



iTEACH: EXPERIENȚE DIDACTICE

ISSN 2247 – 966X

Nr. 155 / IULIE 2024

155

Proiectul eTwinning BrAIInY: Interdisciplinaritate în educație

| **ALINA VLAD**

Yayoi Kusama comes to class: un proiect eTwinning inovator pentru preșcolari

| **OLGA-MARIA CIUCĂ**

Jocul didactic folosit în activitățile cu preșcolarii. Roata inteligentă

| **OANA GABRIELA PĂTRAȘCU & MARIA MAGDALENA CĂTRUNĂ**

Strategii și jocuri de comunicare la clasa pregătitoare

| **CAMELIA HOARĂ**

Realitatea ne determină să căutăm refugii în literatură (Proiect educațional)

| **CRISTINA MOTOCU**

Rolul experimentelor în dezvoltarea abilităților științifice

| **ILEANA ALINA BOGDAN**

Metode interactive utilizate la orele de biologie

| **IULIANA STANCIU**

Învățarea matematicii prin activități practice. Exemple de bune practici pentru atragerea copiilor la școală, pentru prevenirea și reducerea absenteismului

| **LIANA MOZA-BECHEANU**

Matematica generației digitale

| **MIHAELA CODRUȚA MIHĂȘAN**

Inovarea în educație în zilele noastre

| **ADRIAN PETRU CODILĂ**

Rolul evaluării în creșterea performanțelor școlare

| **SIMONA ROXANA COMAN**

Generația Multitasking – o provocare pentru educatorul contemporan

| **DOINA CUCU**



Editor: Institutul pentru Educație



Online: www.iteach.ro/experientededactice



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

Proiectul eTwinning BrAlnY: Interdisciplinaritate în educație

De **Alina Vlad**

Colegiul Național Alexandru Ioan Cuza, Galați (Galați)



Proiectul eTwinning BrAlnY a permis elevilor să-și îmbogățească cunoștințele despre diverse subiecte legate de interesele lor (artă, muzică, ecologie, film, sport etc.) și să-și dezvolte abilitățile și competențele, în timp ce activitățile proiectului au avut un element de surpriză astfel încât procesul de învățare să poată fi definit ca fiind „ieșit din cutie”. Deschizând cutiile, elevii au fost provocați cu sarcini motivante care necesitau soluții BrAlnY.

Proiectul BrAlnY reprezintă o inițiativă educațională inovatoare, al cărei nume este un acronim ce reflectă obiectivele și valorile sale.

- **B - BOXES (cutii):** Activitățile proiectului au fost organizate în cutii tematice, bazate pe preferințele elevilor. Alegând o cutie preferată, elevii s-au alăturat uneia dintre cele 12 echipe internaționale.
- **R - RESPECT:** Respectul pentru alte persoane, culturi și drepturi de autor a fost o valoare centrală.
- **AI - INTELIGENȚĂ ARTIFICIALĂ:** Folosită pentru a stimula creativitatea elevilor.
- **N - CETĂȚENIA DIGITALĂ:** Promovarea unei înțelegeri profunde a responsabilităților și drepturilor digitale.
- **Y - „TU (TINER)”:** Focus pe interacțiunea și colaborarea dintre tinerii participanți și importanța votului lor în alegerile pentru Parlamentul European.

Unul dintre obiectivele esențiale ale proiectului nostru educațional a fost interdisciplinaritatea. În acord cu ideea centrală a proiectului - predarea și învățarea „ieșite din cutie” - am structurat activitățile proiectului în CUTII tematice, fiecare având pagini specifice pe platforma TwinSpace: Intro Box, Language Box, Code Week Box, Xmas Box, Wellbeing Wishes, și pentru 2024, Europe Box și Farewell Box.

Această abordare interdisciplinară, împreună cu conceptul de CUTII, a fost dezvoltată suplimentar prin intermediul tematicilor propuse celor 12 echipe internaționale: Music Box, Arts & Crafts Box, Sport Box, Eco Box, Film & Literature Box, Travel Box, Euronews Box, Business & Unicorn Box, Space Box, Virtual Box, Social Box și Melting Pot Box. Prin acest tip de învățare integrată, am putut adopta diverse abordări pedagogice.

Unele activități au implicat cercetare și muncă individuală, independentă, realizată de fiecare elev. De exemplu, elevii au fost implicați în căutarea de informații, crearea și rezolvarea

provocărilor BrAlnY, exprimarea opiniilor și înregistrarea sarcinilor de proiect. Alte activități s-au bazat pe colaborarea în perechi sau grupuri mici, cum ar fi proiectarea de logo-uri, crearea de ilustrații și pregătirea podcasturilor. O parte esențială a proiectului a fost colaborarea în grupuri internaționale, în cadrul celor 12 echipe internaționale. Aceste echipe au lucrat împreună la întregul proces de scriere a poveștilor colaborative și au participat activ la discuțiile pe forum. În acest fel, elevii au avut ocazia să învețe unii de la alții și să își dezvolte abilitățile de cooperare și comunicare interculturală.

Învățarea bazată pe proiect a fost o metodă de predare eficientă care a permis motivarea elevilor. Deschizând o cutie tematică dată, elevii au urmat pași clari care au făcut ca fiecare activitate de proiect să fie o experiență semnificativă. Acest proces structurat a permis elevilor să dobândească și să dezvolte abilități esențiale, precum gândirea critică și rezolvarea problemelor. În timp ce lucrau la proiectul BrAlnY, elevii au avut ocazia să fie provocați și să provoace pe alții. Ei au fost implicați în cercetare, aplicarea informațiilor găsite și luarea deciziilor cu privire la modul de creare a rezultatelor.

Elevii au învățat să își asume responsabilitatea pentru propriul proces de învățare și să colaboreze eficient pentru a atinge obiectivele comune. Strategiile reflexive au fost utilizate frecvent pe parcursul proiectului. Elevii au reflectat asupra activităților desfășurate, au analizat ceea ce au învățat și au identificat modalități de îmbunătățire. Această reflecție constantă a fost esențială pentru dezvoltarea lor personală și academică.

Proiectul nostru a urmărit nu doar acumularea de cunoștințe, ci și dezvoltarea unui set de abilități și competențe esențiale pentru viitorul elevilor. Activitățile interdisciplinare le-au permis să își dezvolte gândirea critică, capacitatea de rezolvare a problemelor, creativitatea și abilitățile de comunicare. Prin colaborarea în echipe internaționale, elevii au dobândit și competențe interculturale, învățând să aprecieze diversitatea și să colaboreze eficient cu colegi din alte țări.

Tehnologia a fost un aspect esențial al proiectului, stimulând creativitatea și motivația, facilitând colaborarea și oferind posibilitatea evaluării proiectului. Numeroase instrumente TIC au fost utilizate pentru a atinge obiectivele proiectului și pentru a dezvolta abilitățile digitale ale participanților: Canva - pentru postere și infografice; Book Creator - pentru eBook-ul colaborativ; documente Google - pentru povești colaborative; Padlet, Micro:bit, și YouTube - pentru videoclipuri; Genially, Interacty și Wordwall - pentru jocuri; Myadvent - pentru calendarul de advent; Figjam - pentru urările de bine pentru 2024 și feedback; Formulare Google - pentru sondaje internaționale și evaluare, Emaze pentru diseminare. Am inclus, de asemenea, instrumente AI, cum ar fi ChatGPT, AI cu Canva și ARTutor, care a oferit elevilor o modalitate captivantă și interactivă de a interacționa cu conținutul didactic. Această abordare a stimulat creativitatea și implicarea activă a elevilor în procesul de învățare, contribuind, astfel, la creșterea motivației elevilor și la dezvoltarea abilităților lor digitale și cognitive într-un mod inovator și eficient.

Impactul proiectului asupra elevilor a fost semnificativ. Aceștia au devenit mai motivați, mai implicați și mai dornici să învețe. Activitățile diverse și provocările interesante le-au captat atenția și le-au stimulat curiozitatea. Prin implicarea activă în proiect, elevii au dezvoltat un sentiment de responsabilitate și autonomie în

procesul lor de învățare.

Proiectul a implicat și o strânsă colaborare cu profesorii și alți educatori. Aceștia au jucat un rol crucial în ghidarea și sprijinirea elevilor pe parcursul activităților. Profesorii au fost implicați în planificarea și implementarea activităților, oferind feedback și asistență elevilor. Colaborarea cu alți educatori a fost, de asemenea, esențială pentru schimbul de idei și bune practici, contribuind la succesul proiectului.

Pe parcursul proiectului, am colectat constant feedback de la elevi pentru a evalua eficacitatea activităților și pentru a identifica eventualele îmbunătățiri. Elevii și-au exprimat opinia cu privire la activitățile desfășurate și au oferit sugestii pentru viitoarele proiecte. Acest feedback a fost extrem de valoros și ne-a ajutat să ajustăm și să îmbunătățim abordarea noastră pedagogică.

Proiectul educațional BrAlny, bazat pe interdisciplinaritate și învățare integrată, a oferit elevilor o experiență de învățare inovatoare și captivantă. Prin structura sa flexibilă și activitățile diverse, proiectul a reușit să motiveze elevii și să le dezvolte abilități esențiale pentru viitor. Colaborarea internațională și utilizarea strategiilor reflexive au contribuit la succesul proiectului, transformând învățarea într-o experiență semnificativă și de neuitat pentru toți participanții.

app.emaze.com/@ALIOCCIOQ/welcome-to-brainy-etwinning-proiect

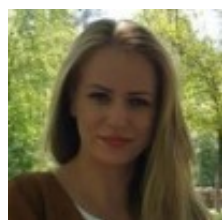
Bibliografie

Văceanu Anastasia, Dumitru Aura- Interculturalitate și interdisciplinaritate în educație, Editura Universitară, 2010

Yayoi Kusama comes to class: un proiect eTwinning inovator pentru preșcolari

De **Olga-Maria Ciucă**

Grădinița cu Program Prelungit Nr. 111 (București)



În anul școlar 2023-2024, grupa mică de preșcolari de la Grădinița 111 București, coordonată de educatoarele Olga-Maria Ciucă și de Roxana Mihai, a participat la proiectul eTwinning intitulat „Yayoi Kusama comes to class”. Acest proiect internațional a implicat colaborarea a 25 de membri din diverse școli și grădinițe din mai multe țări partenere: Grecia (9 membri), Turcia (6 membri), Spania (5 membri), Lituania (3 membri), România (2 membri), Polonia (1 membru) și Italia (1 membru). Împreună, aceștia au facilitat și supervizat activitățile inspirate de opera renumitei artiste japoneze Yayoi Kusama, asigurându-se că fiecare copil participă activ și că obiectivele educaționale specifice vârstei lor sunt îndeplinite.

Proiectul a explorat creativitatea atât a elevilor, cât și a

profesorilor prin lucrările artistice ale lui Yayoi Kusama. Universul fascinant al artei a fost folosit pentru a integra diverse activități care au dezvoltat abilități motorii fine, comunicarea orală, competențele matematice timpurii, explorarea mediului natural și bucuria creației artistice. La finalul proiectului, a fost organizată o expoziție colectivă online pe pagina eTwinning a proiectului, unde au fost prezentate lucrările copiilor.

Contribuția activă a partenerilor a adus o diversitate culturală și o gamă variată de perspective și abilități în proiect. Colaborarea lor a fost esențială pentru îmbogățirea experienței educative și culturale oferite copiilor implicați. Activitățile de colaborare au inclus planificarea și stabilirea obiectivelor proiectului, distribuirea sarcinilor și definirea rolurilor în funcție de competențele fiecărei țări. Întâlnirile online regulate au fost esențiale pentru evaluarea progresului și ajustarea strategiilor, iar un grup WhatsApp a fost creat pentru a facilita comunicarea rapidă.

