



iTEACH: EXPERIENȚE DIDACTICE

ISSN 2247 – 966X

Nr. 148 / DECEMBRIE 2023

148

Revenirea la „tradițional”

| **IULIANA GALEȘ**

Instrumente și modalități inovative de comunicare între educatoare și părinți
moștenite din perioada pandemiei, utilizate cu succes astăzi

| **BĂNUȚA RĂDULESCU**

Învățământul vocațional pedagogic – o adevărată șansă pentru elevi și
profesori

| **GABRIELA SERMEȘAN**

I'm in control of my emotions – creativitate, colaborare și
interdisciplinaritate în cadrul proiectelor eTwinning

| **SIMONA PLOSCAR & ADINA ACHIM**

Proiectul eTwinning „Le secret de la lettre dans le tableau” sau valorificarea
scrisorii în scopul învățării limbilor străine

| **CRISTINA STAN**

Strategii de dezvoltare a competențelor-cheie evaluate prin intermediul
testelor PISA

| **RALUCA-TANIA STAN**

În ce constă teoria dezvoltării cognitive elaborată de Jean Piaget?

| **GABRIELA UDREA**



Editor: Institutul pentru Educație



Online: www.iteach.ro/experientedidactice



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)

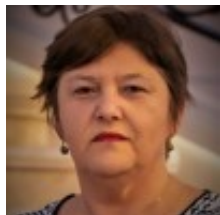
PAGINA REVISTEI:

iTeach.ro/ExperienteDidactice

Revenirea la „tradițional”

De **Iuliana Gales**

Liceul Teoretic Dositei Obradovici, Timișoara (Timiș)



Perioada pandemiei né-a obligat pe toți să utilizăm internetul, să né folosim de materiale audio-video, respectiv platforme educaționale dacă nu voiam să vorbim singuri în fața unui ecran gol. Ce a rămas din această experiență la revenirea în clase? Din păcate, întoarcerea la școală a însemnat de multe ori și întoarcerea la „sfintele” cutume tradiționale: tabla, caietul și creionul, prelegerea, materialele în format fizic create de elevi și a căror valoare rezidă doar în considerarea lor ca formă de evaluare etc.

De ce s-a revenit atât de rapid la situația anterioară?

Un răspuns este că, și pentru cei care în perioada desfășurată online au utilizat mijloace noi, mijloacele IT reprezintă o provocare prea mare și/sau este percepută ca fiind mai puțin eficientă decât mijloacele clasice. Alt răspuns e legat de nevoia de a avea „dovada” fizică a activității. În acest caz de multe ori profesori, părinți și elevi sunt de acord: cu cât mai mult, cu atât mai bine. Nu de puține ori auzi, în diverse contexte nonformale, discursul destul de ambiguu (admirație sau reproș) legat de numărul mare de pagini scrise la clasă sau de numărul imens de exerciții date ca temă, dar pe un ton plin de mândrie, căci s-a câștigat la competiția: „Cine muncește mai mult!”. Se pare că suntem încă adepții formulei: „Cât mai mult, cu atât mai bine!”, uitând că zeci de exerciții repetitive, de multe ori fără legătură cu experiențele din viața reală, nu aduc un plus de cunoaștere, ci rutină și plictiseală. Né „mirăm” periodic de analfabetismul funcțional, dar noi înșine cerem cu insistență „modele” pentru orice, tipare pe care le repetăm mecanic până la saturație, iar la cea mai mică schimbare de cerință né plângem că „ni s-au întins capcane.” Cerem creativitate, inovație, dar în viața de zi cu zi preferăm rutina.

O altă cauză a abandonării resurselor digitale în demersul didactic este competența scăzută în domeniu atât a profesorilor, cât și a elevilor. Un aspect care s-a agravat în ultimii ani este lipsa personalului didactic calificat pentru disciplinele reale, inclusiv informatica. Nu de puține ori orele de Informatică și Tic din gimnaziu sunt date în regim de plată cu ora altor cadre didactice care le folosesc pentru a suplimenta timpul dedicat materiilor de examen, fie îi lasă pe elevi să navigheze pe internet, să se joace etc.

Situația a fost și antepandemie, iar intrarea în online a scos la iveală și analfabetismul funcțional în domeniul digital. Tânăra generație născută cu diferite device-uri în mână este activă pe platforme de socializare, joacă diverse jocuri electronice, dar nu este întotdeauna și utilizatoare reală a tehnologiei în căutarea informației, în realizarea de produse precum proiectele educative. Inclusiv în problemele administrative ale învățământului tendința

este de a reveni la „sfintele” hârtii plimbate de colo până colo, la obligativitatea semnăturii și a reginei „stampila” pe orice document, indiferent de cât de insignifiant.

În ultima vreme, s-au înmulțit discursurile care vorbesc despre disciplină, seriozitate, efort ca elemente ale învățării, în opoziție cu ideea învățării ca joc al cărui scop principal e plăcerea. Celei de-a doua atitudini, învățarea plăcută sau comodă, i s-a asociat, de regulă, componenta audio-video a învățării. Vizionarea filmului în locul lecturii cărții, bifarea componentei IT, cerută la inspecțiile școlare, prin proiectarea unui supraîncărcat ppt ca fond al prelegerii redevin în multe situații vârful digitalizării în cadrul orelor. Această abordare simplistă împacă toate taberele: avem modernitate, né aliniem la cerințele tinerilor și încurajăm confortul, minima implicare în activitatea didactică. Totuși, este un mod de autoiluzionare. Computerul, telefoanele, alte dispozitive sunt instrumente care trebuie folosite, elevul trebuie să facă ceva, nu să fie spectatorul unor materiale audio-video.

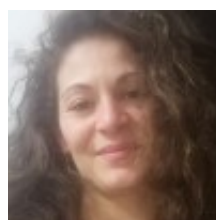
Se va spune că nu pot generaliza, că există un număr mare de elevi care demonstrează și la nivel internațional competențe digitale de excepție, că există profesori foarte buni la diferite discipline care integrează componente digitale în demersul didactic etc. Da, de acord, dar aceste situații sunt excepția, nu regula, așa cum performanțele deosebite la concursuri și examene sunt un procent mic din marea masă a elevilor și a profesorilor. Utilizarea materialelor digitale, a materialelor audio-video, doar în situații excepționale sau foarte rar bifează punctul dedicat în diversele grile de evaluare, dar atât. Or nu acesta este motivul folosirii mijloacelor digitale. Așa cum nu o metodă anume sau un mijloc didactic nu trebuie să se transforme în scopul lecției, dar revenirea la foaie/ tablă și creion/ cretă este un pas înapoi.

Ce ar trebui să facem? Să valorificăm în continuare aplicațiile, platformele, materialele IT care s-au dovedit interesante, eficiente. Să ieșim din tipare și din obsesia examenelor pentru că viața de după școală are alte criterii. Ca profesori, să concepem și să né organizăm activitățile așa cum né-am închipuit, ca elevi, că ar fi ora ideală și să né aducă și nouă satisfacția muncii cu folos.

