



iTEACH: EXPERIENȚE DIDACTICE

ISSN 2247 – 966X

NR. 31 / MARTIE 2014

31

Influența mediului socio-cultural asupra dezvoltării adolescentului |
de ELENA-ALINA APOSTOL

Climatul de învățare domină IQ | de ANI-GEORGIANA ODOROAGA

Rolul profesorului în formarea abilităților de cooperare |
de MARIKA EMESE CÎMPEAN

Jocul metacognitiv – Cine sunt eu? | de MARIA POP

Căi de cultivare a creativității micilor școlari prin activitățile de compunere și
rezolvare de probleme matematice | de ANIȘOARA BLANARU

Utilizarea proiectelor eTwinning în cadrul orelor de matematică |
de ANAMARIA CORINA GOLUMBEANU

eTwinning – un program al prezentului și viitorului |
de CONSTANȚA GOJA

Metodele interactive și rolul lor în activitățile de limba și literatura română |
de MARIANA-ELENA BUCUR

E-learning și Moodle în învățământul preuniversitar | de MIHAELA BOSTAN



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

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

Oana GHEORGHE (Institutul de Științe ale Educației)

Irina VASILESCU (Școala Nr. 195 București)

Simona VELEA (Institutul de Științe ale Educației)

Alexandra BUNICA (TEHNE- Centrul pentru Inovare în Educație)

Doru ȘTEFĂNESCU (Social IT)

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

E-MAIL: echipa@iteach.ro

PAGINA REVISTEI:

www.iteach.ro/experiencedidactice

Influența mediului socio-cultural asupra dezvoltării adolescentului

De **Elena-Alina Apostol**

O perspectivă asupra dezvoltării personalității adolescentului în lumina psiho-sociologiei. Transformările emoționale și psihologice pe care le traversează tânărul în această perioadă îl fac vulnerabil în fața mediului său de viață și în același timp îl prezintă în fața educației formale ca pe o provocare. Adolescentul găsește refugiu, fascinație și modele în anturajul său, în timp ce valorile școlii sunt privite cu tot mai mult scepticism. În această confruntare intelectuală și emoțională, natura mediului socio-cultural în care trăiește elevul joacă un rol crucial în creșterea sa armonioasă și evoluția către succes.

Analiza influenței mediului socio-emoțional asupra dezvoltării personalității preadolescentului și adolescentului este, fără îndoială, un subiect deosebit de complex prin numărul de variabile ce trebuie analizate și corelate.

Ioan Nicola remarcă faptul că „personalitatea conferă omului identitate proprie, nonrepetitivă, unicitate, expresie a unei anume îmbinări a variabilelor sale interne, unele dintre acestea impunându-se cu o intensitate mai puternică în structura de ansamblu a acestui construct uman.” (Nicola, 2000, p.149)

Gordon Allport vedea personalitatea umană ca „organizare dinamică în cadrul individului a acelor sisteme psiho-fizice care determină gândirea și comportamentul său caracteristic.” (Allport, apud.Cucoș coord., 1998, p.75).

Personalitatea este o structură compusă ce cuprinde o serie de „trăsături și calități formale, dinamico-energetice (temperamentul), de conținut, socio-morale și axiologice (caracterul) și aspecte instrumentale, performanțiale”. (Cucoș coord.,1998, pp. 77-79)

Perioada adolescenței este momentul de debut al cristalizării trăsăturilor principale ale caracterului. Din acest motiv nu se pot trage concluzii despre personalitatea elevului, mai ales a celui de vârstă mică. Dar pentru a înțelege mai bine procesul prin care mediul socio-emoțional contribuie la formarea sau modelarea personalității adolescentului și preadolescentului este necesar mai întâi să înțelegem cine și ce este adolescentul, respectiv cine este preadolescentul. În cartea sa, Pedagogie socială, Ioan Neacșu alege spre prezentare două definiții sugestive: „În arcul dezvoltării, adolescența cunoaște debutul și este anticipată de pubertate, fiind definită ca o perioadă mai scurtă, dar încărcată de semnale la nivel somatic, de transformări <<în funcționarea cognitivă, în interacțiunea socială, emoții și în simțul propriei persoane>> (Birch, 2000)” (Neacșu, 2010, p.126) Enciclopedia de psihosociologie definește adolescența ca „perioadă de trecere de la copilărie la vârsta adultă caracterizată printr-o acută căutare de identitate, în care apar elementele contradictorii cele mai vizibile în raporturile dintre generații.” (Chelcea, 2003, p.21)

Același dicționar arată că, în această perioadă, tânărul renunță la normele și valorile ce-l animau în copilărie și prin resocializare, îmbrățișează altele noi, conforme cu individualitatea și voința sa.

La această vârstă el devine profund egocentric și independent, comportându-se într-o manieră adesea rebelă, prin care dorește să atragă atenția asupra sa, să arate celor din jur că este unic și nonconformist. Un punct focal al comportamentelor și atitudinilor sale este stârnirea admirației celorlalți și în acest scop se îndreaptă multe din preocupările și acțiunile sale – de la limbajul pe care îl folosește și până la vestimentația pe care o alege. Adesea adolescenții sfidează normele și convențiile sociale general acceptate și afișează conduite contradictorii, nu doar din dorința de a fi originali, ci și pentru că ei percep mai acut schimbările din mediul social. (*Idem*)

Această din urmă observație este importantă, întrucât arată legătura dintre susceptibilitatea și influențabilitatea specifice perioadei adolescenței și felul în care dinamica mediului social impactează dezvoltarea personalității, prin însăși sensibilitatea crescută a copilului aflat în căutarea identității sale.

Părerile specialiștilor cu privire la complexitatea proceselor ce se produc în perioada adolescenței sunt unanime. În această etapă se schimbă dinamica manifestărilor conștiinței de sine, ale puterii autocontrolului și ale managementului propriilor emoții. Se întregistrează o mai mare variație a stărilor de satisfacție cu cele de insatisfacție, o mai mare preocupare pentru socializare și adecvare la grupul de referință sau de apartenență. Aceste variabile se reflectă în felul în care adolescentul își joacă rolurile sociale, în stilul său de viață, în gradul de integrare socială și de socializare, în felul în care își duce lupta pentru independența relativă. (Neacșu, 2010, p.127)

Părintele sociologiei moderne, Emile Durkheim, este unul dintre fondatorii sociologiei educației și unul dintre promotorii ideii că sociologia joacă un rol esențial în înțelegerea și explicarea felului în care dezvoltarea individului este influențată de mediul în care acesta crește și învață. „Identitatea societate – individ este un produs al experienței sociale a individului (al biografiei sale sociale), experiență în cursul căreia are loc interiorizarea elementelor conștiinței colective în conștiința individuală.” (Stanculescu,1996, p.20) Cu alte cuvinte, personalitatea individului prinde contur numai ca urmare a interacțiunii sale cu ceilalți indivizi, dar și cu societatea în ansamblu, iar în urma acestei interacțiuni suprastructura socială transformă, modelează ceea ce nu este înăscut (de pildă, caracterul și atitudinile). Educația formală și cea informală poartă, în viziunea sociologilor, denumirea generică de socializare.

Ceea ce transformă și reorientează scopurile dascălilor în activitatea lor la catedră este însăși natura provocatoare a adolescenței în toate etapele sale. În cazul adolescenților, normele și regulile pe care educația încearcă să le promoveze sunt privite analitic și adesea sceptic. Nu arareori normele sunt criticate și chiar încălcate. Dar poate că, în final, însuși acest proces ajunge să contribuie la conturarea personalității individului, la apariția unei perspective proprii, uneori în consonanță cu cea colectivă, alteori (e drept, nu adesea) originală și chiar revoluționară. Pentru Durkheim „mișcarea este dublă: dinspre societate către individ, ca proces de interiorizare și dinspre individ către societate, ca proces de socializare. Vectorul acestei duble mișcări îl constituie educația” (*Idem*)

Referințe bibliografice

Chelcea, S., Iluț, P. (eds.). Enciclopedie de psihosociologie.

București: Ed. Economică, 2003. Cucos, C. (coord.). Psihopedagogie pentru examenele de definitivare și grade didactice. Iași: Polirom, 1998. Neacșu, I., Pedagogie socială. București: Ed. Universitară, 2010. Nicola, I., Tratat de pedagogie școlară. București: Aramis, 2000. Stănculescu, E., Teorii sociologice ale educației. Iași: Polirom, 1996.

Cod QR

Scanați QR-ul pentru a citi articolul online (sau vizitați <http://iteach.ro/experiencedidactice/influenta-mediului-socio-cultural-asupra-dezvoltarii-adolescentului>)



Climatul de învățare domină IQ

De **Ani-Georgiana Odoroaga**

Mai mult ca oricând, inteligența joacă un rol important în societatea noastră. Se spune că oamenii inteligenți au succes, putere și influență, în timp ce oamenii mai puțin inteligenți sunt priviți cu rezervă, ca și când ar suferi un handicap — societatea îi marginalizează, considerându-i *outsiders*. Trebuie să se știe faptul că inteligența singură nu garantează succesul profesional, ea reprezintă doar bază pentru o carieră încununată de succes.