Copiii au lucrat împreună în diverse activități, cum ar fi sesiuni de brainstorming și planificare a activităților artistice, crearea de lucrări inspirate de Kusama, utilizând tehnici și materiale diverse, jocuri interactive și activități educative pe platforme digitale. Produsele finale ale proiectului, realizate cu ajutorul cadrelor didactice, au inclus o expoziție online de artă, o biografie colaborativă despre Yayoi Kusama și un videoclip despre călătoria unui doileac prin Europa.

Tehnologia a jucat un rol crucial în proiect. Platformele de videoconferință au fost folosite pentru organizarea întâlnirilor și sesiunilor de colaborare online, iar aplicațiile și software-urile colaborative (Padlet, Storyjumper, suita Google, Canva, Emaze) au permis crearea și prezentarea lucrărilor artistice. Platformele de comunicare digitală au facilitat schimbul rapid de idei și feedback între elevi și profesori din diferite țări.

Pentru a proteja datele personale și drepturile de autor, consimțământul părinților a fost solicitat pentru participarea copiilor și publicarea lucrărilor lor online. Platformele și instrumentele digitale utilizate respectă standardele de securitate și confidențialitate, asigurând o colaborare sigură și legală.

Obiectivele educaționale și abordările pedagogice au inclus dezvoltarea gândirii creative prin inspirația oferită de lucrările lui Yayoi Kusama, promovarea colaborării în clasă prin activități de grup internaționale, integrarea competențelor matematice prin explorarea simetriei și modelării și utilizarea tehnologiei digitale pentru a îmbunătăți abilitățile de comunicare și explorare a mediului natural. Metodele utilizate pentru a implica copiii în proiect au inclus activități practice și experimentale, povești captivante despre viața și opera artei și jocuri interactive și aplicații educaționale prietenoase.

Proiectul a integrat curriculumul existent printr-o abordare multidisciplinară. La disciplina Arte, copiii au explorat lucrările și tehnicile artistice ale lui Kusama, concentrându-se pe modele, simetrie și ritmuri. La disciplina Matematică și cunoașterea mediului, au fost studiate concepte precum formele geometrice și proprietățile cercului, inspirate de punctele și modelele recurente din lucrările artei, și au examinat aspecte ale mediului natural reflectate în operele acesteia, promovând totodată respectul pentru mediu.

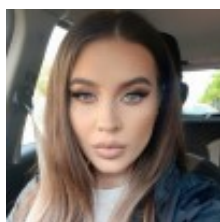
Astfel, copiii au dezvoltat gândirea critică, creativitatea, abilitățile

de comunicare și colaborare, competențele digitale și conștientizarea culturală. Activitățile au fost integrate și în Săptămâna altfel, când, la grădiniță, a fost organizat Festivalul Toamnei, incluzând o activitate de sculptare a dovlecilor împreună cu părinții. Abordarea multidisciplinară a facilitat o învățare integrată, oferind preșcolarilor oportunități diverse de explorare și dezvoltare într-un cadru educațional stimulat și inspirațional.

Jocul didactic folosit în activitățile cu preșcolarii. Roata inteligentă

De **Oana Gabriela Pătrașcu**

Grădinița cu Program Prelungit Nr. 10, Constanța (Constanța)



În contextul actual al educației, din punct de vedere al schimbărilor profunde din societatea românească, într-o eră a vitezei și a tehnologiei, dar și al dezvoltării într-un ritm alert al copiilor, observăm că de multe ori apare monotonia în procesul educativ. De aceea consider că este oportun să adaptăm activitățile de predare-învățare-evaluare la particularitățile fiecărui copil, în funcție de nevoile specifice și de posibilitățile acestora. Un proces educațional de calitate are ca premisă formarea autentică a cadrelor didactice, familiarizarea lor cu teoriile psihopedagogice moderne, sprijinind dezvoltarea autonomiei personale și sociale al copilului.

„Copilul este o ființă a cărei trebuință principală este jocul, ... această trebuință spre joc este ceva esențial naturii sale. Trebuința de a se juca este tocmai ceea ce ne va permite să îmbrăcăm școala cu viață, să procurăm școlarului acele mobiluri de acțiune care se consideră de negăsit în sala de clasă.” (Eduard Claparede)

În învățământul preșcolar jocul reprezintă activitatea fundamentală. Jocul reprezintă o activitate fizică sau mentală fără finalitate practică și are o importanță hotărâtoare pentru dezvoltarea psihică a copilului (I. Cerghit). În psihologie, jocul este folosit ca mijloc de investigație, dar și ca procedeu terapeutic, atât pentru copii, cât și pentru adulți - De fapt, omul se joacă la toate vârstele, chiar și la vârsta a treia (Ursula Șchiopu).

Funcțiile jocului în învățământul preșcolar, în concepția lui Jean Piaget (1996) sunt:

1. Funcția de adaptare, realizată pe două coordonate, prima reprezintă asimilarea realului la „eu”, a doua acomodarea prin imitație a „eului” la real;
2. Funcția formativă, prin dezvoltarea sub aspect cognitiv, afectiv, volițional;
3. Funcția cathartică, de descărcare a energiei și rezolvare a conflictelor afective, de trăire intensă;
4. Funcția de socializare, conștientizarea apartenenței sale la un

grup, respectarea regulilor și rolurilor în jocuri.

Activitatea instructiv-educativă din grădiniță se realizează sub formă de joc, reprezentând prima formă de concepere a activității în învățământul preșcolar.

Jocul didactic îmbină activitatea de învățare cu munca, elementul instructiv și educativ cu elementul distractiv, conducând preșcolarul de la o activitate dezorganizată la un nivel ridicat de implicare și respectare a unor reguli și răspunde nevoilor afective de care au nevoie. Jocul didactic se clasifică astfel:

1. După conținut: - jocuri pentru educarea limbajului;
- Jocuri matematice;
- Jocuri pentru cunoașterea mediului;
- Jocuri pentru însușirea normelor de comportare civilizată.
2. După materialul didactic folosit:
- Jocuri fără material didactic;
- Jocuri cu material didactic.
3. După scop:
- Jocuri senzoriale;
- Jocuri intelectuale.

Jocul didactic utilizat frecvent de mine, ce a avut o contribuție importantă în transmiterea informațiilor preșcolarilor, dar și în consolidarea unor achiziții este „Roata inteligentă”. După cum ne indică și denumirea, materialul central utilizat este o roată, urmat de sarcinile de lucru atașate, simboluri, recompense.

Prima activitate în care am desfășurat jocul didactic și am utilizat „Roata inteligentă” a fost la o inspecție de gradul II, unde coordonam o grupă mare de 32 preșcolari, cu vârste cuprinse între 5-6÷7 ani, o grupă nou-formată, cu reguli provenite din medii diferite, atât educaționale, cadre didactice numeroase, cât și familiale. Având în vedere caracterizarea grupei, particularitățile specifice ale acesteia, a fost necesar să proiectez foarte minuțios activitatea, astfel încât să fie facil de transmis informațiile, dar și de a avea un feedback pozitiv din partea acestora.

Am desfășurat jocul didactic „Roata inteligentă”, în cadrul Domeniului experiențial științe, activitatea de cunoașterea mediului. Scopul ce l-am propus a fost acela de a dezvolta cunoștințele preșcolarilor legate de animalele domestice, dezvoltarea capacității de comunicare și cooperare într-un grup, abilitatea de a lucra în echipă și formarea spiritului de FairPlay.

Preșcolarii au fost organizați în două echipe, au purtat simboluri corespunzătoare echipelor, s-a desemnat căpitanul echipei, captarea atenției a reprezentat un moment extraordinar, aceștia au observat apariția în sala de grupă a unei roate divers-colorată, înaltă, cu un diametru destul de mare, cu anumite bilețele atașate pe ea. Le-am prezentat regulile jocului, recompensele ce le vor obține în urma unui răspuns corect, acestea au fost expuse pe un flipchart, iar preșcolarii au fost mereu la curent cu scorul acestora, monitorizând frecvent punctajul. A urmat etapa de demonstrare a jocului, jocul de probă și desfășurarea jocului propriu-zis.

Pe parcursul jocului, preșcolarii au fost extrem de entuziasmați, se observa o bucurie pe chipul lor în momentul în care aceștia erau desemnați să vină și să mânuiască Roata inteligentă.

Bineînțeles, monotonia a dispărut, jocul didactic a devenit foarte atractiv, stârnindu-le interesul și curiozitatea, obiectivele propuse în proiectarea didactică au fost atinse.

Avantajele jocului didactic sunt: stârnirea interesului, captarea

atenției, dezvoltarea gândirii, a creativității, stimularea activă în procesul educativ. Pe lângă aceste avantaje există și dezavantaje: fiind organizați pe grupuri, cu sarcini simple, dar puține, în funcție de categoria de vârstă a preșcolarilor, nu pot fi antrenați toți preșcolarii în tipul de activitate ce se dorește a fi transmisă, fixată sau evaluată, mai ales acei preșcolari timizi ce nu doresc să iasă în evidență, activitatea se desfășoară pe un fundal zgomotos, astfel, informațiile nu sunt asimilate de către toți preșcolarii, de asemenea, în cadrul unei activități în care se urmărește evaluarea cunoștințelor, cadrul didactic nu va reuși să aibă o diagnoză în ceea ce privește nivelul de dezvoltare al fiecărui copil.

Utilizarea jocului didactic în activitățile pe domenii experiențiale este un real succes, deoarece are rolul de a le dezvolta capacitatea de concentrare a preșcolarilor, le încurajează curiozitatea.

Desfășurând frecvent jocul didactic, activitatea va deveni mult mai atractivă și neașteptat de solicitată din partea preșcolarilor. Prin intermediul jocului didactic, cadrul didactic reușește să le mențină atenția copiilor pe tot parcursul activității.

Jocul didactic reprezintă o formă prin care preșcolarii pot fi motivați și încurajați de a gândi diferit, de a se exprima, de a manifesta creativitate în a găsi soluții pentru rezolvarea unei probleme într-o manieră plăcută.

Reușita unei activități realizate prin jocul didactic constă în utilizarea unui material didactic inovativ. Acesta are rolul de a capta atenția preșcolarilor, de a-i pregăti pentru următoarele etape din activitatea ce urmează a fi desfășurată și de a facilita formarea noțiunilor, înțelegerea informațiilor transmise, fixarea și consolidarea celor transmise.

Învățarea conștientă reprezintă observarea unor relații între întâmplări, obiecte, aceasta fiind rezultatul metodelor activ-participative, a participării directe a preșcolarului, prin reinterpretarea celor observate și manipularea materialului didactic.

Așadar, pentru a atinge obiectivele propuse, consider că un rol primordial îl are cadrul didactic prin competența sa de a adapta procesul de predare-evaluare la nevoile specifice ale preșcolarilor, prin diversificarea activităților și utilizarea cât mai frecvent a jocurilor didactice, alături de materiale didactice corespunzătoare.

Bibliografie

Constantin, C., 2014, Pedagogie, Editura Polirom, București;
Mogonea, F., 2014, Metodica activităților instructiv-educative în grădinița de copii, Editura Paralela 45, Pitești, p. 205-208;

Strategii și jocuri de comunicare la clasa pregătitoare

De **Camelia Hoară**

Școala Gimnazială Nr. 279 (București)



În clasa pregătitoare, comunicarea joacă un rol crucial în procesul de învățare al copiilor. Este esențial ca aceștia să fie încurajați să își exprime gândurile, să își împărtășească ideile și să interacționeze cu colegii lor pentru a-și dezvolta abilitățile de comunicare și a-și îmbunătăți vocabularul. Există numeroase strategii și jocuri de comunicare care pot fi folosite în clasă pentru a stimula aceste aspecte și pentru a face procesul de învățare mai distractiv și mai captivant pentru copii.

