Inspectoratul Școlar Județean Dolj

Casa Corpului Didactic, Dolj

Colegiul Național Militar „Tudor Vladimirescu”, Craiova

ÎNVĂȚARE ȘI PREDARE ACTIVĂ – DE LA TEORIE LA PRACTICĂ

SITECH

Inspectoratul Școlar Județean Dolj

Casa Corpului Didactic, Dolj

Colegiul Național Militar „Tudor Vladimirescu”, Craiova

ÎNVĂȚARE ȘI PREDARE ACTIVĂ – DE LA TEORIE LA PRACTICĂ

AKTIV

SITECH

Craiova

2022

Lucrările Mesei Rotunde Județene „Învățare și predare activă – de la teorie la practică”, activitate desfășurată în cadrul proiectului ERASMUS + KA1 ÎNVĂȚARE ȘI PREDARE ACTIVĂ PRIN INTERMEDIUL UNEI ABORDĂRI INTEGRATE / LEARNING AND TEACHING ACTIVELY THROUGH AN INTEGRATED APPROACH - AKTIV - nr. 2019-1-RO01-KA101-061945.

Colectivul de redacție:

Prof. Petrescu Zamfirică

Prof. Mitrache Loredana

Prof. Popa Verona-Elena

Prof. Marcu Alexandra

Prof. Stancu Mădălina

Prof. Ionescu Corina

Prof. Mitrulescu Corina

Prof. Grigorie Otilia

Prof. Pretorian Cristina

Prof. Tobă Camelia

AKTIV

Fiecare autor răspunde de corectitudinea, exactitatea și originalitatea propriului material.

Editura SITECH Craiova

www.sitech.ro office@sitech.ro

ISBN 978-606-11-8067-7

CUPRINS

PROIECTUL ERASMUS + KA1: ÎNVĂȚARE ȘI PREDARE ACTIVĂ PRIN INTERMEDIUL UNEI ABORDĂRI INTEGRATE - AKTIV - 6

ERASMUS+ KA1 PROJECT: LEARNING AND TEACHING ACTIVELY THROUGH AN INTEGRATED APPROACH - AKTIV - 9

STRATEGII DE ÎNVĂȚARE ACTIVE 12

Prof. Badea Mihaela *12*

STIMULAREA CREATIVITĂȚII ÎN CADRUL ORELOR DE LITERATURĂ 16

Prof. Bălașa Flori *16*

INSTRUMENTE TIC PENTRU PREDARE ȘI INVĂȚARE 19

Prof. Călinoiu Adriana *19*

METODE ȘI STRATEGII DIDACTICE UTILIZATE ÎN ORELE DE ISTORIE 22

Prof. Cojocăreanu Ionela Silvia *22*

EFICIENTIZAREA ÎNVĂȚĂRII PRIN APLICAREA PSIHOLOGIEI ÎN PRACTICA DIDACTICĂ 26

Prof. Constantin Maria-Minodora *26*

ROLUL EXPERIMENTULUI ÎN ÎNVĂȚAREA ȘTIINȚELOR 30

Prof. Crăciunoiu Cornelia Elena *30*

METODE MODERNE DE PREDARE ÎN LECȚIA DE EDUCAȚIE FIZICĂ ȘI SPORT 33

Prof. Cune Cornelia *33*

Prof. Poenaru Silvia *33*

PREDAREA INTEGRATĂ ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR 35

Prof. înv. primar Deaconu Simona-Mirela *35*

ÎNVĂȚAREA EXPERIENȚIALĂ PRIN TUTORIALE VIDEO 39

Prof. Dobre Sonia Gabriela *39*

ÎNVĂȚAREA PRIN SIMULĂRI INTERACTIVE 42

Prof. Dragomir Nicolae *42*

Prof. Dragomir Emilia Alina *42*

”CREATIVE METHODS IN SPECIAL NEEDS” 44

PROIECTUL ERASMUS + 2020-1-RO01-KA104-079238 ”INNOVATIVES APROACHES IN ADULT EDUCATION” 44

Prof. Drăgoi Ana-Maria *44*

INNOVATIVE METHODS IN TEACHING ENGLISH 45

Prof. Dumitraşcu Maria Magdalena *45*

TESTE ONLINE REALIZATE CU APLICAȚIA KAHOOT 48

Prof. Gîju Adriana *48*

LE PROBLÈME DE LA RÉFÉRENCE EN PRAGMATIQUE 52

Prof. Lincă Diana-Camelia *52*

IMPLICAREA ELEVILOR ÎN REALIZAREA DE MATERIALE DE PREDARE-ÎNVĂȚARE ACTIVĂ 55

AKTIV

Prof. Manea Ana Cristina *55*
PLATFORME INTERACTIVE DE ÎNVĂȚARE - NEARPOD 58
Prof. Marcu Alexandra *58*
ÎNVĂȚARE ȘI PREDARE ACTIVĂ - PROVOCĂRI ÎN ȘCOALA CONTEMPORANĂ 61
Prof. dr. Marinova Elena *61*
IMPLEMENTAREA METODELOR ACTIV – PARTICIPATIVE ÎN PROCESUL INSTRUCTIV – EDUCATIV 64
Prof. Mazilu Ramona Ana Maria *64*
Prof. Mazilu Daniel – Ștefan *64*
MOTIVER LES ELEVES EN CLASSE DE FLE 68
Prof. Mitrache Loredana *68*
STUDENT-CENTRED CLASSROOM: TEACHERS AS PROMOTERS OF ACTIVE LEARNING 71
Prof. Mitrulescu Corina *71*
Prof. Grigorie Otilia *71*
METODE ACTIVE DE PREDARE-ÎNVĂȚARE 74
Prof. Nicolae Florentin *74*
DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR-CHEIE PRIN FOLOSIREA METODELOR ACTIV-PARTICIPATIVE 76
Prof. Nicu Simona-Claudia *76*
PREDAREA GEOGRAFIEI ÎNTRE TRADIȚIONAL ȘI MODERN 78
Prof. Oance Mihaela *78*
TEACHING INTERACTIVELY 82
Prof. Pasăre Denisa *82*
CONDIȚII ȘI FACTORI DE CREȘTERE A EFICIENȚEI PROCESULUI DE ÎNVĂȚĂMÂNT 86
Prof. Piciu Julieta *86*
Prof. Tudor Monica-Alina *86*
ACTIVE LEARNING STRATEGIES IN ENGLISH LANGUAGE TEACHING 90
Prof. Poiană Maria-Mădălina *90*
COMPETIȚIILE DE DEZBATERI, MODALITATE DE DEZVOLTARE A COMPETENȚELOR SOCIALE ALE TINERILOR 92
Prof. Popa Daniela Maria *92*
WHO'S AFRAID OF GRAMMAR? 94
Prof. Popa Verona *94*
ALGORITMII – PREDARE ȘI EVALUARE PRIN EXERCIȚII 98
prof. Predeșel Elena *98*
PREDAREA ACTIVĂ ȘI LUDICĂ A LIMBII PRIN INTERMEDIUL INSTRUMENTELOR DIGITALE 101
Prof. Pretorian Cristina *101*

AKTIV

NEW METHODS OF TEACHING ENGLISH USING MODERN TECHNOLOGY 103
Prof. Sălceanu Simona *103*
ÎNVĂȚARE ȘI PREDARE ACTIVĂ – DE LA TEORIE LA PRACTICĂ 107
Prof. Scarlat Alina *107*
Prof. înv. primar Cibirescu Irina *107*
ABORDAREA INTEGRATA A ACTIVITATILOR DIN INVATAMANTUL PRIMAR 110
Prof. înv. primar Stancu Mariana *110*
FOLOSIREA INSTRUMENTELOR DIGITALE LA CLASĂ 112
Prof. Stancu Mădălina *112*
DISEMINAREA PROIECTULUI ERASMUS+ - "BE SUPPORTIVE MINDFUL ACTIVE RESPONSIBLE TOLERANT" 115
Prof. Șerban Mihaela-Nadia *115*
INTERACTIVE LEARNING AND TECHING ACTIVITIES 118
Prof. Șulea Iorgulescu Mihaela *118*
EDUCAŢIA NON-FORMALĂ 121
Prof. Tănasie Monica *121*
ACTIVE LEARNING METHODS 123
Prof. Teodor Mariana *123*
LES CARTES MENTALES 126
Prof. Teodorescu Magdalena *126*
METODE MODERNE DE PREDARE A LIMBII ȘI LITERATURII ROMÂNE. INTERDISCIPLINARITATEA 128
Prof. Tobă Camelia Ramona *128*
PREDAREA ȘTIINȚELOR PRIN INVESTIGAȚIE 131
Prof. Truță Gabriela *131*
Prof. Ionescu Carmen Otilia *131*
TRATAREA DIFERENŢIATĂ A ELEVILOR ÎN PREDAREA LIMBII SI LITERATURII ROMANE 134
Prof. Tutică-Stănoi Doina *134*
Prof. Geantă Liliana Elena *134*
LA POÉSIE CONTEMPORAINE EN CLASSE DE FLE 138
Prof. Țăpoi Ioana-Cătălina *138*
INTERACTIVE LEARNING 144
Prof. Țecu Elena Diana *144*
UTILIZAREA MIJLOACELOR MULTIMEDIA ÎN PREDAREA ORELOR DE CDȘ, DISCIPLINA GEOGRAFIE 146
Prof. Țîrcomnicu Daniela Simona *146*
TRANSLATING DRAMA - A POWERFUL TOOL IN TEACHING ESL 149
Prof. Vasile Corina *149*

AKTIV

PROIECTUL ERASMUS + KA1: ÎNVĂȚARE ȘI PREDARE ACTIVĂ PRIN INTERMEDIUL UNEI ABORDĂRI INTEGRATE - AKTIV -

ERASMUS+ KA1 PROJECT: LEARNING AND TEACHING ACTIVELY THROUGH AN INTEGRATED APPROACH - AKTIV -

nr. 2019-1-RO01-KA101-061945

Un act didactic de calitate presupune corelarea continuă a evoluției societății cu nevoile educaționale, prin predare integrată și prin creșterea gradului de utilizare a noilor tehnologii în cadrul orelor de curs, dar și aducerea în centrul atenției a valorilor europene și întărirea sentimentului de apartenență la identitatea europeană.

În acest context, în perioada octombrie 2019 – martie 2022, Colegiul National Militar „Tudor Vladimirescu" este beneficiarul proiectului ERASMUS+ KA1: ÎNVĂȚARE ȘI PREDARE ACTIVĂ PRIN INTERMEDIUL UNEI ABORDĂRI INTEGRATE, nr. 2019-1-RO01-KA101-061945 (LEARNING AND TEACHING ACTIVELY THROUGH AN INTEGRATED APPROACH – AKTIV) ale cărui obiective principale vizează dezvoltarea competențelor digitale ale cadrelor didactice în vederea folosirii instrumentelor TIC, în cadrul disciplinelor predate, dezvoltarea competențelor metodologice care să asigure integrarea noilor tehnologii în cadrul orelor de curs, printr-o abordare integrată, transcurriculară, precum și diversificarea metodelor de predare centrată pe elev și pe necesitățile unui învățământ modern.

AKTIV

În cadrul proiectului, au fost propuse 4 fluxuri, cuprinzând 9 mobilități. Cursurile alese vizează eficientizarea pregătirii pedagogice și îmbunătățirea competențelor digitale ale cadrelor didactice implicate, diversificarea, actualizarea și contextualizarea metodelor de predare folosite, dar și dezvoltarea culturală și a capacității de comunicare și interrelaționare. În urma analizei de nevoi ale instituției, au fost selectate următoarele cursuri:

a. *Innovative Math and Science Applications at Schools,* oferit de „Anatolia Education and Consultation" - Bruxelles, desfășurat în perioada 03.02-09.02.2020. Acest curs de formare, ai cărui beneficiari direcți sunt: prof. Alexandra Marcu și prof. Corina Ionescu, are ca scop o abordare inovatoare în predarea unor materii precum matematica și științele, urmărind încurajarea elevilor în a

învăța aceste materii, într-un mod plăcut și eficient, în conformitate cu prioritățile programului Erasmus Plus.

b. *Les outils numériques pratiques pour faciliter la vie du professeur / Intégrer des jeux et des activités créatives en classe* oferit de Cavilam Vichy Alliance Française și desfășurat în perioada 27.07.-31.07.2020. Obiectivele acestui curs de formare sunt dezvoltarea competențelor de comunicare prin intermediul dispozitivelor inteligente și diversificarea activităților și a aplicațiilor utile procesului de învățare. Beneficiarii direcți ai acestui stagiu de formare sunt: prof. Loredana Mitrache și prof. Mădălina Stancu.

c. *Spice Up Your Teaching Ideas: Methodology in Practice Today,* furnizor de curs fiind „Executive Training Institute - ETI" – Malta. Acesta este un program practic de formare în metodologia de predare a limbilor străine care acoperă o gamă largă de idei și activități de predare, pentru a face lecțiile mai motivante și mai interesante. La acest stagiu de formare au participat prof. Verona Popa și prof. Corina Mitrulescu, în perioada 03.08-07.08.2020.

d. *ICT in the Classroom: Innovative Tools to Facilitate Students Learning Collaboration and Creativity,* oferit de "Europass Teacher Academy" – Barcelona. Acest program este un curs de formare a cadrelor didactice, având ca scop sprijinirea personalului didactic în procesul de predare, bazat pe tehnologia informației și a comunicațiilor (TIC) pentru dezvoltarea personală și profesională, în conformitate cu prioritățile programului Erasmus Plus. La acest stagiu de formare, ce s-a desfășurat în perioada 16.08-21.08.2021, au participat prof. Cristina Pretorian, prof. Otilia Grigorie și prof. Corina Mitrulescu.

Pe toată perioada derulării proiectului, au fost desfășurate activități de diseminare care au constat în organizarea de ateliere de lucru cu elevii, cu cadre didactice, activități în cadrul cercurilor

ARTIY

pedagogice pe discipline, proiecte etwinnig, activități extrașcolare, participări ale cadrelor didactice beneficiare la activități metodice de specialitate. În realizarea anumitor activități au fost implicate și alte cadre didactice din școală, cu scopul de a crește gradul de conștientizare a beneficiilor perfecționării în era digitalizării și de integra în procesul didactic noi competențe digitale și noi metode de predare.

Avem convingerea că astfel de proiecte ne oferă șansa de a conferi instituției noastre un caracter internațional și că ne vor ajuta să corelăm și mai mult nevoile instituției cu obiectivele propuse care vor fi atinse prin participarea directă a cadrelor didactice ce vor beneficia de cursurile de formare, dar și în mod indirect prin diseminarea informațiilor și a competențelor dobândite de cadrele didactice participante, valorificând astfel rezultatele obținute, în vederea îmbunătățirii activității didactice, multiplicării informației și a schimbului de bune practici.

AKTIV

ERASMUS+ KA1 PROJECT: LEARNING AND TEACHING ACTIVELY THROUGH AN INTEGRATED APPROACH - AKTIV -

PROIECTUL ERASMUS + KA1: ÎNVĂȚARE ȘI PREDARE ACTIVĂ PRIN INTERMEDIUL UNEI ABORDĂRI INTEGRATE

nr. 2019-1-RO01-KA101-061945

Quality teaching and learning rely on the continuous correlation between the evolution of the society and its educational needs, using an integrated teaching approach and increasing the use of the new technologies in the learning environment, but also by bringing European values to the forefront and by strengthening the sense of belonging to a European identity.

Within this frame of reference, between October 2019 and March 2022, the National Military High School "Tudor Vladimirescu" is the beneficiary of the ERASMUS + KA1 project: ÎNVĂȚARE ȘI PREDARE ACTIVĂ PRIN INTERMEDIUL UNEI ABORDĂRI INTEGRATE, nr. 2019-1-RO01-KA101-061945 (LEARNING AND TEACHING ACTIVELY THROUGH AN INTEGRATED APPROACH - AKTIV) whose main objectives are to develop teachers' digital skills in order to use ICT tools while teaching different school subjects, to develop methodological skills in order to ensure the integration of the new technologies in the classroom, through an integrated, cross-curricular approach, as well as the diversification of student-centred teaching methods in line with the needs of modern education.

The project includes four teacher training courses and nine mobilities. The courses taken into consideration aim at streamlining pedagogical training and improving teachers' digital skills, at diversifying, updating and contextualizing the teaching methods used, but they also focus on cultural development and the ability to communicate and interrelate. After carrying out a thorough needs analysis of our institution, the following courses were selected:

a. *Innovative Math and Science Applications at Schools*, provided by "Anatolia Education and Consultation" - Brussels, held between 03-09 February 2020. This is a teacher training course which aims to support school staff with a new and innovative approach to teach Math and Science and encourage

AKTIV

their students to learn Math & Science in more effective ways in line with the priorities of Erasmus Plus Program.

b. *Les outils numériques pratiques pour faciliter la vie du professeur / Intégrer des jeux et des activités créatives en classe* provided by Cavilam Vichy Alliance Française and held between 27-31 July 2020. The objectives of this training course are the development of communication skills through smart devices and the diversification of activities and applications useful to the learning process. The direct beneficiaries of this teacher training course are: prof. Loredana Mitrache and Mădălina Stancu.

c. *Spice Up Your Teaching Ideas: Methodology in Practice Today,* provided by "Executive Training Institute - ETI" – Malta. This is a practical one-week training programme in Language Teaching Methodology which covers a broad span of teaching ideas and activities to enliven lessons and make them more motivating and interesting. Verona Popa and Corina Mitrulescu attended this teacher training course from 3rd August to 7th August 2020.

d. *ICT in the Classroom: Innovative Tools to Facilitate Students Learning Collaboration and Creativity,* provided by "Europass Teacher Academy" – Barcelona. This program is a teacher training course, aimed at supporting teachers in the teaching process, based on information and communication technology (ICT) for personal and professional development, in line with the priorities of the Erasmus Plus program. This teacher training course, which was held between 16.08-21.08.2021, was attended by Cristina Pretorian, Otilia Grigorie and Corina Mitrulescu.

AKTIV

Throughout the project, we carried out dissemination activities which consisted in organizing workshops with students, teachers, teacher training activities in different areas, e-Twinning projects, extracurricular activities, participation of beneficiaries in conferences and symposia. A large number of teachers from our school were also involved in carrying out certain activities, in order to raise awareness of the benefits of training in the digital age and to integrate new digital skills and new teaching methods into the teaching process.

We strongly believe that such projects provide us the chance to give our institution an international character and that they will help us to further correlate the needs of the institution with the objectives proposed, through the direct participation of the teachers attending these training courses, but also indirectly by disseminating and building on the information and the skills acquired with a view to improving the teaching and learning process, multiplying information and exchanging good practices.

AKTIV

STRATEGII DE ÎNVĂŢARE ACTIVE

Prof. Badea Mihaela
Colegiul Naţional Militar „Tudor Vladimirescu”
Craiova, Dolj

De ce rămân în urmă unii elevi? Am întâlnit frecvent un mod simplist de a răspunde la această întrebare: *Elevii rămân în urmă pentru că nu învaţă suficient*. În acest fel, întreaga responsabilitate a eşecului planează asupra elevului. La o analiză mai atentă, alte motive ies însă imediat la lumină.

O ambianţă şcolară neprietenoasă, un climat instituţional rigid şi inconsecvent, fluctuaţiile în proiectarea şi aplicarea curriculumului şcolar, supraîncărcarea generată de tot felul de cauze contradictorii îndepărtează elevul de propriile sale aspiraţii, ducându-l la confuzie şi dezinteres. În acest fel, principalul motor al progresului şcolar, şi anume motivaţia pentru învăţare, este compromis.

Ca obiect de studiu abstract şi complex, matematica şcolară este percepută de către mulţi elevi ca generatoare de eşec şcolar. Mai mult, în mod paradoxal, profesorul de matematică alimentează uneori această stare de lucruri prin atitudinea sa. Profesorul de matematică se simte mândru (noi înşine am încercat acest sentiment)–ca deţinător al unei „comori” care îl singularizează, îl face membru al unei elite restrânse. Acest fapt are consecinţe educaţionale nebănuite: „comoara” trebuie bine ascunsă şi păzită astfel ca, în continuare, cât mai puţini să aibă acces la ea.

O ambianţă şcolară în care elevul se simte bine, un climat instituţional în care elevul este implicat în alegerea parcursului de formare, un mediu centrat pe învăţare care valorizează fiecare membru al comunităţii, un curriculum şcolar echilibrat şi aplicat consecvent pe termen lung, un curriculum mai puţin aglomerat în care se abordează şi se rezolvă mai puţine probleme dar se aleg probleme semnificative şi acestea se aprofundează-toate acestea pun elevul în consens cu propriile aspiraţii, ducându-l spre o realizare personală şi profesională. În acest fel, motivaţia pentru învăţare antrenează după sine o ***învăţare eficientă*** iar într-un asemenea climat, profesorul şi elevul îşi asumă deopotrivă responsabilitatea asupra eşecului sau succesului, într-un parteneriat cu roluri diferite.

De asemenea, profesorul devine organizatorul şi mediatorul unor experienţe de învăţare , accentuând latura pragmatică a curriculumului. Elevul nu mai este un simplu receptor de informaţie. Competenţele lui se formează prin acţiune, fiind obligat să-şi folosească achiziţiile anterioare. În cursul orelor, elevul poate fi pus de către profesor în situaţia de a participa la rezolvarea unui mare număr de operaţii mintale: modelare, argumentare, interpretare de rezultate, aplicare, generalizare, particularizare, etc.

Centrarea activităţii didactice pe formarea de competenţe la elevi este un proces complex, ce implică schimbări majore în planul didacticii fiecărei discipline: învăţarea se realizează preponderent

ACTIV

prin cooperare, profesorul şi elevul devin parteneri în învăţare; elevul este pus să rezolve sarcini de lucru diverse şi să aibă o contribuţie activă la propria formare; evaluarea pune accentul pe elemente de ordin calitativ şi vizează progresul în învăţare. În aceste condiţii devine absolut necesară proiectarea în avans a activităţii didactice, precum şi reconstrucţia „din mers" a proiectelor realizate, ca urmare a aprecierii realiste la „faţa locului", a situaţiei concrete din clasă. Prin *proiectarea curriculară*, profesorul trebuie să urmărească focalizarea acţiunilor sale pe achiziţiile finale ale învăţării şi să contribuie la formarea personalităţii elevului prin implicarea lui directă în actul învăţării în clasă. Acţiunea profesorului trebuie să înceapă deci cu sfârşitul ei în sensul că profesorul îşi proiectează în plan mintal competenţele finale la care intenţionează să ajungă cei pe care-i instruieşte.

Posibilitatea de a-şi anticipa pe plan mintal acţiunile înainte de a le executa pentru a preveni erorile conferă omului întreaga superioritate. Dacă „a gândi înainte de a face" constituie o regulă universală a ***acţiunii eficiente***, ea se impune şi domeniului sensibil al acţiunii instructiv- educative.

Prin urmare, suntem siliţi să admitem ca pe un adevăr incontestabil şi afirmaţia următoare:

"Orice lucru didactic bine făcut est rezultatul unui proiect didactic bine gândit."

Apariţia noilor programe, centrate pe achiziţiile elevilor, impune anumite schimbări în didactica fiecărei discipline. ***Învăţarea eficientă*** la matematică se realizează dacă reuşim să construim situaţii de învăţare multiple, premise pentru ca elevii să poată valorifica propriile abilităţi , în învăţare.

Diversificarea metodelor de învăţare, a modurilor şi formelor de organizare a lecţiilor constituie cheia schimbărilor pe care le preconizează noul curriculum.

Modelul actual de organizare a procesului de învăţare se bazează aşadar, pe multiplicarea căilor de învăţare, adică pe întrepătrunderea învăţării receptive cu învăţarea prin acţiune directă. Deci, mutaţiile au loc mai ales la nivelul procesului de învăţare, de studiu al elevului deoarece se transferă în mare măsură răspunderea învăţării pe seama elevului. Acest tip de învăţare care se realizează prin metode activ-participative urmăreşte formarea de competenţe prin acţiune, prin efortul propriu al elevului.

„Un copil nu este un vas pe care trebuie să-l umpli, ci o flacără pe care trebuie s-o aprinzi." (Plutarh)

În practica didactică este acceptat faptul că un elev reţine….

10% din ceea ce citeşte

20% din ceea ce aude

30% din ceea ce vede şi aude, în acelaşi timp

80% din ceea ce spune

90% din ceea ce spune, făcând un lucru la care reflectează şi care îl interesează.

De aceea, ***"învăţarea devine eficientă doar atunci când îl punem pe elev să acţioneze."***

ARTIV

Cultivarea ***eficienţei învăţării*** se face prin extinderea metodelor activ-participative şi a individualizării instruirii, folosirea computerelor şi a noilor tehnologii informative. Rolul profesorului de matematică se amplifică simţitor, ca rezultat al necesităţii de a arăta elevului că matematica trebuie făcută şi aplicată la realitate.

Dezvoltarea capacităţii elevului de a raţiona a fost dintotdeauna unul din scopurile principale ale pregătirii matematice. Realizarea pregătirii matematice trebuie să fie rezultatul activităţii elevului, care în acest mod nu ar mai fi pus faţă în faţă cu o matematică gata făcută.

Pentru a favoriza activitatea elevilor trebuie vegheat ca fiecare să progreseze cu viteza corespunzătoare calităţilor şi disponibilităţilor sale naturale. Elevul trebuie să treacă de la cunoştinţele căpătate pe plan instructiv la cunoştinţele organizate în mod logic.

Este nevoie să se creeze pentru fiecare elev în parte oportunităţi de succes. Să fie sensibilizat prin încurajare, să fie ajutat la nevoie. Profesorul trebuie să aibă pe cât posibil o comportare adecvată fiecărui elev.

Elevii trebuie obişnuiţi de timpuriu cu uşurinţa de a întreţine conversaţii cu profesorii, colegii, adulţii pentru a li se cultiva aptitudinea de a comunica.

Dezvoltarea accelerată a vieţii matematice impune ca elevii să poată citi texte matematice, să fie în stare să descopere ideile principale şi să controleze exactitatea logică a deducţiei.

Grigore Moisil spunea:

„ Tot ce e gândire corectă este sau matematică sau susceptibilă de matematizare”.

Astăzi, când există atâtea tentaţii iar elevii au un program zilnic de 6-7 ore de curs este imperios necesar ca dascălii să-i facă să înţeleagă noţiunile predate încă din clasă, pentru ca acasă să aprofundeze noile cunoştinţe.

Pasivitatea elevilor în clasă, consecinţă a modului de predare prin prelegere, nu produce învăţare decât în foarte mică măsură.

Pentru elevi, este insuficient dacă, în timpul unei ore ascultă explicaţiile profesorului şi văd o demonstraţie sau un experiment. Este mult mai ***eficient*** dacă elevii participă în mod **activ** la procesul de învăţare: discuţia, argumentarea, investigaţia, experimentul, devin metode indispensabile pentru ***învăţarea eficientă*** şi de durată.

Învăţarea activă înseamnă o colaborare între profesor şi elev, iar folosirea ei este vitală la clasă, datorită impactului învăţării asupra elevilor.

Voi menţiona câteva modalităţi de implicare activă a elevilor în procesul instructiv- educativ.

- Acordarea unei pauze de aproximativ 3 min. după expunerea noţiunilor de către profesor pentru a le da prilejul elevilor să-şi clarifice noţiunile predate prin întrebări adresate profesorului.

AKTIV

- Demonstraţiile teoremelor să fie scurte sau, când este cazul, să se prezinte numai ideile principale ale demonstraţiei punându-se accentul pe conţinutul teoremei şi pe aplicabilitatea ei în rezolvarea de probleme.
- Să se vizualizeze noţiunile precedente, acolo unde este posibil, pentru a-i ajuta pe elevi să-şi clarifice noţiunile respective.
- Rezolvarea de exerciţii şi probleme rămâne metoda de bază la matematică, cu precizarea că trebuie alese cu mare atenţie tipurile de probleme şi activizaţi cât mai mulţi copii.

O ***învăţare eficientă a matematicii*** este posibilă dacă în primul rând profesorul este bine pregătit, preocupat în permanenţă de nou, de propria-i formare.

„Socrate spunea că acei care ştiu ce este fiecare lucru sunt în stare să explice şi celorlalţi , pe când cei care nuu ştiu este firesc să se înşele şi pe ei şi să înşele şi pe alţii."

Atmosfera creată în clasă de către profesor constituie un factor care influenţează comportamentul de învăţare a elevului. Instaurarea unui climat favorabil unei conlucrări fructuoase între profesor şi elevi, a unui climat caracterizat printr-o tonalitate afectivă , pozitivă, de exigenţă şi înţelegere, de responsabilitate, reprezintă o condiţie principală ce trebuie realizată în lecţie.

Multe studii demonstrează faptul că învăţarea este mai eficientă atunci când elevii sunt implicaţi în acest proces. Strategiile de instruire care angajează elevii în procesul de învăţare, stimulează gândirea critică, sporesc gradul de conştientizare şi reponsabilitate din partea acestora.

Dă-i unui om un peşte: el va mânca o zi.
Învaţă-l să pescuiască: el va mânca toată viaţa!

AKTIV

Bibliografie:
TRIBUNA ÎNVĂŢĂMÂNTULUI. Nr. 618/2001
Jinga, I. Învăţarea eficientă. Ed. Editis, 1994.
Urlich, C. Managementul clasei - Învățarea prin cooperare, Ed. Corint, 2000
Oprea, Crenguţa - Lăcrămioara, *Strategii didactice interactive*, Editura Didactică şi Pedagogică, Bucureşti, 2007

STIMULAREA CREATIVITĂȚII ÎN CADRUL ORELOR DE LITERATURĂ

Prof. Bălașa Flori
Colegiul Național Militar „Tudor Vladimirescu”
Craiova, Dolj

Citatul „*Copiii trebuie învățați cum să gândească, nu ce să gândească”(Margaret Mead) subliniază importanța* pe care o au metodele moderne în dezvoltarea gândirii critice şi a creativității elevului. De aceea, cu cât sunt mai diversificate şi mai des folosite, cu atât interesul elevilor creşte şi dorinţa lor de cunoaştere este mai mare.

La clasele de liceu eficienţa instruirii presupune nu atât un volum mai mare de muncă, dar, mai ales, determinarea elevilor în a învăța. Profesorul trebuie să identifice și să pună accent pe strategiile de predare corespunzătoare stilurilor individuale de învăţare (vizual, practic, auditiv). Indiferent de anul de studiu, competenţele nu mai vizează însuşirea unor cunoştinţe teoretice, ci capacitatea elevilor de a aplica pe text noţiuni însuşite. La limba română se dezvoltă competenţele de comunicare şi redactare, pregătindu-i, astfel, pe elevi pentru realizarea unor compuneri, eseuri sau texte argumentative, prin intermediul cărora își vor exprima propriile opinii.

Hărțile conceptuale, brainstorming-ul, studiul de caz, jocul de rol, jurnalul cu dublă intrare, ciorchinele, cubul sunt metode de lucru compatibile cerinţelor didacticii moderne, în actualul sistem educaţional.

Procesul de predare-evaluare constituie cel mai important factor al educaţiei, în care atât profesorii, cât şi elevii trebuie să găsească vectorii de convergenţă cu privire la responsabilitatea instruirii, astfel încât primul să intuiască resursele şi strategiile de învăţare, iar cel de-al doilea să înțeleagă scopurile, responsabilitatea şi finalitatea acestui proces complex, menit să îl ajute ca pe viitor să se integreze într-un colectiv.

În didactica modernă, dar și în procesul instructiv-educativ, un rol esențial revine învăţării centrate pe elev, bazate pe creativitatea şi stimularea participativă a acestuia, cu scopul definirii şi implementării potenţialului său creativ.

Pentru a sprijini **învățarea centrată pe elev**, este necesară folosirea adecvată atât a mijloacelor tradiţionale, cât şi asocierea acestora cu metodele moderne, punând, însă, accent şi pe identificarea strategiilor de predare corespunzătoare stilurilor individuale de învăţare (vizual, practic, auditiv). Toate acestea trebuie implementate în funcţie de vârstă, anul de
studiu, performanţele clasei, interes, pentru a stimula capacitatea de instruire pe durata întregii vieţi, ”cu deprinderea disponibilităţilor afective şi a abilităţilor practice, prin asimilarea de cunoştinţe umaniste, ştiinţifice, tehnice şi estetice.”

ARTIV

Stimularea creativităţii şi a gândirii critice necesită metode intuitive, **brainstorming-ul** fiind una dintre cel mai utilizate. Împărţirea clasei, pe grupe, facilitează comunicarea dintre elevi, socializarea, colaborarea, fiecare având şansa să îşi expună opinia, fiind respectate ordinea şi timpul de lucru şi realizându-se asociaţii de idei ce vor duce la rezolvarea problemei propuse de profesor. La literatură, studiile de caz (clasa a XI-a şi a XII-a), (*Formarea conştiinţei istorice, Dimensiunea religioasă a existenţei, Fronda în literatura interbelică, etc*.) sau dezbaterile, (*Specificul naţional. Identitate în context european, etc*.), ca metode de interacţiune verbală printr-o tematică şi bibliografie anunţate din timp, precum şi stabilirea grupelor, oferă posibilitatea utilizării mijloacelor active de lucru (discuţia, problematizarea, demonstraţia, argumentarea, interpelarea, expunerea unor modele de raţionament inductiv-deductiv, schimb de idei, judecăţi cu valoare personală, etc.).