Instrumente și modalități inovative de comunicare între educatoare și părinți moștenite din perioada pandemiei, utilizate cu succes astăzi

De **Bănuța Rădulescu**

Grădinița cu Program Prelungit Nr. 236 (București)



În perioada pandemiei, chiar și educația realizată cu preșcolarii s-a supus unor reguli stricte de distanțare fizică, găsind soluții atipice și construind situații de învățare și de comunicare la distanță. Adoptată cu dificultate la început, cu temeri și semne de întrebare, educația online s-a realizat pe platforme de colaborare, cu aplicații de conectare, cu ajutorul unor instrumente și mijloace tehnologice ce pot fi utilizate în acest cadru – toate au devenit oportunități de învățare pentru cadrele didactice, de dezvoltare a abilităților digitale, de cooperare cu părinții prin alte mijloace decât cele clasice.

În cadrul relației de colaborare dintre părinți și educatoare, pentru armonizarea acțiunilor exercitate asupra copilului în vederea dezvoltării potențialului acestuia, s-au concretizat de-a lungul timpului mai multe instrumente, mijloace, metode prin care activitățile în parteneriat au fost concretizate în practică. Acestea au fost adoptate și utilizate de cadrele didactice în funcție de: specificul vârstei copiilor, situațiile care solicitau atenția și colaborarea dintre cele două părți, disponibilitatea părinților de a participa la acțiunile întreprinse în acest sens, contextul socio-economic existent, concepția educatoarei despre utilitatea și valoarea implicării/participarea părinților în educația copiilor etc. În continuare, descriem câteva instrumente folosite în colaborarea cu părinții – aplicații și platforme utilizate în acest scop, mai ales după trecerea activității în mediul online. Astfel, au fost găsite și utilizate mai multe instrumente și mijloace în acest context, dintre care amintim:

1. Aplicația WhatsApp, utilizată inițial ca spațiu de comunicare prin intermediul căruia părinții au acces detalii și informații cu caracter general (aspecte organizatorice, orar, meniu, program ș.a.m.d), a devenit un mijloc prin care educatoarele au transmis atât detalii, documente, informări cât și alte aspecte ce țin de conținutul activității cu preșcolarii – fișe de lucru, linkuri către resurse și conținuturi specifice, feedback pentru modul în care copiii s-au implicat în realizarea unor activități asincron, orarul activităților desfășurate pe Zoom, în conferințe live sau detalii legate de materialele necesare pentru activitățile viitoare. Această aplicație a fost foarte utilizată ca spațiu de colaborare între educatoare și părinți pentru că este ușor de utilizat, permite transmiterea de informații diverse, accesul la activitatea unui grup creat pentru colaborarea dintre participanți este garantat dacă device-ul de pe care este accesat are conexiune la internet, iar resursele ce pot fi încărcate în acest spațiu pot fi de diferite tipuri: cântece, poezii, povești, fișe de lucru în formate diferite – word, pdf, imagini, link-uri către materiale și jocuri interactive, materiale video de prezentare, demonstrații, indicații metodologice etc.

2. Platformele de gestionare a grupului de elevi – Classroom – sunt platforme ce permit accesul participanților la clase virtuale, programe de activitate create pentru o grupă, materiale încărcate pentru a fi accesate atunci când participanții sunt disponibili. Aceste platforme au cunoscut o utilizare intensă în perioada în care accesul la activitatea fizică în spațiul instituțional a fost suspendată/ limitată. Ca alternativă virtuală a activității din sala de grupă, platformele de colaborare implică înscrierea într-o astfel de grupă prin utilizarea de către părinte a adresei de Gmail și accesarea clasei virtuale prin codul de înrolare unic pentru fiecare grup de acest fel. După înrolarea într-un astfel de grup, părinții au acces la programul activităților, la materialele și temele înărcate la fiecare activitate, la resursele postate, iar avantajul acestei platforme este dat de posibilitatea accesării de oriunde și

oricând, de pe orice *device* cu acces la internet. Mai mult decât atât, aplicația vine cu spațiu de încărcare a materialelor astfel încât doar profesorul are acces la postările unui părinte, asigurându-se astfel confidențialitatea aspectelor postate, dar și posibilitatea ca profesorul să transmită feedback vizibil doar persoanei care a încărcat un anumit material. Platforma mai are încă un avantaj demn de subliniat – permite păstrarea materialelor și organizarea lor pe teme, astfel încât părintele poate accesa retroactiv un material postat de profesor, poate reveni asupra lui în funcție de disponibilitatea și preferințele copilului. Aceste platforme sunt foarte utile în activitatea online, permițând profesorului folosirea unui spațiu de lucru la care cei interesați pot avea acces nelimitat. Aceasta ar putea fi utilizată chiar și când activitățile se desfășoară în format fizic pentru organizarea conținuturilor și ca spațiu la care părinții interesați pot avea acces. Aceasta poate fi un instrument util în activitatea desfășurată în format fizic pentru cei care, din diverse motive absentează și doresc să fie la curent cu activitățile și conținuturile utilizate de educatoare .

3. Aplicații de conectare live. Aplicația Zoom, ca toate celelalte create în scopul desfășurării de întâlniri la distanță, permite participarea la conferințe în timp real prin utilizarea unui link de conectare unic și accesat de cei cărora li se transmite acest link. Zoom a cunoscut o utilizare masivă în perioada în care cursurile cu prezență fizică au fost suspendate pentru că permite conectarea în timp real a mai multor participanți la aceeași întâlnire. Dedicată activităților sincron, aplicația poate fi utilizată atât de pe telefon cât și de pe laptop, PC sau tabletă cu conexiune la internet. Aplicația permite profesorului utilizarea ecranului *device*-ului de pe care se conectează ca tablă (whiteboard pe care se poate desena, colora) sau mijloc de afișare a materialelor din calculator – imagini, materiale video, fișe de lucru etc. Acest lucru este deosebit de util pentru că a permis ca profesorul să facă demonstrații, să ofere explicații utilizând suport imagistic sau să împărtășească materiale video, audio relevante pentru tema abordată într-o sesiune. Pentru categoria copiilor de vârstă preșcolară, accesarea linkurilor de întâlnire se poate face cu ajutorul părinților care supraveghează activitatea copilului, pregăteau materialele și asigură condițiile pentru participarea copilului la activitate. În acest fel, au acces direct la activități și devin partenerul fără de care copilul nu s-ar fi putea implica în desfășurarea acestora. Mai mult decât atât, ședințele cu părinții pot fi ținute prin intermediul acestei aplicații în perioadele în care nu sunt permise cele cu prezență fizică pentru că necesitatea informării acestora și expunerea unor aspecte de interes ce vizează informații și clarificări referitoare la desfășurarea activității impun găsirea unor soluții rapide.

