



“Advanced Innovative Learning Methods”

27.09 – 1.10. 2021, Pireu - Grecia



Cuprins:

- 1. Implicarea activă a elevilor și feedbackul motivațional**
- 2. Multimodalitatea**
- 3. Designul gândirii**
- 4. Designul participativ**
- 5. Învățarea în aer liber**

1. Implicarea activă a elevilor și feedbackul motivațional

În condițiile în care structura învățământului preuniversitar din România este elaborată pe bazele teoretice ale învățării cognitive și parțial comportamentale, actul didactic vizând ca elevii să înțeleagă informația, să o memoreze, să o pună în legătură cu informațiile deja achiziționate și apoi să o aplice în rezolvarea altor probleme, este nevoie de strategii didactice adecvate pentru a contracara pericolul motivației extrinsece a elevilor (datorate faptului că achizițiile acestora sunt apreciate prin notă, care poate fi privită de aceștia atât ca o răsplată, cât și ca o pedeapsă). Astfel, motivația internă și cea externă vor fi interconectate, pentru a-l implica în mod conștient și a-l face responsabil de propria sa evoluție.

A top-down view of a wooden desk. In the top left, a portion of a white keyboard is visible. In the top center, a small green succulent in a white pot sits. In the bottom left, a white smartphone is placed on a white spiral notebook. A black pen and two black paper clips are scattered in the center of the desk. The background is a light-colored wooden surface.

Printre aceste strategii, cursul urmat, le amintește pe următoarele:

1.1 Învățarea distanțată: profesorul prezintă elevilor conținuturile noi timp de 10 minute, elevii o repetă în diferite contexte, timp de 10 minute, astfel ea consolidându-se, după care profesorul poate cere feedback.

1.2 Învățarea prin recuperare presupune ca elevul să-și amintească informații / achiziții / competențe în urma unui stimul / card de memorie aplicat de profesor.

1.3. Învățarea intercalată

care presupune combinarea problemelor și identificarea soluțiilor, exemplificarea definițiilor teoretice sau elaborarea definițiilor teoretice pe baza exemplelor.

Sfaturi pentru o comunicare motivațională:

- Folosiți mesaje subliminale (Ex.: *Dacă veți înțelege acest proces cauzal, veți putea și...*)
- Spuneți clar elevilor care sunt obiectivele vizate prin acea activitate.
- Folosiți negațiile doar pentru a obține reacții pozitive din partea elevilor (Ex.: *Nu știu dacă vi se va părea important / interesant, dar...*).

Sfaturi pentru creșterea motivației de învățare a elevilor în timpul orelor:

- **Axați-vă demersurile didactice pe dezvoltarea competențelor practice.**
- **Asigurați-vă că fiecare elev a conștientizat sensul și importanța cunoștințelor transmise.**
- **Asigurați-vă că demersurile dumneavoastră sunt susținute de materiale didactice cât mai variate.**
- **Dezvoltați-le elevilor sentimentul autonomiei în efortul de învățare.**
- **Oferiți-le sarcini de lucru echilibrate ca nivel de dificultate.**
- **Evitați promovarea unei competiții acerbe între elevi.**
- **Întăriți-le sentimentul de apartenență la grupul din care fac parte.**

Fiți un profesor care sprijină elevii și nu doar un profesor bun (a se înțelege “eficient”).

Engajați-vă cu elevii.

ÎNVĂȚATI-I CUM SĂ ÎNVETE!

Caracteristicile unui feedback constructiv:

- să fie personal, relevant și specific;
- să fie constructiv, stimulat și motivațional;
- să fie în concordanță cu criteriile elaborării sarcinii de lucru;
- să se axeze pe acțiuni distincte și specifice;
- să justifice acțiuni/achiziții etc.

Diferite tipuri de feedback – diferite situații educative – diferite scopuri:

- a. feedback de eficiență: vizează maximizarea eficienței; schimbarea strategiilor;
- b. feedback descriptiv: vizează îmbunătățirea performanței elevilor;
- c. feedback evaluativ: măsoară achizițiile elevilor prin acordarea notelor;
- d. feedback motivațional: încurajarea elevilor în demersurile acestora de învățare.

