



iTEACH: EXPERIENȚE DIDACTICE

ISSN 2247 – 966X

Nr. 62 / OCTOMBRIE 2016

62

Cultivarea creativității școlarului mic prin lecțiile de matematică

| de CĂTĂLIN-NICOLAE PORUMB

O abordare actuală a creațiilor populare în gimnaziu

| de MARIANA ALINA SAFTA

O altfel de predare

| de MARIANA VASILE

Școala de azi, între tradiție și inovație

| de OLESEA SLIVCA & ALEXEI SLIVCA



Editor: TEHNE- Centrul pentru Inovare în Educație



Online: www.iteach.ro/experiencedidactice



Partener: Institutul de Științe ale Educației

Revista "iTeach: Experiențe didactice" își propune să promoveze aspectele practice ale predării, învățării și evaluării școlare prin aducerea în prim plan a experiențelor concrete ale cadrelor didactice. Constituie un canal de comunicare și de informare în cadrul comunității cadrelor didactice înscrise pe platforma iTeach.

Descriere prin cuvinte cheie:

didactică aplicată, practică pedagogică, situații educative, experiențe didactice

iTEACH: EXPERIENȚE DIDACTICE

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

EDITOR: **TEHNE- Centrul pentru Inovare în Educație**

www.tehne.ro



REDACȚIA:

Str. Dr. Louis Pasteur 54
București 050536

COLECTIV DE REDACȚIE

dr. Olimpiu ISTRATE (Universitatea din București, Departamentul pentru Formarea
Profesorilor)

Oana GHEORGHE (Institutul de Științe ale Educației)

dr. Simona VELEA (Institutul de Științe ale Educației)

Alexandra BUNICA (TEHNE- Centrul pentru Inovare în Educație)

Doru ȘTEFĂNESCU (Social IT)

dr. Simona GĂBUREANU (Universitatea Politehnica București, Catedra pentru Pregătirea
Personalului Didactic)

dr. Ema FÂCIU (Universitatea "Vasile Alecsandri" din Bacău, Școala doctorală; Casa
Corpului Didactic "Grigore Tăbăcaru" Bacău)

E-MAIL: echipa@iteach.ro

PAGINA REVISTEI:

www.iteach.ro/experiencedidactice

Cultivarea creativității școlarului mic prin lecțiile de matematică



Cătălin-Nicolae Porumb

Scoala Gimnaziala nr 1 Radesti

Predarea matematicii trebuie să se realizeze în funcție de rolul și importanța ei în dezvoltarea

societății și științei. Creativitatea este apreciată drept o însușire generatoare a progresului. Ritmul alert al dezvoltării și competiției în toate domeniile de activitate ne impune să gândim repede și bine. Dezvoltarea științei, a tehnicii și culturii sunt condiționate în mare măsură de capacitatea creativă a oamenilor.

Gândirea creatoare se formează în procesul de învățământ prin orientarea și stilul activității elevilor, prin tipul de sarcini și exerciții care pot constitui un antrenament al gândirii. Însăși creativitatea se învață. Elevul învață modul în care se gândește creator. În sprijinul acestei idei poate fi invocată și poziția lui B. Schwartz: *"Creativitatea se învață, chiar dacă nu se învață ca fizica sau tâmplăria. Ar fi mai nimerit să spunem că se descătușează sau se dezvoltă"*.

Creativitatea are o vastă și complexă valoare socială, pedagogică și psihologică ce o pune pe primele planuri de implicație în progresul omenirii, pentru că toate sferele de activitate umană cer un anumit grad de creativitate. Este neîndoielnic că procesul de creativitate al societății trebuie să înceapă cu educația, în general și cu educația școlară, în particular.

Un rol principal în dezvoltarea creativității la elevi îi revine, în primul rând, învățătorului, care trebuie să conducă și să orienteze în mod sistematic și continuu această activitate, dezvoltându-le gândirea, judecata și imaginația creatoare. Orice educator trebuie să-și asume cu maximă responsabilitate și pertință această nobilă misiune.

Rezolvarea problemelor are un rol principal pentru dezvoltarea gândirii elevilor, iar stimularea gândirii se realizează mai ales prin compunerea de probleme de către elevi. Compunerea problemelor în care elevul îmbină cuvinte și numere exprimând relații între

cantități, mulțimi, numere, stimulează gândirea la o activitate intensă de creație.