4. Aplicația WordWall este o aplicație ce se adresează creării de conținut și resurse educaționale deschise. Aceasta poate fi utilizată atât de educatoare, permițând crearea de subiecte, jocuri, suport de lucru dedicat activității cu preșcolarii cât și învățătorilor sau profesorilor. Pentru accesarea aplicației, profesorul ce dorește să utilizeze o resursă trebuie să-și creeze cont în aplicație și să dețină cunoștințe minime de operare a acesteia. Aplicația permite organizarea și crearea de conținut în manieră atractivă (roata aleatoare, cuvântul lipsă, adevărat sau fals, sortează, rebus, deschide cutia, chestionare, puzzle etc). Foarte utilă în activitatea online, fiind un mijloc atractiv de interacțiune cu copii, această aplicație poate fi accesată foarte ușor de părinți atunci când doresc să îi atragă pe copii în utilizarea unor conținuturi cu

caracter educativ prin folosirea aplicațiilor create cu acest scop. WordWall este o aplicație ce a fost utilizat în activitate, ca suport pentru desfășurarea unor jocuri și după revenirea în activitate în spațiul fizic. Accesarea acestora necesită conexiune și poate fi utilizată în activități de cunoaștere a mediului, activități matematice, activități de educarea limbajului, chiar în activități de mișcare.

5. Aplicația Jigsawplanet - în traducere, „planeta puzzle” - este o aplicație care permite încărcarea unui fișier de tip text sau imagine și decuparea sub formă de piese în funcție de complexitatea/ dificultatea dorită. Este varianta virtuală a puzzle-ului în format fizic, în acest caz piesele compunând imagini pe ecran prin alăturarea corectă. Poate fi utilizată gratuit, iar accesul la imaginile ce pot fi construite necesită conexiune la internet. Transmiterea unui puzzle de realizat se poate face prin distribuirea/ trimiterea linkului ce deschide imaginea de construit. Aceasta a fost utilizată în activitatea online, dar educatoarele au continuat să o folosească și după revenirea în format fizic în special acolo unde există table smart ce permit vizibilitatea și mutarea pieselor cu mâna de către copil. Imaginile utilizate sunt pe diferite teme - natură, flori, insecte, planete, fenomene ale naturii, animale, jucării etc, cu diferite grade de dificultate (de la imagini cu 4 piese până la imagini cu sute de piese).

6. Canalele de Youtube dedicate activităților cu preșcolarii - au fost din ce în ce mai folosite odată cu asigurarea unor ecrane smart în sălile de grupă. Multe materiale utilizabile ca suport informativ, au fost folosite de educatoare în activitățile online pentru prezentarea unor conținuturi pe diferite teme. Accesarea acestora este posibilă doar cu conexiune la internet, iar materialele propuse prin intermediul acestora sunt variate - de la povești, cântece, activități matematice, activități de educarea limbajului, activități de cunoașterea mediului, prezentarea unor conținuturi/ subiecte/ teme de interes, acestea pot fi utilizate ca suport imagistic, ca material informativ sau ca material de inspirație pentru educatoare.

7. Storyjumper este o aplicație prin intermediul căreia se pot crea cărți de povești sau jurnale folosind atât imagini cât și text. Este un instrument ce poate fi folosit de educatoare ca suport de prezentare a unui conținut, dar și ca instrument interactiv prin intermediul căruia pot fi create conținuturi împreună cu copiii într-o activitate. Folosirea acestei aplicații necesită deținerea unor cunoștințe despre utilizarea funcțiilor și instrumentelor prin care se poate crea un conținut. Astfel, această aplicație poate fi utilizată ca suport de prezentare sau interacțiune în activitățile de cunoașterea mediului, educarea limbajului, educație pentru societate, activitate matematică etc. Conținutul creat într-un material/ carte poate fi împărtășit prin transmiterea linkului generat de aplicație pentru fiecare resursă creată. Materialele create pot fi importate / difuzate/ încărcate pentru a fi împărtășite copiilor/părinților pe platformele de colaborare sau în aplicații de conectare sincron. Astfel, o poveste creată de educatoare e un anumit subiect, poate fi folosită ca material didactic într-o prezentare sau ca suport de informare pentru o activitate viitoare.

8. Pinterest este o aplicație în care pot fi postate sau preluate diverse materiale, idei de activități, tehnici de lucru, fișe de lucru atât pentru preșcolari cât și pentru copiii mai mari. Aplicația poate fi accesată prin device-uri cu conexiune la internet, iar materialele pot fi descărcate foarte ușor de utilizatori.

9. Padlet este o aplicație ce se utilizează ca instrument interactiv, colaborativ și poate fi folosită prin împărtășirea linkului a cărui accesare deschide peretele virtual - pagină web care permite utilizatorilor încărcarea diferitelor materiale pe o temă dată (documente, prezentări). Acesta este un instrument utilizabil de persoanele care dețin cunoștințe minime de lucru colaborativ și poate fi folosit în ședințele cu părinți ca „tablă” pe care fiecare participant ce accesează documentul colaborativ (padletul) își poate scrie ideile, părerile, opțiunile. Această aplicație este gratuită, dar necesită crearea unui cont pentru a fi utilizată.

10. Jamboard utilizează o „tablă” interactivă ce se deschide din aplicația cu același nume. Partajarea linkului pentru crearea unui material colaborativ în Jamboard este relativ facilă, accesul celor care doresc să colaboreze pentru realizarea unui material fiind posibil prin deschiderea linkului trimis de inițiator. Este necesară crearea unui cont pentru utilizarea aplicației, iar funcțiile aplicației permit atât folosirea textului cât și a imaginilor, formelor, culorilor etc.

Toate acestea au cunoscut o utilizare mai bună ca urmare a limitării accesului fizic în grădiniță, ca urmare a contextului epidemiologic generat de Pandemia Covid 19. Educatoarele au fost puse în situația de a căuta și găsi alte metode prin care să-i apropie pe beneficiari de conținutul activității, indiferent de modul în care s-a desfășurat aceasta - în sala de grupă sau în spațiul virtual.

Resurse suplimentare

Învățământul vocațional pedagogic - o adevărată șansă pentru elevi și profesori

De Gabriela Sermeșan

Colegiul Național George Coșbuc, Năsăud (Bistrița-Năsăud)



Din anul 2000, de când am devenit profesor titular la Colegiul Național „George Coșbuc” din Năsăud, am avut șansa să fiu diriginta unor clase de la profilul pedagogic, specializarea învățător-educatoare. Urmărindu-i îndeaproape pe acești elevi, care în clasa a IX-a au ales un învățământ vocațional, pot spune că sunt cu adevărat speciali. Ajung în clasa a IX-a după ce, în prealabil, au susținut probe eliminatorii la diferite discipline: limba română (proba de interviu), muzică, desen și sport. Apoi, odată admiși la profilul pedagogic, pe baza mediei de la examenul de Evaluare națională, vor avea un traseu educațional complex, studiind atât materii din trunchiul comun, cât și multe discipline de specialitate, toate acestea contribuind la formarea unui absolvent de profil pedagogic, adică viitor cadru didactic.

Ca diriginte, dar și ca profesor de limba și literatura română și mentor de practică pedagogică, am ocazia să interacționez zilnic cu elevii mei, care acum sunt în clasa a XI-a. Din clasa a IX-a îi urmăresc cu mare atenție și mă bucur că îi văd crescând, evoluând și devenind tot mai dornici de a urma o carieră didactică. Sunt elevi care au un program zilnic foarte încărcat, având 33 de ore de studiu pe săptămână, trei zile având program la școală de la 8 la 15. Pe lângă pregătirea teoretică necesară, ei au și pregătire practică de specialitate, având 4 ore pe săptămână în care susțin activități practice în grădinița sau școala de aplicație ce aparțin de colegiul nostru, școala noastră fiind Bază de practică pedagogică. Susținerea acestor activități înseamnă multă pregătire teoretică și practică, cunoștințele de metodică a disciplinei predate fiind îmbinate cu noțiuni de psihologia vârstelor sau cu cele din domeniul didacticii.