„Inteligența este aptitudinea generală a individului de a-și adapta conștient gândirea unor cerințe noi: ea este capacitatea spirituală de adaptare generală la noile cerințe și condiții ale vieții.” William Stern

În dezvoltarea inteligenței apar anumiți factori, interni și externi. Au existat și vor exista mereu factori de cuantificare a inteligenței.

Psihologul francez Binet (1857–1911) a fost primul care a înțeles că inteligența trebuie să fie măsurată prin teste. În urma unei investigații efectuată în anul 1904, din însărcinarea Ministerului Învățământului și Educației, pe copii retardați mintal, a elaborat o diagramă care conținea aptitudinile și posibilitățile intelectuale ale acestor copii, având la bază o serie de 30 de subiecte diferite, cu ajutorul cărora a reușit să măsoare puterea de judecată, înțelegerea și gândirea logică a acestora. Gradul de dificultate al subiectelor create de Binet era diferit, iar unitatea de măsură era frecvența medie cu care un subiect era rezolvat de către o anumită categorie de vârstă. Aceasta clasificare a condus la noțiunea de *vârstă a inteligenței*, însă trebuie precizat că un test de inteligență nu poate cuprinde tot spectrul inteligenței cu care este dotat un individ, de unde și dificultatea de a explica inteligența.

Pe lângă factorii interni, ce țin mai mult de structura genetică, doresc să dezvolt studiul asupra celor exteriori, care sunt atribuiți mediului social. Acești factori exteriori favorizează dezvoltarea inteligenței sau o înfrânează.

Printre influențele favorizante se număra lauda, stimularea, ambiția, libertatea de decizie, recunoașterea, admiterea greșelilor, existența unei baze materiale sigure, cointeresarea sau posibilități proprii de încurajare. Influențele care înfrânează inteligența sunt: dojana, reproșul, pedeapsa, plictiseala, lipsa simțului de apreciere, lipsa ambiției, lăncezeala.

Acești factori favorizanți sau de înfrânare sunt cuprinși în noțiunea **„climatul de învățare”**.

Viața noastră actuală se caracterizează prin ritmuri trepidante. Nu am învățat să supraviețuim într-o lume tehnicizată și ne cramponăm de modelele învechite de soluționare a conflictelor. Elevii nu primesc o educație adecvată orientată spre inteligența practică și spre aplanarea conflictelor, considerându-le o problemă personală, ceea ce este fals, constituind o parte din aceste probleme.

Principiile care stau la baza dezvoltării inteligenței sunt: învățarea autonomă dirijată, gândirea constructivă, învățatul în decursul jocului și gândirea sistematică. Dezvoltarea inteligenței se compune, așadar, din autodirijare (autocălăuzire/autonomie) și elemente amuzante care pun în continuare bazele dezvoltării generale a inteligenței.

Prin studiul colectiv se conduce la efecte simultane, îndreptate în același sens. O altă strategie se bazează pe acceptarea existenței „inteligenței multidisciplinare”. De exemplu, ajungem la finalul unei probleme nerezolvate, o bifăm, considerând-o soluționată. Trebuie totuși ca după o perioadă de timp să revenim asupra ei, încercând să găsim noi căi de abordare.

„Strategiile globale” de învățare dezvoltă aptitudini de receptare complexe, proprii corpului nostru. Tot ceea ce percepem — imagini, culori, mirosuri, ritmuri, mișcări și gust — este receptat prin canale multiple. Studiul global ne ajută să asociem cuvintele într-un mod inseparabil și de neuitat, în funcție de situațiile date. În acest fel ne ridicăm considerabil capacitatea intelectuală.

Instituțiile educaționale trebuie să-și propună ca scop dezvoltarea în continuare a propriilor elevi. Trebuie aplicate strategii pentru dobândirea cunoștințelor, a gândirii sistematice și a legăturilor care există între diferitele domenii practice. Trebuie recunoscută rețeaua care se află în spatele cunoașterii faptelor.

Savanții de renume și psihologii sunt unanim de acord că inteligența, în ansamblul său, nu poate fi măsurată. Ceea ce reușim să măsurăm prin teste reprezintă doar unele concluzii asupra potențialului existent al unui individ.

Bibliografie: Adler, A. „Cunoașterea omului”, IRI, București, 1996. Cretu, T. „Psihologia vârstelor”, Ed. Universității din București, București, 1996.

Cod QR

Scanați QR-ul pentru a citi articolul online (sau vizitați <http://iteach.ro/experiencedidactice/climatul-de-invatare-dominant>)



Rolul profesorului în formarea abilităților de cooperare

De **Marika Emese Cimpean**

Lucrarea prezintă strategii care au la bază predarea-învățarea prin cooperare (metoda mozaic), punând accentul pe rolul profesorului în formarea acestor abilități.

Profesorul, ca observator activ, reprezintă o ipostază permanent întâlnită în procesul de învățare cooperativă pentru a corecta erorile, ideile sau strategiile, prin asumarea unui comportament pedagogic integrator, caracterizat prin flexibilitate, adaptabilitate la experiența elevilor, prin valorificarea acesteia în demersul său și dispoziție de cooperare (Vasile Flueraș, 2005).

Profesorul cooperant acceptă, lămurește ideile și sentimentele elevilor; laudă, încurajează comportamentul acestora; utilizează ideile lor; pune întrebări, așteptând răspunsurile libere, alegerile și hotărârile elevilor; favorizează inițiativa, spontaneitatea și creativitatea; dezvoltă competențele cooperative și de rezolvare de probleme.

Utilizarea strategiilor didactice care au la bază predarea - învățarea prin cooperare presupune ca profesorul să dețină anumite abilități. Acestea se referă la:

- Responsabilizarea fiecărui elev, pentru funcționarea optimă a grupului (trebuie apreciată și recompensată contribuția fiecărui elev în funcție de gradul de implicare personală în rezolvarea sarcinilor de învățare și în funcționarea grupului. Elevii trebuie să conștientizeze faptul că performanța grupului depinde de contribuția fiecăruia dintre ei la realizarea acesteia).
- Formarea, la elevi, a unor abilități sociale care să favorizeze interacțiunea și cooperarea în realizarea învățării (abilitatea de a lucra împreună, de a-și împărtăși opiniile, de a accepta ideile altora, de a influența prin convingere și persuasiune luarea unor decizii. Abilitățile sociale se învață practicându-le, munca în grup facilitând dobândirea unor astfel de abilități.
- Lucrul în grupuri eterogene, de mărime adecvată (circa 5 - 8 persoane) - este indicat ca profesorul să favorizeze gruparea elevilor cu potențial intelectual și de învățare diferit și să stimuleze menținerea grupurilor astfel constituite o durată de timp mai îndelungată. Dacă se constată că apar prea des probleme de funcționare a grupului, atunci echipele trebuie reorganizate.
- Implicarea elevilor în activități cât mai diverse, deoarece acestea mențin interesul și motivează elevii pentru a participa activ la soluționarea lor. Este important ca elevii

să înțeleagă valoarea și semnificația cunoștințelor propuse pentru învățare, să se angajeze în însușirea lor, să participe activ la rezolvarea problemelor. Învățarea prin cooperare este eficientă atunci când obiectivele ei sunt discutate și negociate în cadrul grupului, modalitățile de lucru sunt acceptate și puse în practică iar produsele activității grupului sunt apreciate ca atare.

- Profesorul devine un facilitator al colaborării și cooperării elevilor pentru realizarea învățării eficiente și durabile - profesorul devine coparticipant la activitățile de organizare și realizare a învățării, păstrându-și totuși rolul de conducător al acestora.

Învățarea prin cooperare este un principiu și totodată o strategie didactică, ce presupune:

- Stimularea cooperării și colaborării elevilor care, împreună cu profesorul și sub conducerea acestuia se angajează în soluționarea unor sarcini, cu scopul de a învăța.
- Focalizarea activității pe rezolvarea de probleme cu incidență în viața reală.
- Evaluarea progresului educațional și personal al elevului cu ajutorul unor tehnici și instrumente mult mai adecvate: dosare ce conțin produsele activității elevului, portofolii.

Strategia învățării prin cooperare obligă profesorul la realizarea unor mutații și reconsiderări esențiale în ceea ce privește rolul său de organizator al situațiilor de învățare, al experiențelor și al mediului de învățare în clasa de elevi și, în același timp, ca și coparticipant, alături de elev, la activitățile pe care le propune.

Alături de competențele generale specifice cadrelor didactice (competențe științifice, psihopedagogice și metodice, manageriale și psihosociale), profesorul trebuie să dețină și următoarele competențe:

- competență organizatorică - implică abilitatea de a organiza colectivul de elevi în echipe de lucru și de a evita devierile de la subiectul investigat;
- competență interrelațională - presupune disponibilități de comunicare cu elevii și capacitate de a genera dialogul autentic și democratic între elevi, toleranță și exigență;
- competență empatică - se referă la abilitatea de a se transpune în situațiile pe care elevii le parcurg, ceea ce va genera o mai bună comunicare între el și elevii săi, evitând posibilele blocaje;
- competență ludică - implică valorificarea potențialului jocului și integrarea acestuia în demersul didactic, în scopul menținerii unui potențial optim de învățare pe o durată mai mare.

O metodă prin care se promovează învățarea prin cooperare între elevi este mozaicul (jigsaw). Presupune organizarea elevilor în grupuri eterogene de 4 sau 5 și se aplică, de regulă, în etapa de realizare a sensului (după modelul E-R-R/Evocare-Realizarea sensului-Reflecție/de proiectare a lecției).