Rezolvarea de probleme și mai ales compunerea de probleme prezintă o importanță deosebită pentru dezvoltarea flexibilității spontane și adaptative, a originalității, a capacității de redefinire și a creșterii interesului pentru problemele reale ale vieții, la dezvoltarea gândirii predictive de tip divergent și probabilistic, precum și la dezvoltarea formelor variate sub care se prezintă imaginația creatoare. Activitatea de rezolvare și compunere a problemelor oferă terenul cel mai fertil din domeniul activităților matematice pentru cultivarea și educarea creativității și inventivității.

„Diferența dintre a învăța rezolvarea unei probleme și a ști (a putea) să rezolvi o problemă nouă înseamnă creativitate dar de niveluri diferite.” (Lector universitar doctor; Neacșu Ion – Metodica predării matematicii la clasele I -IV, E.D.P., București, 1988, p.269)

Rezolvarea unei probleme „învățate” oferă mai puțin teren pentru creativitate decât rezolvarea unei probleme noi, care, la rândul ei, este depășită de alcătuirea (compunerea) unor probleme noi.

Aceasta înseamnă însă că în activitatea de rezolvare de probleme avem de-a face numai cu aspecte creative, renunțând totalmente la cele reproductive. Opoziția dintre algoritm și euristic, dintre deprindere și raționament este numai aparentă. Creativitatea gândirii nu se poate produce decât pe baza unor deprinderi corect formulate, stabilite și eficient transferate. În rezolvarea problemelor, deprinderile și abilitățile se referă în special la analiza datelor, a condiției, la capacitatea de a înțelege întrebarea problemei și a orienta întreaga desfășurare a raționamentului în direcția descoperirii soluției problemei.

Crearea și rezolvarea problemelor pot îmbrăca procedee variate, având următoarea succesiune graduală:

- probleme-acțiune sau cu punere în scenă;
- crearea de probleme după tablouri și imagini;
- după modelul unei probleme rezolvate anterior;
- cu indicarea operațiilor matematice;

- cu indicarea numărului de operații matematice;
- transformarea problemelor compuse în exerciții cu ordinea operațiilor în succesiunea judecăților de relație corespunzătoare conținutului problemei;
- crearea unei probleme după un plan de rezolvare dat;
- transformarea problemelor compuse în exercițiu cu paranteze care indică ordinea operațiilor;
- compunerea de probleme fără întrebare, care urmează a fi definite în sistem brainstorming;
- compunerea de probleme cu întrebare probabilistică;
- compunerea de probleme cu început dat;
- compunerea de probleme după un exercițiu simplu și complex;
- compunerea de probleme după modelul simbolic;
- modificarea conținutului problemelor și a datelor problemei cu 3 variabile: (a) același conținut și date noi; (b) conținut schimbat, cu menținerea datelor problemei; (c) conținut și date schimbate;
- crearea liberă de probleme.

Orice act creativ presupune existența unui material care să fie prelucrat în mod creativ, cunoscut fiind faptul că „din nimic nu poate fi creat nimic.”

Baza dezvoltării gândirii creative în ajutorul rezolvării și compunerii de probleme de către elevi începe din clasa I. Am constatat că un elev care nu este în stare să rezolve o problemă nici nu poate să compună. Deci activitatea de compunere de probleme este o activitate care se poate desfășura în bune condiții după ce s-a rezolvat o gamă întreagă de probleme, prin cât mai multe metode și procedee.

Dacă învățătorul enunță o problemă cu reuniunea mulțimii de baloane (1 balon + 3 baloane), copiii vor crea probleme, fie menținând neschimbate valorile numerice (cardinalul mulțimii), fie obiectele reunite.

În această primă etapă este necesar a influența posibilitatea comutării gândirii în alte direcții decât cele ale primei impresii, atrăgându-le atenția asupra faptului că se pot reuni și alte obiecte sau lucruri.

Această indicație facilitează comutarea gândirii de la obiectele percepute nemijlocit la reprezentarea altor obiecte și la combinarea lor posibilă în cercul 0 – 4 , cum ar fi : 1+3; 2+2; 3+1; 4+0.