Investigaţia, documentarea elevului, proiectarea şi prezentarea materialului sunt etape ce permit atât desfăşurarea unor ore active, cât şi posibilitatea profesorului de a compara obiectiv nivelul claselor pe acelaşi an de studiu, în vederea găsirii unor soluţii cât mai convenabile la clasele cu un potenţial creativ, intelectiv sau interes mai scăzut. Feedback-ul se poate obţine printr-o concluzie la care s-a ajuns la finalul lecţiei. Profesorul şi elevii vor întocmi o schema, un tabel cu privire la ceea ce s-a discutat, au înţeles şi este nevoie să îşi fixeze, respectiv: ştiu/ vreau să ştiu/ am învăţat/ , formulându-se, pe grupe, sau cu întreaga clasă, ceea ce se ştia, ceea ce s-a însuşit, fiind o oportunitate pentru studiul elevilor dornici de a cunoaşte mai mult despre o temă deja finalizată.

Pentru a stimula creativitatea la clasele de liceu este util **jocul de rol**, metodă folosită îndeosebi în receptarea textelor literare. Astfel, într-un cadru adecvat sau în faţa clasei, câţiva elevi sunt puşi să joace rolul unor personaje literare în situații-cheie, după un timp de gândire în care să-și fixeze planul (elementele de comunicare verbală, paraverbală și nonverbală cu ajutorul cărora să intre mai bine în pielea personajelor respective). Orice personaje sau cupluri pot fi interpretate de elevi: clasa a IX-a: Romeo și Julieta, Veta-Rică Venturiano; clasa a X-a: Dinu Păturică-Andronache Tuzluc; Ștefan-Ela Gheorghidiu. Îmbunătățirea metodei ar consta în asocierea cu un joc de creație: la clasa a IX-a, după studierea comunicării se pot imagina diverse contexte care să ilustreze influența situației asupra comunicării propriu-zise. Elevii ar putea juca roluri diferite, în perechi, precum: bibliotecar-cititor, vânzător-cumpărător.

O altă metodă utilă pentru stilurile de învăţare este **jurnalul cu dublă intrare**, prin care se stabileşte relaţia dintre text şi propria curiozitate, asociată experienţei dobândite cu lucrul pe text. Metoda este utilă şi la efectuarea exerciţiilor de pe fişele de lucru, atunci când, spre exemplu, după predarea unui roman, la clasa a X-a sau a unei unităţi la clasa a IX-a (*Joc-joacă*), pe baza unui text, elevii au de ales prin întrebări cu alegere multiplă sau, pornind de la o cerinţă, răspunsul corect, argumentat. Metoda facilitează aprofundarea procesării noilor informații, dezvoltă un nivel superior de gândire și creativitate și ajută profesorul să evidențieze progresul învățării și gândirii.

AKTIV

În acest caz este binevenită şi **metoda ciorchinelui**, compatibilă îndeosebi brainstorming-ului, prin care elevilor li se cere să realizeze conexiuni între ei, pornind de la un termen dat.

O altă metodă eficientă care îmbină practica tradiţională cu metodele moderne, mai ales vizual şi practic, este aceea a **cubului.** La ora de literatură, se desenează un cub la tablă, pe feţele căruia se vor regăsi cuvinte rezultate din obiectivele operaţionale propuse la începutul orei: descrie, compară, analizează, asociază, argumentează. Prin intermediul cubului se pot analiza categoriile estetice (fantasticul, absurdul, comicul, grotescul) sau se realizează caracterizarea unui personaj.

O metodă prin care se pot sintetiza noțiunile învățate este harta conceptuală. Se poate folosi în cadrul orelor de literatură, la clasele de liceu: clasa a X-a la nuvela „Moara cu noroc"a lui Ioan Slavici, la romanele „Baltagul" al lui Mihail Sadoveanu şi „Ion" al lui Liviu Rebreanu. Cu ajutorul acestei hărţi, se verifică în ce măsură elevii: au cunoştinţe despre autor, pot rezuma subiectul operei respective, pot clasifica şi caracteriza personajele, cunosc tema şi viziunea despre lume, pot încadra opera într-o specie şi un curent literar, prezentând trăsăturile. Importanța majoră a metodei este dată de crearea de legături între conceptele teoretice, dar și de aplicarea lor practică, facilitată prin reprezentarea vizuală, cu ajutorul căreia se reţin mult mai uşor.

Toate metodele se utilizează, cu succes, mai ales la clasele a XII-a, la orele de recapitulare pentru examenul de bacalaureat, proba scrisă, fiind un mijloc util de recapitulare a cunoştinţelor.

Practica pedagogică a demonstrat utilitatea şi eficienţa metodelor tradiţionale (comunicarea catehetică, euristică, prelegerea, exerciţiul, problematizarea) prin adaptarea lor la cerinţele didacticii moderne. Odată cu apariţia, implementarea şi utilizarea calculatorului sau a videoproiectorului, s-au diversificat şi îmbunătăţit mijloacele de lucru, facilitând accesul deopotrivă al elevilor şi al profesorului la tehnici de performanţă.

Relația profesor-elev va deveni eficientă în măsura în care ambii vor conştientiza necesitatea efortului conjugat, cu scopul de a face din ora de curs, indiferent de disciplină, ţelul şi scopul său pentru administrarea timpului în colectiv.

Bibliografie selectivă:

Brăduţă, Vasile, *Valenţele formative ale educaţiei, Formarea prin Educaţie*, Ed. CONPHYS, Rm. Vâlcea, 2002.

Stoica, Ion, *Creativitatea elevilor, Posibilităţi de cunoaştere şi educare*, Ed. Didactică şi Pedagogică, Bucureşti, 1983.

Ilie, Emanuela, *Didactica limbii şi literaturii române*, Ed. Polirom, 2014.

ARTIV

INSTRUMENTE TIC PENTRU PREDARE ȘI INVĂȚARE

Prof. Călinoiu Adriana
Colegiul Național Militar „Tudor Vladimirescu”
Craiova, Dolj

Sistemele educaționale din întreaga lume au trecut prin nevoia de a se reinventa, dată fiind situația prîn care planeta a trecut și incă mai trece. Ce putem face însă în aceste vremuri ca să continuăm să învățăm și actul educațional să se întâmple? Cum ne adaptăm la predarea on-line?Cum ne poate ajuta tehnologia acolo unde ea există și cum influențează aceasta procesul de învățare?

Mutarea cursurilor în online i-a încurajat pe elevi să aibă mai multă autonomie în învățare, folosindu-și la maxim creativitatea. Totodată, mutarea temporară a procesului de învățare pe online, poate susține ritmul învățării și poate crește încrederea elevilor în capacitățile și resursele proprii pentru a fi.

Prin platformele și aplicațiile disponibile online, drumul este larg deschis pentru diverse tehnologii utileîn predare și evaluare. Deci, pedagogia mai întâi; apoi tehnologia.

Experiența actuală ne ajută să înțelegem că tehnologiile sunt instrumente de aplicat cu atenție și în mod adecvat. Provocarea pentru profesori este să se îndepărteze de noțiunea de evaluare ca document Word – adică de la simpla înlocuire a unei bucăți de hârtie cu un document electronic – și să folosească tehnologia pentru a-i ajuta pe elevi să devină autonomi în învățare.

Învățarea și evaluarea bazată pe proiect, cu utilizarea media, poate oferi elevilor o serie de opțiuni. Experiența mea este că le place acest lucru. Creativitatea manifestată este uluitoare. Dar nu trebuie pierdută din vedere natura academică a misiunii, cu alte cuvinte, ce dorim ca elevii să ne arate că știu sau au învățat să facă.

Profesorii care caută modalități de integrare a tehnologiei prin intermediul rețelelor de socializare în sarcini și evaluare au alegeri aproape nelimitate**.** Voi enumera câteva:

- Google Classroom: aici putem discuta cu elevii – Meet video chat e inclus; pot fi corectate temele și poate fi oferit feedback direct fiecărui elev, se poate crea o bancă de comentarii pentru feedback mai facil pe baza celor mai frecvente comentarii pe care le oferim elevilor etc.

- Google Jamboard este un mod de vizualizare foarte facil al unor răspunsuri scurte – toți elevii pot vedea toate răspunsurile date pe post-it-uri virtuale.

- Google Forms (permite conceperea unor formulare care pot fi utilizate pentru a obține feedback, pentrua trimite confirmări de participare la un eveniment, dar și pentru a crea teste scrise. Serviciul permite profesorului să posteze imagini sau video pentru interpretare sau ca material de

AKTIV

reflecție pentru elev. Elevii potprimi atât întrebări deschise, cât și închise, cu mai multe variante de răspuns, sau nu.)

Funcția Quiz permite, pe mai departe, oferirea de feedback prompt. Elevii pot afla imediat dacă la un test cu răspunsuri la alegere au răspuns correct sau nu. Aici măiestria profesorului este să construiască distractori (răspunsuri greșite, care rezultă dintr-un mod de gândire eronat, dar frecvent la elevi) cât mai buni.

Mai mult, putem să includem explicații pentru răspunsul greșit, explicații pe care elevul să le primească de îndată ce a terminat testul. În plus, elevii pot relua testul.

- Kahoot – baza pedagogică a acestei aplicații este că elevii devin „profesori", construind ei înșiși itemi de teste.

- Wordwall – mai multe tipuri de activități potrivite pentru evaluare.

Există, de asemenea, multe programe de animație pe care elevii le pot folosi pentru a realiza prezentări**:** Prezi, Animaker etc. Elevii pot să realizeze filmulețe cu screencast-o-matic în care să surprindă atât imagine de pe interfața device-ului propriu, cât și vocea proprie.

Se spune că cel mai bun instrument este cel pe care oamenii îl pot folosi. De aceea, ar trebui să explorăm și să permitem și elevilor să facă același lucru.

În contextele online, implicarea este absolut esențială și aceste instrumente trebuie să creeze o interacțiune umană mai profundă și mai semnificativă.

Produsele elevilor sunt cea mai bună dovadă a calității educaționale, iar creativitatea pe care tehnologiaîți permite să o exprimi este ceva despre care profesorii din diverse colțuri ale lumii vorbesc în mod constant într-un sens pozitiv.

Într-o societate a cărei evoluție, în special tehnologică, cunoaște o accelerare puternică, utilizarea calculatorului în procesul de învățământ devine din ce în ce mai mult o necesitate. Utilizarea instrumentelor IT și a mediilor electronice promovate de TIC pot duce la o îmbunătățire complexă a procesuluide învățare .

Avantaje ale utilizării platformelor și instrumentelor online sunt:

- Stocarea într-o bază de date online a materialelor didactice, elaborate atât de către profesor cât și de către elevi;
- Acces liber, în orice moment, de la orice fel de dispozitiv cu un browser, inclusiv PC-uri, laptop-uri, tablete și smartphone-uri;
- Utilizarea platformelor și instrumentelor online încurajează crearea unui climat de învățare plăcut și relaxant;
- Majoritatea platformelor permit stocarea rezultatelor, iar unele platforme elaborează rapoarte statistice complexe privind rezultatele evaluate;
- Feed-back pentru elev și profesor;

AKTIV

- Interactivitate;
- Autoevaluare;
- Elevii pot relua o activitate în caz de eşec, nefiind frustrat;
- Elevii lucrează în ritm propriu, nefiind perturbat de activitatea celorlalți din jur;
- Stimulează creativitatea;

Majoritatea platformelor şi a instrumentelor online propun un şir de prototipuri de teste, prezentări, colaje, etc., care pot fi modificate și adaptate la subiectul studiat și la vârsta elevilor.

Platformele și instrumentele online sunt înțelese și utilizate diferit în procesul de predare-învățare-evaluare. Rolul cadrului didactic este de utiliza metode de predare axate pe tehnologii online, de a explica și a învăța elevul cum se lucrează cu un anumit instrument sau o anumită platformă online. O activitate didactică are caracter captivant, dacă ea conține elemente neobişnuite, neaşteptate, comice, surprinzătoare, care trezesc interesul elevilor, contribuie la crearea unei atmosfere emoționale pozitive de învățare cât și de evaluare.

Platformele educaționale ne permit să elaborăm materiale didactice cu caracter captivant pentru elevi, deci nu ne rămâne decât să le utilizăm, deschizând astfel noi ferestre către educație.

Bibliografie:

https://www.noi-orizonturi.ro/2020/05/04/cum-evaluam-online-pedagogia-mai-intai-apoi-tehnologia/
Albeanu G., Gherasim Z., Andronie M. Tehnologii de comunicație, multimedia şi learning în educație.Note de curs. Biblioteca virtuală a Universității Spiru Haret, 2014.
Platforme educaționale online pentru cadrele didactice
https://www.facebook. com/groups/1644070182575784/

AKTIV

METODE ŞI STRATEGII DIDACTICE UTILIZATE ÎN ORELE DE ISTORIE

Prof. Cojocăreanu Ionela Silvia
Liceul „Voltaire”
Craiova, Dolj

Aducând elevul ca „actor” principal în procesul educaţional îl plasăm în centrul acţiunii implicându-l activ în propria formare şi educare, profesorul devenind moderator în procesul de predare – învăţare – evaluare. Pentru a facilita acest lucru s-au modernizat metodele de învăţământ, s-au îmbogăţit mijloacele didactice şi se lucrează la construirea strategiilor didactice adecvate. Acestea trebuie să îndeplinească mai multe standarde: să aibă consistenţă ştiinţifică, să fie integrative, să fie centrate pe elev, să fie centrate pe valori, să fie active – participative. Şcoala tradiţională a considerat activ elevul care se manifestă exterior: ridică mâna, răspunde la întrebări, lucrează pe tablă sau pe caiet, fără a se întreba cu ce efort intelectual face el toate acestea.

Şcoala modernă acordă elevului statutul de element activ. Elevul nu este învăţat de către profesor, ci învaţă cu efort propriu, cu sprijinul şi sub îndrumarea acestuia. Pentru a avea cu adevărat elevul în centrul activităţii instructiv – educative, profesorul îndeplineşte roluri mai nuanţate decât în şcoala tradiţională.

Voi exemplifica aplicarea acestor idei în cadrul unei teme la clasa a X-a, la disciplina istorie, folosind o metodă didactică modernă -”cubul”:

PROIECT DIDACTIC

Disciplina: istorie

Clasa a X-a

Unitatea de învăţare: Organizarea statelor moderne

Tema:Constituirea Statelor Unite ale americii

Tipul de lecţie: lecţie de sistematizare şi consolidare a cunoştinţelor;

Timp: 50 minute

Obiectivul general al lecţiei : de a sistematiza şi de a consolida cunoştinţele referitoare la constituirea SUA; de a consolida deprinderile de investigare a documentelor istorice; de a dezvolta capacităţile de selectare şi de comunicare a rezultatelor cercetării; de formare de competenţe specifice disciplinei istorie;

Motivaţia: această lecţie este importantă deoarece analizează modul în care s-a constituit statul american, care,de la apariţia sa şi până astăzi, a jucat şi joacă un rol important în istoria universală modernă şi contemporană.

Competenţe derivate:

AKTIV

Cognitive: Pe parcursul acestei lecţii elevii trebuie:

- identificarea cauzelor care au dus la izbucnirea revoluţiei americane;
- compararea cauzelor revoluţiei americane cu cele ale revoluţiei din Anglia;
- plasarea evenimentelor în timp şi spaţiu;
- anaizarea principalelor documente emise în timpul evenimentelor (Declaraţia de independenţă, Constituţia SUA).

Metodologice:

- extragerea informaţiilor esenţiale dintr-un text , dintr-o schemă sau dintr-o imagine;
- ordonarea informaţiilor într-o schemă logică pentru a le prezenta altora;
- organizarea grafică a asemănărilor şi deosebirilor dintre cauzele celor două revoluţii;
- completarea unei scheme cu informaţii extrase din text;
- aducerea de argumente pro şi contra războiului;
- identificarea strategiilor şi tehnicilor eficiente de învăţare prin colaborare.

Atitudinale:

- învățarea prin cooperare cu colegii;
-lucrul ordonat şi eficient în cadrul grupului;
- efectuarea sarcinii de lucru în timpul acordat;
- asumarea unei responsabilități personale şi de grup.

Condiţii prealabile: elevii au cunoştinţe anterioare privind noţiunile de revoluţie burgheză, război de independenţă, informaţii geografice referitoare la cadrul natural al SUA, cunoştinţe despre primii descoperitori ai Americii de Nord.

Resurse materiale: texte, imagini, hărţi, atlase istorice,manualul de istorie

Resurse procedurale: copacul ideilor, cubul, ghidul de studiu, diagrama Venn, axa cronologică, organizatorul grafic – tabelul incomplet, ciorchinele structurat.

Evaluarea: ce dovezi există că elevii au învăţat lecţia?

De conţinut: răspunsurile la întrebări, completarea tabelului incomplet, a copacului ideilor, a diagramei Venn, a axei cronologice:

De utilizare a operaţiilor gândirii: sistematizarea informaţiilor, analizarea şi descrierea vieţii coloniilor din America de Nord, compararea cauzelor revoluţiei engleze cu cele ale revoluţiei americane, analizarea documentelor revoluţiei, argumentele şi contraargumentele formulate.

Desfăşurarea situaţiilor de învăţare:

EVOCARE

1. Conexiuni cu cunoştinţele anterioare prin:

AKTIV

Copacul ideilor. Lucraţi în perechi fişa cu organizatorul grafic: „Copacul ideilor”. Pe ramurile copacului scrieţi timp de un minut toate ideile pe care le aveţi despre statul american. Timp de două minute discutaţi ideile cu partenerul.

2. Organizarea cunoştinţelor anterioare ale elevilor:

Activitate frontală pentru completarea copacului ideilor pe tablă. Se ia câte o idee de la fiecare pereche şi se scrie pe tablă în cadrul copacului ideilor. Elevii completează în caiete.

REALIZAREA SENSULUI

3. Comunicarea subiectului şi motivarea pentru lecţie

4.Lecturarea textului şi explorarea sensului în grupuri:

Cubul

Constituirea grupurilor – patru grupe a câte cinci membri şi două a câte patru membri;

Comunicarea sarcinilor de lucru: Pe fiecare faţă a cubului este înscrisă câte una din următoarele instrucţiuni: Descrie!, Compară!, Analizează!, Asociază!, Aplică!, Argumentează!. Timp de cinci minute completaţi pe fişa primită ceea ce se cere pe faţa cubului pe care aţi extras- o. Subiectul este Revoluţia americană.

Descrie! ⟶ Coloniile din America de Nord din sec. XVII-XVIII!

Compară! ⟶ Cauzele care au generat revoluţia burgheză din coloniile engleze din America de Nord cu cele care au declanşat revoluţia burgheză din Ţările de Jos!

Asociază! ⟶ Desfăşurarea războiului de independenţă cu imaginile prezentate şi realizează axa cronologică!

Analizează! ⟶ Declaraţia de independenţă adoptată de Congresul reprezentanţilor la 4 iulie 1776!

Aplică! ⟶ Cunoştinţele dobândite prin studierea Constituţiei SUA pentru realizarea unei scheme logice!

Argumentează ⟶ De ce au meritat americanii să câştige războiul de independenţă!

Organizarea informaţiilor:

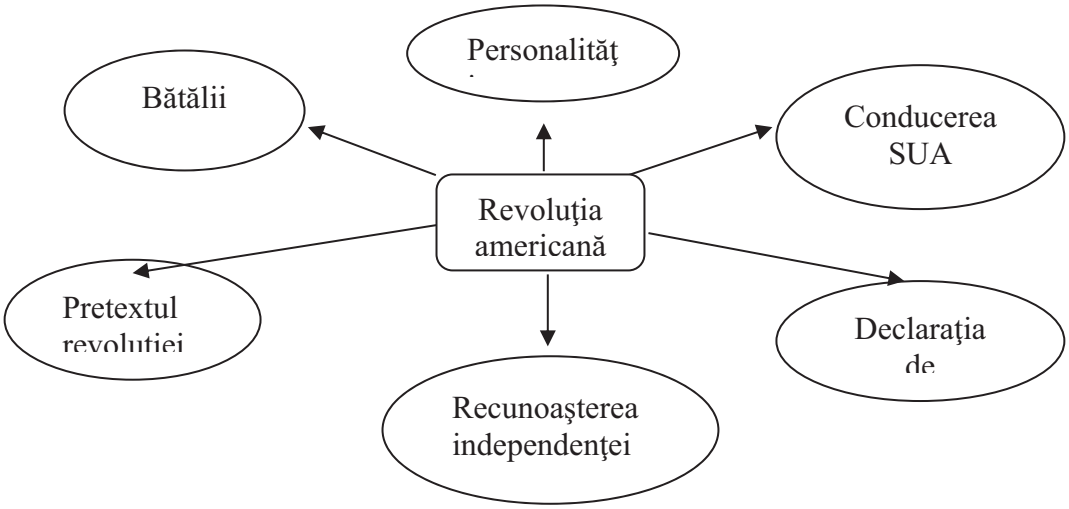
Elaborarea unui organizator grafic sub forma tabelului incomplet. Câte un reprezentant din fiecare grup va prezenta ceea ce au completat pe fişele de lucru. Profesorul înscrie în tabel concluziile corecte ale elevilor.

REFLECŢIE

6. Organizarea informaţiilor într-un ciorchine structurat

Activitate individuală: completarea unui ciorchine structurat. Realizaţi un ciorchine despre revoluţia americană pe baza modelului din fişa de lucru.

AKTIV



Bibliografie:

Lucia Anucuţa, Partenie Anucuţa, *Cunoaşterea şi educarea creativităţii la elevi*, Ed. Excelsior Art, 2005

Andrei Cosmovici, Luminiţa Iacob, *Psihologie şcolară*, Ed. Polirom, Iaşi, 1998

C-tin Cucoş (coord.), *Psihopedagogie pentru examenele de definitivare şi gradele didactice*, Ed. Polirom, Iaşi, 2005

AKTIV

EFICIENTIZAREA ÎNVĂȚĂRII PRIN APLICAREA PSIHOLOGIEI ÎN PRACTICA DIDACTICĂ

Prof. Constantin Maria-Minodora
Școala Gimnazială „Pamfil Șeicaru”
Orșova, Mehedinți

Procesul de învățământ este privit ca relația dintre activitățile interdependente de predare – învățare – evaluare. Dar titlul acestei mese rotunde „Învățare și predare activă – de la teorie la practică” este provocator din două puncte de vedere:

- se răstoarnă ordinea consacrată în care predarea este o activitate aflată înaintea învățării,
- iar sintagma „predare activă” determină cititorii să se întrebe dacă există și predare pasivă (!?)

Dar justificarea așezării în text a învățării înaintea predării se află în faptul că, spre deosebire de didactică tradițională, unde se punea accentul pe *predare*, în didactica modernă este trecută pe primul loc *învățarea.*[1] Jerome Bruner , (1970) spunea că *„Specializarea noastră ca specie este specializarea în învățare (...), iar educația, invenție a omului, îl face pe cel care învață să depășească simpla îmvățare”.*[2]

Învățarea este o activitate individuală, chiar dacă este colaborativă, prin faptul că fiecare învață pentru sine. Ea poate fi privită ca o achiziție, ca o schimbare la nivelul cunoașterii sau al comportamentelor.[3] Dar nu toate schimbările pot fi considerate *învățare*, ci doar cele care sunt permanente și orientate spre o direcție determinată. Pentru EQF-2005, (Cadrul European al Calificărilor), „*învățarea* este un proces cumulativ prin care o persoană asimilează gradual noțiuni din ce în ce mai complexe și abstracte (concepte, categorii și tipuri de comportament sau modele) și/sau dobândește deprinderi și competențe generale.”[4]

Și ființele infraumane învață, deoarece o bună adaptare la mediu este imposibilă fără achizițiile obținute prin învățare, dar omul este ființa cu cea mai mare capacitate de învățare.

ACTIV

[1] Prof.Univ.Dr. Manolescu, Manole – *Procesul de învățământ ca relație predare – învățare – evaluare* în https://cis01.central.ucv.ro/DPPD/Procesul%20de%20invatamant%20ca%20relatie%20predare-19%20martie-manolescumanole.pdf
[2] https://www.slideserve.com/Lucy/psihopedagogia-invatarii
[3] https://ro.wikipedia.org/wiki/învățare
[4] https://www.slideserve.com/Lucy/psihopedagogia-invatarii

„In accepțiunea modernă, învățarea este concepută ca un proces activ de cunoaștere, de organizare și sistematizare a conținuturilor, de prelucrare si integrare a acestora în structuri cognitive noi. Învățarea înseamnă transformarea comportamentului uman."[5]

Școala face ca instruirea să se întâlnească cu învățarea (învățarea în contexte formale), în mod conștient și planificat.. În acest sens, profesorul Ioan Neacșu de la Universitatea din București spune că „instruirea produce învățare"[6]

Psihologia cognitivă „*semnifică studiul detaliat al sistemului cognitiv uman și al subsistemelor sale („memoria", „gândirea", „limbajul", „percepția" etc.)"* care sunt implicate în activitatea de învățare.[7]

Activitatea de învățare presupune participarea tuturor proceselor psihice, a activităților psihice, a însușirilor și proceselor facilitatoare. Să luăm câteva la întâmplare. Învățarea presupune gândire, memorie, imaginație. Gândirea convergentă este prezentă în însușirea algoritmilor, formulelor, schemelor. Ca urmare, elevii trebuie ajutați să-și însușească conținuturile care le permit să înțeleagă raționamentele la gramatică, matematică, fizică, chimie etc., adică cunoștințele de bază care se pot constitui în structuri mentale superioare. Gândirea divergentă (Guilford), laterală (Eduard de Bono) presupune procesare originală, nouă, creativă ori de câte ori este posibil. Chiar și în disciplinele „exacte" copiii trebuie determinați să caute noi soluții, căi noi de rezolvare, metode și procedee originale.

Învățarea se bazează în mare măsură pe memorie, deci pe formarea unor legături, conexiuni, sinapse care permit integrarea cunoștințelor în piramide ale conceptelor și în sisteme funcționale. Ca urmare, în practica didactică profesorii vor introduce fiecare nouă noțiune, arătând locul ei în piramida conceptelor a disciplinei predate. Adică vor arăta palierul de generalitate pe care se află noțiunea, diferențele specifice față de celelalte noțiuni aflate pe același palier, legăturile de subordonare, coordonare sau supraordonare cu alte noțiuni, precum și legăturile cauză-efect. Aceasta pentru că memoria este activă, selectivă, situațională, relativ fidelă, mijlocită și inteligibilă. Adică, învățarea este mai profundă și mai durabilă dacă elevul înțelege cei se predă, decât dacă trebuie să memoreze mai mult sau mai puțin mecanic.

În școala românească s-a vehiculat cu insistență predarea în care să se țină seama de *stilurile de învățare*: vizual, auditiv și practic. Păi dacă acceptăm că sinapsele mai numeroase și mai ramificate fac învățarea mai durabilă și mai eficientă, nu ar trebui să ne mulțumim cu un singur canal de receptare a informației, fie el vizual, auditiv sau chinestezic, ci ar trebui utilizate toate simultan. Profesorul trebuie să pună elevul în situația de a auzi, a vedea și a executa practic lucrurile. De aceea învățarea va fi mai temeinică dacă elevii vor auzi descrierea, explicațiile, discursul didactic, care va fi asociat

ARTIV

[5] Prof.Univ.Dr. Manolescu, Manole – *Procesul de învățământ ca relație predare – învățare – evaluare,* în https://cis01.central.ucv.ro/DPPD/Procesul%20de%20invatamant%20ca%20relatie%20predare-19%20martie-manolescumanole.pdf

[6] Neacșu, Ion, 1999 - *Instruire și învățare, București, EDP, p.151*

[7] Miclea, Mircea, 1999 - *Psihologie cognitivă. Modele teoretico-experimentale,* Ediția a II-a revizuită, Polirom, Iași, p.11

cu fotografii, grafice, hărți, prezentări PP, filme didactice care se adresează simultan văzului și vor executa practic folosind sistemul tactil-chinestezic mulaje, desene, lucrări practice etc. De exemplu: dacă un elev trebuie să învețe să utilizeze aplicații informatice, nu va fi suficient să audă explicațiile, sau doar să vadă ce face profesorul și cu atât mai puțin să fie lăsat singur în fața calculatorului ca să învețe, cum spun behavioriștii, prin învățare și eroare. În acest caz eficiența crește exponențial dacă concomitent i se arată, i se explică și este pus să lucreze efectiv. În felul acesta se stabilesc sinapse între neuronii din lobul temporal responsabili de auz, cei din lobul occipital responsabili de văz și cei din lobul parietal alocați controlului chinestezic al acțiunilor.

În concluzie, profesorii trebuie să-și organizeze lecțiile astfel încât să solicite arii neuronale diferite ale elevilor, folosind mijloace didactice complexe, precum videoproiectorul, tabla inteligentă, filmul didactic, softuri didactice. Chiar și când învață, elevii trebuie să-și folosească cât mai mulți analizatori și ariile de analiză-sinteză din creier, deci să pună în relație primul sistem de semnalizare cu cel de-al doilea (S.L.Rubinstein)[8]

De aici câteva recomandări pentru profesori:

- ascultarea informației urmată de prezentarea grafică a acesteia (auz + văz) în primele 10 secunde (cât rămâne în memoria de scurtă durată – MSD);
- deoarece prin canal vizual se transmit de șase ori mai multe informații decât pe canal auditiv, este importantă vizionarea materialelor didactice, a simbolurilor, a cuvintelor scrise;
- ideal ar fi ca profesorul să pronunțe cuvinte, să le scrie, iar elevul să facă același lucru, aproape concomitent, adică să le pronunțe și să le scrie și el;
- cuvintele auzite se reține în proporție de 20 %, cele scrise și auzite – 30 %, iar cele văzute, auzite, scrise și pronunțate în proporție de 70 %.[9]

Chiar și când fac studiu individual, învățarea este mult mai eficientă dacă după ce studiază informația, încearcă să scrie sub formă de scheme ce-și amintește. Când nu-și amintește ceva, studiază din nou partea respectivă, apoi încearcă din nou să scrie cuvintele cheie în schemă. Atunci când scrie (analizatorul tactil-chinestezic) trebuie să pronunțe cu voce tare ceea ce scrie (analizatorul verbo - chinestezic și cel auditiv), și să folosească culori diferite pentru a înțelege materialul (analizatorul vizual). În felul acesta, informațiile sunt plasate în diferite arii neuronale între care se stabilesc sinapse. Este ca și cum ar fi plasate informațiile în diferite locuri ca să nu fie uitate.

Pentru a asigura durabilitatea cunoștințelor teoretice, acționale, a deprinderilor și priceperilor trebuie să avem în vedere Legea lui Ebinghaus, care a desenat curba învățării și automat pe cea a uitării. El spunea că în primele 48 de ore se uită 40 % din cunoștințele acumulate. După o săptămână se uită 60

[8] Golu, Mihai, 2005 – *Fundamentele psihologiei,* vol.II, Editura fundației România de mâine, București.
[9] https://www.slideserve.com/Lucy/psihopedagogia-invatarii , slide-ul 28.

%, iar după 3 săptămâni, 80 %. Curba uitării este diferită pentru materialele cu sens și cele fără sens, uitarea fiind mai puțin evidentă în cazul informațiilor cu sens, inteligibile și înțelese de elevi.[10]

Cunoașterea legii lui Herman Ebinghaus trebuie să-i determine pe profesori să eșaloneze repetările cunoștințelor în timp, astfel încât să se asigure o cât mai mare durabilitate a lor. Este important ca repetările să nu se facă sub forma în care au fost învățate cunoștințele. Este mult mai eficientă includerea cunoștințelor repetate în contexte diferite și sub forme diferite.

Metodele recomandate pentru o învățare temeinică sunt: experimentul, problematizarea, învățarea prin cooperare.[11]

„Intre procesele psihice și învățare pot fi raporturi de interdependență. Pe de o parte, activitatea de învățare antrenează și implică toate procesele și funcțiile psihice, pe de altă parte învățarea contribuie la modelarea și structurarea proceselor psihice."[12]

AKTIV

[10] Golu, Mihai, 2005 – *Fundamentele psihologiei,* vol.II, Editura fundației România de mâine, București, p.575

[11] 4. Miron I., Bocoș M. (coordonatori) (2009), Tratat de didactică modernă, Editura Paralela 45, Pitești

[12] Prof.Univ.Dr. Manolescu, Manole – *Procesul de învățământ ca relație predare – învățare – evaluare,* în https://cis01.central.ucv.ro/DPPD/Procesul%20de%20invatamant%20ca%20relatie%20predare-19%20martie-manolescumanole.pdf, p.8

ROLUL EXPERIMENTULUI ÎN ÎNVĂȚAREA ȘTIINȚELOR

Prof. Crăciunoiu Cornelia Elena
Colegiul Național Militar „Tudor Vladimirescu”
Craiova, Dolj

Experimentul de laborator, ca activitate științifică de cercetare, este o metodă fundamentală în predarea-învățarea științelor naturii. Experimentul de laborator este metoda euristică de organizare și realizare a activităților practice pentru deducerea informațiilor teoretice, concretizarea, verificarea, aprofundarea și consolidarea cunoștințelor și deprinderilor psiho-motorii în perspectiva pregătirii elevilor pentru integrarea socio-profesională.