Copiii de această vârstă sunt în plină dezvoltare a abilităților de comunicare și interacționare, astfel că este esențial să le oferim strategii și jocuri interactive care să îi ajute să își dezvolte aceste abilități într-un mod distractiv și stimulant.

Unul dintre cele mai eficiente moduri de a dezvolta abilitățile de comunicare la copiii din clasa pregătitoare este prin intermediul jocurilor interactive. Aceste jocuri nu doar îi motivează pe copii să comunice, dar îi și învață să lucreze în echipă, să își exprime ideile și să asculte cu atenție pe ceilalți. Printre jocurile interactive de comunicare pot fi incluse:

1. Jocuri de improvizație: Aceste jocuri îi încurajează pe copii să își folosească imaginația și creativitatea pentru a comunica în mod spontan și neconvențional. De exemplu, un joc de improvizație ar putea fi „Teatru fără cuvinte”, în care copiii trebuie să își exprime emoțiile și ideile doar prin gesturi și mimă.
2. Jocuri de rol: Aceste jocuri îi ajută pe copii să își pună în pielea altor persoane și să își dezvolte empatia și capacitatea de a se pune în locul celorlalți. De exemplu, un joc de rol ar putea fi „Magazinul de jucării”, în care copiii își asumă roluri de vânzători și clienți și trebuie să comunice pentru a negocia și a încheia tranzacții. Acest tip de jocuri îi ajută pe copii să își dezvolte abilitățile de comunicare, să își exerseze creativitatea și să își îmbunătățească vocabularul. De exemplu, un joc de rol în care copiii sunt încurajați să își interpreteze personaje preferate sau să se pună în pielea unor personaje fictive le oferă oportunitatea de a-și exprima gândurile și de a-și experimenta diverse roluri și scenarii. Acest lucru îi ajută să își extindă imaginația și să își îmbogățească vocabularul.
3. Jocuri de asociere și comunicare nonverbală: Aceste jocuri îi încurajează pe copii să își dezvolte abilitățile de comunicare nonverbală, precum gesturile, mimica și tonalitatea vocii. De exemplu, un joc de asociere ar putea fi „Pictură în perechi”, în care un copil își descrie cuvintele fără a le pronunța, iar celălalt

copil trebuie să ghicească despre ce este vorba.

Pe lângă jocuri interactive, există și alte strategii de comunicare care pot fi aplicate în clasa pregătitoare pentru a încuraja comunicarea și interacțiunea între copii. Acestea includ:

- Sesizarea și corectarea comportamentelor nepotrivite de comunicare: Este important ca educatorii să observe și să intervină în cazul comportamentelor agresive sau nepoliticoase în cadrul interacțiunilor dintre copii. Prin corectarea acestor comportamente și încurajarea celor pozitive, se creează un mediu propice pentru o comunicare sănătoasă și respectuoasă.
- Organizarea de activități de grup: Activitățile de grup sunt excelente pentru a dezvolta abilitățile de comunicare și colaborare între copii. Prin intermediul acestora, copiii învață să lucreze împreună, să își împartă ideile și să își susțină colegii în rezolvarea problemelor.
- Încurajarea exprimării emoțiilor: Este important ca educatoarea să încurajeze copiii să își exprime emoțiile și să își comunice nevoile în mod deschis și sincer. Prin aceasta, copiii învață să își gestioneze emoțiile și să își construiască încrederea în sine.

Un joc de comunicare care poate fi folosit în clasa pregătitoare este jocul „Telefonul fără fir”. Acest joc constă în transmiterea unei fraze sau a unui cuvânt de la un copil la altul, prin intermediul succesiunii de fluieri ușor și amuzantă. La finalul lanțului, copilul care a primit informația transmisă trebuie să spună cu voce tare ce a auzit, iar ceilalți copii își vor da seama dacă informația a fost transmisă corect sau nu. Acest joc nu numai că stimulează abilitățile de ascultare și de comunicare ale copiilor, dar și le oferă o ocazie de a se amuza și de a interacționa cu colegii lor într-un mod distractiv și captivant.

Un alt joc de comunicare care poate fi folosit în clasă este „Ghicitori și enigme”. Acest joc îi provoacă pe copii să își folosească imaginația și să își exerseze capacitatea de a gândi logic și de a comunica eficient. Copiii pot fi împărțiți în echipe și li se pot da ghicitori sau enigme pe care să le rezolve împreună. Acest lucru îi motivează să lucreze în echipă, să își pună la încercare cunoștințele și să își îmbunătățească abilitățile de comunicare.

În plus, jocurile de construcție și de creație sunt și ele extrem de benefice pentru dezvoltarea abilităților de comunicare ale copiilor. Prin intermediul acestor jocuri, copiii sunt încurajați să își exprime ideile și să își împărtășească viziunile cu colegii lor. De exemplu, construirea unei structuri din cuburi sau crearea unei picturi în echipă îi motivează pe copii să comunice și să colaboreze pentru a realiza un obiectiv comun. Acest lucru îi ajută să își exerseze abilitățile de comunicare verbală și non-verbală și să își îmbunătățească capacitatea de a lucra în echipă.

În concluzie, există numeroase strategii și jocuri de comunicare care pot fi folosite în clasa pregătitoare pentru a stimula abilitățile de comunicare ale copiilor și pentru a face procesul de învățare mai distractiv și mai interactiv pentru aceștia. Prin intermediul jocurilor de rol, a jocurilor de construcție și de creație, a jocurilor de ghicitori și enigme și a altor activități interactive, copiii pot să își dezvolte abilitățile de comunicare, să își exerseze creativitatea și să își extindă vocabularul. Este important ca educația în clasa pregătitoare să fie nu doar „academică”, ci și interactivă și să îi

încurajeze pe copii să se exprime și să comunice în moduri variate și captivante.

Realitatea ne determină să căutăm refugii în literatură (Proiect educațional)

De **Cristina Motocu**

Colegiul Național George Barițiu, Cluj-Napoca (Cluj)



Proiectul care urmează să fie descris a fost realizat cu elevii claselor a IX-a A, profil real – matematică-informatică și a IX-a B, profil uman – științe sociale, de la Colegiul Național „George Barițiu”, la finalul unității de învățare intitulată *Iubirea* (manualul de limba și literatura română al editurii Humanitas). Proiectul s-a realizat în condițiile școlii online, în perioada 2020-2021. Scopul acestei abordări nu este doar transferul de cunoștințe, care are loc, ci beneficiile suplimentare de care elevii se bucură în procesul de predare-învățare-evaluare.

În cadrul proiectului, mesajul motivant pentru elevii clasei a IX-a a fost următorul:

Tema studiată la clasa a IX-a Iubirea ne ajută să percem expresiv și poetic incertul de care suntem asediați zilele acestea. Ne ajută să ne formăm ca oameni mai compleți și mai complecși, înțelegând mai în profunzime lumea în care trăim, descoperindu-ne și cunoscându-ne mai bine pe noi înșine.

Întrucât noi am discutat la casă și despre textul epistolar, care se folosește în relații particulare, intime, oficiale; se caracterizează printr-un limbaj clar, coerent, corect, prin naturalețe, prin exprimări libere, prin încărcătură emoțională; se individualizează prin formule consacrate: Locul și data expedierii, Formula de adresare către destinatar, Conținutul propriu-zis, Formula de încheiere, Semnătura expeditorului

Vă propun ca în această perioadă, să realizați proiectul colectiv care implică o învățare activă, oferă un cadru propice de afirmare a originalității și libertății de creație și creează premisele unei largiri a orizontului cultural prin posibilitatea abordării interdisciplinare:

Scrisori romantice

I. *Cupluri celebre – Povești de dragoste culese*

II. *Scrisori de dragoste imagine – Aplicații pe textul epistolar*

Proiectul rămâne o experiență relevantă ce permite realizarea unor lucrări originale, complete, conform cerințelor date; reprezintă întotdeauna un excurs atractiv și semnificativ ce stimulează creativitatea și dorința de a proceda în așa fel încât produsul final să aibă o ținută demnă de a răsplăti pe deplin efortul depus pentru a-l realiza.

Interesul pentru acest tip de evaluare nu este simulat, ci este unul real. Elevul de liceu este stimulat: să aplice cunoștințele dobândite

în clasă, să exerseze deprinderea de a realiza o activitate cu un grad de complexitate mai ridicat, să utilizeze variate surse de informație, să manifeste interes în realizarea temelor date, să-și manifeste originalitatea, creativitatea și sensibilitatea.

Etapele urmate: indicarea temei și prezentarea conținutului obligatoriu al proiectului; stabilirea sarcinilor, realizarea propriu-zisă a proiectului, evaluarea proiectului.

Conținutul proiectului: Lucrarea finală va fi un volum cu copertă, cuprins și prefată. Cele două părți vor conține: I. Povești de dragoste celebre, rămase în istoria umanității prin scrisorile romantice ale protagoniștilor. Profesorul pune la dispoziția elevilor o listă cu 30 de cupluri celebre, atât din peisajul cultural românesc, cât și cel universal. Fiecare elev își alege un cuplu celebru, se documentează, descoperă corespondența, aspecte din viața protagoniștilor, fotografii. II. Valorificând informațiile textului epistolar trebuie să scrie o scrisoare în care să facă o declarație de dragoste persoanei iubite, apoi scrisoarea să o adapteze, perioadei contemporane – digitalizată și să o transforme în e-mail sau în SMS. Prefața, cuprinsul, coperta volumului vor fi redactate de un elev cu reale calități sintetice și creative.

Elaborarea propriu-zisă: durează două săptămâni pentru a realiza o lucrare originală.

Baremul – următorii parametri de realizare: adecvarea conținutului la cerința formulată (2p), calitatea și diversitatea corespondențelor selectate (2p), realizarea scrisorii și respectarea elementelor specifice (2p), selecția adecvată a imaginilor, fotografiilor (2p), corectitudinea redactării gramaticale (1p), calitatea realizării, prezentării artistice a proiectului sub formă de volum unic al clasei (1p).

Modalitatea de prezentare a produsului finit, aspectul final al proiectului: Volum realizat sub formă de carte, Volum prezentat pe CD, Volum ediție manuscrisă.

Lista propusă de profesor conținea următoarele cupluri a căror corespondență este celebră: Mihai Eminescu și Veronica Micle; Mircea Eliade și Maitreyi Devi; Lucian Blaga și Cornelia Brediceanu; Nichita Stănescu și Gabriela Melinescu; Marin Preda și Aurora Cornu; Cioran Emil și Friedgard Thoma; Radu Stanca și soția sa Dorina Ghibu; George Enescu și Maria Cantacuzino; Simone de Beauvoir și Jean-Paul Sartre; F. Scott Fitzgerald și Zelda Sayre; Hemingway și Martha Gellhorn; Jules Verne și Luiza din Carpați; Napoleon Bonaparte și Josephine; Honore de Balzac și Evelina Hanska; Regele Henry al VIII-lea și Lady Anne Boleyn; Victor Hugo și Juliette Drouet; Tarul Nicolae al II-lea al Rusiei și Tarina Alexandra; Tarul Rusiei Alexandru și Ecaterina; Tristan și Isolda; Romeo și Julieta; Paris și Elena; Marc Antonius și Cleopatra; Ulise și Penelopa; Auguste Rodin și Camille Claudel; Shah Jahan și Mumtaz Mahal; Orfeu și Euridice; Dante și Beatrice; Hamlet și Ofelia; Lancelot și Guinevere; Superman și Lois Lane.

