



iTEACH: EXPERIENȚE DIDACTICE

ISSN 2247 – 966X

Nr. 127 / MARTIE 2022

127

Distresul, o problemă a cadrelor didactice

| **IRINA BOTICI**

Interdisciplinaritate prin activități de educarea limbajului

| **ANIȚA VIOLETA DUICĂ**

Abordarea integrată a învățării prin educația STEM

| **SIMONA GHENEA**

Rolul istoriei în promovarea dialogului intercultural

| **ALINA POPESCU**

Procedee de educare a creativității elevilor la orele de literatură

| **IRINA ELENA FILIMON**

Jocul didactic la vârsta preșcolară

| **MARILENA RAMONA POTÎRNICHE**

MusicXML – Standard inovativ în educația muzicală a secolului XXI

| **GELU NEAGU**

Lecții din perioada pandemiei privind facilitarea învățării la ciclul primar

| **CRISTINA PRUNDARIU**

10 motive pentru a-i învăța pe elevi programarea

| **EDINA TIMB**

Din nou despre bullying

| **CARMEN DUȘE**



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)

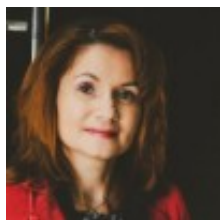
PAGINA REVISTEI:

iTeach.ro/ExperienteDidactice

Distresul, o problemă a cadrelor didactice

De **Irina Botici**

Colegiul Național Pedagogic Regina Maria, Deva (Hunedoara)



În principiu, distresul poate fi provocator – în anumite momente avem nevoie de un anumit nivel de stimulare sau inhibiție prin reacție la factori din exterior. Nivelurile moderate de stres sunt raportate la reacțiile emoționale funcționale, mecanisme adecvate de *coping* și resursele psihofizice avute la dispoziție. Stresul poate deveni însă o problemă gravă dacă generează emoții disfuncționale, augmentate din cauza nivelurilor foarte înalte de anxietate.

Majoritatea studiilor relevă un nivel mare de stres, cu nuanțe notabile în funcție de tipurile de personalitate a cadrelor didactice, de capacitatea personală de a face față situațiilor educaționale, susțin Herman, Hickmon-Rosa, Reinke (2018). Stresul, epuizarea împiedică capacitatea profesorului de a aplica strategii eficiente de gestionare a comportamentului necesare pentru a reduce comportamentul neadecvat al elevilor. Rezultatele cercetărilor indică faptul că depersonalizarea și percepția nivelului redus al realizărilor personale sunt corelate moderat cu comportamentul indezirabil al elevilor. De asemenea, nivelul clasei, vârsta profesorului, țara, contribuie la variația stării de epuizare emoțională a profesorilor. De aceea, eforturile de prevenire și intervenție la nivelul managementului clasei și managementului stresului ar trebui considerate prioritare.

Supraîncărcarea cu informații și cu sarcini administrative, schimbările permanente în legislație, planuri cadru, programe curriculare, metodologii pentru examene, manuale și proceduri complică și împiedică gestionarea eficientă în proiectarea actului didactic – la acestea se adaugă procrastinarea, gradul de cooperare cu beneficiarii direcți și indirecti ai educației și, nu în ultimul rând, comunicarea deficitară sau amânarea acestei comunicări cu specialiștii în educație. Mai mult, exigențele provocate de schimbări sociale și tehnologice, precum și transformările instituționale pot avea efecte negative asupra stresului profesional al cadrului didactic. Astfel, devine prioritară înțelegerea reacțiilor la stres și a strategiilor de *coping*, valorificarea resurselor externe, dar mai ales mobilizarea resurselor interne precum stima de sine, autoeficacitatea și resurse cognitive.

O cercetare din 2020, din SUA, realizată la Universitatea Missouri, prezintă faptul că există o asociere a stresului cu pattern-urile de confruntare emoțională ale profesorilor care predau la gimnaziu. 102 profesori au identificat cu un risc ridicat de confruntare cu încărcătură emoțională (66%). Astfel stresul profesorilor este corelat de cele mai multe ori cu un deficit/ insuficiență la nivelul percepției propriiei eficacități profesionale, având ca fundament

gestionarea slabă a clasei de elevi și rezultatele scăzute, cu efecte care duc la simptome depresive (Keith C. Herman, Colleen).

Profesorii interacționează cu mai multe grupuri de elevi, părinți, profesori, manageri. Actul didactic desfășurat în clasă și responsabilitatea resimțită pentru succesul în învățare, nevoia centrării pe nevoile individuale ale elevilor și ale părinților, în anumite condiții foarte probabile, sunt potențiale surse de stres. Profesorii raportează ca factori stresori specifici în timpul lecției întreruperile, creșterea așteptărilor și motivațiilor elevilor, precum și nevoia de diferențiere a instruirii. Oricum, confruntarea cu situațiile curente și tendința de a internaliza și de a somatiza disonanțele sunt interpretate diferit de către fiecare profesor, în funcție de experiența de viață, de starea emoțională, cognitivă și, nu în ultimul rând, de vulnerabilitatea fiziologică.

Stresul, epuizarea limitează capacitatea profesorului de a aplica strategii eficiente de gestionare a situațiilor și de reducere a comportamentului inadecvat al elevilor.

Stresul este o stare normală și necesară a vieții, experimentată de fiecare individ, poate să ofere un disconfort temporar, pe un termen lung cu diverse consecințe. În funcție de cantitatea de stres experimentată și de potențialitățile de personalitate putem recepta stresul ca o provocare sau ca o tensiune. Adaptarea constituie condiția fundamentală a supraviețuirii ființelor vii în natură și societate (Stănculescu, 2015).

Fenomenul de stres este ambivalent: ca valență pozitivă – **eustres** – poate fi un stimul spre a atinge noi scopuri, dar ca valență negativă – **distres** – poate scăpa de sub control și întrece limitele stimulării motivante, având consecințe nedorite, începând cu sănătatea persoanei până la modificarea stilului de viață spre unul precar. Prezența acestei valențe negative are ca efect sindromul *burnout* – „epuizare emoțională asociată cu atitudine negativă”, subliniază Luchian și colaboratorii (2011).

Ca propunere de strategie reglatorie, *mindfulness*-ul este un mod natural de conștiință, conștientizare și focalizare a atenției, necesar cadrelor didactice pentru o gestionare eficientă a distresului afectiv (Bishop et al., 2004; Chambers, Gullone, & Allen, 2009).

Bibliografie

1. Keith C. Herman, Sara L. Prewitt, Colleen L. Eddy, Alyson Savale, Wendy M. Reinke (2020) Profiles of middle school teacher stress and coping: Concurrent and prospective correlates. *Journal of School Psychology* 78: 54 doi: 10.1016/j.jsp.2019.11.003
2. Stănculescu, E. (2015) Managementul stresului în mediul educațional, Ed. Universitară, București,
3. Luchian O., Parvu B., Derscariu C., Enculescu C., Manu M., Anton C. (2010) Stresul în muncă. București.
4. Chambers, R., Gullone, E. and Allen, N.B. (2009) Mindful Emotion Regulation: An Integrative Review. *Clinical Psychology Review*, 29, 560–572. dx.doi.org/10.1016/j.cpr.2009.06.005
5. Bishop SR, Lau M, Shapiro S, Carlson L, Anderson ND, Carmody J, Devins G. (2004) Mindfulness: A proposed operational definition. *Clinical Psychology: Science and Practice*. 2004;11:230–241.
6. Herman, Hickmon-Rosa, Reinke, (2018) Empirically Derived Profiles of Teacher Stress, Burnout, Self-Efficacy and Coping and Associated Student Outcomes *Journal of Positive Behavior Interventions* 20(6): 109830071773206 doi:10.1177/1098300717732066

Interdisciplinaritate prin activități de educarea limbajului

De **Anița Violeta Duică**

Grădinița cu Program Prolungit Nr. 4, Moreni (Dâmbovița)



Interdisciplinaritatea creează punți între ariile curriculare, tinzând către o unitate a cunoașterii. Învățarea activă și interdisciplinară sunt privite dintr-o perspectivă holistică; educatorul trebuie să-și conducă copiii într-o călătorie fascinantă, astfel încât aceștia să cunoască, să exploreze lumea în care trăiesc și pe care să o înțeleagă. Prin jocurile didactice exemplificate în articolul de față, abordate interdisciplinar, consolidăm aptitudinile, capacitățile de comunicare, matematice, psihomotrice, muzicale, de construcții.

Interdisciplinaritatea în contextul educației preșcolare devine un concept cheie, cu ajutorul căruia educatoarea poate realiza un demers educativ centrat pe nevoile copilului, posibilitățile și ritmurile lui de învățare, pe rolurile și demersurile celui ce învață. Abordarea interdisciplinară a conținuturilor este o necesitate rezultată din nevoia firească a copilului de a explora mediul înconjurător, fizic și social, preocupare ce este pe deplin întâmpinată în condițiile structurării interdisciplinare a curriculumului.

A preda interdisciplinar înseamnă a îmbunătăți elementele învățate anterior, a completa progresiv teme astfel încât să nu devină o repetare monotonă a sarcinilor propuse în cadrul acțiunilor frontale și jocurilor alese. În aceste condiții, activitățile sunt mai atractive, mai eficiente, preșcolarul fiind un subiect al cunoașterii și acțiunii, și nu un simplu receptor.

Învățământul preșcolar modern, formativ, presupune proiectarea și organizarea activităților interdisciplinar. Corelarea cunoștințelor dobândite de copii la diferite arii curriculare contribuie la formarea și dezvoltarea flexibilității gândirii, a capacității de aplicare a acestora în practică.

Pentru realizarea interdisciplinarității în cadrul activităților de educarea limbajului am avut în vedere specificul psihologic al copilului în dezvoltare, urmărind să satisfacem nevoile copilului. Prin jocurile didactice „*Ghici, despre ce este vorba?*”, „*Cine e?*”, „*Călătorul iscusit*”, „*Știi cu ce?*”, am solicitat alcătuirea de propoziții după ilustrații și de asemenea am îmbogățit cunoștințele copiilor despre mijloacele de locomotie. Copiii au fost solicitați să denumească corect mijloacele de locomotie recunoscute în imagini date, precizând și locul pe unde circulă. Materialul didactic folosit a fost un disc, având pe marginea lui lipite imagini sugestive cu mijloacele de transport. Copilul atins cu o baghetă magică a fost întrebat „*Ghici, despre ce este vorba?*”. Ca răspuns așteptat, copilul denumește corect mijlocul de locomotie reprezentat în

imaginea de pe disc, precizând și locul pe unde circulă. Exemplu: „*Aceasta este o mașină. Mașina circulă pe șosea*”. Putem complica jocul, întrebând copiii amănunte referitoare la însușirile acestora (cine conduce? ce transportă?), iar pentru ca jocul să fie mai atractiv am imitat și zgomotul produs de aceste mijloace de locomotie.

Prin jocurile didactice „*Răspunde corect și pușorul va fi fericit*”, „*Ajută pisicuța!*”, „*Căsuța cu surprize*”, am verificat și consolidat formularea corectă de propoziții, despărțirea în silabe a cuvintelor, recunoașterea sunetelor inițiale și finale. În cadrul acestui joc, copii au fost împărțiți în două echipe. Fiecare echipă a avut câte un coș, iar la fiecare răspuns corect au primit câte un ou dat de conducătorul jocului – „pușorul”. Copiii au fost solicitați să recunoască poezia reprezentată de imagini. Cu ajutorul jetoanelor am denumit păsările de curte care se regăsesc în poeziile învățate, am despărțit în silabe cuvinte și am identificat sunetul inițial și final al cuvântului dat. De exemplu: „*Rața merge la baltă*”, cuvântul „*rața*” – pasăre de curte. Sunet inițial „*r*” și sunet final „*a*”.