El este o observare provocată. A experimenta înseamnă a-i pune pe elevi în situaţia de a concepe și practica ei înșiși un anumit gen de operații cu scopul de a observa, a studia, a dovedi, a verifica, a măsura rezultatele. E o provocare intenționată a unui fenomen în condiții determinate, în scopul observării comportamentului , al cercetării raporturilor de cauzalitate, al descoperirii legităților care-l guvernează, al verificării unor ipoteze.

Fizica, chimia și biologia, fiind o științe experimentale, își bazează procesul teoretic și își găsesc aplicativitatea practică în încercările de laborator, au ca bază experimentul atât ca metodă de investigație științifică cât și ca metodă de învățare. Conceput în corelație cu principiile didactice moderne, experimentul de laborator urmează treptele ierarhice ale învățării, conducând elevul de la observarea unor fenomene chimice pe baza demonstrației, la observarea fenomenelor prin activitatea proprie (*faza formării operațiilor concrete*), apoi la verificarea și aplicarea în practică a acestora (*faza operațiilor for*male) când se cristalizează structura formală a intelectului și, în continuare, la interpretarea fenomenelor observate care corespunde cu faza cea mai înaltă din treptele ierarhice ale dezvoltării (*faza operațiilor sintetice*).

Experimentele se folosesc de obicei, integrate, în număr mai mare sau mai mic, în diferite etape ale lecțiilor. Multitudinea sferelor de informații din domeniul științelor naturii, reprezentate prin noțiuni, concepte, fenomene și legi solicită o gamă diversificată a experimentelor.

Deci, experimentele de laborator pot fi organizate diferențiat, formularea sarcinilor concrete pentru efectuarea unor experimente ridicând probleme care implică: scopuri ale învățării, accesibilitatea la învățare, conținutul învățării, locul în procesul învățării, corelarea cu alte strategii didactice de învățare.

Clasificarea experimentelor de laborator este strict legată de varietatea de sarcini și se poate face după mai multe criterii:

AKTIV

a) Criteriul locului în ierarhia învățării

Experimente reproductive – demonstrația se produce după un anumit program dinainte stabilit indicându-se și ceea ce trebuie să se observe și la ce concluzie se ajunge. Marea majoritate a experimentelor care se efectuează în școală au o funcție reproductivă și pot fi integrate în orice moment în lecție.

Experimente productiv-reproductive – sau productiv-creative. Acestea au loc în context problematizat în care se afirmă capacități operaționale la nivel superior.

În această categorie pot fi incluse experimentele în urma cărora se poate deduce o regulă, o lege, cât și experimentele cu caracter de cercetare.

În structura capacității umane intră trei categorii de comportamente: *anticipative* (pregătitoare ale experimentului), *efective* (de realizare a experimentului), *evaluative* (de analiză a rezultatelor experimentale).

Criteriul participativ al elevilor

După acest criteriu, experimentele de laborator pot fi:

E*xperimente demonstrative* efectuate de profesor sau de o grupă de elevi

E*xperimente frontale* realizate de toți elevii, în același timp, individual sau pe grupe.

Prin efectuarea acestor experimente i se oferă elevului posibilitatea de a participa în mod direct la perceperea fenomenelor, putând astfel să sesizeze utilizările acestora în practică. Indicațiile de lucru pot fi prezentate într-o fișă sau se poate lucra cu ajutorul manualului.

b) Criteriul capacității umane

Acesta include noțiunea de capacitate de investigare experimentală, adică metoda experimentului științific în cunoașterea realității.

Experimentele pentru deprinderi motorii;

Prin efectuarea experimentelor prevăzute în programa școlară, elevii reușesc să-și formeze deprinderile motorii necesare.

Experimente pentru deprinderi intelectuale.

Această clasificare nu poate delimita strict sfera experimentelor care se desfășoară în laborator. Este importantă precizarea faptului că nu există experiență care să fie destinată în exclusivitate însușirii deprinderilor motorii în afara deprinderilor intelectuale, iar fiecare activitate experimentală este concepută sub forma unei anumite strategii de învățare.

c) Criteriul locului în lecție

Experimente pentru stimularea interesului față de noile informații (se efectuează în momentele introductive ale lecției);

Experimente pentru învățarea noilor informații, aprofundarea sau extinderea lor (lecția propriu-zisă);

AKTIV

Experimente pentru fixarea cunoștințelor (se introduc pe parcursul lecției în momentele de feed-back sau în lecții de recapitulare);

Experimentele pentru evaluare (locul lor este variabil putând fi utilizate la începutul învățării, pe parcursul ei sau la sfârșitul procesului de învățare);

Calculatorului îi revine o misiune deosebită în modelarea, reproducerea și studierea fenomenelor, a proceselor naturale și tehnologice, prin realizarea experimentelor virtuale. Modelarea fenomenelor și proceselor și a experimentelor la calculator este, desigur, un tip nou de modelare, nemaiîntâlnit până nu demult în sfera învățământului. Rolul instalației experimentale îl îndeplinește calculatorul asigurat cu programe speciale, elaborate pornind de la modelul științific al fenomenului sau al procesului studiat. Ca și experimentul de laborator, orice experiment virtual efectuat la calculator are la bază aceleași modele științifice, aceleași modele matematice.

În concluzie, experimentul a apărut inițial din curiozitatea de a interoga natura și practica de zi cu zi, apoi a fost studiat ca metodă didactică de cunoaștere. începând cu observarea pasivă a naturii și reproducerea conștientă și sistematică a proceselor naturale, experimentele au evoluat spre modificarea condițiilor de desfășurare, spre obținerea de noi procese în viața practică a omului. Folosite la diferite etape ale lecției, acestea favorizează dezvoltarea competenței de cercetare științifică, care are la bază intersecția dintre domeniul didactic și cel de cunoaștere științifică și practică. Experimentele și lucrările de laborator virtuale (software) au multe avantaje fată de cele tradiționale: îi ajută pe elevi în procesul de studiere și cunoaștere complexă și aprofundată a științelor și, pe de altă parte, le servește drept un bun exemplu de aplicații practice ale modelării științifice și a simulării pe calculator pentru alte domenii din viitoarea lor activitate profesională.

AKTIV

Referințe bibliografice

Aebeli h. Didactica psihologică. București: E.D.P., 1973.

Botgros, Duca M., Mură V. Experimentul. Metodă activă de cunoaştere ştiinţifică. Chişinău: Tipografia Centrală, 2014. 144 p.

Călţun F.O. Capitole de didactica fizicii. Iaşi: Editura Universităţii Al. I. Cuza, 2006.

Cerghit I. Metode de învăţământ. Iaşi: Polirom, 2006.

METODE MODERNE DE PREDARE ÎN LECȚIA DE EDUCAȚIE FIZICĂ ȘI SPORT

Prof. Cune Cornelia
Colegiul Național Militar „Tudor Vladimirescu”, Craiova, Dolj
Prof. Poenaru Silvia
Colegiul Național Militar „Tudor Vladimirescu”, Craiova, Dolj

Procesul de învățământ este un sistem complex, rezultat al interdependenței dintre predare, învățare si evaluare, cu o finalitate bine conturată – aceea de transpunere în practică a idealului educațional, dezvoltarea integral-vocațională a personalității. Calea principală prin care se realizează acest aspect este perfecționarea tehnologiei, respectiv a formelor, metodelor și mijloacelor prin care se ajunge la rezultatul scontat.

Învățământul modern pune un accent deosebit pe metodele interactive. Acestea presupun ca instruirea să se facă activ, elevii devenind astfel coparticipanți la propria lor instruire și educație. Prin folosirea metodelor interactive în demersul didactic sunt satisfăcute următoarele cerințe psihopedagogice ale activizării:

➢ pregătirea psihologică pentru învățare;

➢ prevenirea și reducerea influențelor negative ale diferitelor surse perturbatorii;

➢ asigurarea repertoriilor congruente;

➢ asigurarea unui limbaj comun între educator și educat;

➢ utilizarea unor modalități eficiente de activizare.

Tendința actuală, în orice proces instructiv educativ bilateral, este de a transforma subiectul, adică beneficiarul acestui proces, în postura de adevărat „subiect” al propriei transformări. Pentru atingerea acestui obiectiv major, care este caracteristic învățământului contemporan în general, de foarte mare importanță sunt metodele folosite, metode care coexistă în sistem și își dovedesc eficienta numai în același „sistem”.

Trebuie făcută distincția între metode și tendințe sau orientări metodologice. Este o triada greu de înțeles de cei care nu sunt de specialitate și de cei care nu vor să o înțeleagă. Metodele sunt consacrate și cunoscute. Ele se referă la modul concret în care se face predarea (mai ales pe căile verbale și intuitive), însușirea celor predate (mai ales pe calea exersării), corectarea greșelilor, evaluarea modului de însușire a celor predate etc.

AKTIV

O alta distincție trebuie făcută între metode și procedee metodice. Procedeele metodice sunt modalități concrete de „existență” a metodelor, de exprimare a acestora. Metodele nu există ca atare, în realitate. Ceea ce există în practica domeniului sunt doar procedeele metodice. Nu există de exemplu exersarea ca metodă practică de instruire. Există “exersare prin circuit, interval, ridicare de greutăți, izometrie etc. ca procedee metodice de exersare.

Metodele în educație fizică și sport sunt de mai multe feluri, ele constituind un sistem:

- metode de instruire propriu-zisă;
- metode de educație;
- metode de corectare a greșelilor de execuție;
- metode de verificare, apreciere și notare;
- metode de refacere a capacității de efort.

Metodele de instruire se folosesc, evident, pentru a fi posibilă îndeplinirea obiectivelor de instruire specifice:

- dezvoltarea-educarea calităților motrice;
- formarea deprinderilor motrice și a priceperilor;
- influențarea indicilor de dezvoltare fizică;
- formarea capacității de autonomie și practicare independentă a exercițiilor fizice;
- însușirea unor cunoștințe teoretice de specialitate.

Specific pentru lecţia de educaţie fizică este varietatea metodelor, procedeelor metodice şi a tehnicilor didactice utilizate în lecţie, precum şi o oarecare prioritate a metodelor intuitive (practice).

Metodele folosite în predarea educaţiei fizice la ciclul primar sunt grupate de regulă în:

- metode verbale (explicaţia, expunerea şi conversaţia);
- metode practice (demonstraţia şi explicaţia, repetarea);
- metoda observaţiei;
- metoda aprecierii activităţii.

De asemenea, la orice oră de educaţie fizică, profesorul trebuie să ţină seama de:

- dozarea corectă şi în mod progresiv (în cadrul fiecărei lecţii în parte dar şi de la o lecţie la alta) a efortului, acesta trebuind să se înscrie pe o curbă ascendentă, cu vârfuri de intensitate în verigile destinate repetării acţiunilor motrice;
- folosirea eficientă a timpului afectat lecţiei prin sporirea timpului destinat exersării.

Bibliografie:

Consiliul Naţional pentru Curriculum. Ghid metodologic de aplicare a programei de educaţie fizică şi sport- învăţământ primar. Editura Aramis, Bucureşti, 2001.

Barta, A. ; Dragomir, P. Manual de educaţie fizică pentru şcoli normale. Editura Didactică şi Pedagogică. Bucureşti, 1994.

Loghin, M. ; Mitra, Gh. ; Vodă, M. Metodica predării educaţiei fizice la clasele I- IV. Editura Didactică şi Pedagogică. Bucureşti, 1977.

ACTIV

PREDAREA INTEGRATĂ ÎN ÎNVĂŢĂMÂNTUL PRIMAR

Prof. înv. primar Deaconu Simona-Mirela
Şcoala Gimnazială „Traian”
Craiova, Dolj

Literatura pedagogică actuală descrie integrarea curriculară drept o modalitate inovatoare de proiectare a curriculumului, care presupune sintetizarea şi organizarea didactică a conţinuturilor din diferitele domenii ale cunoaşterii, astfel încât să se asigure că elevul achiziţionează o imagine coerentă, unitară despre lumea reală.

„Curriculumul integrat presupune crearea de conexiui semnificative între teme sau competenţe care sunt de regulă formate separat, în interiorul disciplinelor. Aceste teme sau competenţe au o puternică legătură cu viaţa cotidiană a elevilor şi îşi propun, direct sau indirect, să contribuie la formarea unor valori şi atitudini.”

Acest demers integrator implică o serie de probleme complexe, referitoare la abilitatea metodologică a cadrelor didactice pentru integrarea curriculară, stabilirea modalităţilor de evaluare a performanţelor individuale, mai ales în situaţia învăţării prin cooperare, acomodarea corectă a proiectelor şi abordării pe teme într-o schemă orară coerentă. O asemenea organizare a conţinuturilor şcolare, prin integrarea acestora, cu toate avantajele sale, şi-a dovedit însă şi propriile dificultăţi şi limite. Acestea ar fi: imposibilitatea aprofundării de către elevi a cunoaşterii ştiinţifice specializate, dificultatea pregătirii cadrelor didactice care să predea discipline integrate de învăţământ, lipsa de tradiţie pedagogică a integrării, dar şi opoziţia latentă sau activă a educatorilor faţă de tendinţele integratoare.

Prin metoda predării integrate, copiii pot să participe, să se implice mai mult, efectiv şi afectiv, prin antrenarea unor surse cât mai variate, prin prezentarea conţinuturilor cu ajutorul experienţelor diverse, al învăţării prin descoperire. Învăţarea integrată se reflectă cel mai bine prin predarea tematică, care sprijină dezvoltarea concomitentă a unor domenii.

Procesul educaţional trebuie să fie unul creativ, interdisciplinar, complex, să-i stimuleze pe copii în vederea asimilării informaţiilor, cadrul didactic realizând un scenariu cât mai interesant al zilei. În vederea realizării obiectivelor propuse pentru fiecare activitate comună, se gândeşte atent repartizarea sarcinilor activităţilor zilnice la fiecare sector de activitate.

Activităţile integrate vor fi cele prezente în planificarea calendaristică, proiectate conform planului de învăţământ, orarului aferent nivelului de vârstă, susţinute de experienţa cadrului didactic. Învăţătoarea organizează şi desfăşoară activităţi integrate generate de subiecte stabile planificate pentru tot timpul anului.

AKTIV

Aceste activităţi pot fi desfăşurate integrat după scenariu elaborat de învăţătoare ce începe cu întâlnirea de grup, iniţiată în fiecare zi şi care se poate realiza sub forma unei povestiri, a întâlnirii cu un personaj, a vizitei unei persoane adulte, prezenţa unui animal, o întâmplare trăită sau imaginată, un eveniment social sau eveniment special petrecut în familie.

Scenariul cadrului didactic îi orientează pe copii să opteze pentru diverse centre care oferă posibilitatea alegerii domeniilor de învăţare şi a materialelor. Varietatea acestora încurajează copiii să manifeste, să observe, să gândească, să-şi exprime ideile, să interpreteze date, să facă predicţii. Copiii îşi asumă responsabilităţi şi roluri în micro-grupul din care fac parte, participând la jocuri de rol interesante, iniţiate la sugestia celor din jur sau create chiar de ei. La completarea scenariului ne pot fi de un real folos vizitele, plimbările, întâlnirile cu specialişti. Tematica acestora este aleasă încât prin activităţile integrate să se înlesnească contactul cu lumea înconjurătoare. În atenţia echipei de cadre didactice se află întreaga paletă de activităţi (la alegere, proiecte, jocuri şi activităţi extracurriculare) şi modalităţi de organizare a acestora.

Sugestiile prezentate sunt orientative şi lasa loc imaginaţiei cadrului didactic, pentru a-şi organiza propriile activităţi integrate, în funcţie de clasa pe care o conduce şi temele abordate.

Activităţile integrate au la bază un scenariu didactic integrativ, explicitat într-un proiect didactic unic, cu o structură flexibilă, care să evidenţieze caracterul integrat al abordărilor, interacţiunea dintre discipline, sprijinirea cognitivă şi metacognitivă a elevilor.

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ – "IARNA"

Clasa a III-a

Discipline implicate : Limba şi literatura română, Matematică, Educaţie civică, Ştiinţe ale naturii, Educaţie plastică, Educaţie muzicală, Educaţie tehnologică

Termeni şi sintagme cheie de învăţat: sărbători, Crăciun, colind, bunătate creştinească

Produse curriculare finale ale proiectului:

-Portofoliu individual cu tema Colinde

-Expoziţie cu lucrări pictate şi colaje-felicitări ale elevilor

Scopurile educaţionale ale proiectului:

- asimilare de cunoştinţe
- formare de priceperi şi deprinderi intelectuale şi motrice
- formare de atitudini pozitive şi responsabile faţă de semeni

Obiective operaţionale:

La sfârşitul activităţilor didactice integrate, elevii vor fi capabili:

Aria curriculară Limbă şi comunicare

-să citească corect, conştient, cursiv, expresiv textele propuse spre studiu;

-să povestească oral fragmente din textele narative studiate;

ARTIV

-să extragă ideile principale din textele studiate;

Aria curriculară Matematică şi Ştiinţe

-să efectueze operaţii de împărţire când împărţitorul este 4, 5, 6, 7;

-să compună probleme după expresii matematice date;

-să descrie transformările petrecute în natură în fiecare anotimp;

-să exemplifice transformări din viaţa vieţuitoarelor, determinate de schimbarea anotimpurilor;

Aria curriculară Om şi societate

-să identifice în situaţii diverse trăsături morale ale persoanei, bunătatea şi răutatea;

-să dea exemple de comportamente prin care pot da dovadă de bunătate în perioada sărbătorilor şi nu numai;

Aria curriculară Arte

-să intoneze, respectând nuanţa şi tempoul adecvate colindului propus

-să realizeze pata picturală prin nuanţare cromatică;

-să realizeze compoziţii decorative pentru design interior, utilizând tehnica quilling;

Domenii de dezvoltare personală vizate:

-dezvoltarea limbajului oral şi scris: valorificarea textelor în proză şi versuri;

-dezvolatarea socio-emoţională: valorificarea conţinuturilor literare, muzicale, civice, implicarea activă şi interactivă în demersuri didactice individuale, pe grupe şi frontale;

-dezvoltare cognitivă: dobândire de cunoştinţe proprii disciplinelor implicate, formare de deprinderi intelectuale, dezvoltarea gândirii logico-sistemice, dezvoltarea capacităţii de a rezolva probleme;

-promovarea unei atitudini deziderabile în învăţare: implicare conştientă şi activă, interes, curiozitate, iniţiativă, responsabilitate, consecvenţă, creativitate.

Strategia didactică

Tipuri de experienţe de învăţare: active şi interactive, de exersare, de descoperire, de analiză şi sinteză, de aplicare practică, de explorare a realităţii, de creaţie;

Sistemul metodologic: lectura explicativă, conversaţia, explicaţia, exerciţiul, demonstraţia, expunerea, problematizarea, observarea, învăţarea prin descoperire, metode de dezvoltare a gândirii critice, jocul didactic, metoda *Pălăriilor gânditoare*;

Sistemul resurselor curriculare: planul de învăţământ, programa şcolară, planificarea anuală, planificarea unităţilor de învăţare, manuale şcolare, auxiliare didactice

Forme de organizare a activităţii elevilor: frontală, individuală, pe grupe, combinată

Resurse temporale necesare: 1 săptămână

Evaluarea:

ACTIV

-evaluare iniţială: chestionar, test de cunoştinţe

-evaluare formativă: observare sistematică a activităţii şi a comportamentului elevilor în clasă şi apreciere verbală

-evalure orală şi scrisă

-evaluare finală: concurs, portofoliu, expoziţie

Abordarea integratã a conţinuturilor iese din monotonia aceluiaşi algoritm de predare a unor lecţii, elevii sunt stimulaţi şi atraşi prin diversitatea activitãţilor de învãţare dintr-o singurã orã şi prin apariţia elementului-surprizã. Se imprimã lecţiei respective un caracter aparte, diferit de modul de predare tradiţional.

Dacă succesul şcolar este dat de performanţa elevului în cadrul contextelor disciplinare, succesul în viaţa personală, profesională şi socială este dat tocmai de capacitatea de a ieşi din tiparul unei discipline şi de a realiza conexiuni şi transferuri rapide între discipline, pentru soluţionarea problemelor ivite.

Bibliografie:

Bocoş, M., Chiş, V.- *Abordarea integrată a conţinuturilor curriculare, particularizări pentru învăţământul primar*; Ed. Casa Cărţii de Ştiinţă, Cluj –Napoca, 2012

Bocoş, M.- *Teoria curriculumului. Elemente conceptuale şi metodologice,*; Ed. Casa Cărţii de Ştiinţă, Cluj-Napoca, 2008

Chiş ,V.- *Provocările pedagogiei contemporane*, Ed. Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca, 2002

Ciolan, L.- *Învăţarea integrată. Fundamente pentru un curriculum transdisciplinar,* Ed. Polirom, Iaşi, 2008

AKTIV

ÎNVĂȚAREA EXPERIENȚIALĂ PRIN TUTORIALE VIDEO

Prof. Dobre Sonia Gabriela
Liceul Teoretic „Henri Coandă”
Craiova, Dolj

Învățarea prin experiență este o metodă de educare prin experiența directa. 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-şi asuma responsabilitatea, în a fi creativ şi în a construi întelesuri. Învățarea prin experiență implică elevii în gândirea critică, in rezolvarea problemelor şi luarea deciziilor în contexte care sunt in mod personal relevante pentru aceştia. Această abordare a învățării implică, de asemenea, crearea de oportunități de dezbatere şi consolidare a ideilor şi abilităților prin feedback, reflecție şi aplicare a ideilor şi abilităților în situații noi.

Dezvoltarea materialelor pentru orele de limba engleză a fost întotdeauna aliniată cu progresul tehnologiei. Profesioniştii în educație recurg acum la materiale de predare şi învățare care sunt mai relevante pentru stilul de viață şi nevoile din viața reală ale elevilor din zilele noastre. În timp ce site-urile populare precum YouTube şi Facebook oferă acces instantaneu la o gamă largă de înregistrări video, entuziasmul învățării practice prin implicarea personală în producția video este o experiență pe care videoclipurile preîncărcate existente nu o pot oferi niciodată elevilor noştri.

În timp ce elevii ar putea experimenta un nivel ridicat de anxietate şi teamă de a vorbi în timpul procesului de învățare a limbilor străine, angajarea studenților în producerea propriilor proiecte video permite ca întreaga experiență de învățare să aibă loc într-un mediu mai puțin amenințător, sporindu-şi astfel încrederea în sine datorită naturii distractive a videoclipurilor.

Proiectele video realizate de catre elevi intra in categoria de învățare experiențială. Scopul principal al învățării experiențiale este implicarea elevilor în contruirea de cunoştințe din ceea ce este important şi semnificativ pentru ei (să fie fidel experiențelor trăite de elevi’).

Învățarea experiențială este o metodologie activă, centrată pe elev, în care elevii îşi folosesc cunoştințele şi competențele în mod relevant şi concret. Învățarea experiențială prezintă oportunități pentru elevi de a aplica ce au învățat pentru a rezolva provocări reale. Fiecare învățare experiențială ar trebui să includă sesiune de feedback în care elevii să primească feedback de la profesori şi colegii parteneri în actul de învățare.

Învățarea experiențială se face printr-un proces de ‚încercare şi eroare’. Pe măsură ce elevii sunt antrenați în activități practice, ei descoperă că unele abordări funcționează mai bine decât altele. Astfel elevii învață să nu le fie teamă de greşeli, ci să le vadă ca oportunități de învățare. Natura personală a învățării experiențiale antrenează emoțiile elevilor dar imbogățeşte şi cunoştințele şi

ARTIV

abilitățile. Când elevii văd rezultatele concrete ale muncii lor, câștigă în mândrie și încredere, maximizând astfel entuziasmul pentru învățarea continuă.

Exemple de proiecte video

Povestirile ca strategie educațională:

Ca instrument de învățare, povestirile pot încuraja elevii să își exploreze expresivitatea personală, și poate dezvolta competențele de comunicare a gândurilor și emoțiilor într-o manieră articulată fluent. Povestirea, ca instrument educațional, poate fi promovata prin intermediul mediului virtual și augmentat.

1. **Relatari video create de elevi**

În cadrul orelor de limba engleză, elevii clasei a VI-a au primit următoarea sarcină de lucru:

1. accesaţi urmatorul link https://www.storylineonline.net şi alegeţi o poveste care vă place. Poveştile sunt spuse de către celebritaţi din SUA şi conţin elemente vizuale animate.

2. Urmăriti povestea (ideal ar fi de 2 ori).

3. Înregistraţi-vă pe camera în timp ce vorbiţi despre povestea pe care aţi ales-o, răspunzând la următoarele intrebări:

-what story did you listen to?

-why do you like this story?

- share a summary of the story!

- why we should read this story?

Feedback-ul în urma produsului final (inregistrarea video) a arătat elevilor care sunt punctele tari ale prezentării lor cât şi puncte slabe unde ar mai putea lucra: pronunţia unor cuvinte, intonaţia, greşeli de gramatica, etc. De asemenea, cel mai important aspect al feedback-ului în acest caz, este componenta emoţionala. Sentimente ca mandria faţă de o realizare proprie, bucuria, încrederea de sine si entuziasmul se numară printre cele mai des întâlnite.

2. **Tutoriale realizate de elevi (personal skills tutorial)**

Intrucţiunile sarcinii de lucru:

"Trebuie să faci un tutorial în care îi vei învăţa pe ceilalţi colegi cum să facă lucruri diferite. înregistrarea trebuie să respecte următoarele:

-să nu depăşească 4 minute;

-trebuie să fie în limba engleză

-puteţi alege orice doriţi, dar încercaţi să îl faceţi specific şi clar, astfel încât alţii să vă poată urma instrucţiunile."

Sarcina a fost atribuita elevilor din clasele a VI-a, a IX-a, a XI-a şi a XII-a. Din moment ce scopul tutorialului era să prezinte activităţi la care elevii se descurcă cel mai bine, aceştia au avut posibilitatea să aleagă orice. cele mai des intalnite au fost: reţete, jocuri video, aplicaţii, sport şi

AKTIV

machiaj. Aceasta activitate a fost o provocare pentru mulţi: au folosit doar limba engleza, au căutat cuvinte specifice, au folosit programe de editare video, etc.

Cea mai apreciata caracteristică a acestui tip de sarcina de lucru este feedback-ul imediat pe care elevul îl are asupra lui însuşi, având posibilitatea să revadă si să-şi autoevalueze munca. Elevii au recunoscut că proiectele video le-au ridicat stima de sine şi au fost mai dispuşi să se exprime folosind limba engleză. în plus, videoclipurile create de elevi reprezintă un mod valid şi practic de a lega învăţarea limbilor străine de viaţa reală din afara sălii de clasă, astfel profesorii care doresc să-şi implice elevii în învăţarea autentică a limbilor străine ar trebui să ia în considerare proiectele video din clasă.

Referinţe:

Kolb, D (1984). Experiential Learning as the Science of Learning and Development. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

Hutton, M. (1980). Learning from action: a conceptual framework, in S. Warner Weil and M. McGill (eds) Making Sense of Experiential Learning. Milton Keynes: SRHE/Open University Press

https://storylineonline.net/

AKTIV

ÎNVĂŢAREA PRIN SIMULĂRI INTERACTIVE

Prof. Dragomir Nicolae
Colegiul Național Militar „Tudor Vladimirescu”, Craiova, Dolj
Prof. Dragomir Emilia Alina
Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova, Dolj

În general învăţarea prin tehnologii interactive, bazate pe realitatea fizică, contribuie la devoltarea înţelegerii unor concepte ştiinţifice într-o manieră directă, mult mai atractivă.

Simulările interactive sunt un pilon fundamental în cunoaşterea unor fenomene, în interpretarea unor procese şi în recrearea unor condiţii de laborator care în circumstanţe generale sunt greu de realizat. Prin astfel de aplicaţii se simulează întâmplări din natură dar şi experimente în condiţii organizate, prin procedee de mimică interactivă. Se oferă posibilitatea modificării unor parametri ai întâmplărilor/experimentelor şi se analizează evoluţia sistemelelor fizice în acord cu modificările realizate. Ştiinţele naturii reprezintă o zonă de maxim interes în abordarea procesului de învăţare cu ajutorul tehnologiilor informatice.

Ce este de fapt o simulare?

Simularea este de fapt o reprezentare a unei situaţii sau a unui proces perceput din realitatea înconjurătoare, prin calea analogiei.

Ce este o simulare interactivă?

O simulare interactivă este un studiu dinamic de caz al unei realităţi fizice sau sociale particulare, în care participanţii îşi asumă roluri cu responsabilităţi si constrângeri bine definite, în scopul atingerii unui scop (Gredler, 2005).

Ce rol are o simulare interactivă?

Simularea interactivă poate fi un instrument valoros la ora de fizică. Poate exemplifica anumite concepte şi situaţii fizice, permiţând elevilor să exploreze natura unor lucruri fără cheltuieli suplimentare de timp pentru organizarea activitătilor şi pentru procurarea de resurse/mijloace materiale.

Care sunt avantajele unei simulări interactive?

- evită pericolele asociate desfăşurării evenimentelor
- condiţiile de desfăşurare pot fi mult mai uşor modificate şi rezultatele pot fi mai uşor investigate
- situaţiile critice pot fi investigate fără risc
- costurile de organizare şi desfăşurare sunt mult reduse
- evenimentele studiate pot fi accelerate, câştigând astfel mult timp pentru analizare şi cercetare

AKTIV

În cadrul lecţiilor de fizică simulările permit elevilor să vizualizeze concepte care apar în manuale sau care sunt prezentate de profesori la ore. Folosind simulările elevii pot vedea o situaţie concretă care îi ajută să construiască un model mental. Simulările oferă elevilor în mod direct experienţe de învăţare activă, pline de implicare şi angajare.

Simulările sunt folosite în multe direcţii: descoperire ştiinţifică, testarea unui design de siguranţă, economia de resurse financiare, chiar creaţia de conţinut grafic pentru filme sau jocuri video. Simularea computerizată din cadrul orei de fizică motivează elevii prin faptul că îi ţine activ angajaţi în procesul de învăţare cerându-le în permanenţă **abilităţi de rezolvare de situaţii problemă şi de luare a unor decizii** necesare în desfăşurarea simulării. Pe măsură ce simularea se desfăşoară, aceasta modelează un sistem dinamic în care cel care învaţă este implicat (joacă un rol).

Simularea pe computer este folosită în general pentru a studia comportarea dinamică a unor obiecte sau sisteme fizice în condiţii care nu pot fi satisfăcute uşor sau aplicate în siguranţă în viaţa de zi cu zi. Un exemplu ar putea fi studiul unei dezintegrări radioactive care poate fi descrisă printr-un model matematic care încorporează variabile cum ar fi căldura, viteza sau emisiile radioactive. Prin modelarea interactivă vizuală se dezvoltă animaţii grafice în scopul studierii fenomenelor aflate în investigare.

Un exemplu în acest sens este oferit de PhET - Simulări Interactive, un proiect dezvoltat de Universitatea Colorado Boulder, un proiect educaţional deschis, non-profit, care creează şi găzduieşte explicaţii explorabile ale unor fenomene fizice. Misiunea este de a implementa şi dezvolta educaţia ştiinţifică în toată lumea prin simulări interactive gratuite.

PhET înseamnă Tehnologie de Educaţie la Fizică deoarece iniţial a inclus numai simulări de fizică. Aplicaţia este un mediu interactiv şi animat care permite utilizatorilor să studieze fenomenele din viaţa de zi cu zi.

AKTIV

Bibliografie

Margaret E. Gredler – Learning and instruction: Theory into practice, Pearson, 2005.
https://phet.colorado.edu/ro/

”CREATIVE METHODS IN SPECIAL NEEDS”
PROIECTUL ERASMUS + 2020-1-RO01-KA104-079238 ”INNOVATIVES APROACHES IN ADULT EDUCATION”
Diseminare curs

Prof. Drăgoi Ana-Maria
Asociația BRANART

Proiectul ”Innovatives Aproaches in Adult Education” are ca obiectiv principal dezvoltarea competentelor de formare prin dobandirea de noi strategii de predare pentru 8 formatori ai Asociatieu Culturale Branart, in scopul integrarii pe piata muncii a persoanelor apartinand unor categorii sociale dezavantajate. Prima formare din cadrul proiectului a fost cursul ”Creative Methods in Special Needs” organizat de asociația Pricalica in Portugalia, la care au participat 2 formatori din cadrul organizatiei noastre. Metodologia cursului s-a bazat pe lecții teoretice și prezentări de exemple de bune practici, precum și pe discuții și comparații de experiență. Cursul s-a concentra pe activități sociale, artistice și bazate pe jocuri care îmbunătățesc dezvoltarea factorilor de sprijin. Alte instrumente utilizate au fost: lucru pe proiect, joc de rol, simulări, practică de laborator, reflecție și evaluare. Prin participarea la acest curs, formatorii nostru au înțeles fondul teoretic al educației cu nevoi speciale, modul în care activitățile sociale, artistice și bazate pe joc pot îmbunătăți dezvoltarea factorilor de sprijin, au învățat să identifice și să înțeleagă riscurile, factorii și barierele pentru integrare și incluziune. Prin comunicarea într-un mediu internațional ei și-au dezvoltat abilități de comunicare, colaborare, prezentare și rezolvare de probleme, negociere, gândire critică și creativă. Prin folosirea de jocuri diferite ei au învățat să abordeze învățarea centrată pe elev, învățarea bazată pe sarcini și învățarea bazată pe probleme într-un context fictiv al dramatismului procesual. Formatorii noștri au experimentat învățarea centrată pe elev în contextul educației cu nevoi speciale, cum ar fi învățarea bazată pe sarcini, învățarea bazată pe probleme într-un context fictiv al dramatismului procesual. În cadrul cursului s-au folosit jocuri de rol pentru integrare, includere și învățare în educația cu nevoi speciale. La acest curs au participat formatori si persoane implicate în educația adulților din Polonia, Italia, Spania, Portugalia, Ungaria. Acest context ne-a permis exersarea ideilor creative și a resurselor practice pentru implementarea cu succes a acestora în educația cu nevoi speciale. Am avut ocazia să împărtășim experiențele din educația specială din fiecare organizație pentru a ne ajuta pe fiecare dintre noi să devină mai eficient în munca sa. Am dezvoltat o colaborare cu celelalte organizații și am consolidat colaborarea europeană între persoanele implicate în educația cu nevoi speciale și am discutat viitoare parteneriate și proiecte.

