



iTEACH: EXPERIENȚE DIDACTICE

ISSN 2247 – 966X

Nr. 149 / IANUARIE 2024

149

Nevoi și provocări în traseul dezvoltării adolescenților din România:
modalități prin care sistemul educațional poate răspunde
acestor nevoi și provocări

| **ANDREEA-DESPINA HURMUZ**

Pedagogia digitală: Un cadru de abordare a educației digitale și a DPC în
învățământul superior (Proiect Erasmus+)

| **OLIMPIUS ISTRATE**

Cursul Erasmus+ Use of ICT in Special Education – o experiență de formare
inovatoare

| **GABRIELA MARIA JIANU**

Gamificarea – punct de sprijin în învățarea hibridă

| **ANA-MARIA ROTARU**

Clubul de lectură, reper în construirea bibliotecii interioare a elevului

| **LIA LĂZĂRESCU**



Editor: Institutul pentru Educație



Online: www.iteach.ro/experiencedidactice



Partener: TEHNE- Centrul pentru Inovare în Educație



Partener: Institutul de Științe ale Educației

Revista "iTeach: Experiențe didactice" aduce în prim plan experiența și expertiza cadrelor didactice.

Apare lunar, din septembrie 2011.

iTEACH: EXPERIENȚE DIDACTICE

Cod de identificare ISSN / înregistrarea Bibliotecii Naționale a României:
iTeach: Experiențe didactice (online) = ISSN 2247 – 966X
ISSN – L = 2247 – 966X

EDITOR: **Institutul pentru Educație**

www.iEdu.ro | 0722.458.000 | office@iEdu.ro | echipa@iTeach.ro



REDACȚIA:

Str. Dr. Louis Pasteur 54
București 050536

COLECTIV DE REDACȚIE

conf.univ.dr. Olimpius ISTRATE (Universitatea din București, Departamentul pentru
Formarea Profesorilor)
Doru ȘTEFĂNESCU (fundația
Institutul pentru Educație)
lect.univ.dr. Oana GHEORGHE (Universitatea Națională de Arte București, Departamentul
pentru Pregătirea Personalului Didactic)
conf.univ.dr. Simona VELEA (Școala Națională de Studii Politice și Administrative,
Departamentul pentru Pregătirea Personalului Didactic)
conf.univ.dr. Simona GĂBUREANU (Universitatea Politehnica București, Catedra pentru
Pregătirea Personalului Didactic)
drd. Alexandra ARAMĂ (Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație)

PAGINA REVISTEI:

iTeach.ro/ExperienteDidactice

Nevoi și provocări în traseul dezvoltării adolescenților din România: modalități prin care sistemul educațional poate răspunde acestor nevoi și provocări

De **Andreea-Despina Hurmuz**

Școala Gimnazială Nr. 1 Leon Dănăilă, Darabani (Botoșani)



Adolescența este specifică celei de-a doua decade a vieții omului, o perioadă a transformărilor intense pe toate planurile, atât fizic, cât și psihic, respectiv social. Toate aceste schimbări fac ca vârsta adolescenței să constituie o trecere tumultuoasă dinspre copilărie spre tinerețe. Localizarea exactă a adolescenței este între 14-25 de ani și este formată din trei stadii: preadolescența, adolescența propriu-zisă și adolescența prelungită sau târzie. Vârsta adolescenței este diferită de la o epocă istorică la alta. Aceasta a suferit schimbări, extinderi respectiv restrângeri, în funcție de perioada istorică, începând cu vremurile străvechi, când, adolescența era aproape inexistentă. Copiii participau de la vârste fragede la toate treburile casei. Astfel ei săreau peste perioada adolescenței, trecând în rândul adulților aproximativ pe la 14 ani. Odată considerați adulți, aceștia erau puși să muncească la fel ca și părinții, poate chiar mai mult, ajungând de la o vârstă fragedă să-și întemeieze propriile familii.

Perioada adolescenței s-a extins odată cu evoluția societății.

Epoca industrială a afirmat adolescența în forma pe care o cunoaștem. Odată cu evoluția societății, a fost necesară o mai lungă perioadă de pregătire pentru a deveni un adult muncitor, astfel extinzându-se perioada școlară și odată cu ea și adolescența ca perioadă de vârstă. Având în vedere industrializarea masivă, apariția unor noi mașinării cu care omul nu era obișnuit să lucreze, societatea a fost nevoită să-și instruiască o perioadă mai lungă copiii pentru a achiziționa competențele necesare folosirii acestora. Prin această întârziere de a intra în tinerețe și de a-și asuma responsabilități, adolescența a avut în sfârșit ocazia să se manifeste. În momentul în care s-a făcut trecerea de la societatea de producție la societatea serviciilor, stilul de viață al adolescentului a suferit o altă schimbare. Având în vedere că tot ce ne înconjoară este operat de calculatoare, putem spune că studiul pentru pregătirea profesională este mai complex și drept urmare necesită mai mulți ani de studiu, oferind adolescenței ocazia să se extindă din nou. Adolescența târzie s-a extins, astfel, până la vârsta de 25 de ani datorită prelungirii duratei necesare de studiu, aceasta incluzând acum și anii de facultate.

Adolescenții contemporani tind să ajungă mai repede la pubertate,

să prelungească perioada în care stau în școală, să se separe mai mult de lumea adulților, iar ca tineri, să se mute la oraș, să se integreze pe o piață a muncii mult mai flexibilă în ceea ce privește programul de lucru și oportunitățile de creștere a carierei și să se căsătorească mai târziu.

Astfel, putem caracteriza adolescența ca fiind trecerea spre maturizare și integrare în societatea adultă și intensă dezvoltare a personalității. După ieșirea din pubertate are loc în mod intens ieșirea din societatea de tip tutelar, familial și școlar și intrarea în viața cultural-socială mai largă a școlii și chiar a orașului. Această intrare este complexă și dependentă de gradul de integrare a școlii în viața socială.

Datorită acestor schimbări rapide și dramatice ce au loc în perioada adolescenței, aceștia vor deveni, într-o măsură mai mare sau mai mică dificili, având schimbări emoționale bruște, devenind triști, anxioși, iritabili. Pentru a trece mai ușor peste această perioadă de schimbări, adolescenții au o serie de nevoi ce trebuie satisfăcute.

Cred că una dintre nevoile principale ale adolescenților este aceea **de autocunoaștere**. De multe ori, adolescenții își pun întrebarea „Cine sunt eu?”. Conștiința de sine este un proces complex care include, pe de-o parte, raportarea subiectului la sine însuși, la propriile trăiri, iar pe de altă parte, confruntarea acestora, compararea lor cu lumea în mijlocul căreia trăiește. Satisfacerea acestei nevoi este foarte importantă în vederea formării propriei identități. Formarea identității poate fi explicată ca un proces de integrare a tuturor identificărilor anterioare și a tuturor imaginilor de sine. Nu este doar o integrare, ci o restructurare a lor în lumina viitorului anticipat. Autocunoașterea conduce așadar la formarea imaginii de sine și la structurarea identității proprii.

Nesatisfacerea acestei nevoi poate duce la numeroase probleme cum ar fi: tehnici de învățare ineficiente, conflicte în familie și la școală, influența negativă a grupului de prieteni, dificultăți în luarea deciziilor, stimă de sine scăzută, emotivitate, agresivitate etc. Insuficiența autocunoașterii poate menține și agrava problemele cu care adolescentul se confruntă, și poate avea numeroase efecte pe termen scurt și lung (slabă adaptare la cerințele școlare și mai târziu la locul de muncă, dificultăți în rezolvarea problemelor și luarea deciziilor, accentuarea conflictelor cu cei din jur, randament scăzut la învățătură). Ameliorarea acestor probleme s-ar putea realiza printr-o cunoaștere adecvată și depinde în primul rând de atitudinea celor din jur, în special a părinților, fraților, prietenilor, dar nu în ultimul rând a cadrelor didactice.