Etapele metodei:

- Construirea grupurilor de lucru inițiale - „grupurile - casă” (Exemplu pentru modul de grupare: elevii numără de la 1 la

4/5, astfel încât fiecare elev să aibă un număr cuprins între 1 și 4/5).

- Profesorul împarte textul ce urmează a fi citit/studiat într-un număr de părți egal cu numărul de grupuri.
- Constituirea grupurilor de „experți” și rezolvarea sarcinii de lucru. (Elevii cu numărul 1 vor forma un grup, cei cu numărul 2 al doilea grup ș.a.m.d. Fiecare grup de experți are sarcina de a studia o anumită parte din text, repartizată de profesor. Elevii din fiecare grup trebuie să discute conținutul de idei al părții din text care le revine, s-o înțeleagă cât mai bine și mai adecvat, pentru a fi capabili, ca ulterior, s-o predea celorlalți colegi din grupul „casă”. Ei hotărăsc împreună, prin discuții/dezbateri care sunt ideile principale ale textului studiat și cum vor proceda pentru a le preda colegilor, astfel încât aceștia să înțeleagă cât mai bine.
- Revenirea elevilor în grupurile inițiale și predarea conținutului pregătit celorlalți colegi (predare reciprocă), care pot adresa întrebări suplimentare „experților”. Discuțiile se pot extinde și la grupul mare, dacă este cazul. Important este ca la sfârșitul lecției, toți elevii să cunoască întregul text studiat, nu numai partea pe care au învățat-o în calitate de experți.

Bibliografie: Bocoș, M., Instruire interactivă. Repere pentru reflecție și acțiune, Editura Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca, 2002. Flueraș, V., Teoria și practica învățării prin cooperare, Casa Cărții de Știință, Cluj-Napoca, 2005. Scheau, I., Gândirea critică. Metode active de predare învățare, Editura Dacia, Cluj-Napoca, 2004.

Cod QR

Scanați QR-ul pentru a citi articolul online (sau vizitați <http://iteach.ro/experiencedidactice/rolul-profesorului-in-formare-a-abilitatilor-de-cooperare>)



Jocul metacognitiv – Cine sunt eu?

De **Maria Pop**

Cunoașterea psihopedagogică a elevilor este importantă atât pentru desfășurarea procesului instructiv-educativ, cât și pentru orientarea școlară și profesională a acestora. Jocul reprezintă metoda cea mai plăcută de elev și cea mai indicată pentru profesor să-și cunoască elevii și să rezolve deficiențele competențelor emoționale ale acestora. *Cine sunt eu?* este atât un joc metacognitiv, cât și un joc al imaginației, care poate fi folosit de către cadrele didactice ca un exercițiu de cunoaștere a elevului, de educare emoțională a școlarului mic. Acest joc are un rol foarte important în cunoașterea psihopedagogică a elevilor de către profesor întrucât jocul este o metodă plăcută de copil,

prin intermediul căruia profesorul se apropie repede și ușor de elev. O cunoaștere psihopedagogică a copilului, educarea emoțională a acestuia, o relație apropiată profesor-elev, cu rezultate vizibile în evoluția elevului, nu se poate concepe fără cunoașterea și înțelegerea copilului, fără o atitudine caldă, urmărindu-se îndeaproape formarea și evoluția elevului.

1. Repere conceptuale

Copilăria reprezintă „temelia” pentru modelarea predicțiilor emoționale de-o viață ale fiecărei ființe umane. Pornind de la acest considerent, este de remarcat că unele dintre cele mai grăitoare lecții pentru un copil vin, sau ar trebui să vină, din partea părintelui. În zilele noastre, în majoritatea cazurilor, viața de familie nu mai oferă un sprijin sigur pentru tot mai mulți copii, astfel că grădinița sau școala rămân singurul loc în care comunitatea poate rezolva deficiențele competențelor emoționale și sociale ale copiilor.

Cunoașterea elevilor de către profesor este o necesitate pentru realizarea unui învățământ de calitate deoarece tot mai mult se accentuează importanța demersurilor educaționale ce favorizează personalizarea predării și formarea autonomiei elevului.

În domeniul psihopedagogiei este de subliniat importanța cunoașterii psihologice a elevilor, aceasta fiind o condiție esențială pentru desfășurarea în condiții optime a procesului instructiv-educativ. Totodată, cunoașterea psihopedagogică a elevilor este importantă și în vederea orientării școlare și profesionale a elevilor.

În zilele noastre elevul este supus unor numeroase influențe, sursele de informație sporesc simțitor, raporturile cu mediul înconjurător se îmbogățesc și se complică. Cu toate acestea, în perioada școlarității, relația dominantă, cu profunde implicații pedagogice, este relația care se formează între profesor și elev, între cel care educă și cel care este educat. Această relație exprimă de fapt chintesenta procesului instructiv-educativ. Între profesor și elev are loc un dialog permanent, un dialog intelectual și moral. De caracterul și nivelul acestui dialog depinde în mare măsură efectul muncii educative, întrucât influența profesorului lasă urme adânci în viața elevului.

Profesorul lucrează cu ființe care poartă visuri mari. Pentru ca aceste visuri să devină realitate, profesorul trebuie să pătrundă în intimitatea vieții psihice a copilului. Așadar, pentru ca relația profesor-elev să aibă ca rezultat reușita procesului instructiv-educativ depinde de felul în care profesorul se apropie de lumea spirituală a copilului și îl înțelege.

Personalitatea profesorului trebuie raportată la motivația elevului, întrucât este evident că unii profesori determină motivația elevilor pentru carte pe când alții, care aparent dispun de aceleași cunoștințe și aptitudini, nu o pot face. Profesorul care determină motivația elevilor este profesorul care își cunoaște elevul. Cunoșcându-și elevul, un asemenea profesor va alege metodele și mijloacele didactice corespunzătoare elevului/clasei de elevi.

Cunoașterea elevului este condiția necesară pentru realizarea unei educații de calitate. Acest lucru este afirmat și de Gabriela Cristea *”Fără o cunoaștere profundă a personalității elevului, prin strategii și tehnici adecvate de cunoaștere științifică (psihologică, pedagogică, socială etc.) nu poate fi realizat un*

proces instructiv-educativ eficient, bazat pe individualizarea activităților de predare-învățare-evaluare”.

Fiecare profesor posedă un arsenal metodologic propriu de instruire și actualizează multiple variante de strategii didactice. Experiența educațională a relevat adeseori faptul că valoarea sau calitatea acțiunii pedagogice este dependentă nu doar de multitudinea metodelor cu care poate operaționaliza un profesor, ci și de inspirația sau “neobișnuitul” strategiei didactice concepute și aplicate (sau aplicabile).

Întrucât orice metodă își are limitele sale în investigarea faptelor, folosirea mai multor metode și corelarea rezultatelor va oferi o mai mare siguranță în cercetare și va conduce spre surprinderea multitudinii aspectelor pe care le prezintă.

2. Jocul metacognitiv

Există mai multe metode și strategii didactice pe care profesorul le utilizează, în cadrul activităților instructiv-educative, pentru a cunoaște elevii, pentru educarea emoțională a acestora. Dintre acestea se pot enumera: observația, experimentul, conversația, analiza, metoda biografică, metoda anchetei sociale și psihosociale, testele etc.

Cu toate acestea, jocul reprezintă principala metodă, și cea mai plăcută de elev, prin care profesorul poate să cunoască elevul și să rezolve deficiențele competențelor emoționale ale acestuia.

Creativitatea are un rol foarte important în rezolvarea de probleme, prin utilizarea jocurilor metacognitive. Jocul metacognitiv este un joc al imaginației și creativității prin intermediul căruia profesorul cunoaște elevul, realizându-se totodată și educarea emoțională a acestuia. De cele mai multe ori, aceste jocuri pot fi inventate chiar de profesori, în funcție de particularitățile de vârstă ale colectivului clasei pe care dorește să-l cunoască. Cu toate că se adresează în primul rând copiilor, aceste jocuri pot fi adaptate cu succes la tineri și adulți.

3. Jocul Cine sunt eu?

Cine sunt eu? este atât un joc metacognitiv, cât și un joc al imaginației, care poate fi folosit de către cadrele didactice ca un exercițiu de cunoaștere a elevului, de educare emoțională a școlarului mic. Participanții, 23 elevi din ciclul primar (clasa a IV-a), așezați în semicerc, se prezintă folosind numai 5 cuvinte (adjective). Aceste cuvinte au fost scrise inițial pe o hârtie, astfel încât, unii elevi să nu fie influențați de “prezentarea” celorlalți.

În urma răspunsurilor date de elevi, se remarcă faptul că trăsăturile pozitive au frecvență mai mare decât trăsăturile negative: ascultătoare 4, bătaș/bătașă 2, bun/bună 9, cuminte 3, curajos/curajoasă 4, curios/curioasă 3, darnic 2, deștept/deșteaptă 7, enervant/enervantă 3, fricos/fricoasă 4, frumos/frumoasă 6, gras/grasă 1, harnic/harnică 12, inteligentă 1, înalt/înaltă 3, încăpățânat/încăpățânată 4, înțelegător/înțelegătoare 4, jucăuș 1, lăudăroasă 1, leneș/leneșă 3, mic/mică 3, milos/miloasă 3, nemilos 1, ordonat/ordonată 4, prost/proastă 2, rău/rea 5, răutăcios 1, slăbuță 1, sportiv/sportivă 3, sufletist/sufletistă 7, supărăciosă 1, timid 1, vorbăreț/vorbăreță 2.