Pregătirea temeinică și redactarea corectă a unui proiect de activitate didactică precum și confecționarea materialelor didactice necesare pentru reușita unei activități necesită mult timp, răbdare, conștiinciozitate și creativitate din partea elevilor practicanți.

Oportunitatea de a se afla în fața preșcolarilor sau a elevilor din ciclul primar îi responsabilizează, făcându-i tot mai conștienți de importanța menirii unui adevărat profesor în învățământul primar sau preșcolar.

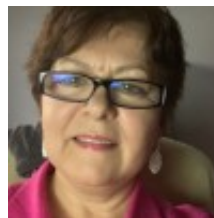
Totodată, acești elevi participă la multe dintre activitățile extrașcolare desfășurate în școala noastră. Ei formează corul școlii, repertoriul acestuia fiind mereu actualizat, ceea ce înseamnă multe ore de repetiții peste programul de școală. De asemenea, sunt antrenați în activități de voluntariat, ajutând copiii de la Centrul de Plasament din Năsăud la efectuarea temelor sau la petrecerea eficientă a timpului liber. Fiind elevi ambițioși, participă la concursurile și olimpiadele școlare la diferite discipline, în special limba și literatura română, limba engleză, matematică sau disciplinele de specialitate, unde obțin rezultate frumoase, calificându-se la etapele naționale de unde vin cu premii și mențiuni. Toate acestea înseamnă dăruire, consecvență, responsabilitate, răbdare, ambiție, calități atât de necesare unui viitor cadru didactic.

Pentru tot efortul lor, pentru curajul și determinarea de care dau dovadă, elevii profilului pedagogic reprezintă un exemplu pentru toți elevii școlii noastre, pentru cadrele didactice și pentru întreaga comunitate năsăudeană care se mândrește cu păstrarea învățământului pedagogic încă din anul 1923. Și eu sunt absolventa profilului pedagogic și sunt recunoscătoare pentru faptul că am avut șansa de a mă întoarce la catedră, în școala care m-a format.

I'm in control of my emotions – creativitate, colaborare și interdisciplinaritate în cadrul proiectelor eTwinning

De **Simona Ploscar**

Liceul Teoretic Nicolae Bălcescu, Cluj-Napoca (Cluj)



Proiectul *I'm in control of my emotions* a urmărit dezvoltarea inteligenței emoționale a copiilor cu vârsta cuprinsă între 7-9 ani, formarea la aceștia a unor abilități și competențe sociale și de reglare emoțională, de recunoaștere și exprimare a emoțiilor, de a face față emoțiilor negative, de a accepta și empatiza cu emoțiile celorlalți. Proiectul s-a desfășurat cu participarea a 17 cadre didactice din 3 țări europene (Turcia, Spania și România) și a peste 100 de elevi. Activitățile desfășurate au fost atractive, cu un pronunțat caracter colaborativ, foarte interesante, copiii angajându-se cu plăcere și interes în derularea lor. Rezultatele obținute în urma desfășurării proiectului au inclus: formarea și dezvoltarea unor noi comportamente de toleranță la elevi, reglarea emoțională, dezvoltarea unor relații mai armonioase în cadrul grupurilor, reducerea numărului de conflicte, învățarea unor strategii de rezolvare/ evitare a conflictelor.

În cadrul proiectului, fiecare profesor a organizat și coordonat activitatea la clasa implicată, dar a desfășurat și activități comune, colaborative, în echipe mixte de lucru, prin desfășurarea unor sarcini individuale sau de proiect. Astfel, s-au creat grupuri de lucru care au colaborat pentru activități precum: Safer Internet Day, eTwinning Day, Calendarul emoțiilor și alte activități, ca și dominoul emoțiilor, acrostihul proiectului, floarea emoțiilor, colaje cu scurte filme ce au cuprins simularea emoțiilor, E-book cu titlul *Alice through Emotions* etc. Cadrele didactice implicate am comunicat prin email, grupul de whatsapp, forum, întâlniri zoom, chat room, produse colaborative pe Canva și E-book. Elevii au colaborat în cadrul tuturor activităților descrise mai sus, pregătind produse cât mai detaliate și interesante pentru ei și colegii lor din instituțiile de învățământ partenere. Au fost încântați de produsele obținute, s-au simțit apreciați și valorizați, au trăit cu bucurie și emoții pozitive experiențele propuse de proiect. Certificatele finale primite la încheierea proiectului au răsplătit eforturile lor și munca depusă de-a lungul derulării proiectului. S-au simțit astfel motivați pentru a se angaja în noi proiecte eTwinning.

În derularea activităților din cadrul proiectului "I'm in control of my emotions", ne-am bucurat de o gamă largă de instrumente și aplicații digitale care au îmbunătățit experiența de învățare a elevilor, precum: Zoom pentru întâlnirile online, Canva și Genially – pentru prezentare, Google- docx și Google-forms pentru testele de început și final de proiect și nu numai, Canva pentru realizarea de afișe și logo-uri , pentru realizarea echipelor mixte am utilizat

Google-docx, Vivavideo, Scompa, Clipchamp pentru realizarea clipurilor video, Piccollage, Incollage, Collage maker, Pixiz, Padlet, Whatsapp, Storyjumper, ChatterPIX, Genially, BookCreator, Jigsawplanet. În prezent, tehnologia face parte din viața tuturor elevilor. Utilizarea tehnologiei în unitățile de învățământ este o necesitate în contextul actual. Aceasta nu doar că eficientizează procesul instructiv-educativ al profesorilor, dar îmbunătățește și experiențele de învățare ale elevilor. Acceptarea și utilizarea tehnologiei ca parte a procesului de învățământ trebuie să devină o normalitate. La nivelul unității noastre școlare, sunt semnate acorduri legate de utilizarea imaginii elevilor cu scop educațional. Părinții își dau acordul pentru utilizarea imaginii elevilor, dar noi preferăm să nu publicăm chipul lor, de aceea postăm pe YouTube, Facebook, Instagram doar imagini cu ei preluate din lateral sau din spate.

Obiectivele pedagogice ale acestui proiect s-au concretizat în dezvoltarea unor competențe legate de munca în echipă, efort comun și colaborare pentru realizarea unor sarcini sau pentru obținerea unui produs comun final. De asemenea, am avut în vedere dezvoltarea spiritului de echipă, a bunei înțelegeri, gestionarea emoțiilor și împărtășirea unor scopuri comune. Astfel elevii au lucrat uneori individual (la realizarea logoului, a posterelor, a unor planșe), dar și în echipe cu colegii de clasă (pentru realizarea steluței emoțiilor, a dominoului emoțiilor, etc), la care se adaugă munca în echipe colaborative cu elevi din celelalte țări partenere pentru realizarea unor sarcini comune (E-Book, Calendarul emoțiilor, acrostihul proiectului, videourile de simulare a emoțiilor, etc). Din aceste experiențe, copiii au înțeles că împreună este mai ușor și mai bine, iar rezultatele obținute sunt mai ale echipei, prin efortul fiecăruia în parte și a tuturor în comun.