Modalitatea prin care sistemul educativ ar putea să răspundă acestei nevoi ar fi *implementarea unor proiecte educaționale* ce au ca scop creșterea capacității de autocunoaștere a elevilor. Personalul didactic implicat în implementarea acestor proiecte ar putea fi reprezentat atât de consilierii educativi, psihologi și diriginți dar și de către celelalte cadre didactice. De asemenea, la aceste activități ar fi indicat să fie implicați și părinții elevilor. În felul acesta, părinții vor fi implicați activ în procesul de cunoaștere al propriilor copii, atât în ceea ce privește personalitatea acestora cât și în ceea ce privește interesele acestora. În cadrul acestui program, se pot desfășura diverse activități ce vor avea ca scop autocunoașterea de către elevi a propriului temperament, a aptitudinilor, a stimei de sine, a stilului de învățare etc. La finalul acestor activități, elevii vor dobândi informații despre propria persoană, înțelegându-se mai bine, ceea ce va avea ca efect o mai

bună adaptare la cerințele școlare, o îmbunătățire a abilităților de rezolvare a problemelor și luarea deciziilor, relații mai eficiente cu cei din jur, tehnici eficiente de învățare.

O altă metodă prin care sistemul educativ românesc ar putea să răspundă acestei nevoi ar fi *implicarea în vederea îmbunătățirii relațiilor dintre părinți și elevi*. Se cunoaște faptul că relațiile dintre părinți și adolescenți sunt din ce în ce mai dificile în contextul evoluției rapide a societății, schimbării valorilor sociale, invadării tehnologice.

Dificultatea acestei perioade nu se rezumă doar la oscilarea între diferite stări, ci și impulsivitate, nesiguranța pe care o simt și dorința de a fi rebeli, pentru faptul că se simt deseori neînțeleși, dar și pentru problemele care apar în comunicarea cu părinții. Astfel, calitățile esențiale ale comunicării eficiente se pierd de cele mai multe ori, iar relațiile părinte-copil devin deficitare. Barierele de comunicare subminează înțelegerea reciprocă, nivelul de acceptare și relaționarea empatică dintre membrii familiei și creează diverse stări tensionate, frustrante și conflictuale. Aceste relații deficitare ce se stabilesc între părinți și adolescenți au un impact negativ asupra formării propriei imagini a elevului, deci, implicit și asupra procesului de autocunoaștere.

În traseul de dezvoltare al adolescenților din România, pe lângă nevoia de autocunoaștere, aceștia au și alte nevoi, cum ar fi **nevoia de a fi ascultați**. De multe ori, societatea identifică sursa de dificultate în comunicare, la adolescenți. Adolescenții sunt catalogați ca fiind prea rebeli, prea leneși, prea dezinteresați, de aceea nu se poate realiza o comunicare eficientă. De fapt, sursa problemelor este alta. De multe ori adolescenții nu sunt ascultați sau nu sunt pe deplin ascultați, uneori chiar fals-ascultați.

Din păcate, în societatea noastră adolescenții sunt o categorie cumva inferioară, niște ființe „nu-încă-persoane”, cărora nu li se rezervă niciun alt scop decât acela de a se supune așteptărilor și cerințelor adulților din jurul lor. În mod normal, un dialog real poate apărea doar între două persoane care își recunosc reciproc statutul de persoană. Principala cauză pentru lipsa dialogului între generații în România este percepția „bulk”, la grămadă, a adolescenților, alături de această mândrie a adulților care le permite să se poziționeze pe altă treaptă socială față de adolescenți. Asta le închide adulților canalele de comunicare, rând pe rând, căci tinerii nu răspund pozitiv într-un climat bazat pe autoritate, cu parteneri de „dialog” care le neagă atât problemele, cât și propunerile de soluții.

Pentru satisfacerea acestei nevoi, cred ca școala ar trebui să aibă un impact foarte mare. Școala sau educația nu înseamnă doar transmiterea de cunoștințe, pe care ulterior elevii să le memoreze, de multe ori mecanic, iar ulterior, pentru a fi notați, aceștia să reproducă „mot-a-mot” ceea ce le-a spus profesorul. Educația înseamnă mai mult decât atât. Cadrele didactice ar trebui să fie mai atente la nevoile elevilor. Ar trebui să le ofere șansa de a se remarca, de a-și spune părerea. Din păcate, acest lucru, în școlile românești, uneori lipsește. Încă mai sunt profesori care nu țin ritmul cu dezvoltarea societății și a tinerilor, profesori care nu permit elevilor să se exprime, profesori care nu sunt la punct cu noutățile din metodologia și didactica materiei pe care o predau și chiar profesori care contestă metodele moderne de predare. Cred că ar trebui gândit un sistem prin care fie acești profesori să fie eliminați din sistemul educativ, fie să conștientizeze importanța acestei nevoi și implicit să aducă îmbunătățiri actului educativ.

Ceea ce ar trebui să facă sistemul educativ pentru a satisface această nevoie a adolescenților, ar fi *să le ofere posibilitatea adolescenților de a-și exprima părerea*, să îi asculte și să îi înțeleagă. Aceste lucruri au un impact puternic în dezvoltarea adolescentului, și implicit, în formarea viitorului adult. Cum ar putea să se realizeze acest lucru? O metodă de predare ce ar putea fi utilizată cu succes ar fi dezbaterea. Profesorul ar putea să îi angreneze pe elevi în discuții pe o anumită temă dată. Să îi grupeze în funcție de interese, iar aceștia să aducă argumente pro sau contra subiectului dat.

Pentru a satisface această nevoie, *profesorul ar trebui să fie atent și să ofere posibilitatea fiecărui membru al grupului să-și exprime părerea și chiar să încurajeze elevii mai timizi în a-și spune părerea, să nu-i judece și să nu le permită celorlalți participanți la discuție să ia în derâdere pe cei ce au dificultăți în exprimare.* Aceștia ar trebui să fie ascultați și ajutați să-și dezvolte această latură, a comunicării. De asemenea, în cadrul școlilor, s-ar putea realiza mese rotunde, pe diferite subiecte, la care ar putea fi invitați și părinții. O importanță deosebită o are și psihologul școlar, dacă acesta există. Acesta ar putea să îi consilieze atât pe elevi, cât și pe părinți, în vederea îmbunătățirii comunicării dintre aceștia. Părintele ar trebui să înțeleagă nevoia adolescentului de a fi ascultat, de a i se lua în considerare părerea.

O altă nevoie a adolescenților români, ar fi **nevoia de a avea intimitate și viață personală, inclusiv viață sexuală**. De multe ori, părinții nu realizează faptul că al lor copil de ieri s-a transformat în adolescentul de astăzi și încă sunt tentați să îl controleze la orice pas. Desigur, intenția părinților nu este una rea, fac acest lucru din dorința de a-i proteja. Totuși, aceștia ar trebui să înțeleagă nevoia adolescenților de intimitate și să le ofere acestora spațiul pe care și-l doresc, să le ofere încredere, propria cameră și să le respecte regulile stabilite pentru aceasta. Această nevoie de intimitate se datorează și schimbărilor corporale aduse de pubertate, dar și emoțiilor noi pe care le trăiesc și care îi fac pe adolescenți să își apere dreptul la intimitate. Orice încercare neargumentată și nenegociată a adultului de a interveni în viața adolescentului este percepută de acesta ca o încălcare a intimității, riscând să ducă la perturbarea profundă a relației cu adultul. Cu cât părinții vor respecta această nevoie, cu atât adolescenți vor fi mai dispuși să comunice cu aceștia despre ce li se întâmplă. Părinții trebuie să înțeleagă că a respecta dreptul adolescenților la intimitate nu înseamnă că sunt nepăsători față de ceea ce li se întâmplă, ci că le arată că sunt dispuși să îi asculte, fără ca aceștia să insiste prea mult asupra subiectului.

