca o privire asupra unora dintre aceste avantaje semnificative ale predării moderne.

Sistemul modern de predare nu se bazează în totalitate pe tehnicile de hrănire cu linguriță, care făceau o parte din sistemul de predare obișnuit. Metodele actuale sunt cablate pentru a dezvolta abilitățile de gândire cognitivă ale copiilor, ceea ce, în ceea ce privește sistemul standard de predare, este exclusă.

Abilitățile cognitive pot fi explicate ca fiind abilitățile primare asociate cu funcționarea creierului. De la abilitatea de a citi, abilitatea de a învăța si de a memora fac parte din abilitățile cognitive care se află conectate la creier. Abilitățile cognitive puternice ale elevilor se reflectă în luarea deciziilor și abilitățile analitice ale problemelor, contribuie la creșterea IQ-ului lor și joacă, de asemenea, un rol util în îmbunătățirea puterii memoriei.

Diferența dintre metodele tradiționale și moderne de predare

Timp de secole, a existat o singură metodă de predare în practică, deoarece un profesor explică o lecție, iar elevii o memorează și o recită. Acesta se numește modul tradițional de predare, care a fost un obstacol între elevi și gândirea lor inovatoare. Apoi, continuă să le lipsească abilitățile de luare a deciziilor și de rezolvare a problemelor. Pe de altă parte, metodele moderne de predare sunt bazate pe elevi și sunt dedicate abordărilor mai practice.

Societatea este împărțită în trei grupe pe baza metodelor de predare. Unul care încă susține metodele tradiționale de predare. Al doilea grup este în favoarea metodelor moderne de predare. În același timp, al treilea favorizează atât metodele de predare convenționale, cât și cele moderne. Al treilea grup crede în combinarea ambelor metode de predare.

Creșterea unei națiuni depinde de o educație solidă și de sisteme consolidate. Chiar și în vremurile moderne, când există multe mijloace disponibile pentru a oferi educație, suntem încă

într-o fază în care acordăm mai multă pondere metodei tradiționale de predare. Dar pentru cel mai bun rezultat, este nevoie de o combinație între metodele convenționale de predare și metodele moderne de predare. Cu toate acestea, trebuie să existe un echilibru adecvat între utilizarea metodelor de predare tradiționale și moderne. Ambele moduri ar trebui să fie utilizate în educație.

Metodele tradiționale de predare sunt încă foarte răspândite . În instituțiile de învățământ, profesorii sunt singura sursă de a obține informații. Profesorii explică conceptul cursanților folosind tablă și cretă. Ei scriu tot conținutul pe tablă și cer elevilor să noteze în caiete și să memoreze și să recite notele.

Avantajele metodelor tradiționale de predare

Metodele tradiționale de predare au multe avantaje. Cu toate acestea, aceste avantaje sunt dezavantajele metodelor moderne de predare.

- Metodele tradiționale de predare, adică predarea la clasă, nu sunt la fel de costisitoare ca metodele moderne de predare. Deci, zonele rurale o pot practica fără stres financiar.
- În metodele tradiționale de predare, elevii și profesorii formează legături puternice și interacționează mai mult decât metodele moderne de predare.
- Disciplina poate fi menținută mai bine în mediile tradiționale de predare decât în modurile moderne de predare.
- Există unele subiecte, cum ar fi fizica, chimia și matematica, care au nevoie de o explicație la tablă și pot fi înțelese bine atunci când se explică pe o tablă.
- Cunoștințele tehnice nu sunt necesare în metodele tradiționale de predare, deoarece metodele moderne de predare necesită o abordare mai specializată.

  Metode tradiționale de predare sunt încă urmate în majoritatea școlilor în care:

  - Sălile de clasă sunt centrate pe profesor.
  - Metoda cretă-vorbire este răspândită.
  - Profesorii sunt doar distribuitori de cunoștințe, nu și facilitatori.
  - Clasă strict organizată și controlată.
  - Fără învățare în grup și sesiuni de rezolvare a problemelor.
  - Rezultatul examinărilor este mai importantă decât înțelegerea cunoștințelor.
  - Educație bazată pe teme.

În învățarea tradițională, profesorii sunt toți responsabili pentru mediile de învățare și de predare. Ei joacă unicul rol în luarea deciziilor și instruirea elevilor. Pentru ei, golul de

cunoștințe al elevilor trebuie să fie împlinit cu conținut care poate fi furnizat doar de ei. De asemenea, elevii nu pot interacționa cu mai mulți elevi din clasa lor în timpul învățării.

Avantajele metodelor moderne de predare

Metodele moderne de predare au multe avantaje. Cu toate acestea, aceste avantaje sunt dezavantajele metodelor tradiționale de predare.

- Spre deosebire de metodele tradiționale de predare, metodele moderne de predare sunt mai interactive și îi mențin pe elevi intacți. Menține interesul studenților prin animații și videoclipuri.
- Mediul vizual este mult mai bun decât orice alt mediu pentru a da instrucțiuni. Ajută la memorarea rapidă a conceptului și pentru o perioadă mai lungă decât citirea.
- Metodele moderne de predare consumă mai puțin timp. Profesorii au nevoie de mai puțin timp pentru a acoperi programa. Nu este necesar să scrieți pe tablă.
- Explicația conținutului la tablă este mai puțin explicativă decât o reprezentare a videoclipurilor și animațiilor utilizate în metodele moderne de predare.

  Metode moderne de predare pot fi adoptate în școlile în care:

  - Sălile de clasă sunt dotate cu tehnologie.
  - Evaluările se fac în toate etapele.
  - Învățare încrucișată.
  - Concentrarea este mai mult pe înțelegerea conceptelor.
  - Dezvoltarea abilităților și dezvoltarea valorilor sunt puse în locul cel mai important.
  - Există able interactive.
  - Invatarea este colaborativa
  - Se pune mai mult accent pe cunoștințele practice.
  - Învățara este bazată pe activități și pe jocuri.
  - Învățarea este integrativă și bazată pe cercetare.
  - Se utilizează internetul și a web-ului.
  - Invatarea este colaborativa
  - Învățarea este bazată pe probleme
  - Învățarea este centrată pe elev.

Fiind în secolul XXI, este nevoie urgentă de a introduce forța tehnologică, economică și

culturală în sistemul de învățământ la toate nivelurile care modifică nucleul sistemului educațional tradițional. Educatorii trebuie să găsească modalitățile cele mai bune pentru cursanți.

Cu toate acestea, atât metodele tradiționale de predare, cât și metodele moderne de predare au propria lor importanță. Deci, declararea vreunui mod cel mai bun nu este posibil. Depinde de fapt de elevși de interesele acestuia. Metodele tradiționale de predare sunt mai bune pentru elevii care doresc să învețe elemente de bază. În același timp, educația modernă este pentru elevii care sunt interesați de știință sau matematică. Deși văzând scenariul contemporan, metodele moderne de predare sunt cele mai potrivite. Păstrează legătura cu întreaga lume și duce elevii la nivelurile în care toată lumea este egală.

METODE ȘI TEHNICI MODERNE DE PREDARE - METODA CUBULUI

Profesor pt. înv. primar Ştirbu Ana – Maria
Școala Gimnazială Nr. 33, Galați

În teoria instruirii, metoda desemnează calea, drumul ce conduce la îndeplinirea obiectivelor educaționale. Metoda didactică este o cale eficientă de organizare și desfășurare a activității de predare - învățare, aflată în interdependență cu toate celelalte componente ale procesului de învățământ.

Metodele tradiționale de predare, caracterizate printr-o relație de autoritate şi bazate pe principiul conform căruia profesorul aducea cunoștințe elevului care, se presupune, era pregătit să le primească, astăzi par nepotrivite pentru educația de masă.

Astăzi, stilul tradițional de predare nu mai reprezintă o cale eficientă de a transmite informații. Sunt dezvoltate diferite metode de predare - învățare având în minte nevoile elevului.

Un proces de predare - învățare eficient și real presupune folosirea metodologiei și pedagogiei potrivite cerințelor generației actuale de elevi, folosirea noilor tehnologii și a unui mediu educațional în continuă schimbare. Provocarea o reprezintă găsirea de noi căi de a stimula și motiva abilitățile creative ale generației actuale care are deschideri asupra învățării diferite de cele pe care le aveam noi atunci când eram ca ei.

Dascălii apelează la o gamă largă de strategii ca să încurajeze participarea activă a elevului la activitățile din clasă. Să înveți prin "a face", să aduci problemele din viața reală în sala de clasă și să ajuți elevul să descopere informația cerută ca să rezolve aceste probleme sunt metode care fac parte din abordarea învățării centrată pe elev. Profesorul ghidează și facilitează învățarea, mai degrabă decât o controlează, ajută elevii să interpreteze, să organizeze cunoștințele, astfel ca aceștia să - și formeze aptitudini nu doar în conținutul studiat, ci și în învățarea propriu - zisă.

A gândi critic înseamnă a fi curios, a adresa întrebări, a căuta răspunsuri, a te implica in activitatea solicitată, a analiza logic, a căuta argumente pro și contra. Încă din ciclul primar, elevii trebuie formați să gândească, nu doar să asimileze mecanic cunoștințele. Trebuie eliminată monotonia din sistemul de învățământ tradițional, prin care elevul stă în bancă și doar notează informațiile în vederea asimilării ulterioare a acestora.

Metodele activ-participative, moderne constituie un proces activ, de lungă durată și complex, care îl face pe elev să treacă cunoștințele prin filtrul gândirii proprii pentru a dobândi o cunoaștere autentică.

În activitățile desfășurate cu elevii mei la clasă, am folosit numeroase metode activ-participative din care am ales a exemplifica în cele ce urmează **Metoda Cubului.**

Aceasta este o strategie care facilitează analiza unui subiect din diferite puncte de vedere, oferind o abordare complexă și integratoare.

Am aplicat această metodă în cadrul disciplinei - *Comunicare în limba română,* la clasa a II-a, pe baza textului "Cenușăreasa" după Frații Grimm**:**

Etape:

1. ***Propunerea temei activității***
2. ***Împărțirea colectivului de elevi în 6 grupuri***
3. ***Oferirea de explicații elevilor:***

- ❖ Cadrul didactic va construi, singur sau împreună cu elevii, un cub din hârtie pe care va nota cerințe, folosind fiecare dintre cele șase suprafețe ale acestuia: Descrie!, Compară!, Asociază!, Analizează!, Aplică! și Argumentează pro și contra!
- ❖ Este preferabil să se respecte ordinea prezentată pentru că aceasta îi conduce pe elevi în mod treptat spre o gândire complexă.

4. ***Rezolvarea sarcinilor activității:***
   - Fiecare dintre cele 6 grupuri va trata tema propusă dintr-o perspectivă, astfel:
   - ❖ ***DESCRIEȚI*** - Cum era Cenușăreasa? Deseneaz-o!
   - ❖ ***COMPARAȚI*** - Compar-o pe Cenușăreasa cu surorile ei vitrege!
   - ❖ ***ASOCIAȚI*** - Găsește însușiri (din text și nu numai) pentru următoarele cuvinte: femeie, fiică, pantof, porumbiță, nuntă.
   - ❖ ***ANALIZAȚI*** - Pe baza textului ”Cenușăreasa” după Frații Grimm, selectați obiecte, ființe sau întâmplări fantastice.
   - ❖ ***APLICAȚI*** - Creează un scurt dialog între Cenușăreasa și prințul de la palat.
   - ❖ ***ARGUMENTAȚI*** - Realizează un desen inspirat din textul ”Cenușăreasa” după Frații Grimm, ilustrând elementele fabuloase din basm.
5. ***Prezentarea temei din perspectiva fiecăruia din cele 6 grupuri:***
   - Fiecare grup prezintă tema din perspectiva pe care a abordat-o.
6. ***Discuții finale în legătură cu tema abordată.***

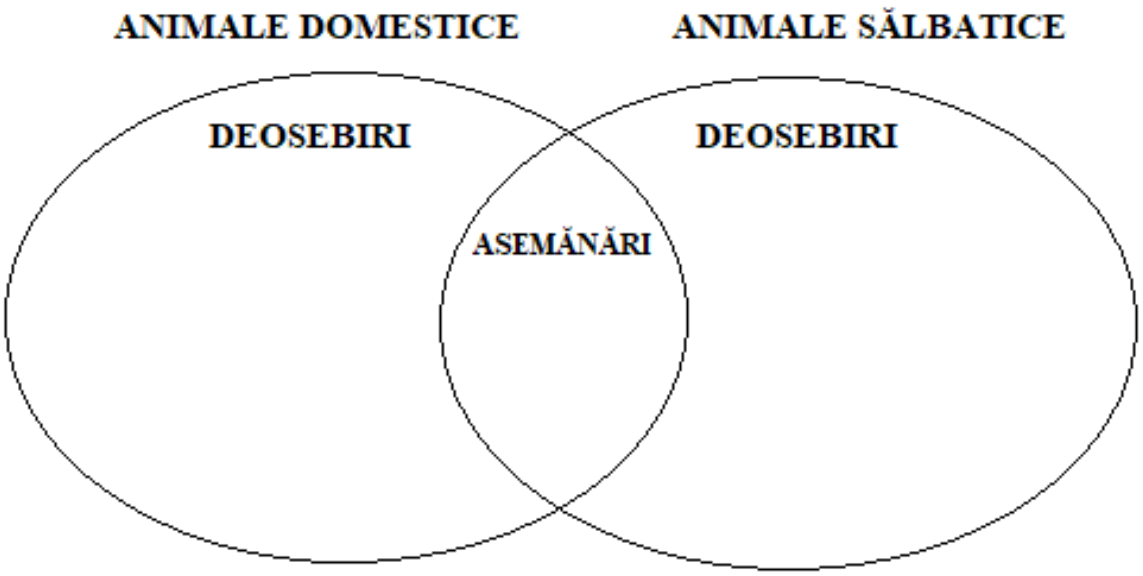
În cadrul disciplinei *Matematică și explorarea mediului,* la clasa a II-a, având ca subiect al lecției ”Animale domestice și animale sălbatice”, am pus în aplicare această metodă parcurgând etape similare celor prezentate anterior. Elementele distincte se referă la ***etapa de rezolvare a sarcinilor activității:***

- Elevii sunt împărțiți în 6 grupe a câte 3 elevi. Fiecare grupă va examina subiectul din perspectiva unei dimensiuni a cubului, rezolvând fiecare sarcină primită astfel:

❖ ***DESCRIEȚI*** - Descrie animalul prezentat în textul dat, precizând numele acestuia și ce fel de animal este:

”Urșii au cojocel de blană
De iarnă să nu se teamă.
Au și bot și colți tăioși
Și sunt foarte fioroși.
Numai coada bat-o vina
I-a rămas doar rădăcina.”

❖ ***COMPARAȚI*** - Găsește asemănări și deosebiri între animalele domestice și cele sălbatice. Notează-le în Diagrama Venn.



- ***ASOCIAȚI*** - Unește fiecare animal din imagine cu adăpostul potrivit (ursul, vulpea, iepurele, veverița). Dă exemple de povești în care întâlnești ca personaje unele dintre aceste animale.
- ***ANALIZAȚI*** - Scrie în dreptul săgeților denumirea fiecărei părți a corpului, apoi colorează imaginea. Precizează ce animal este prezentat, unde trăiește, cu ce se hrănește.
- ***APLICAȚI*** - Unește denumirea animalelor de mai jos cu foloasele și pagubele pe care le aduc (le produc).

FOLOASE	*ANIMALE*	*PAGUBE*
blana	ciocănitoare	mănâncă animale domestice
carnea	lup	distruge zarzavaturile şi scoarţa copacilor
distruge insectele şi omizile	vulpe	distruge culturile de grâu şi porumb
mănâncă animale moarte	iepure	mănâncă fructele pomilor
găseşte viermişorii de sub scoarţa copacilor	rândunică	
	veveriţa	
	şoarece de câmp	

- ***ARGUMENTAȚI*** - Găsește răspunsuri la următoarele întrebări: Ce înseamnă animal sălbatic? Dar animal domestic?

BIBLIOGRAFIE:

- Cucoș, C. , Pedagogie, Iași, Editura Polirom, 1996.

- Negreţ - Dobridor, I., Pânişoară, I. O., Știința învățării. De la teorie la practică, Iași, Editura Polirom, 2005.
- Oprea, C.L., Strategii didactice interactive, E.D.P., București,2006.
- x x x, Programa școlară pentru clasele a II-a și a IV a - Anexa nr. 2 la ordinul ministrului educației naționale nr. 5003 / 02.12.2014.
- Bărbulescu Gabriela, Beșliu Daniela, Ioniță Daniela - Elena, Comunicare în limba română - manual - clasa a II-a, București, E.D.P., 2018.
- Bălan Constanța, Andrei Corina, Voinea Cristina, Stan Nicoleta, Matematică și explorarea mediului - manual - clasa a II-a, București, E.D.P., 2018.
- www.didactic.ro.

