

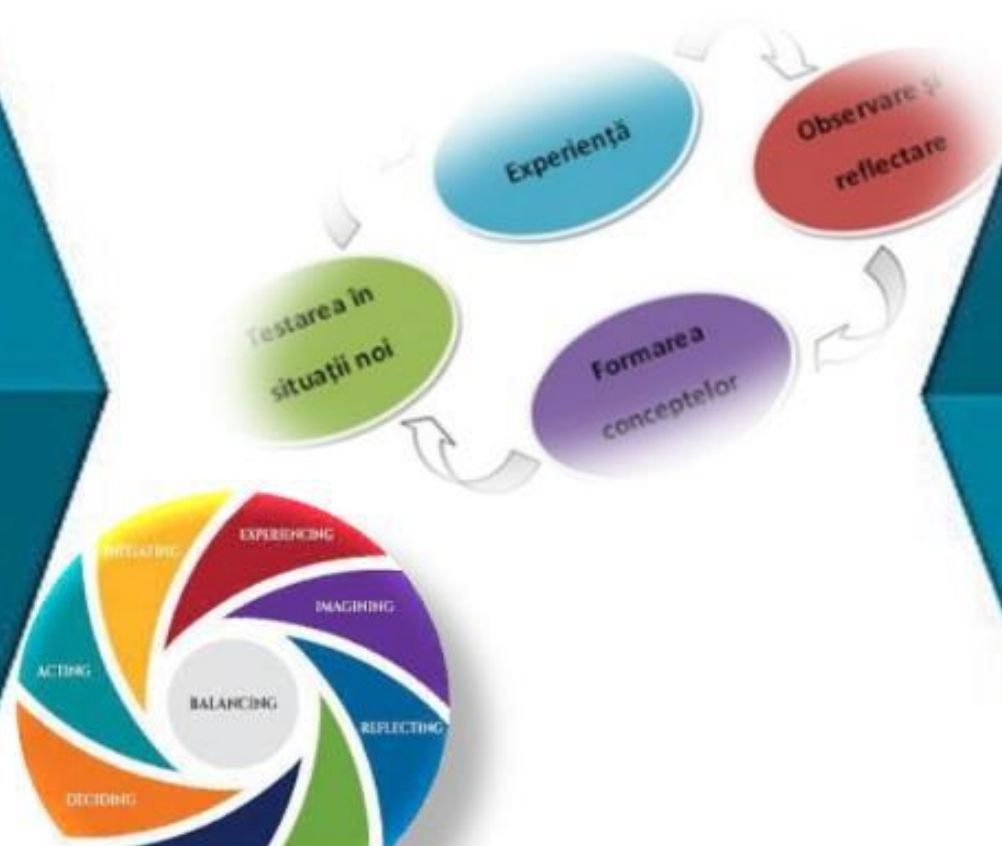
CASA CORPULUI DIDACTIC MEHEDINȚI

2021

IULIE | NR. 89

ȘCOALA MEHEDINȚIULUI

„VALORIFICAREA COMPETENȚELOR DOBÂNDITE PRIN ÎNVĂȚAREA EXPERIENȚIALĂ”



SIMPOZION JUDEȚEAN 📖 19 IULIE 2021

ISSN 2810 – 2193
ISSN-L 2392 – 7526

EDITURA

| ȘCOALA MEHEDINȚIULUI | IULIE 2021 | NR. 89

CASA CORPULUI DIDACTIC MEHEDINȚI

SIMPOZION JUDEȚEAN

19 IULIE 2021



*VALORIFICAREA COMPETENȚELOR
DOBÂNDITE PRIN ÎNVĂȚAREA
EXPERIENȚIALĂ*

REVISTĂ METODICO-ȘTIINȚIFICĂ
ÎN DOMENIUL EDUCAȚIONAL

EDITURA

ȘCOALA MEHEDINȚIULUI | IULIE 2021 | NR. 89

CUPRINS

ÎNVĂȚAREA EXPERENȚIALĂ ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR	5
PROFESOR ÎNV. PREȘCOLAR SIMONA-DANA CĂȚĂNESCU ȘCOALA GIMNAZIALĂ „MIHAI VITEAZU”, STREHAIA, JUDEȚUL MEHEDIȘTI	
MODELE DE BUNĂ PRACTICĂ ÎN ÎNVĂȚAREA EXPERENȚIALĂ	8
DOBRE ANA-AMALIA COLEGIUL TEHNIC MOTRU, JUDEȚUL GORJ	
AVANTAJELE ÎNVĂȚĂRII EXPERENȚIALE	10
FLORENTINA DRAGOTOIU CENTRUL ȘCOLAR PENTRU EDUCAȚIE INCLUZIVĂ „CONSTANTIN PUFAN”, DROBETA-TURNU-SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDIȘTI	
CHRISTMAS CAROLS, E-CARDS&PHOTOS AROUND EUROPE	14
PROFESOR GHEORGHITĂ-SCHIPOR LAURA-MARIA ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 3, ROVINARI, JUDEȚUL GORJ	
VALENȚE FORMATIVE ALE ÎNVĂȚĂRII EXPERENȚIALE PENTRU ELEVII	15
PROFESOR ÎNV. PRIMAR CLAUDIA HANȚESCU ȘCOALA GIMNAZIALĂ ȘIMIAN, JUDEȚUL MEHEDIȘTI	
STRATEGII EXPERENȚIALE UTILIZATE ÎN PROCESUL EDUCATIV	19
PROFESOR LILIANA ISTODOR ȘCOALA GIMNAZIALĂ „CONSTANTIN NEGREANU”, DROBETA-TURNU-SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDIȘTI	
EXPERENȚA ESTE UN PROFESOR PUTERNIC	22
MIRELA MARTALOGU-ANGHELINA ȘCOALA GIMNAZIALĂ „GHEORGHE ENESCU”, TÂMNA, JUDEȚUL MEHEDIȘTI	
METODE DE PREDARE-ÎNVĂȚARE – ALTERNATIVA EXPERENȚIALĂ	25
PROFESOR ÎNV. PRIMAR MIHAELA-ZENOVIA MIU LICEUL DE ARTE „I. ȘT. PAULIAN”, DROBETA-TURNU-SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDIȘTI	

VALORIFICAREA COMPETENȚELOR PRIN ÎNVĂȚARE EXPERIENTIALĂ	28
<hr/>	
MIRELA MOISE LICEUL TEORETIC „DR. VICTOR GOMOIU”, VÂNJU MARE, JUDEȚUL MEHEDIȚI	
VALORIFICAREA COMPETENȚELOR DOBÂNDITE PRIN ÎNVĂȚAREA EXPERIENTIALĂ	30
<hr/>	
ROXANA-SILVIA NĂTRUȚ ȘCOALA GIMNAZIALĂ „CONSTANTIN TRUȘCĂ”, PĂTULELE, JUDEȚUL MEHEDIȚI	
EFICIENTIZAREA ÎNVĂȚĂRII, EXPERIENTIAL, PRIN SERBĂRILE ȘCOLARE	34
<hr/>	
PROFESOR SIMONA NEACȘU ȘCOALA GIMNAZIALĂ „CONSTANTIN NEGREANU”, DROBETA-TURNU-SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDIȚI	
ÎNVĂȚAREA EXPERIENTIALĂ	36
<hr/>	
BIBLIOTECAR MARIANA SPIRIDON CASA CORPULUI DIDACTIC MEHEDIȚI	
EDUCAȚIA ON-LINE, COMPLETARE A ÎNVĂȚĂRII TRADIȚIONALE	39
<hr/>	
PROFESOR OLIVIA ȘÎRBU ȘCOALA GIMNAZIALĂ „ALICE VOINESCU”, DROBETA-TURNU-SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDIȚI	
ÎNVĂȚAREA EXPERIENTIALĂ (DEFINIȚIE, PRINCIPII, CARACTERISTICI, CRITERII, AVANTAJE, STRATEGII)	42
<hr/>	
ANA STANCIU CASA CORPULUI DIDACTIC MEHEDIȚI	
NAVIGÂND SPRE VIITOR	46
<hr/>	
PROFESOR ALEXANDRA-MARIA STANCIU ȘCOALA GIMNAZIALĂ GRUIA, JUDEȚUL MEHEDIȚI	
EDUCAȚIA CA EXPERIENȚĂ DE VIAȚĂ ȘI ÎNVĂȚAREA EXPERIENTIALĂ	48
<hr/>	
PROFESOR FLORENTINA WATZLAWEK COLEGIUL NAȚIONAL PEDAGOGIC „ȘTEFAN ODOBLEJA”, DROBETA-TURNU-SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDIȚI	

ÎNVĂȚAREA EXPERENTIALĂ ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR

PROFESOR ÎNV. PREȘCOLAR SIMONA-DANA CĂTĂNESCU
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „MIHAI VITEAZU”,
STREHAIA, JUDEȚUL MEHEDINȚI



Învățarea experiențială este procesul prin care cunoașterea este realizată din experiență directă, adică „a învăța din experiență”. Această metodă a învățării experiențiale favorizează dezvoltarea și schimbul de cunoștințe, abilități, atitudini și valori, într-un mediu sigur, care este atât provocator cât și distractiv.

Pentru că validează experiența și încurajează copiii să își asume responsabilități pentru propria învățare, învățarea experiențială sporește participarea, crește stima de sine și încrederea în sine.

Pornind de la teoria lui Kolb D. (1984), învățarea experiențială are loc în mai multe faze, care îi provoacă pe copii să experimenteze, să observe, să reflecteze, să pună întrebări și să tragă concluzii.

Caracteristici ale învățării experiențiale:

- asigură o implicare activă a copilului;
- se bazează pe experiențele lor;
- învățarea este centrată pe fiecare persoană în parte;
- asigură un dialog activ între profesor și elev;
- învățarea experiențială este organizată în jurul experienței elevului (experiențele anterioare fiind luate în considerare încă din faza de proiectare a lecției);
- învățarea începe cu ideile și conceptele elevului;
- activitățile experiențiale sunt printre cele mai eficiente instrumente de predare și de învățare;
- activitățile experiențiale necesită inițiativă din partea elevului;
- elevul trebuie să fie capabil să reflecteze asupra experienței.

Ce este cu adevărat vital în învățarea experiențială este că elevul să fie încurajat să se implice direct în experiență, apoi să reflecte asupra acesteia folosindu-și abilitățile analitice, astfel încât cunoștințele să fie înțelese mai bine și reținute pentru o perioadă mai lungă.

Reflexia joacă un rol important în procesul de învățare experiențială. Dewey a scris că „secvențe succesive de gândire reflexivă se dezvoltă una din cealaltă și se susțin reciproc”, creând o schelă pentru învățare în continuare și permițând continuitatea experiențelor și a reflecției. Asta înseamnă că învățarea experiențială și învățarea reflectivă sunt procese interactive.

„A învăța pe copil nu înseamnă să-i dam adevărul nostru, ci să-i dezvoltăm propria-i gândire, aducând-o până la gândirea noastră, cu alte cuvinte nu să-i impunem lumea noastră creată de gândirea noastră, ci să-I ajutam să înțeleagă cu gândirea lui lumea sensibilă, nemijlocit evidentă.”(G. N. Volkov)

Modalitatea de a transmite autoritar cunoștințele trebuie să facă loc unui învățământ care sugerează, sfătuiește, care încurajează elevul în căutare, care îl ajută să descopere, îi dezvoltă creativitatea, un învățământ care tine seama de interesele copilului și-i permite acestuia să își însușească cunoștințele printr-o construcție personală.

În grădiniță sunt fundamentale trei tipuri de activități: jocul, explorarea și experimentarea. Învățarea prin descoperire pe cale inductivă presupune explorare și experimentare și se folosește atunci când copiii au posibilitatea să observe diferite fenomene și obiecte, pentru ca, pe baza informațiilor culese să ajungă la formularea unor generalizări.

Rolul educatoarei este acela de a dirija procesul de observare și formularea concluziilor. Specific învățării prin descoperire pe cale deductivă este faptul că învățarea se realizează prin trecerea de la adevăruri generale (noțiuni, legi) spre adevăruri particulare. Copiii învață conștient experimentând activ. Ei învață mai mult și mai bine prin intermediul experimentării concrete, prin care ei pot pipăi, examina și manipula obiecte reale. Copiii trebuie să se miște, trebuie activați și implicați; trebuie să le oferim oportunități pentru a-și utiliza imaginația, să le dăm prilejul de a fi originali.

Mare parte din activitatea științifică de la grădiniță trebuie să se nască din întrebările pe care le pun copiii. „De unde vine ploaia?”, „De ce cad frunzele din copaci?”, „Ce se întâmplă cu omida?”, „Cum se face un curcubeu?” Nu întotdeauna știm răspunsurile la toate întrebările dar este corect să spunem: „Nu știu, dar hai să aflăm!” Chiar dacă știm răspunsul, este bine să nu-l oferim prea repede, ci să lăsăm copiii să încerce să descopere singuri soluția. Îi putem ajuta pe copii să analizeze lucrurile și găsească răspunsurile, ghidându-i prin întrebări de tot felul: „Cum arată?”, „Cum se simte la pipăit?”, „Produce zgomot?”, „Cum miroase?” și multe altele. Mai putem să-i întrebăm astfel: „Ați observat vreodată că...”, „De ce credeți că...?” sau „Putem să aflăm...?” În timpul observării unui fenomen, copiii trebuie încurajați să vorbească despre acesta și să-l descrie în detaliu.

Recunoscută ca una dintre metodele moderne, învățarea prin descoperire conține problematizarea și asigură într-o măsură mult mai mare decât metodele tradiționale, activitatea independentă și motivația corespunzătoare pentru însușirea activă și conștientă a cunoștințelor, copiii ajung la descoperirea unor adevăruri necunoscute lor, dar cunoscute în știință și de către educatoare. Descoperirea și problematizarea realizează în procesul de instruire un sistem de relații indestructibile prin faptul că învățarea problematizată se finalizează într-un act de descoperire de noi fapte, idei, cunoștințe. Metoda descoperirii acționează prin procedee ca: vezi, cercetează, înțelege. Freinet numește descoperirea - metoda experiență de încercare, deoarece îl pune pe copil în situația să încerce diverse modalități de a afla răspunsul dorit. Pe parcursul etapei descoperirii celor dorite apar primele satisfacții și dorința continuării și a finalizării. Orice descoperire impune căutarea și rezolvarea de probleme. Crearea unor situații problemă în timpul învățării atrage de la sine o gimnastică a gândirii și a celorlalte procese de cunoaștere, în vederea găsirii de noi soluții. Situația problemă nu trebuie confundată cu conversația euristică când copilul este pus în situația de a da un răspuns cu un efort relativ ușor care-i direcționează procesele de cunoaștere. Învățarea prin descoperire se realizează cu aportul celorlalte metode de învățământ, ea fiind o metodă finală. Spre deosebire de metodele expositive, preșcolarii nu asimilează cunoștințele cucerite, ci din contra ,cuceresc cunoștințele, desfășoară activități de observare, caută soluții, variante de rezolvare a unor probleme. Învățarea prin descoperire se poate organiza sub mai multe

forme, determinate de specificul obiectivului și particularitățile de vârstă ale copiilor. Învățarea prin descoperire utilizează: inducția, deducția și analogia.

Cel ce învață este un explorator care descoperă logica disciplinei și împărtășește profesorilor experiențele proprii: „căutând propria sa soluție, va gândi... Dacă nu este capabil să conceapă propria soluție și să descopere propria sa cale, el nu va fi învățat, chiar dacă poate recita câteva răspunsuri corecte”.

BIBLIOGRAFIE:

www.didactic.ro –învățământ preșcolar

MODELE DE BUNĂ PRACTICĂ ÎN ÎNVĂȚAREA EXPERIENȚIALĂ

DOBRE ANA-AMALIA
COLEGIUL TEHNIC MOTRU, JUDEȚUL GORJ

*E*ducația nu înseamnă pregătire pentru viață; educația este viața însăși.”