Prin intermediul educației ne-am propus să promovăm și să utilizăm metode de predare bazate pe joc pentru a implica elevii în mod direct. Am încercat să abordăm în mod sistemic tematica proiectului, în așa fel încât să dezvoltăm aptitudinile creative ale elevilor din cadrul disciplinei Dezvoltare Personală, abordând multi, intra, inter și transdisciplinar majoritatea temelor. Am utilizat metode didactice interactive, ceea ce le-a stârnit curiozitatea elevilor și i-a mobilizat. Fiind puși în fața realizării unor sarcini în competiție, i-a motivat și s-au implicat activ. Majoritatea sarcinilor de lucru le-am integrat în curriculum (CLR, MEM, AVAP și DP), pentru a nu mări timpul de lucru și pentru a aborda temele integrate. În desfășurarea activității "Calendar" am discutat, în cadrul MEM și CLR despre lunile anului, despre anotimpuri, am rezolvat probleme cu această tematică, în cadrul orelor DP am discutat despre importanța gestionării emoțiilor și a stării de bine din cadrul orelor de curs, iar la AVAP- am realizat desene. Consider că, prin derularea acestui proiect am avut în vedere dezvoltarea a șapte dintre cele 8 competențe cheie prevăzute în recomandarea Consiliului European din 22 mai 2018, privind competențele cheie pe tot parcursul vieții: 1.Competențe de alfabetizare, 2. Competențe multilingvistice, 3. Competențe în domeniul științei, tehnologiei, ingineriei și matematicii, 4. Competențele digitale, 5. Competențe personale, sociale și de învățare să înveți, 6. Competențele cetățenești, 8. Competențe de sensibilizare și expresie culturală.

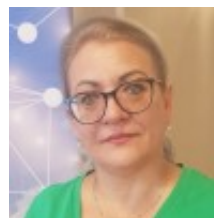
Proiectul a avut un mare impact asupra elevilor noștri, deoarece tematica este de actualitate. Elevii au fost dornici să învețe despre emoții, despre gestionarea acestora dar și despre

responsabilitățile pe care le au zi de zi. Consider că obiectivele proiectului dar și cele specifice vârstei și clasei pe care le conducem au fost realizate în totalitate, rezultatele fiind concretizate în atitudini și comportamente ale elevilor. Acestea au fost vizibile atât pe parcursul proiectului, dar îndeosebi la final. Copiii se simțeau mai confortabil în exprimarea și acceptarea emoțiilor personale cât și ale celorlalți, au deprins mecanisme de reglare emoțională, făcând primii pași spre gestionarea emoțiilor, în special a celor negative. Astfel au învățat să facă față cu succes unor emoții precum: furia, dezamăgirea, tristețea, supărarea, dar să și împărtășească emoții pozitive precum bucuria, entuziasmul, fericirea, empatia, succesul echipei. Proiectul, în totalitate a contribuit la dezvoltarea emoțională și socială a copiilor implicați, fapt pentru care apreciez proiectul ca fiind unul de succes, eficient, binevenit și cu impact real asupra educabililor. A adus plus-valoare în clasele noastre și a contribuit la desfășurarea unui învățământ de calitate, conform cerințelor actuale din domeniul educației.

Implementarea proiectului a presupus profesori, elevi, părinți, care au susținut un efort comun în vederea finalizării tuturor activităților prevăzute. A fost un proiect de echipă, care a necesitat munca fiecăruia în parte, individual sau în echipă. Proiectul a făcut vizibilă atât școala noastră, cât și școlile partenere în spațiul local, național și european. Au fost construite punți de comunicare, educaționale, profesionale, dar mai ales omenești. Participarea la acest proiect, a reprezentat atât pentru noi, cât și pentru ceilalți membri implicați o oportunitate de dezvoltare profesională, dar și o provocare, o inedită experiență de învățare, cât și o nouă practică educativă menită să stimuleze creativitatea copiilor și motivația acestora. Întregul proiect a reprezentat o experiență multiculturală, în cadrul căreia am învățat unii despre alții și unii de la alții, într-un spațiu educațional european.

Proiectul eTwinning „Le secret de la lettre dans le tableau” sau valorificarea scrisorii în scopul învățării limbilor străine

De **Cristina Stan**



În anul școlar 2023-2024, o echipă de profesori și elevi de la Școala Gimnazială „Grigore Moisil” din Ploiești s-a angajat într-o călătorie fascinantă de descoperire și învățare, prin intermediul proiectului eTwinning intitulat «Le secret de la lettre dans le tableau», care și-a propus să valorifice scrisoarea în scopul învățării limbilor străine. Sub îndrumarea profesorilor de limbi moderne, această inițiativă propune o abordare inovatoare, centrată pe scrisoare, inspirată de operele maestrului Johannes

Vermeer. Picturile sale, precum „Femeie care scrie o scrisoare”, „Femeie care scrie o scrisoare cu servitoare”, „Scrisoare de dragoste”, „Femeia care citește o scrisoare la fereastră” sau „Femeia în albastru citind o scrisoare”, devin surse de inspirație pentru o explorare creativă a limbilor moderne și a subtilităților scrisului. Pornind de la aceste picturi, care au în comun o scrisoare și a „o femeie”, profesoara de limba franceză a fondat acest proiect legat de scrierea/citirea unei scrisori, pe diverse subiecte, legate de viața cotidiană, dar și de sărbători anuale: ziua de naștere, Crăciun, evenimentele importante în viața umană: naștere, căsătorie, Anul Nou, Paște.

Parteneriatul transnațional cu școli din Portugalia, Grecia și Republica Moldova aduce în proiect o dimensiune internațională, permitând elevilor să interacționeze și să comunice în limbile franceză, engleză și română. Scopul principal este dezvoltarea abilităților lingvistice, dar și cultivarea unei înțelegeri mai profunde a valorilor și atitudinilor asociate scrisorii.

Proiectul „Le secret de la lettre dans le tableau” reprezintă nu doar o călătorie în lumea limbilor străine, ci și o incursiune în tainele artei și ale comunicării autentice. Prin activitățile de documentare, de recompunere a picturilor, de scriere creativă, elevii implicați au oportunitatea de a explora universul emoțional al personajelor din tablourile lui Vermeer, de a înțelege puterea cuvintelor și a scrisorii în contextul diverselor aspecte ale vieții umane, dezvoltând participanților noi semnificații morale, filosofice și estetice ale scrisorii: descoperirea altor destine și a altor lumi și mai presus de toate, generarea de emoții și sentimente puternice, care pot întări autocunoașterea elevilor. Această inițiativă va consolida nu doar abilitățile lingvistice ale participanților, ci și competențele digitale, precum și capacitatea de colaborare în echipă.