Discuțiile despre viața sexuală la adolescenți sunt încă un subiect tabu în țara noastră. În această privință cred că școala ar trebui să aibă un impact mai mare asupra pre-adolescenților și adolescenților și ar trebui să fie mai implicată. Cred că *educația sexuală în școli este imperios necesară*. Dacă se face educație sexuală în școală asta nu înseamnă că elevii vor fi învățați cum să întrețină raporturi sexuale, ci vor primi răspunsuri la nenumăratele întrebări și curiozități. Multe persoane cred că dacă se va face educație sexuală în școală, aceștia vor fi mai curioși. Ceea ce este complet FALS! Adolescenții sunt foarte curioși și vor cauta informații pe siteuri neautorizate. Vor fi tentați să experimenteze fără a avea cunoștințe despre riscurile la care se expun. La orele de educație sexuală elevii vor învăța că nimeni nu are voie să îi atingă într-un mod care li se pare nepotrivit. Vor învăța cum să ceară ajutor și vor primi informații despre

persoanele care trebuie să îi ajute și să îi apere. Vor învăța despre igienă, sănătate și cum să recunoască problemele, cum să recunoască și să evite situațiile periculoase pentru ei, într-o lume plină de prădători sexuali, online, pe stradă sau în propria familie. De asemenea, vor învăța despre utilitatea prezervativului și despre bolile cu transmitere sexuală. Nu doar gonoreea și sifilisul se transmit pe cale sexuală ci și hepatitele virale și Hiv-ul și că odată contactate din neatenție, vor deveni pacienți sub tratament întreaga viață.

Adolescentele vor afla ce înseamnă o sarcină nedorită și că un copil, nu numai că schimbă pentru totdeauna viața unei fete, dar este o responsabilitate pentru ambii parteneri sexuali. Vor înțelege că avortul este o experiență urâtă, traumatizantă atât fizic cât și psihic și că există alte soluții la îndemână să nu ajungă în această situație. Din păcate prea puțini adolescenți români sunt informați cu privire la toate aceste aspecte iar școala este mai mult absentă decât prezentă. În lipsa educației sexuale adolescenții înțeleg total greșit viața sexuală. Fac anumite compromisuri și lucruri pe care nu și le doresc, doar din dorința de a fi acceptați de grup. A le vorbi copiilor despre sex este important pentru a-i ajuta să-și formeze atitudini sănătoase despre sexualitate, identitate sexuală, relații sănătoase, comportament responsabil și viața intimă. În plus suntem siguri că, informațiile oferite provin din surse de încredere. De asemenea este important ca adolescenții să înțeleagă emoțiile ce însoțesc actul sexual, iubirea și respectul față de partener, chiar înainte de a fi activi sexual. Educația sexuală îi ajută de asemenea să se protejeze de abuzul sexual și de a deveni la rândul lor persoane care abuzează sexual. De aici, se naște o altă nevoie a adolescenților, aceea de a fi informați. În prezent sistemul educativ nu satisface această nevoie a elevilor, și anume, de a fi informați cu privire la sexualitate.

Consider că *nu ar mai trebui să li se îngrădească elevilor dreptul de a fi informați cu privire la sexualitate* și ar trebui să se introducă educația sexuală în școli. Cu toate că acest lucru este, așa putea spune eu, mai mult decât urgent, trebuie mare atenție la cum se va aplica și implementa acest proiect. Consider că această materie trebuie să fie predată de specialiști. Nu trebuie să fie lasată la nivel de școala, să se dea în completarea catedrei în cazul profesorilor cu normă incompletă. Dacă nu se va trata cu mare seriozitate acest subiect, iar ora nu va fi făcută de către specialiști, atunci vom putea spune că eficiența ei va fi foarte mică sau chiar va tinde spre zero.

O altă nevoie a preadolescenților și adolescenților din România este aceea **de apartenență**. Aș putea spune că aceasta este una dintre cele mai puternice nevoi ale adolescenților. Ei simt nevoia de a aparține unui loc, de a se asemana cuiva, de a găsi cele persoane care împărtășesc aceleași probleme și bucurii ca ale lui și de a găsi modele demne de urmat. În cazul în care această nevoie nu va fi satisfăcută, adolescentul va dezvolta sentimente de inutilitate și inadecvare, se va simți respins, singur, toate acestea ducând la apariția unor tulburări anxios-depresive.

Pe lângă toate aceste nevoi, **mai există o necesitate esențială pentru supraviețuirea lor, și anume cea materială**. De obicei această necesitate este privită ca o necesitate, în mod special, în mediul rural. Dacă în ceea ce privește mediul urban, adolescenții nu consideră că partea materială cum ar fi hrana, îmbrăcămintea, adăpostul, medicația, siguranța sau protecția reprezintă o necesitate, acest fapt reprezentând de fapt o obligație a părinților, în mediul rural întâlnim, anumite zone unde aceste necesități

esențiale pentru supraviețuire și dezvoltare fizică normală lipsesc. Zone limitrofe, unde oamenii trăiesc la limita sărăciei, unde adolescenții muncesc cot la cot cu părinții sau chiar mai mult, unde, așa putea spune eu că mulți dintre copii sar peste această etapă a adolescenței, și devin, forțați de împrejurări, adulți maturi. Cred că, societatea și sistemul educativ ar trebui să acorde o mai mare atenție acestor copii, să identifice aceste situații și să elaboreze un plan de intervenție. Suntem tentați să credem că aceasta nu ar trebui să fie o provocare cu care să se confrunte adolescenții de astăzi. Și așa ar trebui să fie! Adolescenții nu ar trebui să ducă grija zilei de mâine și povara grijilor unui adult. Aceștia ar trebui să se bucure de frumusețile vârstei, să caute, să exploreze, să-și pună întrebări, să găsească răspunsuri. Din păcate, oricât de multe eforturi fac organizațiile non-guvernamentale, România încă se mai confruntă cu astfel de situații. Pentru a reduce și chiar a elimina această problemă din rândul adolescenților, nu ar trebui să intervină doar școala, ci și societatea. Cred că ar trebui să fim mai empatici, mai înțelegători și mai implicați în a acorda ajutor celor din jurul nostru.

Cum răspunde sistemul educativ nevoilor și provocărilor adolescenților români? Cele mai frecvente sunt activitățile organizate cu scopul de a-i ajuta pe adolescenți să-și dezvolte cunoștințele, încrederea și abilitățile; activități care să le ofere adolescenților oportunitatea de a învăța atât prin deducții logice, cât și prin emoții; activități ce au în vedere atât dezvoltarea competențelor, dar și a cunoștințelor. Activitățile pot fi utilizate pentru a-i învăța pe adolescenți lucruri noi, nu doar în teorie, ci și în practică, sprijinindu-i să se dezvolte din punct de vedere emoțional. Adolescenții pot fi ajutați să dobândească competențele și cunoștințele de care au nevoie, prin diverse metode active cum ar fi: discuții, brainstorming: generarea spontană a unei liste de idei cu privire la un anumit subiect (se vor aduna cât mai multe idei și se va încuraja chiar și pe cele mai neobișnuite, se va amâna analiza critică pentru o etapă ulterioară), activități sportive și jocuri de echipă în care adolescenții experimentează provocări, învață să coopereze, să lucreze în echipe, să îi asculte pe ceilalți, să accepte și ideile celorlalți ca fiind bune, învață să se exprime și să se facă înțeleși. Sistemul educativ trebuie să fie preocupat în a-i ajuta pe elevi să-și descopere interesele și să se dezvolte din punct de vedere fizic și intelectual. De asemenea, au nevoie să-și dezvolte abilitățile sociale și simțul responsabilității.