- John Dewey -

Învățarea prin experiență este un concept valorificat inițial de către Jean Piaget și de John Dewey, iar teoria învățării experiențiale a fost dezvoltată de către David A. Kolb și de Ron Fry. Gândirea critică este utilizată de către elevi în contexte foarte relevante pentru ei în rezolvarea problemelor și asumarea deciziilor importante. Învățarea experiențială este metoda de educare prin experiență directă, se bazează pe patru elemente principale care se continuă și se completează minunat: experiența concretă, observarea reflectorizantă, conceptualizarea abstractă, experiența activă.

Cea mai activă metodă de învățare a secolului al XXI-lea. Învățarea experiențială, utilizează frecvent activități educaționale precum: discuții interesante cu personalități publice, simulări ale unor situații reale, cursuri inedite în aer liber sau în alte spații publice decât școala (muzee, cinematografe, parcuri botanice, excursii, ore „la înălțime” cu ajutorul dronelor, teatru, proiecte bazate pe activități și prezentări etc.

Profesorul modern transformă activitatea experiențială în acte educative provocatoare, originale și interactive. Gândirea critică, abilitățile de negociere, ascultarea activă, retorica sunt doar câteva dintre abilitățile dezvoltate în acest context. Rezultatele învățării experiențiale sunt persoane, elevii exploatează și își creează propriile valori. Profesorul are rolul de a stabili limite, de a problematiza eficient, de a stabili seturi de experiențe adecvate, de a susține elevii și de a simplifica procesul de învățare, oferind concomitent elevilor și sentimentul de siguranță.

Activitățile interdisciplinare contribuie la dezvoltarea emoțională, socială, intelectuală, fizică și estetică a elevilor, cresc încrederea elevilor în forțe proprii și spiritul de competiție. Jocul didactic este o cale sigură spre sufletul copiilor, o interacțiune eficientă cu trăirile lor cele mai profunde. Jocul didactic deschide elevilor o lume nouă, o „dumbravă minunată” a sufletelor lor încă atât de inocente deoarece îmbină perfect elemente de joc și sarcini instructive clare, concise. Componentele care alcătuiesc jocul didactic sunt: conținutul, sarcina didactică, regulile jocului și acțiunea de joc.

„Educația nu este cât de mult ai memorat, nici măcar cât știi. Este capacitatea de a diferenția între ceea ce știi și ceea ce știi.” (Anatole France)

Jocul didactic este foarte util, indiferent de tipul lecției și scopul lecției, deoarece el poate deveni un mijloc de instruire (scop educativ), un procedeu didactic, dezvoltă inițiativa, inventivitatea, gândirea critică, spiritul de echipă și cooperare al elevilor. Jocul didactic trebuie să fie corect regizat de către profesor, trebuie să îndeplinească condiții specifice în funcție de particularitățile clasei, de tipul lecției, de spațiului folosit, scopul didactic urmărit, de resursele educaționale utilizate etc. Din punct de vedere metodic, un joc didactic cuprinde: introducerea în joc, executarea jocului, complicarea jocului și încheierea jocului didactic.

Începând din clasa a IV-a, ciclul primar, continuând cu ciclurile gimnazial și liceal, la disciplina istorie se aplică variate tipuri de jocuri didactice, un element de bază în învățarea experiențială la disciplina istorie. Astfel, printre cele mai frecvent utilizate jocuri didactice la orele de istorie putem aminti următoarele: „Istoria vie - reconstituirea războaielor dacoromane”, „Convinge publicul că ești ...” (o anume personalitate istorică), „Țara memoriei”, „Motivează-ți decizia”, „Alfabetul istoriei”, „Roata istoriei”, „Dacă o zi aș trăi în anul ... - călătoria în istorie”, „Puzzle-ul istoric”, „Anagrama istorică”, „Cursa în labirintul istoriei”, „Te provoc” etc.

Alte metode de bună practică utilizate în învățarea experiențială sunt: excursia cu tematică istorică, excursia virtuală prin muzeele lumii, tabăra istorică și școala de vară. Jocul de rol este o metodă eficientă de învățare experiențială la istorie deoarece acesta se bazează pe simularea unor relații, activități, fenomene, „educația la înălțime” cu ajutorul dronelor etc. Jocurile de rol utilizate la disciplina istorie sunt foarte eficiente, originale, diverse precum: jocul de reprezentare a structurilor, jocul de decizie, jocul de arbitraj, jocul de competiție, jocul de ghidul etc. Etapele unui joc de rol sunt: identificarea unei situații de simulare prin jocul de rol, modelarea situației, proiectarea scenariului, alegerea elevilor care vor juca roluri, distribuirea lor în roluri și instruirea elevilor, învățarea individuală a rolurilor, amenajarea spațiului, interpretarea rolurilor, dezbaterile rolurilor și feed-back-ul obiectiv.

Tehnologia are categoric un imens impact asupra învățării experiențiale. Elevii, mai ales în perioada pandemiei din ultimul an școlar, și-au dezvoltat abilitățile folosind tehnologia fiindcă au fost obligați de conjunctură să caute singuri informații pentru realizarea unor prezentări, referate sau proiecte. În anul 2021, categoric majoritatea dascălilor din România, indiferent de vârsta sau experiența la catedră, afirmă că resursele educaționale deschise, tehnologia informatică și altele, aplicate la orele de curs și la activitățile extracurriculare au determinat mari realizări la școală ale elevilor.

„Educația este ce mai puternică armă pe care voi o puteți folosi pentru a schimba lumea.” (Nelson Mandela)

BIBLIOGRAFIE:

- Borbe, Laura, Butyka Maria, Pogăcean Sorana, *Strategii ale învățării experiențiale*, suport de curs, Fundația Noi Orizonturi.
- Cerghit, Ioan, *Metode de învățământ*, Ediția a II-a revăzută și adăugită, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1980.
- Lemeni, Gabriela, Porumb, Mihaela (coord.), *Consiliere și orientare, Ghid de educație pentru carieră, Activități pentru clasele V-VIII*, Editura ASCR, 2001.
- Șchiopu, Ursula, Verza, Emil, *Psihologia vârștelor*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1981.
- https://off-book.pixel-online.org/files/guidelines/TG02/Guideline_RO.pdf.

AVANTAJELE ÎNVĂȚĂRII EXPERIENȚIALE

FLORENTINA DRAGOTOIU
CENTRUL ȘCOLAR PENTRU EDUCAȚIE INCLUZIVĂ
„CONSTANTIN PUFAN”,
DROBETA-TURNU-SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI

P

rofesorii știu că un elev învață mai repede și păstrează mai multe informații

atunci când subiectul îi devine familiar și învățarea este extrem de personală. După cum spune Sir Richard Branson, „Nu înveți urmând regulile. Înveți făcând și îndreptându-te.”

Wikipedia definește învățarea experiențială ca „procesul de învățare prin experiență” și, mai precis, „învățarea prin reflecție asupra faptului”. Procesul de învățare experiențială implică atât autoinițiativa și autoevaluarea, cât și o activitate practică, astfel încât elevii și profesorii pot beneficia de oportunități de învățare experiențială în clasă.

Există avantaje ale învățării experiențiale detaliate în continuare:

Creează relevanță pentru lumea reală: elevii pot avea discuții considerând că materialul nu aparține lumii reale. Învățarea experiențială ia date și concepte și le aplică sarcinilor practice, oferind rezultate reale. Pe măsură ce elevul interacționează cu informațiile, acestea devin reale pentru el. Desigur, experiența de învățare a fiecărui elev va fi ghidată de perspectiva sa unică și, astfel, fiecare va interacționa cu informațiile și sarcina în moduri diferite - și poate avea rezultate diferite. În acest fel, sala de clasă experiențială imită societatea „reală”.

Oferă oportunitate pentru creativitate: în lumea noastră, problemele au adesea mai multe soluții. Învățarea experiențială permite elevului să angajeze zonele creative ale creierului și să caute propria soluție unică la problemă sau sarcină. Această rezolvare creativă a problemelor și varietatea rezultatelor produse îmbogățesc sala de clasă în ansamblu.

Oferă oportunitate de reflecție: Observarea reflexivă este o componentă integrală a teoriei învățării experiențiale. Incorporând experiențe concrete cu concepte abstracte și reflectând asupra rezultatului, elevii angajează mai multe regiuni din creierul lor și fac legături personale cu materialul. Ei analizează modul în care acțiunile lor au afectat rezultatul și modul în care rezultatul lor ar fi putut diferi de cele ale altor studenți. Această analiză îi ajută să înțeleagă mai bine modul în care conceptele pe care le-au învățat pot fi aplicate în alte circumstanțe.

Învață valoarea greșelilor: învățarea experiențială implică încercare prin eroare. Pe măsură ce elevii se angajează în sarcini practice, descoperă că unele abordări funcționează mai bine decât altele. Ei renunță la metodele care nu funcționează, dar actul de a încerca ceva

și apoi a-l abandona devine de fapt o parte valoroasă a procesului de învățare. Elevii învață să nu se teamă de greșeli, ci să beneficieze de ele și să și le amintească.

Accelerează învățarea: Actul de a practica o abilitate întărește conexiunile neuronale din creier, făcându-ne, de fapt, „mai inteligenți”. Activitățile practice necesită practică, rezolvarea problemelor și luarea deciziilor. Pe măsură ce implicarea elevilor crește prin aceste procese, învățarea se accelerează, iar internalizarea se îmbunătățește.

Îndrumă elevii către viitor: multe proiecte de învățare experiențială sunt orientate spre carieră, deoarece se bazează pe activități din lumea reală. Prin aceste activități, elevii încep să-și descopere și să-și dezvolte abilitățile, aptitudinile și pasiunile. Această descoperire de sine îi pune pe o cale mai definită către ceea ce vor să urmeze după absolvire, inclusiv facultate și cariere.

Pregătește elevii pentru viața adultă: majoritatea activităților de învățare experiențială sunt de natură colectivă, cu elevii care lucrează în grupuri. Prin aceste proiecte de echipă, elevii învață să lucreze mai eficient împreună, dezvoltând un plan de acțiune și valorificând punctele forte unice ale fiecărui membru al echipei. La rândul lor, elevii învață cum să conducă, cum să gândească critic și cum să se adapteze la circumstanțe în schimbare.

Cu toate modurile în care învățarea experiențială implică emoțiile elevilor în timp ce le îmbunătățește cunoștințele și abilitățile, cine nu ar dori să implementeze practica în clasa lor? În plus, atunci când elevii văd fructele concrete ale muncii lor, experimentează o mai mare satisfacție și mândrie, sporindu-și entuziasmul pentru învățarea continuă.

Activitățile de învățare experiențială pot ajuta elevii să:

Rămână concentrați - Elevii care sunt implicați și care învață activ sunt mai puțin predispuși să devină plictisiți și dezinteresați.

Învețe diferit - Când elevii sunt implicați în procesul de învățare, aceștia sunt mai implicați emoțional, ajutându-i să experimenteze învățarea într-un mod nou și dinamic.

Învețe mai repede - Învățarea directă necesită rezolvarea profundă a problemelor și o gândire critică. Aceste procese stimulează implicarea elevilor, accelerând învățarea și îmbunătățind păstrarea conținutului.

Exemple de activități experiențiale:

1. Lista pro- și contra- implică elevii să realizeze o listă de avantaje și dezavantaje cu privire la o problemă adecvată legată de lecția pe care a predat-o profesorul, ajutându-i să vadă un subiect din diferite unghiuri și să dezvolte abilități în analiză și evaluare.

Activitate: După ce elevii au terminat o sarcină sau o lecție, profesorul identifică un subiect din lecție care este deschis - potrivit pentru discuții și dezbateri - și care va servi drept subiect adecvat pentru construirea unei liste de avantaje / dezavantaje.

Elevii sunt împărțiți în grupuri și li se cere să emită un anumit număr de argumente pro și contra cu care să vină fiecare grup. Elevii sunt lăsați zece minute să discute și să scrie lista argumentelor pro și contra

Apoi, restul timpului activității este folosit pentru a solicita fiecărui grup să prezinte lista lor. Li se atrage atenția asupra argumentelor pro și contra care sunt similare și se observă de câte ori au apărut în diferite grupuri pentru a sublinia importanța lor.

(Opțional) După ce elevii au terminat grila *pro și contra* și au discutat cu clasa, elevii sunt rugați să-și susțină argumentele pro și contra cu dovezi și / sau analize.

(Opțional) Dacă elevii au scris argumente pro și contra pe o foaie de hârtie, citesc lista l clasă fără a dezvălui autorii pentru a stimula conversația.

(Opțional) Activitatea *Lista pro și contra* poate fi făcută înainte de o lecție în loc de după, ca „verificare a cunoștințelor” la începutul unei ore. Acest lucru ajută pe profesor să

cunoască ce gândesc și știu elevii despre un subiect. S-ar putea să fie surprinși de ce concepții greșite sau presupuneri fac elevii cu privire la subiect.

Beneficii: Permițând elevilor să adopte o poziție care s-ar putea să nu se fi aliniat la punctul lor de vedere original - și încurajându-i să privească un subiect din diferite unghiuri - sunt determinați să abordeze o lecție sau o sarcină într-un mod dinamic, original. Această activitate atinge și câteva alte proprietăți ale învățării experiențiale, ajutându-i pe elevi să: devină implicați intelectual, emoțional și social, să ia inițiativă, să ia decizii și să se simtă responsabili pentru rezultatele activității, să sintetizeze observațiile și reflecțiile într-un mod nou, deschizând diferite interpretări ale materialului de curs, să exerseze prin discuțiile de grup o bază sănătoasă pentru dialog în care elevii simt că li se permite să facă greșeli.

La fel ca toate activitățile de învățare experiențială eficiente, această activitate îl va ajuta pe profesor să afle și mai multe despre elevi.

2. *Învățarea de la colegi* este o abordare a învățării de la egal la egal, în cazul în care un elev îl instruește pe altul cu privire la materialul în care primul student este competent și al doilea student este un novice.

Activitate: Profesorul decide ce rol va lua un elev: tutor sau tutorat.

Doi profesori cu clase din ani diferiți colaborează pentru această activitate. În general, o diferență de două până la trei clase mai mari sau mai mici va funcționa bine. Este selectat câte un elev din fiecare clasă și sunt asociați în echipă.

Este ales un subiect sau o lecție pe care elevii să îl discute. Profesorii pot să aleagă orice lecție pentru activitate, subiectele care s-au dovedit a fi potrivite pentru îndrumarea de la egal la egal între vârste includ: numerele, ordinea crescătoare și descrescătoare, identificarea cuvintelor cu același sens, vocabularul și abilitățile generale de citire.

Li se explică ambilor participanți că activitatea este o conversație deschisă și că sunt încurajate întrebările ambilor elevi. Acest lucru este facilitat cerându-le elevilor să vină cu trei lucruri pe care profesorul lor i-a învățat în timpul activității la clasă.

După timpul alocat, elevii discută cu profesorul întrebările pe care le au și pentru ca profesorul să înțeleagă cum a decurs procesul.

Beneficii: În general, activitățile de învățare de la egal la egal pot oferi elevilor o serie de avantaje, inclusiv o îmbunătățire a citirii cursive și conștiente, confort și deschidere îmbunătățite și abilități sporite de gândire critică. Participanții învață să își asculte reciproc opiniile și să ajungă la consens, să își dezvolte abilitățile în planificarea și organizarea activităților de învățare, să ofere și să primească feedback pentru a-și evalua propria învățare, să pună în practică cunoștințele și abilitățile pe care le-au dezvoltat prin metode de predare mai tradiționale.