Un rezultat deosebit am obținut în cadrul jocului didactic „*În excursie*”. Am început activitatea prin observarea sălii care a avut un alt aspect. Am pavoazat sala de grupă cu crengi, iarbă, flori, animale, cabana pădurarului, un coș cu alimente, cărți cu imagini despre ocrotirea naturii. Copiii au trebuit să descopere anumite „surprize”, să rezolve cerințele, apoi ne-am deplasat mai departe, în adâncul pădurii până la un alt indiciu. Echipa care a ajuns la „*Cabana pădurarului*” a fost declarat câștigătoare.

Am abordat interdisciplinar toate jocurile didactice amintite, consolidând aptitudinile, capacitățile de comunicare, matematice, psiho-motrice, muzicale, de construcții. Învățarea interdisciplinară are un pronunțat caracter activ și aplicativ și le oferă copiilor o viziune globală și integrativă, nu secvențială, asupra fenomenelor studiate în cadrul diferitelor arii curriculare, permițând aplicarea cunoștințelor dobândite.

Prin învățarea interdisciplinară, sunt reactualizate informațiile achiziționate deja de copii, în cadrul activităților organizate în grădiniță, aplicate în mediul extrașcolar și corelate cu noile cunoștințe. Utilizarea interdisciplinarității în procesul educațional are un rol deosebit de important în stimularea creativității copiilor, în formarea și dezvoltarea flexibilității gândirii lor și în atingerea obiectivelor care vizează formare de competențe.

Bibliografie

- Lucian Ciolan (2008). Învățarea integrată, fundamente pentru un curriculum transdisciplinar. București: Polirom.
- Miron Ionescu, Ioan Radu (2004). Didactica Modernă. Cluj-Napoca: Editura Dacia.
- Dumitrana Magdalena (2009). Educarea limbajului în învățământul preșcolar. Ed. Compania.
- www.agir.ro/buletine/83.pdf
- www.academia.edu/9669345/METODICA_ACTIVIT%C4%82%C5%A2ILOR_DE_EDUCARE_A_LIMBAJULUI_%C3%8EN_%C3%8ENV%C4%82%C5%A2%C4%82M%C3%82NTUL_PRE%C5%9ECOLAR

Abordarea integrată a învățării prin educația STEM

De **Simona Ghenea**

Colegiul Național Elena Cuza, Craiova (Dolj)



Educația STEM presupune integrarea în educația elevilor a elementelor științei, tehnologiei, ingineriei și matematicii și a practicilor asociate acestora pentru a crea un mediu de învățare axat pe elev, cu accent pe investigarea fenomenelor din lumea reală și pe rezolvarea de probleme.

În acest articol, am surprins o parte dintre beneficiile și impactul implementării educației STEM la clasă.

Secolul XXI a adus o creștere fulminantă a cererilor de specialiști în sectorul STEM și nu putem ignora cerința societății de a dezvolta în școli un curriculum centrat pe învățare exploratorie, care solicită elevilor să se implice activ într-o situație pentru a o rezolva.

Este vital nu să îi pregătim pentru profesiile existente, ci să anticipăm că elevii de acum vor fi de succes doar dacă se vor putea adapta mai rapid, dacă vor ști să gândească divergent. Nu se pot neglijă, de exemplu, oportunitățile oferite de domeniul inteligenței artificiale care câștigă din ce în ce mai multe domenii, optimizându-le. Elevii de azi pot deveni inovatorii de mâine.

În aceste condiții, susținem introducerea educației STEM/STEAM de la vârste mici, deoarece inovația este combustibilul, iar generarea de curiozitate și chiar abilități suplimentare vor facilita învățarea, elevii maximizându-și potențialul. Rolul profesorului care va alege să implementeze strategia STEM va fi de facilitator, de creator al unui mediu de învățare provocator, în care elevul va înțelege concepte grele descoperind, simulând, cercetând.

Cartografierea beneficiilor educației STEM mi se pare obligatorie pentru a putea convinge tot mai mulți profesori de necesitatea implementării acesteia la clasă. Prin urmare, voi începe enumerarea acelor valențe pozitive pe care le-a adus în clasa mea predarea integrată a elementelor STEM cu îmbunătățirea abilităților cognitive. Am sesizat că elevii rezolvă mai rapid probleme, sunt extrem de curioși și implicați în a afla mai multe informații despre anumite teme.

Un alt aspect se referă la o optimizare semnificativă a comunicării și a colaborării între elevi, ceea ce a stimulat învățarea socio-emoțională, cu efect asupra stării de bine a elevilor. Educația STEM i-a încurajat să devină mai buni, să se străduiască, să nu renunțe.

Lucrând în echipe și în proiecte de tip PBL, copiii au dezvoltat abilități de comunicare și leadership, au fost conectați real la găsirea soluțiilor pentru succesul întregii echipe.

Integrarea STEM m-a ajutat să îi determin să gândească liber, să

nu le fie teamă de eșec, de încercări. Le-am oferit oportunitatea de a fi creativi, ceea ce e vital în strategia STEM, să vină cu idei unice, gândind *outside the box*, explorând probleme complexe cu o abordare interdisciplinară.

Utilizând aplicații și instrumente digitale în procesul de cercetare, descoperire și aplicare, elevii au trecut de nivelul de alfabetizare media, au ajuns să se angajeze într-o învățare activă, conectată mereu la viața de zi cu zi, în care tehnologia ajută, facilitează. Ei au ajuns să înțeleagă cum funcționează, nu doar să utilizeze, ceea ce i-a ajutat și în dezvoltarea gândirii critice, a logicii, dar și a problematizării.

Demersurile mele au fost animate de convingerea că toți copiii pot să aibă succes dacă li se oferă un mediu de învățare diferit de sistemul clasic, în care profesorul transmite informații, iar elevii notează. Potențialul acestor activități de învățare STEM este uimitor, elevul nu va uita dacă va ajunge la informație singur, doar ghidat, nu va învăța pentru că trebuie, ci va fi motivat să devină mai bun cu fiecare pas.

Activitățile STEM creează premisele pentru apariția următoarei generații de inovatori.

Scopul meu este de a pregăti elevii într-o bază solidă de cunoștințe în domeniul STEM. Așa că mi-am propus să integrez activitățile specifice încă din clasa I. Curriculumul clasei I include conținuturi precum: Transformări ale apei: solidificare, topire, evaporare, fierbere, condensare; Surse de energie: apă și utilizări în practică. Pentru că „Prietenii Micului Prinț” sunt extrem de curioși, i-am provocat să afle cât mai multe informații despre apă prin experimente și diverse activități integrate.



Propulsați de entuziasmul copiilor de 7-8 ani, de curiozitate, de

multitudinea de întrebări care caută răspunsuri, având la bază jocul, né-am angajat într-o călătorie magică în lumea apei, urmărind sistematic conexiuni între toate disciplinele prevăzute în orarul clasei, creând contexte de învățare semnificative pentru viața reală. Timp de o săptămână, am intrat în lumea activităților STEM cu ajutorul științei, animați de convingerea că introducerea copiilor în știință la o vârstă fragedă ajută la dezvoltarea gândirii.

Această etapă de vârstă este un moment important pentru stimularea flexibilității gândirii, precum și a creativității elevului. În acest sens, am insistat să trezesc interesul copilului pentru știință, curajul de a încerca și dezvoltarea încrederii în sine. Astfel, jocul a predominat, a fost cel care a creat contextul participării active, individuale și de grup. De asemenea, am pus accent pe spontaneitate și creativitatea răspunsurilor, nu pe rigurozitatea științifică a acestora. Concepte științifice precum densitatea apei, refracția, circuitul apei, dizolvarea au fost explicate cu ajutorul unor experimente atractive, au presupus folosirea unor materiale ușor accesibile, așa că le recomand altor profesori, pentru că am observat că elevii mei au fost extrem de entuziasmați, au reținut mai ușor și învățarea s-a făcut prin practică, ceea ce asigură păstrarea informațiilor pe termen lung.

Experimentele „Oul năzdrăvan”, „Curcubeul din farfurie”, „Vulcanul” etc. i-au atras, au fost profesori pentru o zi și au putut exersa atât actul comunicării, cât și prezentarea a ceea ce au reținut în fața elevilor, învingându-și emoțiile.



Folosind tehnica SCAMPER, mi-am propus să dezvolt abilitățile de construcție, creativitatea, inventivitatea, ca premisă pentru viitoarele abilități de inginerie și au construit o moară de apă din materiale reciclate. I-am provocat să dea o altă utilizare paharelor de plastic și cartonului. Ca să-i ajut, fiindcă erau încă mici, le-am arătat o poză cu o moară de apă din ansamblul morilor de apă Eftimie Murgu. Ei au stabilit cine să capseze în echipă, au calculat de câte pahare au nevoie, au măsurat pentru a găsi centrul cercului, au folosit materiale reciclabile și au fost uimiți când au observat că moara lor artizanală chiar se mișcă!

În cadrul proiectului *eTwinning A Kaleidoscope of Children's Favourites*, pe care l-am fondat împreună cu Dilek Emir din Turcia, am realizat chiar un ghid cu experimente STEM în colaborare cu

partenerii și am oferit informații de la materialele necesare până la etapele și procesul realizării.

Valoarea pedagogică a experimentelor STEM bazate pe utilizarea apei este deosebit de valoroasă încă de la o vârstă fragedă, deoarece copiii înțeleg mai ușor noțiunile dacă observă, dacă experimentează.

Procesul de evaluare s-a concentrat pe recunoașterea experiențelor de învățare și a abilităților dobândite de elevi în contexte create. Rezultatele elevilor au fost înregistrate, comunicate și discutate cu părinții. Pe parcursul activității de învățare și evaluare a fost monitorizat, încurajat și evaluat progresul fiecărui elev.

Pentru a-și dezvolta abilitățile digitale, am folosit primii pași în codificare din *Hour of code* despre programarea unui A.I. robot care trebuie învățați să curețe oceanul și astfel, elevii au fost conștienți și de importanța protejării apelor.

Sper ca entuziasmul meu și aceste idei să vă ajute să implementați STEM la clasă...

Rolul istoriei în promovarea dialogului intercultural

De **Alina Popescu**

Colegiul Național Moise Nicoară, Arad (Arad)



Acceptarea diversității presupune o atitudine intelectuală și morală, care facilitează dialogul și capacitatea de a-l asculta pe celălalt. Școala are un rol important în procesul de dezvoltare multilaterală a personalității elevului, de formare a tinerilor, într-un respectul diversității culturale. Prea adesea invocată până în prezent pentru a dezbina popoare și a întreține conflicte, istoria și predarea ei în școală se poate constitui înainte de toate ca un cadru al reconcilierii. Prin bogăția de informații de care dispune, cunoașterea istorică poate construi punți pentru cunoașterea reciprocă între comunități umane, între culturi diferite, după cum, prin conceptele cu care operează, poate contribui la crearea unui discurs comun, la trezirea interesului și la formarea unei opinii avizate cu privire la problemele și provocările lumii în care trăim.

„Pentru că ziua de azi se trage din cea de ieri, iar ziua de mâine este rodul trecutului”, pentru că trecutul „nu trebuie să paralizaze prezentul, ci să-l ajute să fie diferit în fidelitate și nou în progres” (Jacques Le Goff), construcția unei societăți democratice și respectoase față de valori nu poate să nu țină seama de istorie, iar predarea acesteia devine un act de profundă responsabilitate civică. Identitatea, pluralismul, diversitatea și dialogul sunt concepte fundamentale pe care trebuie să le regăsim în cadrul orelor de istorie.

Afirmarea propriei identități etno-culturale și naționale, fără a le

nega pe cele ale celorlalți, respectul pentru pluritate și diversitate etno-culturală, toleranța față de alte credințe religioase și dialogul cu oameni aparținând altor confesiuni sunt principalele repere ale educației civice și democratice și, deopotrivă, sarcinile pe care predarea istoriei trebuie să și le asume. Credem că istoria ar putea sprijini un altfel de societate. Nu o societate în care protecția diversității este garantată prin reguli echitabile, ceea ce ar permite limitarea sau eliminarea conflictelor, ci una în care există un echilibru dinamic între afirmarea identităților și promovarea dialogului, o societate ce recunoaște conflictele și caută permanent mecanisme de gestionare constructivă a acestora.