În concluzie, consider că sistemul educativ românesc nu este pe deplin pregătit pentru a răspunde tuturor nevoilor și provocărilor adolescenților, dar cu ajutorul oamenilor (fie ei miniștri, educatori, directori, psihopedagogi sau alte cadre didactice) cu viziune, acest lucru se poate schimba, satisfăcând nevoile acestora.

Bibliografie

Grațiera Sion, Psihologia adolescenței și a tinereții. Dezvoltare, educație și intervenție, Ed. Presa Universitară Clujeană, 2018
Buzdugan T, Avertismentele adolescenței, Ed. Didactică și Pedagogică, București, 2009
Munteanu A, Psihologia dezvoltării umane, ediția a II-a, rev, Ed. Polirom, Iași, 2006
Șchiopu U, Verza E, Psihosociologia vârstelor – ciclurile vieții, Ed. Didactică și Pedagogică, București, 1995
Steingerg L., Silk J S, Parenting adolescents. In handbook of parenting: Children and parenting, Vol. 1, 2, Ed. Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 2002
Robu V Psihologia personalității – note de curs, Ed. Lumen, 2017

Pedagogia digitală: Un cadru de abordare a educației digitale și a DPC în învățământul superior (Proiect Erasmus+)

De **Olimpiu Istrate**

Universitatea Din Bucuresti, Facultatea de Psihologie si Stiintele Educatiei (București)



După cum așteptăm de multă vreme deja, tehnologiile digitale schimbă semnificativ educația. Două evenimente extraordinare recente au deschis o nouă perspectivă asupra potențialului noilor tehnologii, accelerând practicile educaționale inovative și reflecția privind inovarea educațională, aducând și mai multă presiune din partea societății, beneficiarilor, factorilor de decizie în educație – *pandemia și expansiunea inteligenței artificiale*. Împinsă de experiențe concrete, nevoi imediate și așteptări mai mari, pedagogia digitală aduce o viziune proaspătă asupra modului în care se predă și se învață, dar și în privința a ceea ce se predă. Conținutul învățării și abordările în predare se remodelează pentru a depăși provocările specifice timpurilor, pentru a evita perimarea, pentru a se racorda la oportunitățile actuale și viitoare. Abundența posibilităților este atât o șansă de a folosi repere noi și îmbunătățite în procesul de educație, cât și un potențial obstacol în focalizarea asupra rezultatelor relevante ale învățării și a utilizării eficiente a timpului – strategiile pedagogice convenționale și algoritmii consacrați trebuie să încorporeze noi aspecte privind selectarea de conținuturi relevante și validate științific, reinterpretarea rezultatelor așteptate ale învățării, transpunerea sarcinilor de lucru în contexte de lucru colaborativ (la distanță), asigurarea accesului, tehnici de motivare și de implicare a tuturor elevilor sau studenților în activități de învățare, strategii de încurajare a învățării independente, elemente de securitate digitală și de siguranță în mediul online.

Dar, în cele din urmă, este într-adevăr vorba despre schimbări semnificative în experiențele de predare și învățare, în viziunea rolului universităților și absolvenților, în pedagogie și în filosofia formării?

Proiectul „Provocarea digitală în învățământul superior” (*Digital Challenge in Higher Education - D-Challenge*) își propune să evidențieze experiențe, practici, competențe digitale ale personalului didactic, cu intenția de a identifica și de a organiza cele mai bune metode și strategii în învățarea online, în digitalizarea curriculumului, în utilizarea resurselor digitale și a potențialului educației deschise la distanță.

Cu scopul de a promova sisteme interconectate în învățământul superior și de a aborda transformarea digitală și inovarea în

practicile de învățare și de predare, consorțiul D-Challenge urmărește:

- Crearea unui hub de universități și institute de cercetare, ca observator permanent, care să poată cuprinde probleme ale digitalizării în învățământul superior la nivel european, să facă schimb de bune practici și să promoveze colaborarea între diferite instituții;
- Elaborarea unui set de cursuri online pentru a sprijini cadrele didactice să realizeze activități didactice eficiente cu ajutorul tehnologiilor digitale;
- Identificarea și dezvoltarea de noi instrumente digitale și medii online pentru învățământul superior, cu împrumuturi din logica de tip *gamification*;
- Îmbunătățirea procedurilor de evaluare pentru a proteja standardele de calitate și integritatea academică în contextul învățării online, pentru o abordare mai flexibilă, actualizată, a programelor de studiu;
- Favorizarea inovației sociale în spațiul european al învățământului superior online și hibrid, prin împărtășirea celor mai bune practici experimentate între țările partenere.

Parteneri:

- Coordonator: Link Campus University (Italia)
- P1: Academia (Slovenia)
- P2: Klaipėdos Universitetas (Lituania)
- P3: Hellenic Open University (Grecia)
- P4: Institutul pentru Educație (Romania)
- P5: Entropy Knowledge Network (Italia)

Rolul fundației Institutul pentru Educație este de a elabora un ghid cu linii directoare pentru învățarea online și mixtă în învățământul superior: proiectare, desfășurare, evaluare. Ghidul va funcționa ca o „platformă deschisă”, un punct de referință în domeniul utilizării tehnologiilor digitale pentru cercetare și educație, adunând într-o manieră structurată principii pedagogice și exemple de implementare eficientă (use cases). Elementele luate în considerare în etapa scrierii aplicației își păstrează într-o bună măsură relevanța: 1) componente curriculare: obiective, conținut, metode, evaluare, context (timp, resurse, cunoștințe și abilități anterioare ale cursanților); 2) domenii de cunoaștere; 3) instrumente și aplicații digitale specializate: clickere, instrumente de adnotare, spații digitale colaborative, jocuri digitale, instrumente pentru materiale de suport vizual, videoclipuri (interactive), simulări etc. 4) suport psihopedagogic practic pentru situațiile educative/ cum se utilizează tehnologiile digitale pentru: sprijinirea participării, susținerea percepției, reprezentării și înțelegerii, încurajarea comunicării și implicării, construirea încrederii în sine și autoreglementarea/ autonomia pentru cursanți etc. Modalitatea de prezentare va fi dinamică și va permite schimburi de practici și colaborarea între specialiști.

După cum se menționează în aplicație, structura proiectată vizează:

I. Cadru de referință: argumente, standardele actualizate de calitate a învățării online, cadrul teoretic, aspecte practice, evoluții recente, o propunere de cadru de referință

II. Orientări: implicații didactice, bune practici/exemple de utilizare a instrumentelor de învățare online și mixtă în învățământul superior, metodologie și instrumente pentru evaluarea mediilor și situațiilor de predare și de învățare online din învățământul superior.

III. Recomandări: vizează punctele forte, punctele slabe, riscurile și amenințările, oportunitățile, strategiile de ameliorare și elementele actuale pentru promovarea culturii calității în predare și în inovarea digitală în universități.