La un moment dat, majoritatea profesorilor se confruntă cu faptul că simpla informare a unui elev nu este o garanție că informația va fi internalizată într-un mod semnificativ. Din acest motiv, aceste exemple de activități de învățare experiențială demonstrează importanța învățării experiențiale ca pedagogie. Activitățile de învățare experiențială ajută profesorul să evite această problemă prin implementarea unei abordări centrate pe elev, care permite participanților să ia învățarea în propriile mâini și să o aplice într-un context captivant.

BIBLIOGRAFIE:

Colin M. Beard, *Experiential Learning: A Best Practice Handbook*, Kogan Page Publishers, 2006.

David A. Kolb, *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*, Pearson FT Press, 2014.

CHRISTMAS CAROLS, E-CARDS&PHOTOS AROUND EUROPE

PROFESOR GHEORGHITĂ-SCHIPOR LAURA-MARIA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 3,
ROVINARI, JUDEȚUL GORJ



ur project, called *Christmas Carols, e-cards&photos around Europe*, took place

on eTwinning platform; it was an online project between schools from 15 countries, such as: *Bulgaria (2), Croatia (1), Czech Republic (2), Denmark (2), France (3), Greece (1), Italy (3), Lithuania (1), Norway (2), Poland (6), Portugal (2), Romania (10), Slovakia (4), Spain (4), Turkey (3)*.

We wanted to feel the magic of the Christmas spirit through this project! Students prepared e-cards with Christmas wishes in their mother tongue and in English, sang beautiful traditional Christmas songs in both languages and take photos of Christmas decorations and special Christmas events and happenings in their hometown so that all countries involved have a glimpse of how Europe celebrates this special season of the year!

The aims of this wonderful eTwinning project were:

- making students aware of other European Christmas customs & traditions;
- promoting the feeling of belonging to the European Union;
- realizing the similarities and differences with the partners;
- feeling the need to communicate in English and in our mother tongue;
- creating a connection and friendship between the students of partner schools.

Each partner school created Christmas e-cards with wishes for a Merry Christmas and a Happy New Year in their mother tongue and in English and uploaded them in Twin space. In addition, each school had to choose typical traditional Christmas carols in their mother tongue and in English to sing for the other partners and share around Europe. This could be a video that the partner schools uploaded in Twin Space. Finally, students took photos of Christmas festivities and decorations around their town.

The partner schools learnt through collaboration about the customs and traditions that different European countries have and engage in wonderful Christmas activities like creating Christmas E-cards, singing their country's traditional carols and capturing the magic atmosphere of Christmas time through photos. The schools were benefitted by this project because they got to know important facts about the European Countries and created friendships around Europe. The final product was mainly digital so we made sure that we used public twinspace and other resources to promote our students work.

BIBLIOGRAPHY:

The eTwinning project *Christmas Carols, e-cards&photos around Europe*.

VALENȚE FORMATIVE ALE ÎNVĂȚĂRII EXPERENȚIALE PENTRU ELEVI

PROFESOR ÎNV. PRIMAR CLAUDIA HANȚESCU
ȘCOALA GIMNAZIALĂ ȘIMIAN,
JUDEȚUL MEHEDINȚI

*F*ondatorul primei școli de Educație experiențială outdoor – Outward Bound –

în 1941 se ghida după motto-ul: „*Există mai mult în tine decât crezi!*”. În opinia lui, societatea modernă suferea de câteva „boli”, acestea apărând ca revers negativ al evoluției tehnologiei: declinul condiției fizice, al spiritului de antreprenariat, al imaginației, creativității și abilităților practice, al autodisciplinării și al compasiunii interumane.

Prin activități outdoor, elevul învață totul în mod practic, activ, prin experiențe personale la care mai apoi reflectă pentru a extrage învățăturile. Acest mod de învățare, caracteristic Educației outdoor, se numește experiențială și presupune să „înveți cu creierul, mâinile și inima!”. Un vechi proverb chinezesc accentuează eficiența educației experiențiale: „Ce aud – uit, Ce văd – îmi amintesc, Ce fac – înțeleg”. Un studiu mai modern spune că: „Ne amintim 20 % din ceea ce auzim, 30 % din ceea ce vedem și 90 % din ceea ce facem.”

Învățarea experiențială este învățarea care are loc în urma reflecției asupra a ceea ce se face, ceea ce se află în contradicție cu învățatul "pe de rost" sau învățarea didactică. Învățarea experiențială este înrudită cu educația experiențială, învățarea prin acțiune, prin aventură, prin liberul arbitru, prin cooperare și prin serviciu în folosul comunității.

Deși există conexiuni și puncte comune între toate aceste teorii ale educației, acestea nu trebuie confundate având înțelesuri diferite. Învățarea experiențială pune accentul pe procesul de învățare individual. Adesea se folosește ca și sinonim pentru educația experiențială, totuși aceasta din urmă cuprinde un spectru mai larg al educației. Astfel, sub incidența educației experiențiale se evidențiază aspecte precum relația dintre dascăl și elev, precum și subiecte mai cuprinzătoare cum ar fi structura și obiectivele educației, dar și competențele dobândite prin aplicarea acestora.

Caracteristici ale învățării experiențiale:

- asigură o implicare activă a elevului;
- se bazează pe experiențele lor;
- asigură un dialog activ între profesor și elev;
- implică reflecția activă (învățarea este eficientă după ce reflectăm asupra situației la care am participat);

- învățarea este experiențială atunci când experiența umană face parte din procesul de învățare;
- învățarea începe cu ideile și conceptele elevului; nu există un „profesor” care să citească din cărți;
- experiențele personale și dezvoltarea personală sunt valorizate;
- evaluarea este considerată a fi o experiență de învățare pe care elevii învață să o aplice pe ei înșiși;
- învățarea experiențială este organizată în jurul experienței - experiențele anterioare ale elevilor sunt luate în considerare încă din faza de proiectare a cursului;
- învățarea este centrată pe fiecare persoană în parte;
- este o învățare bazată pe percepție, nu pe teorie - învățarea experiențială stimulează abilitățile elevilor de a motiva și explica un subiect, din perspectivă proprie.

Învățarea experiențială poate avea loc fără un profesor și are legătură doar cu procesul de obținere a cunoștințelor din experiența directă a individului. Deși acumularea de cunoștințe este un proces inerent care are loc în mod natural, ca să aibă loc învățarea autentică este necesară întrunirea anumitor condiții. Conform lui David A. Kolb, un teoretician în domeniul educației de origine americană, cunoștințele se acumulează în mod constant atât din experiența personală, cât și din mediul înconjurător.

El afirmă că este necesar să se întrunească anumite abilități astfel încât învățarea să aibă loc: elevul trebuie să-și dorească să joace un rol activ în experiență. Activitățile experiențiale sunt printre cele mai eficiente instrumente de predare și de învățare. Învățarea experiențială necesită inițiativă din partea elevului, o „intenție de a învăța” și o „fază activă a învățării” Majoritatea dascălilor înțeleg rolul pe care experiența îl joacă în procesul de învățare. Rolul emoțiilor și al sentimentelor în învățarea din experiență a fost demult recunoscut ca fiind important în învățarea experiențială.

Deși acești factori pot îmbunătăți probabilitatea ca învățarea experiențială să aibă loc, învățarea se poate întâmpla și în absența acestora. Ce este cu adevărat vital în învățarea experiențială este ca individul să fie încurajat să se implice direct în experiență, apoi să reflecte asupra acesteia folosindu-și abilitățile analitice, astfel încât cunoștințele să fie înțelese mai bine și reținute pentru o perioadă mai lungă. Reflecția joacă un rol crucial în procesul de învățare experiențială, și asemeni învățării experiențiale însăși, poate fi facilitată sau independentă.

Dewey a scris că „secvențe succesive de gândire reflectivă se dezvoltă una din cealaltă și se susțin reciproc”, creând o schelă pentru învățare în continuare și permițând continuitatea experiențelor și a reflecției. Facilitarea învățării experiențiale și a reflecției prezintă provocări, dar „un dascăl abil, cu ajutorul unor întrebări corecte și ghidând conversația reflectivă înainte, în timpul și după experiență, poate ajuta la deschiderea unor căi semnificative de gândire și învățare”. Jacobson și Ruddy, plecând de la Modelul Învățării Experiențiale în 4 etape al lui Kolb și de la Ciclul Învățării Experiențiale în 5 etape al lui Pfeiffer și Jones, au preluat cadrele teoretice și au creat un model de chestionar simplu și practic, destinat facilitatorilor, pentru a fi folosit în promovarea reflecției critice în cadrul învățării experiențiale. Modelul lor de chestionar "5 Întrebări" este după cum urmează:

- Ai observat...?
- De ce s-a întâmplat asta?
- Se întâmpla asta în viață?
- De ce se întâmplă asta?
- Cum poți folosi asta?

Aceste întrebări sunt puse de profesor după experiență și, treptat, îndrumă grupul către gândirea reflectivă asupra experienței lor și către o înțelegere a felului în care pot aplica ceea ce au învățat în propria viață.

Deși întrebările sunt simple, ele permit unui facilitator relativ neexperimentat să aplice teoriile lui Kolb, Pfeiffer și Jones, și să aprofundeze învățarea în cadrul grupului. • Activități de • Teatru de păpuși, piese de teatru muzeu, spectacole, expoziții; • Vizite la Grădina Zoologică și la Grădina Botanică; • Vizite la: Aeroport, Pompieri, școli, fabrică de pâine, fabrică de jucării, Planetarium, cabinet de stomatologie, librării, Muzeul satului, Muzeul Apelor, Parcul central, La colindat la părinți acasă; • La recoltat de grâu, la cules de porumb; • Plimbări cu mijloacele de transport în comun; • La cumpărături de legume și fructe în piață; • Educație ecologică: implicare în proiectul “Sunt ecologist -protejez Pământul” • Implicarea în diferite proiecte umanitare: ex. “Dăruiește din inimă” • Activități de învățare experiențială – în școala primară: Implicarea în evenimente și proiecte: Ziua Copilului, Ziua Familiei, Arta de a iubi, Foc!! Cine ne salvează?, Primul ajutor, , Ziua prinților și prințeselor Prepararea de prăjituri, pregătire de compot și pus de murături; Adoptarea de pomișori din grădina grădiniței (fiecare alege un pom pe care îl îngrijește, urmărind schimbările de-a lungul anotimpurilor). Îngrijirea unui animaluț

• Jocuri și activități alese: activități alese de copii, având puse la dispoziție diferite variante de jocuri și activități: biblioteca, teatru de păpuși, construcții, joc de masă, artă, joc senzorial. • Rutinele, tranzițiile, activitățile opționale, activități din perioada după-amiezii.

Deși experiența elevului este cea mai importantă în procesul de învățare, este de asemenea important să se țină seama de aportul semnificativ pe care un profesor bun îl poate aduce situației. Totuși, deși un profesor poate îmbunătăți probabilitatea ca învățarea experiențială să aibă loc, acesta nu este esențial învățării experiențiale. Mai curând, mecanismul pe care se bazează învățarea experiențială este reflecția elevului asupra experienței folosind abilitățile analitice. Aceasta poate avea loc în lipsa unui facilitator, ceea ce înseamnă că învățarea experiențială nu este definită de prezența acestuia. Totuși, luarea în considerare a alternativei furnizate de învățarea experiențială în dezvoltarea conținutului cursurilor și a programelor, apare o oportunitate de adaptare a diverselor tehnici de predare/învățare care pot fi aplicate în sălile de clasă. • . Învățarea prin descoperire pe cale inductivă presupune explorare și experimentare și se folosește atunci când copiii au posibilitatea să observe diferite fenomene și obiecte, pentru ca, pe baza informațiilor culese să ajungă la formularea unor generalizări.

Specific învățării prin descoperire pe cale deductivă este faptul că învățarea se realizează prin trecerea de la adevăruri generale (noțiuni, legi) spre adevăruri particulare. • Copiii învață conștient experimentând activ. Ei învață mai mult și mai bine prin intermediul experimentării concrete, prin care ei pot pipăi, examina și manipula obiecte reale. Copiii trebuie să se miște, trebuie activați și implicați; trebuie să le oferim oportunități pentru a-și utiliza imaginația, să le dăm prilejul de a fi originali. În lumea de mâine, care va fi a lor, se vor petrece evenimente pentru care soluțiile tradiționale nu vor mai fi eficiente. • Un copil învață mult prin intermediul situațiilor de joc variate și stimulatoare.

Jocul liber este o activitate plină de viață, în care copiii au prilejul să exploreze medii diferite și să îndeplinească diferite sarcini fie individual, fie în grupuri mici. Fiecare copil are dreptul să aleagă și să participe la activitățile care îl interesează. Organizarea spațiului educațional pe centre de interes oferă posibilități variate.

În realizarea învățării prin descoperire, educatoarea trebuie să țină seamă de particularitățile de vârstă ale copiilor, să nu utilizeze idei abstracte care nu pot fi înțelese de copii, să dezvolte gândirea și vorbirea copiilor. Implicându-ne în activitatea copiilor, putem observa că prin contactul direct cu lumea concretă, prin efectuarea unor mici experiențe, trezim interesul copiilor și le satisfacem curiozitatea. Copiii sunt puși în situația de a dialoga,

de a se contrazice cu privire la opiniile lor sau de a se ajuta între ei pentru efectuarea unor experiențe. Când se joacă, copiii experimentează posibilitatea de a deveni mai flexibili în gândirea lor și în rezolvarea situațiilor problematice. Prin urmare, învățarea experiențială valorifică la maxim potențialul de dezvoltare al elevului.

BIBLIOGRAFIE:

Preda, V., Pletea, Mioara, Grama, Filofteia, 450 de jocuri educaționale, *Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului*, Editura Didactica Publishing House, București, 2011.

Rusu, C., & colaboratorii, *Educația timpurie incluzivă*, Editura Schultz, București, 2014.
[http://www.tribunainvatamantului.ro/educatia-outdoor-o-necesitate-sau-oprovocare-pentru-actualul sistem de învățământ.](http://www.tribunainvatamantului.ro/educatia-outdoor-o-necesitate-sau-oprovocare-pentru-actualul-sistem-de-invatare)

STRATEGII EXPERIENȚIALE UTILIZATE ÎN PROCESUL EDUCATIV

PROFESOR LILIANA ISTODOR
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „CONSTANTIN NEGREANU”,
DROBETA-TURNU-SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI



În contextul societății actuale, confruntată cu numeroase și complexe provocări,

profesorii sunt chemați „să părăsească algoritmul monoton al rutinei”, să apeleze cu responsabilitate la aplicarea creativă a noilor paradigme (cognitivismul, socioconstructivismul, practicianul reflexiv) în proiectarea și realizarea activităților educative.

C. Costa afirma: „Împreună, indivizii generează și discută idei, ajungând la o gândire care depășește posibilitățile unui singur individ.” Așa se explică orientarea didacticii moderne către dezvoltarea unei metodologii centrate pe elev, pe demersuri interactive ce respectă profilul psihologic de vârstă și individual al elevului, trebuințele și ritmul propriu de învățare. În acest context, transformările prin care a trecut procesul de învățare, mai ales în ultimele decenii, au pus problema elaborării și apoi utilizării unor strategii eficiente, care să îmbine noi metode de predare și învățare școlară. În prezent a devenit o necesitate promovarea strategiilor moderne de instruire care au capacitatea de a stimula participarea activă și deplină, fizică și psihică, individuală și colectivă a elevilor în procesul învățării. Elevii trebuie să fie învățați să gândească critic, creativ, constructiv, eficient.

Strategia didactică semnifică modalități de abordare a predării, învățării și evaluării printr-o combinație optimă a metodelor, mijloacelor și tehnicilor de instruire, precum și a formelor de organizare, prin care să se poată realiza obiectivele, finalitățile stabilite la parametri superiori de performanță. Strategiile didactice interactive promovează o învățare activă, implică o colaborare susținută între elevi care, organizați în microgrupuri, lucrează împreună pentru realizarea unor obiective prestabilite. Cadrul didactic plasează accentul nu pe rolul de difuzor de mesaje informaționale, ci pe rolurile de organizator, facilitator și mediator al activităților de învățare.