Acestea sunt premisele de la care se poate porni în predarea temelor în cadrul orelor de istorie în semestrul I, la nivelul claselor a XI-a liceu. O reflecție asupra identității și alterității în istoria secolelor XX-XXI se poate realiza cu ajutorul a trei teme majore:

Prima temă, *Diversitatea - resursă în construcția europeană*, se oprește asupra fețelor diversității/diferențelor etno-culturale, religioase, politice, sociale, a interferențelor, a propunerii de a percepe diversitatea drept resursă și a chestionării fiecăruia dintre noi a propriei atitudini. Scopul urmărit este înțelegerea și acceptarea diversității drept premisă a dialogului intercultural.

A doua temă, *Națiune și naționalism*, prezintă notele definitorii ale identității, punând în discuție relația dintre națiune, stat, patriotism, naționalism, integrare europeană, abordează valorile românești în raport cu cele europene, analizează cauze și efecte. Scopul temei este identificarea posibilelor bariere în calea dialogului (prejudecăți, intoleranță, construcția identitară, percepția asupra conceptului de națiune) și a soluțiilor pentru reducerea acestora.

Cea de-a treia temă, *Dialogul intercultural - utopie sau realitate*, se concentrează pe formarea competenței de acțiune și decizie individuală de a contribui la dialogul intercultural, propunând spre analiză studii de caz a căror dezbateră necesită exprimarea unor poziții, atitudini față de problemele discutate. Acceptarea diversității presupune o atitudine intelectuală și morală, care facilitează dialogul și capacitatea de a-l asculta pe celălalt.

Diversitatea - resursă în construcția europeană. Cuvintele cheie de la care se pornește în abordarea acestei teme pot fi: diversitate, etnie, discriminare, confesiune, toleranță, prejudecăți, pluralism; în timp ce dintre categoriile de surse utilizabile la clasă putem aminti: afișe, fotografii, statistici, articole de presă, interviuri, memorii, cărți poștale, caricaturi. Abordarea unor probleme ca diversitatea politică, socială, etnică, lingvistică, religioasă oferă posibilitatea elevilor de a se informa și de a-și forma atitudini și competențe prin învățarea prin cooperare.

Exemple de activități de învățare:

1. Realizați un afiș care să surprindă diversitatea din grupul vostru.
2. Studiați harta lumii și testați-vă informațiile pe care le ai despre alte țări decât cea în care trăiești. Identifică o țară despre care cunoști mai multe lucruri.
3. Dacă ai fi conducătorul unui stat, care dintre regimuri l-ai instaura? De ce? Care ar fi condițiile de care ai avea nevoie pentru a instaura regimul respectiv? Care ar fi beneficiile acestuia pentru populație, pentru voi, pentru alții?
4. Stabiliți două aspecte ale vieții cotidiene de la sat respectiv de la oraș.
5. Identificați etniile care locuiesc în comunitatea voastră, în

România.

6. Realizați o listă cu zece valori care crezi că sunt împărtășite de oamenii din jurul tău. Compară propria listă cu cea a colegilor.
7. Identificați trei elemente împrumutate de la alte culturi, precum și cultura de unde s-au realizat împrumuturile.
8. Identificați asemănări și deosebiri în privința sărbătorilor religioase la români, maghiari, germani, ...
9. Te consideri tolerant? Dă două exemple de situații în care ai dovedit toleranță.
10. Alcătuiește o listă cu toate stereotipurile - pozitive și negative - despre anumite grupuri.

Națiune și naționalism. Cuvintele cheie de la care se poate porni în abordarea acestei teme pot fi: cetățenie, națiune, identitate deoarece pentru a-i cunoaște și a interacționa cu ceilalți, trebuie să te cunoști pe tine însuși, ca persoană, ca grup social, cultural sau politic. Sursele utilizate în această parte (fotografii, opere literare, articole de presă, interviuri) sunt menite mai degrabă să producă reflecții, decât să ofere informații.

Exemple de istorie europeană pot fi puncte de plecare în discutarea și compararea problemelor de istorie românească. Sarcinile de lucru individuale sau de grup solicită elevilor exprimarea de opinii, dezbateră, luarea de decizii și producerea de argumente pentru pozițiile exprimate.

Exemple de activități de învățare:

1. Care sunt elementele care definesc identitatea unui spaniol?
2. Realizați portretul românului/europeanului perfect.
3. Pe ce se bazează sentimentul de mândrie națională?
4. Realizează un desen/imagini grafice prin care să ilustrezi conceptul de Statele Unite ale Europei.
5. Credeți că românii consideră că integrarea europeană ar reprezenta un potențial pericol pentru anumite valori, tradiții, elemente ale culturii?
6. Realizați o listă cu avantajele și dezavantajele aderării pentru români, în general, la Uniunea Europeană.
7. Ce speranțe/așteptări aveți voi în urma procesului de integrare europeană?
8. Acordați pe o scală de la 1 (cea mai mică valoare) la 5 (cea mai mare valoare) note pentru valorile pe care le considerați importante și note pentru modul în care le respectați.
9. Realizați un afiș cu fotografii/imagini/simboluri ale grupului etnic din care faceți parte.
10. Realizează un eseu de 5 minute plecând de la întrebarea Ce înseamnă să fii european?

Dialogul intercultural - utopie sau realitate. Spațiul geografic pe care îl numim Europa este și spațiul unor dispute și confruntări seculare pentru influență și putere politică. Nici o civilizație, nici un individ nu trebuie să fie perceput ca un intrus cultural în Europa. Cunoașterea aportului pe care fiecare civilizație l-a adus gândirii umane, acceptarea diversității, examinarea valorilor, raportului identitate națională-identitate europeană reprezintă punctul de plecare al dialogului intercultural. Pentru înțelegerea unor concepte cheie ca toleranță, dialog, respectarea diversității se folosesc diverse studii de caz ce determină o complexitate de sarcini de lucru pentru elevi. Activitățile propuse pot fi continuate și în afara orelor de curs sub forma unor proiecte sau realizarea unor portofolii.

Exemple de activități de învățare:

1. Scandalul caricaturilor profetului Mahomed.

2. Discriminarea etnică vs. religioasă.
3. Interzicerea însemnelor religioase.
4. Realizați o listă cu atitudini de urmat în comunicarea cu colegii de clasă.
5. Identificați două instituții internaționale preocupate de dialogul intercultural.
6. Identificați cinci motive pentru care oamenii ar trebui să promoveze dialogul intercultural.
7. Dialogul ecumenic – principalele idei promovate de acesta.
8. Prezentați două activități realizate în România în anul 2008, Anul european al dialogului intercultural.
9. Toleranța și respectul nu sunt suficiente – explică titlul sursei.

Este evident că un singur an nu poate fi îndeajuns pentru a împlini nevoia de schimburi de idei și valori între culturile popoarelor și colectivităților Europei. Dialogul între culturi trebuie să se desfășoare fără sincope, néîncetat, dacă vrem să aibă o contribuție reală în construcția identității europene.

Dialogul intercultural înseamnă să deschizi spații pentru ca vocile diferite să se facă auzite, pentru stiluri de viață diferite. Nu înseamnă doar să vorbești, ci și să interacționezi, oriunde și oricând, să creezi un mediu în care interacționezi natural cu celălalt – și nu să îi trimiți în altă lume pe cei de rase și religii diferite.

Lumea contemporană este într-o evoluție rapidă și imprevizibilă a științei și tehnicii, generând o gigantică mișcare de idei, de invenții și descoperiri, o creștere exponențială a informației și a tehnologiilor de vârf. Astfel, societatea noastră devine din ce în ce mai complexă. Școala poate deveni un loc de deschidere și comunicare. Desfășurarea unor activități de educație interculturală va contribui la o mai bună cunoaștere între diferitele comunități, dar și la întărirea coeziunii sociale la nivel local, regional, național sau mondial.

Bibliografie

1. Valentin Băluțoiu, Lucia Copoeru, Aurel Constantin Soare, Ecaterina Stănescu și Constantin Vitanos (2006). Istoria secolului al XX-lea și educația pentru cetățenie democratică. București: Editura Educația 2000+.
2. Mihai Manea, Eugen Palade și Nicoleta Sasu (2006). Predarea istoriei și educația pentru cetățenie democratică: demersuri didactice inovative. București: Editura Educația 2000+.

Procedee de educare a creativității elevilor la orele de literatură

De **Irina Elena Filimon**

Liceul Tehnologic Ovid Caledoniu, Tecuci (Galați)



A citi este o preocupare, o activitate pe care trebuie să o înveți, să

te inițiezi, mai ales că nu e deloc mai simplă ca altele, după cum se știe. Actul lecturii – complex și dificil – trebuie să aibă o motivație, să fie susținut de un resort care să alimenteze energia necesară, iar aceasta nu se poate naște decât din tensiunea psihologică umană; singura componentă ce poate susține un asemenea proces dinspre structura de personalitate a cititorului/ elevului este creativitatea, fiindcă, în cazul dat, este forma de intercondiționare a celor doi factori: textul și cititorul. Psihologia educației a consacrat câteva direcții de acțiune pentru asigurarea unui climat favorabil stimulării creativității: o ambianță deschisă, receptivă a cadrului didactic față de elevii săi, destinderea copiilor timizi, activizarea celor comozi și antrenarea celor superficiali să își dezvolte cunoștințele, întreținerea dorinței vii pentru activitatea creatoare, determinarea elevilor să trăiască satisfacții chiar pentru rezultate nu prea însemnate, întreruperea activității atunci când dispăre interesul și nu-i mai atrage pe participanți.

Se vede din toate acestea că, în climatul de care vorbeam, întră sentimente de siguranță și libertate psihologică, de demnitate, conștiința propriei valori, precum și, lucru foarte important, încrederea din partea profesorului. Reperele psiho-didactice citate sunt în măsură să înlăture blocajele emotive, culturale și perceptuale.

În teoria și practica didactică s-au cristalizat mai multe procedee adecvate pentru studiul literaturii, eficiente în procesul de dezvoltare a creativității elevilor. Unul dintre cele mai percutante pare a fi **crearea situațiilor-problemă**, prin care elevii sunt puși în fața unei situații noi, la a cărei soluționare trebuie să ajungă prin eforturi proprii.

1. Sub conducerea profesorului, elevii parcurg câteva trepte pentru rezolvarea problemei: înțelegerea corectă a acesteia (ce e cunoscut; ce e necunoscut; care sunt contradicțiile); identificarea legăturilor dintre informațiile și aspectele necunoscute și cele cunoscute; elaborarea unui plan cât mai simplu de rezolvare a problemei; examinarea și evaluarea soluției găsite și încercarea alteia. Dăm câte un exemplu pentru fiecare procedeu, așa cum s-ar putea aplica la clasele gimnaziale, și câte unul la clasele de liceu:

În nuvela istorică *Alexandru Lăpușneanul*, de Costache Negruzzi, voievodul revine în Moldova hotărât să se răzbune și să-i pedepsească pe boierii trădători din prima sa domnie; între ei, se pare că vornicul Moțoc este cel mai vinovat. La început, Vodă îl iartă însă, și pedepsește pe alții. Abia mai târziu, și indirect, provoacă moartea vornicului „vânzător” al mai multor domni. Este comportarea lui Lăpușneanul contradictorie? Cum poate fi interpretată?

Treptele pentru rezolvarea situației-problemă vor fi parcurse astfel:

- Comunicarea acesteia odată cu lista lecturilor obligatorii și revenirea asupra ei pe parcurs;
- Identificarea momentelor în care voievodul ar fi putut ușor scăpa de Moțoc;
- Compararea avantajelor pe care le obține tiranul prin modul cum procedează el, față de pedepsirea lui Moțoc cu prima ocazie.