Abordarea este multistratificată, vizând:

- nivelul instituțional (dezvoltare instituțională/organizație care învață)
- program de studii
- disciplină/domeniu
- cadre didactice/predare
- învățare
- evaluare
- DPC

Structura preliminară a Ghidului de învățare online și mixtă:

I. Educație digitală: trecere în revistă a literaturii specializate

1. Actualizarea curriculumului în învățământul superior

1.1. Oferta universitară. O schimbare de perspectivă: rezultate așteptate, conținut, metodologie, timpul de învățare, locul învățării; nevoile și așteptările studenților

1.2. Programe de studii. Discipline noi (ref. DigComp și microcredite)

1.3. Curriculum digital integrat/digitalizat: învățare blended/mixtă; conținut nou ó Abordări noi

2. Învățare

2.1. Factorii care influențează performanța învățării

2.2. Satisfacția cursanților

3. Predare

3.1. Proiectarea unor parcursuri de formare îmbunătățite digital: proiectarea experiențelor de învățare; rezultatele învățării; strategii de predare/strategii de învățare; materiale didactice – RED – resurse digitale (și *authoring tools*)

3.2. Desfășurarea de situații de învățare mixtă: medii de învățare (online); sisteme de management al învățării

3.3. Evaluarea învățării în mediul digital

4. Evaluare

5. Dezvoltarea profesională continuă a personalului din învățământul superior

5.1. Competențele digitale

5.2. Competențe pedagogice

5.3. Expertiză în domeniul de specializare

II. Elemente de pedagogie digitală în învățământul superior

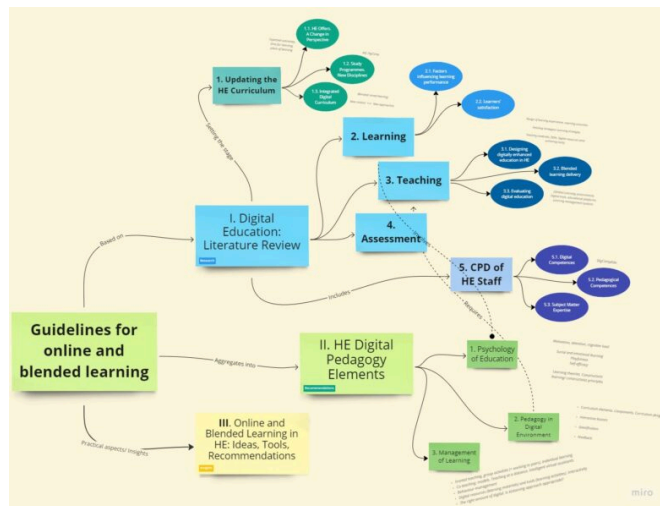
1. Psihologia educației: Motivația; Învățare socială și emoțională; Distracție; Autoeficacitatea (Gurban, 2022; Bandura, 1977); Teoriile învățării. Învățare constructivistă/principii constructiviste (Al-Rahmi și colab., 2020)

2. Pedagogie în mediul digital: elemente de curriculum. componente. designul curricular; lecții interactive; gamificare; feedback

3. Managementul învățării: predare frontală, activități de grup

(+ lucru în perechi), învățare individuală; co-teaching: modele. Predarea la distanță. Asistenți virtuali inteligenți; managementul comportamentului; Resurse digitale (materiale de învățare) și instrumente (activități de învățare). Interactivitate; cantitatea potrivită de digital. Este abordarea eLearning adecvată?

III. Învățare online și mixtă în învățământul superior: principii, standarde, idei, instrumente, recomandări



Ghidul ar trebui să aducă o perspectivă inovatoare, mai atentă la dimensiunea calitativă a predării/ cercetării online, iar competențele cheie care susțin predarea vor contribui la conectarea inițiativelor existente, ca o coloană vertebrală. Este o componentă ambițioasă a proiectului, ce intenționează să promoveze și să amelioreze continuu un set de principii deschis, generativ, pe o platformă web deschisă, dinamică, modulară, care să permită feedback punctual direct din partea vizitatorilor/ specialiștilor.

Proiectul „Digital Challenge in Higher Education” (D-ChallengHE) – ID 2022-1-IT02-KA220-HED-000087029 – este dezvoltat cu sprijinul Comisiei Europene prin Erasmus+ KA220-HED – Parteneriate de cooperare în învățământul superior.

Cadru conceptual și lectură suplimentară:

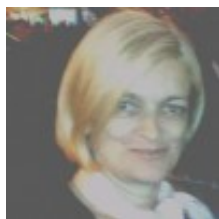
Istrate, O. (2022). Pedagogia digitală: Definiție și arie conceptuală. *Revista de Pedagogie Digitală*, 1(1) 3–10. București: Institutul pentru Educație. <https://doi.org/10.61071/RPD.2290>

Cursuri pentru cadre didactice din învățământul superior: <https://pedagogie-digitala.ro/curs/>

Cursul Erasmus+ Use of ICT in Special Education – o experiență de formare inovatoare

De **Gabriela Maria Jianu**

Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă Constantin Pufan, Timișoara (Timiș)



În plină eră a tehnologiei digitale, softurile educaționale devin un element cheie în sprijinirea și dezvoltarea strategiilor utilizate în educația specială. Educația elevilor cu dizabilități senzoriale aduce cu sine provocări specifice, iar competențele digitale pregătesc profesorii și specialiștii să abordeze aceste provocări într-un mod eficient. Ei devin capabili să adapteze strategii și să utilizeze instrumente digitale pentru a răspunde nevoilor diverse ale elevilor cu CES, construind astfel un mediu educațional care să promoveze succesul pentru fiecare elev. În acest context, între 6 și 10 martie 2023, cinci cadre didactice de la Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă „Constantin Pufan” din Timișoara au participat la cursul de perfecționare „Use of ICT in Special Education”, organizat de Anatolia Education Paris. Decizia noastră de a participa la acest curs a fost ghidată de convingerea că ne vom forma și îmbunătăți abilitățile digitale și vom explora diversitatea culturală, aducând astfel o dimensiune inovatoare în cadrul serviciilor noastre educaționale și terapeutice.

Utilizarea softurilor educaționale aduce numeroase avantaje pentru elevii cu dizabilități auditive, facilitându-le accesul la informație, implicarea activă în procesul de învățare și dezvoltarea abilităților specifice. Softurile educaționale, precum Canva, Jigsawplanet, Quiver, și altele, au fost prezentate profesorilor în cadrul acestui curs, oferindu-le oportunitatea de a învăța și de a explora modalități creative de integrare a acestora în activitățile didactice și în intervențiile terapeutice.

În timpul cursului „Use of ICT in Special Education”, desfășurat la Anatolia Education Paris, trainerul a implementat o sesiune interactivă cu ajutorul platformei **Actionbound**. În cadrul acestei activități, participanții au avut ocazia să exploreze și să descopere cele mai importante obiective din Montmartre, Paris. Platforma Actionbound este cunoscută pentru abilitatea sa de a crea experiențe interactive. În acest caz, trainerul a utilizat aplicația pentru a oferi participanților o experiență de învățare activă și captivantă în Montmartre, un cartier celebru pentru peisajele sale artistice și culturale. Utilizând dispozitivele mobile, profesorii au explorat Montmartre într-un mod interactiv.

Întrebările și provocările din cadrul fiecărui punct le-au oferit ocazia să descopere istoria, arta și cultura cartierului într-un mod distractiv și educativ. Actionbound a permis participanților să

lucreze împreună și să comunice în timp real. Aceștia au putut discuta și rezolva sarcinile în echipă, promovând colaborarea și schimbul de idei. Trainerul a avut posibilitatea să ofere feedback pe parcursul activității. Acest aspect a susținut procesul de învățare și a permis profesorilor să își îmbunătățească abilitățile digitale în timpul experienței practice. Prin această activitate interactivă, profesorii au experimentat modul în care tehnologia poate fi integrată într-un mediu educațional, oferindu-le nu doar informații despre Montmartre, ci și oportunitatea de a utiliza în mod eficient instrumente digitale în procesul de predare și învățare. Această experiență în teren a ilustrat modul în care platforma Actionbound poate transforma învățarea într-o experiență captivantă și personalizată, adaptată nevoilor specifice ale elevilor cu dizabilități senzoriale.