Astfel, accentul se mută pe procesul de învățare și motivarea elevilor nu mai este doar nota, ci sentimentul de realizare personală. Aceasta crește înțelegerea și îmbunătățește posibilitatea de aplicare a materiei învățate, cultivă gândirea critică, comunicarea, se însușesc abilități de prezentare, vorbirea în public, se controlează emoțiile în timp ce se prezintă rezultatele muncii, astfel, elevii devin mai conștienți de sine, mai responsabili.

Rolul experimentelor în dezvoltarea abilităților științifice

De **Ileana Alina Bogdan**

Școala Gimnazială, Țuglui (Dolj)



Experimentele științifice joacă un rol esențial în educația elevilor de nivel primar, contribuind semnificativ la dezvoltarea lor intelectuală și curiozitatea naturală. Prin implicarea în experimente, copiii au ocazia să observe direct fenomenele și procesele naturale, ceea ce le permite să înțeleagă mai bine concepte abstracte prin experiențe concrete. Aceste activități practice stimulează gândirea critică și abilitățile de rezolvare a problemelor, încurajându-i pe elevi să pună întrebări și să exploreze răspunsuri. În plus, experimentele științifice îi motivează pe copii să învețe într-un mod distractiv și captivant, transformându-i în mici cercetători dornici să descopere lumea din jurul lor.

Proiectul „Joaca de-a știința” a avut ca scop principal stimularea interesului pentru investigarea unor fenomene și procese din natură, prin implicarea elevilor de clasa a IV-a de la Școala Gimnazială Țuglui în realizarea unor experimente educative. Activitatea a fost gândită pentru a explora lumea fascinantă a științei prin experimente chimice și fizice adaptate vârstei copiilor. Elevii au avut ocazia să observe și să înțeleagă cum funcționează anumite procese naturale, cum ar fi reacțiile chimice dintre diferite substanțe, folosind materiale obișnuite, disponibile acasă, eliminând astfel orice risc pentru siguranța lor.

Descrierea activității a inclus realizarea de experimente simple, dar spectaculoase, care au impresionat prin efectele imprevizibile ale reacțiilor chimice și fizice. Elevii au participat activ la experimentarea și observarea fenomenelor, ceea ce a contribuit la o învățare practică și interactivă. Printre experimentele realizate s-au numărat umflarea balonului cu ajutorul reacției dintre oțet și bicarbonat de sodiu și transferul apei colorate prin hârtie absorbantă, demonstrând astfel capilaritatea. Aceste activități au fost menite să le ofere copiilor o experiență directă și captivantă, menită să le dezvolte abilitățile de observație și analiză.

În continuare, voi descrie cele două experimente realizate alături de elevii mei:

Balonul fermecat

Acest prim experiment le va permite elevilor să observe cum o reacție chimică poate produce gaze și poate umple un balon, transformând procesul de învățare într-o experiență practică și distractivă.

Materiale necesare:

- Oțet – aproximativ o cană (250 ml)
- Bicarbonat de sodiu – aproximativ 1–2 linguri (15–30 ml)
- O sticlă de plastic – preferabil una de 500 ml sau 1 litru
- Un balon
- O pâlnie – pentru a turna bicarbonatul de sodiu în balon (opțional, dar util)
- O linguriță sau o lingură – pentru măsurarea bicarbonatului de sodiu

Pașii experimentului:

1. Adăugarea oțetului: Toarnă oțetul în sticlă. Uple aproximativ 1/3 din sticlă cu oțet.
2. Pregătirea balonului: Folosește pâlnia pentru a introduce bicarbonatul de sodiu în balon. Dacă nu ai o pâlnie, poți face un mic con din hârtie pentru a ajuta la turnarea bicarbonatului în balon.
3. Atașarea balonului: Pune gura balonului peste gura sticlei, având grijă să nu răstorni bicarbonatul de sodiu în sticlă înainte de a fi gata.
4. Declanșarea reacției: Când ești gata, ridică balonul astfel încât bicarbonatul de sodiu să cadă în sticlă și să se amestece cu oțetul.
5. Observarea: Observă cum reacția dintre bicarbonatul de sodiu și oțet produce dioxid de carbon (CO_2), care va umple balonul.

Explicație:

Când bicarbonatul de sodiu se amestecă cu oțetul, are loc o reacție chimică care produce dioxid de carbon (CO_2), apă și acetat de sodiu. Dioxidul de carbon este un gaz care se eliberează și începe să umfle balonul.



Capilaritatea apei

Următorul experiment demonstrează cum apa se poate deplasa prin intermediul unei benzi de hârtie absorbantă (de exemplu, hârtie de șervețel sau hârtie de filtru) dintr-un pahar în altul.

Materiale necesare:

- Două pahare
- Apă
- Colorant alimentar (poți folosi orice culoare)
- Hârtie absorbantă (șervețel de hârtie, hârtie de filtru sau hârtie de bucătărie)

Pași pentru realizarea experimentului:

1. Pregătirea apei colorate: Uple unul dintre pahare cu apă și adaugă câteva picături de colorant alimentar. Amestecă bine până când apa capătă o culoare uniformă.

2. Pregătirea benzii de hârtie: Taie o bandă lungă și subțire de hârtie absorbantă. Asigură-te că banda este suficient de lungă pentru a ajunge de la un pahar la celălalt.
3. Aranjarea paharelor: Așază cele două pahare unul lângă altul. Paharul cu apă colorată trebuie să fie puțin mai înalt sau plasat pe o suprafață puțin mai ridicată decât cel gol.
4. Plasarea benzii de hârtie: Pune un capăt al benzii de hârtie în paharul cu apă colorată și celălalt capăt în paharul gol.
5. Observarea: Observă cum apa colorată începe să urce prin hârtie și să se deplaseze spre paharul gol. După un timp, vei vedea că apa colorată a început să se acumuleze în cel de-al doilea pahar.

Explicație:

Apa se deplasează prin hârtie datorită unui fenomen numit capilaritate. Capilaritatea este capacitatea unui lichid de a se deplasa prin spații înguste, chiar și împotriva gravitației. Hârtia absorbantă are mici canale sau pori care trag apa colorată în sus și o transportă în celălalt pahar. Aceasta este aceeași forță care ajută plantele să transporte apa de la rădăcini până la frunze.



Rezultatele înregistrate în urma proiectului au fost semnificative.

Elevii și-au îmbogățit cunoștințele științifice, învățând despre principiile de bază ale chimiei și fizicii într-un mod distractiv și accesibil. De asemenea, proiectul a stimulat curiozitatea și interesul pentru știință, transformând procesul de învățare într-o aventură captivantă. Prin realizarea acestor experimente, copiii au înțeles că știința nu este doar teorie, ci și experimentare și descoperire, iar această abordare hands-on le-a deschis apetitul pentru explorarea mai profundă a fenomenelor naturale.

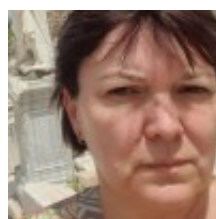
Webografie:

www.logiscool.com/ro/blog/ghid/experimente-copii
ro.wikipedia.org/wiki/Capilaritate

Metode interactive utilizate la orele de biologie

De **Iuliana Stanciu**

Liceul Tehnologic, Iernut (Mureș)



Utilizarea unor metode interactive accelerează însușirea cunoștințelor, formarea priceperilor și deprinderilor, a capacităților, contribuind la dezvoltarea tuturor proceselor psihice. Totodată, consider că metodele interactive duc la formarea capacităților de autoinstruire ce permit achiziționarea și prelucrarea independentă a informațiilor. Rolul profesorului este de a scoate elevii din pasivitate prin metodele și tehnicile atent alese în procesul de predare-învățare. Demersul didactic trebuie astfel conceput să imprime lecției un autentic caracter activ-participativ, iar metodele folosite să fie antrenante, astfel încât să însușească elevilor dorința de a afla mai mult, să-i sensibilizeze, să îi incite la căutări, să le stârnească interesul pentru cercetare, dar și pentru a le forma și dezvolta abilități și conduite pentru un stil de viață sănătos, educație pentru sănătate, ecologie.

Metodele interactive mai au menirea de a-i dezvolta elevilor abilități sociale cum sunt comunicarea eficientă, cooperarea, asertivitatea, autocontrolul, empatia. Elevii din ziua de azi au nevoie de interactivitate și în timpul orelor, pe parcursul procesului instructiv-educativ pentru că sunt activi, cooperanți, creativi, vor să fie motivați și antrenați în propriul proces de învățare. Antrenarea permanentă a elevilor la un efort intelectual susținut și înarmarea acestora cu capacități necesare unei activități de învățare productivă reprezintă modalitatea cea mai eficientă de educare a elevilor în spiritul unei atitudini conștiente și active. Vreau să scot în evidență importanța utilizării metodelor interactive în procesul de predare - învățare - evaluare, în cadrul orelor de biologie la nivel liceal, pentru a-i dezvolta la elevi procesele intelectuale, dar și formarea capacităților și competențelor de comunicare și relaționare psihosocială.

Există o varietate de metode didactice pe care profesorul le poate folosi selectiv în activitatea sa cu elevii. Profesorul de biologie alege și folosește, din multitudinea metodelor, anumite metode în funcție de obiectivul didactic al lecției, conținutul și specificul disciplinelor biologice, particularitățile de vârstă ale elevilor. Din această multitudine de metode interactive voi prezenta câteva care se pot aplica ușor la clasă în cadrul procesului de predare-învățare-evaluare cunoștințelor la biologie.

Interogarea reciprocă sau în perechi este o tehnică utilizabilă pentru înțelegerea unui text prin intermediul întrebărilor. Scopul întrebărilor este acela ca elevul care întreabă să-și clarifice anumite aspecte, dar și acela de evaluare a înțelegerii textului de către colegul său.

Spre exemplu pentru evaluarea cunoștințelor asimilate la clasa a X-a tema „Mediul intern al mamiferelor” li se solicită elevilor ca timp de 5 minute să noteze în caiete cât mai multe întrebări în legătură cu mediul intern al mamiferelor. După expirarea timpului li se cere elevilor să schimbe caietul cu colegul de bancă și să răspundă în scris, timp de 10 minute, la întrebările formulate de acesta.

Eseul de 10 minute este un eseu nestructurat care oferă informații asupra ideilor pe care le-au reținut elevii cel mai ușor, asupra cantității de informații pe care au păstrat-o în memorie, evidențiază aspectele rămase neclare sau învățate greșit, identifică dificultățile pe care le au elevii în învățare. El este utilizat după lecturarea unui text sau după o discuție cu clasa și poate înlocui momentul de fixare a cunoștințelor din lecția tradițională. Spre exemplu, la clasa a XI-a, pentru fixarea cunoștințelor legate de

„Măduva spinării” li se solicită elevilor să scrie timp de 10 minute, fără întrerupere ceea ce au reținut ei despre măduva spinării, iar după expirarea timpului alocat să prezinte eseul scris.

Metoda „mâna oarbă” este o metodă care vizează sistematizarea și fixarea cunoștințelor, se utilizează pentru activități în grupuri mici de 3-4 elevi. Se poate aplica de exemplu la clasa a XI-a, la predarea lecției „Transformările fizico-chimice a alimentelor”

- profesorul împarte materialul care urmează să fie studiat în mai multe părți; fiecare elev din fiecare grup primește o parte pentru a o studia;
- fiecare elev parcurge materialul pentru a se familiariza cu el, astfel încât să-l poată prezenta celorlalți colegi din grup;
- elevii din grup lucrează pentru a stabili ordinea logică a informațiilor pe care le dețin;
- după organizarea materialului, elevii discută dacă ordinea e bună, rezolvă sarcina didactică, stabilesc eventualele implicații etc;
- elevii analizează strategia pe care au folosit-o pentru a organiza materialul, cine și ce a făcut pentru clarificarea respectivei probleme etc.