ACTIV

INNOVATIVE METHODS IN TEACHING ENGLISH

Prof. Dumitraşcu Maria Magdalena
Liceul Tehnologic Transporturi Căi Ferate
Craiova, Dolj

We live in modern age which is based on technology and changes. Nowadays everything is changeable, especially in teaching the English language. There is a great variety of methods of teaching foreign languages (TFL). Some have fallen into relative obscurity; others are widely used now, or have small following, but contribute insights that may be absorbed into the generally accepted mix, still others are just appearing to be adapted and approved by teachers in various teaching contexts.

The traditional "chalk and talk" method of teaching that has persisted for many years is now acquiring inferior results when compared with the more modern and revolutionary teaching methods that are available for use in schools today. Greater student interaction is encouraged, the boundaries of authority are being broken down, and a focus on enjoyment over grades is emphasized. As teachers, it is necessary to be able to teach and remain engaging. It puts a greater level of responsibility on creating lesson plans that truly work. *Here are three teaching methods that are making an impact.*

AKTIV

Spaced Learning

Teachers have reported amazing results when it came to spaced learning. Spaced Learning is a learning method in which the condensed learning content is repeated three times, with two 10-minute breaks during which activities such as physical activities are performed by the students – I think, that PE and lessons can be combined.

Spaced learning involves encouraging students to quickly switch through activities. For example, providing ten minutes of knowledge on the nervous system with a PowerPoint presentation and then having 15 minutes of basketball would be the way to get the better grades. This may be more effective than simply teaching students by using traditional methods for four hours. The key is in the brain cells. It helps them to create the connections that they need to actually remember the knowledge. Furthermore, it has the additional benefit of allowing people to relax. If they are compressing sections of the syllabus into such small sections then there's no time to worry. It's all about the learning before moving on to another session of activity.

Flexible Fridays

Sometimes conventional lesson blocks just do not work as every student is different and they all have their problematic subjects. The concept of Flexible Fridays is that an in-depth session of a subject can be acquired by simply having a whole day of mathematics or some other subject.

At Flexible Fridays lessons a teacher tries to help each student to study and learn what is the most difficult for him/her personally. Somebody repeats, somebody learns. It makes it more convenient for students as now they can focus on one thing while in school. It means that students do not have a breaking point by spending hours struggling with a subject along at home.

Teachers also find it easier as they can keep their lesson plans and simply go over them again with a more personal touch. Flexible Friday lessons are more in-touch with students and gives focused study time that can help students grasp difficult concepts. Teachers are also able to aid students by simply having fast-track weeks. Having a whole week of Mathematics or English can help students to get through the subjects in a shorter amount of time. It is good news for teachers and students alike because even though a lesson lasts an hour it could actually lose up to 25 percent of its designated time. There is the preparing for class and packing away to take into account, and students are not always the quickest at performing these tasks.

Teacher should choose what method is more appropriate for his/her students: spaced learning or Flexible Fridays.

AKTIV

Engagement

Under a new teaching method called “engagement” students are urged to engage with the real world, analyze everything that happens in different life spheres (not only internship but also economical, business, social spheres, etc.). Instead of conventional teaching methods, students were taken to visit local businesses where they were able to witness how the knowledge that they were learning applied to the real world. Multiple days were set aside for this practice and all students were required to wear business suits in order to attend. The idea is to get students engaged and to connect their learning to the real world. If teachers can show them how what they are teaching connects to the real world then their own brain cells are going to connect them and associate them.

Conclusion

The new methods of teaching have the purpose to improve the quality of education and involve students in educational process. Innovations mean a progress and development. Now, English language is language of science, education, business, and all fields. So improving methods of teaching English language is very important matter.

The success of the process of teaching and learning largely depends on the participants – teachers and students – who have their own needs, roles, and responsibilities. It is teachers' responsibility to identify and address the needs of their students.

References:

Ellis R. 2003. Task-Based Language Learning and Teaching. Oxford: Oxford University Press.

Gardner H. 1999. Intelligence Reframed. New York: Basic Books.

Harmer J. 2001. The Practice of English Language Teaching. London: Longman.

Wallace, Michael J. Training Foreign Language Teachers. Glasgow: Cambridge University Press, 1991.

West, Michael. On Learning a Foreign Language. London: Longmans, Green and Co., 1941.

White, Ronald V. The ELT Curriculum. Oxford: Blackwell Publishers Ltd, 1988.

AKTIV

TESTE ONLINE REALIZATE CU APLICAȚIA KAHOOT

Prof. Gîju Adriana

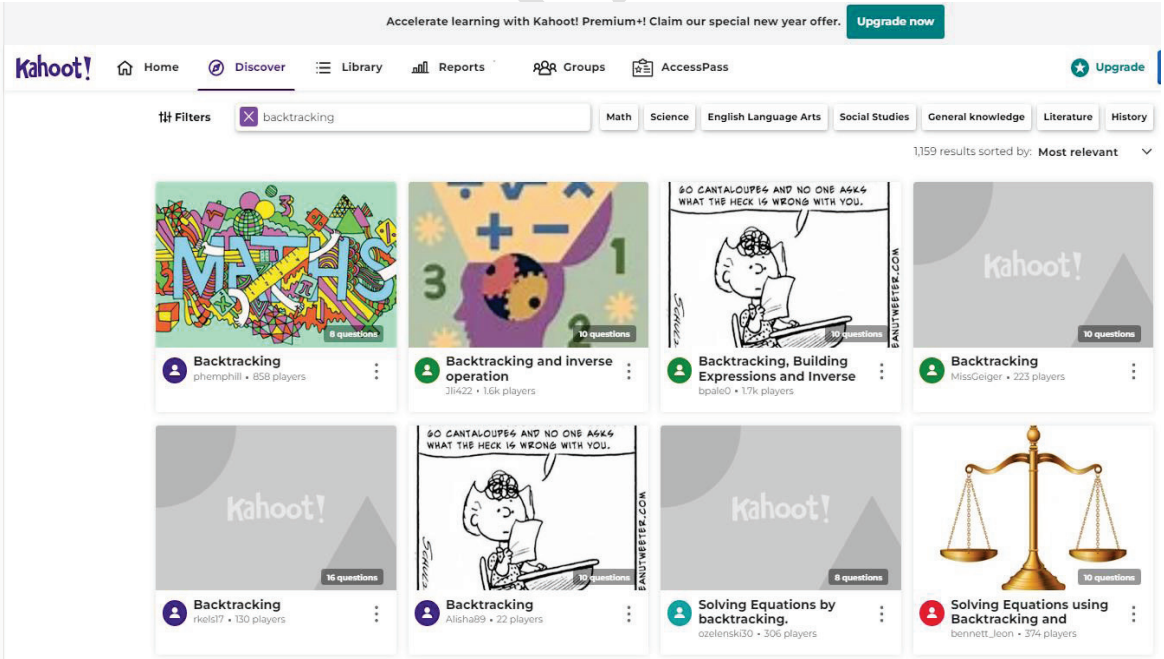
Colegiul Național Militar „Tudor Vladimirescu”

Craiova, Dolj

Aplicația KAHOOT este una dintre aplicațiile pe care eu le folosesc cu succes în activitatea cu elevii, la disciplina de Informatică și Tehnologia informaticii și comunicațiilor, în orice moment al activității: în recapitularea cunoștințelor, în fixarea cunoșiințelor, în etapa de predare, ca evaluare formativă sau chiar ca evaluare sumativă. Este o aplicație ușor de utilizat, îndrăgită mult de către copii. Este accesată de către aceștia de pe dispozitivul mobil sau calculator intrând pe site-ul *kahoot.it.*

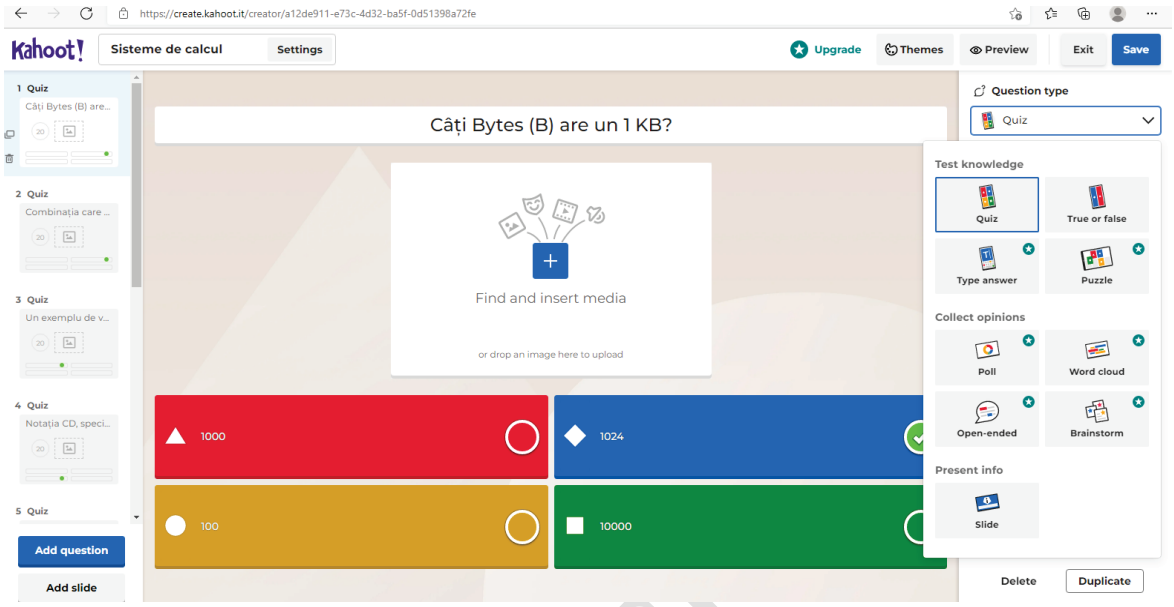
Kahoot-urile se joacă cel mai bine în grup, de exemplu, o clasă. Elevii răspund întrebărilor de pe propriile dispozitive, în timp ce întrebările și răspunsurile sunt afișate pe videoproiector, pentru a vedea după fiecare întrebare răspunsul corect și actualizarea clasamentului. Jocul crează o competiție foarte puternică între elevi, îi motivează să se autodepășească și îi încurajează să interacţioneze, să joace în perechi, etc.

Profesorii au posibilitatea de a-și crea propriul kahoot sau pot utiliza unul deja creat căutând prin milioanele de jocuri deja existente. Întrebările pot fi de orice tip: cu alegere multiplă, cu alegere dual, de completare, etc.



Pentru crearea unui cont se accesează pagina **www.getkahoot.com,** opțiunea *Sign up for free!* unde se vor înregistra datele personale. Pentru crearea unui test se alege comanda *Quiz,* care deschide pagina unde se vor înregistra datele testului. Prin opțiunea *Ok, go!* se trece la scrierea întrebărilor,

apăsând, pentru fiecare întrebare nouă opțiunea *Add question*. Varianta corectă de răspuns, este marcată cu bifă. Pot fi atașate imagini sau filmulețe video, dacă răspunsurile sunt date după imagine sau filmuleț. Butonul *Next*, trimite către scrierea unei alte întrebări. Prin accesarea opțiunii *Save,* întregul test este salvat și publicat, iar cu opțiunea *I'm done* se ajunge pe pagina unde testul poate fi accesat cu ajutorul opțiunii *Play.*



Pentru a începe testul/ jocul, se deschide prima pagină a testului, unde se alege comanda *Classic,* pentru a oferi acces individual tuturor elevilor. După încărcarea testului se va genera un cod (pin), format din 6-7 cifre. Elevii pot intra în aplicația **Kahoot**, introducând acest cod. După opțiunea *Enter*, fiecare elev își va scrie propriul nume *(Nickname)*, iar după opțiunea *Ok, go!* fiecare elev va fi înregistrat în joc și își va vedea numele la videoproiector. Cadrul didactic verifică dacă toți elevii sunt înscriși și pornește testul prin opțiunea *Start*. Apare întrebarea și apoi variantele de răspuns, cărora le sunt atribuite forme geometrice colorate. Aceleași forme geometrice apar și pe dispozitivele lor, de unde vor alege și vor atinge varianta corectă. După terminarea timpului sau după ce au răspuns toți elevii, va apărea situația cu răspunsurile tuturor. Prin comanda *Next* se va trece la întrebarea următoare. Pe dispozitivele copiilor va apărea, în timp real, culoarea verde, dacă au dat un răspuns corect sau culoarea roșie, dacă răspunsul a fost incorect. La sfârșitul jocului apare *podiumul***.** Prin opțiunea *Get results* se văd punctajele tuturor elevilor. Rezultatele pot fi salvate în calculator prin opțiunea *Save result*s unde se vor vedea elevi care au răspuns corect și la care întrebări au fost și răspunsuri incorecte.Se pot aduce modificări testului, pe pagina de început, unde apar toate testele, cu ajutorul opțiunii *Edit*.

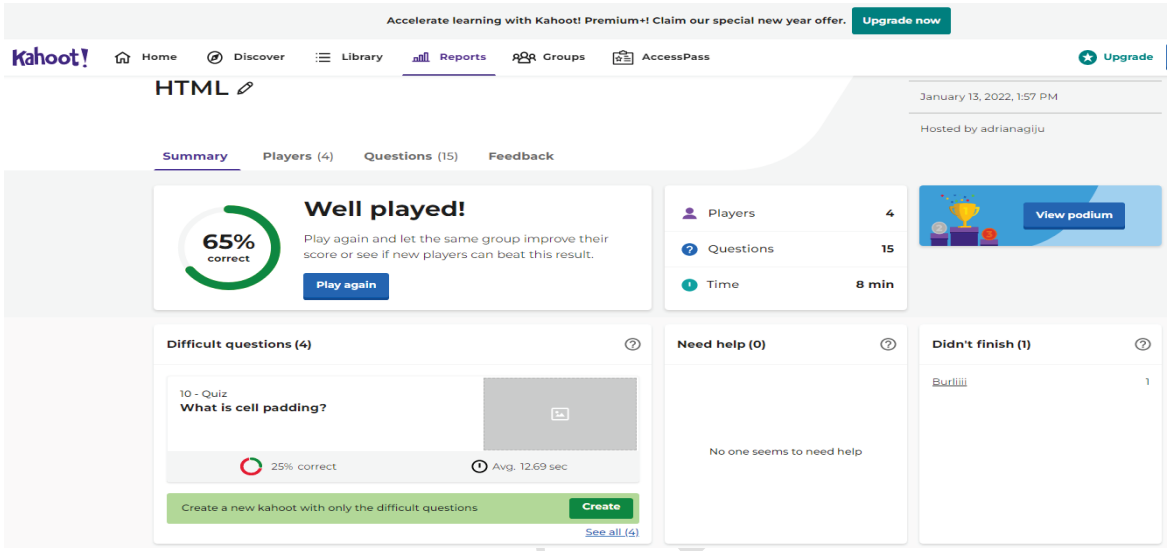
Sintetizând, putem concluziona că aplicația Kahoot permite:

- **Obiectivitatea evaluării rezultatelor**

Factorul uman implicat în evaluare este, prin natura sa, subiectiv, de aceea și actul evaluativ este influențat de subiectivism. Printr-o evaluare asistată de calculator elevul nu va mai avea senzația că a fost defavorizat într-un fel sau altul.

- **Feed-back imediat pentru elev și profesor**

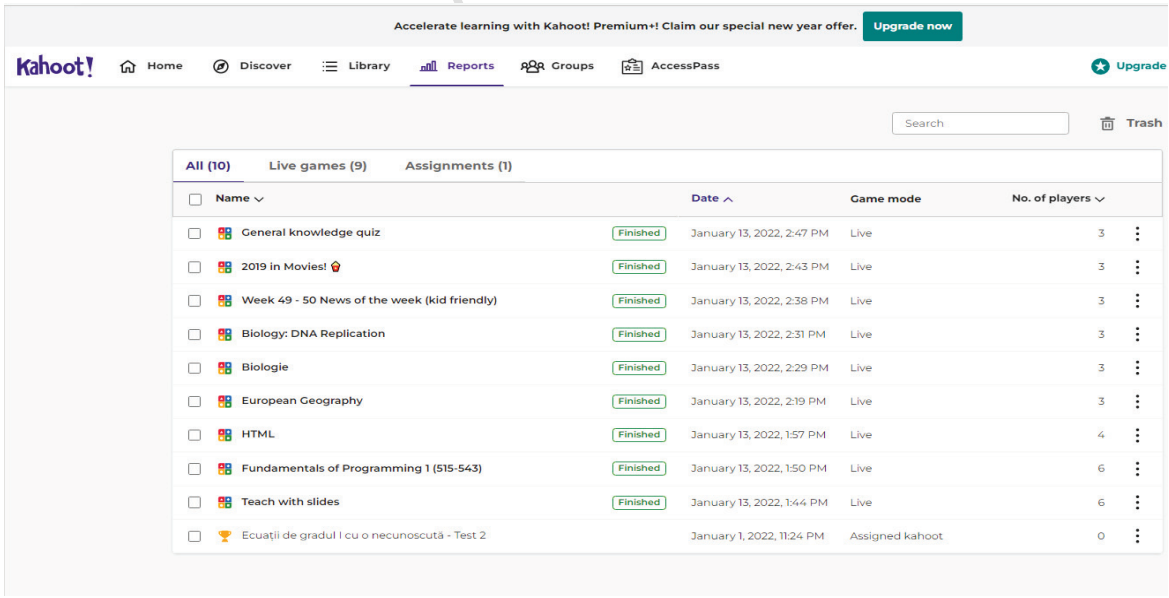
Folosirea acestor aplicații asigură corectarea imediată a răspunsurilor, elevul dându-și astfel seama ce parte a materiei stăpânește mai puțin, iar profesorul își poate proiecta mult mai rapid activitățile de reglare.



- **Reducerea factorului stres**

Utilizarea acestor aplicații în evaluare încurajează crearea unui climat de învățare plăcut, relaxat.

- **Centralizarea și stocarea rezultatelor**



Stocarea rezultatelor elevilor la diferite teste și interpretarea grafică a acestora permite crearea unei baze on-line cu informații referitoare la nivelul lor de cunoștințe, dobândite la nivelul evaluărilor și oferă o perspectivă de ansamblu asupra activităţii elevilor pe o perioadă mai lungă de timp.

- **Diversificarea modalităților de evaluare**

Folosirea acestor aplicații îmbogățesc practica evaluativă, evitând rutina şi monotonia.

- **Interactivitate**

Dezvoltarea perspicacității, atenţiei, distributivității şi creativității.

Din cele prezentate, se pot deduce avantaje în utilizarea aplicației KAHOOT, atât pentru :

- **pentru profesori:**

– Îmbunătățirea calității actului de predare-învățare-evaluare;

– Ridicarea standardelor la nivelul competențelor digitale;

– Dezvoltarea creativității în proiectare.

- **cât și pentru elevi:**

– Îmbunătățirea abilităților digitale;

– Dezvoltarea auto – controlului;

– Înțelegerea reciprocă;

– Dezvoltarea încrederii de sine.

Este foarte important faptul că elevii percep utilizarea acestei aplicații ca pe un joc, ei nu simt că sunt evaluați, sunt relaxați și dornici de a interacționa şi mai mult cu tehnologia digitală în mediul școlar, în educație și, de ce nu, în autoeducație.

AKTIV

Bibliografie:

Crăciun Bucurică Luisse Tania, Utilizarea aplicației digitale „KAHOOT" în lecții, revista.newprojects.org

Michaela Logofătu, Mihaela Garabet, Anca Voicu, Emilia Păuşan, Tehnologia Informaţiei şi a Comunicaţiilor în şcoala modernă, Editura Credis, Bucureşti, 2003.

***https://kahoot.it/

LE PROBLÈME DE LA RÉFÉRENCE EN PRAGMATIQUE

Prof. Lincă Diana-Camelia
Colegiul Național Militar „Tudor Vladimirescu”,
Craiova, Dolj

La pragmatique, dernière née des trois disciplines articulées dans la fameuse trilogie de Morris (syntaxe, sémantique, pragmatique) connaît actuellement son plein essor. La pragmatique fournit non seulement un cadre théorique permettant de traiter des sujets comme les actes de langage, l`argumentation, les “lois” de la conversion ou les sous-entendus, mais aussi un mode d`approche original de problèmes considérés traditionnellement ressortissants à la sémantique: référence, modalités, présuppositions, etc.

Quand on énonce une phrase, on fait référence a un état de choses dont on parle, mais cet état de choses n`est pas, en général, intégralement symbolisé par la phrase: pour déterminer ce dont parle un locuteur, il faut prendre en considération non seulement la phrase qu`il prononce, mais aussi le contexte d`énonciation, et certains éléments dans la phrase ont précisément pour fonction d`indiquer quel aspect de la situation d`énonciation doit être considéré afin de déterminer ce dont parle le locuteur. Les expressions indexicales, toutefois, ne sont pas les seules à renvoyer implicitement à leur utilisation: l`ordre des mots dans *est-il est venu?*, le mode verbal dans *viens ici*! indiquent quel type d`acte de langage le locuteur accomplit quand il en fait usage (voir Langue française, 42, 1979)

En analysant les indicateurs pragmatiques (les pronoms personnels je,tu), les indicateurs spatiaux (ici,là),les indicateurs temporels (aujourd`hui, maintenant),Benveniste considère que ces indicateurs sont des signes vides, non référentiels  par rapport à la réalité, toujours disponibles et qui deviennent pleins dès qu`un locuteur les assume dans chaque instance de son discours (Benveniste, 1966).

Cette conception de Benveniste a été reprise et modifiée par Catherine Kerbrat-Orecchioni dans son ouvrage “L`énonciation de la subjectivité dans le langage”(1980).L`auteur de cet ouvrage dit que l`idée de Benveniste selon laquelle les déictiques n`ont pas de sens en eux-mêmes et que leur sens varie avec la situation n`est pas correcte.

“Ce qui varie avec la situation, c`est le référent d`une unité déictiques, et non pas son sens, lequel reste constant d`un emploi à l`autre” (Catherine Kerbrat-Orecchioni, 1980)

Ainsi les déictiques spatiaux ne changent pas de sens, mais ils changent de référent parce qu`en renvoyant au lieu de l`énonciation, ils changent de référent selon que le lieu de référencion change. Par exemple, le sens de l`adverbe de lieu **ici** est toujours le même. Ce qui change c`est le

AKTIV

référent d`***ici*** dans le sens que le lieu qu`il désigne n`est pas le même dans toutes les instances de discours.

1. *L`asile est à deux kilomètres du village. J`ai fait le chemin à pied. J`ai voulu voir maman tout de suite. Il a consulté un dossier et m`a dit: M-me Mersault est entrée* ***ici*** *il y a trois ans…*
2. *Au bout d`un moment, je suis retourné vers la plage et je me suis mis à marcher…C`était le même soleil, la même lumière sur le même sable qui se prolongeait* ***ici****.*

On voit de ces exemples que le sens du mot ici est toujours le même, c`est-à-dire à la proximité du locuteur. Ce qui varie avec la situation c`est le référent, c`est-à-dire ***l`asile*** (dans le premier exemple) et ***la plage*** (dans le second).

Catherine-Kerbrat-Orecchioni considère que le problème de la définition des déictiques est inclus dans la problématique de la référence. Et, sur cette base elle propose les repérages suivants: la référence absolue et la référence relative. La référence relative peut être relative à la situation et au contexte.

L'énoncé « Je veux manger tout de suite » fait par exemple référence à la personne qui parle (avec le *déictique* « je ») et à l'instant de l'énonciation (avec « tout de suite »), et ne s'interprète par conséquent que dans la situation dans laquelle il a été prononcé. Dans l'énoncé « Je veux manger dans ce restaurant », c'est l'association d'un geste de désignation avec le groupe nominal démonstratif « ce restaurant » qui constitue une forme de déixis. Un tel geste est d'ailleurs appelé *geste déictique* (ou encore *geste ostensif*), et une telle association *référence ostensive*. Ce dernier terme recouvre tout phénomène de référence impliquant une ostension, que cette ostension soit effectuée par un geste, un signe de la tête ou la direction du regard.

C. Kerbrat-Orecchioni propose d`ajouter à la série des déictiques de Benveniste des unités de localisation spatiale comme ***devant, derrière*** (Regarde derrière la porte), ***à gauche, à droite*** (Pousse-toi un peu vers la gauche, etc).

Roland Eluerd dans son ouvrage "La pragmatique linguistique" (1985) qui s`intéresse à cette série des déictiques dit qu`on pourrait ajouter à cette liste des mots qui eux aussi, n`acquièrent un référent précis qu`en situation: ***truc, chose, machin, bidule (****Passe-moi le truc, là !; Eh ! machin ! J`ai oublié ton nom ? C`est quoi ce bidule !)*

Certes, dans chacun de ces usages, la valeur de déictique est déjà impliquée dans le geste d`ostension, l`article définit ou l`adjectif démonstratif. Mais elle existe aussi pour une part dans le nom lui-même. Et, cette part peut être mise en valeur si l`on remplace ces noms par des unités plus précises: (*Passe-moi le tournevis, là !; Eh ! Monsieur ! J`ai oublié votre nom ? C`est quoi cette boîte ?).* (R.Eluerd, 1985)

AKTIV

Dans le cas des déictiques on peut dire que l`existence des déictiques s`accorde mal avec la seule transparence. En effet, si ces unités étaient exclusivement transparentes, nous percevrions leur référence sans avoir à nous arrêter à l`unite-même. Nous utiliserions directement le signe comme signe sans avoir à nous arrêter au signe comme chose.

Or, c`est justement parce que nous les percevons comme des choses opaques parmi d`autres choses – des mots dans un espace occupé par des choses – que nous pouvons interpréter les déictiques ; il faut donc prendre en compte ce qu`ils *sont* pour accéder à ce qu`ils *représentent*. Autrement dit, l`opacification des déictiques est la condition même de leur transparence (R.Eluerd, 1985)

Bibliographie

BENVENISTE, Emile, 1966, *Problèmes de linguistique générale*, tome I, Paris, Gallimard

ELUERD, Roland, 1985, La pragmatique linguistique, Paris, Nathan

KERBRAT – ORECCHIONI, Catherine, 1980, *L`énonciation; de la subjectivité dans le langage*, Colin, Paris

AKTIV

IMPLICAREA ELEVILOR ÎN REALIZAREA DE MATERIALE DE PREDARE-ÎNVĂȚARE ACTIVĂ

Prof. Manea Ana Cristina
L.T. „Constantin Brâncuşi”
Craiova, Dolj

În societatea mileniului III întâlnim tot mai des dorința tinerilor de a schimba lumea. Mulți dintre aceştia sunt nerăbdători să se implice în activități care aduc schimbare. De multe ori, însă, nu pot preciza exact cum ar trebui să arate lumea construită de ei, nu pot exprima cu clarite de ce vor schimbarea, ce vor să schimbe, la ce vor să renunțe și ce vor să pună în loc. Două lucruri sunt de necontestat: unul este atitudinea lor față de învățătură complet diferită de cea a generației părinților care îi cresc și al doilea este energia dorinței lor de a impune schimbări și a participa activ la acestea.

Pornind de la cele prezentate mai sus, un grup de profesori de liceu din Italia, Letonia, Polonia, România și Spania și-a propus să implice elevii în conceperea unor materiale de predare-învățare pentru însușirea unor competențe cerute pe piața muncii în Uniunea Europeană și care nu sunt specific abordate de curricula din țările menționate. Au făcut acest lucru în perioada 01.09.20216- 31.08.2019 prin proiectul Erasmus+ KA2 ”My Micro-region in Macro-Europe. A Young European in Restructured Space”.

Unul dintre rezultatele finale ale proiectului a fost o carte de bune practici în patru volume, câte unul pentru fiecare competență generală care s-a dorit dezvoltată elevilor: Management personal, Motivare și comunicare, Abilități interpersonale și Competențe antreprenoriale. Pentru acestea au fost stabilite câte 4-5 competențe specifice. Fiecare școală a desfășurat activități pentru fiecare competență și după aceea a ales cea mai bună activitate pentru a o desfășura în grup internațional cu elevii participanți la mobilități, ceea ce a permis evaluarea modului în care funcționează la nivel european.

Implicarea elevilor a apărut la selectarea din câte 3-4 activități propuse de profesor și desfășurate cu elevii din grupul țintă din fiecare școală, a celei considerate de ei că îi ajută cel mai mult la însușirea competenței specifice respective. Părerile elevilor despre activități au fost exprimate

ACTIV

pe fișe de evaluare. După sintetizarea acestora fiecare activitate a fost etichetată în concordață cu următoarele emoticoane:

: Înseamnă ”Îmi place foarte mult activitatea”.

: Înseamnă ”Îmi place activitatea”.

: Înseamnă ”Activitatea este plictisitoare”.

: Înseamnă ”Nu-mi place deloc activitatea”.

Cartea de bune practici a fost scrisă în limba engleză și tradusă în limbile naționale ale celor cinci țări participante la proiect și cuprinde un număr de 95 de activități fiecare fiind etichetată în concordanță cu votul elevilor participanți la mobilitatea în care a fost practicată.

O altă metodă de a implica elevii în activitățile de predare-învățare folosită în proiectul menționat a fost aceea de peer-teaching. Elevii s-au pregătit să predea un conținut, dinainte stabilit, colegilor europeni. Elevii români au avut de pregătit ”Aspecte practice ale realizării unei prezentări”. Timp de o săptămână s-au informat pe diverse site-uri despre ce presupune să pregătești o prezentare cu public, apoi au discutat pe acestă temă între ei și cu profesorul coordonator până când au înțeles acest subiect și au asistat la câteva exemple de expunere a subiectului folosind ca ajutor diverse mijloace vizuale. Au stabilit, în funcție de preferințe și personalitatea fiecăruia modul în care aveau să ”explice această lecție”. A urmat o săptămână de pregătire și apoi exersare prin predare-învățare împreună cu colegii din grupul țintă. Deși au avut mari emoții, în grup internațional s-au descurcat destul de bine. Au concluzionat că nu este ușor să fii profesor și ne-au lăsat părerile lor despre cum ar trebui predat un subiect.

ACTIV

În discuțiile de la finalul proiectului toți profesorii participanți au admis că implicarea activă a elevilor în selectarea activităților a adus un plus materialelor didactice deoarece părerile lor argumentate din perioadele de lucru în grupuri naționale au dus la modificarea unor metode astfel încât practicarea activităților să fie mai bine percepută de către elevi, mai utilă și mai plăcută acestora. Nu de multe ori alegerea făcută de elevi nu a corespuns cu cea pe care ar fi făcut-o profesorul, acesta fiind tentat să încline spre cea mai academică activitate care nu neapărat e primită cu mintea deschisă de către toți cursanții.

În concluzie elvii pot fi implicați în realizarea de materiale de predare-învățare cel puțin în modul în care s-a procedat în acest proiect, dar posibilitățile nu se opresc aici și nici nu ar trebui să fie așa deoarece tânăra generație își impune ezitant dar cu insistență părerea față de problemele care o privesc.

AKTIV

Bibliografie

https://micromacroeurope.wixsite.com/erasmusplus

PLATFORME INTERACTIVE DE ÎNVĂȚARE - NEARPOD

Prof. Marcu Alexandra

Colegiul Național Militar „Tudor Vladimirescu”

Craiova, Dolj

Aplicația Nearpod (aplicație care este fără cost, intuitivă, logare facilă direct cu contul google al utilizatorului) oferă o gamă bogată de instrumente ce pot fi încorporate cu ușurință într-o lecție.