Profesorii au putut utiliza **Canva** pentru a personaliza materialele educaționale, adaptându-le nevoilor individuale ale elevilor cu dizabilități auditive. Acest lucru include crearea de prezentări cu imagini sugestive și texte explicative pentru a adapta și sprijini înțelegerea conținutului. Pentru copiii cu dizabilități, în special cei cu dizabilități auditive, stimularea vizuală este foarte importantă.

La cursul „Use of ICT in Special Education”, participanților le-a fost prezentată și aplicația **Quiver**. Quiver oferă o experiență vizuală captivantă și interactivă, transformând desenele într-o lume virtuală. Această interactivitate poate fi un stimulent vizual puternic, sprijinind dezvoltarea limbajului și înțelegerea conceptelor. Quiver, prin caracterul său inovator și a tehnologiei de realitate augmentată, poate fi o modalitate eficientă de a sprijini dezvoltarea limbajului și înțelegerea conceptelor prin intermediul elementelor vizuale și interactive. Prin adăugarea elementelor de realitate augmentată la desene, Quiver transformă mediul înconjurător într-o experiență vizuală captivantă și interactivă. Acest aspect poate fi deosebit de benefic pentru elevii cu dizabilități auditive, oferindu-le o modalitate nouă și captivantă de a interacționa cu informațiile și de a explora conceptele. Platforma Quiver le oferă elevilor posibilitatea de a-și crea propriile desene și de a le vedea prinzând viață prin intermediul realității augmentate. Acest aspect stimulează creativitatea și implicarea activă în procesul de învățare. Pentru anumite materii sau concepte abstracte, Quiver poate furniza o perspectivă mai concretă și vizuală. Acest aspect poate facilita înțelegerea și asimilarea informațiilor, fiind benefic în special pentru elevii cu dizabilități auditive, pentru care accesul la informație vizuală este deosebit de important.

Experiența acumulată la cursul „Use of ICT in Special Education”, nu se rezumă la dobândirea de cunoștințe și competențe digitale, ci reprezintă o schimbare de paradigmă în modul în care oferim servicii educaționale și terapeutice. Astfel, competențele digitale dobândite au permis cadrelor didactice să utilizeze în mod eficient aceste instrumente pentru a motiva elevii dar și a adapta activitățile la ritmul și nivelul funcțional al fiecărui elev. Această experiență de formare nu a reprezentat doar o oportunitate de dezvoltare personală, ci și un impuls semnificativ pentru transformarea și digitalizarea serviciilor educaționale și terapeutice oferite în cadrul instituției noastre.

Cadrelor didactice instruite au acum instrumentele necesare pentru a crea un mediu digital echilibrat și adaptat nevoilor elevilor cu dizabilități din școală. Prin participarea la acest curs Erasmus+, am avut în vedere integrarea competențelor digitale ca un catalizator esențial pentru creșterea calității actului educațional și

terapeutic în centrul nostru. Competențele digitale dobândite au fost imediat implementate pentru a diversifica și personaliza procesul de învățare, adaptându-l la nevoile individuale ale elevilor cu dizabilități senzoriale. Impactul competențelor digitale acumulate la cursul Erasmus+ „Use of ICT in Special Education” nu se reflectă doar în utilizarea eficientă a tehnologiilor și instrumentelor digitale, ci și în modul în care elevii cu dizabilități senzoriale se implică și beneficiază de pe urma unui mediu educațional și terapeutic modern și incluziv.

Gamificarea – punct de sprijin în învățarea hibridă

De **Ana-Maria Rotaru**

Școala Gimnazială Alexandru cel Bun, Iași (Iași)



Gamificarea reprezintă una dintre cele mai recente tendințe în educație, o metodă prin intermediul căreia elevii dobândesc cunoștințe și își dezvoltă abilități participând la un joc. Această metodă presupune utilizarea mecanismelor jocurilor și elementelor de proiectare a jocului în procesul de predare-învățare-evaluare. Sunt implicate caracteristici ale jocurilor – cum ar fi stabilirea de obiective, reguli, elemente de distracție, feedback și recompense – pentru a transmite și fixa informații din diferite domenii. Utilizarea metodelor și tehnicilor de gamificare a activităților didactice reprezintă un update necesar în formarea noului model de personalitate a elevilor, acestea fiind în acord cu învățarea de tip hibrid, specifică sistemului actual de învățământ. Din multitudinea de metode și tehnicile de gamificare predate în cadrul cursului Erasmus+ „Discover the power of Game based Learning and Gamification in education (2022-1-RO01-KA122-SCH-000079170) – tehnici inovatoare pentru fiecare elev”, derulat la nivelul școlii noastre, vom exemplifica pe cele care se pliază învățării de tip blended learning: The story, Omar game, Activity Race, Battleship game și Escape Room.

Dintre toate, metoda *The story* este cea mai ofertantă, având o gamă largă de modalități de aplicare. Principiul acesteia e asemănător clasicului Telefon fără fir, dar, îmbrăcând forme didactice de organizare, conduce la dezvoltarea unor competențe diverse. The story poate fi utilizată, în mod deosebit, la disciplina Comunicare în limba română/Limba și literatura română, dar poate fi aplicată la toate disciplinele din planul cadru de învățământ.

Pentru desfășurarea acestui gen de activitate, se aleg 6 voluntari. Primul copil primește un bilet pe care se află scris un scurt text la prima vedere. După ce îl citește în gând, povestește ceea ce a reținut celui de-al doilea. Acesta, la rândul său, îl relatează celui de-al treilea și tot așa, până ce și ultimul spune varianta sa. După activitatea voluntarilor, urmează o scurtă dezbatere cu auditoriu, care are meritul de a stabili ce s-a omis, care au fost factorii perturbatori, ce aspecte au fost mai ușor de reținut și de ce. Rolul

acestei discuții este de a sublinia importanța atenției și a memoriei, de a oferi un feedback imediat, elevii fiind îndrumați să învețe din propriile experiențe, dar și din greșelile colegilor. În această etapă se realizează atât evaluarea, cât și co-evaluarea, respectiv autoevaluarea elevilor participanți la joc.

Textul la prima vedere poate fi unul literar sau nonliterar (afișe, bilete, reclame), o ghicitoare, o strofă dintr-o poezie, un șir numeric sau o enumerare de temeni între care poate exista sau nu o asociere. În cazul unor termeni aleși fără o asociere evidentă, metoda poate accepta și o etapă în care elevii găsesc elementul asocierii, această variantă urmărind, în plan secund, dezvoltarea imaginației și creativității elevilor. Tipologia variată a noțiunilor pe care elevii trebuie să le rețină constituie un mijloc de a le capta de fiecare dată atenția și de a-i surprinde cu un element de noutate – aspect ce susține gamificarea activității la clasă. Aceste variante ale jocului aduc, pe lângă beneficiile enunțate deja, și acela al însușirii unor noțiuni teoretice din domenii diverse, referitoare la părțile componente ale unui afiș, elementele specifice unei reclame, elementele de versificație specifice poeziei, formarea numerelor naturale, momentele subiectului, ordinea cronologică a unor evenimente istorice, părțile componente ale unei plante etc.