Copacul ideilor este un organizator grafic în care conținutul cheie este înscris într-un dreptunghi situat la baza foi, în partea centrală. De la acest dreptunghi se ramifică spre partea superioară, asemenea crengilor unui copac, toate cunoștințele evocate.

De exemplu, la clasa a IX-a tema „Reptile” se constituie grupe de câte 2 elevi cărora li se poate solicita să realizeze un organizator grafic de tip copacul ideilor în care să scrie, timp de 5 minute, toate ideile pe care le au despre reptile.

Metoda piramidei sau bulgărele de zăpadă este o metodă interactivă centrată pe elev, fiind o împletire a activității individuale cu cea pe grupe de elevi. Această metodă presupune mai întâi activitatea individuală a fiecărui elev, rezultatele acestei activități fiind discutate mai departe în grupe de elevi, pentru a ajunge la sfârșit la rezolvarea problemei propuse.

Această metodă se poate aplica la clasa a X-a la lecția „Nutriția autotrofă”. Fiecare elev are la dispoziție 2-3 minute pentru a stabili importanța fotosintezei. Răspunsurile se discută în cadrul grupului după care un reprezentant din fiecare grupă prezintă clasei.

Bula dublă este un organizator grafic utilizat pentru gruparea asemănărilor și deosebiriilor dintre două aspecte, idei sau concepte. Ea cuprinde două cercuri mari de care sunt relaționate prin linii alte cercuri mai mici. În cercurile mari se specifică termenii-cheie, în cercurile mici situate în mijloc se specifică asemănările, iar în cercurile exterioare particularitățile fiecărui termen sau deosebiriile dintre cei doi termeni.

Spre exemplu, la clasa a XII-a, tema „Acizii nucleici” se împarte clasa în grupe a câte patru elevi și li se cere membrilor fiecărei grupe, ca în decursul a 5 minute, să completeze cercurile din mijloc cu asemănările existente între structura ADN-ului și cea a ARN-ului, iar cercurile exterioare cu particularități structurale ale fiecăruia. După expirarea timpului se cere fiecărei grupe să prezinte câte o asemănare sau o deosebire identificată, iar profesorul va completa desenul pe tablă.

Elevii se implică cu plăcere în activitățile în care se utilizează metode interactive. Aceste metode contribuie la dezvoltarea capacității elevilor de a gândi logic, de a interpreta corect aspecte care le ajută în viața cotidiană, la dezvoltarea capacității intelectuale și acumularea de cunoștințe temeinice de biologie, la formarea unui comportament adecvat de igienă, stil de viață sănătos și de ecologie.

Bibliografie

1. Cerghit, I., Metode de învățământ, Editura Polirom, Iași, 2006
2. Cristea, S., Realizarea instruirii ca activitate de predare învățare -evaluare, Editura DPH București, 2019
3. Lazăr, V. și Daniela Căprărin, Metode didactice utilizate în predarea biologiei, Editura Arves, Craiova, 2008
4. Mariana Marinescu, Didactica biologiei, Teorie și aplicații, Editura Paralela 45, Pitești, 2018

Învățarea matematicii prin activități practice. Exemple de bune practici pentru atragerea copiilor la școală, pentru prevenirea și reducerea absenteismului

De **Liana Moza-Becheanu**

Școala Gimnazială Miron Pompiliu, Ștei (Bihor)



Natura inovatoare a muncii în toate domeniile și necesitatea adaptării constante a omului la noi situații, procese și provocări profesionale evidențiază importanța dublă a educației. Școala trebuie nu doar să transmită informații, ci și să cultive abilitățile intelectuale, autonomia și creativitatea în gândirea elevilor. Este esențial ca, începând cu primii ani de școală, să se stimuleze intelectul copiilor, gândirea lor logică și raționamentul matematic. Scopul este de a transforma matematica într-o disciplină captivantă și plăcută, care să contribuie la dezvoltarea gândirii analitice, a creativității și a capacității de a lucra independent.

Conform principiului că atitudinea pozitivă față de matematică este o condiție esențială în reușita școlară, cadrul didactic din învățământul primar are o mare responsabilitate. În primele clase se naște la copil atractivitatea, dragostea sau repulsia pentru matematică. Dacă elevul simte că pătrunde în miezul noțiunilor matematice, dacă gândirea lui este stimulată sistematic, făcând un efort gradat, iar el simte că la ființa lui se adaugă ceva, dacă el a trăiește bucuria fiecărui succes mare sau mic, atunci se cultivă interesul și dragostea pentru studiul matematicii. Înțelegerea conceptelor matematice contribuie astfel la construirea unei atitudini pozitive față de această disciplină.

În ciuda faptului că matematica este știința conceptelor celor mai abstracte, de o extremă generalitate, majoritatea copiilor îndrăgesc matematica și așteaptă cu plăcere aceste ore. Nu este mai puțin adevărat că dascălul are rolul, locul și menirea sa de a-i motiva pe elevi să o studieze cu plăcere și de a o face accesibilă și puternic ancorată în realitate, de a le explica utilitatea și aplicabilitatea ei în viața de zi cu zi.

Folosirea aplicațiilor practice constituie o tehnică atractivă de explorare a realității. Ilustrările, explicațiile și generalizările care se aduc în procesul predării pot să se constituie ca metode susceptibile să-i conducă pe elevi la surprinderea esenței matematice. La nivelul copiilor din ciclul primar, orice rezolvare de situații problematice constituie în același timp o manifestare a creativității gândirii lor. Principala caracteristică a gândirii creative la elevi este noutatea sau originalitatea soluției găsite, a ideii emise. Compunerea problemelor în care elevul îmbină cuvinte cu numere exprimând relații între cantități stimulează gândirea la o activitate intensă și de creație. Orice act creativ presupune un material care să fie prelucrat în mod inedit, cunoștințele pe care le posedă elevul, gradul de stăpânire a lor, constituie condiția esențială a creativității micului școlar.

Clasa: a II-a

Unitatea de învățare: Numerele naturale de la 0 la 100

1. Subiectul lectiei: Exerciții cu numere naturale de la 0 la 100

Obiectiv fundamental: exerciții de formare, citire, scriere, compunere, descompunere, comparare și ordonare a numerelor naturale de la 0 la 100

Obiective operaționale:

- să formeze cu riglete patru numere: 17; 28; 35; 41;
- să ordoneze numerele crescător și descrescător;
- să compare numerele.

Descrierea activității: Cei 24 de elevi sunt împărțiți în 6 grupe, fiecare grupă având pe masă rigletele corespunzătoare zecilor și unităților. Elevii au rezolvat cerința, prin care s-a precizat să formeze numerele care sunt scrise pe biletele de hârtie. Numerele au fost apoi analizate prin întrebări de tipul: Câte zeci are numărul 17? Câte unități are numărul 28? De câte ori s-a folosit rigleta zecilor în numărul 41?

După formarea numerelor, elevii să ordoneze crescător și descrescător numerele.

La compararea numerelor elevii au folosit semnele (mai mare).

Numerele au fost scrise la tablă și în caiete.

Secvența pedagogică: Fixarea cunoștințelor

2. Subiectul lectiei: Scăderea numerelor formate din zeci și unități

Obiectiv fundamental: exerciții de scădere fără trecere peste ordin a numerelor formate din zeci și unități.

Obiectiv operațional:

- să rezolve o problemă prin operația de scădere.

Descrierea activității :

Pe flip-chart este scrisă următoarea problemă: Bunica are în curte 15 găini și 12 rațe. Cu cât are mai multe găini decât rațe? Li s-a cerut elevilor să rezolve problema pe baza unui suport imagistic: 15 buline albastre simbolizează numărul de găini și 12 buline roșii simbolizează numărul de rațe. Problema a fost apoi analizată prin stabilirea părților (mărimii) cunoscute și a părții (mărimii) necunoscute. Mărimile cunoscute au fost comparate. Fiecare găină a format pereche cu o rață. Au observat faptul că 3 găini au rămas fără pereche. Deci, putem spune că bunica are cu 3 găini mai multe decât rațe. Se stabilește și operația prin care aflăm cu cât

are mai multe găini decât rațe: $15-12=3$. Se scrie rezolvarea pe flip-chart și în caiete.

Secvența pedagogică: obținerea performanței.

Dezvoltarea atitudinii pozitive și a interesului pentru matematică în primii ani de școlaritate este fundamentală pentru succesul academic și cognitiv al elevilor. Această abordare implică o responsabilitate majoră pentru cadrele didactice din învățământul primar, care au rolul esențial de a cultiva nu doar cunoștințele matematice, ci și gândirea logică, creativitatea și autonomia intelectuală a copiilor.

Cercetările în domeniul psihopedagogiei sugerează că expunerea timpurie la experiențe matematice pozitive și stimulative contribuie semnificativ la formarea unei atitudini favorabile față de această disciplină. Acest lucru se realizează prin:

1. Adaptarea conținutului și metodelor de predare la nivelul de înțelegere al copiilor.
2. Stimularea sistematică a gândirii, prin provocări graduale și adecvate.
3. Cultivarea sentimentului de realizare și progres la elevi.
4. Transformarea matematicii într-o disciplină atractivă și relevantă pentru viața de zi cu zi.

În consecință, abordarea pedagogică centrată pe înțelegerea conceptelor și pe dezvoltarea raționamentului matematic, mai degrabă decât pe memorarea mecanică, joacă un rol crucial în formarea unei atitudini pozitive durabile față de matematică. Această atitudine pozitivă devine, la rândul său, un factor determinant pentru succesul școlar și pentru dezvoltarea competențelor cognitive esențiale în era contemporană, caracterizată de schimbări rapide și nevoia constantă de adaptare și inovare.

Bibliografie

Bontaș Ioan – „Pedagogie” – Editura All, 1998
Jinga I., Negret I. – „Învățarea eficientă” – Editura Edilis, București, 1994
Joița E. – „Eficiența instruirii” – Editura Didactică și Pedagogică, București, 1999
Neacșu, Ion – „Metode și tehnici de învățare eficientă” – Editura Militară, București, 1990
Iucu, Romiță B. – „Instruirea școlară – Perspective teoretice și aplicative” – Editura Polirom, Iași, 2001

Matematica generației digitale

De **Mihaela Codruța Mihășan**

Școala Gimnazială, Viișoara (Cluj)



Societatea din zilele noastre s-a schimbat mult în toate aspectele, în toate domeniile, la toate nivelurile. Și în zilele noastre copiii au o perspectivă diferită în ceea ce privește viața, sunt stimulați și motivați de diferite activități și toate aceste activități îi fac să gândească digital. Quinn și Iverson au susținut că „elevii trebuie să fie angajați mai mult și să fie puși în centrul experienței de învățare pentru a trece de la „vas pasiv” la „participant activ”. McLester afirmă că „aproape șaptezeci la sută dintre elevi învață cel mai bine în mod activ și vizual”. În consecință, această lume digitală trebuie adusă în clasă. Profesorii ar trebui să digitalizeze clasa pentru a motiva și pentru a implica elevii.