Accesare: https://nearpod.com/

Cu ajutorul aplicației putem crea lecții interactive, sincrone și asincrone, combina conținuturi de învățare cu sarcini de evaluare, folosi tabla colaborativă smart, obține feedback imediat de la elevi prin intermediul sondajelor, compune minieseuri prin utilizarea întrebărilor cu răspuns direct, realiza filmulețe

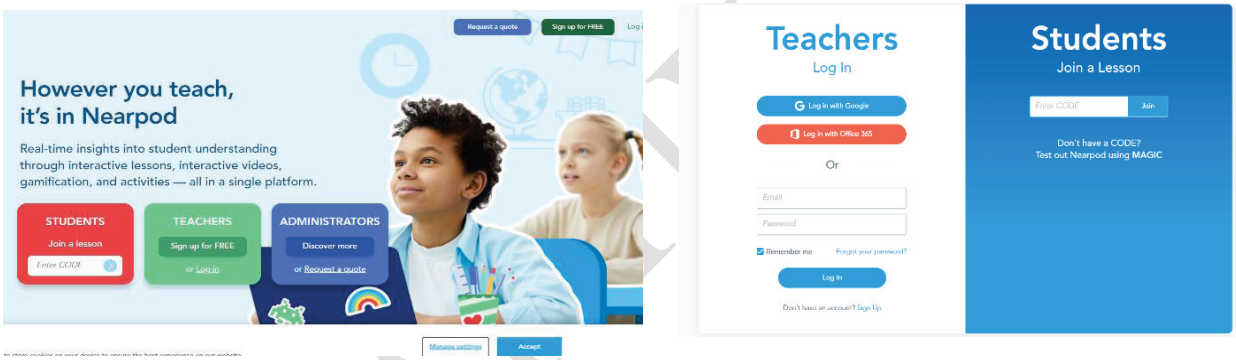


Fig1. Capturi din ecranul de logare

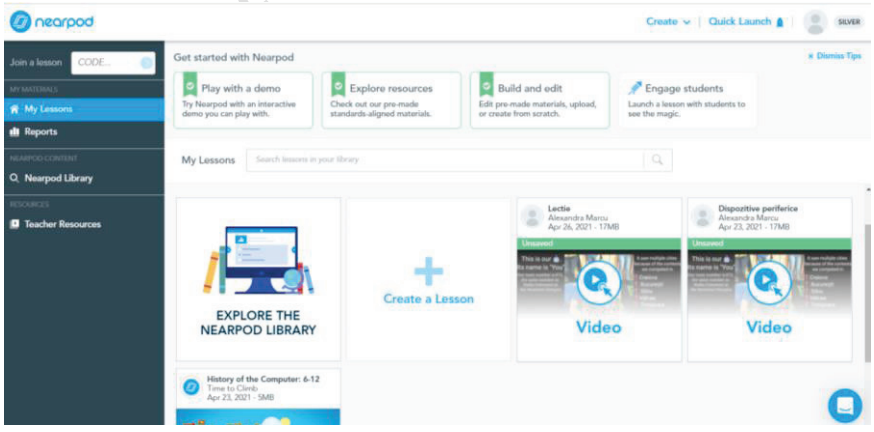


Fig2. Meniul vertical al aplicației

Meniul vertical din partea dreaptă cuprinde informații despre lecțiile create, rapoarte despre lecții, o bibliotecă de lecții, precum și resurse pentru profesori: experimente virtuale, simulări de fenomene, videoclipuri etc.

Pentru crearea unei lecții se apasă butonul Create →Lessons

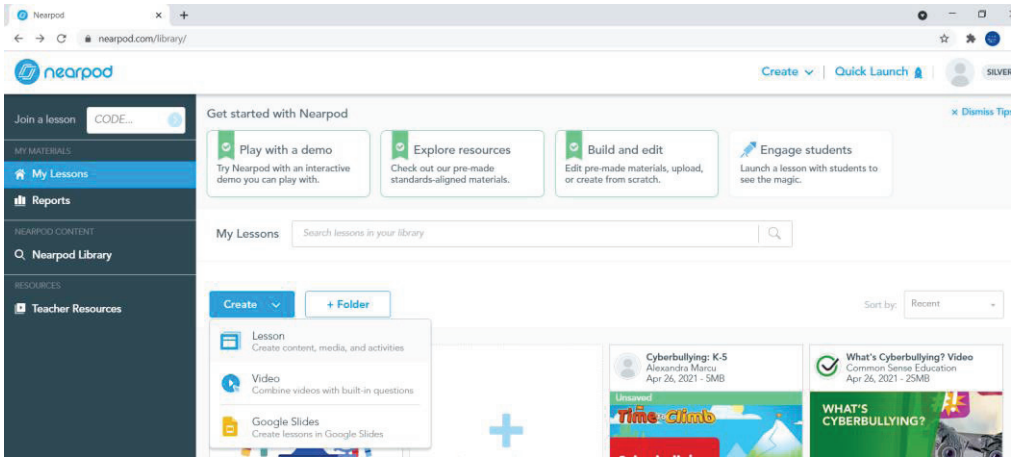


Fig 3. Captura ecran -accesare buton creare lecție

În fereastra deschisă se stabilește titlul lecției și apoi, cu ajutorul butonului Add Content &Activities se crează lecția

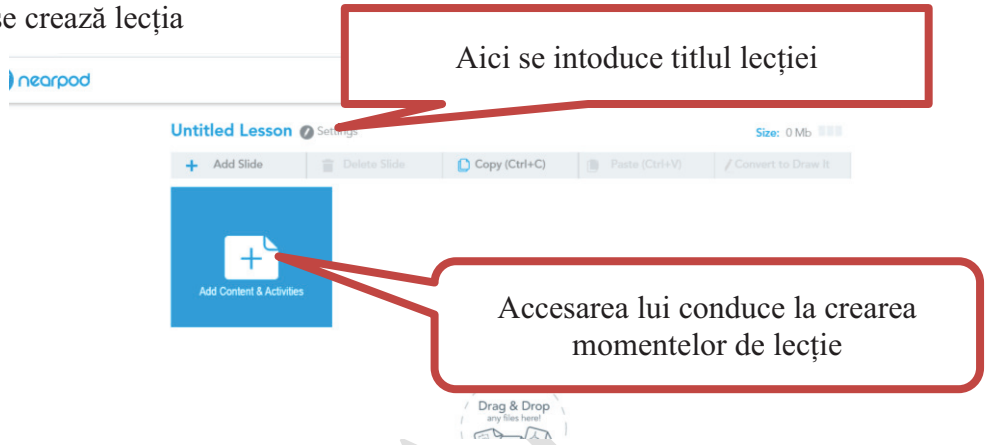


Fig4. Buton adăugare conținut și activități de învățare

Fereastra Conținut (Content) – prin alegerea acestei opțiuni adăugăm conținut.

Fereastra Activități (Activities)

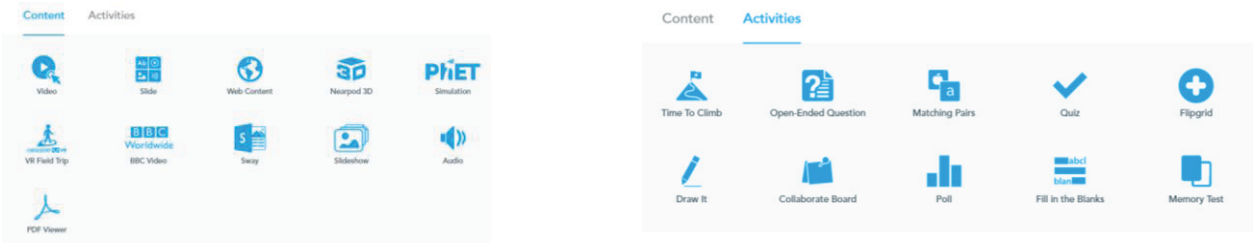


Fig. 6- Captura fereastra Content/Activities

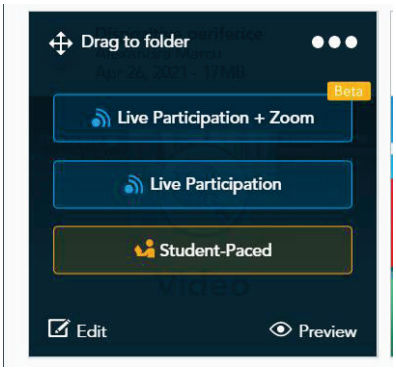
Exemple de activități/ conținuturi:

- *Draw It* – prin selectarea acestei opțiuni profesorul poate posta sarcini de lucru, iar elevii le rezolvă direct, în mod textual sau grafic. Este ideală a ceastă opțiune în situația în care se lucrează cu tableta grafică;
- *Fill in the Blanks* – sarcină de lucru în care elevii trebuie să completeze termenii lipsă;
- *Memory Test* – permit inserarea unor jetoane cu imagini care trebuie să se potrivească;

- *Nearpod 3D* – conține o bibliotecă de imagini 3D utile, din domenii diverse (din păcate, nu prea bogată!);
- *Quiz* – pentru întrebări tip test;
- *Time to Climb* – exercițiu de tip joc: elevul trebuie să răspundă la întrebări pentru a putea urca, de exemplu, muntele Himalaya;
- *Web Content* – pentru a include în lecție o pagină web, pe care elevul o accesează, iar aceasta se va deschide într-o filă separată, după închidere elevul fiind reîntors în lecție.

Distribuirea lecției

Lecția poate fi prezentată live, în care elevii trebuie să fie conectați la lecția de pe site sau în ritm propriu, caz în care se alege varianta ”Student-paced”. Cand lecția este prezentată live, profesorul este prezentatorul și moderatorul lecției, elevii primind pe ecranele lor exact slide-ul prezentat la momentul curent de către profesor. Elevii se pot conecta la lecție fie printr-un link, fie printr-un cod al lecției, ambele fiind generate automat atunci cand se creează lecția.



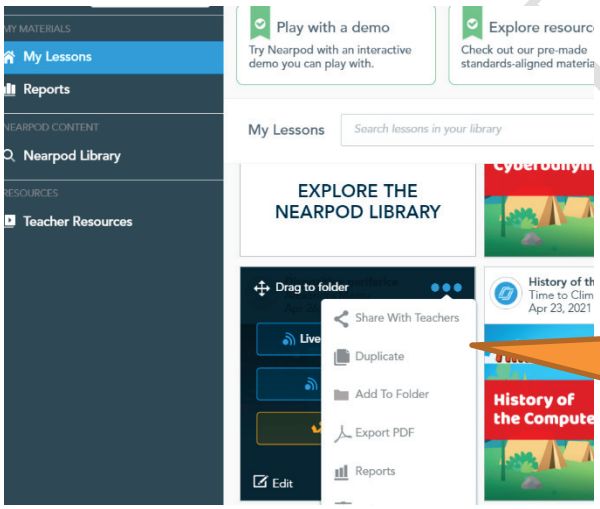


Fig 7. Distribuire lecție

Accesând cele trei puncte din caseta lecției putem distribui lecția către alți profesori, o putem multiplica, salva în alt format sau șterge.

Utilizarea aplicației Nearpod a fost posibilă ca urmare a participării lacursul de formare Innovative Math and Science Applications at Schools (03.02-09.02.2020) din cadrul proiectului Erasmus+, Învăţare şi predare activă prin intermediul unei abordări integrate- AKTIV /Learning and teaching actively through an integrated approach – AKTIV, Nr. de referinţă nr. 2019 – 1 – RO01-KA101-061945

Webografie:

https://nearpod.com/

ÎNVĂȚARE ȘI PREDARE ACTIVĂ - PROVOCĂRI ÎN ȘCOALA CONTEMPORANĂ

Prof. dr. Marinova Elena
Colegiul Național Pedagogic „Ștefan Velovan“
Dolj, Craiova

Învățământul contemporan presupune o schimbare de paradigmă prin promovarea metodelor și strategiilor didactice interactive, care să solicite mecanismele gândirii, imaginației și creativității elevilor. Una dintre provocările pedagogiei moderne este aceea de a identifica și a utiliza formele, mijloacele, procedeele și strategiile corespunzătoare, în vederea realizării unui învățământ centrat pe potențialul creator al elevilor. Abordarea de tip euristic, învățarea prin descoperire și problematizarea sunt strategii metodologice care oferă cadrului didactic oportunități în conceperea și realizarea unor demersuri didactice active, menite să centralizeze elevul în nucleul propriei creativități. Utilizarea acestor strategii didactice oferă unicitatea și eficiență lecțiilor, elevii fiind conduși pe calea înțelegerii. Astfel, învățarea este una de durată, conferind multe posibilități de dezvoltare cognitivă în procesul de instruire (1).

Deși învățarea nu este un fenomen exclusiv uman, la nivelul oamenilor ea suportă o modelare socio-culturală, devenind o trăsătură definitorie a ființelor umane.

În sens larg, învățarea poate fi definită ca „un proces evolutiv, esență formativ-informativă, constând în dobândirea (recepționarea, stocarea și valorificarea internă) de către ființă vie, într-o manieră activă, explorativă a experienței proprii de viață și, pe această bază, în modificarea selectivă și sistematică a conduitei, în ameliorarea și perfecționarea controlată și continuă sub influența acțiunilor variabile ale mediului ambiant“ (2).

Secolul XXI a debutat printr-o nouă etapă a științelor digitale, prin evoluția celor mai neașteptate metode de educație și interacțiune în cadrul societății. Arta însăși, situată la o confluență discutabilă între valorile etice și cele estetice, rămâne, în ansamblul ei, o veritabilă deschidere spre optimizarea personalității, spre cunoașterea/realizarea de sine, dar și pentru ineditele experințe de vârf, cum le numea Maslow. Interacțiunea cu arta, cât și procesul creației artistice prin abilitățile creative, reprezintă cele două dimensiuni ce contribuie la modelarea individuală. Arta conferă simboluri, sens, modele etice, incluzând în același timp, diversitatea și posibilitatea alegerii (3).

Societatea contemporană are nevoie de oameni care să gândească interdisciplinar, să abordeze cu uşurinţă trecerea de la un domeniu la altul. Conexiunile interdisciplinar consolidează fluxul de informaţii, iar comunicarea se desfăşoară în ambele direcţii, de la un tip de activitate la altul şi invers (4).

AKTIV

Orice curriculum școlar, conform standardelor actuale, se focalizează pe formarea unor competențe atât prin discipline clasice, de sine stătătoare, delimitate, dar și complementar, difuz, inter și trans-disciplinar, prin felul cum sunt concepute, sub aspect tematic, toate disciplinele. Pentru formarea unor competențe de ordin intelectual, de exemplu, avem discipline precum matematică, fizică, științe ale naturii etc., dar, în ponderi diferite, și celelalte discipline (socio-umane, artistice etc.) pot aduce contribuții semnificative în acest sens. De asemenea, în cazul educației artistice, situația este aceeași: se predau discipline special gândite în acest scop (desen, muzică, literatură), dar o serie de sarcini pot și trebuie țintite și de celelalte materii de studiu (pot fi instituite discipline trans-disciplinare, în care interferența cu artele să fie intenționată, explicită și asumată) (3).

În învăţământ, interdisciplinaritatea necesită stabilirea şi exploatarea unor conexiuni realizate între idei, între limbaje stabilite, între operaţii sau activităţi diverse sau specializate, în scopul diminuării diferenţelor care apar între disciplinele de învăţământ clasice. Predarea şi învăţarea mono-disciplinară au dezavantajul că accentuează mai mult perceperea secvenţială a realităţii, artificializând în mod abuziv o realitate care este unică şi continuă. Desigur că, până la un punct, abordarea strict analitică este indispensabilă, cel puţin în practica didactică. Într-o altă etapă însă, este necesară identificarea unor punţi de legătură între disciplinele şcolare, prin realizarea unei fuziuni între mai multe perspective progresive conceptuale, operatorii, acționale. Un conţinut şcolar structurat pe un model interdisciplinar este mai adecvat realităţii descrise şi asigură o percepere unitară, coerentă a fenomenologiei existenţiale. La realitate putem accede atât prin cunoaştere, cât şi prin trăire, prin experimentare, prin descoperire. Realitatea poate fi cunoscută, percepută, trăită, simțită, voită, creată (desigur, în limite umane date, funcție de vârstă, de predispoziții etc.) (3).

Învățarea interactivă este un tip de învățare care are la bază implicarea colaborativă profundă – intelectuală, psihomotorie, afectivă și volitivă – a subiectului învățării în interacțiuni sociale active care îi asigură progresul cunoașterii la nivel individual, dar și furnizează o gândire care depășește posibilitățile unui singur individ.

Atât în învățarea activă cât și în cea interactivă sunt angajate capacități și structuri cognitive, de imaginație, care generează resurse creative și motivaționale. Există cazuri, în care o parte dintre elevi apelează mai mult la memorie, la operaţii de memorare şi de înţelegere; alţii la gândire, logică (problematizare). În cazul în care elevii apelează mai mult la gândire, se dezvoltă fie operaţiile de gândire convergentă care presupun căutarea şi găsirea unui răspuns simplu şi corect; fie operaţiile de gândire divergentă prin care se ajunge la emiterea unor răspunsuri posibile, la o situaţie cu final deschis; ori la o gândire evaluatoare ce duce la anumite judecăţi în baza unor criterii implicite sau explicite; astfel, unii fac apel la aptitudinile creatoare ce ar presupune capacitatea de a elabora idei; iar alţii la gândirea critică care are la bază capacitatea de analiză, de interpretare şi de explorare. Învățarea activă și interactivă se bazează pe o relație educațională asimetrică/disimetrică în care elevul

AKTIV

însuși are rol de ”regulator pedagogic” (5), iar profesorul rol de organizator și ghid al procesului de învățare desfășurat de elev. Contextul interactiv construit de profesor și metodologia activă și stimulatoare utilizată îl ajută pe elev să asocieze învățarea cu stări emoționale pozitive de bucurie, încredere în sine, dorință de cunoaștere, tendință spre autoactualizare și autodepășire.

În procesul învățământului contemporan, profesorul joacă un rol esenţial. Acesta trebuie să creeze legături puternice între toate cunoştinţele sale utilizând metode moderne de predare, nu doar pentru a transmite pur şi simplu elemente educative care urmează a fi însuşite mecanic, ci pentru a inspira elevii să descopere printr-un studiu cât mai activ şi mai intens universul cunoașterii. Rolul profesorului este de a organiza învăţarea, de a susţine potențialul elevilor prin metodele activ-participative . Aşadar, metodele activ-participative, prin caracterul lor diferenţiat şi formativ, ajută la dezvoltarea capacității intelectuale și artistice ale elevilor, la intensificarea proceselor cognitive, la atingerea pragului superior al calități actului didactic. Este important să existe conexiuni disciplinare sistematice şi elaborate, care constituie expresia unei viziuni bi sau pluridisciplinare; aceste conexiuni presupun analiza epistemologică a disciplinelor şi identificarea conceptelor, metodologiilor, acțiunilor comune extrapolabile, sau elaborarea în echipă a proiectelor de lecţii şi a planificărilor anuale sau semestriale (3).

Bibliolgrafie

Ioana-Maria Câmpean „Strategii metodologice activizante în învățarea activă“;

Golu P., 1895, Învățare și dezvoltare, EȘE, București;

Constantin Cucoș, „Integrare și interdisciplinaritate în realizarea educației estetice“;

Croft, L. Abordarea de tip interdisciplinar în ciclul primar–necesitate şi provocare, Prof. Rugină Dănuţ;

Bocoș, M.D., 2013, Instruirea interactivă. Iași: Editura Polirom.

AKTIV

IMPLEMENTAREA METODELOR ACTIV – PARTICIPATIVE ÎN PROCESUL INSTRUCTIV – EDUCATIV

Prof. Mazilu Ramona Ana Maria
Colegiul Național Militar „Tudor Vladimirescu", Craiova, Dolj
Prof. Mazilu Daniel – Ștefan
Liceul Tehnologic „Constantin Brâncuși", Craiova, Dolj

Trăim într-o lume care se află mereu în schimbare, unde informațiile sunt numeroase și impun o concentrare deosebită pentru înțelegere. Din acest considerent și școala face un salt către o învățare activă, o învățare care pune în centru elevul și personalitatea sa. Interactivitatea presupune învățarea prin colaborare, prin comunicare și este o componentă esențială a procesului educațional. Elevii cooperează, se implică în activități, formulează idei, se ajută, rezolvă diferite situații cu care se confruntă ajungând să respecte opiniile celorlalți devenind astfel coparticipanți la propria formare.

Având în vedere faptul că fiecare lecție are specificul său, noi, cadrele didactice trebuie să alegem cu atenție metoda pe care vrem să o utilizăm în respectiva lecție, dar și momentul lecției în care metoda fi ar benefică.

Dintre metodele activ – participative cunoscute, cele pe care le-am utilizat mai des la ore sunt: Brainstorming-ul, Ciorchinele, Diagrama Venn, Posterul, Știu – Vreau să știu – Am învățat, Modelarea, Experimentul de laborator etc.

Aceste metode îi ajută pe elevi să înțeleagă mai rapid cunoștințele noi și să realizeze conexiuni între acestea. Ei acționează rapid, se manifestă spontan și își exprimă ideile fără a exista teama că sunt criticați.

Brainstorming-ul

Metoda se mai numește și *Asaltul de idei* și dezvoltă creativitatea elevilor care încearcă să găsească soluții cât mai multe pentru o situație enunțată. Discuțiile au loc în grup și se încearcă găsirea soluției optime pentru rezolvarea problemei, fiecare participant exprimându-și propria idee.
Această metodă dezvoltă imaginația, creativitatea prin generarea cât mai multor idei, deoarece elevii nu sunt criticați, totul este acceptat.

Etapele metodei sunt:

- Se alege tema, sarcina de lucru și se exprimă toate ideile indiferent de forma lor;
- Se notează toate ideile și se grupează pe categorii;
- Se analizează și se selectează ideile originale.

Avantajele metodei:

AKTIV

- obținerea ușoară a ideilor noi și a soluțiilor rezolvatoare;
- are o aplicabilitate largă;
- dezvoltă creativitatea, gândirea;
- valorificarea ideilor fiecăruia;
- stimulează participarea activă.

Dezavantajele metodei:

- soluțiile propuse nu prezintă întotdeauna aplicabilitate practică;
- oferă doar soluții posibile, nu și realizarea efectivă

Ciorchinele

Această metodă presupune realizarea conexiunilor între idei. Este un brainstorming neliniar.

Etapele metodei sunt:

- scrierea unui cuvânt în centrul tablei sau a foii de hârtie;
- notarea tuturor ideilor sau cunoștințelor legate de tema respectivă unindu-se prin linii între acestea și cuvântul inițial;
- pe măsură ce se scriu cuvinte noi, se trag linii între toate ideile care par a fi conectate;
- activitatea se oprește în momentul în care s-au epuizat toate ideile și când s-a sfârșit timpul.

Avantajele metodei:

- metoda poate fi utilizată frontal, individual sau în perechi;
- stimulează formarea de capacități la elevi;
- se poate aplica în toate momentele unei lecții mixte.

Dezavantajele metodei:

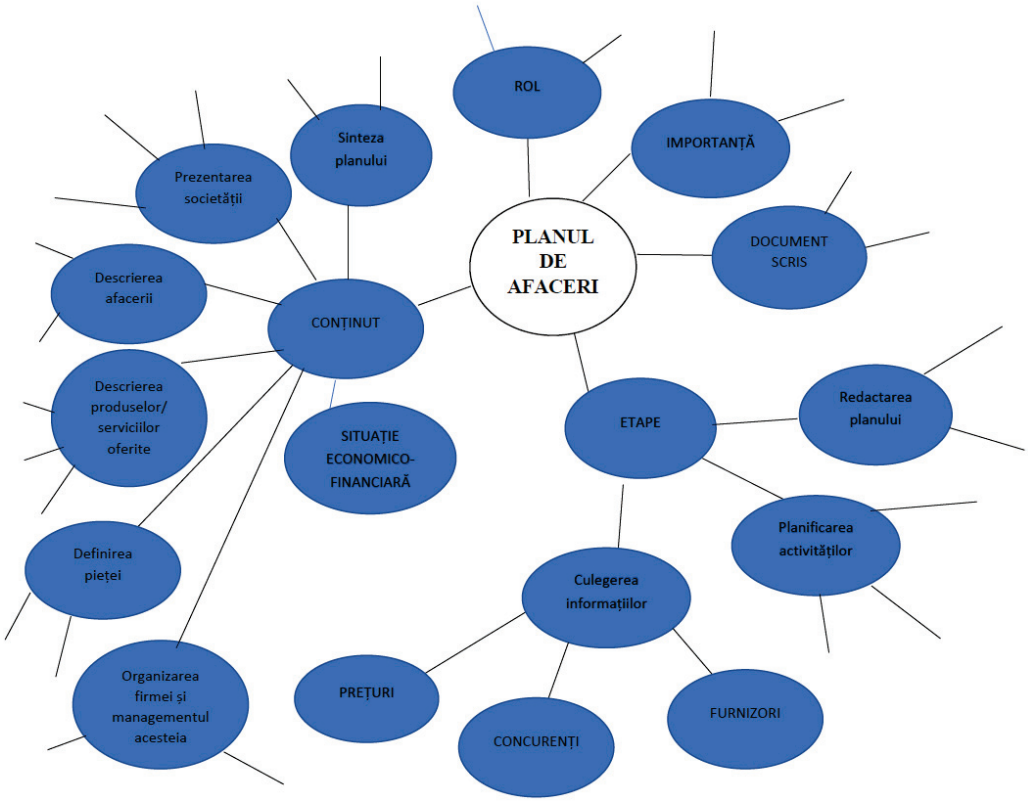
- elevii pot menționa diverse informații fără să le rețină;
- dacă nu se precizează domeniul din care să provină informațiile elevii pot preciza cunoștințe din domenii diferite.

În continuare, exemplificăm metoda ciorchinelui aplicată la disciplinele Educație antreprenorială și Chimie.

Disciplina: Educație antreprenorială

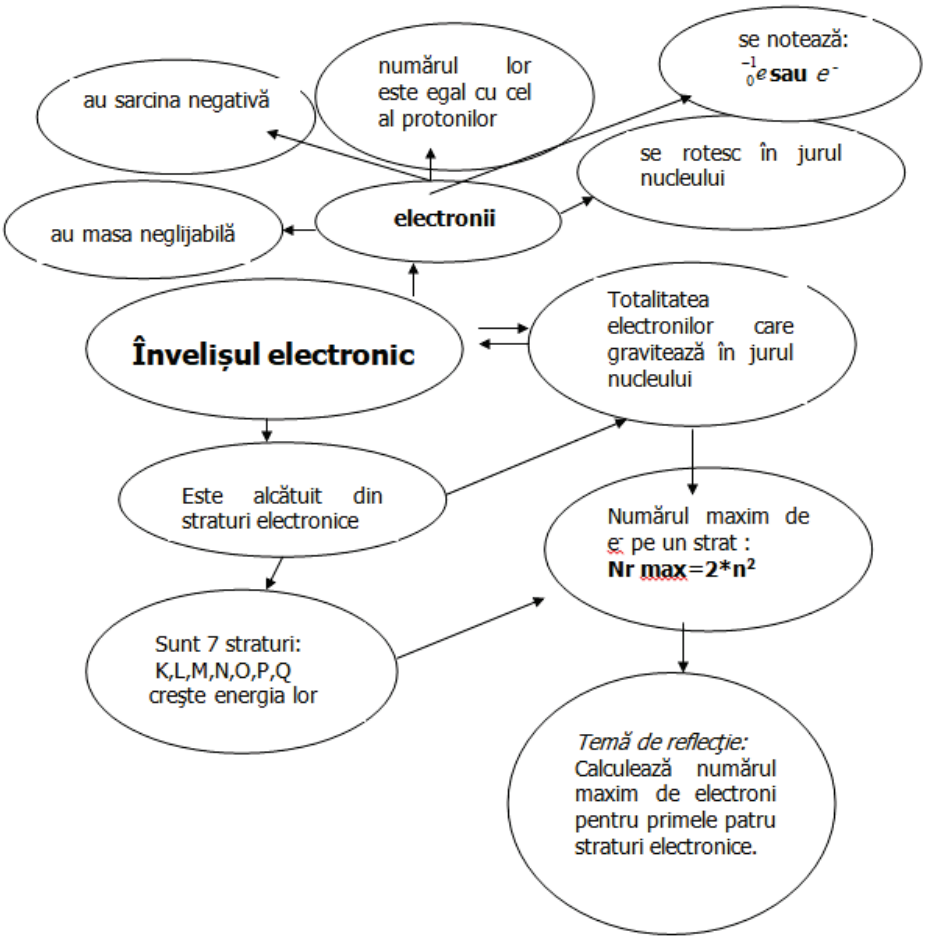
Tema: Planul de afaceri și problemele aplicării acestuia

AKTIV



Disciplina: Chimie

Tema: Învelișul electronic



În ambele situații se observă că pentru aplicarea metodei ciorchinelui se pornește de la o idee/ cuvânt care se află în centru, după care elevii completează ciorchinele cu cunoștințele legate de tema aleasă trăgându-se linii între acestea și cuvântul inițial.

În concluzie, putem spune că această metodă este eficientă și implică toți elevii să participe la activitate, chiar și pe cei mai puțin motivați.

Bibliografie:

Cerghit, Ioan, *Metode de Învăţământ*, , Ediția IV, Ed. Polirom, 2006;

Cucoş, Constantin , *Pedagogie*, (Ediția a II-a, revăzută și adăugită), Ed. Polirom, 2006;

Oprea**,** Crenguţa - Lăcrămioara – *Strategii didactice interactive,* ed. a III-a, EDP, Bucureşti, 2008

MEC, Consiliul Național pentru pregătirea profesorilor, *Învățarea activă*, ghid pentru formatori și cadre didactice, București, 2001

AKTIV

MOTIVER LES ELEVES EN CLASSE DE FLE

Prof. Mitrache Loredana
Colegiul Naţional Militar „Tudor Vladimirescu”
Craiova, Dolj

Comment motiver les élèves en classe de FLE ? Une question qui préoccupe vraiment les professeurs de FLE à cause de l'absence de motivation chez les élèves, un inconvénient dans une démarche pédagogique efficace.

Dans la plupart des cas, le scénario pédagogique se déroule de la même manière : lecture et découverte des textes, explication et mémorisation du vocabulaire, exposition de différents aspects grammaticaux, exercices grammaticaux et de courts dialogues comme jeu de questions-réponses. À travers un tel scénario, la langue n'est pas vraiment un outil de communication. C'est mettre l'apprenant en action qu'on le détermine à agir et à être impliqué. Trouver du plaisir à apprendre et à enseigner le français implique donc la mise en contexte de la langue apprise. Pour que l'acte de communication se réalise, il faut que « le groupe d'apprentissage soit un lieu de véritable communication où l'on ait le désir et le plaisir d'échanger avec les autres. » (*H. Sagot et J. Perrochaud, p.30).* Cela dépend d'une véritable pédagogie qui met en place des activités qui correspondent au niveau de l'élève, à ses besoins et ses intérêts.

Trouver du plaisir à apprendre et à enseigner le français implique donc à mettre en contexte la langue apprise et à donner du sens aux tâches à accomplir. En même temps, l'enseignant doit créer un climat positif pour rendre les élèves plus confiants et plus motivés. Alors, il ne suffit pas le savoir-apprendre, il est aussi important de travailler le savoir-vivre.

Pour revenir à notre question initiale en ce qui concerne la motivation des élèves en classe de FLE, les activités qu'on pourrait choisir et mettre en place pour stimuler l'intérêt des élèves sont assez diverses. De la sorte, on se propose dans cet article de vous présenter quelques activités découvertes pendant la formation suivie dans le cadre du projet Erasmus KA1 **"Învăţare şi predare activă prin intermediul unei abordări integrate /Learning and teaching actively through an integrated approach – AKTIV", nr. 2019-1-RO01-KA101-061945.** La formation « Les outils numériques pratiques pour faciliter la vie du professeur / Intégrer des jeux et des activités créatives en classe » a eu lieu à Cavilam Vichy Alliance Française, de 27 à 31 juillet 2020. Les objectifs de la formation ont touché plusieurs aspects : l'exploration et l'appropriation de logiciels et d'applications en ligne, le développement des compétences numériques et l'enrichissement des pratiques de classe.

Au niveau des pratiques de classe, on vous partage quelques activités qui pourraient motiver les élèves en classe de FLE.

AKTIV

Les activités de brise-glace qui établissent un lien entre les apprenants et aident globalement à l'apprentissage du contenu. Ces activités ont donc pour but principal d'établir un climat propice à l'apprentissage.

- *Jeu du serpent* : le professeur donne un thème. Un apprenant donne un mot en relation avec le thème. L'apprenant suivant doit donner un mot sur le même thème, mais qui commence par la dernière lettre du mot précédent. Ex : VOYAGE : partir/ repos/ soleil….
- *Jeu de la valise* : Proposer la phrase suivante : « Je pars en voyage et j'emporte dans ma valise ... ». Un premier élève lit la phrase écrite au tableau et imagine un objet que l'on peut emporter. Un deuxième élève répète la même phrase et ajoute un deuxième objet. Un troisième élève répète et ajoute un troisième objet, etc.

  Exemple : Élève 1: Je pars en voyage et j'emporte dans ma valise une brosse à dents.

  Élève 2: Je pars en voyage et j'emporte dans ma valise une brosse à dents et un peigne.
- *Trouvez quelqu'un qui…* : Les élèves se déplacent dans la classe pour parler aux autres et trouver des élèves qui font les activités notées. Quand ils trouvent une personne qui fait cette activité, ils notent le nom de cette personne à côté de l'activité. On arrête l'activité lorsqu' un des élèves a trouvé une personne pour chaque activité de sa feuille ou lorsque la majorité des questions ont été posées. Ensuite, on fait une mise en commun.