UTILITATEA SOFT-URILOR EDUCAŢIONALE ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ

Prof. înv. preşcolar Szasz Fira Petruța
Grădinița Căsuța Fermecată Luduș, jud. Mureș

Lumea în care trăim este o sumă de mai multe, atât de multe că nici nu le poţi enumera sau defini exact. Când ne naştem, se spune că suntem „tabula rasa“ apoi familia, şcoala, viaţa ne ajută să dobândim cunoştinţe, experienţe. Ceea ce se învaţă în şcoală, la fiecare obiect de studiu constituie mici părţi din cunoştinţele pe care le dobândim dea lungul vieţii. Tehnologia informaţiei şi a comunicaţiilor (TIC) joacă un rol deosebit de important în pregătirea tinerei generaţii, pentru a se putea adapta cerinţelor sociale şi unui nou tip de instruire şi învăţare necesar pe tot parcursul vieţii. Sunt aproximativ 25 ani de când computerul a pătruns în învăţământ. Dacă la început el era gândit ca un instrument de lucru pentru aşa numitele laboratoare de informatică, unde aveau acces elevii care se pregăteau în acest domeniu, ultimii ani au adus o adevărată revoluţie conceptuală în educaţie, computerul devenind un mediu pentru învăţare în general, pentru toate disciplinele din programă. Odată cu conştientizarea faptului că un asemenea avantaj poate fi folosit în favoarea învăţământului s-a pus problema de a redefini un mediu, pe care majoritatea elevilor îl cunosc deja şi în care se simt la largul lor, într-un spaţiu de studiu, problemă complexă care cerea un răspuns multidisciplinar. Extraordinara dezvoltare a tehnologiilor multimedia contribuie şi ea, facilitând apariţia unui domeniu nou, softul educaţional, o foarte interesantă legatură între programare informatică, psihopedagogie şi diverse materii din curricula, care astăzi depăşeşte timpul experimentelor fiind pe cale să devină un domeniu cu drepturi depline şi viitor sigur în oferta educaţională a acestui început de mileniu.

Teoreticienii anilor 70 anticipaseră corect, computerul poate fi folosit pentru educare/instruire/învăţare. Teoriile care păreau aproape fanteziste astăzi devin realitate, realitate care descoperă teorii vechi, care par special gândite pentru fundamentarea unui domeniu nou apărut. De aici intră în joc, un joc serios de data asta, un grup insolit, format din buni pedagogi, specializaţi în probleme de psihopedagogie, profesori de diverse discipline dar şi informaticieni capabili să transforme în softuri temele educaţionale pe care ceilalţi le gândesc atât din perspectivă materiilor de studiu dar şi de strategie didactică. Dinamica noilor metode de învăţare este fundamental alta, elevul este învăţat cum să înveţe adaptând mijloacele propuse la propriile capacităţi şi abilităţi, este deprins mai degrabă să caute informaţia, folosind algoritmi precişi, decât să o reţină fără discernământ. Întrebarea pe care probabil mulţi dintre noi o pun în acest context fiind dacă într-adevăr este nevoie de aceste schimbări majore, structurale, care pot genera probleme de adaptare unor categorii de profesori sau elevi. Răspunsul este dat de chiar societatea spre care ne îndreptăm. Societatea informaţională nu mai este o previziune de viitor ci o stare de fapt a prezentului, rămâne la latitudinea fiecăruia cât de repede va şti să facă parte cu adevărat din ea şi aceasta nu numai ca o cerinţă exterioară, impusă, ci ca o necesitate individuală de armonizare. Sarcina educaţiei şi formării bazate pe noile tehnologii ale informaţiei şi comunicării nu este de a demonstra că are rezultate imediate într-o întrecere cu alte tipuri de sisteme educaţionale, ci de a substitui o parte din structurile actuale cu un nou, spectru de performanţe superior, în întâmpinarea schimbărilor inerente ce au loc în cultură şi civilizaţie. Cu certitudinea că tehnologiile informaţiei şi comunicării vor deveni instrumente de utilitate universală, este necesar să se dezvolte în acest sens un nou mod de gândire şi comportament care va permite cadrelor didactice să facă faţă oricărei noi cerinţe. Fiecare profesor va trebui să capete o formaţie de bază în domeniul TIC. Un sistem de eLearning (de formare la distanţă sau educaţie virtuală) constă într-o experienţă planificată de predare-învatare, organizată de o instituţie ce furnizează mediat materiale într-o ordine secvenţială şi logică pentru a fi asimilate de studenţi în manieră proprie, fără a constrânge agenţii activităţii la coprezenţă sau sincronicitate. Medierea se realizează prin modalitaţi diverse, de la material pe discheta sau CD (eventual prin corespondenţă), la tehnologii de transmitere a conţinuturilor

prin Internet. Tehnologiile informaţionale şi de comunicaţie sunt acum mai accesibile tinerilor decât oricând, în special acasă, unde accesul la calculatoare şi Internet continuă sa crească. În mod special, alte tehnologii cu potenţial educaţional (cum ar fi televiziunea digitală interactivă sau din ce în ce mai sofisticatele instrumente de jocuri) devin lucruri comune în viata tinerilor.

Tehnologiile însele evoluează de asemenea pentru a pune la dispoziţie o funcţionalitate crescândă şi o mare probabilitate, în timp ce aplicaţiile software devin din ce în ce mai inteligente şi receptive pentru cel care le utilizează. Luate împreună, aceste activităţi vor pune la dispoziţie noi oportunităţi pentru elevi de a-şi personaliza accesul la resursele de învăţare digitală în şcoală şi în afara ei, devenind mult mai importantă posibilitatea de a aduce una lângă alta aceste experienţe de învăţare. TIC este din ce în ce mai importantă pentru şcoală, atât pentru elevii care sunt la început de drum, cât şi pentru elevii ale căror studii pot include elemente vocaţionale, pentru elevii cu nevoi speciale sau handicap medical, care îi împiedică să urmeze o clasă obişnuită. Într-adevăr, recunoaşterea de către scoli a calităţilor şi cunoştinţelor dobândite în afara clasei va fi un factor important în asigurarea faptului ca elevii vor fi în continuare motivaţi sa înveţe. De exemplu, o experienţă bogată şi intensă a tehnologiei de acasă este de aşteptat să conducă mulţi elevi spre şcoli cu o mare varietate de calităţi TIC. Trăind într-o societate modernă activă, cu influenţe media dominante, educaţia este nevoită să ţină pasul cu tehnicile moderne. Astfel, tot mai mulţi profesori utilizează în activitatea la clasă softul educaţional. La clasa pregătitoare, unde predarea şi învăţarea se bazează pe lectura după imagini, softurile educaţionale sunt extrem de utile, elevii fiind captaţi de imaginile viu colorate şi stimulaţi de interdisciplinaritate şi interactivitate.

La şcolarii mici, softul educaţional poate avea un impact pozitiv, prin prisma perceperii într-un mod distractiv al informaţiei şi prin participarea activă la lecţie, oferindu-i copilului şansa de a reţine informaţia mult mai uşor. În urma activităţilor desfăşurate pe calculator se poate constata: - utilizarea calculatorului la vâstă şcolară mică este utilă şi posibilă; - stimulează comunicarea cu condiţia să fie corect utilizat; - permite sporirea competiţiei sociale şi cognitive: - grăbeşte procesul de socializare a copiilor la nivelul vârstei preşcolare; Întregul material intuitiv pe care îl formează imaginile reprezentând obiecte, fenomene, fiinţe, acţiuni, devine o sursă de cunoştinţe noi, iar măsura în care copilul învaţă să le înregistreze, să le descrie, să le interpreteze, acestea dezvoltă spiritul de observaţie, operaţiile de analiză şi sinteză, de generalizare şi abstractizare. Cu ajutorul programelor didactico-informatice, a softurilor educaţionale, se eficientizează procesul de predare-învăţare-evaluare a cunoştinţelor.

Utilizând softurile educaţionale în cadrul activităţilor se vor dezvolta: gândirea logică, spiritul de observaţie, memoria vizuală, atenţia voluntară, operaţiile intelectuale prematematice, deprinderile de lucru cu calculatorul, abilităţile de utilizare a informaţiilor primite prin intremediul softurilor educaţionale. Astfel, softurile educaţionale prezintă o serie de avantaje incontestabile: furnizează un mare volum de date; asigură o instruire individualizată, favorizează parcurgerea unor secvenţe de instruire complexe prin paşi mici, adaptaţi nevoilor individuale de progres în învăţare, facilitează realizarea unui feedback rapid şi efficient, oferă posibilitatea simulării unor procese greu sau imposibil de accesat în mod direct,stimulează implicarea activă a copilului în învăţare; În ceea ce priveşte dezavantajele, acestea sunt: prezintă segmente de instruire fixe, care nu solicită capacităţi ale minţii umane; uneori răspunsul incorect este cotat în funcţie de detaliu şi nu de esenţă; introduce mai multă dirijare în procesul de învăţare; introduce o stare de oboseală, datorită posibilităţilor reduse de interacţiune umană.

Utilizarea soft-urilor educaţionale la clasa pregătitoare şi la şcolarii mici, se dovedeşte a fi un instrument de învăţare eficient, care determină apariţia unor modificări semnificative în achiziţia cunoştinţelor şi în atitudinea faţă de învăţare a copiilor. Copiilor le place mai mult să înveţe prin intermediul soft-urilor educaţionale, decât prin metode tradiţionale, acestea contribuind la dezvoltarea unor atitudini pozitive faţă de învăţare şi la îmbunătăţirea rezultatelor

obţinute. Softul educational încurajează construcţia activă a cunoştinţelor, asigură un context semnificativ pentru învăţare, promovează reflexia, eliberează elevul de multe activităţi de rutină şi stimulează activitatea intelectuală. Dupa funcţia pedagogica pe care o pot îndeplini într-un proces de instruire: exersare, prezentare interactivă de noi cunoştinţe, prezentarea unor modele ale unor fenomene reale (simulare), testarea cunoştinţelor, dezvoltarea unor capacităţi sau aptitudini printr-o activitate de joc, softurile educaţionale se por clasifica în:

Softuri de exersare (Drill-and-Practice) – intervin ca un supliment al lecţiei din clasă, realizând exersarea individuală necesară insusirii unor date, proceduri, tehnici, sau formarea unor deprinderi specifice. Reprezintă un ajutor pentru profesor atunci când realizează activităţi de exersare, permiţând fiecărui elev să lucreze în ritm propriu şi să aibă mereu aprecierea corectitudinii răspunsului dat.

Softurile interactive pentru predarea de cunoştinţe noi - creează un dialog între elev şi programul respectiv. Interacţiunea poate fi controlată de computer (dialog tutorial) sau de elev (dialog de investigare).

Softul de investigare creează un mediu unde elevul poate să extragă toate informaţiile (atat cele declarative, cât şi cele procedurale) necesare pentru rezolvarea sarcinii propuse sau pentru un alt scop, pe baza unui set de reguli. În acest fel, calea parcursă depinde într-o mare masură de cel care învaţă (atât la nivelul lui de cunoştinţe, cât şi din caracteristicile stilului de învăţare).

Softuri de simulare - permit reprezentarea controlată a unui fenomen sau sistem real, prin intermediul unui model sau comportament analog. Prin lucrul cu modelul se oferă posibilitatea modificării unor parametri sau observării modului în care se schimbă comportamentul sistemului.

Noile tehnologii ale informării şi comunicării (N.T.I.C), cu largi aplicaţii în toate domeniile au fost experimentate în toate etapele procesului educativ: motivare, diagnoză, prezentarea informaţiilor, pregătire, memorare, rezolvare de probleme, verificare, notare Învăţământul asistat de calculator – marea „minune” a tehnicii actuale care zdruncină din temelii învăţământul tradiţional fundamentat de Comenius în celebra sa lucrare Didactica Magna, acum mai bine de trei secole – îşi propune obiective ambiţioase, cum sunt: dezvoltarea raţionamentului, imaginaţiei şi creativităţii, precum şi a capacităţii de a emite o apreciere critică asupra rezultatului dialogului om – maşină. Experţii remarcă, pe bună dreptate, că „Informatica are un potenţial educativ foarte mare faţă de ceea ce ar putea oferi alte tehnologii. Informatica permite adaptarea învăţământului la cerinţele fiecărui elev, la ritmul de muncă, la aptitudinile intelectuale şi la nivelul său de cunoştinţe, deci, diversificarea modalităţilor pedagogice şi personalizarea învăţământului”.

Utilizat în evaluare, calculatorul le oferă, atât profesorilor cât şi elevilor, o mare diversitate de modalităţi. Spre deosebire de metodele de evaluare tradiţionale, evaluarea cu ajutorul calculatorului este debarasată de orice elemente de subiectivism, ca şi de emoţiile care-i însoţesc pe cei mai mulţi dintre elevi la verificările curente şi la examene. Ea economiseşte timpul şi efortul evaluatorilor care, astfel, pot fi utilizate în alte domenii. Se schimbă, deci, însuşi raportul profesor-elev, prin creşterea încrederii elevilor înobiectivitatea profesorilor. Mai mult, elevii înşişi se pot autoevalua pe parcursul muncii independente pe care o depun zilnic, beneficiind de feed-back-ul atât de necesar unei învăţări eficiente şi performante.

Deşi metoda de evaluare cu ajutorul calculatorului este folosită, încă prea puţin, în şcoala românească de toate gradele, începuturile sunt promiţătoare iar numărul adepţilor utilizării ei în evaluarea curentă şi la examene creşte. Integrată procesului de instruire, evaluarea asistată de calculator ar trebui să capete o mai mare extindere în rezolvarea de probleme (mai dificile pentru elevi).

Educaţia trebuie să se adapteze constant la mutaţiile societăţii şi exprimă cerinţa ca orice individ să aibă posibilitatea să înveţe pe parcursul întregii sale vieţi. Cum în societatea actuală

are loc un proces dinamic, toate categoriile sociale sunt obligate să ţină pasul cu evoluţia societăţii şi implicit a educaţiei, care trebuie să se adapteze constant la mutaţiile acesteia.

Transformările sociale implică necesitatea creării unui mediu de învăţare care să eficientizeze tehnicile de învăţare şi de muncă intelectuală. Cadrele didactice sunt incluse în acest mecanism, se adaptează la noi cerinţe şi utilizează metode moderne de predare-învăţare-evaluare pentru formarea unor generaţii utile societăţii.

Bibliografie

1. Ausubel D.; Floyd R., Învăţarea în şcoală, Editura Didactică şi Pedagogică, Bucureşti, 1981
2. Cerghit I., Metode de învăţământ, Editura Didactică şi Pedagogică, Bucureşti,1997
3. Marcu V., Marinescu M., Educaţia omului de azi pentru lumea de mâine, Editura Universităţii din Oradea, 2003
4. Dimitriu-Tiron Elena, Dimensiunile educaţiei contemporane, Institutul European, Iaşi, 2006
5. Oprea L. C. Strategii didactice interactive, Editura Didactică şi Pedagogică, Bucureşti, 2006

IMPACTUL FOLOSIRII RESURSELOR DIGITALE ASUPRA PROCESULUI DE ÎNVĂȚARE

Prof. Tărnăuceanu Oana Irina, Școala Gimnazială Nr. 2 Brehuiești, com. Vlădeni, Botoșani

"Creativitatea poate rezolva aproape orice problemă. Actul creativ, înfrângerea obișnuinței prin originalitate depășește orice obstacol." (George Lois)

Trăim într-o epocă în care schimbările în toate domeniile se produc într-un ritm alert. Cerințele societății moderne și ale angajatorilor sunt foarte diferite de cele clasice. Școalanu poate să stea departe de aceste tendințe, de aceea este necesară o schimbare și o adaptare la lucrurile noi care se produc. Tinerii sunt din ce in ce mai dependenți de tehnologie, însă sistemele școlare nu sunt încă adaptate tendințelor și tehnologiilor actuale.

Noua schimbare necesită un prrogram de reformă mai largă care să corespundă realități, oportunități social-economice, de îmbunătățire a învățării prin tehnologii moderne. .Colaborarea și creativitatea sunt aspecte emblematice ale acestei schimbări. Acest lucru generează abilități cum ar fi: experiență, gândire interdisciplinară și de rezolvare a problemelor.

Găsirea unui drum spre învățarea caracteristică secolului XXI se bazează pe un set de obiective pentru toți elevii:

* să dobândească o gamă largă de abilități necesare pentru a reuși într-o lume modernă și globalizată;
* să primească o educație personalizată care le permită să își atingă potențialul maxim;
* să relaționeze cu comunitățile lor, personal și digital și să interacționeze cu oameni din culturi diferite;
* să învețe pe tot parcursul vieții.

Petrecerea timpului în fața calculatorului și a televizorului trebuie utilizate în favoarea educării elevilor: organizarea de cursuri/ ore prin intermediul televiziunii, internetului, utilizarea acestuia ca metodă didactică. Inovația în învățământ poate acționa și ca mod de rezolvare a unor probleme la care sunt expuși tinerii de astăzi: dezvoltarea științei și a tehnologiei are atât pentru individ, cât și pentru societate avantaje considerabile, însă și riscuri majore, precum izolarea indivizilor, dezvoltarea unor relații de comunicare artificiale. Introducerea TIC în procesul de învațare poate atenua, parțial aceste probleme. Mai mult decât structura și organizarea învățământulu sau conținutul acestui, ceea ce trebuie inovat sunt mentalitățile cadrelor didactice.