„La ce îmi folosesc aceste lucruri în viață?” sau „Sunt plictisit.” sunt cele mai des folosite propoziții în rândul elevilor. Ei consideră că școala este lipsită de provocări și motivație, deoarece școala nu se încadrează în lumea lor, nu îi implică și nu își dezvoltă abilitățile; creează noi abilități care sunt paralele cu nevoile lor, ei nu văd utilitatea lucrurilor învățate în școală. De cele mai multe ori, din cauza volumului mare de noțiuni noi care trebuie învățate la clasă, a programelor care trebuie parcurse, profesorii nu au timp suficient în cadrul orelor pentru aplicații practice. Ca răspuns la plictiseala lor și la câștigarea timpului alocat problemelor practice și a aplicațiilor, cercetătorii și oamenii de știință au găsit o alternativă, învățarea inversată/ învățarea răsturnată sau pe dos, care este încă la început, dar se dezvoltă treptat.

Conceptul de *flipped classroom* a fost popularizat în anii 2000 de doi profesori americani, Jonathan Bergmann și Aaron Sams. Cei doi profesori de chimie s-au cunoscut la școala din Colorado unde predau și au început să-și planifice lecțiile împreună. Pentru că mulți elevi absentau de la ore, profesorii au început să înregistreze prezentări PowerPoint cu audio pe care le-au trimis online elevilor. În scurt timp și-au dat seama că, de fapt, momentele când elevii au cea mai mare nevoie de profesor este când se împotmolesc și au nevoie de ajutor individual. „N-au nevoie de mine să le dau tot conținutul în clasă, ei îl pot primi de unii singuri, anterior”, scriu profesorii în povestea lor. Așa a căpătat popularitate învățarea inversată care s-a transformat și într-o adevărată mișcare globală, Flipped Learning Global Initiative, care funcționează sub motto-ul „întâi pedagogia, apoi tehnologia”.

Învățarea răsturnată este o metodă de instruire și un tip de învățare mixtă care oferă conținut de instruire, adesea online, în afara sălii de clasă și mută activitățile, inclusiv cele care ar fi fost considerate în mod tradițional teme pentru acasă, în sala de clasă. Astfel, profesorii se pot concentra pe nevoile individuale ale elevilor, iar ei pot învăța în ritmul lor din discuțiile la clasă. În plus, modelul facilitează dezvoltarea autonomiei și gândirii critice, promovează acceptarea celorlalți și descoperirea punctelor slabe și forte care îi fac unici pe elevi.

Etapele „învățării răsturnate” sunt următoarele:

1. Explicația teoretică

Elevii au un prim contact cu teoria acasă datorită materialului pregătit și oferit de profesor. Ei învață fiecare în ritmul lor.

2. Teme practice

Elevii fixează/învață teoria prin activități practice în clasă unde profesorul ghidează activitatea elevilor.

Teoria este simplă, dar cum aplicăm această metodă? Pentru învățarea teoriei există mai multe aplicații și instrumente online, printre care sunt Screencast-o-Matic și Edpuzzle.

Screencast-O-Matic este o platformă de învățare și partajare a

capturii de ecran video care duc colaborarea vizuală la nivelul următor. Se găsește atât în versiune gratuită, cât și în versiune premium, permite persoanelor și companiilor să creeze soluții video convingătoare și autentice pentru învățare și colaborare. Cu ajutorul înregistratorului de ecran ușor de utilizat pentru Windows și Mac, se poate captura orice zonă a ecranului dvs. cu opțiunea de a adăuga narațiune de la microfon și video de la camera web. Se poate înregistra sunetul sistemului computerului, adăuga suprapuneri și text în timpul înregistrării și crea un script de citit pentru înregistrări perfect sincronizate. Se poate înregistra și partaja cu ușurință prelegeri, seminarii web, demonstrații, jocuri, bilete de asistență, apeluri Skype etc. și partaja gratuit pe Screencast-O-Matic.com, YouTube, Google Drive, Vimeo, Dropbox sau salva direct într-un fișier video.

Edpuzzle este o platformă care permite crearea sau reutilizarea de conținut video. Pe parcursul unei secvențe video aleasă de profesor, pot fi inserate întrebări și sarcini de lucru. Platforma permite accesul cu un cont google. În general, Edpuzzle este o modalitate de a face un videoclip interactiv și centrat pe elev. Mai degrabă decât un profesor care redă un videoclip, dă clic pe pauză și apoi încearcă să-i determine pe elevi să discute sau să ia notițe sau să interogheze filmul pe baza a ceea ce profesorul consideră rezonabil, Edpuzzle pune elevul în control. Ei pot revedea. Ei pot răspunde la întrebări sau chestionare scrise. Ei pot face clic pe hyperlink-urile introduse de un profesor. Ei pot revizui comentariile scrise sau notele audio lăsate de un profesor. Edpuzzle preia experiența de vizionare și o încetinește pentru elevi și le permite să se implice. Le permite studenților să vizualizeze videoclipuri, să reflecte asupra acestuia și să învețe din el. Partea frumoasă este că profesorii pot să îi monitorizeze pe elevi, ei văd dacă aceștia au urmărit integral filmulețul acasă și primesc răspunsurile elevilor la întrebările interactive pe baza materialului respectiv.

Activitățile din clasă sunt pentru consolidarea și fixarea noțiunilor, profesorul ghidează și monitorizează activitățile practice din clasă. În funcție de temele abordate, elevii sunt împărțiți în grupe sau individual, fiecare cum consideră că este mai eficient pentru clasa respectivă. Pentru clarificarea anumitor noțiuni orele pot începe cu revizualizarea filmulețului care era temă pentru acasă, cu explicarea conținutului, cu întrebări adresate profesorului elevilor sau invers. Cea mai mare parte a orei este alocată activităților practice, astfel elevii sunt mai motivați, ei sunt implicați și provocați pe tot parcursul orei să rezolve diferite situații practice.

Din păcate, nu există o garanție că această metodă este eficientă la toate clasele sau la toți elevii, totul ține de testare și încercare. Din experiența mea la clasă și din cadrul activităților de formare din cadrul cursului de formare „Introducing ITC into Classroom”, mobilitate organizată în Barcelona, Spania, finanțată prin programul KA121 - Erasmus+ Elevi motivați, consider că învățarea răsturnată este o metodă care crește motivația elevilor pentru școală. Datorită timpului mare alocat problemelor practice, profesorii pot aborda la clasă diferite situații practice indiferent de materie astfel elevii văd utilitatea noțiunilor întâlnite în școală. Elevii învață nu numai pentru o diplomă sau pentru promovarea unui examen, ei învață din dorința pentru cunoaștere și pentru dezvoltarea lor personală și profesională.

Bibliografie

• Jonathan Bergmann, Aaron Sams, “Flip Your Classroom”, capitol din cartea Flip your classroom: reach every student in every class

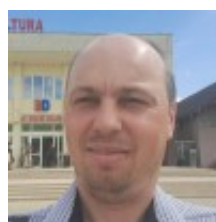
every day, ISTE, ASCD, 2012.

- Webinarul 2 septembrie 2020: „Flipped classroom sau clasa inversată, Partea 1 – lecții și reflecții” Claudia Chiru, profesoară pentru învățământ primar și fondatoare SAGA Kid și Laura Borbe, profesoară de științe socio-umane.
- screencast-o-matic.com/
- edpuzzle.com/
- „Introducing ITC into Classroom”, curs de formare Euromentor, Barcelona, Spania, 4- 8 aprilie 2022, Programul KA121 - Erasmus+ Elevi motivați .

Inovarea în educație în zilele noastre

De **Adrian Petru Codilă**

Școala Gimnazială, Băuțar (Caraș-Severin)



Conceptul de inovare definește evident introducerea noului. Să găsim noul și să îl introducem în educație este o preocupare a celor care conduc destinele învățământului românesc, de la ministru al educației la secretari de stat și ajungând la nivelul cel mai de jos, profesorul de la catedră. Actualmente trăim într-o perioadă de tranziție accentuată, ce este marcată de transformări complexe, profunde în toate domeniile. Ajungem din nou la o altă întrebare: care sunt principalele motivații ale organizației pentru a inova?

Răspunsul ar putea fi următorul:

1. Ameliorarea calității produselor educaționale.
2. Creșterea cotei de piață - creșterea imaginii pozitive a școlii.
3. Cucerirea de noi piețe - atragerea populației școlare de calitate din alte zone ale localității.
4. Lărgirea gamei de produse-activități.
5. Înlocuirea produselor învechite.

Avem și caracteristici ale inovației în învățământ:

1. inovația presupune o ameliorare care putem să o măsurăm, mă refer aici la creșterea nivelului de educație al populației, a ratei de participare școlară, a rezultatelor, performanțelor educaționale obținute de elevi la diferite examene, teste naționale, sau internaționale.
2. inovația trebuie să fie durabilă, aici este vorba despre descentralizarea învățământului.
3. inovația are o acțiune deliberată, care evident contribuie foarte mult la reușită școlară a unui număr foarte mare de indivizi - este vorba despre prelungirea duratei obligatorii de școlarizare, doar așa reducem abandonul școlar, né implicăm prin programe educaționale incluzive a persoanelor cu dizabilități, dar și a celor defavorizați din mai multe puncte de

vedere: socioeconomic, familial, al adulților.

Un bun proces de schimbare în educație în bine pornește de la faptul că noi înșine conștientizăm necesitatea schimbării, avem dorința de a schimba în bine învățământul românesc.

Este nevoie de o reforma managerială în sistemul de învățământ românesc și această presupune trei mari obiective:

1. democratizarea conducerii instituțiilor educaționale;
2. formarea managerială adecvată;
3. acces și reușită școlară.

Analiza procesului de inovare în învățământ este direct legată de structura și organizarea acestuia: învățământ centralizat sau învățământ descentralizat.

Ce înseamnă descentralizare în sistemul de educație?

Descentralizarea învățământului presupune transferul total sau parțial al unor responsabilități, pornind de la finanțe, recrutare, salarizare personal, curriculum, de la nivel local, sau chiar la nivel de instituție de învățământ. Descentralizarea presupune implicarea și altor factori în inovarea sistemului de educație românesc, este vorba de implicarea mai activă a părinților elevilor în viața școlii, a O.N.G.-urilor, asociații de părinți, firme care reprezintă mediul economic.

Descentralizarea sistemului de învățământ a permis introducerea disciplinelor opționale, a curriculumului la decizia școlii, demers prin care cea ce presupune oferta educațională să fie adaptată nu numai nevoilor individului, dar și a comunității. Astăzi putem spune că avem parte de inovare în educație, s-a introdus disciplina TIC în învățământ, avem laboratoare aproape la fiecare disciplină, sala de calculatoare, unele școli practică și cinematograful educativ, sunt foarte multe școli care au sala unde pot încăpea cel puțin 200-300 elevi pentru a vedea un film, pentru a participa la o scenetă, pentru a cânta, a face un *debate* între elevi aparținând aceleiași clase, sau clase care vin din exteriorul școlii, fie că sunt din aceleași oraș, județ, sau din alte județe.

De asemenea, se simte și implicarea Patriarhiei Române. În procesul instructiv educativ românesc, prin proiectele derulate la cel mai înalt nivel, avem un proiect intitulat „Hristos împărtășit copiilor”, dar și alte proiecte educative pe care noi profesorii de religie ortodoxă le facem, le-am implementat și altele pe care le vom implementa în viitor.

De asemenea în școlile românești au fost introduse tablă interactivă, ecrane mari cu plasmă unde putem urmări scenete din filme, în scop educativ, cântece, sau exerciții aplicative, rebusuri de rezolvat, desene tehnice după care elevii se pot inspira să facă și ei unul sau mai multe desene.

Inovarea a ajuns și printre profesori, învățători, directori, inspectori ISJ – cu toții gândesc un sistem performant în binele instituției pe care o reprezintă, în folosul școlilor, părinților, comunității, și evident în folosul învățământului românesc.