On peut aussi intégrer ***des activités qui développent la créativité et l'imagination*** des élèves.

Les photos tronquées

Principe : imaginer les éléments masqués d'une photo.

En noir et blanc

Principe: Proposer aux apprenants de coloriser la photo. Les apprenants expliquent quelles couleurs ils mettraient et pourquoi.

Petite page de publicité

Principe: Imaginer le slogan d'une photo publicitaire. Plus l'image n'est décalée, mieux c'est.

Que dites-vous ?

Principe: Proposer aux apprenants des tableaux présentant un ou plusieurs personnages. Les inviter à mettre des bulles de parole et/ou de pensée. Il est possible d'ajouter des contraintes : parler de l'actualité ; rester dans une thématique (cuisine, loisirs, ville…); intégrer un élément grammatical précis (temps verbaux, utilisation de pronoms compléments, etc.).

Ces exercices d'imagination peuvent être adaptés à plusieurs niveaux.

De nos jours, il y a une véritable révolution du numérique qui est devenu un vecteur de motivation pour les élèves qu'il s'agit des classes en présentiel ou à distance. C'est pourquoi il est important de savoir gérer les outils numériques et les intégrer en classe de FLE. Les activités fondées sur l'utilisation des outils numériques sont aussi nombreuses que les autres plus traditionnelles.

AKTIV

Des ateliers de création - On peut demander aux élèves de créer des poèmes haïku tout en utilisant l'application *Qrcode generator* pour les cacher. C'est un moyen original de développer leur imagination et leur vocabulaire en français. Les élèves participants peuvent également utiliser l'application *Qr Scanner* pour découvrir les poèmes de leurs camarades de classe.

Leximage – ton propre dictionnaire

LEXIMAGE est une application gratuite créée par le CAVILAM - Alliance Française, grâce à laquelle les élèves apprennent à créer leur propre dictionnaire thématique tout en associant mot, image et son. Cet outil offre la possibilité d'utiliser toute image disponible sur la tablette/le portable ou téléchargée sur Internet. LEXIMAGE génère automatiquement trois types d'exercices: identifiez une image; identifiez un son; écrivez. C'est une activité qui favorise le processus de mémorisation et le développement du vocabulaire par thèmes.

Les activités qui intègrent les nouvelles technologies dans le processus didactique sont assez diverses, mais à ce niveau il est important que l'enseignant développe des compétences spécifiques pour arriver à bien gérer de telles activités ou de tels outils. Il peut suivre des stages de formation axés sur le développement des compétences numériques ou il peut bien se servir des ressources numériques déjà mises en ligne.

Les activités décrites dans cet article présentent plusieurs avantages dans le processus d'enseignement/apprentissage : rendre les apprenants actifs, permettre aux apprenants de s'approprier l'espace-classe, créer un environnement d'apprentissage positif qui favorise l'utilisation du français (en dépit des erreurs).

En conclusion, pour motiver les élèves, les professeurs devraient créer un climat positif en classe, être au courant avec les méthodes modernes et redéfinir sans cesse leurs démarches pédagogiques tout en offrant des exemples de bonne pratique.

AKTIV

Bibliographie

Duboz Roxane, *L'usage du numérique en classe : quelles plus-values pour l'enseignement*, Education 19. Dumas-02289303f, https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02289303/document, consulté le 15 décembre 2021

Fluckiger C. *Les usages effectifs du numérique en classe et dans les établissements scolaires* Cnesco, Paris, 2020

Sagot H., Perrochaud J.*, Pourquoi pas! Méthode audio-visuelle de français langue étrangère pour adolescents et adultes*, Pédagogi-A, Saint-Herblain, 1985

https://www.lepointdufle.net/penseigner/activitesdeclasse.htm, consulté le 15 décembre 2021

https://www.leplaisirdapprendre.com/ressources-pedagogiques/, consulté le 15 décembre 2021

STUDENT-CENTRED CLASSROOM: TEACHERS AS PROMOTERS OF ACTIVE LEARNING

Prof. Mitrulescu Corina
Colegiul Național Militar „Tudor Vladimirescu”, Craiova, Dolj
Prof. Grigorie Otilia
Colegiul Național Militar „Tudor Vladimirescu”, Craiova, Dolj

It has been proven that student-centred methods are more efficient than the traditional teacher-centred approach to education because they encourage not only cooperation among students but also autonomy when it comes to student learning. A student-centred classroom promotes the development of students' critical thinking, motivation, and self-confidence.

Student-centred classrooms are based on teamwork and cooperative learning; they promote problem solving, debate, and creativity as they are focused on supporting students in facing challenges and in learning by doing. The student-centred pedagogical models that are most widely employed are Project-/Problem-Based Learning, the Flipped Classroom, Discovery Learning, and Case-Based Instruction.

In the flipped classroom pedagogical model, one can notice a reversion when it comes to typical lecture and homework elements. The traditional lecture component is replaced by short videos that are viewed by the students outside the classroom while the class session comprises hands-on, active learning and practical activities.

The defining concepts of a flipped classroom are the following:

- it uses active learning techniques and new technologies to engage students
- it moves the lecture outside of the classroom (lecture formats are varied: slides, audio, podcasts, narrated presentations, video-casts, other multimedia content)
- it moves practical applications of what is learned into the classroom

The flipped classroom is designed with a view to encouraging student retention, understanding, and engagement. The traditional teaching approach is reversed and the teachers do not act as a source of information but rather as a progress monitor or someone who suggests various approaches and clarifies content, as an advisor who is encouraging students in individual inquiry and a collaborative effort.

In a flipped classroom model, students receive materials, usually in some digital format. These have to be studied outside the classroom, at their own pace. Because materials are pre-recorded lectures, this provides for the additional benefit of allowing the student to go back over points made

ACTIV

and key takeaways from a particular lesson. Then they can come back to class already informed and prepared to engage in the practical activities and discussions.

In order to check student comprehension, teachers can assign quizzes or other test formats that offer the benefit of immediate feedback. Teachers can thus adjust the practical activities that are to be planned during the class session.

This model offers instructors the possibility to organize their class time more efficiently; students can engage in discussions on the topic and apply their knowledge through active learning, they can spend their class time undertaking more active and collaborative activities. Class time is used for problem solving in groups and applying acquired knowledge.

Lectures are typically created by the instructor, but can also be chosen from a repository. There are currently many sources of video lectures available online, and access to this type of material is becoming ubiquitous.

The value of flipped classrooms comes from the re-purposing of class time: because students have already acquired and understood the information, they can use the in-class time to inquire about content that is not clear or to interact with one another during the hands-on activities.

A flipped classroom model focuses mainly on meeting individual student learning needs and it requires a flexible environment. In order to conduct a successful flipped classroom, teachers must be aware of the fact that a shift in the learning culture is necessary, i.e. in-class activities shift the focus from teacher-led activities to student-centred learning in order for learners to experience topics in greater depth through active, more meaningful approaches to learning.

A flipped classroom requires a lot of effort on the teacher's part. Educators evaluate which materials should be presented to students in advance and which content should be taught directly to help students gain understanding while class time is crucial for the teacher to determine whether the students have gained an understanding of a topic.

An effective and successful flipped classroom needs careful preparation and planning. The universal requirements generally imposed on lesson plans have to be obviously applied to Flipped Classroom lessons as well. Teachers have to plan their own activities and their students´ activities carried out in three phases:

- before the class
- during the class
- after the class

The downside to flipped learning is that it relies heavily on technology, with students needing to access the internet for at-home learning. This can make the digital divide between wealthy students and their poorer peers obvious, and students without access to technology will struggle.

AKTIV

Bibliography:

Jinlei, Z., Ying, W., & Baohui, Z. (2012). Introducing a new teaching model: Flipped classroom [J]. *Journal of Distance Education*, *4*(8), 46-51.

Keengwe, J. (Ed.). (2014). *Promoting active learning through the flipped classroom model*. IGI Global.

Muzyka, J. L., & Luker, C. S. (2016). *The Flipped Classroom Volume 1: Background and Challenges* (pp. 29-54). Washington, DC: American Chemical Society.

AKTIV

METODE ACTIVE DE PREDARE-ÎNVĂȚARE

Prof. Nicolae Florentin
Colegiul Național Militar „Tudor Vladimirescu”
Craiova, Dolj

După cum se știe, strategia de predare-învățare ocupă loc central în procesul de instruire față de celelalte laturi ale acestuia: stabilirea obuiectivelor operaționale, evaluarea resurselor umane și materiale, alegerea căilor de apreciere(și evaluare) a obținerii performanțelor școlare așteptate, precizarea condițiilor spașio-temporale de desfășurare a instruiriiii.etc.

Pentru a vedea mai clare locul și rolul strategiei de predare-învățare în procesul instructiv(din cadrul unei lecții, de pildă) trebuie săavem în vedere bipolaritatea:strategie de predare(elaborată de profesor)-strategie de învățare(elaborată de elev). În instruirea bazată pe metode activ-participative pe care o propun, această bipolaritate nu se înțelege ca o dihotonie ci ca o intercondiționare între cele două planuri amintite. Strategia de predare creează condiții pentru formarea strategiilor de învățareale elevilor, iar modalitățile de învățaredetermină optimizarea strategiilor de predare, etc. Mai precis, prin strategia de predare-învățare avem în vedere modalitățile de selectare și combinare a elementelor de conținut dirijare, organizare a învășării, metoda de învățământ,materiale etc.,direcționate de obiectivele operaționale ale instruirii, cât și modalitățile prin care elevii realizează obiectivele propuse.

Strategiile de învățare ale elevilor sunt autodirijate de strategii de tip metacognitiv, de genul strategiilor gândirii inductive, deductive, analogice, mixte. Voi exemplifica în continuare strategiile de predare-învățare în cazul rezolvării de probleme, evidențiind operațiile care se construiesc în aceste scopuri.

- Obiective: 1.Formarea unor strategii de aplicare a teoremei Fermat.
  2. Formarea unor strategii rezolutive pe baza teoremei lui Fermat.
- Lot:11D 24 elevi
- Strategii de instruire: Să elaboreze o strategie de rezolvare a unei probleme, prin rezolvarea unui set de probleme înrudite
- Desfășurarea experimentului: experimentul se desfășoară pe durata unei ore.
  1. Anunțarea performanței: la sfârșitul secvenței de instruire se așteaptă ca majoritatea elevilor să rezolve problema 1 și să-și formeze o strategie de rezolvare a problemei 2. Enunțuri:

ARTIV

Problema 1. Să se afle $a, b \in R$ astfel ca $f: R \to R, f(x) = \begin{cases} x^2 + a, x < 1 \\ x^3 + bx, x \geq 1 \end{cases}$ să fie continuă și să admită $x_0 = 2$ punct de extrem.

Problema 2. Se consideră funcția$f: R\backslash\{-1,0\} \to R, f(x) = \frac{2x+1}{x^2(x+1)^2}$. Să se arate că f nu admite puncte de extrem.

Problema 3.Să se detrmine $a \in R$ astfel ca $e^x \geq ax + 1, \forall x \in R$.

2. Factorul experimental

2.1.Strategie algoritmică, analogică semidirijată frontal combinat cu activitatea individuală și în grup, în direcția consolidării schemei cognitive despre punctele de extrem și a formării unei scheme operatorii asupra teoremei lui Fermat.

-Se reactualizează schema cognitivă despre puncte de extrem învățată anterior.

Când x_0 este punct de extrem? Care este caracterizarea cu ajutorul derivabilității a punctelor de extrem?

Formarea capacității de aplicare a teoremei lui Fermat, obiectivată prin operațiile:

1. Se calculează derivata fucției
2. Se determină punctele critice.

-Se rezolvă problemele 1.1, 1.2 și 1.3 înrudite cu problemel 1,2,respectiv3.

Problema 1.1 Să se afle a și c știind că $f: R \to R, f(x) = \begin{cases} x^2 + 1, x < 1 \\ ax^2 + 4x + c, x \geq 1 \end{cases}$,

este continuă și admite $x_0 = 2$ punct de extrem.

Problema1.2 Determinați o funcție polinomială de grad minim care are un minim local egal cu 8 în punctul x=2 și un maxim local egal cu 12 în punctul x=0.

Problema 1.3. Determinați a∈R știind că $\ln(1 + ax) \leq x, \forall x \in (-1, \infty)$.

- Indicatori operaționali:
  - ✓ Să recunoască modelul de aplicare a teoremei lui Fermat
  - ✓ Să afle un parametru aplicând o schemă operatorie a teoremei lui Fermat
  - ✓ Să aplice o schemă operatorie asupra demnului funcției de gradul doi.

2.2 Strategie mixtă prin problematizare, semidirijat frontal combinat cu activitatea individuală, în direcția formării de strategii rezolutive pe baza teoremei lui Fermat.

Elevii primesc spre rezolvare problema 3.

Bibliografie:

Florin CÎRJAN, Didactica Matematicii, Editura Corint,București, 2007.

Lucian DRAGOMIR, Adriana DRAGOMIR, Ovidiu BĂDESCU, Probleme de matematică, Editura Paralela 45, Pitești, 2013.

ACTIV

DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR-CHEIE PRIN FOLOSIREA METODELOR ACTIV-PARTICIPATIVE

Prof. Nicu Simona-Claudia
Colegiul Național „Elena Cuza”,
Craiova, Dolj

Competența de comunicare în limba maternă se dezvoltă cu ușurință în cadrul orelor de limba și literatura română. Lectura trebuie să devină o necesitate, ea este un izvor de cunoaștere. Pentru ca orele de limba și literatura română să fie atractive, profesorul trebuie să folosească metode active.

Pentru dezvoltarea competenței cheie, comunicarea în limba maternă, elevul trebuie să producă mesaje scrise și orale în care să-și exprime ideile, să construiască diverse situații de comunicare, să-și dezvolte arta de a vorbi prin participarea dezbateri, cluburi de lectură, prin antrenarea în activități extracurriculare. De exemplu, în cadrul clubului de lectură, elevii au avut de citit mai multe opere cu teme mitologice: „ Hoțul fulgerului”, „ Marea monștrilor”, „ Legendele Olimpului”. pe care le-au prezentat într-o formă originală. Au realizat o hartă a Olimpului, marcând numele zeilor care i-au fascinat. Dintr-un cufăr al cuvintelor au extras numele unor zei, pe care i-au caracterizat, inspirându-se din cărțile citite. A urmat o dezbatere pe tema:„Mitologia, izvor de inspirație pentru literatura contemporană”.

Pornind de la această constatare, în cadrul unui proiect de promovare a lecturii, am încercat să găsesc modalităţi şi tehnici care să contribuie la stimularea interesului elevilor pentru lectură. Stârnirea interesului pentru lectură se poate realiza cu mai multă uşurinţă dacă activităţile desfăşurate în acest sens depăşesc spaţiul sălii de clasă. Astfel, am antrenat elevii în activități extraşcolare, după ce le-am recomandat o listă de lecturi.

Scopul acestui proiect a fost cultivarea plăcerii de a citi şi conştientizarea importanţei pe care o are lectura în redactarea compoziţiilor şcolare. Copiii și-au format şi valorificat competenţe în planul creativităţii, al relaţionării. S-a creat un climat bazat pe înţelegere, toleranţă, comunicare empatică.

Lectura a devenit o experiență prolifică, ajutându-i să cunoască atât opere din literatura română, cât și din literatura universală. În cadrul activității „Fantasticul- o evadare din lumea contingentului”, elevii au prezentat diferența dintre categoriile estetice: fantastic şi fabulos. Au prezentat fișe cu citate din operele lui Tzvetan Todorov, Roger Caillois, pentru a înțelege mai bine trăsăturile celor două concepte. De asemenea, elevii au extras numele unor personaje din operele *Domnișoara Christina, Șarpele, Moara lui Călifar, La hanul lui Mânjoală,* au recunoscut și au încercat să stabilească temele acestor creații. Pe o pagină de jurnal, și-au exprimat impresiile despre

finalul operelor, despre categoriile fantasticului din operele citite, despre toposurile conturate, despre sentimentele pe care lectura acestora le trezește cititorilor. Pe anumite răvașe adresate autorilor cărților și-au imaginat alte finaluri. Acestea au fost trimise la poșta cititorului, reprezentată pe un duplex.

Pornind de la operele *Baltagul, Amintiri din copilărie* de Ion Creangă, *Femeie, iată fiul tău* de Sorin Titel, *Mama* de Nicolae Labiș, elevii au realizat o dezbatere pe tema *Femeia-Mater familias,* au realizat compuneri descriptive despre mamă, acrostihuri, poezii, au ilustrat prin scurte dramatizări momente din aceste opere. Lecturând opera *Fahrenheit 451*, elevii au lipit pe un glob mesaje în care au găsit o soluție pentru salvarea cărții, în situația în care ar fi pe cale de a fi distrusă. Au citit răspunsurile, apoi au prezentat conținutul distopiei de mai sus . Prin jocuri de rol, au evidențiat rolul esențial al cărții. Au creat acrostihuri, prin care au elogiat cartea , au acordat carnete de cititor celor mai înfocați lectori. Au citit fragmente din opera *Un păianjen care se credea Spider Man*, scrisă de Adina Popescu. Au redactat câteva scrisori adresate păianjenului, pentru a afla lecturile preferate ale acestuia. Am reușit să le stimulez interesul pentru lectură, să se familiarizeze și cu texte din literatura română. Exersând, prezentându-și produsele în fața clasei, și-au dezvoltat competențele de comunicare, și-au dorit să citească mai mult.

Elevii care percepeau lectura ca pe ceva ostil, au citit mai întâi cartea „ *Cum să faci să nu citești”*. Au citit cărți mai facile, apoi au diversificat lecturile.

Cu siguranță că aceste activități nu au avut impactul dorit asupra tuturor elevilor, dar mulți au fost încântați de faptul că au reușit să-ți expună produsele realizate în fața colegilor, dorind să citească și alte cărți, reușind să-și reprime emoțiile și să vorbească în public.

ARTIV

PREDAREA GEOGRAFIEI ÎNTRE TRADIȚIONAL ȘI MODERN

Prof. Oance Mihaela
Liceul Tehnologic „Petre Baniță”
Călărași, Dolj

Din perspectiva pedagogiei moderne, a preda devine un demers educativ în cadrul căruia sunt mobilizate resursele clasei de elevi, aceasta fiind motivată permanent să parcurgă procesul instructiv. A altă componentă a învăţării este evaluarea, modalitate prin care profesorul stabileşte măsura în care obiectivele au fost atinse şi prin care va pune la punct o strategie didactică mai eficientă pentru următorul proces instructiv. Activitatea independentă desfăşurată de elevi devine, astfel, concludentă şi necesară, ea dând dovada utilităţii metodelor abordate. Profesorul va organiza şi va coordona acest demers instructiv, exercitând funcţii diverse, de organizare a activităţii, de impunere a unor metode, de dezvoltare a unor capacităţi şi de personalizare a activităţii didactice

Pedagogia activă, caracteristică învăţământului modern, face posibilă trecerea de la transmiterea de cunoştinţe la formarea de deprinderi şi de abilităţi, accentuând astfel latura formativă a educaţiei. Modelul profesorului aflat în centrul procesului instructiv – educativ, este considerat depăşit şi este înlocuit de o viziune pedagogică nouă, în care elevul joacă rolul cel mai important, devenind parte activă a instruirii sale.

Total diferită de pedagogia tradiţională, pedagogia modernă modifică rolul jucat de polii educaţionali, mutând accentul pe elev. Idealul educaţional este legat de valorile culturale ce trebuie asimilate, de tipul de personalitate impus de societate, dar şi de nevoile elevului. Nu mai este vorba de un model educaţional standard, ci de unul dinamic, în concordanţă cu noile realităţi şi capabil să reziste la schimbări.

Dacă învăţământul tradiţional era privit ca un proces de transmitere de informaţii, în cadrul căruia profesorii reprezentau poziţia dominantă, învăţământul modern primeşte alte trăsături. Cadrul didactic nu mai este transmiţător, ci facilitator de cunoştinţe, folosind dialogul şi cooperarea în relaţia cu elevii. Acest profesor va şti să coordoneze procesul educativ, astfel încât toţi elevii să atingă obiectivele stabilite şi va fi capabil, de asemenea, să-l ajute pe elev să-şi formeze capacităţi de muncă individuală şi să folosească ceea ce a dobândit.

Din perspectiva pedagogiei moderne, a preda devine un demers educativ în cadrul căruia sunt mobilizate resursele clasei de elevi, aceasta fiind motivată permanent să parcurgă procesul instructiv. A altă componentă a învăţării este evaluarea, modalitate prin care profesorul stabileşte măsura în care obiectivele au fost atinse şi prin care va pune la punct o strategie didactică mai eficientă pentru următorul proces instructiv. Activitatea independentă desfăşurată de elevi devine, astfel, concludentă

AKTIV

şi necesară, ea dând dovada utilităţii metodelor abordate. Profesorul va organiza şi va coordona acest demers instructiv, exercitând funcţii diverse, de organizare a activităţii, de impunere a unor metode, de dezvoltare a unor capacităţi şi de personalizare a activităţii didactice.

Învăţământul modern nu caută să scoată în evidenţă rolul profesorului, ci vine în întâmpinarea cerinţelor societăţii, propunând strategii didactice potrivite pentru formarea elevilor. Şcoala trebuie să încurajeze formarea unui spirit critic, a unor atitudini pozitive şi a studiului individual, antrenând elevii în activităţi diverse şi diversificate, pentru a-i face să renunţe la rolul pasiv.

Metode moderne de predare – învăţare

- *Metode expozitive de comunicare orală*, care cuprind: dictarea, povestirea, expunerea liberă, expunerea sistematică, prelegerea, descrierea, instructajul şi formarea.
- *Metode conversativ – interogative (de tip dialog)*: conversația liberă, conversația dirijată, conversația euristică, conversația evaluativă, brainstorming, dezbaterea, discuția pe grupe mici (socratică), discuția frontală, discuția individuală, jocul de rol, discuția pe grup (focus grup).
- *Metode explicative (demonstrative)*: explicația directă (nemediată), explicația indirectă (mediată), demonstrația, explicația bazată pe utilizarea resurselor de instruire, demersul argumentativ, demersul structurat pe o situație – problemă, experimentul.
- *Metode bazate pe explorarea informațiilor scrise*: lucrul cu manualul, lectura, exploararea informației cartografice, exploararea informației virtuale, studiul independent, informarea și documentarea.
- *Metode bazate pe explorarea informațiilor cartografice*: exploararea informației cartografice, explorarea informației choreматice, trecerile la scară, transformarea informației cartografice, construirea unor schițe, construirea unor schițe cartografice bazate pe măsurători, completarea informației cartografice lacunare.
- *Metode bazate pe modele și imagini*: explorarea informației grafice, explorarea modelelor (grafice, numerice), explorarea imaginilor, utilizarea organizatorilor grafici, utilizarea modelelor fizice, explorarea informațiilor video, instruirea programată.
- *Metode bazate pe exploarea realității obiective*: colectarea datelor primare, observația liberă, observarea dirijată, observarea explicativă, descrierea realității observate, experiment in situ, analiza documentelor, prelucrarea datelor primare, sistematizarea datelor secundare.
- *Metode bazate pe acțiune*: explorarea realității, lecturi bazate pe utilizarea suporturilor de instruire, lucrări practice, utilizarea caietului de activitate independentă, lucrul cu fișele, simularea, investigația științifică, e – learning, proiectul, portofoliul.
- *Metode de memorare și învățare reflexivă*: învățarea mnemotehnică, inducția, deducția, reflexia personală, intel teach, algoritmi și metode algoritmice, structurile imaginative, interînvățarea, experimentul mintal.

AKTIV

- *Metode de formare a sistemului de atitudini și valori*: structurile ilustrative, structurile situaționale, analiza critică, opinia, exemplul, contraexemplul, recompensa.

Mijloace moderne de predare – învăţare

Mijloacele de învățământ sunt suporturi fizice și informaționale care facilitează învățarea. Subiacente strategiilor didactice, acestea se confundă uneori cu metodele, deoarece creează cadrul în care acestea se pun în practică.Un exemplu elocvent este cel al metodelor bazate pe utilizarea imaginilor, a hărților sau a suporturilor TIC.

- *Mijloacele tradiționale* sunt, încă, folosite în școli, chiar în contexul strategiilor didactice moderne: table, creta, caietul de notițe, manualul.

- *Mijloacele moderne* vizează, în primul rând, activizarea elevilor în cadrul demersului educațional. Din acest motiv, acestea sunt, preponderant intuitive, ilustrative, obiectuale sau operaționale (aparatură, mijloace TIC). Deși au fost folosite și în cadrul lecțiilor tradiționale, suporturile cartografice dobândesc, în acest context, noi valențe, prin accentuarea procedeelor didactice activizante și euristice: exercițiul, întrebarea – problemă, discuția și conversația euristică.

Metode moderne de evaluare

- *Referatul* pune în valoare creativitatea elevului. În același timp este și un instrument de evaluare și formare multidisciplinară, deoarece, în acest context se iau în calcul elemente legate de design, calitatea expunerii, ortografie.

- *Investigația* facilitează aplicarea în mod creativ și aplicativ a cunoștințelor. Esența acestei metode constă în explorarea experiențelor noi și folosirea cunoștințelor anterioare într-un mod inedit. Aceasta se poate realiza în clasă, pe parcurul unei a sau mai multor lecții, sau în afara programului.

- *Proiectul* este o formă de evaluare complexă și are caracter sumativ. Subiectul poate fi propus de profesor sau de elevi (și acest aspect face parte din inventarul elementelor evaluate). De regulă această metodă se folosește la clasele de liceu, iar evaluarea poate avea și o componentă continuă, profesorul având posibilitatea să verifice în timp real parcurgerea etapelor. În realizarea unui proiect sunt implicate mai multe categorii de resurse cognitive.

- *Portofoliul* este o metodă cu un grad ridicat de complexitate, reprezentând o colecție de produse ale activității elevului, selectate de el însuși, structurate conform unor exigențe. Caracterul acestei metode de evaluare este sumativ, iar realizarea presupune un demers longitudinal. Astfel, portofoliul poate furniza informații privind evoluția la elev a mai multor categorii de competențe: capacitatea de a observa și de a manevra informația, capacitatea de a raționa și de a utiliza cunoștințe, capacitatea de a observa și de a alege metode de lucru, capacitatea de a măsura și de a compara rezultate, capacitatea de a investiga și analiza, capacitatea de a utiliza corespunzător bibliografia, capacitatea de a raționa și de a utiliza proceduri simple, capacitatea de a organiza materialul, capacitatea de a sintatiza și de a organiza materialul, capacitatea de a sintetiza și de a realiza un produs. Portofoliul apare ca o sinteză

AKTIV

a celorlalte metode de evaluare anterio menționate, aducând în plus abilități legate de sinteza materialului informativ și de oragnizare a muncii.

- *Portofoliul digital* constituie varianta realizată pe suport electronic sau informatic a portofoliului. În acest context, produsul dobândește noi valențe educative, prin încorporarea mijloacelor TIC.. Ca sursă de învățare, portofoliul cuprinde lucrări cu caracter științific, de tipul fișelor de lucru, referatelor, investigațiilor și proiectelor. Privit ca dosar de prezentare, portofoliul pune în lumină abilitățile estetice ale elevilor și însușirea competențelor ce țin de design.

- *Observarea sistematică* a comportamentului elevilor, ca metodă de evaluare, este dedicată, mai ales, studierii evoluției psihopedagice. Această metodă se pretează verificării deprinderilor din aria axiologică (a valorilor și atitudinilor). În practică, se sprijină pe trei instrumente: fișa de evaluare, scara de clasificare și lista de control.

- *Autoevaluarea* este o metodă cu largi valențe formative, oferind elevilor posibilitatea aprecierii propriilor performanțe, în raport cu finalitățile stabilite. Prin aceasta elevii își dezvoltă spiritul de evaluare obiectivă. Studiile de psihologie școlară confirm faptul că elevul care știe să se autoaprecieze și autonoteze, va avea în medie rezultate mai bune decât în caz contrar.

Mijloace moderne de evaluare

- *Fișele de lucru* sunt suporturi tipărite sau în format electronic care facilitează fixarea unor cunoștințe și evaluarea lor.

- *Caietul de activitate independentă* este util în evaluarea longitudinală. Acesta poate cuprinde: fișe de lucru, probleme, întrebări, teste, precum și materiale ajutătoare, cum ar fi hărțile generale, hărțile tematice, glosarele.

- *Testele* sunt instrumente de evaluare care permit verificarea și evaluarea modului în care s-au realizat competențele generale și specifice. Culegerile de teste sunt utile în formarea elevilor, prin faptul că le oferă posibilitatea autoevaluării. Ele pot cuprinde o gamă foarte diversă de teste, de la cele secvențiale, la cele sumative, variante de subiecte de examen, etc.

- *Culegerile de întrebări, exerciții și probleme*, deși asemănătoare, până la un punct, caietelor de lucru, sunt diferite de acestea, prin faptul că ele nu parcurg întotdeauna continuu, oferta vizând doar caracterul diferit al activităților în raport de cele presupuse în caietele de activitate.

Bibliografie:

Berceanu, Iancu, Strategii moderne și învășarea eficientă a geografiei, Editura Blocstart, Timișoara, 2018;

Cucoș, Constantin, Teoria și metodologia evaluării, Editura Polirom, Iași, 2008;

Dulamă, Maria, Eliza, Elemente de didactică-teorie și practică, Editura Clusium,Cluj-Napoca, 2008.

AKTIV

TEACHING INTERACTIVELY

Prof. Pasăre Denisa
„Henri Coanda" Theoretical High School
Craiova, Dolj

Things on one line are related and so could be taught together, or ones like generalising and data are sufficiently different to be taught separately.

As well as individual classes on at least some of the points above (many of which I am writing separate articles on), it is also important to have activities that look at supporting arguments as a whole. I tend to briefly introduce students to the whole idea of supporting their arguments near the beginning of a course, then review it after individual lessons on looking at both sides, using strong language, etc.

The activity which I most often use to introduce supporting arguments for the first time is to get students to reflect on their performance after doing a communicative activity such as a roleplay debate. After finishing the speaking, students give themselves scores for how well they politely interrupted, asked for opinions, politely disagreed, used clarifying/ checking phrases etc, with supporting their arguments being one thing on that list. They then discuss how they could have done each thing better, leading onto to a general discussion of and brief presentation of ways to support their arguments.

If you want to present some phrases for supporting arguments before looking at some ways of doing so in more detail, the obvious approaches are asking them to brainstorm phrases into (some of) the categories above and/ or asking them to put phrases that they have been given into those categories. For example, students could brainstorm "In my experience" into the "Experiences" column and/or put "According to…" into the "Quoting column". To add more of a Test Teach Test approach, you could give them the list of suggested ways to support their arguments to give them ideas during an initial speaking task, then ask them to put phrases into those categories afterwards.

A good way of leading into the brainstorming of phrases is to get them to ask each other to support their arguments with questions like "Can you give me an example (of what you mean)?", "What do the experts think about that?", and "Is that always true?"/ "How generally true is that?" If you want to score it, you can give one point for a successful answer and one point for a question which doesn't get a successful answer. You can give students the whole questions ("Do you have any figures on that?"), key words to make questions from ("figures"), or functions that they should ask about ("data"). After finishing the game, they can brainstorm phrases that they could have used in their answers (which having the questions there will also help with).

AKTIV

A good way to make students use the language in practice activities is to have slips of paper with “examples”, “statistics”, and other names of ways of supporting their arguments on. There are many possible activities with those, for example:

Cards to argue with

The cards are spread out on the table and students take them as they want to use that kind of support for their position. You will need to decide if the winner is the person who has the most cards at the end or the person who seems to have used those things to support their arguments better (e.g. has actually won the argument).

Discard the cards to argue with

This is the same as Cards to Argue With above, but with the cards dealt out and students discarding cards as they use those kinds of support for their argument.

The longer and longer arguments game

A student chooses one of the cards and talks about the topic using that kind of support for as long as they can. Their partner then chooses a second card and tries to speak for longer with those that kind of support plus the one their partner used before. This continues with more and more cards and longer and longer speaking until one person speaks for less time than the last person to speak, at which point they choose another topic and start again. The things that they speak about can be just topics like “Ways to control teenagers”, or they can be given different sides of the argument to support, e.g. “Concentrate on economic growth” for one student and “Concentrate of financial stability” for the other.

Use that support until you lose

One student chooses a card and the students in that group do that thing on the topic they are speaking about until they all give up, at which point the card goes to the last person to do so accurately. For example, students generalise about the topic of “The breakdown of marriage” until everyone runs out of ideas or says things which are almost certainly inaccurate, then the last person with a statement which everyone accepts gets the card and therefore one point. They then repeat with other cards, perhaps on different topics.

Guess the topic from the support

Students give support for an argument that their partner doesn’t know yet until their partner guesses what they are speaking about. This can be done with their own choice of cards or in response to their partner’s choice in cards, perhaps with questions like “Can you explain the point another way?”

To save cutting up, all the activities above can also be done with students just ticking things off worksheets, and some can also work with just a list of functions on the board or even just students’ own choice of support for their arguments.