Dacă desprinderea de concret se face cu grijă și treptat, copiii ajung să opereze în mod real cu numere abstracte și să facă combinații de compunere și descompunere, folosind micromodule mentale anticipative sau folosind procedeul „încercare, eroare”. Treptat, elevii formulează probleme care mai de care mai ingenioase, mai operaționale.

Activitatea de rezolvare a problemelor contribuie la dezvoltarea gândirii independente și creatoare. Rezolvarea problemelor în mai multe moduri este un antrenament creativ.

Elevii pot rezolva în mai multe moduri aceeași problemă.

Exemplu: (clasa a III-a) O livadă are 6 rânduri a câte 10 pruni și 8 rânduri a câte 10 meri. Câți pomi sunt în livadă?

$$1.6 \times 10 = 60 \text{ (pruni)} \quad 2.6 + 8 = 14$$

$$\text{(rânduri)} \quad 3.(6 \times 10) + (8 \times 10) = 140$$

$$8 \times 10 = 80 \text{ (meri)} \quad 14 \times 10 = 140 \text{ (pomi)} \text{ sau}$$

$$80 + 60 = 140 \text{ (pomi)} \quad (6 + 8) \times 10 = 14 \times 10 = 140$$

Creativitatea gândirii nu se poate produce decât pe baza unor deprinderi corect formate, tehnici de calcul, deprinderi de a stabili raționamente logice, un volum bogat de cunoștințe pentru a elabora un enunț cu conținut realist. În mod obișnuit, procesul gândirii începe cu o întrebare, cu punerea unei anumite probleme.

Compunerea de probleme după exerciții și scheme date este o activitate complexă pentru că acest gen de activitate presupune, pe lângă stăpânirea tehnicilor de calcul și a deprinderilor de a stabili raționamente logice, un vocabular bogat și apelul la toate cunoștințele dobândite pentru a elabora un text cu un conținut realist.

Elevii vor fi avertizați asupra raportului de dependență între datele problemei, raport ce impune introducerea în texte a formulărilor „mai mult cu”, „mai puțin

cu", „de atâtea ori mai mult", „de atâtea ori mai puțin", „mărit" etc.

În activitatea de compunere a problemelor trebuie să se țină seama de posibilitățile elevilor, prim sarcini gradate, trecându-se treptat de la compunerea liberă la cea îngrădită cu anumite cerințe din ce în ce mai restrictive.

Învățătorul are sarcina să conducă această activitate prin indicații clare, prin exemple sugestive folosite ca modele, prin cerințe raționale, să canalizeze gândirea și imaginația copiilor în asociații din ce în ce mai puțin întâmplătoare. În același timp, să-i facă pe elevi să aibă încredere în ei, să le stimuleze eforturile intelectuale, să le formeze și să le educe calități moral-volitive, să le dezvolte interesul și sensibilitatea la probleme noi, să fie receptivi la situații problematice, cu conținut matematic.

Se recomandă ca atât compunerea problemelor cât și rezolvarea acestora să se desfășoare și sub forma jocului didactic. Competiția generată de joc va contribui nu numai la activizarea intelectuală a copiilor, dar și la formarea personalității elevilor, manifestarea unei conduite atitudinale pozitive față de munca, față de interesele în cadrul grupului școlar, creșterea mobilității gândirii de bază (rapiditate, operativitate, capacitate de control și autocontrol, calități ale atenției).

Creativitatea nu se învață numai prin lecții speciale, ci prin întreaga activitate desfășurată cu elevii, prin selectarea materiei încât să cuprindă probleme care incită intelectul elevului la frământări, rezolvări, descoperiri, prin utilizarea unor metode și forme stimulatoare, prin solicitări care să acționeze mintea elevilor, puterile lor creatoare.

Pentru a asigura timpul atât de necesar unei educații active și cu atributul de „creativă", e necesară aerisirea generală a planurilor de învățământ, a programelor, a manualelor și chiar a concepțiilor cadrelor didactice care își supraîncarcă elevii. Timpul mai lejer este un aliat prețios al creativității în școală. Nu fără motiv prețuiau grecii lui Aristotel așa de mult orele de „lene elegantă", răgaz în care să-și descătușeze imaginația și să o lase să rățăcească cu folos.