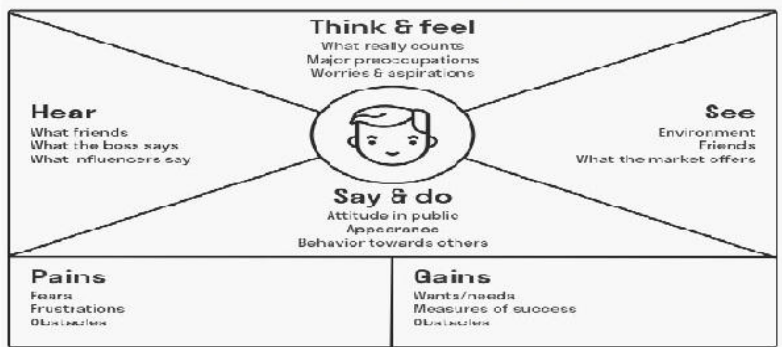
Modele de feedback:

- a. Individual (3-2-1): Scrieți 3 lucruri / aspecte interesante ..., 2 întrebări legate de conținuturile transmise și un lucru care v-a surprins ...
- b. Modelul GROW: Goal/Scop de atins – Reality /Situația curentă în care se află elevii – Opțiuni pe care elevii le pot aborda în atingerea scopului – Will / ce vei face / viitoare acțiuni.
- c. Modelul IDEA: Identifică problema – Descrie impactul – Empatizează și încurajează găsirea soluțiilor – Acționează după un plan.
- d. Comportamental / SBI: Situația care trebuie schimbată (descriere) – Behavior/Comportamentul care trebuie schimbat (evidențierea opiniei proprii, fără a emite judecăți) – Impactul asupra ta (reliefarea acestui impact; ex.: *M-am simțit tristă că ai făcut asta...*).
- e. Modelul HEAR: Hear/Ascultă și exprimă-ți reacția fără a emite judecăți (Ex.: *Observ că ești surprins de nota obținută la test*) – Explore / Explorează cauza / reacția (Ex.: *Ce crezi acum?* – *cknowledge/Conștientizează răspunsul primit (Ex: Înțeleg că ai muncit mult și rezultatele nu sunt măsura muncii depuse)* – Refocus/Reorientare (Ex.: *Ce vei face diferit data viitoare?*).

Feedback de autocunoaștere – Ora de dirigentie: Crearea steagului fabulos care reflectă personalitatea fiecărui elev și care trebuie să conțină:

- simboluri și obiecte care îi reprezintă;
- ceea ce le face plăcere sau este important pentru ei;
- mottoul care le descrie acțiunile și deciziile luate;
- culoarea favorită;
- un miros sau gust care le aduce aminte de copilărie;
- un adjectiv care îi descrie cel mai bine.

Steagul meu fabulos



Nu-mi este teamă de eșecuri, mă bucur de călătorie!



Tenacitate!



2. Multimodalitatea

Este o metodă care combină cel puțin două moduri de prezentare a unei realități / a unui conținut de învățare: comunicare verbală, comunicare scrisă, gestică, mimică, desen, animație, PPT etc.

Eficiența acestei metode este asigurată de următoarele aspecte:

- **apelează la mai mulți analizatori, conducând la învățarea durabilă;**
- **stimulează implicarea activă a elevilor în procesul de predare-învățare, fiindcă îi încurajează să se exprime;**
- **crește stima de sine a elevilor;**
- **încurajează elevul să accepte perspective diferite, să fie dispus la a-și alătura ideile într-un sistem mai complex, dar mai bun;**
- **promovează toleranța și colaborarea între persoane ce provin din medii sociale, culturale și politice diverse - transformă diferențele în atuuiri;**
- **facilitează luarea în considerare a contextului politic și social (atât la nivel local, județean și național, cât și la nivel european, respectiv mondial);**
- **demonstrează că orice problemă / realitate este percepută la nivel personal, în funcție de mediul din care oamenii provin și, prin urmare, soluția propusă se cere a fi generoasă, raportată la nevoile tuturor;**
- **promovează valorile umane indispensabile unei societăți sănătoase: empatia, altruismul, acceptarea, înțelegerea;**
- **întărește ideea conform căreia există mai multe tipuri de inteligență, toate necesare în realizarea unui proiect;**

3. Designul gândirii

★ **Premisa: *Sigur există o cale mai bună!***

Chiar dacă există diferențe inerente între generații, națiuni și fundal cultural, putem găsi mereu o cale prin care să colaborăm, câtă vreme reușim să evităm reacția de tipul: “Da, dar...” (“Yes but...”)