Astăzi, ne mândrim cu rezultate notabile la olimpiadele școlare, naționale și internaționale, avem elevi excelenți, pe aceștia sistemul de învățământ românesc trebuie să îi ocrotească mai mult, să le propună să lucreze în România în diversele domenii – familii ocupaționale, resursă țării nu trebuie înstrăinată, materia cenușie nu trebuie vândută, iar dacă elevul- elevii aleg să își facă

o, carieră în străinătate, atunci ar fi bine că factorii de decizie să intervină cu proiecte m programe atractive, doar așa nu ne vor mai pleca cei mai buni, sau dacă pleacă, vor pleca foarte puțini, aceia care au părinți în străinătate, etc.

Sunt multe de făcut în sistemul de învățământ românesc, ce este bun să rămână așa, să nu se mai schimbe de la un an la altul cu ceva mai prost, iar ce nu este bine să fie eliminat și să se introducă inovarea.

Avem acum acces la tot felul de platforme educaționale, elearning, google classrom, meet, moozabook, kahoot, edumagic, prin care ducem educația la un alt nivel în ceea ce privește inovarea, cu aceste platforme și cu altele care sunt și vor mai apărea, învățământul românesc a progresat în bine, elevii noștri au parte de o educație aleasă, mai ales că la clasă sunt acum cei mai buni profesori. Cu ajutorul platformelor educaționale urmăm progresul elevilor, actele lor creative, îi încurajăm să devină mai buni de la o zi la altă, mai competitivi, să își urmărească progresul, să își îmbunătățească lacunele, să învețe ce este competiția între elevi, în școală, societate, să învețe să aprecieze pe alții atunci când ei nu au câștigat.

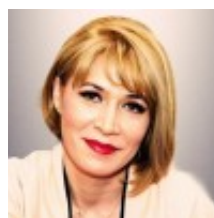
Bibliografie

- Popescu, Maria – Managementul inovării, Editura Universității Transilvania, Brașov, 2016
Neagu, Gabriela – Inovație în învățământ, Revista Calitatea Vieții, 2009
Druker, Peter – Inovația și sistemul antreprenorial, Ed. Enciclopedica, Bucurști, 1993.
Baloiu, L.M. – Managementul inovației, Ed. Eficient, 1995.
Hassenforder, J. – Inovația în învățământ, București, Editura Didactica și Pedagogica, 1976.
Bush, T. – Leadership și management educațional. Teorii și practici actuale. Științele educației, Editura Polirom, 2015.

Rolul evaluării în creșterea performanțelor școlare

De **Simona Roxana Coman**

Școala Gimnazială Șerban Cioculescu, Găești (Dâmbovița)



Analiza relației dintre procesele evaluative, pe de o parte, și performanțele educabililor, pe de altă parte, conduce la concluzia că „actele evaluative nu pot fi considerate prin ele însele factor hotărâtor în asigurarea succesului școlar, după cum nici principala sursă a eșecurilor”, dar ele pot favoriza apariția și menținerea unor asemenea fenomene (Radu, 1999, 76). Din perspectiva relației proces – produs, succesul și insuccesul se plasează în succesiunea activităților de predare-învățare ca efecte sau ca rezultate ale acestora. Ca ansamblu de transformări care se produc în personalitatea elevilor – în plan cognitiv, afectiv, practic-acțional – în urma unor secvențe didactice, a parcurgerii

unor unități de învățare sau ca efecte ameliorative ale unor perioade mai ample de activitate, rezultatele școlare nu sunt o realitate în sine, ci efecte ale acțiunilor deliberate, proprii activității de instruire. Calitatea instruirii se reflectă în virtuțile transformatoare ale acesteia, în capacitatea de a stimula învățarea.

După cum remarcă C. Cucos, „în accepțiunea modernă, evaluarea nu trebuie înțeleasă ca o etapă supraadăugată sau suprapusă procesului de predare-învățare, ci constituie un act integrat în activitatea didactică.” (Cucos, 2002, 369). Astfel, actele evaluative, deși prin natura lor nu sunt activități propriu-zise de instruire/învățare, au un rol semnificativ în asigurarea succesului școlar și prevenirea insuccesului, motiv pentru care psihopedagogia actuală tratează problematica succesului/ eșecului în legătură directă cu procesele de evaluare a performanțelor școlare.

Esența evaluării moderne rezidă din înțelegerea efectelor activităților desfășurate, pentru a îmbunătăți procesul în următoarea etapă. Astăzi, evaluarea este concepută ca parte integrantă a procesului de învățare și jalon al acestuia, ceea ce îndreptățește câteva observații:

- scopul evaluării nu se limitează la rezultatele activității, ci se deplasează de la rezultate la procese, astfel că funcției de cunoaștere i se asociază cea de diagnostic;
- cunoașterea realizată în contextul evaluării derivă din necesitatea de a influența situația/activitatea/factorii umani, ca premise pentru ameliorarea stării și funcționalității acestora; o evaluare „autentică” are rolul de a oferi informații pentru îmbunătățirea predării și învățării;
- rezultatele atestă eficiența activității depuse, contribuind la construirea identității proprii;
- conștientizarea de către elevi a raportului așteptări-rezultate produce efecte de mobilizare a resurselor cognitive, motivaționale, acționale, „efecte de energizare” a comportamentelor de învățare și, ca urmare, a performanțelor elevilor;
- diagnoza reprezintă un moment important al reflecțiilor educatorului, dându-i posibilitatea să identifice acțiunile eficiente și să localizeze lacunele și erorile în cunoștințe și abilități, precum și „punctele forte” (diagnoza descriptivă) și cauzele care au generat respectiva situație (diagnoza iologică);
- diagnoza fundamentează deciziile în legătură cu modalitățile de ameliorare reglatoare prin care fenomenele constatate pot fi schimbate și optimizate;
- funcțiilor de constatare și diagnoză li se adaugă cea de prognoză, făcând din evaluare un continuum de acțiuni, informații, reflecții, decizii care au ca obiectiv creșterea randamentului școlar al elevilor.

Aprecierea elevilor pe baza descriptorilor de performanță, în calitate de criterii unitare de acordare a calificativelor, asigură coerența și comparativitatea rezultatelor. Descriptorii de performanță reprezintă enunțuri normativ-valorice care circumscriu activități și performanțe ce pot fi probate de elevi; prin raportarea rezultatelor la acestea, se demonstrează stadiul de formare a capacității evaluate pe criterii de performanță. Introducerea și utilizarea descriptorilor de performanță pentru realizarea aprecierii și notării curente, are efecte favorabile

asupra învățării, deoarece:

- au un potențial formativ mai ridicat, prin contribuția la înțelegerea și modelarea așteptărilor în ceea ce privește performanța dorită;
- „stimulează capacitățile metacognitive și de autoevaluare a demersului individualizat, a performanței, a procesului de învățare în general și a celui de evaluare în mod specific” (Cucos, 2002, 394)
- conferă transparență și consistență procesului de apreciere /notare și, prin aceasta, credibilității deciziei, a judecății de valoare în cazul evaluării curente;
- întemeiază, în timp, consensul de tip „profesionist”, între cei care acționează și ca evaluatori în activitățile curente, și ca examinați, în situația de examen, în mod special profesorii și învățătorii;
- stimulează deplasarea accentului de pe conținuturi curriculare pe competențe și capacități;
- reprezintă un punct de referință accesibil copiilor, ce stimulează autocunoașterea și autoaprecierea;
- reprezintă un mijloc de comunicare între cadre didactice, elevi și părinți, stimulând un parteneriat activ între școală și familie, având un impact pozitiv asupra performanței școlare.

„Evaluarea de progres” particularizează actul evaluativ prin raportarea rezultatelor elevilor la posibilitățile dinamice de învățare ale fiecăruia.

Rezultatele școlare ale fiecărui elev sunt apreciate prin raportarea posibilităților sale la evoluția înregistrată. Elevul este evaluat la începutul unui an școlar, iar aceste rezultate constituie puncte de pornire în aprecierea rezultatelor obținute pe parcursul activităților desfășurate.

„În unele sisteme de învățământ, raportarea la norma individuală este o practică evaluativă oficială, efortul – ca element esențial în aprecierea rezultatelor – fiind consemnat în catalog și în foaia matricolă a elevului. În ultimii ani, și în sistemul românesc de învățământ documentele școlare recomandă luarea în considerație, atunci când se stabilește media unui elev, a următoarelor aspecte.

- progresul sau regresul în performanța elevului;
- raportul efort-performanță realizată;
- creșterea sau descreșterea motivației elevului;
- realizarea unor sarcini din programul suplimentar de pregătire sau din cel de recuperare stabilit de cadrul didactic.” (M.E.N., S.N.E.E., 1998, 8)

Acest tip de apreciere este susținut de utilizarea notei școlare, a calificativului, care face parte din sistemul de relații ale educatorului cu elevii, ca, mijloc de stimulare a activității de învățare.

Evaluarea de progres este o evaluare diferențiată și individualizată, ceea ce presupune atât „în amonte”, cât și „în aval” aplicarea strategiilor de diferențiere și individualizare a activităților de predare-învățare.

Cea mai semnificativă evoluție pe care evaluarea o înregistrează, care presupune o schimbare de mentalitate asupra rolului evaluării în procesul didactic, constă în faptul că ea

fundamentează decizii privind activitatea în etapele următoare.
Conținutul deciziilor pe care evaluarea le generează s-a schimbat:

- de la recunoașterea rezultatelor, exprimată în termeni de promovat/nepromovat, admis/respins, acceptat/neacceptat, cu impact asupra continuării activității și orientării școlare și profesionale;
- la măsuri de diferențiere, individualizare, ameliorare sau optimizare, care presupun sprijinirea elevilor în depășirea dificultăților întâmpinate și adoptarea unor strategii de predare alternative, deoarece metodele inițiale nu au avut efectul scontat la anumiți elevi;
- la decizii care vizează îmbunătățirea continuă a predării realizate de profesor; cunoașterea și evaluarea rezultatelor nu reflectă doar ceea ce au învățat elevii, ci și calitatea prestațiilor profesionale ale profesorului.

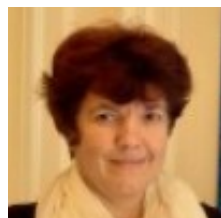
Bibliografie

Cucoș, C., (2002), Pedagogie, Iași: Ed. Polirom
Radu, I.T., (1999), Evaluarea în procesul didactic, București: Ed. Didactică și Pedagogică
***Evaluarea în învățământul primar, (1998), M.E.N., S.N.E.E.

Generația Multitasking – o provocare pentru educatorul contemporan

De **Doina Cucu**

Școala Gimnazială Pia Bratianu (București)



La începutul anilor nouăzeci, lumea academică era încântată de apariția unui nou concept: *multitasking*. Toți erau de părere că multitasking-ul este un mod nou de a învăța sau chiar un nou mod de comportament. Cum este văzut acum multitasking-ul dar mai ales care este influența acestuia în domeniul educației, vom încerca să lămurim în acest articol.

Ce înseamnă multitasking?

Într-o definiție riguroasă, „multitasking” este un termen strict legat de lumea computerelor: nu este un secret faptul că un computer poate îndeplini mai multe sarcini („tasks”) în același timp. Procesorul poate susține rularea, în paralel, a mai multor aplicații – se pot deschide nenumărate ferestre în care diferite programe se derulează simultan. Revenind la om, conceptul de multitasking implică îndeplinirea aparent simultană a mai multor sarcini fie în viața de zi cu zi, fie atunci când studiem sau suntem la locul de muncă.

Cum a apărut necesitatea de a îndeplini simultan mai multe sarcini?