Trebuie să-i formăm pe elevii noștri fără să uităm nici o clipă cuvintele lui Gastoc Rerge: „*Trăim într-o lume în care, în curând, nu va mai fi loc decât pentru inventatori*". Trăim într-o epocă a inteligenței și a imaginației constructive, epoca în care matematica „regina științelor", așa cum a numit-o Gauss, este chemată să-și îndeplinească rolul de factor esențial în adaptarea rapidă a fiecărui cetățean la cerințele mereu crescânde, impuse de societatea în care trăim.

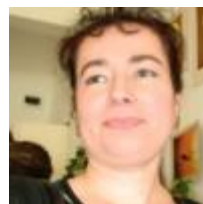
Bibliografie:

Pachița Domnițeanu. "Didactica matematicii în învățământul primar", ed. Geneze, Galați, 2002.

Ghidul programului de informare/ formare a institutorilor/ învățătorilor. Curriculum pentru clasele I-II – București, 2003.

Ion Neacșu. "Metodica predării matematicii la clasele I-IV", E.D.P., București, 1988.

O abordare actuală a creațiilor populare în gimnaziu



Mariana Alina Safta

Scoala Cu Clasele I-VIII Tudor Vladimirescu Targoviste

Speciile literare sunt studiate încă de la gimnaziu. În particular, creațiile populare necesită o strategie care să favorizeze participarea și implicarea elevilor. Ei trebuie să cunoască expresia spiritului românesc - trecutul, tradițiile și obiceiurile unui popor bogat cultural. Trăsăturile speciilor literare basm, baladă, doină pot fi însușite prin metode care să îi atragă pe elevi, iar articolul de față propune abordarea bazată pe proiecte.

Înțelepciunea populară este sursa vie pentru formarea și dezvoltarea spiritului românesc, de aceea, elevii trebuie să se familiarizeze cu aceste comori primite de la strămoșii noștri.

M. Kogălniceanu afirma: "*Cele mai multe din aceste cântece sunt producțiile spiritului romantic al întregului popor, întâi de toate al celor din colibe, de la turme și cirezi*".

Speciile literare populare care se studiază în gimnaziu sunt: doina, balada, basmul. Deși ele se leagă de

obiceiurile străvechi, pot fi abordate variat, fapt care poate să îl facă pe elev să aibă o altă viziune despre acestea. O variantă foarte atractivă și activă este cea a proiectului. Derulând un proiect, elevii vor avea roluri importante și variate. Proiectul trebuie să pornească de la identificarea de nevoi în școală.

Titlul proiectului propus pentru a ilustra această abordare este *Pe urmele strămoșilor* și se desfășoară cu elevii clasei a VI-a. Elevii sunt împărțiți în patru echipe de lucru, corespunzătoare celor trei specii studiate, doina, balada, basmul, iar o a 4-a echipă are ca temă: datini, obiceiuri, ziceri populare, strigături, expresii populare. Perioada în care se desfășoară proiectul este noiembrie-mai, 2017.

Orice proiect care are succes pleacă de la o analiză SWOT, așa că, acesta a fost punctul de plecare. Am identificat:

Puncte tari:

- Interesul elevilor pentru joc, creație
- Participarea cu interes la ore dacă au o abordare diversă a conținuturilor
- Colaborare elev-elev, elev-profesor
- Colaborare bună în proiecte derulate

Puncte slabe:

- Lipsa unui spațiu adecvat tematicilor
- Materiale variate disponibile

Oportunități:

- Tratarea diferențiată și implicarea activă
- Stimularea inteligenței predominante a fiecăruia dintre ei
- Încurajarea lucrului în echipă

Amenințări

- Timpul propus ar putea fi depășit.

După această etapă, se formează obiectivele proiectului, acestea fiind: dezvoltarea interesului pentru frumos și valoare, specific național; formarea deprinderilor de comunicare; dezvoltarea inteligenței predominante a elevilor.

În etapa de proiectare, se pornește de la programa de limba și literatura română, urmărind competențe generale, competențe specifice și conținuturi asociate existente în acesta.