Învăţământul din UE urmăreşte individualizarea instruirii copiilor, tratarea diferenţiată, încurajarea celor aflaţi în nvoie, stimularea interesului pentru afirmarea de sine. Didactica contemporană promovează concepte şi atitudini educaţionale noi pentru a determina comunicarea,, colaborarea, cooperarea, parteneriarul , programul sau proiectul educaţional. Iniţierea şi derularea activitaţii în parteneriat reprezintă o provocare pentru dascălul de azi necesitând creativitate , dinamism în derulare , responsabilitate în monitorizare, flexibilitate în luarea deciziilor. Metoda proiectelor este o strategie de învăţare şi evaluare care se concentrează pe cercetarea şi găsirea soluţiilor. Tendinţele înnoirii metodologiei sunt: practicarea metodelor activ-participative, centrate pe elev, accentuarea caracterului euristic al metodelor care favorizează învaţarea prin problematizare şi descoperire, lucru în echipe şi pe grupe.

Dezideratele modernizării şi perfecţionării se îndreaptă înspre caracterul activ-participativ al metodelor de învăţare , a metodelor cu caracter formativ care să-l implice pe elev

direct în procesul de învăţare, stimulându-i creativitatea, interesul pentru nou, dezvoltarea gândirii, contribuind la dezvoltarea întregului sau potenţial.

Nu tot ceea ce este" vechi" este neapărat şi demodat, după cum nu tot ceea ce este "nou"este şi modern. Lectiile bune sunt acelea care reuşesc sa se adapteze experienţelor proprii ale clasei , sa coreleze noile cunoştinţe cu observaţiile si trăirea personală .

Mass-media , prin diferite mesaje difuzate, oferă multe şi variate lecţii de stiinţă, tehnică, artă si literatură, de etică şi filozofie, etc. Alături de scoală, de familie şi de organizatii de copii si tineret, toti aceşti factori participă la procesul general al educatiei tinertului de toate varstele, la formarea unor concepţii despre lume si viaţă.

O lecţie modernă presupune " implicare personală şi deplină a subiectului, pană la identificarea totală cu sarcinile de învaţare în care este antrenat".

Consider că în viitor educa ția se va folosi în mod masiv de inteligența artificială.Elevul va învăța cercetând și demonstrând cu ajutorul robo ților materialele primite de la cadrele didactice. Evaluarea se va face în funcție de raționamentul și de decizia finală a educatului.

Așa cum lesne se poate observa, o parte din problemele abordate în trecut sunt încă actuale în ocietatea noastră. Unul dintre elementele definitorii ale societății contemporane este schimbarea. Multe probl;eme sociale, economice și politice sunt departe de-și fi găsit soluțiile. Dintre acestea, menționăm: creșterea numărului de săraci, a analfabeților, a șomerilor etc.

Folosirea mijloacelor TIC sprijină dezvoltarea gândirii critice , a creativității și dezvoltă o atitudine critică și reflexivă față de informația disponibilă. În activitatea didactică, cu ajutorul unui calculator se pot elabora și redacta pe calculator lec ții, desene, scheme, fișe de lucru stocate sub formă de fișiere ce pot fi periodic actualizate. De asemenea, există numeroase facilită ți multimedia pentru a sus ține auditiv și vizual teoria (prezentări multimedia), afișe, publicații, site-uri și bloguri.

Bibliografie:

* Ionescu, M., Radu I., *Didactica modernă, Editura Dacia, Cluj- Napoca, 2001*

METODE INTERACTIVE UTILIZATE PENTRU DEZVOLTAREA LIMBAJULUI LA GRUPA MARE

PROF. ÎNVT. PREŞCOLAR: TELCEAN ANA-MARIA
GRĂDINIŢA CU PP NR.3- BISTRIŢA

Rolul limbajului în dezvoltarea generală a copilului este hotărâtor. Înveliş material al gândirii, limbajul influenţează întreaga formare a personalităţii copilului. Rolul limbajului şi al comunicării este esenţial în formarea şi dezvoltarea personalităţii copilului, în îmbogăţirea capacităţii acestuia de a intra în relaţie cu ceilalţi copii şi cu adulţii, de a interacţiona cu mediul, de a-l cunoaşte şi de a-l stăpâni prin explorări, încercări, exerciţii, experimente, în dobândirea deprinderilor de a învăţa.

Didactica modernă aduce în faţa cadrelor didactice o multitudine de metode interactive, pe care le putem folosi în grădiniţa pentru stimularea și dezvoltarea limbajului preșcolarilor, alături de cele tradiţionale, cum ar fi: metoda piramidei, cubul, diamantul, brainstorming-ul, metoda pălăriilor gânditoare, explozia stelară, bula dublă, ciorchinele, etc.

Limbajul este o activitate deosebit de complexă, iar deprinderea sa este dificilă şi de lungă durată. De la un copil la altul se observă deosebiri importante în ceea ce priveşte vârsta de debut a limbajului, claritatea cuvintelor şi bogăţia vocabularului. Copiii încep să înveţe încă din viaţa intrauterină, atunci când aud şi răspund la vocile familiare. Perioadă în care învaţă cel mai mult este cuprinsă în intervalul dintre 2 şi 5 ani.

Întreg procesul şcolar înseamnă limbaj, comunicare, noţiuni. Pe lângă metodele care contribuie în mod expres la dezvoltarea limbajului, toate celelalte contribuie la îmbogăţirea vocabularului, la dezvoltarea capacităţii de comunicare.

Metodele interactive stimulează comunicarea, activizarea tuturor copiilor şi formarea de capacităţi ca: spiritul critic constructiv, independenţa în gândire şi acţiune, găsirea unor idei creative, îndrăzneţe de rezolvare a sarcinilor de învăţare.

Câteva metode interactive care pot fi utilizate în activităţile din grădiniţă:

Explozia stelară: Se organizează colectivul de preşcolari sub formă de semicerc, iar în mijlocul lor se aranjează steluţele. În mijloc este aşezată o steluţă mare, iar peste ea se aşează o imagine mare ce reprezintă munca oamenilo în anotimpul primăvara. Celelalte 5 steluţe mici se aşează în jurul steluţei mari, atenţionând copiii că pe fiecare steluţă este scrisă câte o întrebare, cu culori diferite. Întrebările folosite sunt: CE?, CINE?, CUM?,CÂND?, DE CE?

Astfel, copiii vor reţine că întrebarea „CE?” este scrisă cu roşu, „CINE?” cu culoarea verde, „CUM?” cu culoarea galbenă, „UNDE?” cu culoarea albastră şi „DE CE?” cu culoarea portocalie. Am folosit această metodă în următoarele activităţi: Ce ştim despre iarnă?- joc didactic; Munca oamenilor în anotimpul primăvara-lectură după imagini; Toamna anotimpul bogăţiei-joc didactic.

Am utilizat explozia stelară ori de câte ori am dorit rezolvarea unei probleme;’’ citirea’’ unei imagini, înţelegerea unui text literar.„ Explozia stelară ” este eficientă în lectura după imagini deoarece corespunde cerinţelor şi etapelor impuse de metodologia acesteia: enumerare, descriere, interpretare. Exemplificarea aplicării metodei exploziei stelare: Domeniul Limbă şi Comunicare- teme: Munca oamenilor în anotimpul primăvara; Primăvară – anotimpul hărniciei; Toamna în livadă; Bucuriile iernii;Vara la mare/munte, etc.

Exemplu: Munca oamenilor în anotimpul primăvara. Educatoarea cu bagheta primită de la Zâna Primăverii alege 5 copii, care, la rândul lor, îşi aleg fiecare câte o steluţă cu o întrebare. Pe rând, educatoarea le citeşte întrebarea de pe steluţă şi le explică modul de lucru: fiecare copil ce şi-a ales câte o steluţă, îşi alege alţi 3 – 4 parteneri cu care formează o

echipă.Trebuie să găsească împreună mai multe întrebări referitoare la imaginea prezentată, folosind întrebarea de pe steluţa aleasă. Toţi copiii contemplă tabloul şi formulează în grup cât mai multe întrebări timp de 5 minute. La un semnal, se revine în semicerc, şi fiecare grup comunică întrebările elaborate împreună. Pentru a obţine cât mai multe conexiuni între întrebările descoperite, se stabileşte ordinea adresării întrebărilor (CE, CINE, UNDE, CÂND şi DE CE).Pe rând, fiecare grup vine lângă imagine şi adresează întrebările celorlalte grupuri, aceştia răspund, şi astfel se stimulează activitatea grupurilor. Întrebările interesante se scriu pe un poster în dreptul steluţei adecvate. Exemple: CE? : Ce se vede în imagine?; Ce anotimp este?; Ce fac oamenii în anotimpul primăvara?; Ce se întâmplă cu întreaga natură?; Ce lucrează oamenii?; Ce unelte folosesc?; Ce fac cu fierăstrăul?

CINE?:Cine se întoarce din ţările calde?; Cine sapă în gradină?; Cine sunt cei din tablou? ;Cine are cuibul pe horn?.

UNDE?:Unde lucrează oamenii?; Unde este băiatul?; Unde aşează crengile tăiate?

CÂND?: Când se taie crengile uscate?; Când sapă oamenii grădinile?; Când plantează oamenii copaci ?; Când înmuguresc copacii?; Când se întorc păsările călătoare?

DE CE?: De ce curăţă copacii?; De ce plantează copaci?; De ce s-a urcat pe scară ?; De ce sapă oamenii grădinile?

Copiii vor da un titlu tabloului pe care l-au studiat. Se aminteşte şi denumirea metodei de grup folosită „explozia stelară”. S-au apreciat întrebările copiilor, modul de exprimare în propoziţii, s-au apreciat cele mai corecte şi mai interesante întrebări care vor fi scrise şi afişate la panoul „dialog cu părinţii”.

Metoda Cubului: Exemplu:Scufiţa Roşie

1. descrie personajul principal din povestea:”Scufiţa Roşie”;
2. compară acest personaj cu lupul ;
3. asociază comportamentul tău cu comportamentul vânătorului;
4. povesteşte partea care ţi-a plăcut cel mai mult din poveste (momentul salvării Scufiţei);
5. spune ce crezi că s-ar fi întâmplat cu Scufiţa dacă nu venea vânătorul;
6. argumentează de ce s-a speriat Scufiţa Roşie.

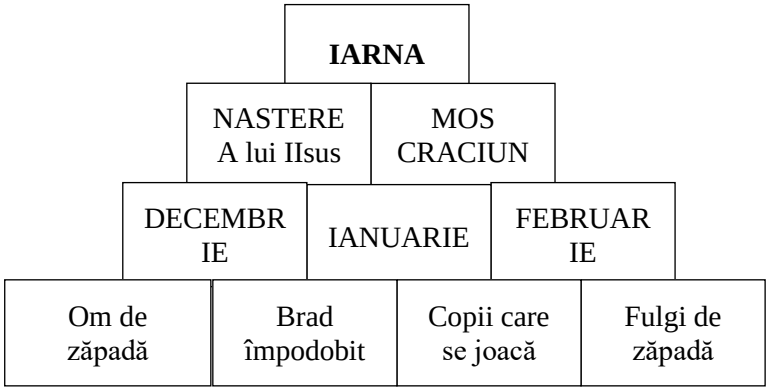
Un alt exemplu: Flori de primăvară. Feţele cubului vor cuprinde următoarele imaginii:

1. Ghiocelul – descrie: - este floare de primăvară, rădăcina se numeşte bulb, tulpina este scurtă frunzele sunt lunguieţe iar floarea are formă de clopoţel;
2. Ghiocelul şi vioreaua – compară – asemănări: amândouă sunt flori de primăvară, rădăcina este bulb, au tulpina scurtă, cresc în pădure; deosebiri: ghiocelul are frunzele lungi, vioreaua aproape rotunde, ghiocelul are floarea ca un clopoţel, iar vioreaua are floarea rotundă cu multe petale, floarea ghiocelului are culoarea albă iar a viorelei albastră;
3. Asociază sunetul iniţial din rostirea numelui florii cu litera corespunzătoare acestuia;
4. Analizează grija oamenilor/copiilor faţă de flori.
5. Bucheţele de ghiocei şi viorele – aplică: se oferă în dar de ziua mamei, a bunici, a prietenilor se pun ¬în vază ca să miroase frumos în cameră.
6. Peisaj cu flori de primăvară – argumentează pro sau contra: este bine şi frumos sa existe flori pentru că florile sunt parfumate, frumos colorate şi ne fac viaţa veselă şi frumoasă.
6. Metoda oferă posibilitatea explorării unui subiect, a unei situaţii din mai multe perspective. Se oferă astfel posibilitatea de a se dezvolta competenţele necesare unor abordări complexe.

Alte exemple de jocuri: ”Cubul anotimpurilor”,”Cubul prieteniei”; ’’Cubul personajelor’’; ‘’Cubul insectelor’’; Cubul-Câinele şi Pisica’’.

Piramida –are la bază împletirea activităţii individuale cu cea de grup. Metoda poate fi integrată la începutul unei ativităţi pentru reactualizarea cunoştinţelor, sau în vederea realizării feed-back-ului, ca variantă de desfăşurare a unui joc didactic. Se decupează mai

multe dreptunghiuri de culori diferite şi se construieşte piramida după îndrumări verbale formulate (după culoare). După vizualizarea piramidei construite se poate lucra cu diverse imagini (jetoane cu fructe, animale, legume, etc.) iar imaginile se clasifică după felul lor şi copiii găsesc locul potrivit. Un exemplu al utilizării acestei metode este *Piramida anotimpurilor*: copiii se împart în 4 grupuri după numărul primit: astfel cei care au nr.1 vor forma echipa Primăvara, cei care au nr.2-echipa Vara, cei care au nr.3 echipa Toamna şi cei care au nr.4 echipa Iarna. Copiii îşi vor alege imaginile reprezentative pentru anotimpul la care lucrează(dreptunghiuri colorate, imagini sugestive, cuvinte scrise...), unii decupează pătratele colorate pt a forma piramida, alţii decupează etichetele cu numele lunilor, decupează după contur imagini sugestive sau chiar le desenează. După ce au terminat lucrul, fiecare grupă va veni şi îşi va prezenta piramida realizată.



Scaunul intervievatului - în cadrul activităţii de povestire: „Puf Alb şi Puf Gri": După expunerea poveştii şi punctarea elementului educativ am propus copiilor un joc," De-a reporteri": la primul joc educatoarea şi-a asumat rolul de „reporter" pentru a arăta copiilor modul de adresare a unui reporter, apoi o fetiţă a dorit să fie mama iepuraşilor iar copiii i-au adresat întrebări:

- De ce le-ai cumpărat iepuraşilor cămăşuţe noi?
- Ca să-i duc la bâlci.
- De ce nu le-ai dat iepuraşilor dulceaţă?
- O păstram pentru prăjitură.
- De ce l-ai pedepsit pe Puf Alb?
- Pentru că era murdar de dulceaţă.
- De ce nu ai întrebat cine a spart borcanul cu dulceaţă?
- Mă grăbeam să ajung la bâlci ca să nu se termine turta dulce.

Puf Alb – intervievatul :

- Tu eşti pârâcios?
- Nu, eu sunt cuminte.
- De ce l-ai iertat pe Puf Gri?
- Pentru că este fratele meu şi a promis că nu mai minte.
- Tu nu eşti fratele lui?
- Ba da, dar el este mai mic şi de aceea l-am iertat.

Puf Gri – intervievatul :

- De ce te-ai urcat pe dulap la dulceaţă?
- Pentru ca-mi place mai mult dulceaţa.
- De ce nu ai spus că tu ai spart borcanul?
- Pentru ca nu-mi place să fiu pedepsit.
- Să ştii că trebuie să fii cuminte şi să spui întotdeauna adevărul.

Aceste metode au oferit posibilități mai diversificate de organizare a activităţilor în vederea atingerii obiectivelor propuse şi s-a constatat că învăţarea prin cooperare este o modalitate eficientă de stimulare a limbajului şi învăţării active, facilitând acomodarea firească a copilului la sistemul de relaţii, norme, valori şi comportamente ale grupului din care face parte.

Din multitudinea de metode interactive, am prezentat doar câteva dintre ele şi pe care le-am aplicat la grupă, metode prin care noul şi căutarea de idei conferă activităţii ‘’ un mister didatic’’ în care copilul e participant activ la propria formare. Pe lângă metodele interactive prezentate mai sus, în activităţile integrate planificate la grupa fluturaşilor am mai folosit şi alte metode cum sunt: Predarea- învăţarea reciprocă, Diagrama Venn, Bula dublă, Chiorchinele, Etc.