În romanul *Baltagul*, analiza unei situații-problemă interesante poate limpezi o componentă semnificativă a profilului personajului Vitoria Lipan: corectă, cinstită și modestă, Vitoria Lipan se dedică,

împreună cu fiul său Gheorghită, dezlegării tainei dispariției/ morții soțului ei Nechifor; apelează, pentru aceasta, la toate autoritățile oficiale și neoficiale – vrăjitoare, preot, subprefect, călători întâlniți în drumul său. Oamenii legii au mai multe mijloace de cercetare a crimei; Vitoria îi disprețuiește în sinea ei, dar li se adresează totuși, bazându-se de fapt, pe propriile puteri. Cum se explică acest fapt și de ce munteanca descoperă făptașii crimei înaintea lor?

Etape în rezolvarea situației-problemă pot fi:

- Evidențierea atitudinii Vitoriei față de instituțiile statului;
- Observarea reacțiilor sale față de mijloacele moderne de comunicare și a formelor activității sociale mai noi;
- Sublinierea tiparelor vieții cotidiene a muntenilor, a evoluțiilor ciclice anuale și a permanențelor familiei Vitoria-Nechifor;
- Relevarea resurselor esențiale ce o conduc pe munteancă în descoperirea locului, împrejurărilor și făptașilor crimei.

2. Un alt procedeu ce poate fi stimulativ în educarea creativității este **identificarea „obiectelor”** care fac parte dintr-o clasă, a însușirilor asemănătoare, a particularităților. Acest procedeu poate fi aplicat la lecții sub forma unor sarcini didactice precum: arătați principalele personaje care întrupează tipuri de parveniți în operele studiate, punând însă aspectul pe ceea ce îi diferențiază în cadrul categoriei de ariviști; asemănător poate fi formulată situația-problemă și pentru ale categorii de personaje cum vom exemplifica mai jos: Goe și Ionel, personajele din prozele lui Ion Luca Caragiale *DI. Goe și Vizită...* pot constitui subiectul unei asemenea activități, care să vizeze descoperirea particularităților fiecărui personaj, surprins fiecare, după cum se știe, la o vârstă și în împrejurări diferite ceea ce generează reacții și un comportament diferit din partea fiecărui personaj.

În ceea ce privește clasele de liceu, o situație-problemă generoasă în semnificație poate fi apropierea lui Stănică Rațiu de Nae Gheorghidiu, acesta din urmă fiind în stadiu de a fi considerat „*unul din cei deștepți și mai periculoși oameni din Țara Românească*”; descoperirea particularităților fiecăruia însă poate conduce la aprofundarea imaginii epocii, a unei categorii de personaje și a două tipuri de roman – balzacian și proustian. De asemenea, confruntarea dintre personajele din romanele lui Camil Petrescu – Ștefan Gheorghidiu și G.D.Ladima – poate reliefa ipostaze diferite ale intelectualului abstras și inactual, forme ale inadaptatului superior.

3. **Analiza erorilor și a consecințelor lor** (erori ale personajului sau ale autorului) – o variantă în fond a procedurii de mai sus – stimulează gândirea și sensibilitatea cititorului-elev în parcurgerea și interpretarea itinerarului epico-dramatic al personajului.

– Care sunt erorile săvârșite de Prâslea, protagonistul basmului popular *Prâslea cel voinic și merele de aur*, și ce consecințe au în asumarea misiunii de către fiul cel mai mic al împăratului?

– Apostol Bologa, eroul romanului *Pădurea spânzuraților*, de Liviu Rebreanu, atât în viața civilă, cât și pe front, săvârșește câteva erori cu consecințe grave; pe unele dintre ele și le asumă, dar de altele nu este conștient; descoperiți voi erorile acestui personaj dilematic, cu un destin tragic și convertit într-un simbol al istoriei noastre, dar și al condiției umane în general.

4. Organizarea atentă a unei **dezbatere**, având ca temă un eveniment epico-dramatic, este de natură să lumineze unele din semnificațiile fundamentale ale unei întregi creații literare. Reconstituirea împrejurărilor în care a fost ucis Nechifor Lipan, făcută de Vitoria la praznic, oferă elemente definitorii pentru viața și obiceiurile muntenilor, comportamentul uman în împrejurări speciale, psihologia personajelor, inteligența și puterea de intuiție a Vitoriei, capacitatea ei de anticipare a evenimentelor și de cunoaștere a naturii umane. De asemenea, momentul depunerii candidaturii din comedia *O scrisoare pierdută*, de I. L. Caragiale poate oferi, într-o dezbatere bine organizată, înțelegerea și receptarea profundă a artei dramaturgului în planul structurii compoziționale, precum și a variatelor resurse ale comicului caragialesc. Faptul dezbătut trebuie ales cu grijă, pentru ca discuțiile să poată degaja semnificații majore, iar profesorul să fie dirijor discret al dezbaterilor.

Dăm și alte exemple de asemenea evenimente care pot fi decupate din operele în studiu: cuvântarea lui Lăpușneanu în biserică din ajunul măcelului celor 47 de boieri; vizita lui David Creangă la Ștefan a Petrei și plecarea lui Nică cu bunicul său la școală; doborârea de către Ilie Moromete a bătrânului salcâm din fundul grădinii sale etc.

5. Aprofundarea noțiunilor de teorie literară și analiza unor opere din perspectiva acestora se poate face prin **procedul discuțiilor pentru rezolvarea unor contradicții** rezultate din confruntarea cunoștințelor vechi cu cele noi. Noțiunile de *nuvelă, roman, personaj, epică, narator* etc. sunt întâlnite, mai întâi, în forme simple, sau clasice, pentru ca mai târziu să apară în ipostaze noi, moderne. Astfel, personajul din proza lui Negruzzi pare a intra în contradicție cu tipul de personaj din proza lui Ion Creangă, sau naratorul din opera acestuia cu instanța narativă din romanul lui George Călinescu; viziunea obiectivă de tip Rebreanu pare că nu o mai acceptă pe aceea de tipul Camil Petrescu, încât solicitând valențele creative ale elevilor se vor putea efectua completări, nuanțări și „corectări” ale noțiunilor mai vechi prin procedul citat mai sus; totodată, o anume tensiune intelectuală va determina stimularea forțelor creative latente ale elevilor.

6. **Procesul literar** constituie, credem, cea mai complexă activitate din categoria celor vizate; eforturile organizării lui pot fi totdeauna răsplătite prin deosebitele efecte în aprofundarea receptării unei opere, cultivarea spiritului ludic, perceperea complexității imaginii literare și valorizarea virtuților cognitive ale literaturii. Adaptarea scenariului cvasisolemn al justiției propriu-zise, desemnarea pentru elevi a unor roluri similare (procurori-acuzatori, avocați-apărători, martori, grefieri, corpul de jurați, sub conducerea președintelui care trebuie să fie profesorul), antrenarea întregii clase și pregătirea activității din timp conduce la rezultate deosebite. Teme de proces literar pot fi: Nică a lui Ștefan a Petrei, Ion al Glanetașului, Otilia Mărculescu ș.a.m.d. O asemenea activitate poate fi programată și în cadrul cercului literar.

Desigur, metodologia unor astfel de activități, care vizează educarea creativității elevilor, presupune eforturi și exigențe organizatorice mai mari, fiind nevoie de anticiparea și dirijarea ritmică a sarcinilor de lectură, de restructurarea și de adaptarea lecțiilor pentru asemenea obiective, repartizarea de responsabilități pentru toți elevii, precum și de evaluarea atentă, stimulativă la sfârșitul fiecăreia. Rămâne certitudinea că totdeauna eforturile sunt răsplătite prin impactul deosebit asupra

Jocul didactic la vârsta preșcolară

De **Marilena Ramona Potîrniche**

Grădinița cu Program Prelungit Nr. 8, Buzău (Buzău)



Jocul este activitatea principală ce caracterizează cea mai frumoasă perioadă din viața unui om, copilăria. Copilul se joacă, se bucură prin joc, socializează, exersând astfel abilitățile necesare în parcursul devenirii și în viața de adult. Ajuns în grădiniță, copilul poate experimenta lumea minunată a jocului alături de colegii din grupă. Aceștia pot iniția jocuri libere, pe diferite teme, cu diferite materiale și jucării pe care le au la dispoziție. Jocurile pot fi realizate și în cadrul centrului „Joc de rol”, unde copilul poate experimenta diferite roluri, personaje, situații întâlnite în realitatea cotidiană.

„Jocul este singura atmosferă în care ființa sa psihologică poate să respire și în consecință poate să acționeze. A né întreba de ce se joacă copilul înseamnă a né întreba de ce este copil, nu né putem imagina copilăria fără râsetele și jocurile sale.” (Eduard Claparède)

Jocul didactic este unul dintre activitățile preferate de către preșcolari. Aceștia învață, în timp ce activitatea este desfășurată sub forma jocului didactic. Jocul didactic are în componență scopul didactic, sarcina didactică, elementul de joc, reguli de joc și un bogat material didactic.

„Jocul îndeplinește pentru toate vârstele funcții psihologice complexe, funcții educative în care amintim asimilarea de conduite, acumularea de experiență și informație funcții de dezvoltare fizică prin antrenarea sau menținerea capacităților fizice, funcții sociale în dezvoltarea relațiilor sociale.” (U. Șchiopu, 1975). J. Piaget apreciază că „activitatea de joc constă în asimilarea ce funcționează pentru ea însăși fără nici un efort de acomodare”.

Datorită conținutului și modului de desfășurare a jocurilor didactice, acestea sunt mijloace eficiente de activizare a întregului colectiv al grupei, dezvoltă unele deprinderi practice elementare și de muncă organizată. În acest sens, J. Piaget afirmă că: „acceptarea și respectarea regulilor determină pe elevi să participe la efortul comun al grupei din care face parte. Aprecierea rezultatelor, indiferent de forma pe care o folosim, creează numeroase manifestări spontane de bucurie sau supărare, de mulțumire sau regret”.

Exemple de jocuri didactice

Domeniul Limbă și comunicare: „Prietenii personajelor din povești” – copiii vor rezolva sarcinile de lucru și vor salva

personajele răpite de lup.

Explicarea jocului:

- Copiii au ca sarcină didactică recunoașterea poveștilor pe baza imaginilor, recunoașterea personajelor din poveștile cunoscute („Scufița Roșie”, „Capra cu trei iezi”), selectarea acestora în funcție de cerințe;
- Copilul numit prin atingere cu bagheta magică va rezolva sarcina dată;
- Educatoarea citește sarcina ce va fi rezolvată de către preșcolarul solicitat;
- Cu fiecare probă corect rezolvată, copiii salvează un personaj.

Se vor preciza regulile jocului:

- Copiii trebuie să răspundă numai când sunt solicitați;
- Să răspundă în propoziții;
- Să aplaude răspunsurile corecte;
- Să păstreze liniștea în timpul jocului.

Joc de probă: se verifică modul de înțelegere a regulilor jocului. Se alege o imagine și se denumesc povestea din care aceasta face parte. Se enumeră personajele din poveste – Scufița Roșie și Capra cu trei iezi.

Desfășurarea propriu-zisă a jocului:

PROBA I: „ Ghici, ghicitoarea mea!” (sarcini frontale)

Dacă proba va fi rezolvată corect, copiii o salvează pe Capră.