Demersul didactic este conceput astfel încât nu îl mai are în centru pe profesor, ci pe elev. Beneficiind de o îndrumare competentă, având suportul unor profesori care îi respectă și sunt interesați continuu de ameliorarea nivelului lor de achiziții și competențe, elevii vor avea posibilitatea să realizeze obiectivele învățării și să finalizeze cu succes această activitate. În plus, și șansele lor de reușită socială vor spori considerabil. Percepția cadrului didactic asupra elevilor suportă deci transformări radicale: imaginea elevului-recep-*or* pasiv de informații, de cunoștințe „prefabricate” este înlocuită cu imaginea elevului activ, motivat să practice o învățare autentică, să-și formeze competențe specifice de procesare a informațiilor, de generare de noi cunoștințe, de aplicare a acestora în diferite contexte etc. Strategiile didactice interactive au efecte formative evidente, aspect care nu exclude și posibilitatea manifestării unor limite ale acestora, în condițiile în care profesorul nădeține solide competențe de aplicare a acestora în practica educațională.

Strategiile didactice interactive au un rol determinant în activitatea instructiv-educativă, fiind prezente în toate etapele conceperii și realizării efective a acesteia:

a) în faza proiectării, atunci când profesorul, raportându-se la celelalte componente ale procesului de învățământ (obiective, conținuturi, timp, forme de organizare etc.), elaborează strategia didactică optimă;

b) în faza de desfășurare efectivă a activității – strategia didactică devine un instrument concret care permite realizarea obiectivelor propuse;

c) în faza autoevaluării, alături de alte componente ale procesului de învățământ, strategia didactică devine „obiect” al evaluării profesorului, apreciindu-se, în funcție de rezultatele obținute, calitatea acesteia și gradul de corespondență cu finalitățile, conținutul, formele de organizare a procesului de învățământ.

Valențele formativ-educative care recomandă aceste metode interactive ca practici desușes atât pentru învățare, cât și pentru evaluare, sunt următoarele: stimulează implicarea activă în sarcină a elevilor, aceștia fiind mai conștienți de responsabilitatea ce și-o asumă; exersează capacitățile de analiză și de luare a deciziilor oportune la momentul potrivit, stimulând inițiativa tuturor elevilor implicați în sarcină; asigură o mai bună punere în practică a cunoștințelor, exersarea priceperilor și capacităților în variate contexte și situații; asigură o mai bună clarificare conceptuală și o integrare ușoară a cunoștințelor asimilate în sistemul noțional, devenind astfel operaționale; oferă o perspectivă de ansamblu asupra activității elevului pe o perioadă mai lungă de timp, depășind neajunsurile altor metode tradiționale de evaluare cu caracter de sondaj și materie între elevi; asigură un demers interactiv al actului de predare-învățare-evaluare, adaptat nevoilor de individualizare a sarcinilor de lucru pentru fiecare elev, valorificând și stimulând potențialul creativ și originalitatea acestuia; descurajează practicile de speculare sau de învățare doar pentru notă.

Utilizarea strategiilor interactive de predare-învățare în activitatea didactică contribuie la îmbunătățirea calității procesului instructiv-educativ, având un caracter activ-participativ și o reală valoare activ-formativă asupra personalității elevului. Aplicându-se metode diferite se obțin diferențe esențiale în pregătirea elevilor. De asemenea, însușirea unor cunoștințe noi poate deveni mai dificilă sau mai ușoară pentru unii și aceiași elevi, în funcție de metodele utilizate. În același timp, s-a putut constata că exersarea funcțiilor intelectuale este condiționată nu numai de conținuturile date, ci și de forma în care acestea sunt aduse la cunoștința elevilor, adică de metodele utilizate. Implicarea activă și interactivă a elevilor cu întregul lor potențial intelectual, fizic, afectiv-motivațional și volițional, cu creativitatea și productivitatea lor, reprezintă premisa unei instruiți eficiente, interactive, care își propune ca rezultat, elaborarea de noi structuri cognitive, intelectuale, afective, motivaționale și voliționale operaționale. Astfel, activizarea reprezintă un rezultat al instrucției–autoinstrucției și educației–autoeducației și, deopotrivă, o premisă a unei instrucții–autoinstrucții și educații–autoeducații eficiente, de nivel superior. Dintr-un participant pasiv și docil, din obiect al învățării, elevul devine *Experimentul gândului* (empatia).

Elevilor li se cere să se imagineze într-o anumită situație. Li se pun întrebări despre situația respectivă. De exemplu, li se cere elevilor să se pună în „pielea” unei personalități istorice și să comunice și celorlalți colegi ceea ce simt, gândesc, cum ar acționa într-o situație similară, care o reface pe cea din textul literar în care apare acel personaj.

Metoda Piramida succesului presupune acumularea treptată a opiniilor individuale ale participanților. Profesorul expune elevilor datele problemei în cauză. Trebuie acordată încredere în capacitatea fiecărui elev de a gândi critic. Este esențial să le comunicăm elevilor că opinia lor are valoare, nu numai reproducerea orală sau scrisă a ceea ce s-a predat, că gândirea lor critică este apreciată, iar opiniile lor contribuie la o mai bună înțelegere a concluziilor discutate.

Considerăm că astfel de strategii moderne de învățare-predare, utilizate rațional și doar în măsura în care nu sunt neglijate metodele tradiționale, îmbunătățesc comunicarea dintre elevi și pe cea dintre elevi și profesori, creează atitudini pozitive, la nivelul colectivului clasei implicate în activitate.

BIBLIOGRAFIE:

- Cerghit I., *Sisteme de instruire alternative și complementare. Structuri, stiluri și strategii*, București, Editura Aramis, 2002.
- Cristea S., *Dicționar de termeni pedagogici*, București, Editura Didactică și Pedagogică, 1998.
- Manolescu M., *Elementele structurale ale curriculumului școlar, semnificații și interacțiuni. Aplicații*.
- Potolea D., Neacșu 2. I., Iucu R. B., Pânișoară I. O. (coord.), *Pregătirea psihopedagogică. Manual pentru definitivat și gradul didactic II*, Iași, Editura Polirom, 2008.

EXPERIENȚA ESTE UN PROFESOR PUTERNIC

MIRELA MARTALOGU-ANGHELINA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „GHEORGHE ENESCU”,
TÂMNA, JUDEȚUL MEHEDINȚI



Învățarea prin experiență este diferită de învățarea pe de rost sau didactică, în

care elevul joacă un rol comparativ pasiv. Educația prin experiență este o filozofie care cuprinde multe metodologii în care educatorii se angajează în mod intenționat cu elevii în experiență directă și reflecție concentrată pentru a crește nivelul cunoștințelor, a dezvolta abilități, a clarifica valorile și a dezvolta capacitatea oamenilor de a contribui la bunăstarea comunităților lor.

Teoria învățării experiențale oferă o viziune fundamental diferită asupra procesului de învățare față de teoriile behavioriste sau teoriile mai implicite ale învățării (bazate pe o epistemologie idealistă) care accentuează rolul metodelor tradiționale.

Învățarea experiențială a fost consacrată conceptual de către David Kolb în 1984. Autorul numește astfel această teorie a învățării pentru două motive: unul ar fi că este inspirată de teoria lui Dewey, Lewin și Piaget, iar altul ar fi de a sublinia rolul esențial pe care experiența îl joacă în procesul de învățare. Teoria învățării experiențale se diferențiază astfel de alte teorii cognitive - care accentuează în principal importanța însușirii, manipulării, reamintirii unor simboluri abstracte – sau behavioriste care neagă importanța conștiinței individului și a experienței sale subiective în procesul de învățare. Noul concept nu trebuie privit (Kolb, 1984) ca o alternativă la teoriile behavioriste și cognitive, ci ca o perspectivă integratoare holistică asupra învățării care combină experiența, percepția, cogniția și comportamentul.

Învățarea experiențială este definită de Kolb ca proces în care cunoașterea este creată prin transformarea experienței.

Modele care au stat la baza construirii teoriei învățării experiențale

Modelul cercetare acțiune al lui Lewin

Conform acestui model, învățarea este facilitată eficient dacă aceasta începe cu experiența prezentă, urmată de colectarea de date și observații despre experiență. Datele sunt ulterior analizate, iar concluziile acestei analize sunt apoi utilizate de actori în experiență pentru a le modifica comportamentul și alegerea unor noi experiențe.

Astfel, învățarea este concepută ca un ciclu compus din patru stadii:

1. Experiența concretă imediată – bază pentru observație și reflecție;
2. Observație și reflecție;
3. Formarea conceptelor abstracte și generalizărilor;
4. Testarea implicațiilor conceptelor în noi situații.

Învățarea prin experiență este o metodă de educare prin experiența directă. De-a lungul procesului de învățare experiențială, elevul se implică activ în a pune întrebări, în a investiga, în a experimenta, în a fi curios, în a rezolva probleme, în a-și asuma responsabilitatea, în a fi creativ și în a construi înțelesuri. Competențele, cunoștințele și experiența sunt de asemenea dobândite în afara clasicei ore de clasă și pot include stagii, studii în străinătate, excursii pe teren, proiecte de cercetare pe teren și proiecte de învățare. Învățarea prin experiență implică elevii în gândirea critică, în rezolvarea problemelor și luarea deciziilor în contexte care sunt în mod personal relevante pentru aceștia. Această abordare a învățării implică, de asemenea, crearea de oportunități de dezbateră și consolidare a ideilor și abilităților prin feedback, reflecție și aplicare a ideilor și abilităților în situații noi. Conceptul de învățare prin experiență a fost explorat mai întâi de John Dewey și de Jean Piaget, printre alții. A fost făcut popular de teoreticianul educației David A. Kolb, care, împreună cu Ron Fry, a dezvoltat teoria învățării experiențiale, bazată pe ideea că învățarea este un proces prin care cunoașterea este creată prin transformarea experienței.

Educația prin experiență oferă informații și instrumente care ajută elevii să înțeleagă concepte și procese cognitive, permițând interacțiunea între elev, profesor și grup. Modelul propus de D. Kolb constă dintr-o secvență formată din 4 etape care se repetă ciclic. Pornind de la o experiență concretă (fie una de grup, fie una individuală) care poate fi legată de emoții, sentimente, observații, și din care elevii construiesc o imagine a acelei experiențe.

- Prima etapă - studentul decodează imaginea experienței prin observarea reflexivă, având în minte întrebări precum: „Ce s-a întâmplat?”, „Care sunt rezultatele?”

- A doua etapă - experiența devine abstractă. În acest stadiu, elevul are deja teorii, dar apar soluții la problemele cauzate de gândirea mai profundă a problemei. De obicei, elevul se bazează pe întrebări precum: „Ce înseamnă aceste rezultate?”, „Ce anume influențează rezultatul?”, „Cum am influențat rezultatele?”. În această etapă, problema este mai bine înțeleasă.

- A treia etapă - după construirea ideilor și soluțiilor legate de experiența concretă - constă în plasarea învățării într-o etapă practică care va genera acțiuni viitoare îmbunătățite.

- A patra etapă - implică urmărirea ideilor și soluțiilor găsite în etapele anterioare, ceea ce duce la o nouă experiență care va continua cu ciclurile învățării experiențiale.

În concluzie, învățarea experimentală este reprezentată sub forma unui ciclu, cu patru etape: Experiența / Explorarea, Observarea / Reflecția, Conceptualizarea abstractă, Experimentarea activă.

Procesele de învățare sunt mai eficiente atunci când pornesc de la experiențe, rezultând direct din propriile acțiuni, în contrast cu învățarea prin urmărirea altor persoane experimentând, prin a citi instrucțiunile sau descrierile altora sau prin a asculta instrucțiunile sau prelegerile altora.

Învățarea prin experiență este baza pentru sistemul educațional al secolului al XXI-lea; din acest motiv, acest model de învățare poate fi și este aplicat pe scară largă la toate grupele de vârstă. Deoarece se bazează pe experiența și "atingerea unei lumi reale" - teoria este amestecată cu practica -, copiii sunt încurajați să își dezvolte propriile forțe și talente

personale care le pot servi în viața de zi cu zi. Cele mai frecvente activități ale învățării experiențelor sunt:

- Sălile de cursuri în aer liber (pentru a face unele experimente cu propriile forte, măsurarea distanței în clasele de matematică, de exemplu).
- Discuții (cu persoane celebre pe teme diverse, legate de probleme morale sau sociale); •Role-play și simulări (ale situațiilor din viața reală).
- Prezentări și proiecte bazate pe activități (analiza experimentelor, filmelor, emisiunilor sau spectacolelor în teatru).

De asemenea, se demonstrează că tehnologia poate avea un impact deosebit asupra învățării experiențelor. Căutând informații sau creând proiecte și prezentări, copiii și-au dezvoltat abilitățile folosind tehnologia informatică și alte tehnologii moderne. Majoritatea educatorilor (93%) susțin că tehnologiile moderne aplicate în sala de clasă și curriculum-ul lor în general, ajută copiii să atingă realizări importante în viața lor școlară.

Învățarea prin experiență aduce elevul în contact direct cu experiența de învățare. Astfel, cunoașterea nu este transmisă de la o persoană (profesor) la alta (elevul), ci este formată ca rezultat al experiențelor directe la care este expus elevul. Profesorul joacă un rol important în crearea și orchestrarea oportunităților adecvate pentru ca învățarea experimentală să aibă loc.

BIBLIOGRAFIE:

- Chia, R & Holt, R, 2008, *Natura științei în școlile de afaceri*, Academia de Management în Învățământ și Educație, vol. 7, nr. 4, pp. 471-486.
- Kolb, David A., *Învățarea experiențială: experiența ca sursă de învățare și dezvoltare*, Pearson Education, 2015.
- <http://www.wageningenportals.nl/msp/tool/experiential-learning>.
- <https://study.com/academy/lesson/what-is-experiential-learning-definition-theories-examples.html>.

METODE DE PREDARE-ÎNVĂȚARE – ALTERNATIVA EXPERIENȚIALĂ

PROFESOR ÎNV. PRIMAR MIHAELA-ZENOVIA MIU
LICEUL DE ARTE „I. ȘT. PAULIAN”,
DROBETA-TURNU-SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI



Învățarea experiențială este o învățare de grup care favorizează dezvoltarea universalității; coeziunii; cooperării; autoidentificării; transferului de atașament; inconstienței; spontaneității; sentimentului de încredere; siguranței; securității și căldurii; sentimentului de libertate totală; înțelegerii empatică, toleranței; respectului.

Învățarea experiențială are trei componente:

- *Cunoștințe* – concepte, fapte, informație și experiență anterioară
- *Activități* - cunoștințe aplicate la evenimentele curente, în desfășurare.
- *Reflecție* - gândire axată pe analiza și evaluarea propriilor activități și a contribuției la propria creștere personală.

Activitatea de reviewing include:

- analizarea experienței;
- găsirea semnificațiilor experienței;
- comunicarea experienței;
- resemnificarea experienței;
- învățarea din experiență;
- reflecție asupra experienței.

Procesul de reviewing necesită parcurgerea a patru pași:

- *Experiența* - înseamnă să re trăiești ceea ce s-a întâmplat. Este o reamintire a evenimentelor semnificative asupra a ceea ce s-a întâmplat.
- *Exprimarea* - te obligă să te focalizezi pe calitatea experienței și să-ți pui întrebări de genul: Cum a fost? Cum te-ai simțit?
- *Examinarea* - presupune analiza și raționalizarea experienței avute.
- *Explorarea* - înseamnă pregătirea pentru explorarea unor comportamente reieșite din stadiile anterioare.

Activitățile experiențiale sunt printre cele mai eficiente instrumente de predare și de învățare. Învățarea experiențială necesită inițiativă din partea elevului, o „intenție de a învăța” și o „fază activă a învățării”. Majoritatea dascălilor înțeleg rolul pe care experiența îl joacă în

procesul de învățare. Rolul emoțiilor și al sentimentelor în învățarea din experiență a fost demult recunoscut ca fiind important în învățarea experiențială.