Bibliografie:

1. Breben S., Gongea, E., Ruiu,G.,Fulga,M.,(2002), Metode interactive de grup, Editura Arves, Bucureşti
2. Lespezeanu, M.,(2007), Tradiţional şi modern în învăţământul preşcolar- O metodică a activităţilor instructiv-educative, Editura Omfol Esenţial, Bucureşti
3. Miron-Boca, E., Chichişan, (2002), Documentar metodic pentru activităţile de educare a limbajului la preşcolari, Editura V&I Integral, Bucureşti
4. Oprea, L., (2008), Strategii didactice interactive, Editura Didactică şi Pedagogică, Bucureşti

ROLUL METODELOR ACTIV-PARTICIPATIVE ÎN CADRUL ACTIVITĂŢILOR INSTRUCTIV-EDUCATIVE DIN ÎNVĂŢĂMÂNTUL ROMÂNESC CONTEMPORAN

Prof. înv. preşcolar Tocaciu Diana Mădălina
Grădinița Căsuța Fermecată Luduș, jud. Mureș

Dezideratele de modernizare şi de perfecţionare a strategiilor didactice se înscriu pe direcţiile sporirii caracterului activ al metodelor şi tehnicilor de învăţământ, în aplicarea unor metode cu un pronunţat caracter formativ, în valorificarea noilor tehnologii instructive, în contaminarea şi suprapunerea problematizării asupra fiecărei metode şi tehnici de învăţare, reuşind astfel să se aducă o însemnată contribuţie la dezvoltarea întregului potenţial al elevului.

Cerinţa primordială a educaţiei progresiviste, cum spune Jean Piaget, este de a asigura o metodologie diversificată bazată pe îmbinarea activităţilor de învăţare şi de muncă independentă, cu activităţile de cooperare, de învăţare în grup şi de muncă independentă. Deşi învăţarea este eminamente o activitate proprie, ţinând seama de efortul individual depus pentru înţelegerea şi conştientizarea semnificaţiilor unei ştiinţe, nu este mai puţin adevărat că legăturile interpersonale, de grup sunt un factor indispensabil apariţiei şi constituirii învăţării personale şi colective. „Învăţarea în grup exersează capacitatea de decizie şi de iniţiativă, dă o notă mai personală muncii, dar şi o complementaritate mai mare aptitudinilor şi talentelor, ceea ce asigură participare mai vie, mai activă, susţinută de foarte multe elemente de emulaţie, de stimulare reciprocă, de cooperare fructuoasă.” (Ioan Cerghit, 1997, p. 54)

Metodele de învăţământ („odos” = cale, drum; „metha” = către, spre) reprezintă căile folosite în şcoală de către cadrele didactice în a-i ajuta pe elevi să descopere viaţa, lumea, natura înconjurătoare, lucrurile, ştiinţele. Ele sunt de asemenea, mijloace prin care se formează şi se dezvoltă priceperile, deprinderile şi capacităţile elevilor de a acţiona asupra naturii, de a folosi roadele cunoaşterii transformând lumea exterioară în facilităţi interioare, construindu-şi caracterul şi dezvoltându-şi personalitatea. „Calitatea pedagogică a metodei didactice presupune transformarea acesteia dintr-o cale de cunoaştere propusă de profesor într-o cale de învăţare realizată efectiv de preşcolar, elev, student, în cadrul instruirii formale şi nonformale, cu deschideri spre educaţia permanentă.” (Sorin Cristea, 1998, p.303).

Interactivitatea presupune atât competiţia – definită drept „forma motivaţională a afirmării de sine, incluzând activitatea de avansare proprie, în care individul rivalizează cu ceilalţi pentru dobândirea unei situaţii sociale sau a superiorităţii” – cât şi cooperarea care este o „activitate orientată social, în cadrul căreia individul colaborează cu ceilalţi pentru atingerea unui ţel comun” (Ausubel, 1981). Ele nu sunt opuse; ambele implică un anumit grad de interacţiune, în opoziţie cu comportamentul individual. În continuare prezentăm două dintre noile metode şi tehnici interactive de grup, menite să contribuie la diversificarea metodologiei didactice existente, înscriindu-se în domeniul căutărilor şi preocupărilor creative de sporire a eficienţei muncii educatorului cu discipolii săi.

METODA PREDĂRII/ÎNVĂŢĂRII RECIPROCE Este o strategie instrucţională de învăţare a tehnicilor de studiere a unui text. După ce sunt obişnuiţi cu această metodă elevii iau locul profesorului, instruindu-şi colegii. Are loc o dezvoltare a dialogului elev-elev. Se poate desfăşura pe grupe sau cu toată clasa. Metoda învăţării reciproce este centrată pe patru strategii de învăţare utilizate de cel care face un studiu de text pe teme ştiinţifice, sociale sau un text narativ (poveşti, nuvele, legende).

Aceste strategii sunt: rezumarea, punerea de întrebări, clarificarea datelor, prezicerea. Rezumarea înseamnă expunerea a ceea ce este mai important, relevant din ceea ce s-a citit; se va realiza un rezumat; Punerea de întrebări se referă la listarea unei serii de întrebări despre informaţiile citite; cel care pune întrebările trebuie să cunoască bineînţeles şi răspunsul.

Clarificarea constă în discutarea termenilor necunoscuţi, mai greu de înţeles, apelul la diverse surse lămuritoare, soluţionarea neînţelegerilor. Prezicerea se referă la exprimarea a ceea ce cred elevii că se va întâmpla în continuare, bazându-se pe ceea ce au citit.

Etapele metodei: 1. Explicarea scopului şi descrierea metodei şi a celor patru strategii; 2. Împărţirea rolurilor elevilor; 3. Organizarea pe grupe; 4. Lucrul pe text; 5. Realizarea învăţării reciproce; 6. Aprecieri, completări, comentarii; Această metodă poate avea două variante, de aceea vom exemplifica una dintre acestea: Pentru textele mai mari se procedează în felul următor: - se împarte textul în părţi logice; - se organizează colectivul în grupe a câte patru elevi; - aceştia au fiecare câte un rol: rezumator, întrebător, clarificator, prezicător; - se distribuie părţile textului fiecărui grup în parte; - echipele lucrează pe text, fiecare membru concentrându-se asupra rolului primit. Trebuie precizat că pentru a încuraja învăţarea prin cooperare, în cadrul unui grup mai numeros, acelaşi rol poarte fi împărţit între doi sau trei elevi; - în final fiecare grup află de la celălalt despre ce a citit; membrii fiecărui grup îşi exercită rolurile, învăţându-i pe ceilalţi colegi din celelalte grupe despre textul citit de ei, stimulând discuţia pe temele studiate. Avantajele metodei predării/învăţării reciproce: - este o strategie de învăţare în grup, care stimulează şi motivează; - ajută elevii în învăţarea metodelor şi tehnicilor de lucru cu textul, tehnici de muncă intelectuală pe care le pot folosi apoi în mod independent;

Metode şi mijloace moderne utilizate de învăţători în procesul de predare-învăţare-evaluare - dezvoltă capacitatea de exprimare, atenţia, gândirea cu operaţiile ei – analiza, sinteza, concretizarea, generalizarea, abstractizarea şi capacitatea de ascultare activă; - stimulează concentrarea asupra textului şi priceperea de a selecţiona esenţialul;

METODA SCHIMBĂ PERECHEA (SHARE - PAIR CIRCLES)

Metoda schimbării perechii are la bază munca elevilor în perechi astfel: se împarte clasa în două grupe egale ca număr de participanţi; se formează două cercuri concentrice, elevii fiind faţă în faţă pe perechi. Profesorul pune o întrebare sau dă o sarcină de lucru în perechi. Fiecare pereche discută şi apoi comunică ideile. Cercul din exterior se roteşte în sensul acelor de ceasornic, realizându-de astfel schimbarea partenerilor în pereche. Elevii au posibilitatea de a lucra cu fiecare membru al clasei. Fiecare se implică în activitate şi îşi aduce contribuţia la rezolvarea sarcinii. Etapele metodei: 1. Etapa organizării colectivului în două grupe egale: Fiecare elev ocupă un scaun, fie în cercul din interior, fie în cercul exterior. Profesorul poate să lase elevilor libertatea de a-şi alege locul sau poate organiza colectivul punând copiii să numere din doi în doi. Astfel, cei cu numărul 1 se vor aşeza în cercul interior cu faţa la exterior, iar cei cu numărul 2 în cercul exterior cu faţa către elevii din cercul interior. Stând în faţă în faţă, fiecare elev are un partener. Dacă numărul de elevi este impar, la activitate poate participa şi cadrul didactic. 2. Etapa prezentării şi explicării problemei: Profesorul oferă cazurile pentru studiu, problemele de rezolvat sau situaţiile didactice şi explică importanţa soluţionării. 3. Etapa de lucru în perechi: Elevii lucrează doi câte doi pentru câteva minute. Apoi elevii din cercul exterior se mută un loc mai la dreapta pentru a schimba partenerii, realizând astfel o nouă pereche. Jocul se continuă până când se ajunge la partenerii iniţiali sau se termină întrebările. 4. Etapa analizei ideilor şi a elaborării concluziilor: În acest moment, clasa se regrupează şi se analizează ideile emise. Profesorul face împreună cu elevii o schemă a concluziilor obţinute. me de studiu: - se pot da elevilor întrebări cu răspunsuri eliptice care se vor completa pe rând de către fiecare pereche, iar în final se vor analiza toate răspunsurile şi se vor face corectări şi completări; - perechile pot rezolva câte o problemă de pe o fişă dată până la epuizarea sarcinii, iar în final se vor citi rezolvările. Se poate da următoarea comandă: Toţi elevii rezolvă punctul nr. 1 din fişă, timp de 5 minute. Are loc apoi schimbarea perechilor şi se dă următoarea comandă: Toate perechile se concentrează la punctul nr. 2 din fişă. Şi aşa mai departe, până când se termină fişa de lucru. Se reface colectivul şi se analizează pe rând răspunsurile date.

Avantajele metodei Share – Pair Circles: - e o metodă interactivă de grup, care stimulează participarea tuturor elevilor; - elevii au posibilitatea de a lucra cu fiecare dintre

membrii colectivului; - stimulează cooperarea, înţelegerea şi toleranţa faţă de opinia celuilalt; - este o metodă uşor de aplicat la orice vârstă şi adaptabilă oricărui domeniu şi obiect de învăţământ;

Metode şi mijloace moderne utilizate de învăţători în procesul de predare-învăţare-evaluare - dezvoltă inteligenţa logico-matematică, inteligenţa interpersonală ce creează oportunităţi în munca colectivă; Vorbind despre necesitatea inovării în domeniul metodologiei didactice şi a căutării de noi variante pentru a spori eficienţa activităţii instructiv – educative din şcoală, prin directa implicare a elevului şi mobilizarea efortului său cognitiv, profesorul Ioan Cerghit afirma: „Pedagogia modernă nu caută să impună niciun fel de reţetar rigid, dimpotrivă, consideră că fixitatea metodelor, conservatorismul profesorilor, rutina excesivă, indiferenţa etc. aduc mari prejudicii efortului actual de ridicare a învăţământului pe noi trepte; ea nu se opune în niciun fel iniţiativei şi originalităţii individuale sau colective de regândire şi reconsiderare în spirit creator a oricăror aspecte care privesc perfecţionarea şi modernizarea metodologiei învăţământului de toate gradele.” (Ioan Cerghit, 1997)

Bibliografie:

1.Ausubel, David; Floyd, R., Învăţarea în şcoală, Editura Didactică şi Pedagogică, Bucureşti, 1981;

2.Cerhit, Ioan, Metode de învăţământ, Editura Didactică şi Pedagogică, Bucureşti, 1997;

4.Oprea, Crenguţa-Lăcrămioara, Strategii didactice interactive, Editura Didactică şi Pedagogică, Bucureşti, 2007;

METODA PĂLĂRIILOR GÂNDITOARE-METODĂ INTERACTIVĂ DE STIMULARE A CREATIVITĂŢII MICILOR ŞCOLARI

Prof. înv. primar Toma Mimi-Lenuța, Școala Gimnazială "Emil Brăescu" Măgura, jud. Bacău

Metodele moderne sunt cele care au în centrul procesului instructiv-educativ pe elev, oferindu-i posibilitatea de a descoperi singur ceea ce trebuie să înveţe şi să participe la realizarea lecţiei. Aceste metode stimulează potenţialul creativ al elevului, îi asigură independenţa de mişcare şi îi creează un aport de curaj şi încredere în a-şi folosi propriile forţe, ceea ce îşi doreşte orice profesor implicat în actul didactic.

Metoda pălăriilor gânditoare este o tehnică interactivă, de stimulare a creativității participanților care se bazează pe interpretarea de roluri în funcție de pălăria aleasă. Metoda se poate aplica în desfășurarea lecției clasice, combinând cu metode tradiționale sau cu alte metode moderne.

Metoda celor şase pălării gânditoare a fost elaborată de Edward de Bono, cel ale cărui teorii şi concepte au fost adoptate de către sisteme de educaţie din mai multe ţări ale lumii. Această metodă stimulează creativitatea prin interpretarea de roluri.

Se alege o temă adecvată şi se prezintă elevilor rolurile corespunzătoare celor şase pălării gânditoare, diferenţiate după culoare:

- pălăria *albă* – exprimă obiectivitatea, neutralitatea şi claritatea; formulări specifice „Ce informaţii avem?", „Ce informaţii lipsesc?", „Cum le putem obţine?";
- pălăria *roşie* – dă frâu liber imaginaţiei şi sentimentelor, oferă o perspectivă emoțională asupra evenimentelor; formulări specifice: „Aşa simt eu în legătură cu…", „Nu-mi place când se procedează în acest fel";
- pălăria *neagră* – este pălăria avertisment, concentrată în special pe aprecierea negativă a lucrurilor, oferă o perspectivă întunecoasă asupra situaţiei puse în discuţie; formulări specifice: „Nu este corect!", „Nu ne permite regulamentul!";
- pălăria *galbenă* – joacă rolul opus celei negre, oferind o perspectivă pozitivă, optimistă, fundamentată logic; formulări specifice: „Care sunt beneficiile?", „Care sunt punctele tari?"
- pălăria *verde* – exprimă ideile noi, stimulând gândirea creativă, producţia de idei noi, inovatoare; formulări specifice; „ Există mai multe posibilităţi.", „Soluţia poate fi găsită şi dacă…";
- pălăria *albastră* – exprimă controlul, organizarea, rigurozitatea, supraveghează şi dirijează bunul mers al activităţii; formulări specifice: „Pe ce ne bazăm?", „Să ne concentrăm pe aspectele importante!";

Participanţii trebuie să cunoască foarte bine semnificaţia fiecărei culori şi să-şi reprezinte fiecare pălărie, gândind din perspectiva ei.

Cum se poate folosi această metodă la orele de limba si literatura română?

Se împart cele şase pălării gânditoare elevilor şi se oferă un text supus discuţiei pentru ca fiecare să-şi pregătească ideile. Pălăria poate fi purtată individual – şi atunci elevul respectiv îi îndeplineşte rolul – sau mai mulţi elevi pot răspunde sub aceeaşi pălărie. În acest caz elevii grupului care interpretează rolul unei pălării gânditoare cooperează în asigurarea celei mai bune interpretări.

Pălăria *albă* va povesti pe scurt textul, pălăria *albastră* va caracteriza personajele, pălăria *roşie* va arăta sentimentele personajelor şi pe cele personale faţă de personaje, pălăria *neagră* va critica atitudinea personajelor, pălăria *verde* va oferi variante, va propune soluţii alternative, idei noi, pălăria *galbenă* va găsi alt final textului, va oferi o perspectivă pozitivă, constructivă asupra situaţiei.

Avantajele metodei pălăriilor gânditoare:

- stimulează creativitatea participanţilor, gândirea colectivă şi individuală;
- dezvoltă capacităţile sociale ale elevilor, de intercomunicare şi respect pentru opinia celuilalt;

- dezvoltă competenţele inteligenţei lingvistice, inteligenţei logice şi inteligenţei interpersonale;
-este o strategie metacognitivă ce încurajează elevii să privească conceptele din diferite perspective;
- determină şi activează comunicarea şi capacitatea de a lua decizii.

Exemplu de aplicare a metodei Pălăriile gânditoare, la clasa a IV-a, text suport: Amintiri din copilărie, de Ion Creangă (fragment)

Obiective operaţionale:

- cognitive:
  - să povestească pe scurt textul;
  - să caracterizeze personajele;
  - să-şi exprime opiniile faţă de atitudinea personajelor;
  - să-şi imagineze alt final al povestirii.

Secvenţa didactică

Metoda pălăriile gânditoare s-a folosit în etapa de obţinere a performanţei, astfel:

1. *Prezentarea rolurilor corespunzătoare* celor 6 pălării gânditoare diferenţiate după culoare:
- Pălăria albă - exprimă obiectivitatea, neutralitatea, claritatea, oferă informaţii
- Pălăria roşie - oferă liberate imaginaţiei şi descătuşarea emoţiilor, exprimă sentimentele
- Pălăria neagră - exprimă prudenţa, grija, avertismentul, este perspectiva gândirii negative
- Pălăria galbenă - oferă o perspectivă pozitivă, este gândirea optimistă
- Pălăria verde - exprimă ideile noi, inovatoare
- Pălăria albastră – supraveghează, dirijează, controlează şi organizează.

2. *Împărţirea elevilor în şase grupe* corespunzătoare celor şase pălării şi *distribuirea sarcinilor* de lucru:

a) Pălăria albă: Povestiţi pe scurt conţinutul textului.

b) Pălăria roşie: Arătaţi sentimentele lui Nică şi ale mătuşii Mărioara.

c) Pălăria neagră: Identificaţi greşelile personajelor.

d) Pălăria albastră: Caracterizaţi personajele-Nică şi mătuşa Mărioara.

e) Pălăria verde: Oferiţi idei noi, soluţii posibile de rezolvare a situaţiei.

f) Pălăria galbenă: Găsiţi alt final povestirii.