Până în prezent au avut loc videoconferințe ale profesorilor coordonatori din fiecare țară participantă. Astfel, au fost ajustate propunerile și s-au planificat activități noi în concordanță cu programele școlare din fiecare țară. Comunicarea între parteneri se face nu doar prin intermediul platformei ESEP-eTwinning, folosind facilitățile puse la dispoziție de către aceasta (căsuța poștală, forum, videoconferință), ci și prin intermediul grupului de Whatsapp, unde comunicarea este mai rapidă. Elevii utilizează toate instrumentele disponibile în spațiul virtual eTwinning, activitățile incluzând toate aplicațiile (forum, jurnal de proiect, documente, imagini, videoclipuri). Folosim, de asemenea, un avantaj de instrumente de colaborare Padlet, Digipad, Linoit, Google Docs, Google Forms, publicații în StoryJumper, Wordart, Tricider, Ideaboardz. Se înregistrează videoclipuri și folosim traducătorul Google Translate, au fost create hărți mentale și postere în Canva, am utilizat AI pentru generarea unor imagini inspirate din tablourile de la care am pornit în această aventură în lumea artei.

Videoclipurile publicate în jurnalul de proiect sunt pe Youtube și Vimeo. Aceste documente sunt în conformitate cu legislația privind proprietatea intelectuală (desene și clipuri video originale, având autorizații parentale pentru fotografiile ale elevilor minori).

Activitățile desfășurate în cadrul proiectului transformă sălile de clasă în ateliere de creație, unde elevii își exprimă gândurile și emoțiile prin intermediul scrisului și al imaginii. De la compunerea scrisorilor reale, trimise partenerilor în țări îndepărtate, până la reconstituirea tablourilor într-o expoziție virtuală, fiecare etapă a

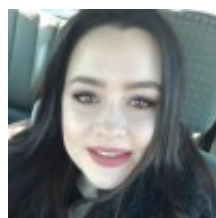
proiectului va contribui la formarea unei perspective autentice și globale asupra limbilor și culturilor implicate.

În final, sperăm că proiectul „Le secret de la lettre dans le tableau” nu este doar o experiență educațională, ci o călătorie plină de descoperi, prietenii internaționale și lecții de viață transmise prin intermediul scrisului și al artei și că va avea o contribuție semnificativă la dezvoltarea elevilor noștri, care au descoperit că învățarea limbilor străine poate fi nu doar o provocare academică, ci și o călătorie inimoasă și plină de culoare.

Strategii de dezvoltare a competențelor-cheie evaluate prin intermediul testelor PISA

De **Raluca-Tania Stan**

Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă, Satu-Mare (Satu-Mare)



PISA este acronim pentru „Programme for International Student Assessment” și constă într-un program internațional de evaluare standardizată a elevilor, inițiat de către Organizația pentru Cooperare și Dezvoltare Economică (OCDE). Finalitatea este aceea ca, prin prisma rezultatelor, sistemele de învățământ să anticipeze cât mai precis dacă elevii noștri sunt pregătiți să obțină un loc de muncă în secolul XXI. Ele nu sunt concepute precum testele tipice de la clasă; ele au menirea să evalueze gândirea critică, rezolvarea de probleme și metaemoția.

„Scorurile înregistrate în 2018 sunt mai mari în raport cu rezultatele din anii 2006 și 2009, dar ușor mai mici comparativ cu cele înregistrate în 2015. Scorurile medii obținute de elevii din România în 2022 au fost similare cu cele înregistrate în 2018 la matematică, lectură și științe. Spre deosebire de multe alte state, România nu a înregistrat pierderi semnificative în performanțele elevilor, ceea ce demonstrează că avem un sistem de educație rezilient și că țara noastră a reușit să reducă impactul pandemiei. Scorul mediu obținut de elevii români în 2022 este 428 la oricare dintre domeniile investigate – matematică, lectură sau științe.” (edu.ro). Pe baza acestor rezultate, putem observa faptul că accentul cade mai mult pe transmiterea de cunoștințe, și mai puțin pe formarea de competențe. Cu toate că pe alocuri, se remarcă anumite progrese, îndreptarea către formarea de competențe nu se întâmplă încă organic.

Dintre strategiile care pot îmbunătăți gândirea critică – una din cele trei competențe-cheie pe care testele PISA le evaluează o dată la trei ani – menționez: oferirea elevilor contexte de prioritizare și alegere între două-trei opțiuni dezirabile și validarea imediată a deciziei. Diminuarea greutății pe care „greșeala” o poartă de atât de mulți ani în sistemul nostru de învățământ și chiar în cultura

românească; sublinierea ideii conform căreia greșeala este faptic o oportunitate de învățare. Aș pune accentul pe modul în care putem soluționa o problemă creată voit sau nu, până elevii ating punctul de a-și automatiza obiceiul găsirii soluțiilor imediat după ce problema a fost identificată și aș implementa cât mai organic întrebarea „cum aș putea repara?” Tot sub unghiul gândirii critice, aș alocă cel puțin o oră în care să îi învăț pe elevi partea educativă a internetului; surse, sfaturi și modalități de a identifica răspunsuri pe o platformă care poate fi atât de ofertantă. Nu în ultimul rând, aș evita oferirea lucrărilor-model la activitățile artistice și aș încuraja elevii să privească o situație din mai multe unghiuri, așa cum ne învață Eduard de Bono prin prisma „Pălăriilor gânditoare”.

Rezolvarea de probleme este o altă competență de care un individ are nevoie pentru a obține un loc de muncă, independent de natura sa. Pentru a o dezvolta, propun următoarele strategii: completarea de pattern-uri de exemplu cu figuri geometrice dar și identificarea pattern-urilor din istorie sau din poezii ale unui autor specific, atât la nivel frontal cât și individual copiilor cu tulburări specifice de învățare cu atât mai mult cu cât de cele mai multe ori aceștia întâmpină dificultăți în a realiza astfel de sarcini; în continuare aș propune prezentarea unei metode de rezolvare a unei probleme atât la modul inductiv cât și la modul deductiv, subliniind astfel ideea conform căreia o situație problematică are mai multe căi de soluționare; nu în ultimul rând, aș crea o listă de organizare a modului de lucru pentru un proiect de grup, cu sarcinile specifice, cu persoanele alocate fiecărei sarcini și cu termenele limită aferente care să le servească drept model.

„Elevii care sunt mai capabili să-și înțeleagă și să-și gestioneze emoțiile în mod eficient, o abilitate cunoscută sub numele de inteligență emoțională, se descurcă mai bine la școală decât colegii lor mai puțin calificați, măsurată prin note și scoruri standardizate la teste, potrivit cercetărilor publicate de Asociația Americană de Psihologie.” (apa.org) Desigur că există situații în care lecția de predat este prioritară sau situații în care un elev prin prisma unei conduite indezirabile perturbă ora și în cazul acesta se impune de multe ori metoda time-out-ului; cu toate acestea, pentru a dezvolta metaemoția, consider imperios necesar ca fiecare cadru didactic să aloce ore în care să discute despre identificarea emoțiilor, și strategii de auto-reglare.