1. „Sunt vesela fetiță/Ce am roșie scufiță, /La bunica am plecat/Cu al meu coșuleț încărcat.” (Scufița Roșie)
2. „Eu am sfătuit ieduții, Să fie cuminți micuții, Căci lupul vrea să-i păcălească, În casă să îl primească.” (Capra)
3. „Pe mama capră o ascult, Ușa, eu nu o deschid, Ghiciți, oare cine sunt?” (Iedul)
4. „Am venit să te păzesc/Și pe lup vreau să-l ochesc/Am și-o pușcă mititică/Cu trăgaci, închizător/Trag cu ea fără de frică/Că sunt mare....” (Vânător)
5. „Cred că mă cunoașteți bine/Pe iezi și pe Scufiță i-am mâncat,/ Dar vânătorul iscusit/Mi-a și venit de hac.” (Lupul)

PROBA II: „Recunoaște personajul!” - după replica din poveste (sarcini frontale)

- Scufița Roșie, ia bagă-n coșuleț bucata asta de cozonac și sticla asta cu vin și du-le bunicii, că e bolnavă și slăbită și bunătățile astea o să-i ajute să-și mai vină în puteri. (mama Scufiței Roșii)
 - Scufița Roșie, ia te uită ce flori frumoase strălucesc în jurul tau! Și tu nici nu le iei în seamă măcar... Și mie mi se pare că n-auzi nici ce dulce cântă păsărelele! (lupul din Scufița Roșie)
 - Sărăcuțul de mine! Să nu cumva să faceți pozna să deschideți, că-i vai de noi! Asta nu-i mămuca. Eu o cunosc de pe glas; glasul ei nu-i așa de gros și de răgușit, că-i mai subțire și mai frumos! (iedul cel mic)
 - Dumnezeu să ierte pe cei răposai, cumătră, că bune sarmale ai mai făcut! (lupul din Capra cu trei iezi)
- Dacă proba va fi rezolvată corect, copiii o salvează pe mama Scufiței Roșii.

PROBA III: „Adevărat sau Fals?” (sarcini individuale)

Copiii vor trebui să stabilească valoarea de adevăr a unor enunțuri referitoare la personajele din povești.

1. Lupul din Capra cu trei iezi este un personaj bun.
2. Scufița Roșie era numită așa datorită scufiei roșii ce o purta pe cap.
3. Vânătorul le-a salvat pe Scufiță și pe bunicuță din burta lupului.

4. Mama îi spuse Scufiței Roșii să nu se abată din drum, până la casa bunicuței.
5. Lupul a fost la fierar pentru a-și ascuți limba.
6. Capra a uitat să îi avertizeze pe iezișori că nu trebuie să deschidă ușa străinilor.
- Dacă proba va fi rezolvată corect, copiii îl salvează pe Vânător.

PROBA IV „Așază-mă la casuța mea!” (sarcini pe grupe)

Pe panoul cu Diagrama Venn, o grupă va așeza personajele poveștii „Scufița Roșie” (căsuța roșie) precizând care sunt personaje pozitive și negative. Cealaltă grupă procedează la fel cu personajele din „Capra cu trei iezi” (căsuța albastră). Un copil va trebui să identifice personajul care se întâlnește în ambele povești și să precizeze dacă este pozitiv sau negativ.

Copiii vor închide ochii, educatoarea va schimba personajele de la o poveste la alta. (problematicizarea)

Dacă proba va fi rezolvată corect, copiii le salvează pe Scufița și pe Bunicuța.

Domeniul Limbă și comunicare: „Meșteri iscusiți”

Explicarea jocului:

Copiii au ca sarcină didactică să recunoască imagini ale diferitelor meserii, să alcătuiască propoziții simple și dezvoltate despre unelte/meserii; să reprezinte grafic propozițiile formulate.

Se vor preciza regulile jocului:

- Copiii trebuie să răspundă numai când sunt solicitați;
- Să răspundă în propoziții;
- Să aplaude răspunsurile corecte;
- Să păstreze liniștea în timpul jocului.

Joc de probă: se verifică modul de înțelegere a regulilor jocului.

Varianta I a jocului:

Copiii vor trebui să denumească imaginile reprezentate pe jetoane (unelte, meserii).

Varianta a II-a a jocului:

Copiii trebuie să răspundă la ghicitori despre meserii și astfel să așeze meseria ghicită la locul ei din panou prin metoda Diamantului.

Varianta a III-a a jocului:

Pe un panou este desenată o floare de lotus cu 8 petale. În mijlocul florii, se află o imagine sugestivă despre MESERII. Prin tehnica Lotus, se aleg 8 imagini cu diverse meserii și se lipesc pe petalele florii de lotus. Li se propune copiilor să alcătuiască propoziții cu meseria reprezentată pe petala florii de lotus și să reprezinte grafic propozițiile (cuvinte, silabe, sunet initial).

Varianta a IV-a a jocului:

În continuare, copiii trebuie să așeze lângă fiecare din cele 8 meserii reprezentate pe panou, jetoane cu unelte corespunzătoare acestora și să formeze pluralul ustensilelor folosite în diferite meserii.

Domeniul Știință - activitate matematică: „Né jucam, pe Zână o ajutam!” - copiii vor decora rochia Zânei și haina Omului de zăpadă.

Explicarea jocului

- Copiii au ca sarcină didactică recunoașterea formelor geometrice învățate (cerc, pătrat, triunghi), sortarea elementelor în funcție de criteriul dat (forma, mărime, culoare), raportarea numărului la cantitate și invers.
- Copilul numit prin atingere cu bagheta magică, rostind formula: „Bagheta magică sosește/Și pe ... îl/o numește”, va rezolva sarcina

dată;

- Educatoarea citește sarcina ce va fi rezolvată de către preșcolarul solicitat.
- Pentru probele corect rezolvate, vor primi câte un *emoticon* - vesel.

Se vor preciza regulile jocului:

- Copiii trebuie să răspundă numai când sunt solicitați;
- Să răspundă în propoziții li să utilizeze un limbaj potrivit activității matematice;
- Să aplaude răspunsurile corecte.
- Să păstreze liniștea în timpul jocului.

Joc de probă - se verifică modul de înțelegere a regulilor jocului.

Sarcina de rezolvat: „Din balonul fermecat/Spune ce formă a picat?”.

După jocul de probă, se trece la desfășurarea propriu zisă a jocului didactic.

Proba I - „Baloane fermecate”

În fiecare balon este ascunsă o formă geometrică. Copiii solicitați vor alege un balon pe care trebuie să-l spargă, apoi să recunoască forma geometrică care va cădea.

Joc probă: „Din balonul fermecat, Spune ce formă a picat?”

Ex: Din balonul fermecat a picat un pătrat, un triunghi, un cerc.

• Așază pe rochița Zânei doar piesele care au formă de cerc și sunt de culoare albastră.

• Așază pe rochița Zânei doar piesele care au formă de pătrat și sunt mici.

• Așază pe rochița Zânei doar piesele care au formă de triunghi, sunt de culoare verde și sunt mari.

Proba II - „Numărăm, mulțimi formam!” - complicarea jocului

• Vreau să-mi spuneți rețetă, Câți năsturei sortam? (3)

• Omulețul s-ar bucura, o tichie roșie de ar avea! (1)

• Fulgișorii mititei, oare câți sunt la număr ei? (3)

• Steluțele verzi s-ar bucura dacă pe costum un copil le-ar așeza! (2)

După Vîgotski (1934), „esența jocului la copil este însăși crearea situației imaginare, respectiv a unui câmp de semnificații care modifică întregul comportament al copilului și care îl obligă să se orienteze în acțiunile sale numai spre situația imaginară gândită. În ceea ce privește conținutul acestor situații imaginare, ele demonstrează întotdeauna că apar din lumea adulților.”

Bibliografie

- Avram, Săftica; Miha, Ecaterina; Său, Zonica (2004). Jocul didactic pentru preșcolari - Ghid metodic. Focșani: Editura Terra.
- Chiscop, Liviu (2000). Didactica educației limbajului în învățământul preșcolar. Ghid metodic. Bacău: Editura Grigore Tăbăcaru.
- Dogaru, Zoe (2001). Jocuri didactice pentru educarea limbajului. București: Editura Aramis.
- Lespezeanu, Monica (2007). Tradițional și modern în învățământul preșcolar. București: Editura Omfal Esențial.
- Tomșa, Gheorghe (coord.) (2005). Psihopedagogie preșcolară și școlară. București: Editura Coresi.

MusicXML – Standard inovativ în educația muzicală a secolului XXI

De **Gelu Neagu**

Școala Gimnazială Ștefan cel Mare, Alexandria (Teleorman)



În transmiterea mesajului artistic, artele contemporane vor trebui să aibă un cadru de referință cuprinzător, de la arta clasică, bazată pe valori umaniste amprentate în existența omului, într-un perimetru socio-cultural vast caracterizat de tradiție și credință, cu simboluri și „artefacte” ale acestora, pierdute în negura timpului, la experiențele și expresiile artistice actuale, inedite și spectaculoase, poate ușor instabile în perpetua transformare a noii realități, marcate, fără îndoială, de integrarea unor elemente ale multiculturalismului și ale virtualului excesiv, ca rezultat al tendinței generale de globalizare și digitalizare. „A învăța să înveți!” sau „A face ceva cu ceea ce am învățat!” – trebuie să ne ghideze în realizarea unor deziderate majore, de modernizare a mediului nostru de lucru, din prisma inter- și trans-disciplinarității ce trebuie să se generalizeze în anii următori, asigurând totodată premise de stabilitate echilibru și armonie, dar și evolutive pornind de la ceea ce avem și ne este din ce în ce mai la îndemână: noile tehnologii și noile cuceriri științifice.

Aptitudinile muzicale se pot dezvolta prin diferite metode și procedee de lucru, iar alegerea și îmbinarea optimă a acestora țin direct de pregătirea cadrului didactic.

Sub influența noilor tehnologii, a noilor teorii psihologice ale învățării și a noilor paradigme educaționale, lumea educației se schimbă, iar profesorii sunt chemați să răspundă primii acestor schimbări. Mai mult decât oricând, este momentul pentru reconsiderarea ansamblului curricular, legitimată de practica unei educații de factură nouă, informatizată. Mediile educaționale virtuale, educația deschisă și la distanță, biblioteci și baze de date online, platforme de educație, clasele virtuale, etc., sunt doar câteva dintre „spectacolele” ce ni se dezvoltă reunite sub titlul generic educația digitală, căreia trebuie să-i asigurăm un viitor real.

Educația în perspectiva artelor imprimă un sens și o conotație afectivă pentru toate achizițiile școlare. Ea nu se rezumă la o inițiere tehnică în receptarea unui produs sau gen artistic anume.⁽¹⁾

Educația pentru frumos poate trezi la viață posibilități și aptitudini ascunse ale copiilor. „Prin artă trebuie cultivată bucuria creației și a experienței artistice. În preajma artei se va resimți bucuria lucrului nou făcut” ⁽²⁾.

Artele contemporane, în transmiterea mesajului artistic, vor trebui să aibă un cadru de referință cuprinzător, de la arta clasică, bazată

pe valori umaniste amprentate în existența omului, într-un perimetru socio-cultural vast caracterizat de tradiție și credință, cu simboluri și „artefacte” ale acestora, pierdute în negura timpului, la experiențele și expresiile artistice actuale, inedite și spectaculoase, poate ușor instabile în perpetua transformare a noii realități, marcate, fără îndoială, de integrarea unor elemente ale multiculturalismului și ale virtualului excesiv, ca rezultat al tendinței generale de globalizare și digitalizare, „...pentru că este aducătoare de un patrimoniu spiritual polivalent, din epocile trecute, și orice „învier” a trecutului cultural conduce la o edificare a personalității” ⁽³⁾. Astfel, putem înțelege că omul contemporan și-a găsit refugiul într-o realitate modificată, cu propria voință, căutările, frământările proprii și speranțele sale, găsindu-și astfel sens.

În perspectiva postmodernă, granițele dintre cult și popular se relativizează;[...] vor avea drept cetate de reședință și arta mediatică, video-clipul, înregistrările audio sau *stream*-urile audio, ori structurile grafice și imagistice ale internetului, expresiile artistice ale marginalilor, ale exclușilor (muzica rap, manea, graffiti, etc.) ⁽⁴⁾. Perspectiva educației muzicale în școlile de masă, este și ea supusă unor transformări esențiale ce presupune găsirea unor soluții optime de adaptare a didacticii muzicale și armonizarea acestora cu noutățile și inovațiile din domeniul științelor muzicale la nivel european, a cercetărilor științifice, în general, diversificarea mijloacelor și tehnicilor existente de lucru, spre exemplu, prin implementarea noii tehnologii „musicXML”.