3. *Rezolvarea sarcinilor şi prezentarea* lor în faţa colegilor

a) Pălăria albă:

Nică plănuieşte să fure cireşe de la moş Vasile, fratele tatălui său. Ajuns în casa omului, se preface a-l cere pe vărul Ion, să meargă împreună la scăldat. Mătuşa Mărioara îi spune că nu este acasă. Furişându-se, Nică ajunge în cireş, dornic să culeagă cât mai multe cireşe văratice. Este descoperit însă de mătuşă, care îl urmăreşte cu nuiaua, distrugând tot lanul de cânepă. Profitând de faptul că mătuşa se împiedică şi cade, Nică ajunge acasă.

Seara, tatăl lui Nică plăteşte paguba, dar îi dă şi băiatului o chelfăneală, mai ales pentru ruşinea pe care i-a făcut-o.

b) Pălăria roşie:

Nică a dorit să fure cireşe şi era încrezător în reuşita planului său. Când mătuşa îl prinde îi este teamă şi fuge. Seara a primit bătaie de la tatăl său, ruşinându-se de fapta sa.

Mătuşa Mărioara este mânioasă când îl prinde pe băiat în cireş, vorbeşte răstit, jicnindu-l pe Nică; doreşte să i se plătească paguba chiar dacă este şi ea vinovată; este răzbunătoare.

c) Pălăria neagră:

Nică ar fi trebuit să ceară cireşe, nu să le fure; este bine că a fost pedepsit.

Mătuşa Mărioara este zgârcită, dar ar fi trebuit să-i dea şi nepotului ei câteva cireşe; a greşit că a apelat la vornic şi paznic; ar fi trebuit să rezolve situaţia în familie.

d) Pălăria albastră:

Nică este: isteţ, descurcăreţ, politicos, mincinos, prefăcut, abil.

Mătuşa Mărioara este: zgârcită, rea, lacomă, lipsită de afecţiune pentru nepotul ei.

e) Pălăria verde.

Dacă dorea cireşe, Nică trebuia să meargă la moş Vasile să ceară; eventual să o roage pe mama lui să-l însoţească pentru a-şi convinge rudele.

Dacă a fost distrusă cânepa, mătuşa Mărioara şi moş Vasile puteau să nu apeleze la vornic şi paznic pentru a fi despăgubiţi, ci să rezolve în cadrul familiei.

a) Pălăria galbenă:

Nică putea să coboare din cireş şi să-i ceară iertare mătuşii Mărioara. Seara, moş Vasile vine la poartă şi încearcă împreună cu tatăl lui Nică să găsească o soluţie pentru a fi despăgubit, vorbind civilizat, ca între rude, fără a mai plăti amenda.

4. *Formularea unor concluzii*

Elevii sunt solicitaţi să relateze întâmplări asemănătoare şi să extragă o învăţătură din aceste cazuri.

Metodele moderne şi interactive au multiple valenţe formative care contribuie la dezvoltarea gândirii critice, la dezvoltarea creativităţii, implică activ elevii în învăţare, punându-i în situaţia de a gândi critic, de a realiza conexiuni logice, de a produce idei şi opinii proprii argumentate, de a le comunica şi celorlalţi, de a sintetiza/esenţializa informaţiile, se bazează pe învăţarea independentă şi prin cooperare, elevii învaţă să respecte părerile colegilor.

Consider că învăţarea interactivă – creativă, poate forma elevilor caracterul, modela personalitatea, dezvolta imaginaţia, le poate insufla responsabilitate, îi poate face productivi, îi poate ajuta să se descopere şi să fie sociabili şi receptivi.

Bibliografie:

1.Crenguţa Lăcrămioara Oprea, Pedagogie. Alternative metodologice interactive, Editura Universităţii din Bucureşti, 2003

2.Hussar V., Safciuc, T., Colaborare şi incluziune în sala de clasă, Editura Casei Corpului Didactic Bacău, 2008

3.Nicolescu, Estera, Didactica limbii şi literaturii române pentru învăţământul primar, Editura Egal, Bacău, 2003

Creativitate şi eficienţă în activitatea ecologică

Autor: Toth Ana-Maria

Instituția: Grădinița cu Program Prelungit Nr. 3 Bistrița

„ Oamenii ar fi mult mai creative dacă li s-ar explica în ce constă de fapt creativitatea.” (A. Havel)
„Până acum problema creativităţii a fost rezolvată negându-se că există o astfel de problemă.” (C. Spearman)

Creativitatea poate fi definită prin avântul constant dincolo de cunoscut, de metode şi căi bătute, prin a schimba lucrurile înaintea tuturor. Epoca noastră adduce ceva nou: conştientizarea necesităţii dezvoltării creativităţii şi întreprinderea unor acţiuni concrete în acest sens. Prin procesul de învăţământ nu se urmăreşte formarea de creatori propriu-zişi, ale căror produse creative să fie originale, ci formarea unor capacităţi cognitive sau noncognitive, care la rândul lor sunt fundamente ale procesului creator real, atunci cand adolescentul sau tânărul intră în fluxul vieţii ca făuritor de bunuri materiale sau spirituale.

A.L. Taylor diferenţiază cinci niveluri de creativitate :
- *Creativitatea expresivă* reprezintă treapta de bază, o expresie independent pentru care originalitatea şi calitatea produsului nu sunt esenţiale. Caracterstica principală a acestei creativităţi o constituie spontaneitatea şi libertatea (un exemplu de creativitate expresivă îl constituie desenele spontane ale copiilor);
- *Creativitatea productivă* implică punerea în funcţiune a talentelor sau aptitudinilor dezvoltate şi controlate, persoana dezvoltă un nivel superior de comportament, chiar dacă produsul său nu este original în raport cu produsele altora;
- *Creativitatea inventivă* este caracterizată prin surprinderea unor noi relaţii şi utilizarea originală a experienţei dobândite;
- *Creativitatea inovatoare* superioară, implică modificarea semnificativă a fundamentelor sau principiilor care stau la baza unui domeniu, necesitând o remarcabilă aptitudine de conceptualizare;
- *Creativitatea emergent* este nivelul cel mai elaborat, corespunzând conceperii de principii fundamental noi.

La preşcolari, creatori în formare, vom găsi de obicei niveluri mai joase ale creativităţii. Important este ca toţi copiii să urce spre nivelurile mai ridicate ale scalei de creativitate. Fiecare din noi are potenţial pentru creativitate iar copiii sunt creativi în mod natural şi doar aşteaptă atmosfera propice pentru a-şi manifesta creativitatea.

Cunoscând faptul că aceasta se poate pierde este necesar să prevenim acest proces, prin intensificarea precoce şi dezvoltarea caracteristicilor şi factorilor intelectuali, voliţionali şi afectivi ai creativităţii. Pentru ca învăţarea să contribuie la formarea creativă este necesar ca ea însăşi să fie creativă. Exigenţele creativităţii în învăţare presupun un mod de lucru cu totul deosebit de cel uzual. Cercetările au arătat că munca în grup este esenţială pentru activitatea creatoare.

Lecţia fiind un laborator al gândirii creatoare, ea nu poate fi eficientă dacă întreaga iniţiativă aparţine numai educatorului. De aceea, acesta trebuie să poarte un dialog viu cu copiii, îi incită la dialog, îi consultă, le solicită comparaţii, creează momente de îndoială care se cer a fi depăşite prin effort colectiv, subliniază iniţiativele îndrăzneţe, imprimă lecţiei o tensiune

creatoare.

BLOCAJELE CREATIVITĂŢII:

a) Blocaje culturale. Conformismul este unul din ele; tendinţa de a face pe plac altora. Cei cu idei neobişnuite sunt priviţi cu suspiciune şi chiar cu dezaprobare, ceea ce constituie o descurajare. Există în general o neîncredere în fantezie şi o preţuire exagerată a raţiunii.

b) Blocaje metodologice, sunt acelea ce rezultă din procedeele de gândire. Suntem obişnuiţi să aplicăm într-o situaţie un anume algoritm, şi deşi nu pare a se potrivi stăruim în a-l aplica ,în loc să încercăm altceva. De exemplu, deprinderea de a lucre în acelaşi fel, de a folosi aceleaşi căi de rezolvare a problemelor. Deprinderile fac uneori gândirea mai rigidă, impiedică spiritul creator.

c) Blocaje emotive. Aşa cum se ştie, factorii afectivi au o influenţă importantă: teama de a nu greşi, de a nu se face de râs, poate împiedica pe cineva să exprime şi să dezvolte un punct de vedere neobişnuit.

PROFESORUL CREATIV:

- îi îndeamnă pe copii să caute noi conexiuni între date, să asocieze, să-şi imagineze, să gândească soluţii la probleme;
- îi încurajează să facă presupuneri nebănuite, să emită idei, să perfecţioneze ideile altora şi să orienteze aceste idei în direcţi inoi;
- îi încurajează să jongleze cu elemente ce par a nu fi corelate, să exprime teorii care par a fi ridicole, să formeze teorii greu de crezut, să combine materialele şi noţiunile în modele noi şi neaşteptate;
- permite copiilor să-şi asume riscuri intelectuale, să speculeze pe baza informaţiilor neconcludente, să sondeze relaţiile structural şi spaţiile dintre lucruri;
- ştie cum să folosească întrebările;
- cunoaşte, pe cât posibil, situaţia potenţialului creativ al fiecărui copil;
- realizează un climat favorabil caracterizat printr-o tonalitate afectivă-pozitivă, de exigenţă şi înţelegere, de responsabilitate;
- alternează munca în echipă cu munca individuală.

Bibliografie

*Crăciun, V, Dila, S, *Glasul naturii – ghid practic de educaţie pentru mediu, pentru învăţământul preşcolar*, Tulcea, 2002;
*Geamănă, N., A., *Educaţie ecologică,* Bucureşti, Editura Arlequin, 2013;
*Geamăna, N. A., *Educaţia ecologică la vârsta preşcolară*, Bucureşti, C.N.I. Coresi S.A, 2008;

Formarea și dezvoltarea creativității la elevi prin studierea educației plastice/vizuale

Prof. Petronela Țurcanu
Liceul Pedagogic "N. Iorga" Botoșani

"Creativitatea nu este o evadare din disciplina, este o evadare însoțită de disciplină"
(Jerry Hirschberg)

Educația este un fenomen social care a însoțit istoria omeniri de la începuturile ei și va continua să îl însoțească de-a lungul existenței acesteia. Ea conservă și transmite experiența de cunoaștere teoretică și practică, valorile culturii și civilizației au evoluat, reflectând concepția asupra valorii umane și în special a copilului și a încercat să surprindă esența fenomenului educațional din această perspectivă.

Disciplina Educație Plastică/Vizuală este disciplina care cuprinde în sine: gândire, pricepere și creativitate. În comparație cu alte discipline, activitatea practică urmează trasee deja stabilite în conformitate cu finalitățile învățământului, ținând cont de importanța domeniului cultural care studiază personalitatea umană.

În cadrul orelor de Educație Plastică/Vizuală elevii execută operații ce îi ajută în realizarea desenelor, colajelor, picturilor, obiectelor sculptate, construite sau modelate asemănătoare celor cunoscute de ei în mediul înconjurător. Prin realizarea activității practice, se face trecerea de la baza teoretică la cea practică, ce reprezintă un prim pas în direcția pregătirii elevilor pentru participarea la viața artistică de mai târziu.

Originea termenului de creativitate vine de la cuvântul latinesc creare – a naște, a făuri, a zămisli în sens larg, putem considera creativitatea ca pe un fenomen general uman, forma cea mai înaltă a activităţii omeneşti. În sens restrâns, putem distinge patru accepţiuni ale termenului de creativitate: ca produs, ca proces, ca potenţialitate general umană, ca abilitate creativă, ca dimensiune complexă a personalităţii (M. Zlate, 1996).

R. Weisberg apreciază că toate persoanele creatoare au un număr restrâns de trăsături comune: interesele de cunoaștere, încredere în sine, intuiția, independența judecăților și o fermă percepție de sine ca individ creativ. Dacă ne referim la intuiție putem s-o definim ca o tendință de a ajunge la o concluzie sau a îndeplini o acțiune fără explicații amănunțite pentru fiecare pas al creației. În ce privește puternica percepție de sine ca individ creativ se referă la faptul că

geniile sunt convinse de creativitatea lor.

Oamenii dar și elevii creativi se caracterizează prin nevoia de a se elibera de reguli, deschidere la experiență, sensibilitate la probleme, problematizare – ei pot vedea o problemă acolo unde nimeni nu reușește să o vadă , ducând astfel la apariția unui domeniu nou, original.

Originalitatea și noutatea sunt esența creativului, el nu poate avea standarde pentru a fi evaluat. În istoria artei întâlnim numeroase exemple de produse ce erau aspru judecate de contemporani fiind calificate drept nebunești, eronate, inutile dar cu toate acestea geniile nu au fost împiedicate să existe să se afirme.

Factorii psihologici. Se poate vorbi despre un traseu ascendent, care reduce creativitatea la un singur factor: inteligenţa, la J. P. Guilford (1967), care lărgește aria de cuprindere a creativităţii, plasând-o sub incidenţa factorilor intelectuali, mai ales a *gândirii divergente* , dar exemplificând apoi şi aportul factorilor *nonintelectuali* ,,un parcurs care reechilibrează balanța dintre factorii intelectuali şi cei neintelectuali, exemplificând creativitatea ca pe o creatie de sinteză a întregii personalităţi (E. Fromm, C. Rogers, la noi V. Pavelcu, M. Roco, U. Şchiopu, A. Munteanu, P. Popescu, Neveanu, T. Stănciulescu).

Factorii de natură intelectuală. Imaginatia este **funcția** esențială a procesului de cunoaștere, a fost caracterizată ca un proces de fuzionare a imaginilor, acesta parte a imaginației se potrivește foarte bine imaginației artistice. Andrei Cosmovici definea imaginatia ca" acel proces psihic al cărui rezultat este obținerea unei reacții, fenomene psihice noi pe plan cognitiv, afectiv sau motor."[25](Andrei Cosmovici pag …)

Pe langă imaginație se află și memoria doar că ea este în relație de opoziție cu imaginația, memoria stochează impresiile pe când imaginația le transformă. În timpul stocării imaginile suferă modificări față de înțelegerea lor inițială.

Factorii nonintelectuali. Din această categorie fac parte: motivația, caracterul, afectivitatea, temperamentul și un factor de stil: rezonanța intimă. **Motivația** un aliat de încredere al individului în lupta cu diferite obstacole. Ea este de două feluri extrinsecă cu precădere folosită în sarcinile pe termen lung și intrinsecă folosită în rezolvarea problemelor pe termen scurt. Caracterul un cumul de atitudini direcționate către sine, alții, muncă norme și valori.

Factori biologici se referă cu prioritate la stilul psihofiziologic al individului.

Imaginația și creativitatea reprezintă două domenii cheie pentru domeniul artistic între cele două existând atât asemănări cât și diferențe. Imaginația se descrie ca un proces cognitiv,

[25] Andrei Cosmovici Psihologie Generală Editura Collegium 2005 pag 157

în timp ce creativitatea reprezintă un proces creator, un proces mental prin care sunt generate noi concepte sau idei pe baza celor existente, dar și în baza experienței acumulate.

Creativitatea reprezintă elementul forte a fiecărui artist, chiar dacă foarte multe teorii afirmă că creativitatea este un proces caracteristic tuturor oamenilor, gradele de creativitate sunt diferite de la un individ la altul. Cum fiecare persoană este unică în ideile sale nu vom întâlni doi oameni la fel.

Pentru domeniul artistic creativitatea reprezintă o adevărată unealtă, cu precădere cea mai importantă. Că sa fie înțeles corect conceptul de creativitate artistică trebuie să se facă legătura între artă și creativitatea. Pe scurt arta reprezintă esența creativității umane. De-a lungul timpului conceptul de artă a trecut prin diferite schimbări, a fost influențat de domeniul religios, politic, cultural și social. Produsul creativ, concretizat prin opera de artă, este unul foarte complex și prin el se concretizează creativitatea.

Cu ajutorul artelor plastice se încearcă o reasamblare a realității cu ajutorul personalității creatoare, evocarea se realizează direct nemijlocit. Incursioniștii creativității în pictură pot fi stabiliți chiar de la o vârstă fragedă: produse net superioare față de ceilalți, viteză în executare a lucrărilor, îndemânare de nivel superior. Creatorul în artele plastice, din toate timpurile, are următoarele însușiri care i-au dat posibilitatea să creeze opere cu un grad original și net superioare față de antecedentele înaintașilor săi pe acestea le enumerăm:

- o serie de calități senzorio-motorii implicate sunt spirit de observație, acuitate vizuală simțul luminii și al culorii, simțul proporției ale ritmului, al formei și volumului;
- abilități motrice: dexteritate manuală, buna coordonare a văzului și auzului, precizie și rapiditate în mișcările mâinii
- abilități intelectuale coeficientul de inteligență cel puțin mediu, imaginație bogată.

Însușiri efectiv motivaționale și caracteriale: pasiune față de artă, sensibilitate perseverență și putere de muncă.