AKTIV

The nicest thing to get them to compare is themselves, for example asking students to find similarities and differences between their experiences, routines, weeks, weekends, previous studies of English or use of English outside the classroom. To make them use a good range of language, you could ask them to find out and report back to the class how similar or different they are in general in that way (e.g. "Our diets are fairly similar"), then tell the class some examples of similarities and/ or differences to illustrate that (e.g. "I eat much more chocolate than Giorgio").

They can also use this language to talk about differences between words and expressions you give them. For example, give them a list of pairs of words and expressions, some of which are synonyms ("stockholder"/ "shareholder" etc) and others of which are common confusions ("pavement"/ "path" etc). They discuss how different or similar the words and expressions are (e.g. "They are slightly different"), then what the differences might be ("The most important difference is…" etc). They might need examples of the words and expressions in context to help their discussion. Although it can get confusing, this activity can also be done with comparing and contrasting language also being the language point they are looking at for double practice of this point, e.g. "'On the other hand' and 'On the contrary' are really different".

Comparing phrases can also be used describe things, for example in a guessing game. One student chooses a word and tries to explain it without mentioning the word by choosing similar things and describing the differences until their partner guesses, e.g. describing "crumble" as "Something like a pie, but softer on top and easier to make". As with this example, describing things through comparisons can also be useful for both describing their own culture and understanding other people's, e.g. writing or reading that "Korean sashimi is really similar to Japanese sashimi but the sauce is sourer and much spicier than soy sauce" or that "Like stout, ale is usually darker and more bitter than lager. It is traditionally served slightly warmer".

Students can also do the opposite thing, being given two things and trying to guess what comparison between them their partner was thinking of or has written down.

You can bring loads of this language into a variation. A collection of words and expressions without any obvious connection, e.g. thing you want to revise, are photocopied and cut up to make one pack of cards per group of two to four students. These cards are spread across a table face down. One student turns over two cards and must say at least one similarity and one difference between the two things plus a statement of how or similar they are in general, e.g. "Antarctica and Belgium are almost completely different, for example in their weather, but neither of them are well known for their wine" if they turn over the cards with "Antarctica" and "Belgium" on them. If they can't think of any comparison or their partners can show that the statements they make aren't true, they have to put the cards back where they came from face down and play passes to the next person.

AKTIV

You can combine speaking and writing with an activity which I call Discuss and Agree. Students try to agree on comparisons using the phrases given and then write the finished sentences down, e.g. agreeing and writing down that "Tokyo is far uglier than Kyoto" to use the phrase "far… er". They can then see if other groups agree with their sentences, changing any which they become convinced are wrong.

Students can also do the writing first and the speaking later with a game that I often use called the Sentence Completion Guessing Game. Students work on their own to fill in sentences like "… is slightly more… than…" and "… and… have a lot in common, for example…" They then read out just the part that they have written (not the sentence stems that were given on the worksheet), and their partner guesses the whole sentence by trying to work out which sentence stem they put those words into, e.g. guessing that "London/ New York/ are good places to live" goes with "Neither… nor…"

There is also a purely speaking version of this game where students give examples of things that they would compare with one phrase, e.g. a list of pairs of things that are "slightly more expensive" than each other, without saying the comparison phrase they are thinking of. They give more and more examples until their partners guess the comparison that they are making. They can then discuss whether they think the comparisons are correct for those examples or not.

Another activity that involves writing first and then speaking later is Comparisons Bluff. Students write a mix of true and false comparisons using the phrases given, e.g. "A striking difference between New York and London is the colour of the taxis" and "The only difference between red grapes and white grapes is when they are picked". Students will need suggested topics and maybe access to the Internet to research information to put in their sentences.

Students can also work together to write down anything at all or as many things as possible that match the comparison given in a kind of Comparing and Contrasting Brainstorming Challenge, e.g. trying to think of lists of things that are "very similar to apples", "The most important differences between apples and pears", or "Less obvious differences between an apple and a mandarin". This can also be done the other way round, with students being given two things to compare and trying to use as many of the phrases that they are given as possible to do so. The team which says that they have used the greatest number of phrases reads out their sentences until another group successfully argues that one of their sentences isn't accurate or they get through the whole list. If they aren't successful, the group which claims to have used the next biggest number of phrases does the same, working through the groups until one team manages to get through all their sentences without another group successfully arguing that one of them isn't accurate.

AKTIV

CONDIŢII ŞI FACTORI DE CREŞTERE A EFICIENŢEI PROCESULUI DE ÎNVĂŢĂMÂNT

Prof. Piciu Julieta
Liceul Tehnologic „Petre Baniță" Călărași, Dolj
Prof. Tudor Monica-Alina
Liceul Tehnologic „Petre Baniță" Călărași, Dolj

Că este necesară, mai mult acum, o abordare a procesului de învăţământ din perspectiva eficienţei şi calităţii sale practice, a devenit cât se poate de evident. Dacă acesta este un sistem de elemente, de acţiuni, de relaţii, este firesc să fie analizat şi din perspectiva praxiologică a eficienţei efortului depus, a antrenării adecvate a acestora, care să conducă la o calitate a realizării scopurilor, obiectivelor. Eficienţa înseamnă focalizarea pe calitatea rezultatelor, dar acestea sunt raportate la obiective, la condiţiile create, la resursele antrenate, la conţinuturile vehiculate, la metodologiile folosite, la gestionarea timpului şcolar, la apelul la noile tehnologii informaţionale, la asigurarea unui management de succes al procesului la clasă, la nivelul pregătirii profesorului, la modul de evaluare, ş.a.

Praxiologia modernă a încercat să construiască o teorie generală a acţiunii eficiente (T. Kotarbinski) şi ea poate fi aplicată şi în teoria învăţământului. Astfel aceasta ar însemna stabilirea:

- scopului: construirea unor norme de eficienţă, conştientizarea dinamicii progresului în acţiune, descrierea elementelor acţiunii, organizarea lor în sisteme;
- posibilităţii de acţiune eficientă: condiţii, etape, situaţii, variante, factori, relaţii, efecte, roluri ale agenţilor publicaţi, evenimente, rezultate, metode, mijloace, instrumente, organizare, comunicare, cooperare, management;
- regulilor de acţiune eficientă: activizarea educaţilor, pregătirea în variante strategice, elaborarea de proiecte şi programe, integrarea acţiunilor în sistem, utilizarea sistemului informaţional, motivarea participării în acţiune ş.a.

În spiritul eficienţei acţiunii, mai rezultă că profesorul trebuie:

- să cunoască bine evoluţia tuturor componentelor procesului de învăţământ;
- să-l delimiteze pe subsisteme (obiective, resurse, conţinuturi, elevi, strategii, evaluare, management), pentru a putea mereu să intervină în reglare
- să planifice, să proiecteze interrelaţia lor pe dinamica procesului, găsind variantele adecvate (iar nu numai proiectarea predării unui conţinut de învăţat, de exemplu); - să aprecieze rezultatele prin raportare la obiective şi la modul de realizare;

ACTIV

- să realizeze continuu conexiunea inversă, pentru toate elementele, pentru a interveni oportun;
- să cunoască, să prevină influenţele perturbatoare, care pot veni din exteriorul sau interiorul sistemului;
- să asigure calitatea vieţii şcolare, a climatului în clasă printr-un management de succes;
- să-şi perfecţioneze pregătirea şi stilurile educaţionale;
- să realizeze continuu analize variate: funcţionale, structurale, operaţionale, globale, comparative, criteriale.

Eficienţa şcolară reprezintă un indicator general care consemnează raportul existent între obiectivele pedagogice stabilite la nivelul sistemului şi procesului de învăţământ şi recitatele obţinute în condiţiile folosirii anumitor resurse. Eficienţa şcolară corelează cu alte concepte operaţionale: eficacitatea (ca raport între rezultatele globale şi obiectivul vizat, determinat de gestiunea resurselor pedagogice existente), performanţa (realizarea efectivă a unei activităţi la standardele stabilite de, obiectivele specifice), pertinenţa (gradul de relaţionare existent între rezultatele obţinute şi necesitatea de a satisface o situaţie dată), impact (efectele înregistrate la nivelul mediului înconjurător în condiţiile îndeplinirii obiectivelor stabilite). Eficienţa şcolară angajează nivelul cantitativ al sistemului (absolvenţi, pierderi şcolare, cheltuieli) şi nivelul efectelor calitative (integrarea absolvenţilor şi activităţi Creatoare).

Într-o recentă (1997) analiză asupra reformelor învăţământului obligatoriu în Uniunea Europeană se arată că toate ţările Europei sunt preocupate de a dezbate şi rezolva problemele esenţiale ale curriculumului prezent, naţional, dar şi viitor, comunitar, încât „spiritul european" devine un obiectiv comun.

a) Pentru adaptarea la evoluţia societăţii, toate ţările îşi modernizează curricula, prin: reforma structurală a învăţământului, prelungirea duratei obligatorii, restructurarea învăţământului secundar, reconceperea ciclurilor de bază, modernizarea vechiului curriculum, adaptarea lui la diferitele niveluri de performanţă ale elevilor;

b) Scopurile principale ale învăţământului european vizează:

- formarea cunoştinţelor, abilităţilor, aptitudinilor de bază, necesare integrării sociale şi profesionale;
- asigurarea reală a egalităţii şanselor, fără discriminare, tuturor elevilor;
- asigurarea educaţiei de bază pentru întreaga populaţie;
- promovarea atât a stabilităţii, cât şi a schimbărilor sociale, îmbunătăţirea educaţiei pentru câştigarea instrumentelor cognitive şi atitudinale;
- pregătirea elevilor pentru viaţa adultă, pentru timpul liber, familie, societate, democratizare;
- formarea motivaţiei pentru a continua învăţarea şi pregătirea pentru o lume în schimbare, pentru afirmarea iniţiativei şi creativităţii;

AKTIV

- crearea condiţiilor pentru confortul elevilor în activitatea şcolară, în învăţarea activă, pentru desfăşurarea asistenţei psihologice de consiliere.

c) În planificare este manifestă tendinţa de descentralizare a responsabilităţilor prin precizarea unui curriculum comun minimal, stabilit central, în favoarea celui specific, la decizia şcolilor. Curriculumul este privit ca un element deschis şi flexibil care să servească nevoile elevilor, tratarea diferenţiată, educaţia centrată pe elev (după interese, abilităţi, cultură, limbă maternă, mişcare liberă în Europa, aspecte interculturale). Pentru curriculumul comun, standardizat sunt căutări pentru probleme ca: ce procentaj să atingă, ce discipline să fie incluse, care este ponderea fiecărei discipline, ş.a.

d) Conţinuturile curriculare avute în vedere central sunt cele minimale, de bază şi sunt raportate la: cerinţele pieţei muncii libere comunitare, nevoile de angajare ale societăţii în programele şcolare, la echilibrarea formării complexe în raport cu scopurile precizate. Atunci este deschisă problema definirii abilităţilor de bază, văzute ca instrumente necesare muncii intelectuale, comunicării, utilizării tehnologiei informaţiei, cunoaşterii limbilor străine, formării pentru autoinstruirea continuă, afirmării deprinderilor de adaptare variată ş.a. Au rezultat schimbări în curriculum precum: - introducerea şi lărgirea studiului a 1-2 limbi străine în ciclul primar şi a limbilor naţionale dintr-o ţară; - introducerea noilor tehnologii de procesare şi gestionare a informaţiilor; - introducerea de teme inter- şi transdisciplinare; - organizarea de arii curriculare referitoare la analiza problemelor curente ale vieţii sociale: comportament civic, ecologic, de sănătate, de prevenire a accidentelor, de cooperare între sexe, multiculturală, de cooperare europeană, practici culturale comune şi naţionale, pentru drepturile omului şi democraţie ş.a.; - punerea accentului pe dobândirea strategiilor de gândire şi a instrumentelor intelectuale pentru viitoarea învăţare (mai importante decât cunoştinţele), chiar în precizarea sarcinilor din programe, manuale;

e) Organizarea înregistrează ca tendinţe:

- extinderea prezentării sub forma unor arii disciplinare largi, nu pe discipline specifice;
- acceptarea prevederilor tot mai flexibile a timpului în realizarea scopurilor, prin structura curriculumului pe stadii (cicluri), iar nu pe ani şcolari. Este aici o abordare holistică (sistemică, globală), încât elevii să aibă mai mult timp pentru realizarea obiectivelor învăţării şi a altei evaluări; - pe verticală, în întreg curriculumul şcolar se menţin aceleaşi arii, pentru o educaţie comună, de bază, dar conţinuturile se amplifică progresiv, în aceleaşi arii.

f) Metodologiile evidenţiază educaţia centrată pe elev, deplasarea atenţiei de la conţinuturi la interesele elevilor, participarea lor directă în învăţare, cooperare, activitate în echipă, dar şi individualizare. Pentru aceasta este dată atenţia cuvenită resurselor necesare pentru diversificare, ca şi promovarea teoriilor învăţării prin descoperire şi a celor constructiviste (J. Piaget - construirea activităţii mentale, bazate pe relaţia între elev şi mediu).

g) Evaluarea este orientată prioritar către:

ARHIV

- accentuarea evaluării formative şi criteriale în dauna celei sumative şi normative;
- considerarea evaluării ca un criteriu de orientare a dezvoltării elevilor, iar nu de selecţie; - înlocuirea evaluării normative (bazate pe compararea elevilor) cu cea bazată pe obiective;
- înlocuirea evaluării pe discipline cu evaluarea globală, pe scopuri;
- realizarea prioritară a evaluării deprinderilor şi aptitudinilor față de cea a cunoștințelor disciplinare;
- facilitarea ei de modul de precizare a obiectivelor curriculare.

Bibliografie:

Barna, A., Curs de pedagogie. Didactica, Universitatea din Galați, Galați, 1991
Crețu, C., Teoria curriculum-ului si conținuturile educației, Ed. Universității „Al. I. Cuza", Iaşi, 1999
Crețu, D., Psihopedagogie. Elemente de formare a profesorilor, Ed. IMASO, Sibiu, 1999
Ionescu, M., Pedagogie. Suporturi pentru formarea profesorilor, Editura Presa Universitara Clujeana, Cluj-Napoca, 2001

AKTIV

ACTIVE LEARNING STRATEGIES IN ENGLISH LANGUAGE TEACHING

Prof. Poiană Maria-Mădălina
C. N. Pedagogic „Ștefan Velovan"
Craiova, Dolj

Active learning represents an approach to the process of instruction that involves actively engaging students with the course material through different methods such as discussions, problem solving, case studies, role plays and other methods. This approach places a greater responsability on the learner in comparison to the other passive approaches, that is why the instructor guidance is crucial in the active learning classroom.

Among the numerous active learning strategies, we often tend to use in English Language Teaching the following:

1. Mind mapping/Brainstorming

One effective form of brainstorming is mind mapping. It is a useful tool and it is very accustomed to students as they use it for many school subjects. A mind map is a visual representation of different ideas, consisting of words, images and colours, and can help students to: • focus on your research topic/question • structure and plan your assignment • combine one or more types of major thought relationships • identify relationships between ideas/concepts. In ELT classes, this active method offers plenty of energy and represents a means of using the imagination and the logical connections. For the English classes with a certain vocabulary topic, we use some other type of active mapping, the semantic maps and the word walls which are very useful and very fruitful in acquiring the necessary vocabulary items.

2. Role playing

Role-play is another effective technique to animate the teaching and learning atmosphere, to arouse the interests of learners, and to make the language acquisition impressive. It may be applied successfully and it takes the most advantage of it during the English classes. The outcome shows the fact that there are four crucial factors for its success: the topic chosen should be real and relevant; the teacher need 'feed-in' the appropriate language; correct errors in a proper way; some of teachers' role may be facilitator, spectator or participant. Incorporating role-play into the English class adds variety, a change of pace and brings a lot of opportunities for a lot of language production and, what is expected by students, it also brings and transmits a lot of fun!

ACTIV

3. The Jigsaw technique

This technique, just as its name says "a jigsaw puzzle", represents a collection of various pieces that come together to make a complete picture; the jigsaw method of teaching is a collection of topics, which will be fully developed by students before coming together to make a complete idea. To be clearer, this type of cooperative learning strategy allows individuals or small groups to become responsible for a subcategory of a larger topic. After researching and developing their idea, each member or small group then has the responsibility to teach it to the rest of the group or class.

4. Game-based learning

Game based learning is where game characteristics and principles are embedded within learning activities. Hence, learning activities promote student engagement and motivation to learn. Some components of game-based learning include points systems, badges, leaderboards, discussion boards, quizzes and classroom response systems. Points may come with academic rewards such as having an extra week to submit an assignment once reaching a certain point threshold. Some types of such games that we often use in ELT classes are: word clap, categories, noughts and crosses, coffeepot, back to board, Pictionary, spelling race, word race, and so on and so forth.

5. Online Discussion Boards

Student's learning and teacher's teaching could be enhanced by technology if used appropriately. Technology could encourage more independent and active learning among students (McKimm, Jollie, & Cantillon, 2003). A key reason for the use of technology within a learning situation is to enhance the quality of learning and teaching (Groves & O'Donoghue 2009).

In conclusion, these five methods presented above are of real use in active learning and teaching during the classes of ELT, mainly as it is learner-centered strategy, and last but not least, it can prepare better students for future employment.

Bibliography:

Groves. M, & O'Donoghue, J., (2009). *Reflections of students in their use of asynchronous online seminars.*

Harmer, J. (1991). *The practice of English language teaching*. London/New York. Longman

McKimm.J., Jollie. K, & Cantillon, P. (2003). *ABC of learning and teaching - Web based learning*

Nuan, D. (2004). *Task-Based Language Teaching.* Cambridge: Cambridge University Press.

Smith, R. (2008). "Learner autonomy". In: ELT Journal Volume 62/4 October 2008. Oxford University Press.

Thornbury, S. (2002). *How to Teach Vocabulary*. Edinburgh: Pearson Education Limited.

COMPETIȚIILE DE DEZBATERI, MODALITATE DE DEZVOLTARE A COMPETENȚELOR SOCIALE ALE TINERILOR

Prof. Popa Daniela Maria
Colegiul Național Militar „Tudor Vladimirescu”
Craiova, Dolj

Motto: *Marii leaderi sunt mai totdeauna mari simplificatori, oameni care pot trece prin argumente, dezbateri şi îndoieli, oferind o soluţie pe care toţi o pot înţelege.*(Colin Powell)

Dezbaterile academice reprezintă o modalitate complexă de educare a tinerilor, prin intermediul căreia se pot atinge finalități educative precum: formarea deprinderilor de analiză critică a problemelor, cultivarea toleranței față de diversitatea opiniilor, dezvoltarea capacității de abordare a problemelor din perspective diverse (pluri, inter și transdisciplinare). În plus, competițiile de dezbateri academice s-au dovedit extrem de utile în dobândirea competențelor cheie formulate în *Recomandarea Parlamentului European și a Consiliului Uniunii Europene privind competențele cheie din perspectiva învățării pe parcursul întregii vieți* (2006/962/EC), cu precădere a competențelor sociale și civice, de comunicare în limba maternă, de sensibilizare și exprimare culturală sau de formare a unui stil propriu de învățare. Organizarea competițiilor de dezbateri academice au ca obiective:

- formarea capacității de gândire critică;
- stimularea interesului elevilor pentru analiza problemelor cu care se confruntă lumea contemporană;
- implicarea tinerilor în activități de documentare și cercetare;
- cultivarea toleranței față de valorile, opiniile și argumentele celorlalți;
- dezvoltarea capacității de colaborare în cadrul unei echipe.

Există mai multe formate de dezbateri pentru tineri, în care cele mai importante sunt WordSchool–WS, Karl Popper. Vom detalia în continuare formatul WS care prevede o dezbatere pe o temă dată, numită moțiune între două echipe. Fiecare echipă este formată din trei vorbitori. Cele două echipe sunt denumite formal, Guvern și Opoziție. Rolul Guvernului este să susțină moțiunea dată, în timp ce obligația Opoziției este să o respingă. Întâlnirea dintre cele 2 echipe se numește meci. În cadrul unui meci, discursurile se desfășoară alternativ între cele două echipe, cu membrii Guvernului primii. După ce fiecare dintre cei trei vorbitori și-a susținut discursul constructiv (argumentativ), al doilea sau primul vorbitor al fiecărei echipe prezintă un discurs de răspuns

ACTIV

(sumativ). Discursul sumativ începe cu un vorbitor al Opoziției și se încheie cu cel al Guvernului. Timpul alocat unui discurs constructiv este de 8 minute, iar pentru discursul sumativ este de 4 minute. În timpul discursurilor constructive, membrii celeilalte echipe pot oferi intervenții celui care susține discursul, începând cu al doilea minut și până la finalul minutului al șaptelea, adică primul și ultimul minut sunt protejate la intervenții. Nu sunt permise intervenții pe parcursul discursurilor sumative. Vorbitorii își pot folosi telefoanele mobile doar pentru a monitoriza timpul. Coechipierii pot comunica între ei, cu condiția să fie discreți și să nu îi deranjeze pe ceilalți. Fiecare etapă cuprinde mai multe runde de dezbateri, câștigătoarea unui meci este declarată echipa care are cel mai mare punctaj. La finalul fiecărei runde se întocmește un clasament al echipelor având în vedere drept criterii, în următoarea ordine: victoria în meci, punctajul total, punctajul discursurilor constructive. Următoarele runde vor avea pairing-ul echipelor după principiul „high-high, low-low": primele două echipe din clasament vor juca între ele, următoarele două între ele, iar ultimele două asemenea. Rolul fiecărei echipe într-un meci (Guvern sau Opoziție) va fi stabilit prin tragere la sorți. Fiecare meci va avea un număr impar de arbitri. Punctajele acordate variază între 60 și 80 de puncte, per vorbitor, în general fiind folosită scala 65 – 75 de puncte. Punctajele per vorbitor vor furniza și un clasament al celor mai buni vorbitori. Arbitrii implicați în evaluarea meciurilor din toate etapele sunt independenți, de obicei membri ai comunității ARDOR România, fără conflict de interese cu participanții sau profesorii coordonatori ai echipelor participante. Colegiul Național Militar „Tudor Vladimirescu" are o bogată experiență în participarea la competițiile de dezbateri în cadrul Competiției Tinereții la toate edițiile în care a figurat ca probă, și anume: 2016, 2017, 2018, 2019 unde elevii noștri au obținut premii și mențiuni.

Tinerii vladimirești, fiind motivați de formatul concursurilor de dezbateri și manifestând interes pentru lucrul în echipă, au participat la Olimpiada națională de argumentare, dezbatere și gândire critică „Tinerii dezbat" 2019, faza județeană la care au obținut premiul al III-lea. Deasemenea, în anul școlar 2018-2019 am inițiat proiectul Caravana Dezbaterilor, cu cele mai prestigioase colegii din Craiova, în cadrul săptămânii „Școala Altfel". Proiectul continuă și anul școlar în curs, cu formatul dezbaterilor on-line, cu jurizare externă. De fiecare dată, suscită și incită la participare deoarece stimulează tinerilor formarea și dezvoltarea aptitudinilor de documentare, gândire critică, formularea și susținerea logică a argumentelor, contraargumentarea și evaluarea. Astfel, competițiile de dezbateri dezvoltă spiritul de fair-play, pregătind tinerii pentru cetățenie activă, pentru inserare socială în vederea exercitării coerente și consecvente a rolurilor și statusurilor ocupaționale vizate într-o societate democratică.

Webografie:

https://www.isjcta.ro/wp-content/uploads/2013/06/Dezbatere-oratorie-si-retorica-cds-liceu.pdf

ARTIV

WHO'S AFRAID OF GRAMMAR?

Prof. Popa Verona
"Tudor Vladimirescu" National Military High School
Craiova, Dolj

Abstract

Is the teaching of grammar rules outdated? Is the way these rules are taught outdated? Has grammar acquired a lower status in comparison to other chapters of language acquisition? These are some of the questions that represented the starting point of the current study. The research project was based on a survey, which contained five questions and was administered to one hundred high school students, with a view to discovering the students' thoughts and ideas on the role of grammar in language teaching and learning. In a nutshell, the conclusion of the survey highlighted the fact that students are not afraid of grammar since it is not grammar to blame, but the way it is presented to them. The students would favour an inductive way, which enables them to discover rules for themselves by opening a path towards autonomous learning, thus consolidating knowledge.

AKTIV

"*The past is always tense, the future perfect*." - Zadie Smith

One of the courses included in the project ERASMUS + KA1 project: ÎNVĂȚARE ȘI PREDARE ACTIVĂ PRIN INTERMEDIUL UNEI ABORDĂRI INTEGRATE, nr. 2019-1-RO01-KA101-061945 (LEARNING AND TEACHING ACTIVELY THROUGH AN INTEGRATED APPROACH - AKTIV) was *Spice Up Your Teaching Ideas: Methodology in Practice Today,* provided by "Executive Training Institute - ETI" – Malta, a practical one-week training programme in Language Teaching Methodology which covers a broad span of teaching ideas and activities to enliven lessons and make them more motivating and interesting. Surprisingly or not, grammar was one of the chapters included in the course syllabus, therefore grammar can still be seen as a modern teaching practice if adapted to the requirements of today's methodology. Not many years ago, grammar was taught in a repetitive way, like a drill, out of a context. We can still remember the "grammar chorus" in language classes, repeated like the multiplication table. Moreover, grammar was the predominant content of foreign language classes: grammar was "stuffed" into students, probably considering that if they knew (or better said "recited") verb tenses in that language, they had learned it. Even if, in reality, they could not spontaneously utter a complex sentence that would sound natural, because they lacked vocabulary and fluency.

It is, therefore, perfectly understandable why grammar has become the *boogeyman* of learning a foreign language - a negative status (unfairly acquired) that has consolidated over decades of

traditional teaching. That is why in the modern education of the last 50 years, the teaching of very strict repetitive rules has started to fade away, and a more obvious emphasis has been placed on the development of vocabulary, fluency and interaction. Contemporary school teachers tend to avoid grammar (knowing that students don't like it), and children produce, out of a (not funny) self-defense reflex, a disapproving sigh whenever they are told that "today we are learning grammar rules".

From hero to zero; from the star of teaching / learning a foreign language, grammar has now become *Cinderella*. But what do we lose by putting it aside? We lose, of course, automatic repetition. Which is nice. But this has to do with how grammar was done, not with what we learn from it, if we study it and understand it. The truth is that by studying grammar we do not only acquire declensions and conjugations; the truth is that grammar develops in us some cognitive abilities, strengthens the link between logic and analytical thinking, improves memory and associative thinking. Although we, teachers, are all aware of the benefits of studying grammar, it may be worthwhile to make a concerted effort to instil in our students an interest and passion for grammar.

We thought it was not only interesting, but also appropriate and useful to discover how students view grammar, how they feel about the teaching of grammar rules and what place grammar occupies (in their opinion) in the teaching of a foreign language. The desire to find out what the students themselves think of this aspect of foreign language acquisition was the motivation behind the survey we carried out, which focused on this idea: Do students themselves see teaching and learning grammar as inefficient and tedious? Do they acknowledge its importance in spite of their dislike of it? The survey contained five questions and was administered to 100 students. Here are the findings of our survey.

AKTIV

The first question: Do you find grammar …?

a) interesting b) boring c) fun d) useless e) useful f) difficult

The students could choose several answers, according to how they felt about grammar. After counting the results and turning them into percentages, the results are as follows:

interesting – 21%

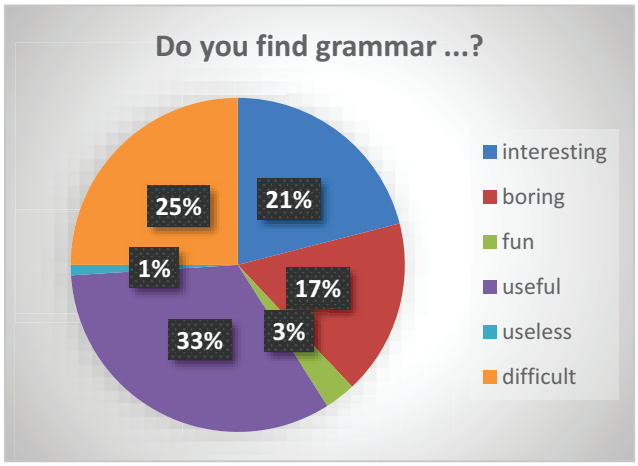
boring – 17% (surprisingly)

fun – only 3% (sadly)

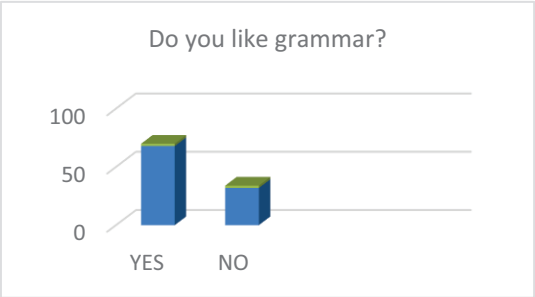
useful – 33%

useless – 1% (that was the biggest surprise)

difficult – 25%



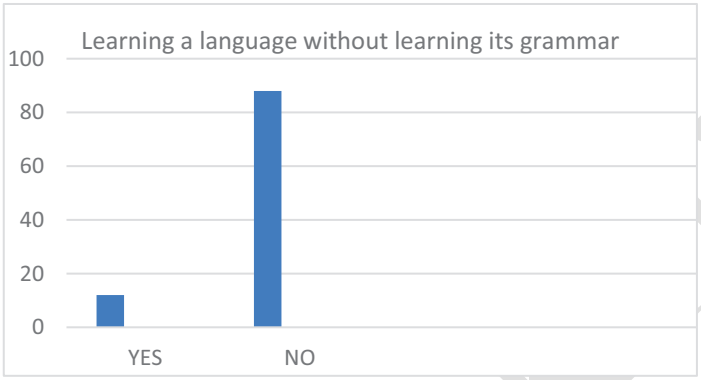
It was somehow predictable that the students would find grammar boring or difficult, but the number of those who saw grammar as useful is very high, which indicates that they are aware of its importance in spite of being difficult.



The second question: Do you like grammar? YES / NO

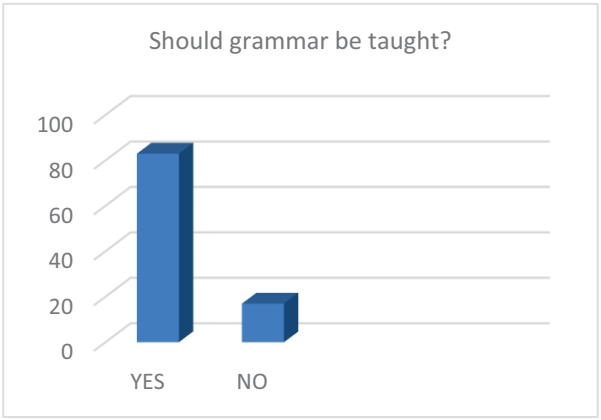
Sixty-eight students were in favour of grammar and voted YES, while thirty-two students admitted that they were not big fans of grammar. The subsequent discussions with the students brought to light the fact that students do not actually dislike grammar itself but the way it is taught and presented. They would prefer an implicit rather than an explicit presentation of grammar notions.

The third question: Do you think you can be fluent in a foreign language without learning its grammar? YES / NO



Only twelve students considered that you can be fluent in a foreign language even if you do not study its grammar rules comprehensively. However, most students admitted the fact that speaking a language without mastering grammar – the fundamental organizing principle – can be valid if you do not wish to attend a university or get a job which requires a thorough knowledge of a foreign language.

The fourth question: Should grammar be taught? YES / NO

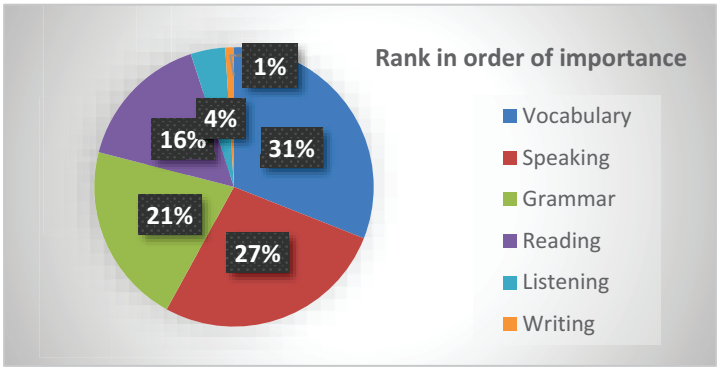


Eighty-three students were in favour of teaching grammar rules, as a way of enabling them to learn the language more quickly and more comprehensively, while seventeen students said they would rather read a book, watch a movie, play video games or listen to a song in order to learn the language.

The fifth question: Rank these in order of importance:

a) grammar b) listening c) reading d) speaking e) vocabulary f) writing

After a laborious process of counting the votes and ranking the categories, the results are as follows:



Vocabulary – 31%

Speaking – 27%

Grammar – 21%

Reading – 16%

Listening – 4%

Writing – 1%

The winner of this category (which was not unexpected) was vocabulary, most of the students surveyed considered that you cannot be fluent in a foreign language unless you master its vocabulary. It was surprising, however, to find grammar before reading.

We can conclude that students are instinctively aware of the importance of grammar and of its place and role in language teaching and learning. However, they would prefer an inductive way of teaching, where they have to discover for themselves, which boosts interest and activates long-term memory. The teacher should make it easier for students to do their own learning, instead of using the top-down approach by dictating the rules.