Este evident pentru toată lumea că în societatea actuală nu se mai pune accent pe acumularea de cunoștințe. Într-o societate hipertehnologizată nu ești deștept dacă știi multe ci dacă știi să obții toate informațiile de care ai nevoie folosind tehnica și tehnologia. Era inevitabil ca, în această goană nebună după informație asociată cu criza perpetuă de timp a omului modern, să își facă apariția multitasking-ul. Avem nevoie să îndeplinim mai multe sarcini simultan dar oare suntem în acest mod mai eficienți?

Ce este generația multitasking?

A alături temenii „generație” și „multitasking” nu este nefiresc: comportamentul cetățenilor epocii digitale se modelează după cel al procesorului, pentru că activitatea lor se învârtă în jurul computerului și se adaptează la posibilitățile acestuia. Prin urmare generația multitasking reprezintă o generație alcătuită din tineri a căror trăsătură dominantă este expunerea masivă la tehnologie însoțită de o nevoie extraordinară de comunicare și de independență. Adolescentul de azi își scrie temele în Word în timp ce ascultă muzică pe Spotify și conversează pe WhatsApp sau Instagram cu prietenii.

Tinerii sunt primii care îmbrățișează noile tehnologii comunicaționale și probabil și cei mai avidi consumatori ale acestora. Și cum timpul este o resursă limitată totuși, aceștia ajung să folosească simultan elementele de tehnologie pe care le au la îndemână.

Ce cred specialiștii despre multitasking?

Capacitatea oamenilor de a se ocupa de mai multe lucruri în același timp nu este ceva nou în comportamentul omului contemporan. Oamenii au făcut multitasking din totdeauna dar niciodată într-un mod atât de tehnologizat ca în prezent. Întrebarea la care încearcă să răspundă oamenii de știință este dacă creierul uman poate într-adevăr, asemeni procesorului unui calculator, să facă multitasking. Părerea majoritară este că de fapt creierul nu face multitasking. Noi într-adevăr putem face două lucruri simultan dar nu și să ne concentrăm asupra lor în aceeași măsură. Se pare că deși avem senzația că economisim timp prin multitasking, de fapt câștigurile nu sunt deloc mari. Studiile efectuate arată că sarcinile îndeplinite simultan nu sunt neapărat mai bine și mai repede îndeplinite. Mai mult multitasking-ul poate avea și oarecare efecte secundare mai puțin dorite cum ar fi oboseala, bulversarea urmate de epuizare și stress. Alți specialiști ne atrag atenția că folosirea excesivă a tehnologiei de către tineri poate duce la accentuarea superficialității. Aceștia accesează cantități enorme de informație pe care nu apucă să le aprofundeze. Ca întotdeauna mai mult nu înseamnă neapărat mai bun.

Care sunt efectele negative ale multitasking-ului?

Probabil că tinerii, în special adolescenții sunt afectați în mod negativ de multitasking mai mult decât adulții. Dacă aruncăm o scurtă privire asupra familiei contemporane constatăm că în general gradul de comunicare dintre copii și părinți a scăzut alarmant fiind în unele cazuri aproape inexistent. Adolescenții de regulă sunt atât de prinși de gadget-urile care îi înconjoară iar părinții de problemele lor, mai ales cele legate de serviciu, încât rareori mai au efectiv timp ca să comunice unii cu ceilalți sau să petreacă ceva timp împreună. Evident că nu tehnologia este cauza conflictului dintre generații dar are și ea contribuția ei deloc neglijabilă.

Un alt efect negativ al îndeplinirii simultane de mai multe sarcini

este calitatea rezultatelor obținute. După cum menționam și mai sus făcând mai mult lucruri simultan nu avem certitudinea nici că vom termina mai repede și nici că ne va ieși mai bine. Din contră studiile arată că de cele mai multe ori rezultatele obținute prin multitasking nu sunt mai bune în majoritatea cazurilor.

În ceea ce privește creierul uman și multitasking-ul, părerile sunt împărțite. Majoritatea oamenilor de știință susțin că multitasking-ul nu este benefic și nici eficient. Creierul pierde timp prețios atunci când este forțat să treacă de la un „task” la altul. Această trecere nu se poate face instantaneu, și de aici probabil și efectele negative ale multitasking-ului asupra activității creierului uman.

Un alt efect negativ constatat îndeosebi de către psihologi este scăderea capacității de concentrare a tinerilor ca urmare a folosirii excesive a tehnologiei. Acest deficit de atenție are efecte nedorite în special când vine vorba de rezultatele școlare deoarece pentru elevii moderni lecțiile în stil clasic sunt din ce în ce mai puțin interesante.

Care sunt efectele pozitive ale multitasking-ului?

Oricât de mult s-ar opune unii nu putem nega faptul că multitasking-ul trebuie să aibă și anumite efecte pozitive. Pentru omul contemporan întoarcerea la „single tasking” (efectuarea unei singure sarcini la un moment dat) nu este o opțiune. Societatea în care trăim, ritmul ei de dezvoltare accelerat ne forțează cumva să fim adepții multitasking-ului. Pentru că trebuie să recunoaștem omul contemporan vrea mai mult și deci va trebui să facă mai mult, în condițiile în care dispune de resurse limitate de timp. Nu trebuie să ne mirăm dacă angajatorii „generației multitasking” își vor adapta strategiile de recrutare, de pregătire sau de colaborare în funcție de trăsăturile, modul de comportament și de învățare al acestora

Ce impact are multitasking-ul asupra educației?

Mai întâi să vedem care sunt așa-numitele 3 mituri ale multitasking-ului după cum le numește Charles J. Abate :

1. Prin multitasking se face economie de timp. De fapt studiile au arătat că persoanele care fac multitasking sunt mai puțin eficiente decât cele care își îndeplinesc sarcinile pe rând. Atunci când trecem de la un „task” la altul creierul trebuie să își reamintească unde ne-am oprit , ce am făcut până atunci și ce trebuie făcut mai departe. Iar dacă sarcinile sunt mai complexe creierul are nevoie de mai mult timp pentru a se reorienta.
2. Practicarea multitasking-ului în timpul învățării este la fel de bună ca îndeplinirea pe rând a sarcinilor. Multitasking-ul este eficient atunci când este vorba de proceduri sau când învățăm ceva care nu ne solicită întreaga atenție. Însă când vine vorba despre însușirea de concepte și de moduri de a le aplica, atunci efortul de concentrare în procesul învățării este sporit.
3. Multitasking-ul este apanajul celor tineri. Studiile arată că vârsta nu este un factor care să influențeze capacitatea unei persoane de a face multitasking.

Concluzia aceluiași autor este că prin tolerarea comportamentelor de tip multitasking se ajunge la o educație superficială bazată pe memoria de scurtă durată și limitată în ceea ce privește adaptabilitatea la noi circumstanțe.

Ce se întâmplă într-o clasă în care este încurajat multitasking-ul?

La un colegiu american s-a făcut un experiment interesant. În timpul unei prelegeri jumătate dintre studenții prezenți au avut voie să folosească laptopurile și internetul în timp ce ceilalți nu li s-a permis acest lucru. La sfârșitul cursului toți studenții au fost testați iar cei care au avut laptopurile închise au obținut rezultate mai bune la test. În concluzie multitasking-ul în timpul orelor de curs poate avea un impact negativ asupra procesului de învățare, deoarece face să scadă capacitatea studenților și elevilor de a procesa sau reține informații. De asemenea poate cauza apariția sindromului deficitului de atenție care poate duce la iritabilitate, productivitate scăzută și dezorganizare.

Concluzii

Cu sau fără efecte negative (opiniile sunt după cum am văzut împărțite) multitasking-ul este o realitate. Generația tânără practică multitasking-ul și atât educatorii cât și părinții cred că vor trebui să accepte acest lucru. Nu ne mai rămâne altceva de făcut decât să le demonstrăm elevilor și copiilor noștri efectele negative ale abordării simultane a sarcinilor sau în ultimă instanță să permitem invazia tehnologiei în sala de clasă și să ne adaptăm noilor condiții. Mai devreme sau mai târziu toate aceste gadgeturi pe care le folosesc adolescenții vor trebui să fie integrate în procesul de învățare dacă dorim ca elevii și copiii noștri să mai fie încă atrași de procesul învățării.

Aplicație

Efectele negative ale multitasking-ului pot constitui de exemplu tema unei ore de dirigenție.

Elevii pot verifica singuri printr-o activitate simplă cât de eficientă sau nu este realizarea simultană a diferitelor sarcini

Pregătirea lecției despre multitasking

Elevii se vor afla într-o situație de învățare în timp ce vor avea posibilitatea să îndeplinească și alte sarcini. Vor avea voie să folosească telefoanele mobile, să asculte muzică sau să folosească un calculator cu conexiune la Internet pe care pot avea acces la e-mail, la WhatsApp și chiar și la jocuri on line. Situația de studiu trebuie să fie adecvată vârstei lor. De exemplu ei pot fi puși să citească un articol dintr-o revistă sau să memoreze o poezie sau să rezolve o problemă de matematică. Cu cât elementele de tehnologie care le pot distra atenția sunt mai multe, cu atât mai elocvente vor fi rezultatele experimentului lor.

Desfășurarea lecției

În primul rând, elevii vor fi lăsați să își aleagă sarcina de lucru pe care o au de îndeplinit. De asemenea elevii vor fi încurajați să reproducă, dacă este cazul, modul în care ei procedează acasă, atunci când învață. Este posibil să existe și elevii care nu fac multitasking acasă. Aceștia vor fi cei care nu vor interacționa cu gadgeturile electronice din jurul lor, deoarece se presupune că nu fac acest lucru atunci când învață acasă. În plus este important ca profesorul să stabilească un interval de timp dat în care elevii să îndeplinească sarcina de lucru aleasă.

Când timpul alocat desfășurării sarcinii de lucru expiră, toate aparatele sunt închise iar elevii sunt evaluați. Dacă sarcina lor a fost citirea articolului de revistă ei vor fi evaluați cu ajutorul unui test grilă care să verifice cunoștințele acumulate în timpul experimentului. Dacă au ales să memoreze o poezie vor fi puși să o scrie prin autodictare ș.a.m.d.

Rezultatele la teste vor fi analizate împreună cu elevii ținându-se cont de numărul de activități menite să îi distragă atenția pe care le-a avut fiecare elev sau dacă elevul respectiv a făcut multitasking

sau a învățat în liniște, în stil clasic, fără a fi distras de nimic.

Discuții finale

După analizarea rezultatelor, este recomandat ca profesorul să îi invite pe elevi la o discuție despre multitasking. Ar fi interesant de văzut dacă elevii care au de obicei rezultate bune la învățătură fac multitasking atunci când învață sau învață în liniște fără a fi distrați de nimic. Apoi elevii pot relua experimentul îndeplinind de această dată sarcina de lucru fără a fi distrați de folosirea tehnologiei. La sfârșit elevii pot compara rezultatele obținute la test în ambele situații. Concluziile se vor impune de la sine. Elevii vor constata singuri cât de eficient sau nu este multitasking-ul în timpul învățării.

Bibliografie

www.businessmagazin.ro/cover-story/generatia-multitasking-
www.clausentech.com/lchs/dclausen/algebra2/NEA%20Multitasking%20Article%20-%20Fall%202008.pdf
[psychologytoday.com/us/blog/the-therapeutic-perspective/202202/t](http://psychologytoday.com/us/blog/the-therapeutic-perspective/202202/the-myth-multitasking)
[he-myth-multitasking](http://evidencebased.education/the-multitasking-myth/)
evidencebased.education/the-multitasking-myth/



iTeach: EXPERIENȚE DIDACTICE

ISSN 2247 – 966X

Editor: Institutul pentru Educație

Pagina Revistei: www.iteach.ro/experiencedidactice