După ce fiecare elev s-a prezentat, proba se repetă, dar din direcția opusă. Analizând “prezentările” elevilor se observă că, față de trăsăturile de la prima “prezentare”, apar altele noi: credincioasă 1, indulgent 1, mincinos 1, plângăciosă 1,

prietenos/prietenoasă 2, puternic 1, sincer 8, șmecher 1, frecvența celor care s-au păstrat se modifică: ascultătoare 11, bătaș/bătașă 2, bun/bună 2, cuminte 6, curajos/curajoasă 2, curios/curioasă 10, deștept/deșteaptă 6, enervant/enervantă 2, frumos/frumoasă 8, gras/grasă 3, harnic/harnică 6, înalt/înaltă 2, înțelegător/înțelegătoare 4, jucăuș 1, lăudăroasă 1, mic/mică 2, milos/miloasă 12, rău/rea 2, răutăcios 2, sportiv/sportivă 3, sufletist/sufletistă 9, timid 1, vorbăreț/vorbăreță 2, iar altele dispar: darnic, fricos/fricoasă, inteligentă, încăpățânat/încăpățânată, leneș/leneșă, nemilos, ordonat/ordonată, prost/proastă, slăbuță, supărăciosă.

Prin aceste trăsături, profesorul își dă seama de modul cum se percepe fiecare elev, dacă se evidențiază prin trăsături pozitive sau își recunoaște și trăsăturile negative. Totodată, profesorul își dă seama dacă elevul este deschis, extrovertit, adică dacă selectează trăsăturile care-l definesc, care-l individualizează, sau este închis, introvertit, adică selectează trăsături mai generale, trăsături care-i reprezintă pe majoritatea.

Profesorul le propune elevilor să răspundă la cinci întrebări legate de prezentarea lor, asigurându-i de confidențialitatea răspunsurilor. Elevii notează pe foaia de hârtie răspunsurile la întrebările pe care propunătorul le scrie pe tablă: 1. *Ce ai simțit când trebuia să te prezinți?* 2. *A fost ceva la ce te-ai gândit, dar n-ai avut curaj să spui?* 3. *Prima sau a doua prezentare a fost mai grea?* 4. *Ce ai spus despre tine? Trăsăturile pozitive sau cele negative?* 5. *Acum te cunoști mai bine?*

Prin intermediul primei întrebări, *Ce ai simțit când trebuia să te prezinți?*, profesorul descoperă ce a simțit elevul în momentul în care a fost pus să se prezinte. Răspunsurile elevilor surprind și, în același timp, confirmă personalitățile acestora: M-am simțit rușinat. 10, Am simțit bucurie. 4, Am simțit ușurare. 3, Am simțit emoție. 2, Eu m-am simțit intimidată, ca și când ar fi fost cea mai mare temere a mea. 1, Am simțit că mă destind, că-mi golesc sufletul 1, Am simțit că trebuie să fiu sincer. 1, Am simțit că voi fi înțeles mai bine de colegi, dacă eu spun despre mine și ei mă cunosc mai bine. 1. Aceste răspunsuri arată că aproape jumătate din elevii clasei (10 elevi din 23) s-au simțit rușinați când au fost nevoiți să se prezinte.

A doua întrebare, *A fost ceva la ce te-ai gândit, dar n-ai avut curaj să spui?* arată faptul că elevii nu au fost sinceri în prezentarea lor. Astfel, 20 elevi recunosc că a fost ceva la care s-au gândit, dar n-au avut curajul să spună. Dintre aceștia, 10 menționează ce n-au avut curajul să spună: plângăcios/plângăcioasă 7, mincinosă 1, fricoasă 1, rău 1. Doar 3 elevi precizează că nu s-au gândit la ceva despre ei, dar n-au avut curajul să spună.

La întrebarea a treia, *Prima sau a doua prezentare a fost mai grea?*, 20 de elevi răspund că prima prezentare a fost mai grea deoarece le-a fost rușine de reacția celorlalți. Doar 3 elevi răspund că a doua prezentare a fost mai grea pentru că: a trebuit să recunosc că sunt grasă, nu îmi place să vorbesc despre mine, la prima prezentare am spus totul, iar la a doua a trebuit să aduc amănunte.

Întrebarea: *Ce ai spus despre tine? Trăsăturile pozitive sau cele negative?* vine să confirme observația profesorului și anume faptul că elevii s-au prezentat scoțând în evidență trăsăturile pozitive.

La întrebarea: *Acum te cunoști mai bine?* toți elevii recunosc că acum se cunosc mai bine. Astfel, după ce au ascultat prezentările celorlalți, și-au dat seama de unele trăsături pe care le au și ei dar de care nu și-au dat seama sau au evitat să le numească.

Cine sunt eu? este un joc de cunoaștere și autocunoaștere. Prin intermediul lui, elevii se cunosc mai bine pe ei înșiși, își descoperă trăsături la care nu s-au gândit până n-au auzit de la ceilalți. Totodată, elevii îi cunosc mai bine pe ceilalți, deși au petrecut aproape 4 ani împreună, și-au dat seama că până acum n-au observat anumite trăsături.

Acest joc este foarte util deoarece, prin intermediul acestui joc, elevii își conștientizează trăsăturile, indiferent de felul lor (pozitive sau negative), iar profesorul își cunoaște elevii, știe cum să vorbească cu aceștia astfel încât procesul instructiv-educativ să se desfășoare în cele mai bune condiții.

Prin aceste întrebări, profesorul poate constata anumite complexe, sentimente negative, frustrări etc. pe care copiii le au. Totodată, se analizează cazurile în care, complexe, frustrările etc. sunt accentuate, se interpretează afirmația conform căreia "Nimeni nu este perfect!" și se încearcă o abordare pozitivă a acestora.

4. Concluzii

Este foarte important să ne cunoaștem elevii, să înțelegem posibilitățile și limitele fiecăruia. Doar cunoscându-i putem să-i ajutăm, fie să-și dezvolte anumite aptitudini pe care le posedă, fie să-și depășească o anumită problemă pe care o au și care ar putea să le afecteze viitorul.

Jocul metacognitiv utilizat: *cine sunt eu?* are un rol foarte important în cunoașterea psihopedagogică a elevilor de către profesor întrucât jocul este o metodă plăcută de copil, prin intermediul căruia profesorul se apropie repede și ușor de elev.

O cunoaștere psihopedagogică a copiilor, o relație apropiată profesor-elev, cu rezultate vizibile în evoluția elevului, nu se poate concepe fără cunoașterea și înțelegerea copilului, fără o atitudine caldă, urmărindu-se îndeaproape formarea și evoluția elevului.

Bibliografie: Bontaș, I., (2007), *Pedagogie. Tratat*, Editura BIC ALL, București. Cristea, G., *Psihologia educației*, Editura C.N.I. CORESI, București. Dancsuly, A., (1972), *Relația profesor-elev în perspectiva unei relații moderne*. În: *Educație și contemporaneitate*, Editura Dacia, Oradea. Maier, Monica, (2010), *Dezvoltarea comportamentului metacognitiv*, Editura Universității de Nord, Baia Mare. Maier, Monica, (2010), *Exerciții de dezvoltare metacognitivă*, Editura Universității de Nord, Baia Mare.

Cod QR

Scanați QR-ul pentru a citi articolul online (sau vizitați <http://iteach.ro/experiencedidactice/jocul-metacognitiv-cine-sunt-eu>)



Căi de cultivare a creativității micilor școlari prin activitățile de compunere și rezolvare de probleme matematice

De **Anisoara Blanaru**

În conceperea acestui material, am pornit de la ideea că stimularea creativității la elevi este o activitate permanentă, complexă, căreia noi, cadrele didactice, trebuie să-i acordăm atenția cuvenită, folosind metodele și formele de lucru adecvate în vedea atingerii acestui scop. Prin aceste rânduri nu am făcut altceva decât să aștern pe hârtie o fărâma din experiența mea și să împărtășesc colegilor interesați cum anume am aplicat diferite metode pentru cultivarea capacităților creatoare ale micilor școlari la activitățile matematice. Aplicarea șablon a unor metode sau forme de lucru, antrenarea elevilor în activități mult prea ușoare, în care nu se intervine cu o noutate sau cu o formulare nouă a aceleiași probleme, conduce la o învățare mecanică, lipsită de eficiență. De aceea, am acordat o atenție deosebită aplicării creative a unor strategii didactice, introducerii elementului de noutate, preocupării pentru integrarea treptată a elementului de dificultate, aspecte care au contribuit din plin la educarea flexibilității gândirii, a originalității, spontaneității.

Sensul curent al creativității la elevi este acela de potențial creativ, de factori sau capacități aptitudinale predictive pentru performanțele de mai târziu. Se vorbește de capacitatea elevului de a acționa independent atât pe plan mintal, cât și pe plan practic, ca o premisă și un prim pas pe calea obținerii unor produse în care independența actului să garanteze originalitatea soluției.