Competențe generale

- Receptarea mesajului oral în diferite situații de comunicare
- Utilizarea corectă și adecvată a limbii române în producerea de mesaje orale în situații de comunicare monologată și dialogată
- Receptarea mesajului scris, din texte literare și nonliterare, în scopuri diverse
- Utilizarea corectă și adecvată a limbii române în producerea de mesaje scrise, în diferite contexte de realizare cu scopuri diverse

Trebuie să se țină cont de valorile și atitudinile ce trebuie formate și acestea sunt luate din programa școlară:

- Cultivarea interesului pentru lectură și a plăcerii de a citi, a gustului estetic în domeniul literaturii
- Stimularea gândirii autonome, reflexive și critice în raport cu diversele mesaje receptate
- Cultivarea unei atitudini pozitive față de comunicare prin conștientizarea impactului limbajului asupra celorlalți și prin nevoia de a înțelege și de a folosi limbajul într-o manieră pozitivă, responsabilă din punct de vedere social.

Următorul pas este proiectarea unui instrument de evaluare: desfășurarea proiectului este monitorizată și evaluată atât pe parcursul derulării lui, cât și la final. Se va avea în vedere: îndeplinirea sarcinilor de către fiecare echipă și respectarea etapelor pentru desfășurarea proiectului; îndeplinirea sarcinilor în interiorul echipelor de către fiecare membru și respectarea timpului de lucru pentru fiecare etapă a proiectului. Instrumentul de evaluare se structurează pe etape, monitorizate atent de elevul responsabil, care va bifa la fiecare etapă: *Au fost înțelese sarcinile de către fiecare echipă?*, *Au fost înțelese responsabilitățile grupului?*, *Au fost înțelese responsabilitățile de către fiecare membru al grupului?* Responsabilul va bifa în dreptul fiecărui elev dacă și-a îndeplinit sarcinile din grup, dar și evoluția grupului.

Se trece la următoarea etapă, dezvoltarea unui plan de acțiune: Prezentarea proiectului se face prin prezentarea unei povești în care sunt incluși elevii.

A fost odată ca niciodată un împărat care avea ...patru fiice, frumoase nevoie mare și harnice peste măsură

omenească. Ele aveau nume de întrebări pentru că tatăl lor, împăratul era stăpân pe tărâmul întrebărilor: CINE; CE; DE CE; CUM; CÂND. Pentru că împăratul dorea să își extindă stăpânirea a trimis fiicele să domine tărâmul creațiilor literare populare și era supărat foarte că nu a izbutit. Dar, într-o zi, cele cinci fiice au venit în fața împăratului hotărâte să îi îndeplinească dorința:

Prima fiică zice:

-Dragă tată, plecăm să cercetăm tărâmul doinelor, eu însoțită de cinci ajutoare. Știm ce căutăm: clasificarea doinelor, sentimente, muzică, cuvinte și expresii populare, mijloace expresive. Am descoperit înscrisele zmeilor: Doina reprezintă expresia poetică a stărilor sufletești ale celui singuratic. Ea este cântată pentru cel care vrea să se destăinuie, pentru el însuși. Fiind o poezie a unui moment liric, doina are o structură poetică aparte, descriptivă mai cu seamă, spre deosebire de cântecul de lume, prin esență liric-narativ.

Cealaltă fată se prezintă în fața împăratului spunând că pleacă pe tărâmul de dincolo, însoțită de cinci ajutoare, în lumea basmului să găsească: formule, momentele subiectului, probe, ajutoare, expresii populare, eroi pozitivi, negativi și pe eroul basmului.

Altă fată îi spune:

-Dragă tatăuțule, plec însoțită de cinci ajutoare în lumea baladei populare să caut: trăsături în antiteză, comuniunea om – natură, formule, expresii populare, momentele subiectului.

Apoi, vine rândul și fetei care vrea să caute: expresii, ziceri, strigături populare.

-Dragele tatei, oare veți izbândi?

Toate răspunseră fericite:

-Da, că ne respectăm planul! Am selectat tărâmurile speciilor, am luat operele de la bibliotecă, cele impuse de mărirea Ta.