Nu în ultimul rând, aș deschide o astfel de discuție cu părinții – co-edudactor și element central în procesul educativ – pe baza metaemoției în care să fie dezbătute problemele și provocările frecvente dar mai ales să fie redate posibile soluții. Formarea unui set de competențe care să faciliteze integrarea elevilor pe piața muncii, poate începe chiar din învățământul preșcolar: le putem sugera părinților să ofere recompense copiilor după metoda „reward chart/ labirintul recompenselor” pentru a sublinia ideea conform căreia este nevoie de efort susținut până la obținerea unei gratificații; îi putem îndruma să evite punerea oferiței unui număr mare de jucării în același timp deoarece există capcana ca elevul să renunțe ușor la finalizarea unei jucării (de exemplu a unui puzzle) pentru o altă jucărie mai ușor de mânuit și astfel evoluția rezistenței la frustrare este diminuată; aș insista asupra timpului pe care îl oferim copiilor în fața gadget-urilor și cum poate afecta acest obicei hipotalamusul.

Sintagma „abilități socio-emoționale” reprezintă un concept umbrelă folosit pentru a desemna un set larg de diferențe individuale, cum ar fi trăsăturile de personalitate, motivația și valorile morale. „Adevărata menire a psihologiei este de a

contribui la asigurarea unei existenței omenești, a unei conștiințe demne, a unui «suflet» înaripat de idealuri nobile și îndrăznețe, însoțit de capacitatea de a le traduce în fapt.” (Zlate, 1988, p. 321)

Cu aceste sugestii în minte, și nu numai, cu perseverență și flexibilitate, cu implicarea întregii echipe multidisciplinare, rezultatele PISA pot cunoaște progrese semnificative la următoarea evaluare.

Bibliografie

– ZLATE, M. (1988), Omul față în față cu lumea, Editura Albatros, București
– www.apa.org
– www.edu.ro
– www.tedcenter.fi

În ce constă teoria dezvoltării cognitive elaborată de Jean Piaget?

De **Gabriela Udrea**

Școala Gimnazială Nr. 3 Gheorghe Lazăr, Brașov (Brașov)



Jean Piaget este una dintre personalitățile de seamă ale cercetărilor din domeniul psihologic, elaborând de-a lungul carierei sale numeroase lucrări și articole ce vizează dezvoltarea psihică umană, iar acestea sunt indispensabile pentru noile cercetări din domeniu.

Piaget a fost un biolog, logician, psihiatrist și filosof elvețian ce se naște în data de 9 august 1896 în Neuchâtel. Este fiul profesorului de literatură medievală Arthur Piaget și al Rebeccai Jackson. În 1907, este elev la Colegiul din Neuchâtel, unde reușește să scrie un articol despre o albină văzută în parc. Acest articol a fost considerat punctul de plecare în cariera științifică a lui Jean Piaget.

Adolescența a presupus pentru cercetător și descoperirea laturii filozofice, visând la construirea unei teorii biologice a cunoașterii. Jean Piaget afirma în lucrarea *Epistémologie mathématique et psychologie* că și-a descoperit „o înclinație de netăgăduit pentru speculație și [...] că epistemologia mea biologică ar fi o filozofie ca oricare alta, dacă m-aș mărgini să-mi continui cercetările de zoologie, iar în orele libere, să reflectez asupra chestiunilor generale” (Piaget, 1961 cit. în Piaget, 1965, p.6). Piaget considera că o lipsă de credință intelectuală produce două metode variabile și anume controlul faptelor și controlul deductiv.

Stabilit ulterior la Paris, Jean Piaget ia contact cu o experiență ce avea să-l determine să cerceteze latura intelectuală a ființei umane, anume a petrecut un an lucrând în instituția creată de Alfred Binet, începând să facă cercetări asupra dezvoltării inteligenței. Această acțiune i-a putut oferi cercetătorului un răspuns fundamental, care avea să-i orienteze cercetările

ulterioare: „formele logice sunt realități vii, dinamice, care se constituie progresiv de-a lungul primilor ani de viață” (Piaget, 1965, p.7).

În anul 1921, a activat ca director la institutul Jean Jacques. Rousseau din Geneva. Împreună cu Valentine Châtenay au avut trei copii și le-a putut observa comportamentul, elaborând studii pe baza lor. În perioada 1925–1926 ocupă posturi din domeniul psihologie și al sociologiei la Universitatea din Neuchâtel, istoria gândirii științifice la Geneva (1929–1939); și din 1940 predă psihologie genetică și experimentală până în 1971. De-a lungul acestui efort din domeniul cercetărilor, Jean Piaget lasă societății o bogată literatură de specialitate, formată din zeci de cărți și articole.

Jean Piaget a elaborat prima teorie stadială a dezvoltării cognitive, numită „Teoria dezvoltării cognitive”. Metoda de care s-a servit a fost cea a „metodei clinice”, observând copilul în fiecare dintre răspunsurile sale. Metoda clinică a lui Piaget este o combinație dintre observație și întrebările flexibile. Pentru a afla cât mai bine cum gândesc copii, Jean Piaget formula întrebări noi de fiecare dată pe marginea răspunsurilor copiilor. De-a lungul observației sale, Piaget a putut înțelege că dezvoltarea cognitivă se pleacă de la capacitatea înăscută a ființei umane de a se adapta la mediu (Papalia et al., 2010). Această dezvoltare cognitivă are la bază trei concepte fundamentale prin intermediul se realizarea acest proces: organizarea, adaptarea și echilibrarea.

Organizarea se referă la crearea în sisteme coerente și construirea de raționamente prin observarea caracteristicilor pe care le au în comun elementele unei clase de obiecte sau unei categorii. Oamenii sunt capabili să-și creeze niște structuri cognitive numite scheme. Aceste scheme sunt moduri de organizare folosite pentru „tiparele organizate de gândire și comportament în situații concrete” (Papalia et al., 2010, p.31).

Adaptarea este termenul prin care se prezintă felul în care lucrează copii cu informațiile noi și cum le adaptează el la cel existente deja. Acest lucru se face prin intermediul a doua două procese: asimilarea și acomodarea. Asimilarea presupune încorporarea informațiilor noi într-o structură cognitivă existentă, iar acomodarea se referă la schimbările survenite la nivelul unei structuri cognitive pentru a include informații noi (Papalia et al., 2010).

Echilibrarea dictează trecerea de la asimilare la acomodare, fiind tendința de a obține un echilibru stabil între elementele cognitive (idem).

Numită și teoria stadialității, Piaget a descris dezvoltarea cognitivă prin prisma a patru stadii universale: stadiul senzorio-motor, stadiul preoperațional, stadiul operațiilor concrete și stadiul operațiilor formale.

Primul dintre cele patru stadii ale teoriei dezvoltării cognitive este stadiul senzorio-motor (0–2 ani), iar în acest stadiu sugarii învață descoperă lumea prin contactul tactil, reacționând prin diferite comportamente. Potrivit lui Piaget, acest stadiu are la bază „schema stimul-răspuns și asimilarea”, iar orice achiziție trebuie concepută ca un răspuns la stimulii exteriori, ca răspuns al unui caracter asociativ (Piaget, 1968).