În activitățile de compunere și de rezolvare a problemelor de matematică cu elevii mei, am ținut cont de faptul că, aflându-se la o vârstă mică, problemele trebuie să "îmbrace" forma întâmplărilor reale la care sunt puși să participe.

La început am rezolvat probleme simple, formulate pe baza acțiunilor ce s-au petrecut, în mod real, în fața lor. De exemplu, am pus pe catedră două coșuri cu fructe. Un elev a numărat fructele din fiecare coș, constatând că în primul sunt 6 fructe, iar în al doilea sunt 3 fructe. Fructele din al doilea coș le-am pus în primul, după care s-a formulat întrebarea: "*Câte fructe sunt în total?*" Acțiunea s-a petrecut în fața elevilor și ei au sesizat că cele două mărimi s-au pus la un loc, s-au adunat.

Aceste probleme, formulate cu ajutorul materialului didactic propriu fiecărui elev, au avut o contribuție majoră la înțelegerea conținutului problemei și la dirijarea atenției spre ceea ce este cunoscut și necunoscut.

Am îmbinat rezolvarea problemelor de tip clasic cu rezolvarea de probleme creative, ca în exemplul următor:

Modelul clasic: "*În port sunt 56 vapoare. Au plecat în larg 12 vapoare. Câte vapoare au rămas?*"

Modelul creativ: "*Câte vapoare au rămas acum în port dacă, din cele 56 vapoare, au plecat 12?*", "*Câte vapoare sunt acum în port*"

dacă, împreună cu cele 12 vapoare care au plecat, au fost 56 vapoare?"

Practica mi-a demonstrat că activitățile de aceste gen au puternice valențe formative și contribuie, în mare măsură, la dezvoltarea creativității, gândirii și calităților ei. Compunerea problemelor solicită mai mult gândirea elevilor, fiind o muncă mai complicată decât rezolvarea lor.

În scopul dezvoltării flexibilității și creativității elevilor, a raționamentului matematic, prin separarea lui de limbajul matematic, am dat spre rezolvare probleme de următorul tip:

1. False probleme de adunare: *"Într-o zi, 16 din 58 colege au lipsit de la școală. Câți copii au fost împreună, la școală, în acea zi?"* 2. False probleme de scădere: *"Câte mașini au plecat din parcare aflată în fața blocului, dacă dimineață au plecat 6 mașini și la prânz 4?"*

Realitatea mi-a arătat că nu toate problemele pe care le-am întâlnit au soluție unică. Rezolvarea acestor probleme oferă școlarilor posibilitatea de a-și prezenta propria soluție.

Interesantă a fost următoarea problemă: *"Doresc să realizez o șezătoare din 10 elevi. 8 elevi trebuie să participe la o suită de dansuri, 4 la recitarea poeziilor. Pot să realizez ceea ce mi-am propus?"* Elevii s-au întrecut să dea răspunsuri: *"Mai trebuie 2 elevi."* *"Trebuie ca 2 elevi să recite câte 2 poezii."*

Orice cadru didactic este conștient de faptul că metodele de predare nu devin eficiente prin ele însele, ci sunt puse în valoare de inteligența și priceperea fiecăruia. Alegerea metodei de lucru se face ținând cont de avantajele și importanța folosirii ei atât din punctul de vedere al elevului, cât și din punctul de vedere al învățătorului.

Mă voi opri asupra câtorva din metodele pe care le-am folosit cu succes la clasă, la orele de matematică.

1. TURUL GALERIEI. Etape:

- Rezolvarea sarcinii în grupuri de câte 4 elevi. Ideile sunt notate pe coli flipchart.
- Sarcina: Se dau cifrele 7,4,6 și 9. Care sunt numerele formate din sute, zeci și unități care se pot scrie cu câte 3 din aceste cifre?
- Expunerea produselor de grup în locuri distincte din clasă, la distanțe suficient de mari.
- Rotirea grupurilor, la semnul învățătorului, în sensul acelor de ceasornic, astfel încât fiecare grup să înceapă de la coala de hârtie a colegilor din imediata apropiere. Grupurile se deplasează în clasă și se opresc în dreptul fiecărei coli pentru a examina și discuta fiecare produs.
- Reexaminarea produselor. După ce se încheie turul galeriei, grupurile își reexaminează produsul prin comparație cu celelalte și discută comentariile făcute de ceilalți, despre ceea ce au lucrat ei.
- Evaluarea finală, concluzii. La final sunt extrase concluziile în manieră frontală.

2. CVINTETUL

Metoda se potrivește orelor de consolidare și recapitulare sau momentului asigurării retenției și transferului în orele de

predare. Un cvintet este o poezie cu 5 versuri prin care se exprimă și se sintetizează conținutul unei lecții sau a unei activități de învățare într-o exprimare concisă, ce evidențiază reflecțiile elevului asupra subiectului studiat. Exemplu: *"Unități de măsură/Mici, mari/Măsurând, cântărind, apreciind/Există măsură pentru toate./Aprecieri."*

Abordând acest stil, clasa devine un mediu dinamic și mereu în mișcare, în care dascălii pot dovedi că apreciază pe fiecare dintre copii.

Cod QR

Scanați QR-ul pentru a citi articolul online (sau vizitați <http://iteach.ro/experientedidactice/cultivarea-creativitatii-prin-compunere-si-rezolvare-de-probleme>)



Utilizarea proiectelor eTwinning în cadrul orelor de matematică

De **Anamaria Corina Golumbeanu**

Pentru o matematică mai atractivă la clasă și pentru dezvoltarea competențelor cheie la elevi caut să înnoiesc atât metodele cât și mijlocele utilizate. Folosirea proiectelor ca metodă de predare-învățare, mai ales învățarea prin proiecte colaborative internaționale, motivează elevii, dezvoltându-le competențele științifice, lingvistice și de comunicare, dar și competențe sociale și interculturale. De asemenea, noile tehnologii informaționale au devenit un mijloc nelipsit din multitudinea de mijloce la dispoziția noastră.

Introducere

eTwinning este comunitatea școlilor din Europa. A fost lansat în 2005, ca acțiune principală a programului de eLearning al Comisiei Europene. eTwinning a fost integrat în Programul de învățare pe tot parcursul vieții în 2007. Este coordonat de European Schoolnet, un parteneriat internațional de 33 de ministere europene ale educației. Scopul principal este dezvoltarea educației.

Susținută de 35 de Centre naționale de suport, acțiunea eTwinning promovează colaborarea interșcolară în Europa prin folosirea tehnologiei informației și comunicațiilor (TIC), prin furnizarea de sprijin, instrumente și servicii pentru școli. Disponibil în douăzeci și cinci de limbi, portalul eTwinning are acum aproape 170.000 de membri și peste 5.324 de proiecte în Europa. Portalul oferă instrumente online pentru profesori pentru a găsi parteneri, elaborare de proiecte, schimb de idei, schimb de bune practici. Profesorii pot imediat să lucreze împreună utilizând diferite instrumente personalizate disponibile pe platforma eTwinning.

The Magic Sky

În semestrul doi al anului școlar 2011-2012 am demarat un proiect eTwinning "The Magic Sky". Acest proiect își propune să trezească interesul elevilor pentru matematică cu ajutorul astronomiei utilizând noile tehnologii ale informației și comunicării, TIC. Astronomia este una dintre cele mai populare subiecte pentru toți elevii.

La acest proiect avem ca parteneri profesori din Anglia, Bulgaria, Italia și Polonia. Acest proiect are ca obiective: înțelegerea conceptelor de bază ale astronomiei, crearea și dezvoltarea de argumente logice, cu o identificare clară de ipoteze și concluzii operarea cu date experimentale și analizarea lor, lucrul în echipe interdisciplinare; prezentarea documentelor în limba engleză.

În cadrul proiectului se utilizează TwinSpace-ul, SalsaJ, Microsoft Office, Windows Movie Maker, etc. Ca produse finale vom avea un dicționar, un blog, o colecție de prezentări, o galerie cu desene, postere și fotografii și un ebook cu probleme. Elevii au realizat prezentări PowerPoint despre mituri și legende ale unor constelații cunoscute: Carul Mare, Cassiopeia, Orion etc.

În săptămâna "Să știi mai multe să fii mai bun", am avut o serie de activități pentru acest proiect: Călătorie în Sistemul Solar, Astropoezie, Astrofotografie, Observații astronomice. În cadrul acestui proiect am realizat și activități de observare, informare și cercetare științifică. Elevii au analizat imagini captate de Observatorul Astronomic Bellatrix din Ceccano, Italia și de Telescopul Faulkes al Universității Coimbra, Portugalia. Unele dintre activități au fost integrate în curriculum folosind teme în cadrul orelor de geometrie.

Un exemplu sunt exercițiile practice de construire a unor piramide/prisme din diferite materiale (carton, bețișoare etc.) deoarece matematica se învață plecând de la concret. Numai prin învățare senzorială – vizual, tactil... — se pun bazele geometriei în spațiu, în cazul nostru. Aceste exerciții au fost continuate la opționalul de astronomie prin crearea de nave spațiale din aceste corpuri geometrice, exerciții practice menite să stimuleze elevii în studiul geometriei în spațiu, să își dezvolte aptitudinile de observare, de cercetare și de realizare a unor astfel de corpuri geometrice complexe pornind de la corpurile geometrice de bază. Navele spațiale astfel create au făcut parte din expoziția organizată în holul școlii cu prilejul World Space Week (Săptămâna mondială a spațiului cosmic) în perioada 4 – 10 octombrie. Rezultatul acestei activități a fost împărtășit partenerilor noștri europeni din proiectul eTwinning „The Magic Sky”.