Deși acești factori pot îmbunătăți probabilitatea ca învățarea experiențială să aibă loc, învățarea se poate întâmpla și în absența acestora. Ce este cu adevărat vital în învățarea experiențială este ca individul să fie încurajat să se implice direct în experiență, apoi să reflecte asupra acesteia folosindu-și abilitățile analitice, astfel încât cunoștințele să fie înțelese mai bine și reținute pentru o perioadă mai lungă.

Caracteristici ale învățării experiențiale:

- asigură o implicare activă a elevului;
- se bazează pe experiențele lor;
- asigură un dialog activ între profesor și elev;
- evaluarea este considerată a fi o experiență de învățare pe care elevii învață să o aplice pe ei înșiși;
- experiențele personale și dezvoltarea personală sunt valorizate.

Teoriile clasice ale educației clasifică elevii ca receptori pasivi de informație. Teoria educației experiențiale are o abordare diferită, implicarea elevilor ca părți active în învățare fiind filozofia de bază.

Metode și tehnici specifice învățării experiențiale

Pretextul de dialog - pentru captarea atenției membrilor grupului, discuția poate fi orientată spre un subiect incitant, controversat sau poate debuta pornind de la un articol de ziar, un pliant, un scurt film etc.

Brainstormingul - este o metodă utilă pentru a bloca dialogul și pentru a obține cât mai multe idei și soluții posibile.

Subgrupurile - cuprind 2-6 persoane care dezbat o anumită problemă, 8-10 minute, rezultatele activității lor fiind discutate ulterior la nivelul întregului grup.

Rundele - sunt modalități prin care fiecare elev are șansa de a participa la dezbateri și de a îmbogăți o idee.

Activități de învățare experiențială – extrașcolare:

• Teatru de păpuși, piese de teatru la Teatrul, circ, muzee, spectacole, expoziții; • Vizite la Grădina Zoologică și la Grădina Botanică; • Vizite la: Aeroport, Pompieri, școli, fabrică de pâine, fabrică de jucării, Planetarium, cabinet de stomatologie, librării, Muzeul satului, Muzeul Apelor, Parcul central, La colindat la părinți acasă; • La recoltat de grâu, la cules de porumb; • Plimbări cu mijloacele de transport în comun; • La cumpărături de legume și fructe în piață; • Educație ecologică: implicare în proiectul „Sunt ecologist -protejez Pământul” • Implicarea în diferite proiecte umanitare: ex. „Dăruiește din inimă” Implicarea în evenimente și proiecte: Ziua Copilului, Ziua Familiei, Arta de a iubi, Foc!! Cine ne salvează?, Primul ajutor, Ziua prinților și prințeselor Prepararea de prăjituri, pregătire de compot și pus de murături; Adoptarea de pomișori din grădina grădiniței (fiecare alege un pom pe care îl îngrijește, urmărind schimbările de-a lungul anotimpurilor). Îngrijirea unui animaluț din mini grădina-zoologică din curtea grădiniței: broscuțe țestoase, iepurași, găinușe, porcușori de guineea, papagali, pisici, căței, etc.

Sunt fundamentale trei tipuri de activități: jocul, explorarea și experimentarea. Învățarea prin descoperire pe cale inductivă presupune explorare și experimentare și se folosește atunci când copiii au posibilitatea să observe diferite fenomene și obiecte, pentru ca, pe baza informațiilor culese să ajungă la formularea unor generalizări.

Rolul profesorului este acela de a dirija procesul de observare și formularea concluziilor. Specific învățării prin descoperire pe cale deductivă este faptul că învățarea se realizează prin trecerea de la adevăruri generale (noțiuni, legi) spre adevăruri particulare. Copiii învață conștient experimentând activ. Ei învață mai mult și mai bine prin intermediul experimentării concrete, prin care ei pot pipăi, examina și manipula obiecte reale. Copiii trebuie să se miște, trebuie activați și implicați; trebuie să le oferim oportunități pentru a-și utiliza imaginația, să le dăm prilejul de a fi originali.

În lumea de mâine, care va fi a lor, se vor petrece evenimente pentru care soluțiile tradiționale nu vor mai fi eficiente. Un copil învață mult prin intermediul situațiilor de joc variate și stimulatoare. Ce anume învață el? Să luăm un exemplu simplu: atunci când copilul înalță o construcție din cuburi, taie ori lipește ceva, el învață, de fapt, cum să-și coordoneze ochiul cu mâna, cum să-și exerseze mișcările fine ale mâinii. Aceste deprinderi le va utiliza mult mai târziu, când se va pregăti pentru învățarea citit-scrisului. La fel, dacă un copil, împreună cu alți parteneri de joacă, face o construcție din cuburi, învață să colaboreze cu ceilalți, să exprime și să accepte idei, să recreeze într-un fel mediul, cunoscându-l astfel mai bine, se familiarizează cu formele geometrice, cu problemele de echilibru ale construcției etc.

Jocul liber este o activitate plină de vioiciune, în care copiii au prilejul să exploreze medii diferite și să îndeplinească diferite sarcini fie individual, fie în grupuri mici. Fiecare copil are dreptul să aleagă și să participe la activitățile care îl interesează.

Organizarea spațiului educațional pe centre de interes oferă posibilități variate. Alegerile pot include Centrul Biblioteca, Centrul Joc de rol, Centrul Științe, Centrul Construcții, Centrul Artă, Centrul Nisip și apă. În spațiul dedicat „Științei” vor fi efectuate diferite experimente.

Lucrul cel mai important este acela că fiecare copil este liber să aleagă dintre activitățile disponibile pe aceea pe care o dorește. El este liber, de asemenea, să schimbe o activitate cu alta, fără a cere permisiunea de fiecare dată. În momentul în care un copil termină activitatea, este responsabilitatea lui să curețe sau să reamenajeze locul în care a lucrat și apoi este liber să-și utilizeze timpul rămas lucrând la o altă activitate. Uneori se vede câte un copil „hoinărind”. Poate are nevoie de o mână ajutor pentru a se apuca de ceva. Unii copii tind să folosească în fiecare zi aceleași materiale. Aceștia trebuie încurajați să încerce lucruri noi, să fie învățați să facă unele lucruri: cum să folosească foarfeca, cum să înșire etc. Însușirea conștientă a unor cunoștințe corecte de vedere științific se face, la vârsta preșcolară, prin cunoașterea directă a diferitelor fenomene ce se produc în natură. Pentru a realiza acest lucru în clasă putem folosi diferite elemente din natură cu care să realizăm experiențe relevante pentru copii. Copiii sunt curioși prin firea lor. Ei vor să știe tot felul de lucruri. Ei ascultă, observă, pipăie și miros. Își folosesc toate simțurile pentru a învăța, dar această experiență este de neînlocuit. Felul în care copiii mici investighează este cu adevărat o activitate științifică.

BIBLIOGRAFIE:

John Dewey, *Democrație și educație*, Editura Didactică și Pedagogică, 1972.

Elena Elena, *Paradigma Curriculumului*, accesat pe https://www.academia.edu/21693987/Investe-n_oameni_PARADIGMA_CURRICULUMULUI.

Ciprian Bogdan, *Identitate și ritm la J Dewey*, revista „Cogito”, nr. 4/2012.

VALORIFICAREA COMPETENȚELOR PRIN ÎNVĂȚARE EXPERIENȚIALĂ

MIRELA MOISE
LICEUL TEORETIC „DR. VICTOR GOMOIU”,
VÂNJU MARE, JUDEȚUL MEHEDINȚI



Învățarea experiențială, prin definiție, este o învățare din experiență proprie sau

cea ce rezultă în urmă unei activități practice. Prin învățarea experiențială elevii sunt îndrumați să reflecte ei înșiși asupra experienței, reflectare în urmă căreia pot dezvoltă un alt mod de a gândi, noi abilități, atitudini.

În procesul instructiv-educativ, învățarea experiențială apare sub mai multe forme ca de exemplu diverse jocuri educative, jocul de rol, diverse prezentări, studiul de caz, etc.

Pentru realizarea unui proces instructiv-educativ de calitate nu este nevoie doar de transmiterea unui volum mare de cunoștințe elevilor, ci trebuie învățați cum să opereze cu acestea, cum să le aplice în situații cât mai variate. De aceea învățarea prin acțiune sau învățarea din experiență devine foarte importantă în cadrul procesului educațional.

Învățarea prin joc este prezența timpuriu și poate satisface nevoile emoționale, de limbaj, sociale și intelectuale ale elevilor. Prin joc elevii învață și dobândesc o serie de cunoștințe și deprinderi.

Dintre metodele și tehnicile bazate pe experiență, foarte des utilizată este metoda studiului de caz. Este o metodă activă, de confruntare directă, pune elevii în contact cu o situație reală, autentică luată drept exemplu tipic, reprezentativ pentru un set de situații și evenimente problematice. Scopurile acestei metode constau în:

- familiarizarea acestora cu aspectele posibile și pentru a le dezvoltă capacitățile decizionale, operative, optime și abilitățile de a soluționa eventualele probleme;
- verificarea gradului de operaționalitate a cunoștințelor dobândite, a priceperilor și deprinderilor, a comportamentelor în situații limita;
- sistematizarea și consolidarea cunoștințelor.

Metoda studiului de caz presupune parcurgerea de către elev a unor etape la sfârșitul cărora acesta își va prezenta rezultatul muncii sale. Un lucru nou se remarcă în cadrul acestei metode și anume că elevii pot demonstra originalitate în abordarea și prezentarea lucrării.

Etapele elaborării studiului de caz sunt prezentate în cadrul sugestiilor metodologice ale programelor școlare:

- identificarea sau alegerea cazului;
- prezentarea cazului de către profesor (texte, documente, sarcini, filme);
- analiză cazului de către elevi;
- stabilirea alternativelor de realizare;
- compararea soluțiilor prezentate;
- generalizarea soluției.

Avantajele metodei studiului de caz:

- situația-caz aleasă de profesor aparține domeniului studiat, iar elevii sunt antrenați în găsirea unor soluții;
- se asigură o apropiere a acestora de viață reală și de eventualele probleme cu care se pot confruntă;
- faptul că are un pronunțat caracter activ metodă contribuie la dezvoltarea capacităților psihice, de analiză critică;
- dezvoltă spiritul de echipă și urmărirea realizării pe grupe de elevi, tolerant și ajutor reciproc;
- oferă oportunități în construirea unui „pod” între teorie și practică.

În elaborarea studiului de caz elevii dobândesc un bun prilej de a se cunoaște, de a colabora și de a se informa. Ei pot valorifica experiențe personale și își pot dezvolta abilitățile de analizare a unor situații reale din viața de zi cu zi.

BIBLIOGRAFIE:

- Sorin Cristea, *Dicționar de termeni psihologici*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2000.
- Ioan Cerghit- *Metode de învățământ*, Editura Polirom, Iași, 2004.
- Ioan Neacsu, *Instruire și învățare*. Editura Științifică, București, 1990.

VALORIFICAREA COMPETENȚELOR DOBÂNDITE PRIN ÎNVĂȚAREA EXPERIENȚIALĂ

ROXANA-SILVIA NĂTRUȚ
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „CONSTANTIN TRUȘCĂ”,
PĂTULELE, JUDEȚUL MEHEDINȚI

Nu predăm o materie oarecare pentru a produce mici „biblioteci vii” în
acea materie, ci pentru a- l face pe elev să gândească”.

- I. Bremen -



Competența este definită ca fiind starea sau calitatea de a fi adecvat sau bine calificat, având astfel capacitatea de a efectua o sarcină specifică.

„**Competențele-cheie** reprezintă un pachet transferabil și multifuncțional de cunoștințe, deprinderi (abilități) și atitudini de care au nevoie toți indivizii pentru împlinirea și dezvoltarea personală, pentru incluziune socială și inserție profesională. Acestea trebuie dezvoltate până la finalizarea educației obligatorii și trebuie să acționeze ca un fundament pentru învățarea în continuare, ca parte a învățării pe parcursul întregii vieți”.

Din această definiție rezultă următoarele:

- 1) competențele se definesc printr-un sistem de cunoștințe – deprinderi (abilități) – atitudini;
- 2) au un caracter transdisciplinar implicit;
- 3) competențele–cheie reprezintă într-un fel finalitățile educaționale ale învățământului;
- 4) obligatoriu;
- 5) acestea trebuie să reprezinte baza educației permanente.

Mi-am propus prin acest articol, să realizez un demers didactic centrat pe competențele cheie, la orele de geografie.

RELIEFUL EUROPEI- CLASA a VI-a

Competențe cheie vizate:

✚ **Competența de comunicare în limba maternă**, care reprezintă capacitatea de a exprima și interpreta concepte, gânduri, sentimente, fapte și opinii, atât în formă orală, cât și în formă scrisă (ascultare, vorbire, citire și scriere) și de a interacționa lingvistic într-un mod adecvat și creativ într-o serie completă de contexte culturale și sociale.

Exemple:

- ❖ elaborarea unui text coerent pe baza unor imagini prezentate;
- ❖ dezvoltarea abilităților de comunicare a elevilor prin prezentarea unităților de relief;
- ❖ prezentarea unor lecturi geografice referitoare la unitățile majore de relief din Europa.

✚ **Competența de comunicare în limbi străine**, care, pe lângă dimensiunile principale ale abilităților de comunicare în limba maternă, implică și abilitățile de mediere și înțelegere interculturală. Nivelul de cunoștințe depinde de mai mulți factori și de capacitatea de ascultare, vorbire, citire și scriere.

Exemple:

- ❖ elevii identifică denumirile unităților majore de relief, cu ajutorul atlasului geografic;
- ❖ pronunțarea corectă a principalelor unități de relief.

✚ **Competențe matematice și competențe de bază în științe și tehnologii.** Competența matematică este capacitatea de a dezvolta și a aplica gândirea matematică pentru rezolvarea diferitor probleme în situații cotidiene, accentul punându-se pe proces, activitate și cunoștințe. Competențele de bază privind știința și tehnologia se referă la stăpânirea, utilizarea și aplicarea cunoștințelor și a metodologiilor de explicare a lumii înconjurătoare. Acestea implică o înțelegere a schimbărilor cauzate de activitatea umană și a responsabilității fiecărui individ în calitate de cetățean.

Exemple:

- ❖ elevii compară înălțimea vârfurilor montane din Europa și le ordonează descrescător, folosind atlasul geografic, internetul, harta fizică a Europei;
- ❖ cu ajutorul operațiilor matematice, elevii pot stabili ponderea fiecărei trepte de relief din cadrul continentului.

✚ **Competența digitală**, implică utilizarea critică și cu încredere a mijloacelor media electronice la muncă, în timpul liber și pentru și pentru comunicare. Aceste competențe se referă la gândirea logică și critică, la abilitățile de management al informației la standarde înalte și la abilități de comunicare dezvoltate.

La nivelul de bază, abilitățile TIC cuprind utilizarea tehnologiei multimedia pentru a primi, evalua, stoca, produce, prezenta și schimba informații și pentru a comunica și a participa în rețele, prin intermediul Internetului.

Exemple:

- ❖ elevii folosesc internetul pentru a culege informații despre relieful Europei.
- ❖ utilizarea unor prezentări PPT.

✚ **Competența pentru „A învața să înveți”** este legată de învățare, de abilitatea omului de a-și urmări și organiza propria învățare, fie individual, fie în grupuri, conform nevoilor proprii, precum și de conștientizare a metodelor și a oportunităților.

Exemple:

- ❖ elevii învață cum pot accesa aplicațiile digitale pentru căutarea și selecția unor resurse informaționale;
- ❖ elevii învață să selecteze ideile principale din lecție;
- ❖ elevii învață utilizând fișele de lucru, hărți mute pentru a localiza unitățile majore de relief din Europa.