Ce este „MusicXML”? Este o metodă dar și un mijloc de educație muzicală, care științific este evidențiată astfel: „MusicXML este un format bazat pe XML pentru reprezentarea notației muzicale occidentale, cu specificații disponibile atât ca definiții de tip de document XML (DTD) cât și, din 2008, în XML Schema Language al W3C.”⁽⁵⁾.

„MusicXML este un limbaj de schimb muzical bazat pe XML.1, destinat să reprezinte notația muzicală occidentală comună începând cu secolul al XVII-lea, incluzând atât muzica clasică, cât și cea populară. Limbajul este conceput pentru a fi extensibil la acoperirea viitoare a muzicii vechi și la nevoile de notație mai puțin standard ale partiturii din secolul al XX-lea și al XXI-lea. (notațiile muzicale non-occidentale ar fi probabil cel mai bine reprezentate printr-un limbaj XML separat.) [...] este conceput să fie suficient, nu optim, pentru aceste aplicații. MusicXML nu este destinat să înlocuiască alte formate care sunt optimizate pentru aplicații muzicale specifice, ci să accepte partajarea datelor muzicale între aplicații.” ⁽⁶⁾

Contextual, raportat la importanța studierii ansamblului de concepte pe care muzica le implică, din perspectiva educației muzicale, ca disciplină de învățământ, dar și a înțelegerii terminologiei muzicale și elementelor de limbaj specific de către elevi, consider Tehnologia MusicXML la granița dintre cercetările domeniului muzical, cu aplicare inovativă în pedagogia muzicală și domeniul tehnologiilor informaționale și de comunicare.

Prin metodele și mijloacele utilizate, abordarea în demersul educațional muzical a unei astfel de tehnologii, se propune un caracter calitativ superior, prin cunoașterea termenilor și conceptelor de lucru, prin originalitate și unicitate, dar și un caracter cantitativ prin finalitățile propuse, ce pot lua forme diverse: platformă e-learning, manual digital, partituri muzicale online, colecții de cântece online, etc.

Fundamentată pe realitatea obiectivă, pe cuceririle științifice și tehnice ale momentului, raportat la cunoștințele anterioare ale domeniilor implicate, demersul educației muzicale poate fi ușor direcționat în scopul cunoașterii, cu scurte intervenții edificatoare de ordin practic – aplicativ, specifice, cu un pronunțat caracter investigativ, de analiză și descriere sincronă și asincronă a conceptelor și proceselor interdisciplinare ce intervin, în funcție de tema anunțată și obiectivele propuse.

Pot mărturisii că în tratarea acestui subiect se presupune abordarea unor posibilități multiple de lucru, datorită complexității tematicii, considerând oportun a fixa două orientări în definirea subiectului pentru prezentarea de față, astfel:

Din punct de vedere teoretic, subiectul propus este acela de a găsi soluții optime și oportune de diversificare și implementare a tehnologiei „MusicXML” în didactica muzicală românească prin intermediul mijloacelor TIC;

Din punct de vedere practic-aplicativ, subiectul este acela de a demonstra eficiența utilizării noilor mijloace și tehnici informaționale moderne în predarea, învățarea și evaluarea muzicii la clasele mici, prin exemple concludente care se vor constitui în finalități ale demersului propus, cu posibilitate de utilizare online, în toate mediile educaționale interesate.

Stabilirea ipotezelor de lucru din prisma cunoașterii științifice actuale din domeniul științelor muzicale și a TIC, precum și practica pedagogică personală acumulată până acum, mi-au oferit mai multe întrebări ale căror răspunsuri sper, ca parțial sau total, să fie date în urma implementării unor activități educaționale concludente, exemplele oferite de site-urile de specialitate constituindu-se ca exemple de bune practici ce mă vor ghida în obținerea unor rezultate cât mai bune, de ce nu, și dezvoltarea unor idei proprii de lucru care să conducă la dezvoltarea competențelor educaționale vizate.

Într-o societate a cunoașterii în continuă schimbare și transformare, dinamica sistemelor educaționale europene, inevitabil a indus în toate subcomponentele sale elemente de nou și inovație care, mai cu seamă în domeniul educației artistice și estetice, s-au bazat în general pe creativitatea umană și pe capacitatea omului de a se adapta, chiar dacă în unele regiuni europene acest lucru s-a produs mai greu.

Astfel, evoluția practicii predării disciplinelor artistice, începând cu anii 2003–2005, au creat cum era de așteptat mari controverse și polemici, care de data aceasta se constată a fi fost constructive în mediile educaționale europene, reliefate în lucrări de referință în domeniu.

Toate aceste lucrări și ideile inovatoare propuse, precum și mediul educațional divers, multicultural și interdisciplinar, uneori chiar multidimensional în același timp, aduc argumente substanțiale în susținerea ideii personale de realizare și implementare a obiectivelor propuse, prin implementare a unor proiecte educaționale bazate pe tehnologia MusicXML, în vederea îmbunătățirii și oferirea unei alternative de predare, învățare și evaluare a muzicii la clasele învățământului secundar, care prin demersul personal vor deveni cu siguranță, mai mult decât auxiliare didactice, demonstrând că în societatea de astăzi și în mediul educațional modern sunt indispensabile altfel de aplicații și programe software bazate pe noua tehnologie, aceasta contribuind în mare măsură la creșterea performanței școlare, militând

permanent și pentru menținerea unui statut ridicat al disciplinelor artistice în acest mediu socio-cultural divers și profund transformat astăzi.

Aplicațiile existente, ce au ca structură de bază noua tehnologie pot transforma relația elev-profesor, prin interacțiunea om-calculator, într-o etapă superioară a creativității care inevitabil, va face diferența în timp.

Astfel, pornind de la aceste premise și de la propriile ipoteze de lucru, având experiența lucrului efectiv în acest domeniu, în perioada imediat următoare voi avea în vedere transpunerea în practică a unor proiecte dedicate intervenției standard-ului și tehnologiei MusicXML în predarea-învățarea și evaluarea muzicii, precum:

– Crearea unei structuri optime structurii și publicarea unei platforme educaționale cu specific didactic muzical, funcțională online și offline. În această direcție, personal sunt interesat, implicat, încă din anii 2006–2007 în crearea unor astfel de resurse; dintre proiectele personale inițiate și încă aflate în lucru, pot cita aici următoarele:

a) ngii-musical.ruralweb.ro/auditii/compozitori_auditii.html, accesat februarie 2022

b) ngii-musical.ruralweb.ro/eval/evaluare_2022.html, accesat februarie 2022,

c) emusical.ro/plat_edu/index2.php, accesat februarie 2022,

d) e-musical.ro/, accesat februarie 2022;

– Proiectarea și elaborarea structurii unor manuale digitale, care să includă această tehnologie, conform curriculumului școlar pentru disciplinele muzicale, în vigoare la această dată, adaptat cerințelor specifice ale tuturor elevilor, care să răspundă multora dintre problemele date de lipsa mijloacelor tradiționale de lucru (fac referire aici la instrumentele muzicale clasice, care lipsesc în majoritatea școlilor de masă), și nu în ultimul rând adaptate unui învățământ modern incluziv, nediscriminatoriu și astfel metodele moderne își vor etala cu o mult mai intensă intensitate, caracterul de metode complementare ale metodelor tradiționale.

– Utilizarea vocii umane (sintetizatoarelor de voce) și a instrumentelor muzicale electronice prin mijlocirea noilor tehnologii TIC, pentru facilitarea învățării sau studierii disciplinelor muzicale și în mediile educaționale unde este nevoie de un sprijin educațional special.

Analizând diverse surse de informare, atât din domeniul muzical cât și din domeniul tehnologiei informației, pot afirma că o astfel de abordare poate contribui în mod deosebit la îndeplinirea competențelor cheie ale învățământului românesc muzical, în contextul atingerii competențelor cheie europene ale profilului de formare al absolvenților, într-o societate a cunoașterii ce impune reguli de conduită, de dezvoltare personală și de implicare, mai mult ca niciodată, a tuturor actorilor implicați în educație. „A învăța să înveți!” sau „A face ceva cu ceea ce am învățat!” – trebuie să ne ghideze în realizarea unor deziderate majore, de modernizare a mediului nostru de lucru, din prisma inter- și trans-disciplinarității ce trebuie să se generalizeze în anii următori, asigurând totodată premise de stabilitate echilibru și armonie, dar și evolutive pornind de la ceea ce avem și ne este din ce în ce mai la îndemână: noile tehnologii și noile cuceriri științifice.

Deși ne găsim pe un „teren arid”, într-un domeniu aflat încă la

început, dar într-o continuă stare de evoluție și transformare, cât privește implementarea unor astfel de proiecte, este necesară asumare cu responsabilitate întregului spectru al demersurilor de cercetare întreprinse până acum, și dezvoltarea unor noi metode și mijloace care să valideze nevoia unei astfel de interpretări, și desigur, mizând pe exemplele și bunele practici date de sistemele de educație occidentale unde s-au făcut pași importanți în acest sens.

Exemplele, exercițiile muzicale și simulările de tehnică instrumentală, audițiile muzicale interactive, manualele digitale ce vor urma a fi abordate și implementate, precum și cu ajutorul achizițiilor personale și a numeroaselor materiale disponibile în cadrul unor proiecte colaborative în care sunt implicat (ex.: flat.io, și musicators.com/?lang=ro), toate acestea constituind resurse complementare efortului propriu de evidențiere a transformărilor esențiale din practica didacticii muzicale actuale, ce lasă cale liberă creativității și exprimării autonome a personalității umane prin intermediul artei muzicale, amplificând spiritul novator al fiecărui specialist din domeniul muzicii și nu în ultimul rând sporind atracția tinerei generații către studiul și aprofundarea realității obiective, prin muzică, fiind cunoscut aportul pozitiv al acestei discipline la dezvoltarea personalității umane.

Aptitudinile muzicale se pot dezvolta prin diferite metode și procedee de lucru, care țin direct de pregătirea pedagogului. Sub influența noilor tehnologii, a noilor teorii psihologice ale învățării și a noilor paradigme educaționale, lumea educației se schimbă, iar profesorii sunt chemați să răspundă primii acestor schimbări. Mai mult decât oricând, este momentul pentru reconsiderarea ansamblului curricular, legitimată de practica unei educații de factură nouă, informatizată.

Mediile educaționale virtuale, educația deschisă și la distanță, biblioteci și baze de date online, platforme de educație, clasele virtuale, etc., sunt doar câteva dintre „spectacolele” ce ni se dezvăluie reunite sub titlul generic educația digitală, căreia trebuie să-i asigurăm un viitor real.

Referințe

- 1 doxologia.ro/puncte-de-vedere/educatia-estetica-era-numerica, accesat februarie 2022
- 2 Cucos, Constantin, Educația estetică, Editura Polirom, Iași, 2014, p. 21
- 3 doxologia.ro/puncte-de-vedere/de-ce-e-nevoie-de-o-educatie-pentru-frumos, accesat februarie 2022
- 4 www.constantincucos.ro/2011/03/hello-world, accesat februarie 2022
- 5 www.loc.gov/preservation/digital/formats/fdd/fdd000358.shtml, accesat februarie 2022
- 6 www.musicxml.com/publications/makemusic-recordare/notation-and-analysis/introduction/, 02.2022

Bibliografie

- Cucos, Constantin, „Educația estetică”, Editura Polirom, Iași, 2014, p. 21,
- David Hargreaves - „Musical imaginations” - 2011, ISBN: 9780199568086,
- David Meredith - „Computational Music Analysis” - 2016, ISBN13: 9783319259291,
- John Finney - „Music Education With Digital Technology” - 2009,

ISBN13: 9780826420718,

- Newton Lee - „Computers in music” - 2016, ISBN:

9781493955831,

- Walter B. Hewlett, Eleanor Selfridge - „Music Analysis East and West: Computing in Musicology 14” - 2006, ISBN 10: 0262582708.