O altă temă se referă la determinarea înălțimii unei clădiri folosind umbra elevului, umbra clădirii și noțiunile de asemănare a triunghiurilor. Cu acest prilej, au folosit diferite metode și mijloace. Una dintre metode a fost realizarea de măsurători la fața locului. Altă metodă a fost analizarea unor fotografii în programul Paint și calcularea distanțelor folosind coordonatele.

Cea mai rapidă metodă a fost determinarea directă a lungimii în programul SalsaJ. Programul SalsaJ este un program gratuit și se găsește pe platforma proiectului european EU-HOU <http://www.euhou.net> (SalsaJ software). În prezent, avem programată o activitate de comunicare prin chat-ul platformei eTwinning între elevii școlilor partenere. Este o activitate tip joc

în care facem schimb de fotografii. Noi primim de exemplu o fotografie de la partenerii noștri polonezi și noi trebuie să aflăm ce clădire este și ce înălțime are.

Concluzii

În colaborarea dintre profesori și elevi din diverse țări, noile tehnologii joacă un rol foarte important. Multe astfel de instrumente sunt introduse în fiecare zi. Trebuie doar să găsim ce instrument este cel mai potrivit pentru atingerea obiectivelor urmărite. De asemenea un rol important îl au și cursurile online gratuite oferite pe platforma eTwinning. Participând la aceste cursuri, se stabilesc contacte și se fac mai ușor schimburi de informații specifice muncii noastre.

Bibliografie:

- Cerghit Ioan, „Metode de Învățământ”, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1976.
- <http://www.etwinning.net/>

Cod QR

Scanați QR-ul pentru a citi articolul online (sau vizitați <http://iteach.ro/experiencedidactice/utilizarea-proiectelor-etwinning-in-cadrul-orelor-de-matematica>)



eTwinning – un program al prezentului și viitorului

De **Constanta Goja**

Deși la momentul în care am acceptat să particip la proiectul eTwinning "Art inspired by Mathematics", nu știam nimic despre acest program, cu timpul l-am învățat și, împreună cu elevii mei, ne-am bucurat de o minunată experiență și în același timp am avut parte de o altfel de matematică. Am arătat că matematica nu înseamnă doar formule și calcule, ci și simetrie, creativitate și artă. În opinia mea, un profesor are datoria să se perfecționeze continuu, să caute să-și îmbunătățească modul în care predă, să încerce mereu să trezească interesul elevilor. Tocmai de aceea încerc să ies din monotonia orelor tradiționale și să implic elevii în tot felul de activități interesante și utile.

Generațiile de astăzi sunt generațiile noii tehnologii, iar programul eTwinning este un program al prezentului și viitorului școlilor europene. Este programul care ajută elevii proveniți din sisteme de învățământ diferite să învețe unii de la alții, să dialogueze, să învețe să lucreze într-o echipă europeană, să cunoască alte culturi etc. — beneficiile participării sunt complexe și pe multiple planuri.

Programul eTwinning a fost lansat în 2005 la inițiativa Comisiei Europene și coordonarea European Schoolnet, cu scopul inițial de a facilita parteneriatele între instituții de învățământ preuniversitar din Europa. În timp, scopurile acțiunii s-au

dezvoltat, platforma etwinning.net devenind o comunitate a școlilor din Europa, reunind până în prezent peste 200.000 de cadre didactice din peste 95.000 de școli. În România, acțiunea eTwinning este coordonată de Centrul pentru Inovare în Educație -TEHNE (www.tehne.ro), în parteneriat cu Institutul de Științe ale Educației (www.ise.ro). Peste 12.500 de cadre didactice din 5000 de școli din România sunt înscrise în comunitate și s-au implicat în peste 5500 de proiecte derulate în parteneriat cu profesori și elevi ai școlilor din toată Europa.

În toamna anului 2009 mi-a trezit interesul o propunere de proiect etwinning «Art inspired by Mathematics», venit din partea unei profesoare de matematică de la V Liceum Ogólnokształcące im. Roberta Schumana w Sosnowcu (Sosnowiec- Polonia).

Tema se potrivea perfect pentru elevii mei de la secția de arhitectură a Liceului de Artă Satu Mare, așa că am dat curs propunerii. De altfel, în ultimii 6 ani liceul a avut proiecte și în cadrul altor programe cum ar fi: un proiect multilateral Comenius cu școli din Slovenia, Norvegia, Spania, Germania, Romania, un alt proiect lingvistic Comenius având parteneri o școală din Spania, sau participări multiple la proiecte în cadrul programului Tineret în Acțiune. Astfel, colaborarea cu școli europene nu le-a fost total necunoscută elevilor, fiind dornici de implicare.

Dealtfel, un studiu realizat de o echipă de la TEHNE- Centrul pentru Inovare în Educație și de la Institutul de Științe ale Educației, desfășurat în perioada octombrie-noiembrie 2012, având un eșantion de 225 de cadre didactice participante în acțiunea eTwinning, arată că noi suntem un exemplu concret a ceea ce consideră majoritatea participanților la sondaj, despre contribuția etwinning la următoarele obiective : Q21_1 Cunoașterea altor sisteme de învățământ. Q21_2 Întărirea sentimentului de apartenență la o comunitate profesională (europeană) a cadrelor didactice. Q21_3 Sprijinirea noilor roluri ale cadrului didactic, în contextul educației asistate de noile tehnologii. Q21_4 Asumarea de către profesori, într-o mai mare măsură, a rolului de formare a elevilor lor. Q21_5 Transpunerea curriculumului formal în activități educaționale interesante. Q21_6 Ușurarea activității cadrului didactic (proiectarea și desfășurarea mai rapidă/mai facilă de activități de învățare).

Rezultatele acestei cercetări arată că, în opinia cadrelor didactice implicate, programul etwinning ajută atât elevii, cât și profesorii la cunoașterea altor sisteme de învățământ. Fiind o colaborare la distanță între școli, îi îndeamnă pe aceștia să folosească noua tehnologie provocând profesorii la realizarea de activități deosebite și la o manieră de predare care iese din tiparul orelor tradiționale. Sigur, așa cum o arată studiul, acest lucru nu ușurează munca cadrului didactic, dar rezultatele obținute cu elevii și satisfacțiile profesorului le depășesc cu mult pe acelea obținute printr-o predare tradițională.

Proiectul nostru, la care am participat cu elevi cu vârsta cuprinsă între 15 și 17 ani, si-a propus: - Să popularizeze matematica în rândul tinerilor și utilitatea ei - Să arate importanța matematicii în artă - Să încurajeze elevii să-și folosească cunoștințele matematice în artă - Să folosească matematica în comunicarea cu elevi din țări diferite - Să arate posibilitățile IT în predarea și învățarea matematicii - Să-și dezvolte cunoștințele de limba engleză - Să trezească interes în învățarea matematicii în rândul

tinerilor - Să încurajeze independența și creativitatea.

S-a început cu prezentarea noțiunilor matematice, a transformărilor geometrice care s-au folosit ulterior în proiect și prezența lor în câteva exemple din natură, aceste prezentări au fost făcute de către noi, profesorii fiecărei școli partenere. Apoi s-a prezentat programul Tess și fiecare din parteneri au construit propriile modele de mandale. Tot mandale alb negru s-au construit apoi folosind programul Geogebra. Elevii au căutat prezența mandalelor în cultura propriei țări, în alte culturi, în arhitectură, pictură, în textile, în natură etc. De fapt, pe tot parcursul proiectului, aceste etape se repetau. Colega mea și cu mine propuneam o temă pe o perioadă dinaintea stabilită, prezentam noțiunile matematice teoretice și programele educaționale, după care elevii din ambele școli lucrau pe acea temă fie folosind software-le, fie lucrând manual, făcând prezentări Powerpoint, fie participând la expoziții sau lecții pe acea temă. Tot ceea ce s-a lucrat a fost încărcat pe spațiul etwinning, astfel încât fiecare echipă să poată învăța, discuta, compara și vedea ceea ce au lucrat partenerii. Temele au fost: Mandale, fractali, graffiti, poliedre, patern-uri, pictură și matematică, muzică și matematică, origami, etc.S-a realizat de asemenea și un dicționar de termeni matematici în limbile engleză, poloneză și română.

Rezultatele acestei colaborări au fost deosebite.Am învățat cu toții să lucrăm într-o echipă, prin intermediul internetului.Elevii au fost entuziasmați să învețe *altfel* matematică. Au avut de asemenea ocazia să colaboreze, să discute, să se compare cu elevi asemeni lor, dar care proveneau din alt sistem educațional. Prin intermediul activităților proiectului, au fost puși în situația de a fi creativi învățând matematică, și au învățat unii de la alții. În general, elevii mei au fost mai receptivi, mai motivați și mai entuziasmați în a învăța noțiuni geometrice decât dacă ar fi avut o oră tradițională de matematică.

Bibliografie: ISTRATE, O. et al. (2013) *Rolul proiectelor educaționale realizate prin parteneriate școlare internaționale. Raport preliminar eTwinning RO12*. București, TEHNE- Centrul pentru Inovare în Educație.