✚ **Competențe sociale și civice.** Competențele sociale se referă la competențele personale, interpersonale și interculturale și toate formele de comportament care permit fiecărei persoane să participe în mod eficace și constructiv la viața socială și profesională. Aceste competențe sunt legate de bunăstarea personală și socială. Este esențială înțelegerea codurilor de conduită și a obiceiurilor din diferite medii în care activează persoanele. Competențele civice, în special cunoașterea conceptelor și a structurilor sociale și politice (democrație, justiție, egalitate, cetățenie și drepturi civile), fac posibilă participarea activă și democratică a oamenilor.

Exemplu:

- ❖ elevii vor lucra pe grupe, interacționând și colaborând între ei.

✚ **Sensibilizare și exprimare culturală,** care implică aprecierea importanței expresiei culturale a ideilor, a experiențelor și a emoțiilor printr-o serie de canale (muzică, teatru, literatură și arte vizuale).

Exemple:

- ❖ realizarea unor prezentări Power Point folosind informații preluate din diverse surse, cu tema Cei mai înalți munți din Europa;
- ❖ elevii realizează postere cu mesaje care promovează protejarea mediului.

✚ **Spirit de inițiativă și antreprenariat:** reprezintă capacitatea de a transforma ideile în acțiune. Acest simț presupune creativitate, inovație și asumarea unor riscuri, precum și capacitatea de a planifica și gestiona proiectele în vederea atingerii obiectivelor. Persoana este conștientă de contextul propriei sale activități și este capabilă să valorifice oportunitățile apărute. Acesta este fundamentul pentru achiziția unor abilități și cunoștințe mai specializate, de care au nevoie cei care instituie o activitate socială sau comercială sau contribuie la această activitate. Acest lucru ar trebui să includă conștientizarea valorilor etice și promovarea bunei guvernări.

Exemplu:

- ❖ elevii identifică oportunitățile turistice ale fiecărei unități de relief din Europa.

Toate aceste competențe-cheie sunt interdependente, iar accentul se pune, în fiecare caz, pe gândirea critică, creativitate, inițiativă, rezolvarea problemelor, evaluarea riscurilor, luarea deciziilor și gestionarea constructivă a sentimentelor.

Disciplina geografie, contribuie în mod esențial, la dezvoltarea capacității elevilor de gimnaziu, de a se orienta în mediul înconjurător și de a localiza cartografic realități din orizontul local, dintr-o regiune, țară, continentul Europa, continentele extraeuropene, planeta ca întreg.

De asemenea, le asigură o pregătire științifică de bază, elemente metodologice necesare pregătirii permanente, elemente de percepere a diversității (naturale și umane) și spațializarea elementelor culturale semnificative.

BIBLIOGRAFIE:

Valentin Dogaru Ulieru, Luminița Drăghicescu (coordonatori), *Educație și dezvoltare profesională*, Editura Scrisul Românesc, 2011.

EFICIENTIZAREA ÎNVĂȚĂRII, EXPERIENȚIAL, PRIN SERBĂRILE ȘCOLARE

PROFESOR SIMONA NEACȘU
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „CONSTANTIN NEGREANU”,
DROBETA-TURNU-SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI



Activitățile extrașcolare contribuie la dezvoltarea personalității armonioase a elevilor, pentru cultivarea înclinațiilor și aptitudinilor acestora de la cea mai fragedă vârstă, la organizarea rațională și plăcută a timpului liber.

Este foarte important interesul profesorului de a atrage școlarii în asemenea activități, acesta având menirea să amplifice efectele formative ale procesului de învățământ și să sporească zestrea de cunoștințe și abilități ale elevului în vederea reușitei integrării sociale.

Activitățile extrașcolare au cel mai larg caracter interdisciplinar, oferă cele mai eficiente modalități de formare a caracterului elevilor deoarece vizează implicarea directă a acestora.

Având un caracter atractiv, elevii participă, într-o atmosferă de voie bună și optimism, cu însuflețire și dăruire, la astfel de activități. Alegerea din timp a materialului și ordonarea lui într-un repertoriu cu o temă centrală este o cerință importantă pentru orice fel de activitate extrașcolară.

Serbarea școlară reprezintă o modalitate eficientă în dezvoltarea înclinațiilor artistice ale elevilor. Prin aceste activități, elevii trăiesc „autentic” spontan și sincer situațiile redate, ducând mai departe tradițiile și obiceiurile.

Crăciunul, numit și sărbătoarea familiei, oferă ocazia reuniunii: părinți, copii, nepoți făcându-și daruri, se bucură de clipele petrecute împreună în jurul mesei, cu credința că prin cinstirea cum se cuvine a sărbătorilor vor avea un an mai bogat. La sate, îndeosebi sunt păstrate mult mai bine datinile acestei perioade a anului. Una dintre cele mai răspândite datini la noi este colindatul, un ritual compus din texte ceremoniale, datini ce nu lipsesc din cadrul serbărilor școlare. Nelipsite din cadrul serbării de Crăciun sunt:

Plugușorul

Urare tradițională la români în preajma Anului Nou, plugușorul a păstrat scenariul ritualic al unei invocări magice cu substrat agrar. El e întotdeauna însoțit de strigături, pocnete de bici și sunete de clopoței. Recitată într-un ritm vioi, urarea devine tot mai veselă, mai optimistă, pe măsură ce se apropie de sfârșit.

Sorcova

Aparținând obiceiurilor de Anul Nou, umblatul cu sorcova e mai cu seamă bucuria copiilor. Aceștia poartă o crenguță înmugurită de copac sau o sorcovă confecționată dintr-un băț în jurul căruia s-au împletit flori de hârtie colorată. Numele de *sorcovă* vine de la cuvântul bulgar *surov* (*verde fraged*), aluzie la ramura abia îmbobocită, ruptă odinioară dintr-un arbore. Înclinată de mai multe ori în direcția unei anumite persoane, sorcova joacă întrucâtva rolul unei baghete magice, înzestrate cu capacitatea de a transmite vigoare și tinerețe celui vizat.

Steaua

Acest obicei vrea să amintească steaua care a vestit nașterea lui Iisus și i-a călăuzit pe cei trei magi. Cântecul despre stea provin din surse diferite: unele din literatura bizantină ortodoxă, altele din literatura latină medievală a Bisericii Catolice, câteva din literatura de nuanță Calvină și multe din ele, chiar din tradițiile locale. Micul cor al stelarilor, care intră în casă în zilele Crăciunului, cântă versuri religioase despre nașterea lui Iisus: „Steaua sus răsare“; „În orașul Vitleem“; „La nunta ce s-a întâmplat“; „Trei crai de la răsărit.”

Întregul lanț de manifestări organizate de școală și în afara ei, sub atenta și pricepută îndrumare a dascălului, aduc o importantă contribuție în formarea și educarea copiilor, în modelarea sufletelor acestora și are profunde implicații în viața spirituală a comunității, restabilind și întărind respectul acesteia față de școală și slujitorii ei, față de tradițiile și obiceiurile românești.

BIBLIOGRAFIE:

- Bunescu, G., Negreanu E., *Educația informală și mass-media*, Institutul de Științe ale Educației, Teoria Educației, 2005.
- Cucoș, Constantin, *Pedagogie*, Iași, Editura Polirom, 2000.
- Popescu, G., *Psihologia creativității*, Ediția a III-a, București, Editura Fundației „România de Măine”, 2007.

ÎNVĂȚAREA EXPERIENȚIALĂ

BIBLIOTECAR MARIANA SPIRIDON
CASA CORPULUI DIDACTIC MEHEDINȚI



Învățarea experiențială este învățarea care are loc în urma reflecției asupra a

ceea ce se face, ceea ce se află în contradicție cu învățatul „pe de rost” sau învățarea didactică. Învățarea experiențială este înrudită cu educația experiențială, învățarea prin acțiune, prin aventură, prin liberul arbitru, prin cooperare și prin serviciu în folosul comunității. Deși există conexiuni și puncte comune între toate aceste teorii ale educației, acestea nu trebuie confundate având înțelesuri diferite

Învățarea experiențială pune accentul pe procesul de învățare individual. Adesea se folosește ca și sinonim pentru educația experiențială, totuși aceasta din urmă cuprinde un spectru mai larg al educației. Astfel, sub incidența educației experiențiale cad aspecte precum relația dintre dascăl și elev, precum și subiecte mai cuprinzătoare cum ar fi structura și obiectivele educației. Un exemplu al învățării experiențiale este mersul la grădina zoologică și învățarea prin observare și interacțiune cu mediul, și nu prin lectura despre animale. Astfel, se fac descoperiri și experimente cu cunoștințe obținute direct, de prima mână, în loc să audă sau să citească despre experiența unor alte persoane. În facultăți, oportunitățile de lucru ca și intern sau job-shadowing în domeniul de interes al studentului sunt exemple relevante de învățare experiențială valoroasă care contribuie în mod semnificativ la înțelegerea globală a mediului real.

Un al treilea exemplu de învățare experiențială este mersul pe bicicletă, un proces care poate ilustra modelul în patru pași al învățării experiențiale (ELM – Experiential Learning Model). Conform acestui exemplu, în stadiul „experienței concrete”, cel care învață are contact fizic cu bicicleta experimentând „aici și acum”. Această experiență creează bazele pentru „observație și reflecție”, iar elevul are posibilitatea de a lua în considerare ce funcționează și ce nu (observarea reflectivă) și să se gândească la metode de îmbunătățire pe care să le aplice la următoarea încercare (conceptualizare abstractă). Fiecare nouă încercare de a merge cu bicicleta este influențată de modelul ciclic alcătuit din experiența anterioară, gândire și reflecție (experimentarea activă).

Învățarea experiențială poate avea loc fără un profesor și are legătură doar cu procesul de obținere a cunoștințelor din experiența directă a individului. Deși acumularea de cunoștințe este un proces inerent care are loc în mod natural, ca să aibă loc învățarea autentică este necesară întrunirea anumitor condiții. Conform lui David A. Kolb, un teoretician în domeniul educației de origine americană, cunoștințele se acumulează în mod constant atât din experiența personală, cât și din mediul înconjurător. El afirmă că este necesar să se întrunească anumite abilități astfel încât învățarea să aibă loc:

- elevul trebuie să-și dorească să joace un rol activ în experiență;
- elevul trebuie să fie capabil să reflecteze asupra experienței;

- elevul trebuie să aibă și să folosească abilități analitice pentru conceptualizarea experienței;
- elevul trebuie să aibă abilități decizionale și de rezolvare a problemelor, astfel încât să poată folosi ideile noi obținute din experiență.

Conceptul de învățare prin experiență a fost explorat mai întâi de John Dewey și de Jean Piaget. A fost făcut popular de teoreticianul educației David A. Kolb, care, împreună cu Ron Fry, a dezvoltat teoria învățării experiențiale, bazată pe ideea că învățarea este un proces prin care cunoașterea este creată prin transformarea experienței. Se bazează pe patru elemente principale care funcționează într-un ciclu continuu în timpul experienței de învățare: Experiență concretă; Observarea reflectorizantă; Conceptualizarea abstractă; Experimentarea activă.

Cele mai frecvente activități ale învățării experiențiale sunt:

- Sălile de cursuri în aer liber (pentru a face unele experimente cu propriile forte, măsurarea distanței în clasele de matematică, de exemplu).
- Discuții (cu persoane celebre pe teme diverse, legate de probleme morale sau sociale).
- Role-play și simulări (ale situațiilor din viața reală).
- Prezentări și proiecte bazate pe activități (analiza experimentelor, filmelor, emisiunilor sau spectacolelor în teatru). De asemenea, se demonstrează că tehnologia poate avea un impact deosebit asupra învățării experiențiale. Căutând informații sau creând proiecte și prezentări, copiii și-au dezvoltat abilitățile folosind tehnologia informatică și alte tehnologii moderne. Majoritatea educatorilor (93%) susțin că tehnologiile moderne aplicate în sala de clasă și curriculum-ul lor în general, ajută copiii să atingă realizări importante în viața lor școlară.

Beneficiile acestor experiențe sunt numeroase:

- Oferă solicitantului un avantaj competitiv atunci când solicită un loc de muncă, deoarece angajatorul este probabil mai interesat de cei care au deja experiență la locul de muncă.
- Oferă posibilitatea de a aplica cunoștințele învățate în clasă în situațiile reale, dezvoltând astfel abilități și competențe cum ar fi comunicarea, competente IT, munca în echipă, rezolvarea conflictelor, reflecția și planificarea strategică.
- Este posibil să se ajute la crearea contactelor care ar putea fi necesare în viitor atunci când vine vorba de ocuparea forței de muncă.
- Este o modalitate foarte bună ca elevul să încerce diferitele fațete ale unei cariere înainte de a se angaja într-un post, restrângând astfel opțiunile și candidatul ar decide ce îi place și ce nu în acea carieră.

În mod tradițional, evaluarea se face în raport cu ceilalți elevi, elementele fiind stabilite prin criterii teoretice, menite să clasifice persoanele din grup. În învățarea experiențială elevii și studenții sunt evaluați în raport cu ei înșiși. Este important să se vadă progresele înregistrate ca urmare a activităților experiențiale. În plus, învățarea experiențială accentuează în același timp abilitățile: ascultarea activă, abilitățile de negociere, vorbirea în public, gândirea critică etc. Nu există nici o îndoială că învățarea tradițională are avantajele ei, elementele de dobândire și consolidare a cunoașterii fiind extrem de importante, dar este, de asemenea, esențial ca teoria să fie pusă în practică, pentru a se asigura că “știu” și “fac” se transformă în “știu cum să fac”.

BIBLIOGRAFIE:

Kolb, David A., *Învățarea experiențială: experiența ca sursă de învățare și dezvoltare*, Pearson Education, 2015.

Carmen–Maria Mecu, *Învățare experiențială prin educație și consiliere*, editura Spem, București 2010.

EDUCAȚIA ON-LINE, COMPLETARE A ÎNVĂȚĂRII TRADIȚIONALE

PROFESOR OLIVIA SÎRBU
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „ALICE VOINESCU”,
DROBETA-TURNU-SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI

Tehnologia este parte a vieții noastre, iar copiii sunt atrași în mod deosebit de

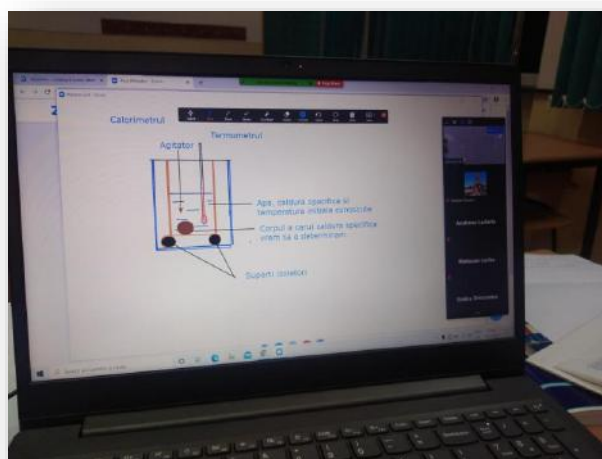
mediul digital datorită dinamicii și interactivității. Există o multitudine de programe de învățare on-line, unde elevii descoperă resurse educaționale atractive, care îi ajută să înțeleagă diverse noțiuni de la școală, în timp ce se distrează.

Metodele de predare aplicate în clasă au un puternic impact asupra calității educației. Practic, mult din calitatea actului învățării atârână pe umerii dascălilor: **30% din succesul învățării depinde de comportamentul profesorului.** Așadar, există competențe pe care fiecare profesor le dezvoltă în relația cu elevii săi, iar această relație continuă să fie la fel de importantă și în mediul online. Adaptarea la predarea în online încurajează profesorii să colaboreze între ei, împărtășindu-și materialele și practicile pedagogice mult mai ușor, la distanțe foarte mari. Sunt profesori care au predat cursuri online și care sunt mai familiarizați cu unele metode, iar mulți dintre aceștia își doresc să împartă din cunoștințele lor cu cei care au nevoie de sprijin. Învățarea există și în online, iar pentru școli, profesori, părinți și elevi înseamnă doar noi ferestre către educație.