★ **Principii promovate:**

→ **“fail-forward”** - eșecul nu reprezintă decât un nou punct de pornire;

→ **“Don’t shoot the dog, shoot the trainer”** - oricine poate fi educat dacă este bunăvoința (din partea dascălului) de a se găsi metodele care i se potrivesc.

Este o metodă de rezolvare a problemelor după algoritmul:

❖ ***Care este problema? (WHAT)***

❖ ***De ce apare? (WHY)***

❖ ***Cum poate fi soluționată? (HOW)***

❖ ***Cum a funcționat în practică? (PRACTICE)***

❖ ***Ce voi face în continuare? (PLAN)***

A top-down view of a wooden desk. In the top left, a portion of a white keyboard is visible. Below it, a white smartphone with a black screen lies on a white spiral notebook. A black pen is positioned diagonally across the center. To the left of the pen are two black paper clips. In the top center, a small green succulent in a white pot sits on the desk. The background is a light-colored wooden surface.

Principalele caracteristici ale metodei:

- **este ambiguă: este deschisă la mai mult de o interpretare / explicație / sens;**
- **presupune colaborare;**
- **are ca rezultat un construct;**
- **incită curiozitatea elevilor;**
- **dezvoltă empatia elevilor;**
- **este holistică (Întregul este mai important decât părțile componente);**
- **este iterativă, presupunând repetiție în buclă;**
- **este non-critică, evitând preconcepțiile și excesele;**
- **este deschisă la mai multe posibilități.**

Etapele necesare fi parcurse în rezolvarea problemelor:

- 1. Empatizarea cu cei care se confruntă cu problema.**
- 2. Identificarea și defnirea problemei (întrebând elevii sau observându-le reacțiile).**
- 3. Generarea ideilor care pot rezolva problema (fără a fi evaluate; cât mai multe).**
- 4. Crearea soluțiilor / prototipului.**
- 5. Testarea soluțiilor / prototipului (dacă eficiența nu este cea scontată în rezolvarea problemelor, procesul se reia de la etapa a treia).**

4. Designul participativ

★ Premisa: *Nu suntem singuri!*

Este dezirabil

- să avem curajul de a cere ajutor,
- să avem abilitățile necesare pentru a găsi soluții viabile unor probleme curente
- să acordăm credit elevilor noștri, solicitându-le și apreciindu-le implicarea
- să devenim noi promotorii designului participativ.

Avantaje:

- are loc între școală și comunitate, în încercarea de rezolva problemele comunității;
- evidențiază provocările curente ale unei pături sociale / profesionale / culturale;
- identifică toți factorii afectați direct sau indirect;
- mobilizează elevi, persoane avizate și instituții;
- presupune stabilirea colectivă a unui scop comun;
- necesită documentare și realizarea unei hărți a comunității;
- implică asumarea publică a unor obiective realizate la nivel individual;
- oferă satisfacția muncii în echipă;
- materializează obiective imposibil de realizat la nivel individual (renovarea unei școli prin parteneriatul dintre elevi, dascăli, părinți, instituții abilitate în domeniul educațional, persoane cu competențe în alte domenii de activitate: arhitectural, economic, cultural etc.);
- dă elevilor exemple concrete de colaborare;

...metodă care poate fi aplicată în crearea și derularea de proiecte, eficiența sa evidentă fiind la disciplinele: geografie, istoriei, educație tehnologică etc.

5. Învățarea în aer liber

- ◆ **ne reamintește că flexibilitatea, capacitatea de adaptare, constituie un atu în societatea de azi;**
- ◆ **facilitează cercetarea calitativă și cantitativă a realității;**
- ◆ **completează activitățile formale de învățare;**
- ◆ **face vizibilă necesitatea ancorării în realitate - școala mediază înțelegerea lumii din jur și facilitează adaptarea copiilor la o lume aflată mereu în schimbare;**
- ◆ **le insuflă elevilor ideea că sunt responsabili pentru propria lor formare - elevii au sarcini concrete și individuale;**
- ◆ **le dovedește educabililor că învățarea este un proces continuu, care se prelungește dincolo de zidurile concrete ale școlii;**
- ◆ **se realizează pe baza unor materiale ajutătoare pregătite în prealabil de către profesor, după ce acesta a recurs la o documentare adecvată;**
- ◆ **este aplicabilă în Programul Național ”Școala altfel”, când sunt posibile excursiile, drumețiile, vizitele la muzee și diverse instituții;**