Cod QR

Scanați QR-ul pentru a citi articolul online (sau vizitați <http://iteach.ro/experiencedidactice/etwinning-un-program-al-prezentului-si-viitorului>)



Metodele interactive și rolul lor în activitățile de limba și literatura română

De **Mariana-Elena Bucur**

Limba și literatura română este una dintre disciplinele care preiau, într-o bună măsură, aceste elemente pe care le pune în practică ținând cont de bagajul informațional și de strategiile didactice, strategii care pot optimiza procesul de instruire, dacă se are în vedere faptul că reprezintă modalități complexe de organizare și conducere a procesului instructiv-educativ pe baza combinării mijloacelor de învățământ și a formelor de grupare a elevilor, și toate în funcție de personalitatea și creativitatea profesorului.

În procesul de învățământ, cadrul didactic, ca și elevii, acționează prin intermediul unor metode de predare și învățare. Calitatea muncii lor este în funcție de aceste metode; ele constituie o sursă însemnată de creștere a eficacității și eficienței învățământului.

Aplicându-se metode diferite se obțin diferențe esențiale în pregătirea elevilor. De asemenea, însușirea unor cunoștințe noi poate deveni mai dificilă sau mai ușoară pentru unii și aceiași elevi, în funcție de metodele utilizate. În același timp, s-a putut constata că exersarea funcțiilor intelectuale este condiționată nu numai de conținuturile date, ci și de forma în care acestea sunt aduse la cunoștința copiilor, adică de metodele utilizate. Implicarea activă și interactivă a elevilor cu întregul lor potențial intelectual, fizic, afectiv-motivațional și volițional, cu creativitatea și productivitatea lor, reprezintă premisa unei instruirii eficiente, interactive, care își propune ca rezultat, elaborarea de noi structuri cognitive-intelectuale, acționale, afective, motivaționale și voliționale operaționale. Astfel, activizarea reprezintă un rezultat al instrucției-autoinstrucției și educației-autoeducației și, deopotrivă, o premisă a unei instrucții-autoinstrucții și educații-autoeducații eficiente, de nivel superior. Dintr-un participant pasiv și docil, din obiect al învățării, elevul devine subiect activ al unei activități orientate de propriile sale nevoi și interese educaționale și, în bună măsură, propriul său educator.

Profesorul este cel care creează mediul educațional favorabil, stimulat și interesant pentru învățare în clasă, iar elevul este cel care aduce ceva din viața lui, din afara școlii, din ciclul preșcolar sau experiența lui de viață. În cadrul orelor de limba și literatura română, se pot folosi o multitudine de metode care să stârnească interesul copiilor. Printre acestea se pot utiliza și metode ale gândirii critice. Elevii citesc cu plăcere orice text dacă li se orientează atenția, curiozitatea și interesul față de acesta. De cele mai multe ori, aceste metode îi solicită pe elevi să formuleze întrebări referitoare la text, întrebări care să-i pună în dificultate pe colegii lor în căutarea răspunsurilor. Nici unii, nici ceilalți nu ar reuși să facă acest lucru, dacă nu ar citi textul cu atenție. Animația îi cuprinde și atunci când întrebarea pusă are mai multe soluții. Uneori, metodele îi antrenează în citirea pe roluri, prin dramatizări, prin organizarea și distribuirea rolurilor în echipă, precum și prin folosirea unui vocabular propriu în replicile lor. Dezbaterile unor probleme care îi interesează, folosind argumente "pro" și "contra", îi ajută să decidă dacă

acceptă sau nu valorile și ipotezele din text.

Receperea mesajelor și a informațiilor se face prin comunicare elev-elev sau profesor-elev, ceea ce contribuie la învățarea de tip activ.

Dintre metodele gândirii critice se pot enumera următoarele: ciorchinele, jurnalul dublu, tabelul conceptelor, cadranele, știu-vreau să știu-învăț, brainstorming-ul, scrierea liberă, lectura în perechi, turul galeriei.

Una din metodele care poate fi folosită în cadrul orelor de limba și literatura română este **jurnalul dublu**. Folosindu-l, elevii pot observa că un text poate fi redat prin imagini și invers. De aici elevul își formează deprinderi de a împărți textul în fragmente, folosirea unei imagini în locul unui fragment și invers. Obişnuiți cu redarea textului prin benzi desenate, ei constată că un text are un început (introducerea), o continuare a acestui început (cuprinsul) și apoi încheierea textului (sfârșitul), realizând că textul nu poate fi lipsit de una dintre aceste părți. Pentru a aplica această metodă, copiii trebuie să-și împartă pagina în două părți, trasând o linie verticală pe mijloc. În partea stângă se pot nota citate, fragmente, desene, benzi desenate, iar în partea dreaptă le vor comenta, vor justifica alegerea făcută, vor scrie ce i-a determinat să facă această alegere. Pot nota, de asemenea, impresii, sentimente, păreri, întrebări pe care și le-au pus atunci când au făcut alegerea sau dacă le-a fost impusă, pot să-și spună părerea pro sau contra în legătură cu cerința dată. Această metodă se poate aplica atât la textele în proză, cât și la cele în versuri, pentru că le dă posibilitatea elevilor să exprime prin cuvintele lor tot ceea ce cred, simt, știu, gândesc și înțeleg despre text, fragment.

Metoda pălărilor gânditoare

Pălăria albastră - este liderul, conduce activitatea. Este pălăria responsabilă cu controlul discuțiilor, extrage concluzii - clarifică/alege soluția corectă *Pălăria albă* - deține informații despre tema pusă în discuție ,face conexiuni, oferă informația brută așa cum a primit-o - informează *Pălăria roșie* - își exprimă emoțiile, sentimentele, supărarea, față de personajele întâlnite, nu se justifică - spune ce simte *Pălăria neagră* - este criticul, prezintă posibile riscuri, pericole, greșeli la soluțiile propuse, exprimă doar judecăți negative - identifică greșelile *Pălăria verde* - oferă soluții alternative, idei noi, inovatoare, caută alternative {Ce trebuie făcut?} - generează idei noi *Pălăria galbenă* - este creatorul, simbolul gândirii pozitive și constructive, explorează optimist posibilitățile, creează finalul - efortul aduce beneficii.

Tehnica cubului este strategia de învățare care facilitează examinarea unei teme din diferite indicații-cheie pe fiecare latură a cubului. De exemplu: descrie, compară, asociază, analizează, aplică, găsește argumente pro și contra. Cubul are 6 fețe, pe care sunt scrise, verbele ce numesc operațiile de gândire:

1. Descrie/definește (se descrie subiectul operei)
2. Compară (specificul obiectului în raport cu altele, deja examinate)
3. Asociază (fiecare subiect poate declanșa diverse asociații)
4. Analizează (interpretarea legăturii ca element al întregului)
5. Aplică (aplicarea în viața cotidiană)
6. Apreciază (pro sau contra).

Învățarea prin cooperare presupune o muncă dinamică, ale cărei etape, care se intercondiționează și, într-o anumită măsură, se întrepătrund, ar putea fi cele de mai jos: - realizarea de

destructurări cognitive, etapă în care membrii grupului se confruntă cu sarcinile cooperative, acceptă formularea diferitelor idei, disecarea lor, dezbateră, pentru a face posibilă circulația și confruntarea valorilor – reflecția și tatonarea, etapă care constă în luarea inițiativei de către membrii grupului, care se angajează într-un proces de reflecție, căutare, tatonare, cercetare și învățare, cu toate cunoștințele de care dispun – realizarea de interacțiuni și schimburi verbale între membrii grupului, între aceștia și învățător pentru sedimentarea ideilor, în cadrul unei dezbateri colective. În această etapă de interacțiuni, ideile elevilor sunt exprimate pentru a fi punctate insuficiențele lor.

Cadranele – reprezintă o tehnică ce presupune extragerea esențialului dintr-un text analizat, de rezumare și sintetizare a unui conținut informațional solicitând implicarea elevilor în înțelegerea acestuia. Această metodă presupune parcurgerea următorilor pași: – Împărțirea tablei în 4 părți egale. – Se propune un criteriu pentru fiecare cadran obținut. – Se citește textul. – Se formulează răspunsuri scurte pentru fiecare cadran. – Se evaluează rezultatele.

Avantajele folosirii acestei metode: – stimulează atenția și gândirea; – scoate în evidență modul propriu de înțelegere; – conduce spre esențializare, sintetizare.

Metoda poate fi folosită în etapele lecției dar poate fi și o excelentă metodă de evaluare a cunoștințelor însușite de elevi (în cadrul unei lecții sau al unui capitol). În evocare: se poate desena cadranul și se pot trece obiectivele sub formă de cerințe; elevii își trasează cadranele și își citesc cerințele; le putem cere apoi să citească lecția cu atenție pentru a face însemnările în cadran; în realizarea sensului: colaborează, comunică, cer sfaturi și îndrumări cadrului didactic, dezbate și realizează obiectivele prevăzute; în reflecție: se confruntă rezultatele, se dezbate, se analizează, se fac aprecieri.

Elevii devin treptat conștienți de puterea lor de utilizare a celor învățate și încep să-și organizeze singuri datele, își formulează cerințe, își stabilesc obiective devenind mai independenți în învățare (exemplu: se poate cere ca temă realizarea unui cadran cu sarcini „personalizate”, acestea fiind foarte variate și cu multiple valențe funcționale, unde elevii își stabilesc sarcini diversificate și de complexitate crescută).