Printre subiectele de lecție la care se poate aplica metoda *The story*, cele mai potrivite sunt „Povestirea unui text literar” și „Textul nonliterar”, teme abordate atât la ciclul primar, cât și gimnaziu, ceea ce permite un grad larg de aplicabilitate. La disciplina matematică, elevii pot primi ca sarcină să rețină un șir de numere, pe care să le enumere pe rând colegilor. Spre deosebire de variantele anterioare ale jocului, aceasta are un grad sporit de dificultate, elevii neputând urma ordinea firească a unor întâmplări sau realiza conexiuni cauză-efect. În acest caz, activitatea cu auditoriul urmărește sublinierea necesității de a reține, în viață, și aspecte lipsite de logică, dar care pot avea o mare însemnătate (numărul unei mașini implicate într-un accident, un număr de telefon pentru situații de urgență). Numărul termenilor scriși pe bilet poate oscila, urmărindu-se respectarea principiului trecerii gradate de la simplu la complex, de la ușor la greu. După desfășurarea jocului, poate fi organizată o etapă în care elevii să găsească cât mai multe însușiri numerelor date (paritate, număr de cifre, suma cifrelor, predecesor/ succesor/ vecin), apoi să realizeze asocieri posibile între acestea. Prin intermediul problematizării, secvența contribuie la dezvoltarea gândirii raționale a elevilor.

Raportată la lucrul în sistem hibrid, metoda poate îmbrăca forme variate: fie citirea și povestirea succesivă a textului se realizează de către cei aflați în online, urmând ca cei din sala de clasă, care au avut rol de auditori, să creioneze concluziile, fie citirea și povestirea succesivă a textului se realizează de către cei aflați în sala de clasă, urmând ca cei din online, care au avut rol de auditori, să ofere feedback.

Metoda *Omar Game* poate fi utilizată la disciplina Arte vizuale și abilități practice, dar este foarte utilă și în pregătirea pentru Concursul Județean „Lectura – cuvânt și imagine”, competiție școlară în care elevii învață să relateze informațiile reținute din textele studiate nu doar prin cuvinte, ci și prin imagini. Regulile acestei metode sunt următoarele: se formează grupe de câte 4 elevi, fiecare primind câte 4 foi albe, așezate una peste alta; primii au ca sarcină să scrie pe foaie o propoziție despre o temă/ subiect/ personaj, apoi se dau foile celui din dreapta; după ce se citesc în gând enunțurile, se pun foile sub celelalte și, pe a doua foaie, se

desenează o imagine sugestivă care reprezintă propoziția citită; apoi, se dau din nou foile celui din dreapta, care va scrie o propoziție care să exprime desenul realizat de coleg și tot așa, până când teancul cu cele 4 foi ajunge de unde s-a plecat. Pentru o eficiență maximă a acestei metode e necesar ca subiectele propuse să fie în acord cu vârsta și interesele elevilor. Numărul grupelor de elevi poate alterna în raport cu numărul elevilor din clasă, dar și cu nivelul dezvoltării intelectual – emoțională a colectivului de elevi. Pentru ca metoda să fie aplicabilă lucrului în sistem hibrid, elevii din online vor fi împărțiți pe grupe, astfel încât să nu aibă acces la cele scrise/desenate de colegi. În acest caz, fiecare va utiliza o foaie separată, în final trasându-se concluziile pe baza expunerii tuturor desenelor/ enunțurilor.

Activity Race este o altă metodă care susține gamificarea și acceptă lucrul cu elevii în sistem hibrid. Poate fi aplicată la Matematică, la predarea ordinii efectuării operațiilor și la Comunicare în limba română, atât la Ordonarea ideilor principale într-un text, cât și la Învățarea ortogramelor. Regulile sunt următoarele: se aleg un voluntar care va primi indicații de la ceilalți pentru a rezolva sarcina primită. Tehnica are un rol major în crearea coeziunii grupului de elevi, căci ghidarea colegului se realizează pe baza limbajului nonverbal. La matematică, de exemplu, elevii pot primi pe tablă un exercițiu cu toate cele 4 operațiile. Ceilalți colegi vor indica celui legat la ochi ordinea în care se efectuează operațiile. Acest lucru se va realiza prin ghidarea, pe baza codurilor prestabilite de echipă, către cartonașele aflate pe podea, pe care au fost trecute calculele din componența exercițiului dat. La comunicare în limba română, în cadrul unei lecții de consolidare a ortogramelor, elevii pot primi pe tablă mai multe enunțuri lacunare, care trebuie completate cu ortogramele potrivite. Celui din mijloc i se vor indica ortogramele corecte cu care vor fi completate enunțurile (prin bătăi din palme, pocnitul degetelor, bătăi din picior, fredonarea unor cântece).

E important ca elevii să își delege sarcinile care revin fiecărui membru din echipă, astfel încât aceștia să își ușureze munca și să se focalizeze pe câte un element. Rolul major e atribuit celui care va fi lider, căci el trebuie să rețină toate codurile pe care le vor utiliza colegii ca să îl ajute în rezolvarea sarcinii. De asemenea, e necesar ca elevii să dețină informațiile teoretice necesare, astfel încât să aleagă doar acele cartonașe cu pașii corecți. În activități de acest tip e important nu doar să se aleagă cartonașele corespunzătoare, dar și să se țină cont de ordinea lor. Metoda își găsește locul atât în etapa de verificare a cunoștințelor anterioare, cât și în cea de fixare a noțiunilor nou predate. Poate fi utilizată nu doar în sala de clasă și în activități de tip outdoor, dar și în cadrul învățării de tip *blended learning*, cu mențiunea că liderul nu poate fi în online, el putând participa alături de colegi la ghidarea, prin codurile nonverbale, spre atingerea obiectivelor.

Metoda *Battleship* reprezintă varianta modernă a clasicului joc Avioanele. Se pretează, în mod special, activităților de lectură, care au ca scop dezvoltarea competenței de comprehensiune a unui text. Cele două câmpuri de luptă pot conține informații referitoare la autorii unor texte literare studiate, dar și la protagoniștii acestora. Jocul are ca scop lectura activă și conștientă a elevilor, desprinderea informațiilor esențiale, dar și exersarea memoriei prin reținerea autorilor textelor propuse. Metoda e utilă și în cadrul lecțiilor de istorie și geografie, atmosfera de joc și de competiție facilitând însușirea noilor informații, unele cu un grad mare de abstractizare. Itemii propuși

sunt de tip asociere, verificând o gamă largă de noțiuni. La aceste discipline, elevii pot asocia orașe cu zone geografice, puncte cardinale cu orașe, țări cu capitale, munții cu cele 3 subdiviziuni ale Carpaților, ape cu orașe, domnitorii cu perioada de domnie, războaie cu anii în care au avut loc, plante și animale cu habitatul lor natural, producătorii cu descompunătorii dintr-un lanț trofic. Ca să fie accesibilă lucrului în sistem hibrid, se vor crea perechi atât cu elevii clasei, cât și cu cei din online, aceștia din urmă putând folosi chat-ul pentru a comunica cu colegul.

Din multitudinea de obiective atinse prin derularea acestor activități se numără următoarele: dezvoltarea abilităților elevilor de a lucra în pereche, de a-l asculta pe celălalt, de a fi corect în asumarea răspunsurilor, exersarea limbajului nonverbal, însușirii unor noțiuni teoretice din domenii diverse, creșterea interesului pentru școală, dezvoltarea gândirii raționale a elevilor, creșterea coeziunii grupului, dezvoltarea stimei de sine, menținerea interacțiunea profesor-elevi, dar și elev-elev, exersarea memoriei, dezvoltarea competențelor de sinteză, realizarea conexiunilor cauză-efect, dezvoltarea capacității de a face analogii și susținerea interesului și a motivației pentru învățare.