Sunt patru etape, fiecare etapă are o lună pentru realizare și o dată ca termen limită, care e rezervată prezentării pe grupe. Fiecare etapă implică: verificarea evoluției proiectelor; autoevaluarea, evaluarea reciprocă, concluzii, opinii. Apoi, fiecare grupă va performa, va dramatiza... sau va prezenta într-un mod original tema. Cea mai bună prezentare va fi premiată. Jurizarea va fi realizată de profesor în colaborare cu elevii după criterii bine stabilite: creativitate, originalitate, implicarea elevilor din grupă. Se notează contribuția fiecăruia în prezentare sarcinilor. La sfârșitul proiectului, apare evaluarea critică, pe baza unor criterii clare. Vor fi remediate eventualele

disfuncționalități de pe parcurs, dar și problemele legate de organizare.

Bibliografie:

Gheorghe Vrabie, *Din estetica poeziei populare românești*, Editura Albatros, 1990.

Cristina Vasile, Denisa Ene, *Metodica și evaluarea pentru examenele de titularizare și definitivare în învățământ*, Ediția a II-a, revizuită și adăugită, 2015-2016, Rovimed.

Programa școlară de limba și literatura română pentru clasele V- VIII.

O altfel de predare



Mariana Vasile

Grădinița cu Program Prelungit
Bumbesti-Jiu

M-am hotărât să scriu acest articol în urma unei discuții cu un

apropiat, care a avut o disensiune cu copilul care a trecut în clasa a V-a și care nu pricepea ce fel de ore sunt acelea în care trebuie doar să scrii ce spune profesorul, indiferent că înțelegi ceva sau nu. Era profund dezamăgit și speriat, deoarece avusese o cu totul altă viziune despre următoarea etapă din viața lui.

Cu toții ne dorim o animare a procesului de predare și o participare mai bună din partea elevilor. Ne-am săturat de monotonia dictatului (uneori cu cartea în față) când stai și singurul gând pe care îl ai în minte este acela "Mai e până se sună?".

În acest context, dacă am apela la un pic de imaginație, am reuși să ieșim din cotidian – și voi expune mai departe modalități prin care acest lucru e posibil.

Printre metodele "noi" de predare regăsim metodele interactive de grup, care sunt puse de mult în discuție dar care, în afară de grădiniță (și nu vreau să fiu subiectivă) nu prea se aplică (știu asta fiind mamă de școlar); așadar, vreau să reamintesc cadrelor didactice că pot combina didactica "tradițională" cu cea "modernă".

Cu un pic de dăruire și profesionalism, veți reuși să descifrați, să înțelegeți, să aplicați și să vă bucurați de

oportunitățile pe care metodele interactive le oferă în beneficiul copiilor și al nostru în egală măsură.

Copiii noștri trebuie învățați cum să învețe, depășind barierele dictatului și tocitului. Îi putem convinge stimulându-i să colaboreze în găsirea soluțiilor, să emită păreri personale, să identifice probleme, să se bucure de fiecare reușită, iar noi, cadrele didactice, să le punem la dispoziție cât mai mult "material didactic", cât mai multe exemple practice, situații variate în care să experimenteze, să (re)gândească, să dezbată și să afle ei înșiși.

Metodele interactive se prezintă mai degrabă ca niște "jocuri" construite pentru învățare, distractive și nu ca activități de concentrare a atenției pe un conținut dat. Favorizează dezvoltarea de abilități, capacități și competențe, lăsând în plan secund informația și memorarea informației.

Desigur, pentru proiectarea situațiilor de învățare de tip constructivist și pentru utilizarea la clasă a metodelor interactive este nevoie de timp, diversitate de idei, implicare, descoperirea unor noi valori, responsabilitate didactică și multă, multă creativitate. Însă, odată ce realizați o primă unitate de învățare prin utilizarea metodelor interactive și a lucrului pe grupe, invitându-i la participare, la învățare autentică, punând la lucru imaginația și creativitatea fiecăruia, cu siguranță veți observa rezultatele și avea parte de aprecierea elevilor, care vor observa ascensiunea spre nou, spre construirea cunoașterii ca drum către devenire, ca efort în scopul dezvoltării personale, util pentru sine.

Școala de azi, între tradiție și inovație



Olesea Slivca și Alexei Slivca

Liceul Teoretic Ion Luca Caragiale,
Orhei

Școala a fost întotdeauna un factor esențial în creșterea și continuitatea culturii unui popor.