Trecerea la învățământul on-line a fost destul de solicitant și a trebuit ca noi, cadrele didactice, să ne familiarizăm foarte repede cu diverse aplicații, să proiectăm lecțiile astfel încât să fie înțelese de copii. Aceste lecții presupun un efort mai mare din partea noastră și mai mult timp alocat pentru pregătirea diverselor materiale.

Deoarece tehnologia avansează zi de zi și nu toți elevii sunt la zi cu noutățile, de multe ori sunt întâmpinate probleme de utilizare și accesare a informațiilor sau de realizare a unor teme.

O întâlnire cu ceea ce e nou, te face să progresezi, să învingi temerile și inhibițiile, să colaborezi mai bine cu colegii.



În ultimii ani s-a vorbit tot mai mult despre învățarea online și cum o afectează pe cea tradițională. Evident, ambele stiluri de învățare au puncte forte, dar și limite. Îmbinarea acestora poate fi abordarea ideală pentru învățarea elevilor noștri.

Școala on-line presupune o reorganizare completă a modului în care se abordează actul didactic, pornind de la metode și tehnici de predare, procedee de lucru, dozajul diferit al timpului și terminând cu materialele și mijloacele didactice utilizate.



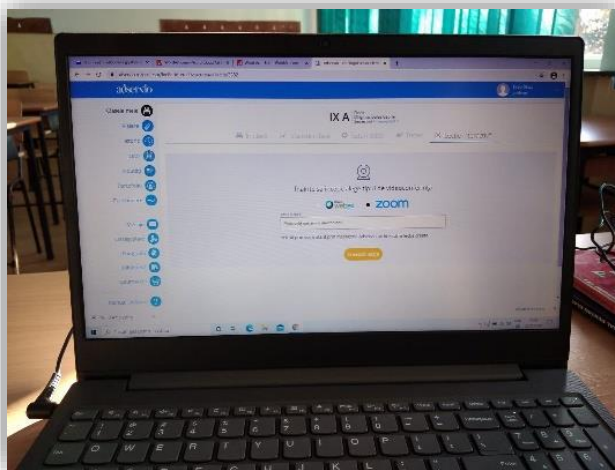
Principala metodă de educare a gândirii în învățământul tradițional, o constituie expunerea profesorului, completată cu studiul individual al elevului. Această metodă este deseori criticată, susținându-se că ea nu favorizează legătura cu practica.

Metodele tradiționale au următoarele caracteristici:

- Au un caracter formal și stimulează competiția.
- Stimulează motivația extrinsecă pentru învățare.
- Pun accentul pe însușirea conținutului, vizând, mai ales, latura informativă a educației.
- Sunt centrate pe activitatea de predare a profesorului, deci comunicarea este unidirecțională.
- Sunt orientate în principal spre produsul final, evaluarea fiind de fapt, o reproducere a cunoștințelor.
- Câteva dintre avantajele învățării on-line, sunt:
- Completează educația tradițională prin exerciții de antrenare a inteligenței emoționale, jocuri de dezvoltare a logicii, animații educative, etc.
- Conținuturile pot fi șterse, corectate sau actualizate cu ușurință. Orice document poate fi editat și reeditat.
- Elevii au posibilitatea de a accesa conținutul de oriunde și oricând, cu ajutorul tabletei, computerului, telefonului.
- Profesorul se poate adresa unui număr mai mare de elevi, decât în învățământul tradițional.
- Interacțiunea cu profesorul este liberă, fără constrângeri.

Învățarea on-line prezintă și numeroase dezavantaje, printre care:

- Existența dificultăților în utilizarea tehnologiilor. Deoarece tehnologia avansează zi de zi și nu toate persoanele sunt la zi cu noutățile, de multe ori sunt întâmpinate probleme de utilizare și accesare a informațiilor sau de realizare a unor teme.
- Pregătirea unui curs on-line este mai solicitantă decât pregătirea unui curs tradițional.
- Mulți elevi nu au computer, acces la internet, software actualizat.
- Nu orice curs poate fi livrat prin intermediul platformelor e-learning.
- Elevii trebuie să fie extrem de motivați pentru a participa la cursurile on-line.



Având în vedere numărul mare de avantaje, învățarea on-line este o oportunitate oferită celor care doresc să obțină o formare continuă, dar a reprezentat și reprezintă în continuare, o provocare pentru toți cei implicați în actul educațional.

Ea nu exclude educația clasică, în care sunt utilizate obiecte reale ca sursă de informare ci îi adaugă resursele virtuale. Este așadar, indicată o îmbinare între metodele clasice de învățare și evaluare și a celor e-learning, pentru a obține performanțe în ceea ce privește dezvoltarea competențelor elevilor.

BIBLIOGRAFIE:

Dumitru, I., *Dezvoltarea gândirii critice și învățarea eficientă*, Editura de Vest, Timișoara, 2001.

Ionescu, M., Radu I., *Didactica modernă*, Editura Dacia, Cluj-Napoca, 2001.

Marcu V., Filimon L., *Psihopedagogie pentru formarea profesorilor*, Editura Universității din Oradea, 2003.

<https://blog.scoala365.com/2018/11/22/beneficiile-educatiei-digitale-vs-metodele-educatiei-traditionale/>.

<https://eduweb.ro/e-learning-versus-traditional/>.

ÎNVĂȚAREA EXPERIENȚIALĂ (DEFINIȚIE, PRINCIPII, CARACTERISTICI, CRITERII, AVANTAJE, STRATEGII)

ANA STANCIU
CASA CORPULUI DIDACTIC MEHEDINȚI

*D*EFINIȚIE

Elementul distinctiv al învățării experiențiale este că experiența de învățare a elevului ocupă un loc central în procesul de învățare – predare. Această experiență poate include evenimente din viața elevului anterioare experienței de învățare, experiențe din viața curentă sau cele care rezultă din participarea la activitățile organizate de profesori și alți facilitatori ai procesului de învățare.

Un element cheie al învățării experiențiale este că elevii își analizează experiențele prin procese de reflecție, evaluare și reconstruire (uneori individual, alteori colectiv sau combinat) pentru a extrage învățăminte din experiențele care au fost expuși. Această evaluare poate duce la acțiuni viitoare ale elevului. Învățarea se trage din experiență anterioară și/sau actuală. Însă, dacă e să trecem în revistă multe din practicile de învățare-predare actuale, am trage niște concluzii diferite. Mult din forța dată învățării experiențiale vine ca reacție la o abordare prea didactică a procesului de învățare, centrată pe profesor și pe transmitere de cunoștințe. Învățarea experiențială este de interes special pentru profesori deoarece cuprinde învățarea formală, informală, non-formală, învățarea durabilă, din experiențe reale.

Învățarea experiențială se bazează pe un set clar de *principii* și nu se pretează la a fi redusă la câteva strategii, metode, formule sau rețete. Este posibil însă să îi identificăm câteva *caracteristici* care o deosebesc de alte abordări pedagogice:

Învățarea experiențială necesită ca trei factori să fie funcționali în același timp: implicarea întregii persoane (intelect, emoții, simțuri) la procesul de învățare. Spre exemplu, prin învățarea prin joc de rol și alte jocuri, procesul de antrenare în astfel de activități implică antrenarea intelectului, a câtorva sau a tuturor simțurilor și o varietate de emoții. Învățarea se face prin toate aceste canale.

Recunoașterea și folosirea activă de toate experiențele de viață relevante ale celor antrenați în procesul de învățare. Acolo unde învățarea nouă poate fi conectată de experiențe personale, noua înțelegere rezultată are șanse mai mari de a fi integrată eficient în sistemul de valori și cunoștințe ale elevului.

O reflecție continuă asupra experiențelor anterioare pentru a adăuga la ele înțelesuri noi, mai stabile și profunde. Acest proces este pe durata vieții elevului și accesează memoria. Calitatea procesului de reflecție este importantă pentru rezultatele învățării și natura experienței de învățare.

Intenția – oportunitățile de învățare care sunt intenționat planificate și create de profesori sunt deseori numite „activități structurate” și includ simulări, jocul de rol, vizualizări, discuții moderate, ipoteze.

Facilitarea este implicarea altor persoane (profesori, lideri, mentori, terapeuți, consilieri). Când astfel de persoane sunt implicate, rezultatele pot fi influențate de nivelul de expertiză al celor care se implică. Învățarea experiențială presupune deseori că există relații egale între facilitator și elev, că implică posibilitatea negocierii și că oferă elevului suficient control și autonomie.

Evaluarea rezultatelor procesului de învățare este direct dependentă de ce presupune această evaluare, de cine este făcută și care este scopul ei. Învățarea experiențială este în egală măsură preocupată atât de procesul de învățare, cât și de rezultatele lui. Astfel, procedurile de evaluare ar trebui să ia în calcul acest lucru. Modele de evaluare care se aliniază principiilor învățării experiențiale includ proiecte individuale sau de grup, eseuri critice, jurnale, activități de auto-evaluare și inter-evaluare între elevi. Pot de asemenea să includă alte modalități de prezentare, nu doar cele scrise pentru a crea oportunități de a forma acest context holistic și complex în care are loc învățarea.

Criterii esențiale pentru învățarea experiențială. Învățarea experiențială nu se limitează la a fi doar o „metodă” sau o „tehnică” sau chiar o anumită „abordare”; este un concept mult mai cuprinzător. Deși nu există o singură modalitate pentru a identifica procesul de învățare experiențială, există anumite *criterii* care trebuie îndeplinite pentru a asigura natura învățării experiențiale:

Țelul principal al învățării experiențiale este implicarea elevilor în construirea de cunoștințe din ceea ce este important și semnificativ pentru ei (să fie „fidel experiențelor trăite de elevi”).

Antrenarea personală a elevului cu experiența de învățare (elevul trebuie să fie conectat la realitatea pe care o studiază).

Se recunoaște ce aduc elevii la procesul de învățare (experiența anterioară, fie ea formală sau informală).

Există elemente de natură etică specifice învățării experiențiale care se aplică elevilor de către profesori, facilitatori, lideri (elemente de respect, validare, încredere, onestitate și grijă față de elev cât și urmărirea potențialului elevului de a fi un autodidact).

Avantajele învățării experiențiale

Învățarea experiențială este o metodologie activă, centrată pe elev, în care elevii își folosesc cunoștințele și competențele în mod relevant și concret. Mai jos prezentăm câteva dintre avantajele distincte ale învățării experiențiale în comparație cu învățarea tradițională; cea centrată pe profesor și oferirea de instrucțiuni.

Posibilitatea aplicării imediate a cunoștințelor - învățarea experiențială prezintă oportunități pentru elevi de a aplica ce au învățat pentru a rezolva provocări reale. Elevii testează validitatea celor învățate și a principiilor care stau la baza celor cunoscute și pot experimenta și adapta comportamentul și metodele pentru a obține rezultatele cele mai bune în învățare. Învățarea prin aplicare practică este mult mai eficientă și durabilă decât cea teoretică. Ea, de asemenea, promovează dezvoltarea altor competențe cum ar fi gândirea critică, rezolvarea de probleme și luarea de decizii.

Accesul în timp real la mentorat și feedback - atingerea unui nivel de expertiză necesită mentorat eficient și direcționat bazat pe observarea practicii. Fiecare învățare experiențială ar trebui să includă sesiune de feedback în care elevii să primească feedback de la experți și colegii parteneri în actul de învățare.

Dezvoltarea unor obiceiuri de practică reflectivă - țelul în educație este persoana care se poate monitoriza eficiența propriei acțiuni, care poate anticipa rezultatele și poate crea planuri de rezervă. De obicei numim acele persoane „experte”. Ei sunt experți pentru că au avut parte de mai multe astfel de experiențe și de feedback constructiv asupra cărui acționat, și care le-a dezvoltat anumite structuri de gândire pe care le aplică consecvent în experiențele de zi cu zi. Învățarea experiențială ajută la accelerarea acestui proces de trecere de la novice la expert.

Realizările sunt clare - elevii pot să avanseze în învățare în timp scurt datorită acestor cicluri de feedback create de rezolvarea de probleme, feedback și analiză de probleme. În sala de clasă tradițională, elevilor de obicei nu le este clar dacă sunt pe care cea bună de învățare, care îi va aduce rezultatele dorite decât atunci când dat examinările și primesc nota.

Oportunitatea de a fi creativ - în „lumea reală” problemele au de obicei mai mult decât o singură soluție, și „două capete sunt mai bune decât unul singur”. Învățarea experiențială permite elevului să facă apel la partea creativă a gândirii și să caute singur soluția proprie la sarcina de rezolvat. Această creativitate și varietatea rezultatelor produse, îmbogățesc experiența de învățare și societatea ca întreg.

Oportunitatea de a fi reflectiv - reflecția este un component integral al procesului de învățare experiențială. Prin amestecul experiențelor concrete cu concepte abstracte și apoi prin reflecția asupra rezultatelor obținute, elevii antrenează mai multe arii ale creierului lor și formează conexiuni reale și personale cu ceea ce învață. Analizează cum a fost rezultatul influențat de acțiunile lor și cum acesta ar fi variat de la elev la elev. Această analiză îi ajută să înțeleagă mai bine cum conceptele învățate se pot aplica la alte situații.

Greșelile devin valoroase - învățarea experiențială se face printr-un proces de „încercare și eroare”. Pe măsură ce elevii sunt antrenați în activități practice, ei descoperă că unele abordări funcționează mai bine decât altele. Abandonează astfel abordările care nu funcționează, dar actul în sine de a încerca și a abandona – văzut frecvent ca o greșală – devine de fapt o parte foarte valoroasă în procesul de învățare. Astfel elevii învață să nu le fie teamă de greșeli, ci să le vadă ca oportunități de învățare.

Atitudini pozitive față de procesul de învățare - natura personală a învățării experiențiale antrenează emoțiile elevilor dar îmbogățește și cunoștințele și abilitățile. Când elevii văd rezultatele concrete ale muncii lor, câștigă în mândrie și încredere, maximizând astfel entuziasmul pentru învățarea continuă.

Drum către continuarea învățării și carieră - multe proiecte de învățare experiențială sunt orientate spre carieră pentru că sunt, prin natura lor, ancorate în lumea reală. Prin aceste activități, elevii încep să descopere propriile abilități, aptitudini și pasiuni. Această descoperire, la rândul ei, poziționează elevii pe o cale mai directă spre carieră sau continuarea studiilor.

Unirea teoriei cu practica - ceea ce se învață din cărți poate acum să fie aplicat în practică pentru a înțelege mult mai bine efectele și comportamentele rezultate. Acest lucru ajută, de asemenea, la memorarea cu mai multă ușurință a conceptelor și ideilor cu care lucrează elevii.

Lucrul în echipă - învățarea experiențială antrenează participanții în activități de echipă variate, formându-i astfel în spiritul lucrului în echipă și leadership. Acest lucru aduce avantaje participanților deoarece ei învață unii de la alții și pentru că practică normele lucrului în echipă într-un context profesional.

Pregătirea elevilor pentru experiențe de viață - multe dintre experiențele de învățare au caracteristici comune: elevii lucrează în grup, de exemplu. Prin aceste proiecte de echipă, elevii învață să lucreze mai bine unii cu ceilalți să dezvolte împreună un plan de acțiune, să valorifice calitățile fiecărui membru al echipei. Prin aceste experiențe, elevii învață competențe de lideri dar și cum să aplice gândirea critică și cum să se adapteze la circumstanțe schimbătoare.