Îmbinarea cititului cu scrisul, comunicarea cu desenul în gândirea critic, fac din activitate un joc în care elevilor le place să se implice. Este o metodă care place elevilor și care le cere orientare în pagină, le formează gustul estetic, elevii fiind preocupați nu numai de ceea ce scriu, ci și de felul în care scriu.

Un cadru didactic care folosește metode activ-participative trebuie să fie: – Un sfătuitor – care își ajută elevii în rezolvarea problemelor, îi motivează și își prezintă propriul punct de vedere; – Un animator – care inițiază metode și le explică elevilor, pregătește materialele didactice și prezintă scopurile învățării; – Un observator și un ascultător – care observă elevii în timpul activității și îi poate aprecia corect; – Un participant la învățare – care nu are impresia că este perfect și învață toată viața; – Un partener – care poate modifica „scenariul” lecției, dacă clasa o cere.

Bibliografie:

Gaston Berger, Omul modern și educația sa, București, Editura Didactică și Pedagogică, 1973; I. Cerghit, Metode de învățământ

, Iași, Editura Polirom, 2006; Elena Joița, Educația cognitivă. Fundamente. Metodologie, Editura Polirom, 2002; Alina Pamfil, Limba și literatura română în gimnaziu. Structuri didactice deschise, Editura Dacia, Cluj, 2001; Ion Ovidiu Pânișoară, Comunicarea eficientă; Iași, Editura Polirom, 2002; Tudorică Radu, Dimensiunea europeană a învățământului românesc, Iași, 2004.

Cod QR

Scanați QR-ul pentru a citi articolul online (sau vizitați <http://iteach.ro/experiencedidactice/metodele-interactive-in-activitatile-de-limba-si-literatura-romana>)



E-learning și Moodle în învățământul preuniversitar

De **Mihaela Bostan**

E-learning înseamnă învățarea într-o lume virtuală, în care elevul interacționează cu calculatorul cu scopul de a facilita și de a aprofunda cunoașterea disciplinei studiate. Resursele electronice sunt importante surse bibliografice și imagistice pentru prezentarea lecțiilor și pentru pregătirea temelor. Orice elev poate avea acces la resurse digitale de oriunde din țară sau din lume. Grupele de elevi pot comunica online cu alte grupe de elevi din orice locație, profesorul poate să urmărească și să discute deosebirile socio-culturale. Internetul va îmbunătăți educația și va schimba stilul actual de învățare.

„Educația este abilitatea de a asculta aproape orice lucru fără să-ți pierzi răbdarea sau încrederea în tine.” — Robert Frost

Moodle este un pachet software pentru producerea de site-uri și cursuri pe Internet. Oricine folosește Moodle este un Moodler.

Hot Potatoes și Moodle

Aplicația de testare online – Hot Potatoes – un produs al firmei Half-Baked Software – conține un set de șase instrumente de editare a testelor de diferite tipuri:

- **Jquiz** – permite crearea de teste-grilă, de mai multe tipuri: *multiple choice*: întrebări cu mai multe variante de răspuns, dintre care una singură este corectă; *short-answer*: întrebări cu răspuns scurt; *multi select*: întrebări cu mai multe variante de răspuns, dintre care o parte sunt corecte; *hybrid*: întrebări la care răspunsul trebuie să aibă una dintre formatele predefinite;
- **Jmatch** – pentru crearea de itemi de asociere (de tip pereche), de stabilirea legăturilor dintre două coloane: dintre cuvintele cheie (termeni) și descrierea acestora.
- **JMix** – permite generarea de exerciții de așezarea în ordine a cuvintelor dintr-o frază sau a literelor unui cuvânt;
- **Jcross** – este folosit la crearea de teste de tip cuvinte

încrucișate: integrale sau rebusuri; trebuie completate liniile rebusului pe orizontală și pe verticală;

- *Jcloze* - este utilizat pentru crearea de teste cu fraze din care lipsesc unele cuvinte;
- *The Masher* - permite îmbinarea testelor de diferite tipuri și parcurgerea pe rând a acestora.

Testele de tip Hot Potatoes pot fi salvate în diferite formate: *.zip; *.htm. Formatul *.htm permite parcurgerea testului pe un sistem de calcul și afișarea rezultatului fără a fi necesară conectarea la Internet. Punctajul obținut este vizualizat pentru câteva minute, până la închiderea aplicației. Formatul *.zip este recunoscut de platforma Moodle și poate fi implementat pe aceasta. Utilizatorul poate parcurge testul ca *vizitator* sau ca *student*. În cazul în care utilizatorul este înscris pe platformă și este asociat unei grupe, punctajul obținut la test rămâne înregistrat în *cartețul lui electronic* și în *catalogul electronic* al profesorului.

Un fișier de test .zip poate fi încărcat pe platforma Moodle ca resursă - *IMS content package*. În acest caz elevul poate parcurge resursa cu rol de fixare a cunoștințelor noi predate în lecția curentă; punctajul nu va fi înregistrat în *cartețul electronic* și acest lucru îl ajută pe elev să parcurgă resursa de un număr suficient de ori până la fixarea cunoștințelor.

Un fișier de test.zip poate fi încărcat pe platforma Moodle și ca activitate - SCORM/AICC. În acest caz punctajul obținut după parcurgerea testului, va fi înregistrat în *cartețul electronic* și în *catalogul electronic*. Dacă profesorul consideră că este necesar atunci poate seta un număr limitat pentru parcurgerea testului și metoda de notare: nota medie a încercărilor.

Învățarea prin proiecte pe platforma Moodle

Activități extrașcolare pe platforma Moodle: *Clubul utilizatorilor Moodle*. este un proiect județean 2013-2014 - aprobat de ISJ Bacău - coordonat de Colegiul Tehnic "Pentru Poni" Onești. Partenerii în cadrul proiectului sunt: Colegiul Economic "Ion Ghica" Bacău, Colegiul "Mihai Eminescu" Bacău, Colegiul Național "Vasile Alecsandri" Bacău, Colegiul Tehnic "Gheorghe Asachi" Onești.

Activitățile propuse în acest proiect: Pregătirea platformei Moodle; Selecția participanților; Workshop- utilizarea platformei Moodle; Concurs "Uniunea Europeană și noi"; Concurs "Francofonia"; Moodler -Concurs de bune practici TIC; Concurs "English for all"; Conferința Web Edu: "E-learning în educație".

Activități pe care le desfășurăm pe platforma Moodle: Conferințele WEB EDU - întâlniri virtuale pe teme stabilite dinainte între elevii unor școli din diferite orașe ale țării. Obiectivele Conferințelor WEB EDU: mobilizarea participanților în abordarea unor teme de interes general; dezvoltarea spiritului analitic; încurajarea socializării virtuale în scopuri serioase, bazate pe studiu și creativitate; dezvoltarea capacității de aprofundare a cunoștințelor în domenii diferite.

Temele activităților de pe platforma Moodle: Concurs de Sărbători "Sărbătorile de iarnă în școala mea" — Secțiunea 1: Cea mai frumoasă urare de sărbători (text, felicitare); Secțiunea 2: Cele mai frumoase momente artistice cu obiceiuri populare și tradiții locale de sărbători (fotografii și filme); Secțiunea 3: Cel

mai frumos brad (fotografie); Secțiunea 4: Prezentări tematice (power point sau de alt tip); Secțiunea 5: Cea mai frumoasă fotografie de iarnă sau de sărbători. Elevii de la Colegiul Economic „Ion Ghica” Bacău au participat la secțiunile 2, 3, 4 și 5.

Resurse pentru profesori pe platforma Moodle

Categoria *Resurse profesori* conține cursuri demonstrative pentru diferite discipline. Cursurile sunt grupate pe arii curriculare pentru învățământ gimnazial și liceal. De asemenea, există cursuri pentru învățământ primar, învățământ postliceal și diverse.

Aria Curriculară "Tehnologii" conține în cadrul categoriei Tehnologia Informației și a comunicațiilor câteva cursuri demonstrative pentru profesorii și elevii din țară. Aceste exemple de cursuri pot fi accesate și de vizitatori, cu parola "moodle" la adresa <https://edu.moodle.ro/course/view.php?id=876>

Aria curriculară "Consiliere și orientare" - conține un curs demonstrative realizat în colaborare cu profesorul consilier școlar Narcisa Gora de la Colegiul Economic „Ion Ghica” Bacău - la adresa <https://edu.moodle.ro/course/index.php?categoryid=869>

Bibliografie

- MOODLE. Administrare, utilizare, evaluare — Liliana Ursache; GeorgeVăju; Cătălin Donici; Cosmin Herman - Arad 2011- Publicat de: Moodle România — August 2011
- Instrumente pentru e-learning: ghidul informatic al profesorului modern - Mihaela Brut - Iași - Editura Polirom - 2006

Cod QR

Scanați QR-ul pentru a citi articolul online (sau vizitați <http://iteach.ro/experiencedidactice/e-learning-si-moodle-in-invata-mantul-preuniversitar>)





iTeach: EXPERIENȚE DIDACTICE

ISSN 2247 – 966X

Editor: TEHNE- Centrul pentru Inovare în Educație

Pagina Revistei: www.iteach.ro/experiencedidactice