Ca parte indispensabilă a acestuia, ea a trebuit să se modeleze creînd noi punți între tînăra generație și dascăli. Copiii-elevi, mereu în pas cu inovațiile vieții, depășesc capacitatea profesorului de a li se adapta, el reprezentînd tradiția, în majoritatea cazurilor.

Cum să fii inovativ, ca profesor, cînd propria educație și cultură generală rămîn în urma timpului ce favorizează tînăra generație? E greu, într-adevăr, dar cum altfel am mai putea motiva să învețe pe elevii de azi, ce văd lumea doar prin prisma calculatorului și a gadgeturilor?

Fie te schimbi și tu, devenind unul de-al lor, folosind și un limbaj corespunzător, fie riști să pierzi pentru totdeauna interesul și dragostea copiilor față de școală.

Profesorului, în special celui mai înaintat în vîrstă, îi este greu adesea să combine tradiția și inovația la lecție, de aceea fie alege să facă lecții tradiționale, fie se bazează întru totul pe inovație tehnologică (sau de alt tip), dar puține sunt cazurile cînd le reușește pe amîndouă cu succes.

Da, azi școala trebuie să includă inovația ca o componentă de bază – și o și face – dar rolul tradiției nu e deloc de neglijat, ba chiar aș spune că unele tradiții frumoase nu fac decît să mărească farmecul unei lecții, deci și a școlii. Mă refer aici, în primul rînd, la tradiția de a citi o carte (un fragment) la lecție, de a o discuta ținînd această carte în mînă, căci răsfoitul și mirosul unei cărți au un farmec aparte, pe care nici o inovație tehnică nu o poate substitui. O carte electronică e, parcă, lipsită de suflet, iar pentru copil în formare sufletul unei cărți e cel mai important lucru. Ca o frumoasă tradiție, prefer să le aduc copiilor la lecție cărți de la bibliotecă pentru a le cunoaște tactil, nu doar vizual, facem vizite la bibliotecă, pentru a le cultiva tradiția savurării frumosului în contact direct copil-carte. Cred că este o tradiție demnă de urmat, nu în detrimentul inovației tehnologice, ba dimpotrivă, ca o armonioasă completare.

O altă tradiție ar fi cea de a organiza activități extrașcolare cu elevii, pentru a-i cunoaște și în alte ipostaze. Copilul, dar și profesorul, se vor simți altfel într-o ambianță familiară. Mă refer aici la excursii, vizite la muzee, expoziții, distracții în aer liber, plimbări în grup. Cunoști sufletul unui copil mai mult cînd îl vezi distrîndu-se și glumind, decît atunci cînd răspunde pe de rost ceva la tablă. Va fi oare copilul motivat să comunice mai mult cu un profesor care știe să se relaxeze frumos, rîzînd și manifestînd interes față de muzica, dansurile, gîndurile copiilor, sau cu un profesor ursuz, ce nu vede și nu aude decît propria disciplină didactică? Activitățile extrașcolare sunt o modalitate perfectă de a schimba atitudinea elevilor

față de școală, care în ultimul timp nu e prea favorabilă.

Totuși, un profesor modern nu poate să rămână prizonierul tradiției, de aceea e oportun să țină pasul cu inovațiile în educație. Ca să crești o generație sănătoasă, trebuie să fii tu sănătos, adică să fii la curent cu tot ce este nou, interesant, util creșterii ei, chiar cu riscul de fi suprasolicitat, de a nu înțelege o iotă în tehnică sau de a pierde repede interesul față de aceste schimbări atât de necesare pentru școala de azi.

Știu că mulți profesori nu vor fi de acord cu mine, spunând că tabla și creta sunt sfinte, că ei așa au învățat și au ajuns oameni, că ei nu pot altfel, dar în mod sigur se vor găsi și dascăli care vor face totul ca lecția lor să fie mai interesantă și să le placă copiilor, aplicând idei inovative, folosind diverse gageturi și fiind în același timp în pas cu tradiția școlară. Eu sunt un astfel de profesor și știu că școala are șanse să placă copiilor doar îmbinând armonios tradiția cu inovația.



iTeach: EXPERIENȚE DIDACTICE

ISSN 2247 – 966X

Editor: TEHNE- Centrul pentru Inovare în Educație

Pagina Revistei: www.iteach.ro/experiencedidactice