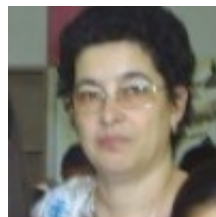
Webografie

- World Heritage Encyclopedia - „MusicXML” - 2006, worldheritage.org/ ,
- Michael Good - „Beyond PDF - Exchange and Publish. Scores with MusicXML” - aprilie, 2013, wpmedia.musicxml.com/wp-content/uploads/2013/04/MusicXML-Musikmesse-2013.pdf ,
- Michael Good - „Lessons from the Adoption of MusicXML as an Interchange Standard” - 2006, www.researchgate.net/publication/252181861_Lessons_from_the_Adoption_of_MusicXML_as_an_Interchange_Standard,
- doxologia.ro/puncte-de-vedere/educatia-estetica-era-numerica,
- doxologia.ro/puncte-de-vedere/de-ce-e-nevoie-de-o-educatie-pentru-frumos,
- www.constantincucos.ro/2011/03/hello-world,
- www.loc.gov/preservation/digital/formats/fdd/fdd000358.shtml, accesat,
- www.musicxml.com/publications/makemusic-recordare/notation-and-analysis/introduction/

Lecții din perioada pandemiei privind facilitarea învățării la ciclul primar

De **Cristina Prundariu**

Școala Gimnazială Nr. 9 Nicolae Orghidan, Brașov (Brașov)



Învățământul hibrid din ultimii ani mi-a solicitat atât competențele digitale, cât și disponibilitatea de a învăța să folosesc în mediul virtual diferite aplicații și site-uri utile desfășurării lecțiilor. În acest articol, prezint pe scurt câteva procedee didactice și materiale folosite în activitatea didactică pe perioada pandemiei. Am găsit aceste materiale pe site-uri străine și mi s-au părut interesante. Elevii mei au fost încântați și atrași de aceste modalități de abordare a activităților de predare și de învățare.

Odată cu revenirea la școală, o parte dintre profesori au continuat să folosească modalitatea hibrid de predare-învățare (*blended learning, hybrid learning*). Acest tip de învățare se caracterizează prin coexistența activității cu prezență fizică cu cea la distanță (sincron, asincron). Câteodată, din cauza situației epidemiologice, a fost nevoie de divizarea clasei de elevi: unii în clasă, alții acasă. Acest tip de învățare a obligat profesorii să își exerseze

competențele digitale sau să își formeze aceste competențe, să aibă disponibilitatea de a învăța să folosească diverse platforme de învățare, site-uri, aplicații de învățare etc.

În timp, m-am obișnuit să pendulez între elevii din clasă și cei de acasă. Am reușit să îmi optimizez activitatea didactică folosind o tablă interactivă, *Openboard*, care, pentru mine, este un instrument indispensabil în învățarea hibrid. Tot ceea ce doresc să scriu pe tabla din clasă, acum scriu pe tabla interactivă astfel încât atât elevii din clasă cât și cei de acasă văd informațiile în timp real. Foarte important la această tablă este faptul că se poate prelua funcția mouse-ului de către elev, iar acesta poate scrie direct o rezolvare, un enunț participând activ la oră.

Un alt aspect apărut în activitatea didactică pe timp de pandemie a fost crearea de resurse educaționale pentru diverse discipline. Astfel, am creat jocuri didactice pe aplicația Wordwall, am realizat fișe de lucru interactive pe Liveworksheets, am creat teste pe platforma ASQ și pe alte aplicații și site-uri. Aceste jocuri au incitat curiozitatea elevilor mei care au participat cu interes la rezolvarea sarcinilor de lucru.

Un alt mod de a interacționa cu elevii în sistem hibrid este folosirea platformei Classroom. Pentru mine, avantajul major al acestei platforme este faptul că postez zilnic teme și sarcinile de lucru pentru disciplinele pe care le studiem, elevii postează rezolvarea temelor și eu pot corecta greșelile apărute în redactarea acestora, iar a doua zi pot relua ceea ce nu s-a înțeles atât cu elevii din clasă cât și cu cei care sunt online.

Pandemia m-a determinat să caut metode și instrumente pentru a explica diferite tipuri de operații matematice, fenomene ale naturii sau alte cunoștințe. Astfel, am descoperit materiale didactice foarte interesante pe site-uri străine. Așa am dat peste o metodă de calcul al înmulțirilor cu 2 și 3 cifre. Se numește „bețisoarele lui Naples” – le-am găsit ca „bastoncini di Nepero” pe un site italian. Este o metodă simplă de calcul prin care elevii pot observa modul de a așeza produsele parțiale și de a descoperi rezultatul unui exercițiu. Pentru a folosi aceste „bețe”, este nevoie de 10 bețe numerotate de la 0 la 9. Pe fiecare băț sunt scrise produsele tablei înmulțirii numerelor 1-10. Pot fi folosite când se învață înmulțirea unui număr de 2-3 cifre cu un număr de o cifră. De exemplu: pentru a calcula 24×7 se aleg bețele pe care sunt scrise cifrele 2 și 4, se alătură, apoi se pune bățul cu semnul înmulțirii în spatele celor 2 bețe. Se coboară până la rândul cu factorul 7. Se calculează pe diagonală: 1 sută 6 zeci ($4+2$) și 8 unități=168. Atunci când adunarea cifrelor pe diagonală dă un rezultat cu trecere peste ordin, se duce mai departe la ordinul imediat superior zecea, suta etc. Mie mi-au plăcut foarte mult și le-am folosit cu elevii. Fiecare elev a primit bețele printate, le-a decupat și a învățat să le folosească. A fost un mod mai interesant de a calcula și de a le stârni curiozitatea. Este un material didactic util pentru clasele II-III.

2	4	×		
0	2	0	4	1
0	4	0	8	2
0	6	1	2	3
0	8	1	6	4
1	0	2	0	5
1	2	4	0	6
1	4	8	0	7
1	6	2	0	8
1	8	6	0	9

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	×
0	0	1	2	0	3	0	4	0	5	1
0	0	2	0	4	0	6	0	8	1	2
0	0	3	0	6	0	9	1	2	1	3
0	0	4	0	8	1	2	1	6	2	4
0	0	5	1	0	5	0	4	2	3	5
0	0	6	1	2	2	5	3	5	4	6
0	0	7	1	4	2	3	6	4	2	8
0	0	8	1	6	2	4	5	6	4	7
0	0	9	1	8	2	5	6	7	8	9

Un alt material didactic pe care l-am găsit pe internet este rigla mobilă cu adunări și scăderi. Se poate folosi la clasa pregătitoare sau la clasa I. Pentru clasa pregătitoare, resursa este realizată din 2 părți care glisează una pe alta. Pe una din părți sunt scrise numerele de la 10 la 0, iar pe cealaltă numerele de la 0 la 10. Partea de sus trece printr-o fereastră mică unde stă numărul care reprezintă suma. Celelalte numere din partea de sus formează pereche cu numerele din partea de jos, arătând formarea sumei din perechi de numere diferite. Se mișcă doar partea de sus. De exemplu: pentru a compune suma 10 se formează cele 10 perechi de numere care dau suma 10.

Învățarea în pandemie nu a fost ușoară nici pentru profesori, nici pentru elevi. De aceea, am căutat și continui să caut metode și procedee cât mai eficiente pentru ca explicațiile date să fie însoțite de practică. Se știe că elevii din clasele primare sunt foarte intuitivi și învață cel mai ușor aplicând noțiunile teoretice și manevrând diverse materiale care facilitează înțelegerea. De cele mai multe ori, resursele și aplicațiile digitale favorizează învățarea, dacă sunt bine proiectate, alese, valorificate.

10 motive pentru a-i învăța pe elevi programarea

De **Edina Timb**

Liceul Teoretic Emil Racoviță, Baia Mare (Maramureș)



Modalitatea prin care noi, cadrele didactice, reușim să creăm contexte pentru ca învățarea să se producă are un impact important nu numai asupra modului în care ne organizăm munca, dar și asupra dezvoltării elevilor ca persoane încrezătoare și independente, capabile să ia decizii bune pe tot parcursul vieții lor. Elevii de azi vor fi cetățeni activi până în 2080, iar parcursul lor școlar și profesional poate fi influențat de capacitatea lor de a înțelege și a utiliza tehnologia. Astfel, preocuparea constantă a cadrelor didactice trebuie să fie modalitatea prin care aceștia pot folosi tehnologia ca valoare adăugată la clasă pentru a crea un mediu de învățare atractiv, relevant și interactiv pentru elevi.

Educația formală ar trebui să pregătească elevii să participe la noua economie globală caracterizată de idei noi, schimbări culturale, sisteme care evoluează rapid. Toate acestea solicită oamenilor să fie capabili în utilizarea și sintetizarea unei cantități mari de informații pentru a-i ajuta să își negocieze confortabil calea prin intermediul informațiilor și să le folosească într-un mod responsabil și productiv. Folosirea tehnologiei de către cadrele didactice creează noi dinamici profesor-elev. Elevii de azi, nativi digitali, utilizează intuitiv tehnologia. În plus, tehnologia este prezentă zi de zi și are o influență majoră asupra modului în care elevii învață, se joacă, comunică sau socializează.

Cu toate acestea, elevii au nevoie să fie ghidați de profesori pentru a descoperi tehnologia ca un mijloc prin care pot învăța mai ușor, pot accesa resurse de învățare la care altfel nu ar avea acces, pot explora lumea înconjurătoare dincolo de limitele clasei. În calitate de educatori, putem apela la o multitudine de opțiuni digitale și tehnologice pentru a ajuta elevii să fie implicați și activi la clasă. Aceasta presupune să vedem tehnologia nu numai ca un mijloc de transfer de cunoștințe, ci să o folosim ca pe un instrument care oferă elevilor control și responsabilitate asupra propriei lor învățări.

O platformă online, care o utilizez des în scopul amintit mai sus, la clasa a IX-a (dar este utilă și pentru clasele de gimnaziu), pentru a sprijini învățarea programării este:

logo.infobits.ro/programarea-in-limbajul-logo. „Logo este un limbaj de programare educațional special creat pentru a veni în ajutorul tuturor celor care doresc să învețe informatică într-un mod plăcut și modern.”

În plus, această platformă oferă posibilitatea: creării unui cont și obținerea unui certificat de membru, vocabularul limbajului de programare se găsește pe platformă, programele create pot fi publicate în cadrul *Comunității*, acestea pot fi apreciate de alți membri ai comunității, iar la publicarea a 5 materiale elevii primesc o diplomă de *Programator Junior*.

Este doar un exemplu de platformă, pe care, dacă elevii o explorează, pot învăța elemente de programare, de logică și gândire, pot crea desene și aplicații, combinând cunoștințele de informatică cu cele de matematică, pot rezolva probleme din viața de zi cu zi print-un simplu program creat în editorul LOGO.

Astfel, pot spune că învățarea codării/programării are următoarele beneficii:

1. Îi ajută pe elevi să fie creatori și nu doar consumatori de tehnologie; folosind editorul LOGO, de pe platforma amintită, elevii pot crea jocuri clasice, jucate în copilărie, de genul „Regină, regină câți pași îmi dai...”;
2. Programarea dă putere elevilor și oferă instrumente pentru a se exprima într-o manieră proprie și originală; tot în același editor LOGO, elevii pot crea desene scriind un program sau modificând un program dat, aplicând diferite culori, stiluri de linie sau fundal personalizat;
3. Programarea îi poate învăța să spună povești folosind jocuri și animații;
4. Programarea este „locul” în care elevii își pot asuma riscuri și să eșueze în „siguranță”; principiul „Din greșeală, în greșeală spre victoria finală” se pliază perfect în crearea conținuturilor digitale;
5. Programarea este incluzivă și ajută la dezvoltarea încrederii în sine;
6. Programarea sprijină multe principii ale matematicii; fuziunea

matematică-informatică este inevitabilă atunci când vorbim despre programare; de exemplu, zona de creare a unui desen folosind editorul LOGO este același cu sistemul cartezian de axe xOy, dimensiunea „pânzei” fiind de 500×500 px.