Clubul de lectură, reper în construirea bibliotecii interioare a elevului

De **Lia Lăzărescu**

Liceul Tehnologic Nicolae Ciorănescu, Târgoviște (Dâmbovița)



Să fii astăzi profesor de limba și literatura română la un liceu tehnologic poate reprezenta o adevărată provocare, deoarece te confrunți cu o realitate care adeseori te descumpăneste: elevii nu mai citesc, nu valorizează lectura, într-un cuvânt, nu se mai simt motivați pentru acest efort intelectual. Cu părere de rău, am realizat că sunt din ce în ce mai solid argumentate afirmațiile de tipul „tinerii de azi nu mai citesc nimic”, din moment ce mulți dintre adolescenți alocă cea mai mare parte a timpului lor liber rețelelor sociale, jocurilor pe calculator, telefonului. Fără a afirma că aceste preocupări sunt inutile, considerăm că pot deveni dăunătoare atunci când ele se substituie total actului și plăcerii de a citi. De regulă, o mare parte dintre elevii care mai citesc fac acest lucru pentru nota din catalog. Astfel, de multe ori, lectura se transformă în asimilarea de cunoștințe noi, fără ca cititorii să fie cu adevărat afectați de ceea ce au citit. Prin urmare, este absolut necesar să-i învățăm pe elevi cum să citească de plăcere, cum să relaționeze cu textul și cum să acționeze ca răspuns la ceea ce au citit, astfel încât experiența întâlnirii cu literatura să devină, pur și simplu, un eveniment privilegiat.

Tocmai de aceea am înființat clubul de lectură, al cărui scop este acela de a găsi strategia adecvată și puntea de comunicare prin care să cultive elevilor plăcerea de a citi, să dezvolte gustul estetic

în domeniul literaturii. În acest sens, la începutul anului școlar ne-am fixat obiectivele (formarea gustului și a interesului pentru lectură, prin lectura de plăcere; formarea competențelor specifice privind receptarea și producerea de text literar; cultivarea abilităților de comunicare orală și scrisă pentru o cât mai adecvată utilizare în viața socială; intersectarea universului cotidian al elevului cu cel școlar, printr-o viziune transdisciplinară asupra literaturii și lecturii; valorificarea inteligențelor dominante în receptarea textelor citite; dezvoltarea atitudinii de relaționare a elevilor cu ei înșiși și cu ceilalți) și activități specifice (activități de lectură cursivă; activități de scriere creativă; întâlniri cu scriitori; participări la diverse lansări de carte; participări la concursuri de creație, desen și recitări; vizite la biblioteci; vizite la târguri de carte; vizionări de spectacole/ filme).

Una dintre activitățile desfășurate în luna ianuarie a acestui an este o activitate de lectură cursivă ce stă sub semnul primelor iubiri, cu tot ce implică: accentul pus pe reacția cititorului, exploatarea momentelor de prelectură și postlectură, promovarea interpretărilor multiple. A fost realizată după ce elevii de clasa a X-a au studiat, la unitatea de învățare Romanul, textul lui Mircea Eliade – *Maitreyi*.

Scopul acestei întâlniri a fost exersarea lecturii de plăcere, iar singura condiție pentru participanți a fost să aducă la bibliotecă, locul ideal de împărtășire a experiențelor de lectură, o carte de dragoste pe care au citit-o și, în egală măsură, o pot recomanda colegilor.

Pentru început, li s-a cerut elevilor să asocieze cartea citită cu un miros, o culoare, o amintire, o trăire personală, moment ce a reprezentat un bun prilej pentru „socializarea lecturii” prin împărtășirea experiențelor de cititori mai mult sau mai puțin avizați, dar și prin evocarea propriilor experiențe de viață. Am discutat apoi despre primele lor „îndrăgosteli”, despre primele dezamăgiri și despre aceia care nu au curajul să mărturisească ceea ce simt.

Secvența următoare a activității a fost legată de textul propus spre lectură, unul cu miros de India – *In arșița dragostei*, de Maitreyi Devi. Am citit fragmente din cele trei părți ale operei (ultima fiind un colaj de imagini) și împreună am descoperit idei interesante despre atât de cunoscuta și controversata poveste dintre Eliade și Maitreyi. Elevii au fost surprinși să afle despre felul în care romanul *Maitreyi* i-a tulburat sufletul scriitoarei Maitreyi Devi după mai bine de 40 de ani de la evenimentele petrecute în Calcuta, pentru că abia atunci a reușit să-l citească, el nefiind tradus în engleză.

De asemenea, s-au trecut în revistă, câteva poeme scrise pentru Eliade și interviurile luate surorii lui Maitreyi, fiului și nurorii acesteia. Pentru profesorul de română a fost o bună ocazie de a exemplifica textele nonliterare de tipul scrisorii, interviului, jurnalului, conținuturi prezente în programa școlară.

Alt moment s-a constituit într-o discuție despre raportul dintre literatură și cinematografie, text și imagine. Astfel, elevii au aflat despre destinul diferit a două filme realizate după romanele celor doi scriitori. Un film american, *The Bengali night*, care a stârnit resentimente în societatea bengaleză (ca și romanul lui Mircea Eliade, de altfel) și un film indian după romanul *Dragostea nu moare*, difuzat la noi cu titlul *Din toata inima*. În spațiul generos al bibliotecii liceului, am putut viziona secvențe din ambele filme, care ne-au emoționat și ne-au adus și mai aproape de lumea

textului supus investigației.

Spune și celorlalți s-a numit momentul de feedback, în care elevii și-au exprimat părerile despre activitate, au indicat ce anume au reținut sau care a fost starea lor de spirit pe parcursul întâlnirii noastre.

Pentru a exersa scrierea creativă, elevii au fost încurajați să mediteze la o altfel de poveste de dragoste, pornind de la incipitul unei cărți recomandate de un membru al clubului: *Crinii din clasa întâi de liceu*, de Gabriel Liiceanu, inclusă în volumul *Povești de dragoste la prima vedere*: „M-am îndrăgostit la 14 ani. Totul s-a petrecut pe neașteptate. Bănuiesc că intrând în viață ne îndrăgostim totdeauna de un șablon. Șablonul meu era blond, avea ochi verzi și restul nu mai conta...”.

Considerăm că o astfel de activitate este benefică deoarece se centrează pe modelul dezvoltării personale a elevului, având în vedere necesitatea de a lega lumea textului de lumea lectorului, de propria lui experiență de viață. E important să-l învățăm pe elev să citească de plăcere, să treacă de la o reproducere naivă, la analiza complexă a textului, un demers ce pune în relație și armonizează finalitățile studiului literaturii cu procesele cognitive și emoționale pe care lectura le presupune.

Programele actuale urmăresc ca, prin literatură, să formeze repere culturale și estetice, să ofere elevilor șansa de a înțelege mai bine lumea și de a se înțelege mai bine pe ei înșiși, și cum „actul lecturii este în mod esențial sporitor: sporitor pentru că lărgeste nu numai sfera cunoștințelor de limbă, a cunoștințelor despre texte și a celor despre lume, ci și pentru că, în orizontul lui, se reunesc gânduri și sentimente, cunoaștere de sine”, un cerc de lectură nu face decât să ajute la atingerea acestor deziderate.

Bibliografie

Pamfil Alina, Studii de didactica literaturii române, Casa Cărții de știință, Cluj-Napoca, 2006



iTeach: EXPERIENȚE DIDACTICE

ISSN 2247 – 966X

Editor: Institutul pentru Educație

Pagina Revistei: www.iteach.ro/experiencedidactice