Creativitatea elevilor dezvoltată cu ajutorul educației are ca scop fundamental pregătirea elevului pentru viață, pentru cerințele concrete, reale existente și viitoare legate de activitatea profesional, de viață sociala și culturală. Rolul școlii este în a forma un om complex capabil să-și armonizeze aspirațiile personale cu cele generale. Îl formează pe om ca persoană care tinde să se autorealizeze, să se autodepășească să producă valori materiale și spirituale. Lumea contemporană fiind una complexă se caracterizează prin accelerarea și generalizarea schimbărilor. Educația îl instrumentează pe viitorul adult pentru complexitate și schimbare, interes și entuziasm pentru devenire și progres, îi dezvoltă capacitatea de a elimina disfuncționalitățile și deschiderea pentru interacțiune și schimb de idei.

Educația plastică este una dintre disciplinele fundamentale ce face parte din planurile de învățământ, prin care educatorul de artă poate forma si dezvolta creativitatea elevilor cu ușurință și prin procedee și metode ce le trezește un real interes fără ca ei să fie puși în fața unor complexitați psihologice.

Prin studierea educației plastice/vizuale și artistice în școală se evidențiază rolul important la formarea și dezvoltatrea capacitatii eleviilor în a reflecta asupra lumii cu posibilitatea elevului să dobândească un nivel suficient de cunoștințe în vederea acțiunii acesteia. Prin urmare în conformitate cu dorințele si necesitățile aceste probleme pot fi rezolvate datorită legăturilor dintre diferite domenii de activitate și dotări cu un set de competente, valori, atitudini ce duc la formare unei culturi comune pentru toți elevii, dar urmând totodată particularitățile de vârstă pentru fiecare elev.

Profesorul este cel care ajută la dobândirea și transmiterea cunoștințelor elevilor fără a-și impune punctul de vedere, astfel încât elevii colaborează cu dacălii își susțin punctele de vedere. O asemenea colaborare în învățare și în schimbul de idei are drept scop principal formarea de competențe și deprinderi practice.

Creativitatea ca produs este folosită în deprinderile practice, aceasta se caracterizează prin noutate, originalitate, unitate socială și aplicabilitate vastă, valoare, spontaneitate, condensare armonie, relevanță.

Bibliografie

1.M. Zlate 1996

2. Andrei Cosmovici Psihologie Generală Editura Collegium 2005 pag 157

3.Sternberg, R., J., 2005

4. M. Rocco, 2004, p. 17

5. P. Popescu-Neveanu, 1978, p.52

TRADIŢIONAL ŞI MODERN ÎN ÎNVĂŢĂMÂNTUL PREŞCOLAR

URSA ANA OLTIŢA
G. P. P. NR. 3 BISTRIŢA

„Supravieţuirea omului depinde de capacitatea sa de a învăţa, de a se recalifica, de a uita ce a învăţat cândva şi de a se instrui cu totul altfel pe viitor.” (Horst Siebert)

Grădinița oferă cadrul propice pentru învățarea între tradițional și modern prin amenajarea eficientă a spațiului educațional și permananta preocupare a educatoarei de îmbinare a strategiilor moderne, ludic-acționale care ajută copiii să învețe mai profund, cultivând relațiile bazate pe respect reciproc și colaborare constructive. Tehnicile de învățare prin cooperare implică strategii de atribuire a unor roluri active copiilor, pentru ca aceștia să se sprijine reciproc în procesul de învățare. Desigur, învățarea implică atât individualizarea, cât și competiția. Strategia învățării prin cooperare, implică:

- Stimularea interacțiunii dintre copii;
- Depunerea unui efort mai intens de către copii în procesul de învățare;
- Stimularea inteligenței interpersonale;
- Dezvoltarea abilităților de comunicare;
- Încurajarea comportamentelor de facilitare a succesului celorlalți;
- Dezvoltarea gândirii critice.

Organizarea învățării în grupuri / echipe mici de copii trebuie făcută în mod corect. La inceput, sunt copii care consideră că, dacă sunt grupați cu alții, pot sta liniștiți toată activitatea, că are cine să realizeze sarcina de lucru. Educatoarea trebuie să-i determine pe copii să conștientizeze că sarcina unui grup este una comună, iar pentru a fi realizată, fiecare copil are o sarcină individuală, pentru care-și asumă responsabilitatea. Grupurile sunt utile pentru a genera într-un interval scurt, un mare număr de idei și pentru a facilita înțelegerea unor concepte abstracte, prin discuții referitoare la informația primită și la experiența personală. Învățarea colaborativă are un rol foarte mare prin utilizarea METODELOR INTERACTIVE DE GRUP: explozia stelară, cubul, pălăriuțele gânditoare, turul galeriei etc.

Metodele învăţământului tradiţional nu pot face faţă avalanşei de cunoştinţe şi acestei dispersii accentuate a calificărilor, meseriilor şi domeniilor de activitate, care devin tot mai specializate şi mai interconectate. Astfel, în sprijinul educaţiei intervin noile tehnologii ale societăţii informaţionale. Introducerea tehnologiei informaţiei în toate domeniile de activitate a influenţat şi sistemul de învăţământ. Utilizarea calculatorului în procesul de predare – învăţare – evaluare reprezintă o metodă modernă de activitate didactică, interactivă şi dirijată.

Lumea în care trăim nu mai are frâne, nu mai are graniţe, nu mai poate să se închidă în sine şi toate acestea datorită faptului că traversăm împreună o eră a globalizării instaurată sub imperiul omniprezenţei informaţionale şi a progreselor tehnologiei. Dincolo de grandoarea avantajelor care se reflectă asupra comunităţilor umane în acest context, sunt absolut necesare anumite măsuri care să realizeze acea compatibilitate între noile generaţii – conglomeratul de cunoştinţe adunate – şi tehnica.. Astfel dinamismul lumii în care trăim se traduce printr-o veşnică nevoie de adaptare ce traversează ample metamorfoze sociale, economice, politice, dar mai ales educaţionale, transformări în baza cărora se încheagă personalităţile umane ce vor crea societatea de mâine.

Utilizarea tehnologiilor moderne, a calculatorului în educaţia preşcolarilor permite transmiterea şi asimilarea noilor cunoştinţe într-un mod atractiv pentru copii. Procesul

instructive-educativ este mult mai eficient. Copiii învaţă jucându-se, sunt puşi în situaţia de găsi repede soluţii şi de a lua decizii prin joc pentru rezolvarea problemelor. Calculatorul este un mijloc de instruire care ţine atenţia copilului activă pe tot parcursul activităţii de învăţare. Astăzi toată lumea foloseşte direct sau indirect calculatorul, acesta devenind un partener de lucru al omului, un coechipier de "joacă" al copilului. Introducerea unei astfel de activităţi opţionale răspunde interesului crescut al copiilor pentru activităţi informatizate, ele contribuind la dezvoltarea încrederii în forţele proprii, asigurând o libertate mai mare oferită copilului, capacităţilor sale de expresie. Majoritatea copiilor au cunoştinţe minime privind utilizarea calculatorului dispunând acasă de calculator şi de o gama variată de jocuri. Din discuţiile purtate atât cu copiii cât şi cu părinţii am constatat că nu toate aceste jocuri corespund specificului vârstei şi nu au valenţe educative. Avem în vedere faptul că alături de celelelte mijloace didactice putem utiliza calculatorul, acesta fiind un instrument didactic ce poate fi folosit în scopul eficientizării tuturor activităţilor de la clasa. Calculatorul a devenit componentă a spaţiului socio-cultural al copiilor, înfluenţându-i limbajul şi comunicarea non-verbală şi punându-l în situaţia de a găsi rapid soluţii.

Imaginaţia şi creativitatea, la vârstă preşcolară, capătă noi aspecte, intrând într-o nouă faza de dezvoltare. Formarea competenţelor descrise prin programa şcolară nu este posibilă doar prin utilizarea unor strategii clasice de predare-învăţare-evaluare, ci este nevoie de o instruire diferenţiată individuală, pe nivel de vârstă, dar cu ajutorul softurilor educaţionale, poate fi o alternativă de succes. Activităţile însoţite de calculator reprezintă o nouă strategie de lucru a educatoarei cu copiii, prezintă importante valenţe informative şi formative , fiind un nou mod de instruire. Prin intermediul calculatorului se oferă copiilor justificări şi ilustrări ale proceselor şi conceptelor abstracte, ale fenomenelor neobservate sau greu observabile. Alături de mijloacele didactice clasice(jetoane, planşe), calculatorul este un instrument didactic ce poate fi folosit în scopul eficientizării tuturor activităţilor din grădiniţă. Interesului copiilor se menţine pe tot parcursul activităţilor, folosind acest mijloc didactic. După cum ştim în învăţământul preşcolar, jocul este principala formă de organizare a procesului instructiv-educativ, iar calculatorul, este pentru copil, un alt mod de a învaţă jucându-se, este parte din spaţiul socio-cultural al lui, care îl pun în situaţia de a găsi rapid soluţii, de a se adapta la o lume în care informaţia circulă, îi influenţează limbajul şi comunicarea non-verbală şi totul cu paşi repezi, el folosint calculatorul şi în mediul familial.

În aceste condiţii este justificată introducerea învăţământului asistat de calculator încă de la vârste fragede, când copilul poate asimila foarte uşor lucrul cu aceste instrumente indispensabile viitorului sau Imaginile prezentate pe calculator au o altă calitate, un alt impact asupra copilului faţă de planșele folosite current în activităţile instructive- educative. Faţă de metodele şi uneltele clasice de predare, conţinutul în format digital aduce un plus de netăgăduit. . Poate ne punem destul de des întrebarea , ,,în ce măsură un joc pe calculator poate fi educativ?", atât noi în calitate de cadre didactice , cât şi părinţii. Pentru copiii de vârstă preşcolară, transformarea unor obiective didactice într-un joc educativ pe calculator îi face să accepte inconştient sarcinile propuse deoarece pot fi atinse mai uşor. Astfel, urmând povestea propusă şi intrând practic în joc, copilul acumulează noi cunoştinţe fără a depune un efort clasic de învăţare. Îmbinarea celor trei elemente: joc, calculator- tehnologia moderna şi obiective educaţionale este o alegere fericită. Copilul învaţă fără a conştientiza acest lucru. Mediul atrăgător, cu personaje simpatice care îi livrează diverse sarcini , îl amăgesc şi copilul nu resimte presiunea rezultatului. Reuşitele sale sunt percepute că un rezultat al propriilor acţiuni. Scenariul joacă aici un rol esenţial: obiectivele educaţionale sunt mascate prin joc pentru a fi atractive. Faţă de metodele clasice de învăţare, în care sarcina este expusă clar, sarcinile dintr-un joc educaţional poartă hainele unor poveşti. Pentru copiii preşcolari, jocurile educaţionale pot redă aceleaşi activităţi că cele care au loc în orele de grădiniţă: adunări şi scăderi din cadrul domeniului ştiinţă; colorare şi imprimare din cadrul domeniului estetic; recunoaştere de obiecte;

cuvinte opuse, litere, poveşti din cadrul domeniului limba şi comunicare; puzzle; labirint; animaţii expozitive; ghicitori; alege şi apasă; întrebări şi răspunsuri; părţile unui întreg; perechea potrivită;crescător, descrescător. De asemenea, jocurile educative pot avea că subiect deprinderea anumitor comportamente legate de alimentaţie, viaţă sănătoasă, sport, reguli de circulaţie, comportament în societate(DOS) Fiecare obiectiv necesită o abordare diferită. Iar balansul între abordarea educaţională şi cea ludică trebuie să fie continuu. Jocurile educaţionale înseamnă în primul rând obiective educaţionale, apoi interactivitate, atractivitate şi mobilitate. Ele dezvoltă atenţia şi imaginaţia utilizatorului. Sunt un plus cognitiv incontestabil şi o modalitate de joacă foarte atractivă.

În grădiniţă, calculatorul este foarte util atât preşcolarului cât şi cadrului didactic, însă folosirea lui trebuie realizată astfel încât să conducă la îmbunătăţirea calitativă a procesului instructiv-educativ şi nu să îl îngreuneze. Calculatorul trebuie folosit astfel încât să urmărească achiziţionarea unor cunoştinţe şi formarea unor deprinderi care să permită copilului să se adapteze cerinţelor unei societăţi aflată într-o permanentă evoluţie. Acesta trebuie să fie pregătit pentru schimbări, să le întâmpine cu entuziasm nu cu frică şi rezistenţă. Orientaţi cu încredere spre schimbare copiii vor simţi nevoia de a fi instruiţi cât mai bine pentru a face faţă noilor tipuri de profesii. Eficienţa calculatorului în procesul educativ este determinată de mai mulţi factori: gradul de pregătire al cadrului didactic în utilizarea calculatorului, de numărul de copii, de interesul, cunoştinţele şi abilităţile acestora, de atmosfera din clasă şi tipul programelor folosite, de timpul cât se integrează softul în activitate, de sincronizarea explicaţiilor cu secvenţele utilizate, de metodele de evaluare, de fişele de lucru elaborate. Utilizarea la întâmplare, fără un scop precis, la un moment nepotrivit a calculatorului în timpul activităţii conduce la plictiseală, monotonie, ineficienţa învăţării prin neparticiparea unor copii la activitate, nerealizarea obiectivelor propuse şi poate produce repulsie faţă de acest mijloc modern de predare-învăţare-evaluare. Folosirea în exces a calculatorului poate duce la pierderea abilitaţilor practice, de calcul şi de investigare a realităţii, la deteriorarea relaţiilor umane.
Utilizarea calculatorului are şi numeroase avantaje:

- Stimulează capacitaţea de învăţare;
- Consolidează abilităţile de investigare ştiinţifică;
- Întăreşte motivaţia copiilor în procesul de instructiv-educativ;
- Stimulează gândirea logică, memoria şi imaginaţia;
- Introduce un stil cognitiv, eficent, un stil de muncă independentă;
- Instalează un climat de autodepăşire, competitivitate;
- Mobilizează funcţiile psihomotorii în utilizarea calculatorului;

Însă, trebuie supravegheată activitatea copiilor în faţa calculatorului deoarece de multe ori poate crea dependenţă!

Ca o concluzie putem spune că pedagogia modernă pune în prim plan copilul, cu trebuinţele şi nevoile lui de dezvoltare. Copiii vor să se descurce singuri şi vor în acelaşi timp ca persoanele în care au încredere să-i orienteze şi să-i ocrotească. Educatoarea dovedeşte competenţă dar şi dragoste pentru copii, atunci când le oferă posibilitatea de a avea iniţiativă.

BIBLIOGRAFIE

-Curriculum pentru învățământul preșcolar, METC, 2009;

-Lespezeanu Monica, Tradiţional şi modern în învăţământul preşcolar, Editura Omfal Esenţial, 2007;

-S.M. Cioflica, B. Iliescu, Prietenul meu, calculatorul, (Ghid de utilizare pentru preşcolari), Ed. Tehno-Art, Petroşani, 2003.

METODE DE ACTIVIZARE
FOLOSITE ÎN LECŢIILE DE GEOGRAFIE

Prof. Ursache Angelica
Școala Gimnazială Nr.10 Botoșani

Învăţarea centrată pe elev a marcat o adevărată revoluţie în învăţământul din şcoala românească. Astfel că, în locul unei şcoli care punea în centrul preocupărilor sale conţinutul învăţământului şi învăţătorul, nesocotind cerinţele elevului, astăzi este promovată şcoala în care elevul este considerat pionul principal, şcoala care ţine seama de interesele şi trebuinţele lui specifice, permiţând acestuia împlinirea sa .

Învăţătorul trebuie să asigure un demers didactic adecvat învăţăturii active şi interactive folosind metode, procedee şi tehnici de învăţare eficiente, cu scopul dezvoltării gândirii critice a elevilor. Fără a exclude strategiile învăţământului tradiţional, învăţătorul trebuie să folosească şi strategii didactice moderne, care vor menţine interesul elevilor, vor avea atmosfera propice de învăţare şi vor ridica actul educaţional la nivelul necesar momentului în care trăim, începutul mileniului trei.

Explozia stelară

Începe din centrul conceptului şi se împrăştie în afară, cu întrebări, asemenea exploziei stelare.

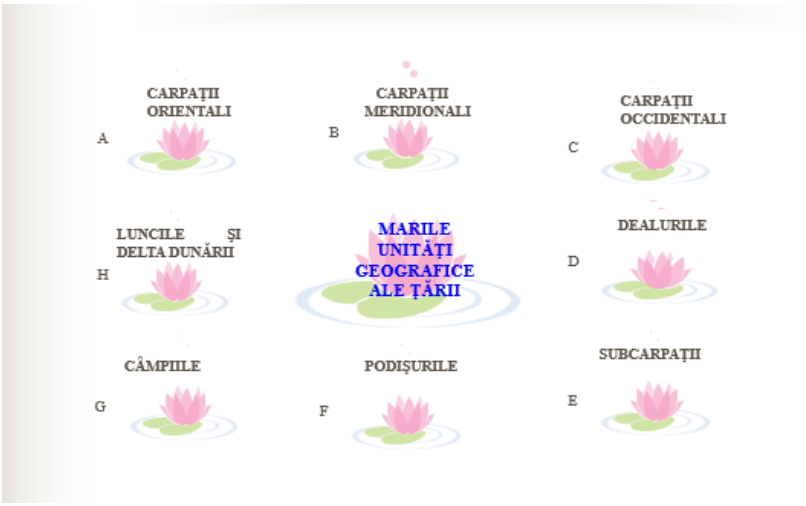
Pe steaua mare se scrie ideea centrală, iar pe cinci steluţe se scrie o întrebare de tipul: **ce?, cine?, unde?, de ce?, când?**

Se apreciază întrebările copiilor, efortul acestora de a elabora întrebări corecte, precum şi modul de cooperare, modul de interacţiune. E o metodă ce stimulează creativitatea.