Strategii pentru implementarea învățării experiențiale. Atunci când considerăm posibilitatea introducerii învățării experiențiale în practica noastră, este indicat să urmăm anumiți pași:

- 1) analiza elevilor și identificarea nevoilor;
- 2) identifică activități potrivite pentru elevii tăi și pentru conținutul pe care dorești să îl adresezi;
- 3) identifică potențialele probleme pe care poți să le întâmpini prin integrarea învățării experiențiale;
- 4) planifică un proiect de anvergură sau o experiență practică pentru a ghida procesul de învățare pe parcursul lui;
- 5) menține interconectivitatea;
- 6) asigură-te că activitățile au un nivel ridicat de provocare, dar că pot fi îndeplinite.

Creșterea popularității învățării experiențiale și a acestui tip de metodă didactică se datorează în parte unei înțelegeri mai aprofundate a felului în care învață elevii și unei înțelegeri de natură mai recentă a importanței procesului de învățare centrat pe elev.

Avantajul folosirii realității virtuale și augmentate în învățarea experiențială include depășirea barierelor impuse de timp și distanță, economiilor de scară prin centrarea asupra elevului și posibilitatea de a aduce în actul didactic noi metode de instrucție.

Experiența de învățare prin realitatea virtuală și augmentată oferă multe avantaje elevilor: înlesnește comunicarea între studenți indiferent de unde se află aceștia și facilitează învățarea la scară globală care promovează nu numai achiziția de cunoștințe și abilități digitale, ci și înțelegerea unor perspective culturale și sociale diferite prin mediu internațional de învățare. Cele două abordări, în tandem, pot facilita învățarea multidisciplinară și pot îmbogăți lucrul în echipă într-un context multidisciplinar. Toate acestea fac utilizarea experienței de învățare prin realitate virtuală și augmentată de interes pentru cei care găsesc interacțiunea socială dificilă.

Mai mult decât atât, adaptarea învățării experiențiale la mediul online oferă oportunitatea de a folosi metode noi care, atunci când sunt încorporate într-o strategie clară de educație digitală, oferă avantaje atât pentru elevi cât și pentru cei care le predă.

BIBLIOGRAFIE:

Future schools using the power of virtual and augmented reality for education and training in the classroom vr@school Erasmus+ strategic partnerships for school education project 2018-1-ro01-ka201-049411, Ghid pentru profesori despre realitate virtuală în educația elevilor.

NAVIGÂND SPRE VIITOR

PROFESOR ALEXANDRA-MARIA STANCIU
ȘCOALA GIMNAZIALĂ GRUIA,
JUDEȚUL MEHEDINȚI

S pune-mi și voi uita, predă-mi și îmi voi aminti,

implică-mă și voi învăța."

- PROVERB CHINEZESC -

Societatea contemporană este una în permanentă schimbare, devenind tot mai complexă și interconectată, prin urmare, pentru a răspunde cerințelor actuale, viitorii adulți vor trebui să dea dovadă de o mare capacitate de adaptare, cunoștințe, respectiv abilități practice în diferite domenii, pentru a fi competitivi pe piața muncii. Educația trebuie să țină pasul cu aceasta, pentru a oferi absolvenților și societății maximum de oportunități și opțiuni. Astfel, instituțiile de învățământ ar putea deveni un promotor de idei noi, de valori, cunoștințe, teorii și practici conectate cu realitățile secolului 21 și cu viitorul educației. În acest sens, viziunea asupra școlii poate porni prin redefinirea beneficiarului direct al educației: absolventul.

Pentru a transforma curriculumul oficial în învățare efectivă la nivelul unui grup de elevi, este necesară o proiectare didactică atentă care să găsească acele contexte potrivite prin care rezultatele învățării surprinse în programă să devină reale în cazul fiecărui elev, în funcție de particularitățile sale de învățare, de aceea noul curriculum urmărește formarea și dezvoltarea competențelor și mai puțin se axează pe conținutul sau informațiile transmise, această mutare a accentului presupunând din partea profesorului o înțelegere profundă a scopurilor activității sale. Trecerea la un curriculum bazat pe competențe vine în sprijinul profesorului prin sugerarea de activități de învățare, dar și prin faptul că pot fi imaginate și altele, după experiența personală, gradul de inventivitate și bineînțeles, nivelul clasei, iar pentru ca acest lucru să fie posibil, el trebuie să fie înzestrat cu talent pedagogic, inspirație, creativitate.

Activitățile trebuie să fie diversificate, valorificându-se prin acest aspect atât creativitatea profesorului, cât și cea a elevilor, respectiv profesorul prin această abordare poate personaliza activitățile de învățare, astfel încât fiecare elev să poată să-și atingă potențialul maxim. Ele trebuie gândite astfel încât să conducă la atingerea competențelor specifice, având un caracter interactiv.

Consider că profesorul trebuie să insiste asupra caracterului practic-aplicativ și punerea în valoare a aspectelor formative, iar în ceea ce privește calitatea activității de evaluare să fie preocupat mai mult de aspectul formativ, stimulat și diferențiat.

Programa școlară nu îngrădește profesorul în proiectarea demersului didactic, ci dimpotrivă oferă libertatea proiectării unor parcursuri de învățare personalizate în funcție de nevoile clasei de elevi.

Fără îndoială, cea mai puternică și, în același timp, naturală metodă de învățare este prin experiență sau, mai precis, prin reflectarea asupra unei experiențe trăite și înțelegerea ei. Se numește **învățare experiențială** și este considerată a fi cea mai eficientă metodă de formare, dezvoltare și valorificare a competențelor.

Învățarea prin experiență aduce elevul în contact direct cu experiența de învățare. Astfel, cunoașterea nu este transmisă de la o persoană (profesor) la alta (elevul), ci este formată ca rezultat al experiențelor directe la care este expus elevul. Profesorul joacă un rol important în crearea oportunităților adecvate pentru ca învățarea experiențială să aibă loc.

În învățarea experiențială, profesorul priceput transformă actul educațional într-unul interactiv și provocator.

Câteva dintre avantajele învățării experiențiale sunt:

- Elevii aplică ceea ce au învățat pentru a rezolva provocări reale. Învățarea prin aplicare practică este mult mai eficientă și durabilă decât cea teoretică.
- Primirea feedback-ului imediat din partea profesorului sau al colegilor.
- Oportunitatea de a fi creativ. Învățarea experiențială permite elevului să folosească componenta creativă a gândirii și să caute singur soluții la sarcina pe care o are de rezolvat.
- Învățarea experiențială se face printr-un proces de încercare și eroare. În timp ce elevii participă la experiment, ei încearcă mai multe abordări, unele dintre ele mai eficiente decât altele, ceea ce îi face ca pe viitor să aleagă metoda optimă de abordare și să renunțe la cele care nu sunt valoroase.
- Pentru că învățarea experiențială implică atât însușirea de cunoștințe, cât și formarea de abilități și atitudini, ajută elevul să câștige încrederea și entuziasmul necesar pentru învățarea continuă și eficientă.
- Deoarece învățarea experiențială este ancorată în realitate, îi ajută pe elevi să își descopere pasiunile și astfel să îl dirijeze spre alegerea unui drum spre carieră.
- Învățarea experiențială este orientată spre munca în echipă, unde sunt antrenați toți participanții în activități variate, nuanțând un profil al elevului cu o atitudine pozitivă față de grupul din care face parte, prin toleranță, respect și acceptarea diversității.

Idealul educațional rămâne așadar scopul spre care toți trebuie să tindem, însă dincolo de motivația dascălului, cred cu tărie, că doar privind procesul de învățământ ca pe un efort colectiv se pot obține rezultate durabile și eficiente.

BIBLIOGRAFIE:

- Mitrofan I., *Psihoterapie experiențială*, Editura Infomedica, București, 1997.
 Potolea D., *Teoria și metodologia obiectivelor educației*, Editura Polirom, Iași, 2002.
 CRED, *Suport de curs M1. Un nou Curriculum național – conceptualizări necesare*.

EDUCAȚIA CA EXPERIENȚĂ DE VIAȚĂ ȘI INVĂȚAREA EXPERIENȚIALĂ

PROFESOR FLORENTINA WATZLAWEK
COLEGIUL NAȚIONAL PEDAGOGIC „ȘTEFAN ODOBLEJA”,
DROBETA-TURNU-SEVERIN, JUDEȚUL MEHEDINȚI

*M*OTTO:

„Spune-mi și voi uita, predă-mi și îmi voi aminti, implică-mă și voi învăța.”

- proverb chinezesc -

„Experiența este un profesor puternic.”

Învățarea presupune achiziție, combinare a experiențelor trecute cu cele prezente, ordonare, formularea de noi experiențe. În viziunea filozofului J. Dewey, o educație relevantă are la bază aspecte psihologice: „Cum învață mai bine oamenii?, Care este mediul propice învățării?, Cum trebuie să fie instrucția?”. Cunoașterea este construită în contexte sociale, din interacțiunea oamenilor cu mediul. Educabilul este un participant activ în construirea cunoașterii, nu un recipient pasiv al informației.

În 1898 J. Dewey a deschis o școală experimentală, numită *Școala Laborator*. Scopul acelei școli era cultivarea conștiinței sociale și a viziunii democratice. Elevii erau angajați în activități educaționale pentru a-și dezvolta intelectul și pentru a cultiva relații sociale bazate pe cooperare. Actul școlarizării presupunea învățarea prin cooperare, interdisciplinaritatea, participarea profesorului în dezvoltarea curriculumului, învățarea civică.

Viziunea lui J. Dewey asupra educației este extinsă dincolo de contextul formal, deoarece problemele educației sunt deschise. Teoria sa este descriptivă. Scopul acesteia nu este de a planifica cel mai bun curriculum, ci de a descoperi continuu dezvoltarea și înțelegerea. J. Dewey consideră că pachetele de informații pasive sunt furnizate și de școlile contemporane lui. Argumentele sale se bazează pe lipsa corelației dintre educația formală și educația informală: „din poziția copilului, uriașa risipă din cadru școlii provine din incapacitatea acestuia de a utiliza experiențele pe care le are din afara școlii, ...în timp ce, pe de altă parte, el este incapabil de a aplica în viața zilnică ceea ce a învățat la școală. Atunci când copilul ajunge în sala de clasă, trebuie să abandoneze o mare parte din ideile, interesele și activitățile care predomină acasă sau în comunitate. Astfel că școala fiind incapabilă să utilizeze aceste experiențe zilnice, stabilește în mod chinuitor o altă tactică și printr-o varietate

de înțelesuri artificiale, trezește în copil un interes pentru studiul școlii totuși rămâne un gol existent între experiențele zilnice ale copilului și materialul izolat, solicitat în școală”.

Cu scopul de a construi o legătură între școală și viața copilului, J. Dewey propune ca metodele de predare să pună accentul pe experiențele zilnice ale acestuia. Teoria sa este simplă: curriculumul trebuie construit în jurul copilului; experiența copilului stă la baza curriculumului.

A educa înseamnă nu doar transmiterea informațiilor de către dascăl, cât mai ales conștientizarea și interiorizarea acestora de către elevi; este ceea ce se poate numi dezvoltare la nivel emoțional a elevului. Prin aceasta se dovedește calitatea actului didactic, prin intensitatea emoțională pe care o generează experiența educațională. Iar o bună trăire emoțională conduce la idei și gânduri noi, stimulând creativitatea și dorința de a experimenta noul, necunoscutul.

Învățarea experiențială este învățarea care are loc în urma reflecției asupra a ceea ce se face, ceea ce se află în contradicție cu învățatul „pe de rost” sau învățarea didactică. Învățarea experiențială este înrudită cu educația experiențială, învățarea prin acțiune, prin aventură, prin liberul arbitru, prin cooperare și prin serviciu în folosul comunității. Deși există conexiuni și puncte comune între toate aceste teorii ale educației, acestea nu trebuie confundate având înțelesuri diferite. Învățarea experiențială pune accentul pe procesul de învățare individual. Adesea se folosește ca și sinonim pentru educația experiențială, totuși aceasta din urmă cuprinde un spectru mai larg al educației. Astfel, sub incidența educației experiențiale cad aspecte precum relația dintre dascăl și elev, precum și subiecte mai cuprinzătoare cum ar fi structura și obiectivele educației.

Învățarea experiențială are trei componente:

1. *Cunoștințe* - concepte, fapte, informație și experiența anterioară;
2. *Activități* - cunoștințe aplicate la evenimentele curente, în desfășurare;
3. *Reflecție* – gândire axată pe analiza și evaluarea propriilor activități și a contribuției la propria creștere personală.

Diferența dintre învățarea clasică și reviewing:

- Teoriile clasice ale educației clasifică elevii ca receptori pasivi de informație.
- Teoria educației experiențiale are o abordare diferită. Implicarea elevilor ca părți active în învățare este filozofia de baza a învățării experiențiale.

Reviewing este învățarea din propria experiență - sau abilitarea altora pentru a o face. Reviewing (analiză de proces) te ajută să obții mai mult din munca pe care o faci, din viață și recreare - în special - dacă abilitățile de reviewing se suprapun peste ambițiile personale. Reviewing este orice proces care te ajută să dai sens propriei experiențe pentru învățare și dezvoltare personală.

Procesul de reviewing necesită parcurgerea a patru pași:

- *Experiența* - adică să re trăiești ceea ce s-a întâmplat. Este o reamintire a evenimentelor semnificative asupra a ceea ce s-a întâmplat.
- *Exprimarea* - Te obligă să te focalizezi pe calitatea experienței și să-ți pui întrebări de genul: Cum a fost? Cum te-ai simțit?
- *Examinarea* - Presupune analiza și raționalizarea experienței avute.
- *Explorarea* - înseamnă pregătirea pentru explorarea unor comportamente reieșite din stadiile anterioare.

Activitățile experiențiale sunt printre cele mai eficiente instrumente de predare și de învățare. Învățarea experiențială necesită inițiativă din partea elevului, o „intenție de a învăța” și o „fază activă a învățării”.

Majoritatea dascălilor înțeleg rolul pe care experiența îl joacă în procesul de învățare. Rolul emoțiilor și al sentimentelor în învățarea din experiență a fost demult recunoscut ca fiind important în învățarea experiențială. Deși acești factori pot îmbunătăți probabilitatea ca învățarea experiențială să aibă loc, învățarea se poate întâmpla și în absența acestora. Ce este cu adevărat vital în învățarea experiențială este ca individul să fie încurajat să se implice direct în experiență, apoi să reflecte asupra acesteia folosindu-și abilitățile analitice, astfel încât cunoștințele să fie înțelese mai bine și reținute pentru o perioadă mai lungă.

BIBLIOGRAFIE:

John Dewey, *Democrație și educație*, Editura Didactică și Pedagogică, 1872.

Elena Elena, *Paradigma Curriculumului*, accesat pe www.academia.edu/21693987/Investe-n_oameni_PARADIGMA_CURRICULUMULUI.
<file:///C:/Users/Fizica/Downloads/Didactica-competente-final.pdf>.
https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/343-347_8.pdf.

CASA CORPULUI DIDACTIC MEHEDINȚI

COLECTIVUL DE REDACȚIE

Director C.C.D. Mehedinți

Profesor Alin-Gabriel ROATEȘ

Profesor metodist C.C.D. Mehedinți

Simona-Mihaela SBRENȚA

Profesor metodist C.C.D. Mehedinți

Adina-Luciana STOLERIU

Informatician C.C.D. Mehedinți

Alexandru ISTODOR



2021 IULIE | NR. 89

Editor:

Informatician C.C.D. Mehedinți – Alexandru ISTODOR

Editura Școala Mehedințiului:

Casa Corpului Didactic Mehedinți

Drobeta Turnu Severin, str. Calomfirescu, nr. 94

TEL./FAX 0252/321537

E-mail: contact@ccdmehedinti.ro

ccdmehedinti@gmail.com

www.ccdmehedinti.ro

Notă: Răspunderea pentru conținutul materialelor revine în exclusivitate autorilor.

ISSN 2810 – 2193
ISSN-L 2392 – 7526