Acest stadiu a fost împărțit în șase substadii, fiecare având propriile caracteristici și anume:

a. Stadiul I- folosirea reflexelor (de la naștere până la o lună). În acest substadiu, sugarul își exercită reflexele înăscute și capătă un anumit control asupra lor. Jean Piaget afirmă că nu trebuie să căutăm punctul de plecare în reflexele oferite de răspunsurile izolate, ci în activități spontane. Reflexul este rezultatul a ceva ce poate să prezinte o activitate funcțională ce duce la formarea unor scheme de asimilare (Piaget, 1968). Nu se poate vorbi însă de achiziții propriu-zise, deoarece exercițiul asimilator nu depășește cadrul prestabilit al factorului ereditar.

b. Stadiul II- reacțiile circulare primare (de la una la patru luni). Sugarul repetă comportamentele plăcute care se produc inițial întâmplător, iar acțiunile se focalizează pe corpul propriu. Piaget precizează că nu există încă o „diferențiere între mijloace și scopuri, scopul nefiind atins în acest caz decât printr-o succesiune obligatorie de mișcări care conduc spre el” (Piaget, 1968)

c. Stadiul III- reacțiile circulare secundare (de la 4 la 8 luni). Pe sugar începe să-l intereseze mi mult mediul, repetă acțiunile ce aduc rezultate interesante și prelungeste experiențele interesante. Un subiect de această vârstă apucă de exemplu un șnur care atârna de acoperământul leagănului său, determinând mișcarea jucăriilor (Piaget, 1952).

d. Stadiul IV- coordonarea schemelor secundare (de la 8 la 12 luni). Comportamentul este mai intenționat și cu scop, iar sugarul coordonează schemele învățate anterior. În acest interval, copilul poate să anticipeze evenimentele.

e. Stadiul V- reacțiile circulare terțiare (de la 12 la 18 luni). Copilul mic devine tot mai curios și experimentează tot felul de acțiuni pentru a vedea rezultatele.

f. Stadiul VI- combinațiile mintale (de la 18 la 24 de luni). Acest stadiu marchează sfârșitul perioadei senzorio-motorii și totodată introduce copilul în ceea ce urmează. Copilul este capabil să-și reprezinte mental evenimentele, iar gândirea simbolică îi permite să înceapă să se gândească la evenimente și să le anticipeze. Piaget susține că în această etapă copilul devine capabil să găsească mijloace noi prin combinări interiorizate, care duc la o înțelegere sau la insight (Piaget, 1968).

Cel de-al doilea stadiu este numit stadiul preoperațional (2–6 ani), caracterizat prin centrare, ireversibilitate, egocentrism și animism. Piaget este de părere că în acest stadiu se dezvoltă funcția „simbolică”, dar mai ales gândirea și reprezentările (Piaget, 1964).

Ireversibilitatea este incapacitatea de a înțelege că o operație sau o acțiune poate fi făcută în două sau mai multe sensuri. În acest stadiu, copilul se concentrează asupra stărilor succesive și nu identifică transformările dintr-o stare în alta (Piaget, 1964).

Una dintre importanțele caracteristici ale acestui stadiu este centrarea, care presupune tendința copilului de a se concentra asupra unui singur aspect al unei situații și de a le neglija pe celelalte.

O formă a acestui fapt este egocentrismul, iar potrivit lui Piaget, copii mici se centrează mult pe propriul punct de vedere, încât nu pot să-l ia în considerare și pe cel al altcuiva.

Tot în acest interval, Piaget susține că se produce o acomodare prelungită în schițe imitative, cărora jocul simbolic sau inteligența să le aplice diferite semnificații. Astfel, „jocul simbolic va implica întotdeauna un element de imitare, ce funcționează ca semnificant” (Piaget, 1965, p.171)

Al treilea stadiu este cel al operațiilor concrete (6–11 ani), în cadrul căruia copiii înțeleg conceptele spațiale, cauzalitatea, clasificarea, conservarea și numerele. Piaget spune că în acest interval de vârstă „stările sunt acum subordonate transformărilor, fiind decentrate de pe acțiunea proprie, pentru a deveni reversibile” (Piaget, 1968, p.83). Caracteristică acestui stadiu este faptul că apar înălțări progresive în ceea ce privește dezvoltarea cognitivă. Așadar, copilul este capabil să conserve masa și a așeza în serie.

Serierea se referă la ordonarea elementelor după mărimile lor crescătoare sau descrescătoare, iar conservarea masei presupune înțelegerea principiului identității și cel al reversibilității. În jurul vârstei de 7 ani, copii pot să numere în minte și știu drumul spre școală și înapoi (Papalia, et al., 2010).

Potrivit lui Piaget, copiii aflați în stadiul operațiilor concrete au un raționament inductiv, și trag concluzii generale despre o anumită clasă pornind de la un element concret al ei.

Cel de-al patrulea stadiu, și ultimul din perspectiva lui Piaget este stadiul operațiilor formale (11–18 ani). În această perioadă copilului i se dezvoltă gândirea abstract, ceea ce le poate oferi ocazia de a opera cu informațiile în mod ipotetico-deductiv explorând totodată viitorul. Piaget susține în cartea sa Psihologia copilului că în această perioadă copilul „devine capabil să tragă concluziile necesare din adevăruri care nu sunt decât posibile” (Piaget, 1968).

Începutul acestei gândiri ipotetico-deductive sau formale are ca și prim rezultat combinatorica ce constă în eliberarea relațiilor și a clasificărilor de legăturile lor concrete sau intuitive. Aceasta are o importanță primordiată în lărgirea și întărirea posibilităților gândirii pentru că ea permite combinarea între obiecte.

Acest interval evidențiază o mai bună utilizare a cuvintelor, fiind utilizate în propoziții mai complexe. Un alt element prezent în această perioadă sunt noțiunile probabiliste ce sunt rezultate dintr-o asimilare a întâmplării prin scheme operatorii fundamentale (Piaget, 1968).

Prin intermediul acestor stadii, Jean Piaget aduce o viziune nouă asupra dezvoltării cognitive a ființei umane, însă istoric vorbind, Teoria dezvoltării cognitive primește și câteva critici din partea neopiagenilor printre care putem menționa faptul că Jean Piaget nu ia în calcul diferențele individuale dintre copii și că dezvoltarea nu s-ar opri la vârsta de 18 ani.

În concluzie, prin studiile sale și cercetările amănunțite din domeniul psihologiei, Jean Piaget reușește să explice întregii omenirii faptul că dezvoltarea cognitivă este universală și copilul traversează o serie de stadii psihice bine conturate, de la naștere și până la maturizare.

Bibliografie

Andriescu, Gabriela (2021). Teoria dezvoltării cognitive a lui Jean Piaget. EDICT- Revista educației, Nr. 8/2021. Online: <https://edict.ro/teoria-dezvoltarii-cognitive-a-lui-jean-piaget/>
Piaget, J. & Bärbel, I.(1968).Psihologia copilului. Press Universitaires de France: Paris
Piaget, J.(1965).Psihologia inteligenței.Editura Științifică: București
Piaget, J.(1952).The origins of intelligence in children.New York: International Universities Press
Piaget, J.(1964).Development and Learning. Journal of Research in

science teaching,2,176-184

Papalia, D., Olds, S. & Feldman, R.(2010).Dezvoltare umană. Editura Trei: București



iTeach: EXPERIENȚE DIDACTICE

ISSN 2247 – 966X

Editor: Institutul pentru Educație

Pagina Revistei: www.iteach.ro/experiencedidactice