7. Programarea îi învață rezolvarea de probleme și competențe de gândire analitică/critică; rezolvarea de probleme este o metodă didactică tot mai des folosită la toate disciplinele de studiu, nu degeaba, căci gândirea critică se dezvoltă în timp, prin efort susținut de învățare;

8. Programarea este un nou tip de alfabetizare și va reprezenta o mare parte a locurilor de muncă viitoare;

9. Programarea dezvoltă competențe de muncă în echipă și prin colaborare; iar justificarea vine din partea unei eleve de clasa a IX-a: „deoarece îi ajută pe elevi să învețe să lucreze în echipă, să comunice și să colaboreze unii cu ceilalți, iar asta nu doar dezvoltă inteligență dar și relațiile sociale, umane.”

10. Programarea poate ajuta rasa umană; așa cum zicea o elevă, „tehnologia devine tot mai avansată, ajutându-ne astfel să soluționăm tot mai multe probleme din viața de zi cu zi.”

Bonus: Programarea îți dă Super-Puteri!

În era digitală, profesorul are responsabilitatea de a merge dincolo de a preda doar elementele de bază folosind stilul tradițional. El trebuie să pregătească elevii cu abilitățile și cunoștințele societății în care ei vor trăi ca adulți, și înțelegând că vor avea nevoie să reușească într-o societate care devine extrem de tehnologizată și bazată pe informații. Aceste abilități din secolul 21 includ capacitatea de a gândi critic, de a face judecăți în cunoștință de cauză, a rezolva probleme complexe, gândire creativă, comunicare complexă și colaborare folosind informațiile în moduri inovatoare.

Bibliografie

1. Conținutul cursului „Intensiv de educație digitală pentru profesori de informatică și TIC (primăvară 2022)”, platforma predauviitor.ro
2. Editorul LOGO, logo.infobits.ro/programarea-in-limbajul-logo/

Din nou despre bullying

De **Carmen Dușe**

Universitatea Lucian Blaga din Sibiu, DPPD (Sibiu)



Despre bullying se vorbește mult și la orice nivel de educație. Este o problema care preocupă deopotrivă părinți și profesori, psihologi și cercetători, asistenți sociali și factori educaționali.

Articolul își propune să atragă atenția asupra problemelor de bullying apărute în școli, din ce în ce mai frecvente, odată cu reluarea activităților didactice față-n față, și să pună la dispoziția profesorilor surse de de informare, prin care să poată să facă față situațiilor ivite. Sunt prezentate câteva exemple din studiile apărute în acest an cu privire la fenomenul de bullying și sunt făcute trimiteri la materialele care pot pregăti profesorii pentru gestionarea cu mai mult succes a acestor situații.

După doi ani de pandemie, în care am stat mai mult izolați, bullying-ul își arată din nou fața dură. Abia s-au reunit colectivele școlare și elevii deja se înfruntă, se confruntă, dar nu pe tărâmul ideilor, ci pe cel al hărțuirii fizice sau online, al palmelor și pumnilor.

Sigur, nu ne-am așteptat ca dacă elevii nu s-au întâlnit față-n față doi ani, să fi dispărut fenomenul. Dar este cert că nu ne-am așteptat ca el să apară atât de rapid, atât de violent și atât de des. Nu există zi în care în școlile noastre să nu apară cazuri grave de bullying. Nu bifăm o săptămână fără ca astfel de vești să nu apară, indiferent de nivelul de vârstă al celor implicați.

Dar asta nu numai la noi, în România. O cercetare apărută în ianuarie 2022 realizată de Organizația caritabilă pentru tineret intitulată "Ditch the Label" (Renunță la etichetă) a scos în evidență câteva idei noi despre bullying, pe care le-a lansat în discuția publică. Astfel:

- 54% dintre tinerii sub 24 de ani au fost supuși, la un moment dat, bullying-ului;
- 20% dintre persoanele chestionate au spus că au suferit adesea bullying verbal;
- 25% dintre tineri sunt îngrijorați de bullying-ul online;
- persoanele cu dizabilități fizice au, din păcate, mai multe șanse de a suferi bullying decât o persoană fără dizabilități fizice!
- excluziunea socială este o formă de agresiune. Asta înseamnă că, atunci când prietenii sau colegii, te lasă afară intenționat pentru a-ți răni sentimentele, te hărțuiesc indirect;
- mai mult de o treime dintre elevi dezvoltă anxietate socială și depresie ca rezultat direct al agresiunii;
- 25% dintre cei care au fost hărțuiți au avut gânduri sinucigașe;
- băieții sunt mai predispuși să agreseze decât fetele;
- este foarte probabil ca cei care agresează să fi trăit situații stresante și traumatice în ultima perioadă;
- 58% dintre agresorii zilnici, au experimentat moartea unei rude;
- bullying-ul nu este o identitate, este un comportament învățat;
- cel mai adesea copii se confruntă cu hărțuirea din cauza aspectului lor, urmate de hobby-uri și felul în care se îmbracă;
- 69% dintre copii au recunoscut că au făcut ceva abuziv unei alte persoane online;
- 62% dintre copii au fost hărțuiți de un coleg de clasă;
- persoanele care se identifică ca LGBT+ sunt mai predispuse să se confrunte cu bullying-ul;
- 26% dintre elevi au raportat că s-au confruntat cu hărțuirea cibernetică în ultimele 12 luni în anul 2019;
- 35% dintre oameni au trimis o captură de ecran a stării cuiva pentru a râde într-un grup de chat;
- aproape două treimi dintre respondenți au fost de acord că rețelele sociale nu fac suficient pentru a combate hărțuirea cibernetică;
- 44% dintre persoanele sub 25 de ani au spus că „viața reală”

înseamnă „doar lucruri care se întâmplă offline”.

Sunt date care vorbesc despre o realitate extrem de îngrijorătoare, despre un mediu educațional în care elevii nu se simt în siguranță, cu consecințe directe asupra performanțelor lor școlare și chiar asupra siguranței vieții lor.

Spunea Dan Olewus în 2010 că „Școala ar trebui să fie un mediu educațional sigur și pozitiv” și desigur, suntem cu toții de acord, numai că acel condițional "ar trebui" arată că mai sunt multe de făcut în acest sens.

Este foarte grav faptul că victimele agresiunii experimentează emoții negative, uneori cu consecințe care conduc la probleme de sănătate mintală, iar efectele agresiunii asupra victimelor sunt resimțite atât imediat, cât și, în viitor [3].

Suferința fizică, emoțională și socială îi poate însoți pe tot parcursul vieții. De aici consecința pierderii, de către victime, a interesului pentru lucrurile și activitățile de care s-au bucurat cândva. Pentru părinți există câteva semne precum durerile de cap, durerile de stomac, insomnia, crizele de plâns, refuzul de a mânca etc., care pot fi indicii ale unei posibile hărțuiri la care este supus copilul. Atunci când nici școala, nici familia nu văd și nu intervin la aceste semne, problemele victimei pot conduce la sinucidere.

Din acest motiv școala poartă o răspundere uriașă. Astăzi, din ce în ce mai mult li se cere profesorilor, să fie capabili să gestioneze astfel de situații, fără ca ei să aibă pregătirea necesară. Experiența lor de elevi sau tineri, care au fost supuși și ei în trecut, unor acțiuni de bullying, nu este suficientă pentru a le asigura instrumentele de lucru, pentru a face față cu succes unor astfel de provocări.

Din această nevoie a apărut proiectul Erasmus + "Art against Bullying", proiect cu nr. 2019-1-PL01-KA201-065722, care s-a derulat între 1 octombrie 2019-31 martie 2022. Scopul lui a fost de a oferi profesorilor instrumente pentru a-și consolida cunoștințele despre bullying-ul în școală, în afara școlii și în viața de după școală.

Prin acest proiect s-a urmărit să ofere o resursă practică necesară pentru profesori, furnizori de educație și ținte, dar și părinților, precum și altor factori interesați, pentru a aborda problema bullying-ului prin artă, care trebuie să sensibilizeze, să influențeze și să crească empatia principalilor actori, precum și a spectatorilor.

În acest scop, proiectul a condus la elaborarea unor materiale educaționale și de sprijin pentru profesori și alte grupuri implicate în prevenirea și combaterea agresiunii școlare folosind diferite forme de artă și metodologii creative de învățare. Mai concret, în primă direcție, s-a reușit elaborarea unui Manual despre bullying. Aici fenomenul bullying-ului este prezentat pe larg, cu explicitarea și exemplificarea termenilor, de natură să lămurească cititorul asupra diferențelor dintre aceștia, precum și să demonteze ideea potrivit căreia că bullying-ul este o parte normală a dezvoltării copilului, că prin bullying agresorul, dar și victima "se fac mai băbrați".

Un alt produs al proiectului l-a constituit dezvoltarea și pilotarea unei platforme de învățare cuprinzătoare pentru profesori (Cursuri de e-learning), prin care orice profesor poate să se formeze în sistem de self-learning și să capete competențele necesare pentru

a face față unor astfel de situații.

Am considerat, de asemenea, că prin crearea unui spațiu pentru împărtășirea experiențelor de bullying pentru copii și tineri, acesta va deveni o sursă de multiplicare despre fenomen pentru un întreg grup de destinatari precum profesori, părinți, ONG-uri. De aceea, prin proiect au fost organizate o serie de activități și chiar competiții, prin care peste 500 de elevi din cele 6 țări au realizat materiale și comics-uri despre bullying, despre cum să gestioneze situațiile apărute, despre suferințele victimele, a observatorilor, și uneori chiar și ale agresorilor.

Una dintre cele mai productive metode s-a dovedit a fi folosirea dramatizărilor și aici, se poate aduce în discuție apelul la Teatrul oprimaților (după metoda lui Augusto Boal, brazilianul dramaturg care timp de peste 40 de ani i-a ajutat pe cei asupriți să deschidă dialogul dintre spectatori și actori, să influențeze evoluția piesei și implicit să schimbe acțiunea). Dar și apelul la pictură sau modelare a fost de natură să aducă în lumină nefericirile elevilor, spaimile pe care le-au interiorizat, anxietățile pe care le-au dezvoltat.

Fiecare echipă din țările participante (Polonia, UK, Grecia, Spania, România și Bulgaria) s-a străduit să-i facă conștienți pe profesorii cu care s-a lucrat, despre importanța dezvoltării empatiei la copii, a sentimentului de compasiune, în final de a le dezvolta inteligența emoțională, care să-i facă conștienți de emoțiile proprii și în aceeași măsură, de emoțiile și durerile celorlalți.

Prin materialele realizate și care pot fi accesate liber, datorită licențelor Creative Commons, sperăm să stăvilim, fiecare, la nivelul nostru, acest flagel, care distruge și nu construiește, spre a face o lume mai bună, în care grija și atenția către celălalt să fie la cote maxime. Numai așa putem construi o lume pentru toți, numai așa putem lupta și stopa războaiele.

* * *

Mai multe despre proiect pot fi găsite pe pagina lui art-against-bullying.eu și pe pagina de facebook: facebook.com/Art.Against.Bullying.

Bibliografie

1. 21 Facts About Bullying That You Probably Never Knew
 2. Owens, L., Shute, R., & Slee, (2000) P Guess what I just heard! Indirect aggression among teenage girls in Australia. A.B. 26
 3. Olweus, D. (1973b) Personality and Aggression. In: Cole, J.K. and Jensen, D.D., Eds., Nebraska Symposium on Motivation, University of Nebraska Press, Lincoln.
-



iTEACH: EXPERIENȚE DIDACTICE

ISSN 2247 – 966X

Editor: Institutul pentru Educație

Pagina Revistei: www.iteach.ro/experiencedidactice