Floarea de lotus

Presupune deducerea de conexiuni între idei, concepte, pornind de la o temă centrală. Aceasta determină cele 8 idei secundare care se construiesc în jurul celei principale, asemenea petalelor florii de lotus.

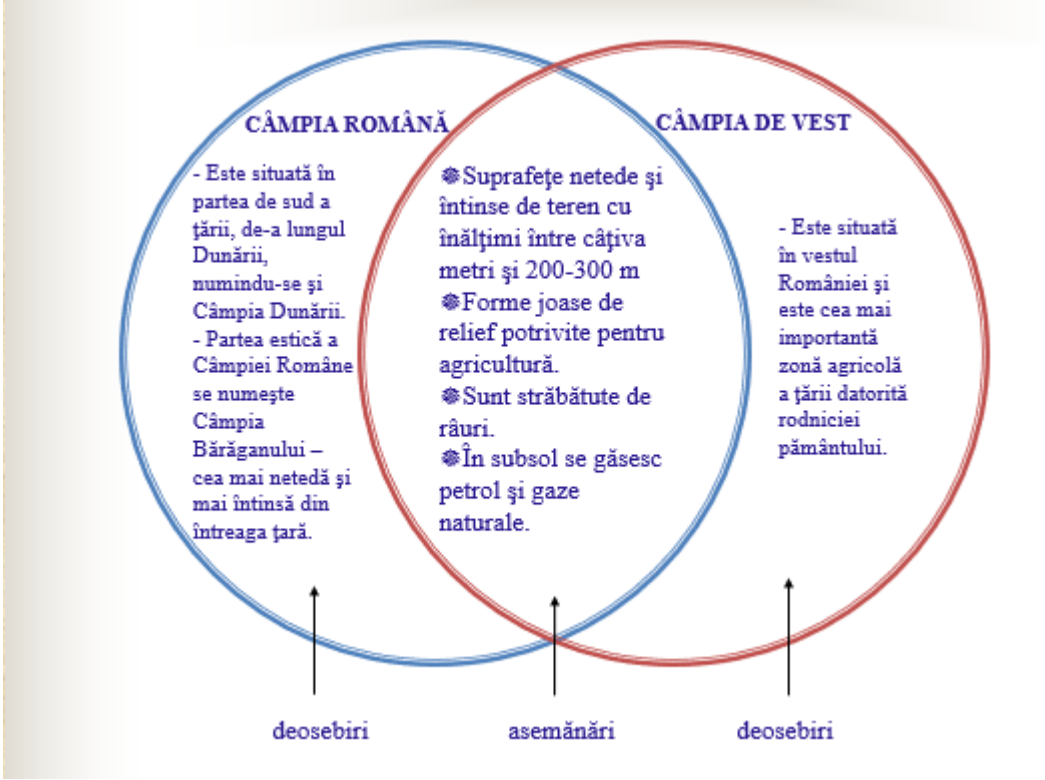
Cele 8 idei secundare sunt trecute în jurul temei centrale, urmând ca apoi ele să devină la rândul lor teme principal, pentru alte 8 flori de lotus.



A: CARPAŢII ORIENTALI 1. Aşezare 2. Înălţime 3. Grupa nordică 4. Grupa centrală 5. Grupa sudică 6. Trecători 7. Bogăţii 8. Zone turistice	**B: CARPAŢII MERIDIONALI** 1. Aşezare 2. Înălţime 3. Grupa Munţilor Bucegi 4. Grupa Munţilor Făgăraşului 5. Grupa Munţilor Parângului 6. Grupa Munţilor Retezat-Godeanu 7. Trecători 8. Zone turistice	**C: CARPAŢII OCCIDENTALI** 1. Aşezare 2. Înălţime 3. Grupa Munţilor Banatului 4. Grupa Munţilor Poiana Ruscă 5. Grupa Munţilor Apuseni 6. Bogăţii 7. Peşteri 8. Zone turistice
H: LUNCILE ŞI DELTA DUNĂRII 1. Înfăţişare 2. Grupare 3. Aşezare 4. Înălţime 5. Formare 6. Delta Dunării 7. Lunca Dunării 8. Bogăţii	***MARILE UNITĂŢI GEOGRAFICE ALE ŢĂRII***	**D: DEALURILE** 1. Aşezare 2. Înălţime 3. Dealurile subcarpatice 4. Depresiunile subcarpatice 5. Dealurile de Vest 6. Cum s-au format 7. Bogăţii 8. Zone turistice
G: CÂMPIILE 1. Înfăţişare 2. Grupare 3. Aşezare 4. Înălţime 5. Formare 6. Câmpia Română 7. Câmpia de Vest 8. Bogăţii	**F: PODIŞURILE** 1. Înfăţişare. Grupe 2. Podişul Transilvaniei 3. Podişul Moldovei 4. Podişul Getic 5. Podişul Dobrogei 6. Masivul Dobrogei de Nord 7. Podişul Dobrogei de Sud 8. Zone turistice	**E: SUBCARPAŢII** 1. Aşezare 2. Înălţime 3. Subcarpaţii Moldovei 4. Subcarpaţii de Curbură 5. Subcarpaţii Getici 6. Cum s-au format 7. Bogăţii 8. Zone turistice

Diagrama Wenn

Este formată din două cercuri care se suprapun parţial. În intersecţia celor două cercuri se grupează asemănările, iar în spaţiile rămase libere din cercuri se notează deosebirile dintre două aspecte, idei sau concepte.



Bibliografie:

1. Maria Eliza Dulamă (2002*). Modele, strategii şi tehnici didactice activizante*, Editura Clusium, Cluj-Napoca
2. Virginia Alexe, Gabriela Bărbulescu, Violeta Dascălu, Daniela Ioniță (2021) *Geografie, Manual pentru clasa a IV- a, Editura Litera*
3. Meredith Steele J.L., C. K. S., Temple (1998) *"Lectura şi scrierea pentru dezvoltarea gândirii critice ",* vol. I şi II, editat de Centrul Educaţia 2000+ în cadrul proiectului "Lectura şi scrierea pentru dezvoltarea gândirii critice"
4. *www.didactic.ro*

LE PROJET ERASMUS+ «IMPROVING DISADVANTAGED ADULTS' CAREER - INCLUSION FOR ALL», 2020-1-RO01-KA104-078179 (DIFFUSION DES RÉSULTATS)

Prof. Livia Uţă, Colegiul Economic «Gheorghe Chiţu», Craiova, Dolj

Dans une société où les mots-clés sont la performance et la compétence, une société hantée par le spectre du chômage et de la pauvreté, les adultes, notamment les adultes défavorisés, sont de plus en plus vulnérables en termes de sécurité de l'emploi, ayant besoin de nouvelles compétences pour s'adapter au dynamisme du marché du travail, caractérisé par des changements brusques d'emploi, par la disparition de certains métiers et par l'apparition d'autres métiers nouveaux.

Le projet «IMPROVING DISADVANTAGED ADULTS' CAREER - INCLUSION FOR ALLN»(2020-1-RO01-KA104-078179), appartenant au Centre d'Information et de Formation «Magia» Târgu-Jiu, Gorj, se propose d'aider les adultes défavorisés à acquérir de nouvelles compétences, utiles dans leur travail.

Dans ce but, 12 formateurs du Centre d'Information et de Formation «Magia» Târgu-Jiu, participeront aux cours européens suivants :

1.«Grand Tour in Europe: creativity, innovation, active citizenship and intercultural dialogue»(fournisseur Laboratorio del cittadino), Rome, Italie

2.«Conflict Management, Emotional Intelligence and Bullying Prevention» (fournisseur Europass Teacher Academy), Barcelone, Espagne

3.«Europe entre Mythologie, Modernité et Multiculturalisme»(fournisseur Laboratorio del cittadino), Florence, Italie

4.«Career Consultancy in Adult Education»(fournisseur Eprojectconsult)

5.«Internet Safety» (fournisseur Eprojectconsult)

6.«Start your business» (fournisseur Eprojectconsult)

Le cours «Grand Tour in Europe: creativity, innovation, active citizenship and intercultural dialogue», 11 -16 octobre 2021, Rome, Italie, a été destiné aux formateurs qui ont voulu mettre à jour et améliorer leur profession par l'acquisition, pendant une semaine d'étude et d'expérimentation, d'une méthode éducative nouvelle (la méthode recherche-action-formation).

Le cours est devenu l'occasion d'un voyage intellectuel et affectif afin de raconter aux participants une expérience «transversale» dans un lieu crucial de la culture européenne – Rome.

Le monde où nous vivons, profondément changé par de nouveaux termes tels « mondialisation», «globalisation», a assisté à la désintégration de la certitude du contrôle sur un territoire, à ce processus migratoire qui a effacé les frontières.

Le cours a proposé une solution pour vivre ensemble dans une Europe confrontée avec la disparition des frontières, où traditions et identités se contaminent, où les mots-clés sont: tolérance, respect, acceptation de l'autre.

Le cours «Conflict Management, Emotional Intelligence and Bullying Prevention», 15-20 novembre 2021, Barcelone, Espagne, a eu le programme suivant:

●le 15 NOVEMBRE

-présentation des participants et des organisations d'accueil

-discussions sur la dynamique du groupe, sur les résultats positifs et négatifs du conflit, sur les comportements agressifs, sur l'intimidation et sur les différents « rôles » joués par les membres du groupe

●le 16 NOVEMBRE
-échange d'expériences et de bonnes pratiques sur la réalisation de la cohésion du groupe, sur l'importance de former une « équipe »
-gestion des conflits, en identifiant les causes, les manifestations et en les transformant en opportunités de développement
-solutions pour améliorer les relations avec les autres
-activités pratiques pour comprendre la dynamique de groupe
●le 17 NOVEMBRE
-échange de bonnes pratiques pour encourager l'écoute active, l'empathie et l'alphabétisation émotionnelle du groupe, d'une grande valeur pour apaiser les conflits et renforcer les relations
-activités pratiques et jeux de rôle afin d'améliorer les compétences pour construire de meilleures relations et un climat positif au sein du groupe
●le 18 NOVEMBRE
-stratégies proposées pour comprendre la dynamique du groupe et son impact sur l'environnement éducatif
-échange d'expériences et d'activités pratiques afin d'arrêter les tensions, les « alliances », les « bagarres », les relations tendues entre les membres du groupe qui peuvent interférer avec l'activité éducative et peuvent créer un climat éducatif défavorable
-l'intelligence émotionnelle =la capacité de comprendre et de gérer à la fois ses propres émotions et celles des autres, d'adapter sa pensée et son comportement en fonction du contexte ou d'atteindre certains objectifs
●le 19 NOVEMBRE - L'INTELLIGENCE ÉMOTIONNELLE
-l'influence de l'intelligence émotionnelle au lieu de travail
-l'importance de l'intelligence émotionnelle dans le leadership
-améliorer l'intelligence émotionnelle :
a.améliorer les relations avec les autres
b.contrôler et gérer les relations
c.prendre des responsabilités
d.transformer les émotions négatives en émotions positives
e.observer les sentiments des autres
f.limiter le temps passé devant les écrans et améliorer les relations sociales
g.rédiger un journal intime
-simulation de scénarios didactiques, en utilisant les outils et les compétences acquises au cours, pour créer une dynamique constructive du groupe, pour arrêter les conflits et le harcèlement, pour sensibiliser aux besoins et aux comportements émotionnels des membres du groupe
●le 20 NOVEMBRE
-discussions sur les compétences acquises
-remise des diplômes
-activités culturelles

Le cours «Europe entre Mythologie, Modernité et Multiculturalisme, 7 -12 mars 2022, Florence, Italie, a comme but de:
-proposer des outils pédagogiques innovants et créatifs à diffuser et à partager aux communautés européennes
-faire connaître à tous les mythes de l'Europe
-faire de l'Europe un lieu privilégié d'échanges culturels

Les participants créeront, en tant que produit final du cours, une véritable «salle de merveilles» virtuelle, à travers un voyage fascinant dans un lieu appartenant à l'héritage culturel commun des Européens: Florence.

La littérature, les arts visuels et les sciences, en effet, pourraient interpréter et transmettre un ensemble de principes partagés partout en Europe.

L’utilisation croissante de la recherche qualitative et de la recherche-action dans l’enseignement a renouvelé les méthodes d’enseignement et de formation. Ce projet justifie l’utilisation de cette inovation: recherche-action-interaction-formation. La recherche porte sur la progression des connaissances et propose l’utilisation d’outils méthodologiques comme l’interprétation mythologique, iconographique, artistique et littéraire du mythe de l’Europe, à travers la collecte et l’analyse de données et d’œuvres. L’action-innovation apporte à la rénovation des pratiques éducatives et de formation dans le but d’offrir aux participants des approches innovantes et interdisciplinaires stimulant la participation et la créativité dans ces nouvelles voies didactiques. La formation crée un lieu de réflexion et d’expression, où les participants contribueront activement à la création de nouvelles pratiques éducatives, en utilisant des techniques multimédias et interactives.

Le cours «Career Consultancy in Adult Education » s’adresse à tous ceux intéressés par l'orientation professionnelle dans le contexte éducatif.

Le cours mettra l'accent sur le cadre de compétences et sur l'utilisation des techniques innovantes pour l'orientation professionnelle.

Les objectifs de ce cours sont:

-comprendre le rôle et les opportunités d'orientation professionnelle à tous les niveaux de l'éducation

-améliorer les compétences entrepreneuriales des participants

-comprendre la manière dont l’orientation professionnelle peut être intégrée aux cours et au programme de l’enseignement

-comprendre l'approche de l'éducation basée sur les compétences et son importance dans l'orientation professionnelle

-développer la communication, la collaboration, la présentation, la résolution de problèmes, la négociation, la pensée critique et la créativité

-améliorer la compréhension des simulations potentielles et des jeux de rôle pour intégrer l’orientation professionnelle dans l’éducation à tous les niveaux

-fournir et mettre en pratique des idées créatives et des ressources pratiques pour la mise en œuvre réussie de l'orientation professionnelle dans l'enseignement dans différents contextes

-promouvoir la conscience interculturelle

-partager les expériences d'intégration et les modèles d'orientation professionnelle de différentes organisations afin d'aider chacun à être plus efficace dans son travail

Le cours «Internet Safety» aura le programme suivant :

●Premier jour

-présentation du programme du cours

-informations sur la culture italienne, sur Erasmus+ et sur la ville

-informations sur la région (la Sicile), sur l’organisme d'accueil (Eprojectconsult) et sur ses activités

-apprendre à se connaître

-attentes, peurs, contributions, réalités locales, défis

-«Aperitivo» ou «Happy Hour», cocktail offert par EProjectconsult, occasion de se connaître

●Deuxième jour

-focus sur le but éducatif

-sensibiliser les adultes à l'utilisation sûre et responsable du Web

●Troisième jour

-abus verbaux sur Internet : l'expression de la violence, du manque de respect, du racisme et de la haine. Comment les combattre ?

-problèmes de confidentialité : est-il vrai que rien n'est privé dans cet environnement virtuel?

●Quatrième jour

-protection des données personnelles : comment l'assurer ?

-quelles menaces peut apporter l’anonymat des utilisateurs?
-protection des droits d'auteur
●Cinquième jour
-évaluation finale
-remise des diplômes

Le cours «Start your business» se propose de fournir aux participants une base de connaissances et une base d’expérience pratique en vue d’avoir une vue détaillée de la création d’une entreprise.

Les compétences acquises par les participants les aideront à comprendre les difficultés de ce processus et à surmonter toutes les épreuves afin de mettre sur pied une entreprise fonctionnelle et florissante à long terme.

Le cours va détailler les étapes pour démarrer une entreprise et pour assurer sa survie, va proposer des conseils aux entrepreneurs débutants, en particulier en termes de difficultés juridiques, financières et de responsabilités.

Le cours offrira aux participants l’opportunité de se familiariser avec les pépinières d’entreprises et de rencontrer des entrepreneurs de succès qui leur feront part de leurs propres expériences.

Grâce à cette méthode «d'apprentissage actif», les participants recevront des indications sur le processus de création d'une entreprise.

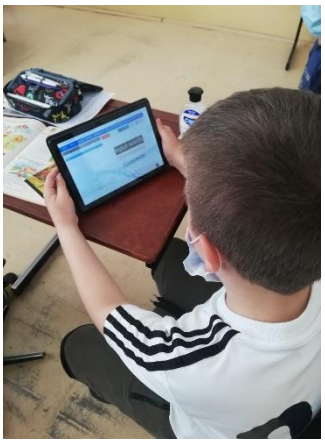
INTEGRAREA RESURSELOR DIGITALE ÎN ACTIVITATEA DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE

Prof. dr. Vizental Mihaela Veronica,
Școala Gimnazială „Sabin Manuilă”, Sâmbăteni

Domeniul educațional a înregistrat numeroase progrese în ultimii ani. Pandemia Covid 19 a obligat învățământul românesc să treacă în online. Această realitate a presupus îmbrățișarea într-o și mai mare măsură a metodelor și procedeelor moderne de predare-învățare-evaluare silindu-ne să căutăm soluții pentru a desfășura ore online, atractive și interactive care să stârnească interesul pentru cunoaștere al elevilor noștri.

În cele ce urmează nu voi insista nici pe diferitele definiții ale metodelor didactice, nici pe prezentarea acestora cu avantajele și dezavantajele lor și nici pe compararea metodelor tradiționale cu cele moderne. În schimb, voi oferi un exemplu de integrare a telefoanelor/tabletelor și a resurselor digitale în activitatea de predare-învățare-evaluare.

Activitatea desfășurată a fost la Limba modernă engleză, clasa a III-a, activitate offline în clasă. Subiectul lecției a fost „Two funny rabbits”. Am început activitatea printr-un Kahoot (https://create.kahoot.it/details/662b590f-b6ce-49c4-9896-014ab9336791) prin care am evaluat însușirea vocabularului de la lecția anterioară („Wild Things!”).



Captarea atenției am realizat-o printr-un wordart. După ce le-am explicat elevilor care sunt pașii pe care trebuie să îi urmeze, le-am cerut să realizeze unui wordart în care să introducă cuvinte (deja cunoscute) care desemnează animale.

Am ascultat textul din manualul digital de limba engleză (https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20III-a/Limba%20moderna%20engleza/Uy5DLiBVTklTQ0FOIEdS/), iar apoi elevii au citit ei textul, identificând cuvintele noi și semnificația acestora. Ulterior au primit ca sarcină de lucru să deseneze un animal (dintre cele învățate) sau să utilizeze o poză a acestuia (de pe internet), să scrie câteva cuvinte despre el și să le dea viață cu ajutorul aplicației ChatterPix. Video-urile au fost încărcate apoi pe Classroom. Puteți vedea un exemplu din munca copiilor accesând linkul: https://drive.google.com/file/d/1Q__-ZsHJVjiJWaW8c0ljy0e7N8XssXxN/view?usp=sharing.

La final am evaluat însușirea noului vocabularului cu ajutorul unui joc creat cu aplicația learningapps (https://learningapps.org/view20253110).

În pregătirea și desfășurarea acestei activități am avut în vedere un set de întrebări astfel încât să realizez și o autoevaluare a activității desfășurate. La unele dintre întrebări am răspuns înainte de a desfășura activitatea, iar la altele după finalizarea acesteia.

1. **Descrieți într-un paragraf care au fost scopul și obiectivele dumneavoastră în această activitate? Cum știți că le-ați atins?**

Scopul și obiectivele activității au fost familiarizarea elevilor cu instrumentele IT și diversele aplicații, dezvoltarea competențelor digitale, înțelegerea globală a unui text simplu pe o tematică familiară (wild animals, farm animals), îmbogățirea vocabularului și exersarea prezentului continuu. Atingerea acestora este evidențiată de rezultatele muncii copiilor: rezultatele de la testul Kahoot, wordart-uri, video-uri realizate cu ChatterPix.

2. **Menționați pe scurt instrumentele si resursele IT folosite pentru activitate.**

Pentru această activitate am folosit următoarele instrumentele si resursele IT: telefoanele mobile, tablete, laptop, Kahoot, wordart, Chatter Pix, learningapps.

3. **De ce ați ales aceste instrumente?**

Am ales aceste instrumente având în vedere următoarele: necesitatea de a face legătura cu conținutul studiat anterior, obiectivele pe care mi le-am propus spre a fi atinse prin parcurgerea lecției, nevoia de a capta atenția elevilor mei în vederea desfășurării noii lecții, dar și de a verifica cât de conectați sunt elevii mei cu învățarea.

4. **Ce provocări de tehnologie ați avut în această activitate și cum le-ați depășit?**

Am întâmpinat dificultăți deoarece nu toți elevii dispun de telefon mobil, motiv pentru care am apelat la tabletele puse la dispoziție de către școală (pentru învățarea online). O altă problemă a fost conexiunea slabă a unor elevi ceea ce a dus la scoaterea acestora din aplicații în timpul rezolvării sarcinilor de lucru și reluarea acestora de câteva ori.

5. **Ce credeți că a funcționat în implementarea activității pentru atingerea obiectivelor stabilite?**

Elevii s-au implicat în activitățile de la clasă cu un mai mare entuziasm (inclusiv cei care de obicei sunt mai rezervați) ca urmare a utilizării telefonului mobil și al tabletei. Elevii au fost încântați că au putut să își folosească competențele digitale în timpul orei de limba engleză.

6. **Cum auto-evaluați contribuția personală la implementarea activități?**

Am reușit să implementez activitatea ca urmare a strategiei didactice utilizată și a ideilor creative sugerate de comunitatea îndreptar digital.

7. **Ce anume credeți că au învățat elevii din această activitate?**

Elevii mei și-au dezvoltat competența de comunicare și de muncă în echipă. Am creat cadru pentru interacțiune și colaborare astfel încât, inclusiv copiii cu CES din clasă au folosit instrumentele și aplicațiile IT cu sprijinul colegilor care i-au îndrumat pas cu pas alături de mine. Nu în ultimul rând, au învățat să învețe singuri, descoperind pe cont propriu o serii de funcții ale aplicațiilor utilizate și cel mai important, că învățarea poate fi distractivă.

8. **Ce feedback ați solicitat și primit de la elevi privind această activitate? Dați câteva exemple.**

La finalul activității am solicitat elevilor mei să scrie pe un bilețel (post it) ce le-a plăcut la activitatea desfășurată/cum s-au simțit în timpul activității desfășurate precum și sfaturi privind ce am putea face mai bine pe viitor.

9. **Cum credeți că v-a dezvoltat ca profesor această activitate?**

Am constat că utilizarea tehnologiei digitale la clasă este mult mai ușor de realizat și nu este cronofagă așa cum credeam. Elevii s-au familiarizat rapid cu utilizarea telefoanelor mobile și a diverselor aplicații în cursul fiecărei ore, fapt ce mi-a permis atingerea obiectivelor stabilite pentru fiecare oră mult mai ușor, mai temeinic și de către mai mulți elevi. De asemenea, materialele create cu ajutorul aplicațiilor descoperite prin intermediul comunității îndreptar digital pot fi utilizate ca atare (sau îmbunătățite) și în viitor. Nu în ultimul rând, relația mea cu elevii mei a devenit și mai bună.

10. **Cum ați putea îmbunătăți activitatea data viitoare?**

Pe viitor mi-am propus să îmbunătățesc materialele deja create și să creez altele noi; să continui să mă inspir de la alți colegi în cee ace privește noi modalități creative de a utiliza aplicațiile și noi context; să utilizez și alte aplicații față de cele utilizate deja și să descopăr noi funcții ale celor deja utilizate.

11. **Descrieți pe scurt ce materiale și resurse ați creat pentru această activitate**

Pentru această activitate am creat un test Kahoot pentru a evalua cunoștințele elevilor mei de la lecția anterioară, un wordart pentru a le capta atenția și a introduce noua lecție pe care am consolidat-o apoi prin utilizarea aplicației ChatterPix și am evaluat-o prin intermediul unui exercițiu creat cu ajutorul aplicației learningapps.

12. Adrese url sau link-uri pentru materialele didactice video create de dumneavoastră sau de elevi pentru această activitate:
https://create.kahoot.it/details/662b590f-b6ce-49c4-9896-014ab9336791
https://drive.google.com/file/d/1Q__-ZsHJVjiJWaW8c0ljy0e7N8XssXxN/view?usp=sharing
https://learningapps.org/view20253110

Bibliografie:

https://indreptardigital.ro/courses/intensiv-de-educatie-digitala-pentru-invatamant-primar-primavara-2021/

Pandemia a afectat profund educatia in zona rurala

prof. Vorniceanu Cristina
Colegiul Tehnic *Samuil Isopescu* Suceava

Acest an scolar a debutat în condiții diferite datorită pandemiei de COVID-19, afectînd toți elevii de la preșolari la liceeni. Scenariile după care se lucrează sunt: scenariul roșu- elevii învață online de acasă, scenariul galben- elevii învață într-o combinație online și față în față, și scenariul verde- elevii învață față în față.

Pandemia a afectat profund educaţia şi a agravat inechităţile sociale existente în România. Copiii din familii cu venituri reduse, copiii care locuiesc în zonele rurale cu infrastructură deficitară, copiii din cadrul minorităţilor etnice şi lingvistice, copiii cu dizabilităţi, copiii aflaţi în conflict cu legea, copiii şi tinerii care nu frecventează instituţiile educaţionale, băieţii şi fetele care locuiesc în condiţii dificile sau în cămine abuzive se confruntau deja cu bariere semnificative pentru participarea la educaţie şi învăţare şi aveau parte de educaţie şi de avantaje sociale mai reduse decât cei de aceeaşi vârstă.

Şcolile nu sunt doar un loc pentru educaţie academică, ci şi pentru învăţarea abilităților sociale și emoționale, interacţiune și sprijin social. Închiderea şcolilor nu numai că a perturbat procesul de educaţie a copiilor, ci şi accesul la mese oferite în cadrul școlii , sprijin pentru bunăstare şi referire la servicii medicale şi sociale de bază.

Provocarea care îi așteaptă pe profesori, directori de şcoli, responsabili din sistemul de educaţie şi factori de decizie de la nivel local şi naţional este semnificativă. Dacă nu se va face față acestei provocări, impactul asupra copiilor, tinerilor, familiilor, comunităților și societăților la un nivel mai larg se va resimți pe tot parcursul vieții, atât din punct de vedere social, cât şi economic. De aceea, îmbunătățirea rezilienței sistemului educaţie, prin planificarea unei educaţii incluzive de calitate pentru cei mai marginalizaţi copii, ar trebui să fie o prioritate maximă pentru următoarele luni şi ani şi ar trebui să fie principiul de bază al reconstruirii unui învăţământ mai bun şi al unor şcoli mai bune.

Este necasară flexibilizarea sistemelor de învăţământ – complet dedicate TUTUROR copiilor, sisteme care educă printr-o varietate de modalităţi/metode şi tehnologii şi care sunt mai bine echipate pentru a face faţă unor posibile crize.

Aceste considerente oferă directorilor de şcoli şi responsabililor din sistemul de învăţământ din cadrul autorităţilor locale, inspectoratelor şcolare judeţene şi ministerelor educaţiei un cadru general şi un set de repere tematice pentru procesele de luare a deciziilor, de planificare şi de elaborare a politicilor.

Sperăm ca aceste considerente să încurajeze comunitatea educaţională să echilibreze inegalităţile majore în ceea ce priveşte accesul la furnizarea unei educaţii incluzive de calitate şi diferenţele semnificative de învăţare între grupurile de copii în timpul pandemiei de COVID-19, dar şi după aceasta.

Să fii părinte în această perioadă înseamnă să faci față nu numai unor schimbări fără precedent - noi toți suntem mai conștienți de nevoia noastră de a fi în siguranță, de a ne proteja familiile și prietenii - dar și să gestionezi altfel activitățile de zi cu zi, atât pentru noi, cât și pentru copiii noștri. Toate în același timp. În realitatea distanțării sociale, școala s-a mutat, pentru mulți, online.

Zilele acestea, în timp ce, în spitale, doctorii și asistentele medicale luptă în prima linie împotriva pandemiei de COVID-19, trăim o altă urgență importantă, cu consecințe, probabil, mai puțin vizibile imediat: cum să asigurăm continuarea accesului la educație pentru toți copiii.

Am observat toți cum inițiativa Ministerului Educației, Lecții Online, a declanșat un proces inerent de încercări și tatonări. Comutarea pe modul educație de acasă a testat răbdarea, creativitatea și inventivitatea noastră, a tuturor. Nu putem să nu ne întrebăm ce a însemnat acest lucru pentru cei mai vulnerabili dintre părinți.

Deși ultimii 30 de ani au adus progrese semnificative în ceea ce privește drepturile copiilor, 40% dintre copiii României trăiesc încă în sărăcie sau sunt la risc de excluziune socială, unul dintre cele mai ridicate nivele din Uniunea Europeană.

Persistă, în continuare, disparități majore între media națională și viața copiilor săraci din zonele rurale, a copiilor de minoritate romă și a copiilor cu dizabilități.

Aproximativ 400,000 de copii sunt în continuare în afara sistemului de educație. Mai mulți copii și tineri români părăsesc devreme școala decât media europeană, deși în 2019 numărul lor era la un minim istoric, de 15.7%. Mai mult, 44% dintre adolescenții de 15 ani au avut rezultate sub nivelul minim de alfabetizare la testul OECD PISA.

Dacă ne gândim la legătura strânsă dintre lipsa educației și lipsa de oportunități, scopul nostru devine acela de a ne asigura că toți copiii merg la școală cât mai mult, învață cât de bine pot și au așa o șansă mai bună să reușească în viață.O mare parte din soluție constă în a acorda acces celor vulnerabili la educație incluzivă de calitate, acces aflat până de curând, pe un trend descrescător.

Cum putem, în contextul pandemiei de COVID-19, să continuăm să dăm acces la educație celor mai vulnerabili copii ai României? Sau cum putem să folosim această perioadă să reducem și mai mult absenteismul și abandonul școlar?

O posibilă soluție este distribuția de tablete sau echipamente IT și abonamente de date gratuite celor vulnerabili, ca să poată participa la orele online, soluție realizabilă cu resurse din fonduri europene. În completarea achiziției și distribuției de tablete sau echipamente IT, este critic să instruim părinții să își poată sprijini copiii. De asemenea, trebuie să luăm în considerare și instruirea profesorilor, creșterea capacității lor de a transmite informații și de a educa, păstrând viu interesul copiilor de a participa și învăța de acasă. Pentru un act de educație de calitate, va fi necesară și dezvoltarea de conținut adecvat pentru mediul online și învățarea la distanță.În mediul rural, copiii trăiesc în condiții foarte diferite, de la distanțare naturală, și deci lipsă de conexiune în absența rutinelor de tipul mersului la școală, până la locuințe supraaglomerate, unde devine dificil să se concentreze la lecții.

Sunt posibile și trebuie luate în calcul și alte soluții pe lângă creșterea capacității pentru învățare online și sprijinirea digitalizării sistemului de educație. Acolo unde tabletele și internetul nu sunt disponibile, tipărirea și distribuirea de materiale în fiecare gospodărie cu ajutorul serviciilor comunitare sau de curierat poate fi o opțiune, așa cum se întâmplă deja în multe țări.

Dintre toate țările Uniunii Europene, România alocă cel mai mic procent din PIB pentru educație, și chiar și aceste fonduri reduse sunt direcționate prioritar către universități.

Investiția în copii, inclusiv în cei mai vulnerabili, cere să inversăm această piramidă, cere o redistribuire a majorității fondurilor acolo unde majoritatea beneficiază cel mai mult: educația timpurie și cea obligatorie. La rândul lor, acestea vor produce cohorte mai mari pentru învățământul terțiar, pentru că mai mulți tineri vor fi pregătiți și își vor dori o diplomă universitară.

Educația are nevoie de mai multe fonduri, de o mai mare alocare de la bugetul de stat și de o realocare de resurse în interiorul bugetului Ministerului Educației Naționale. Aceste resurse pot fi completate din fonduri europene și împrumuturi de la instituții financiare europene și internaționale.

Pandemia ne pune la încercare resursele imediate, dar ne oferă, în același timp, o oportunitate să investim în copiii noștri.Educația costa dar lipsa educației costă și mai mult.

Bibliografie: OCDE (2020) A Framework to Guide an Education Response to the Covid-19 Pandemic of 2020. Paris: Organizaţia pentru Cooperare şi Dezvoltare Economică.

[i] Gabriel Petric, *Teoria comunicării în manualele de limba română. Ambiguități și inconsecvențe*, în BOLDEA, Iulian (coord.), *Comunicare, context, interdisciplinaritate. Studii și articole. Volumul II*, Editura Universității „Petru Maior", Târgu-Mureș, 2012, p.473

[ii] Al. Crișan, Sofia Dobra, Fl. Sâmihăian, *Limba română. Manual pentru clasa a V-a*, Editura Humanitas Educaţional, București, 2008, p.26

[iii] *Ibidem*, Gabriel Petric, *Teoria comunicării...*, op.cit., p.474

[iv] S.C. Levinson, *Pragmatics*, Cambridge University Press, Cambridge, 1984

[v] *Noul dicționar enciclopedic al științelor limbajului*, Ed. Babel, București, 1996

[vi] Al. Rosetti, *Filozofia cuvântului*, București, 1946, p.70

[vii] Eugen Coșeriu, *Determinare și cadru*, în *Teoria limbajului și lingvistica generală. Cinci studii*, București, 2004, p.316.

[viii] *Ibidem*, p.316

[ix] *Ibidem*, Eugen Coșeriu, *Determinare...*, op.cit.,. pp.319-320

[x] *Ibidem*

[xi] *Ibidem*

[xii] *Ibidem*