Here are some of the students' impressions, suggestion and comments on the study of grammar, which are a clear indicator that our students are not afraid of grammar:

Grammar is like medicine. It may taste bitter, but it does you a lot of good. (Andrei)

Do we need grammar today with all this technology and translation programs? The answer is definitely: "Yes". (Mihai)

I think grammar is important. It helps us speak a language more correctly. (Ana)

Grammar is like a window: the bigger it is, the more you can see. (Andreea)

Imagine a world without rules. You can't? Can you imagine grammar without rules? (Bianca)

ARTIV

Bibliography:

Arendas, R. *Learning to Teach (The Fourth Edition)*, The McGraw-Hill Companies, Inc., New York, 1998.

Brown, H. D. *Principles of language learning and teaching*. 4th ed. White Plains, Longman, New York, 2000.

Harmer, Jeremy. *The practice of English language teaching,* Longman, Inc. New York, 1983.

ALGORITMII – PREDARE ȘI EVALUARE PRIN EXERCIȚII

prof. Predeșel Elena
Colegiul Național Militar „Tudor Vladimirescu”/
Colegiul Național „Frații Buzești”, Craiova, Dolj

Noile tendințe din învățământ includ promovarea unor practici didactice eficiente la clasă. În acest sens se încearcă construirea unor stategii de predare – învățare – evaluare variate, care să permită adaptarea demersului didactic la nevoile elevilor.

Prin integrarea în practica didactică a unor strategii inovative, centrate pe utilizarea unor tehnologii cu rol de facilitare a învățării, putem dezvolta competențele cheie ce reprezintă repere de adecvare a sistemelor de educație și formare europene la societatea cunoașterii.

Dezvoltarea competențelor cheie implică preocupări pentru configurarea unui profil de formare care să răspundă nevoilor sociale.

În domeniul informaticii, algoritmii reprezintă o parte importantă a rezolvării unei probleme. Înțelegerea algoritmilor poate duce la rezolvarea problemelor într-o manieră optimă și eficientă. Algoritmul este noțiunea fundamentală a informaticii. Totul este construit în jurul algoritmilor. Este și un concept fundamental al matematicii moderne alături de cel de sistem axiomatic.

Câteva exemple de algoritmi:

- algoritmul de construcție a unui automobil (urmărind procedeele și schițele de fabricație);
- algoritmul de folosire a unei mașini-unelte (citind manualul de folosire);
- algoritmul de explorare a unui labirint în vederea găsirii unei ieșiri (una din soluții: se ține o mână pe perete și se merge fără a o dezlipi de acesta).
- algoritmul (ordinea operațiilor, sau „check list”) la decolarea unui avion. Acest algoritm desigur nu ține în mod direct de domeniul matematicii sau informaticii.

În predarea și evaluarea elevilor la clasele gimnaziale putem folosi diferite platforme intuitive prin care putem dezvolta capacitatea elevilor de a înțelege structurile folosite în algoritmi.

Platforme precum https://code.org/, sau https://scratch.mit.edu/ ne ajută prin joc să dezvoltăm capacitatea elevilor de a înțelege algoritmii. În prima platformă îi putem inița în tainele algoritmilor folosind catalogul de cursuri pe nivele de varstă. Cursurile ne ajută prin aplicațiile propuse gradual să îi învățăm pe elevi structurile liniare, de decizie și repetitive. Modul de expunere al aplicațiilor este intuitiv, elevii nu trebuie să dețină cunoștințe foarte aprofundate.

AKTIV

Dacă în prima patformă jocurile erau deja create elevii fiind nevoiți să construiască algoritmi prin care deplasau anumite obiecte pe panou, în platforma Scratch, elevii trebuie să creeze mai întâi jocul folosind diverse structure puse la dispoziție de aplicației, iar apoi pot să îl pună la dispoziție colegilor și să se joace împreună. În acest fel se poate stimula pe langă gandirea algoritmică și interacțiunea între elevi. Competiția între elevi poate duce la dezvoltarea unor proiecte cu impact motivational.

Jocurile create și modul în care ei le pot folosi la clasa poate reprezenta un mod de evaluare a elevilor fără a implica testarea scrisă sau orice alt mod de evaluare.

Evaluarea unor astfel de proiecte este benefică pentru elevi, ei fiind motivați prin crearea unor produse finale, prin testarea produselor pe colegii lor, ce pot fi obiectivi în evaluarea jocului.

Tendițele actuale duc catre consumul ridicat de aplicații pentru jocuri. Prin implicarea elevilor în dezvoltarea lor putem să le arătăm utilitatea algoritmilor și implicit a Informaticii.

Învățarea prin joc în această perioadă, ajută elevii să depășească barierele învățării tradiționale.

În predarea și evaluarea algoritmilor la clasele liceale, elevii pot folosi platforme avansate în care ei pot rezolva probleme cu grade de dificultate diferite. Aceste platforme ofera un feedback imediat al rezultatului, pentru fiecare problema punând la dispoziție o gama variată de teste. În acest mod putem realiza o evaluare obiectivă a elevilor. Platformele folosite pentru predare-învățare-evaluare sunt: https://www.pbinfo.ro/, https://infoarena.ro/, https://platforma-de.info/, http://campion.edu.ro/arhiva/, etc.

Platforma cea mai utilizată la clasă este www.pbinfo.ro, deoarece oferă posibilitatea creării unor clase, în care să include elevii claselor curente, sau să grupăm elevii pe nivele de cunoștințe. În acest fel temele pot reprezenta o posibilitate de evaluare a elevilor. Pe lângă teme putem crea diverse teste folosind arhiva de probleme sau exerciții puse la dispoziție. În predarea noțiunilor putem folosi resursele teoretice. În acest mod platforma reprezintă un mijloc modern de predare-învățare-evaluare modern.

Stabilirea modului în care elevii pot rezolva o problemă este foarte important. Una din problemele întâlnite în aceste platforme este optimizarea problemelor. Astfel elevii învață să identifice soluția optimă și eficientă, tinand cont de timpul de execuție al problemei și spațiul de memorare al datelor. În acest fel elevii învață să fie atenți la detaliile importante ale unui algoritm.

Algoritmii pot fi implementați în diverse limbaje de programare. Cel mai utilizat limbaj de programare în randul elevilor este C++, dar în noile tendințe de dezvoltare a aplicațiilor limbajele Python și JavaScript, sunt foarte căutate.

AKTIV

Datorită dezvoltării roboticii în școli, și nu numai, limbajul Python aduce un plus în dezvoltarea aplicațiilor pentru roboți prin introducerea unor biblioteci specifice. Astfel blocurile introduse ajută utilizatorii să dezvolte algoritmi rapid și eficient.

Informatica este un domeniu vast ce implică rezolvarea algoritmilor din domenii diverse. Elevii pot fi evaluați transdisciplinar prin rezolvarea sau crearea unor proiecte folosind mai multe discipline. Algoritmii folosiți în discipline ca biologie, chimie, matematică, fizică, pot duce la o mai bună înțelegere și conștientizerea importanței învățării teoretice și practice a noțiunilor. Întegrarea noțiunilor teoretice din discipline diverse în implementarea algoritmilor arată importanța învățării pe tot parcursul vieții și a culturii generale.

AKTIV

PREDAREA ACTIVĂ ŞI LUDICĂ A LIMBII PRIN INTERMEDIUL INSTRUMENTELOR DIGITALE

Prof. Pretorian Cristina
Colegiul Naţional Militar „Tudor Vladimirescu”
Craiova, Dolj

Învăţământul tradiţional se fundamentează pe metodele centrate pe profesor, transmiterea de cunoştinţe, pasivitatea elevilor, în timp ce învăţământul modern solicită aplicarea metodelor active şi interactive, a celor care dezvoltă gândirea critică.

Baza acestui nou cadru de predare-învăţare îl constituie proiectul ,,Lectura şi Scrierea pentru Dezvoltarea Gândirii Critice” – proiect iniţiat în România în anul 1996 prin fundaţia pentru o Societate Deschisă şi apoi devenit un program de perfecţionare a cadrelor didactice din învăţământul preuniversitar şi universitar, care promovează metode activizatoare, având rol esenţial în dezvoltarea personalităţii beneficiarului prin învăţarea acestuia să gândească critic.

Metodele active şi interactive au multiple valenţe formative care contribuie la dezvoltarea gândirii critice, la dezvoltarea creativităţii, implică activ elevii în învăţare, punându-i în situaţia de a gândi critic, de a realiza conexiuni logice, de a produce idei şi opinii proprii argumentate, de a le comunica şi celorlalţi, de a sintetiza/esenţializa informaţiile, se bazează pe învăţarea independentă şi prin cooperare, elevii învaţă să respecte părerile colegilor.

In acest context, strategiile și metodele prin care abordăm predarea la clasă s-au schimbat rapid în ultimii ani datorită apariției instrumentelor digitale simple, de producție media, cu posibilitatea publicării și distribuirii în mediul virtual a produselor create.

Predarea folosind instrumente audio-video facilitează construirea sensului care se va realiza prin interacțiunea dintre imagini, text scris, vorbire, mișcare, gesturi, muzică, sunete de fundal. Instrumentele digitale permit îmbinarea mai multor moduri de reprezentare a realității transmise (conținut audio, conținut video) amplificând posibilitățile de receptare a mesajului. Prin intermediul imaginii, mesajul poate ajunge și la cei care au dificultăți de înțelegere sau de receptare a textului scris. Acest mediu complex de transmitere, trezește reacții și emoții, favorizează participarea activă și stimulează creativitatea.

Pe lângă faptul că învățarea devine activă și profundă, instrumentele digitale dezvoltate în ultimii 5-6 ani fac posibilă intervenția pentru dezvoltarea echilibrată a competențelor de comunicare.

Tehnologia permite astfel profesorilor să-și ajute elevii să învețe mai ușor și cu mai multă plăcere. Datorită tehnologiei, este posibilă crearea de conținut interactiv. Acest tip de conținut este mult mai eficient în atragerea atenției și stimularea curiozității elevilor. Interactivitatea le crește

ACTIV

participarea și îi ajută să învețe concepte. Crearea momentelor de învățare prin situații reale, prin joc, prin integrarea tehnologiei stimulează plăcerea de a asculta activ și de a vorbi, dezvoltă motivația pentru învățarea limbii și autoexprimare.

Tehnologia facilitează modernizarea strategiilor de ascultare activă, permite introducerea unor sarcini de pre-ascultare sau post-ascultare, formularea de predicții înainte sau în timpul ascultării, formularea întrebărilor de comprehensiune pentru descifrarea semnificațiilor mesajului ascultat, interpretarea conversațiilor, rezumarea celor ascultate, discuții extinse pentru dezvoltarea gândirii critice, stimularea creării de dialoguri pe baza celor ascultate.

Animoto (animoto.com) și Edpuzzle (edpuzzle.com) sunt două aplicații gratuite care permit crearea de conținut video. Folosirea celor două aplicații este simplă, iar pentru fiecare există tutoriale în limba română. Pot fi folosite la clasă, în predarea-învățare sau evaluare și permit abordarea activă și ludică a textului literar.

Aplicația Edpuzzle este o platformă accesibilă care promovează interacțiunea elevilor cu conținutul de învățare, sub forma unui videoclip presărat cu întrebări create special pentru conținutul video. Conținutul video poate fi creat de profesor și introdus în aplicație sau poate fi importat – de pe Youtube, de exemplu. Intervenții în videoclip: modificarea dimensiunii, adăugare de indicații scrise sau vorbite, adăugarea unor itemi obiectivi, după rezolvarea cărora elevii primesc feedback imediat, și adăugarea unor itemi subiectivi, în evaluarea cărora este necesară intervenția profesorului. După rezolvarea fiecărei sarcini este reluată vizionarea filmului propus. Numărul sarcinilor introduse pe parcurs nu este restricționat. Folosirea platformei necesită crearea unui cont de profesor și a unei clase.

Aplicația Animoto este un program gratuit, de calculator care permite crearea și editarea fișierelor video prin adăugarea de efecte, tranziții, sunet (muzică sau voce) și text.

În concluzie, exersarea activă și ludică a limbii, principiu didactic de bază în învățare la clasele mici, poate fi realizată prin intermediul instrumentelor digitale. Activitățile de ascultare a unui text ajută la construirea sistemului de cunoștințe, îmbunătățesc precizia gramaticală, dezvoltă vocabularul, stimulează dialogul și modelează atitudinea în comunicarea orală personală.

Bibliografie

Cerghit, Ioan, *Metode de învăţământ*, E.D.P., Bucureşti, 1973.

Cucoş, Constantin, *Pedagogie*, Editura Polirom, Iaşi, 1996.

Jinga, Ioan, Istrate, Elena, *Manual de pedagogie*, Editura All, Bucureşti, 2001.

ACTIV

NEW METHODS OF TEACHING ENGLISH USING MODERN TECHNOLOGY

Prof. Sălceanu Simona
Școala Gimnaziala „Alexandru Macedonski”
Craiova, Dolj

We are living in a world where technology is omnipresent. Due to the ubiquitous presence of technology the pedagogy of teaching methodology has also undergone a sea-change. The phrase “e-Learning” or “Technology in Education” has become the buzz word in every educational environment. Infusing technology into education is really important as it caters the needs of the contemporary learners. The classroom environment, today, is completely different from the traditional classroom. The traditional methods which are mainly based on lecturing and rote learning reduce English language learning to mechanical memorization and miserably fail indeveloping English language as a skill among the learners. New technologies like Internet, YouTube, Skype,tweeter, blogs, mobile phones, interactive boards and many more have added not only stimulus but alsolearners’ engagement and true interactivity within the classroom.

Internet

Internet is not merely a source of authentic material in English but also a source of information in the form of articles, courses, conferences and many more. The teacher can send assignments to the students through e-mails and can also take online exams. Parents can view their children's work online at any time. Students do not miss their lessons as now they can see a web cam version online and get worksheets and notes from electronic online whiteboards. Schools are linked in a network and work on projects together and prepare materials online. Every school has got its own website. Many software are also available on Internet that students can use free of cost. Spelling Bee is one of those an internet resources, which helps the students to spell English words. The teacher can also choose the level of difficulty that s/he wants to train to his/her students.

Using YouTube

YouTube videos can be used in an ELT classroom for various aspects of English as to enhance vocabulary, accents, pronunciations, voice modulation and many more. The real advantage of using YouTube in teaching English is that it offers authentic examples of everyday English used by everyday people. The teacher can use it as a tool for improving their Listening and Speaking, Reading and Writing skills. The teacher can select a part of the movie appropriate to the level of the students and s/he can show those movie clippings to the students. For the first time, s/he can mute the volume and ask the students to watch the movie attentively. Later s/he can ask the students to watch the movie

AKTIV

once again and this time s/he can ask the students to frame the dialogues of the movie clippings simultaneously. This will improve their speaking skills. Another activity to enhance their speaking skills can be: theteacher can show a selected part of the movie to the students and further ask them to narrate the rest of the story of the movie or the climax of the movie. This will add to their creativity as well as their speech. The teacher can also prepare worksheets on the movie clippings in advance and ask the students to complete those worksheets while watching movies. This can prove a good activity to enhance their listening and writing skills. The teacher can also ask the students to write a paragraph related to the movie as: "If I were the hero of the movie……." Or "What, according to you, should be the title of the movie?" Listening skills can also be enhanced through YouTube as news headlines are available to watch on YouTube. As the news is summarized very quickly (in the first minute for the video below), the teacher can ask students to listen to the news headlines and put those headlines in order (where they will have the headlines on a handout).

Skype

Using Skype provides unlimited possibilities for the teachers and students to collaborate with each other anywhere in the world. It provides immense opportunities for the students in a foreign language class to connect with classes in other countries to practice their language skills. Through Skype the teachers can provide mentoring or homework help to the learners.The Students can read, present, or perform for other students and also collaborate with other students on writing or research projects. They can also participate in professional development activities within or outside the school district.

Twitter

Twitter, a gift of Technology, is a social networking application that could help in improving students' English to a greater extent. As an online education technology tool, twitter's impact on engaging students in learning concepts is unlimited. The teacher can use a dozen activities for using an online education technology tool to engage students in classroom activities to develop a better understanding of concepts.

The teacher can select any genre for the story and begin the activity with a story opener which is tweeted to the students for contribution to the story line. Once all twitter network participants have contributed to the development of the story line, the teacher can analyze their work. This involves editing, story structure, creative writing, and proper use of grammar.The teacher can ask the students to select a word of the week and tweet it around the network requesting synonyms, homonyms, and antonyms of the word. Once all responses are received, the teacher can check them for accuracy and develop a link of the difficult words for strengthening the vocabulary of the students. The teacher can also conduct Online Debates through Twitter. It can be done with the students of the same classroom

AKTV

or the students of the different classrooms on the class twitter network. Examples include “Pen is mightier than sword”, impact of fast food restaurants on health issue, and many more.

Smart-boards

Interactive whiteboards are good replacements for traditional whiteboards or flipcharts asthey provide ways to show students everything which can be presented on a computer's desktop (educational software, web sites, and others). SMART boards help teachers use a student-centered approach to teach language arts. Language arts teachers can use SMART Boards to improve reading and comprehension, and teach grammar and writing. With a SMART Board, teachers can combine video, audio, Web browsing and word processing to teach students interactively.

The teacher can use smart board to enhance students’ language skills in play way method.For e.g. ‘Pictogram' (Draw a picture and guess the word) can be played. With younger learners spelling races are very popular. Word games are an excellent way of settling classes and revising vocabulary. S/he can use anagrams or jumbled sentences for the Learners or s/he can also ask the synonyms or antonyms or the lexis or collocation words. The teacher can use different colours when writing. For eg. While teaching grammar the teacher can use the Blue colour pen for the nouns, the Yellow colour for the verbs, the Red colour for the adjectives and the Green colour adverbs.

The teacher can also display paragraphs with errors and ask the students to edit the paragraphs or proofread them. To teach writing skills the teacher can also use a story starter and ask the students to write a class story or chain story or peer story. S/he can also write sentences based on photographs as it will teach them the usage and functions of the language. S/he can further use photographs of persons (i.e. characters from book, persons from history) and can ask the students to write in “bubble” about their thoughts.

Podcasting

Today the students are listening to news clips, music, and video clips via the Web. They are no longer watching movies at the theatre or on the TV, they are watching via computers and hand held DVD players. The teacher can reach to these students in one new way i.e. through podcasts. A podcast is a series of digital-media files which are distributed over the Internet using syndication feeds for playback on portable media players and computer.The teacher can download many free ESL podcasts on the Internet to use in class. S/he can assign a podcast assignment for discussion on the topic the next day. The teacher can also assign a music podcast that introduces students to the culture as well as how the language is often used creatively or the news channels through which the student can also learn the use of intonation and stress.

Blog

Blogging has become increasingly popular, especially in the realm of education as they are a great way to share information and generate discussion. Instead of text books and traditional methods,

AKTIV

many educators prefer using these new techniques to help teach students and gain experience with various forms of social media. Setting up a course blog doesn't have to be complicated. Educators can use a free platform such as Blogspot, Wordpress, or Tumblr to host the blog. Nowadays, blogs can also display photos and some people are using them with audio and even video, The teacher should encourage the students to visit blog frequently.

S/he should respond to student posts quickly, writing a short comment related to the content

S/he should also ask questions about what the learner writes to create stimulus for writing.

Conclusion

As English has turned into a universal language, its presence and value in the world has expanded enormously in the past decades. But if language teachers teach as they taught earlier, then the required goals of learning English Language may not be achieved in the present global scenario. In the past, no productive, creative and constructive activity was given to the learners to develop the four language skills. With the changing needs of the hour (time), technology is developing day-by-day. We are living in the 21st century and it is the age of technological advancement. Thus the recent trend in teaching English is the use of modern technological tools as English language teaching has been affected a lot with the availability of these tools.

AKTIV

References

Bracewell, R., Breuleux, A., Laferriere, T., Benoit, J. & Abdous, M. (1998) *The emergingcontribution of online resources and tools to classroom learning and teaching*.

Cameron, D. (2002). *Globalization and the teaching of 'communication skills'*. In D. Blockand D. Cameron. (Eds.). Globalization and language teaching.

Cox, M.J., Preston, C., & Cox, K. (1999) *What Motivates Teachers to use ICT?*. Paper presented at the British Educational Research Association Conference. Brighton. September

Desforges, C. (1995) *British Journal of Teacher Education*

Higgins, S. and Moseley, D. (2001) *Teachers' thinking about ICT and learning: beliefs and outcomes*. Teacher Development 5.2, pp 191-210.

Jacob Tharu, 2006. "*A second look at English as a window on the world that has changed*,"

Rank Tom, Millum Trevor, WarrenChris. *Teaching English Using ICT: A Practical Guide for Secondary School Teachers*

ÎNVĂȚARE ȘI PREDARE ACTIVĂ – DE LA TEORIE LA PRACTICĂ

Prof. Scarlat Alina
Școala Gimnazială Radovan, Dolj
Prof. înv. primar Cibirescu Irina
Școala Gimnazială Radovan, Dolj

"Lăsaţi copilul să vadă, să audă, să descopere, să cadă, să se ridice şi să se înşele. Nu folosiţi cuvinte când acţiunea, faptul însuşi, sunt posibile" , afirma pedagogul Pestalozzi.

Pornind de la acest îndemn, trebuie să-i învăţăm pe copii să învingă dificultăţile de învăţare prin intervenţii reale, situându-i în dialog cu mediul, determinându-i să-şi exerseze capacitatea de a opta şi de a decide. Locul potrivit pentru realizarea acestui deziderat este şcoala. La şcoală, copilul intră într-un mediu stimulativ, un mediu în care literatura, muzica, artele plastice, natura, mişcarea, socialul sunt într-un permanent dialog între ele şi, implicit cu copilul.

Societatea prezentului, dar mai ales a viitorului, se circumscrie unui timp al informaţiei, al complexităţii. De aceea, investiţia în inteligenţă, creativitatea şi capacitatea de inovare a indivizilor, a grupurilor, vor fi extrem de rentabile în viitor.

Învăţarea activă înseamnă, conform dicţionarului, procesul de învăţare calibrat pe interesele / nivelul de înţelegere / nivelul de dezvoltare al participanţilor la proces. În cadrul învăţării active, se pun bazele unor **comportamente**, de altfel **observabile**:

- Comportamente ce denotă participarea (elevul e activ, răspunde la întrebări, ia parte la activităţi)
- Gândirea creativă (elevul are propriile sale sugestii, propune noi interpretări)
- Învăţarea aplicată (elevul devine capabil să aplice o stategie de învăţare într-o anumită instanţă de învăţare)
- Construirea cunoştinţelor (în loc să fie pasiv, elevul îndeplineşte sarcini care îl vor conduce la înţelegere)

O consecinţă a învăţării centrate pe elev o reprezintă necesitatea ca elevii să îşi asume un înalt grad de responsabilitate în contextul învăţării şi să îşi aleagă în mod activ scopurile, precum şi să-şi administreze învăţarea. Ei nu se mai pot baza pe faptul că profesorul ori persoana care predă la clasă le va spune ce, cum, unde şi când să gândească. Ei sunt cei care trebuie să înceapă să o facă.

Principiile care stau la baza învăţării eficiente centrate pe elev sunt:

- Accentul activităţii de învăţare trebuie să fie pe persoana care învaţă şi nu pe profesor;
- Recunoaşterea faptului că procesul de predare în sensul tradiţional al cuvântului nu este decât unul dintre instrumentele care pot fi utilizate pentru a-i ajuta pe levi să înveţe.

AKTIV

- Rolul profesorului este acela de a administra procesul de învăţare al elevilor pe care îi are în grijă;
- Recunoaşterea faptului că, în mare parte, procesul de învăţare nu are loc în sala de clasă şi nici când cadrul didactic este de faţă.
- Înţelegerea procesului de învăţare nu trebuie să aparţină doar profesorului-ea trebuie împărtăşită şi elevilor;
- Profesorii trebuie să încurajeze şi să faciliteze implicarea activă a elevilor în planificarea şi administrarea propriului lor proces de învăţare prin proiectarea structurată a oportunităţilor de învăţare atât în sala de clasă, cât şi în afara ei.
- Luaţi individual, elevii pot învăţa în mod eficient în moduri foarte diferite.

Învăţarea face necesară o etapă în care elevilor li se cere să prelucreze informaţia care li se oferă. Ei au nevoie de activităţi care le impun să interpreteze personal materia şi astfel să îşi creeze propriile semnificaţii. Semnificaţia este un lucru personal şi unic; ea se construieşte pe baza învăţării şi experienţei anterioare, care diferă de la elev la elev. Nu există nici un mod unic, adecvat tuturor elevilor, de a învăţa ceva; este nevoie de o multitudine de sarcini şi experienţe pentru a satisface necesităţile individului. Studiile arată că activităţile de învăţare care impun elevului prelucrarea activă duc la o fixare a cunoştinţelor de până la zece ori mai bună, sunt mai îndrăgite şi duc la o învăţare mai profundă.

Învăţarea centrată pe elev reprezintă o abordare care presupune un stil de învăţare activ şi integrarea programelor de învăţare în funcţie de ritmul propriu de învăţare al elevului. Elevul trebuie să fie implicat şi responsabil pentru progresele pe care le face în ceea ce priveşte propria educaţie.

Specific metodelor interactive de grup este faptul că ele promovează interacţiunea dintre minţile participanţilor, dintre personalităţile lor, ducând la o învăţare mai activă şi cu rezultate evidente. Acest tip de interactivitate determină „identificarea subiectului cu situaţia de învăţare în care acesta este antrenat", ceea ce duce la transformarea elevului în stăpânul propriei formări. Interactivitatea presupune atât *cooperarea* cât şi *competiţia*, ambele implicând un anumit grad de interacţiune.

> „**Este imposibil ca elevii să înveţe ceva cât timp gândurile lor sunt robite şi tulburate de vreo patimă. Întreţineţi-i deci într-o stare de spirit plăcută, dacă vreţi să vă primească învăţăturile.**
>
> **Este tot atât de imposibil să imprimi un caracter frumos şi armonios într-un suflet care tremură, pe cât este de greu să tragi linii frumoase şi drepte pe o hârtie care se mişcă"**
>
> (John Locke- „*Some Thoughts Concerning Education*")

AKTIV

Bibliografie:

Bocoş, M., Chiş, V., Abordarea integrată a conţinuturilor curriculare, particularizări pentru învăţământul primar ; Ed. Casa Cărţii de Ştiinţă, Cluj –Napoca, 2012

Bocoş, M., Teoria curriculumului. Elemente conceptuale şi metodologice,; Ed. Casa Cărţii de Ştiinţă, Cluj-Napoca, 2008

Chiş ,V., Provocările pedagogiei contemporane, Ed. Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca, 2002

Ciolan, L. , Învăţarea integrată. Fundamente pentru un curriculum transdisciplinar, Ed. Polirom, Iaşi, 2008

Crişan, Al. (coord.), Curriculum şcolar. Ghid metodologic, Bucureşti:M.E.I.-I.S.E., 1996

Ionescu, M., Instrucţie şi educaţie, ediţia II-a revăzutăed. University Press, Arad, 2007

AKTIV

ABORDAREA INTEGRATA A ACTIVITATILOR DIN INVATAMANTUL PRIMAR

Prof. înv. primar Stancu Mariana
Școala Gimnazială Mărgărițești
Voineasa, Olt

Problemele cu care elevii se vor confrunta în viața profesională, socială sau personală impun decizii care nu se regăsesc în cadre disciplinare. Dimpotrivă, ele au un caracter integrat iar rezolvarea lor impune corelații rapide și semnificative, sinergie și acțiune contextualizată.

Elevii acumulează un ansamblu de cunoștințe, deprinderi, atitudini. Pentru a- i sprijini în identificarea legăturilor între ideile și procesele dintr- un singur domeniu, dar și a celor între ideile și procesele din domenii diferite, precum și din lumea exterioară școlii, se impune realizarea unui curriculum integrat.

Integrarea presupune:

1. Interrelaționare → un întreg de nivel superior
2. Coordonare, îmbinare a părților separate → un întreg funcțional și armonios
3. Procesul și rezultatul → un element nou devine parte integrantă a unui ansamblu existent

Activitatea integrată presupune raportarea la o tematică unitară, comună mai multor discipline.

Tipuri de integrare:

- Verticală
  Vizează coerența dintre diferitele stadii ale educației.
- Orizontală
  Se referă la capacitatea elevilor de a transfera cunoștințele școlare în situații noi.

Modalități de realizare (Gh. Tomșa, 2005):

- Integrarea conținuturilor ce aparțin diferitelor subdiviziuni ale unei discipline științifice majore;
- Integrarea a două sau mai multe domenii, mai mult sau mai puțin egale;
- Integrarea a două sau mai multe discipline, cu preponderența uneia dintre ele;
- Una dintre modalitățile de mai sus, corelată cu integrarea unei discipline neștiințifice.

Literatura pedagogică actuală descrie integrarea curriculară drept o modalitate inovatoare de proiectare a curriculumului, care presupune sintetizarea şi organizarea didactică a conţinuturilor diferitele domenii ale cunoaşterii, astfel încât să se asigure că elevul achiziţionează o imagine coerentă, unitară despre lumea reală.

„Curriculum-ul integrat presupune crearea de conexiui semnificative între teme sau competenţe care sunt de regulă formate separat, în interiorul disciplinelor. Aceste teme sau

AKTIV

competenţe au o puternică legătură cu viaţa cotidiană a elevilor şi îşi propun, direct sau indirect, să contribuie la formarea unor valori şi atitudini."

Prin metoda predării integrate, copiii pot să participe, să se implice mai mult, efectiv şi afectiv, prin antrenarea unor surse cât mai variate, prin prezentarea conţinuturilor cu ajutorul experienţelor diverse, al învăţării prin descoperire. Învăţarea integrată se reflectă cel mai bine prin predarea tematică, care sprijină dezvoltarea concomitentă a unor domenii.

Procesul educaţional trebuie să fie unul creativ, interdisciplinar, complex, să-i stimuleze pe copii în vederea asimilării informaţiilor, cadrul didactic realizând un scenariu cât mai interesant al zilei. În vederea realizării obiectivelor propuse pentru fiecare activitate.

Copiii îşi asumă responsabilităţi şi roluri în micro-grupul din care fac parte, participând la jocuri de rol interesante, iniţiate la sugestia celor din jur sau create chiar de ei. La completarea scenariului ne pot fi de un real folos vizitele, plimbările, întâlnirile cu specialişti etc. Tematica acestora este aleasă încât prin activităţile integrate să se înlesnească contactul cu lumea înconjurătoare. În atenţia echipei de cadre didactice se află în permanent, întreaga paletă de activităţi (la alegere,proiecte, jocuri şi activităţi extracurriculare) şi modalităţi de organizare a acestora.

Activităţile integrate au la bază un scenariu didactic integrativ explicitat într-un proiect didactic unic, cu o structură flexibilă, care să evidenţieze caracterul integrat al abordărilor, interacţiunea dintre discipline, sprijinirea cognitivă şi metacognitivă a elevilor. Astfel, fenomenului educaţional i se impun o serie de restructurări adaptative care să genereze un spaţiu din ce în ce mai complex şi mai elaborat, în scopul stimulării contiune a învăţării spontane a copilului, de dezvoltare a capacităţii de a realiza transferuri rapide şi eficiente între diferitele discipline, de a colecta, a sintetiza şi a utiliza sistematic şi integrat cunoştinţe, deprinderi şi competenţe dobândite prin studierea disciplinelor de la clasă. Schimbarea fundamentală constă în modul de realizare a cunoaşterii care transferă importanţa, accentul de la cunoaşterea de tip disciplinar la cunoaşterea de tip transdisciplinar. Treptat se renunţă la fragmentarea pe discipline în favoarea integrării disciplinelor.

AKTIV

Bibliografie:

Bocoş, M., Chiş, V., Abordarea integrată a conţinuturilor curriculare, particularizări pentru învăţământul primar ; Ed. Casa Cărţii de Ştiinţă, Cluj –Napoca, 2012, pag.87

Bocoş, M., Teoria curriculumului. Elemente conceptuale şi metodologice,; Ed. Casa Cărţi

Chiş ,V., Provocările pedagogiei contemporane, Ed. Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca, 2002, pag. 67

Ciolan, L. , Învăţarea integrată. Fundamente pentru un curriculum transdisciplinar, Ed. Polirom, Iaşi, 2008, pag. 24

Crişan, Al. (coord.), Curriculum şcolar. Ghid metodologic, Bucureşti:M.E.I.-I.S.E., 1996, pag 3

Ionescu, M., Instrucţie şi educaţie, ediţia II-a revăzutăed. University Press, Arad, 2007, pag. 12

FOLOSIREA INSTRUMENTELOR DIGITALE LA CLASĂ

Prof. Stancu Mădălina
Colegiul Național Militar „Tudor Vladimirescu”
Craiova, Dolj

În ultima perioadă ne-am confruntat cu o provocare uriașă, predarea online. Am fost nevoiți să ne adaptăm rapid, să găsim resurse atât legate de propriile competențe profesionale, cât și de instrumentele digitale, care să le înlocuiască pe cele tradiționale cu care eram obișnuiți. Am învățat, așadar, ce înseamnă să predai altfel, am înțeles că predarea online presupune mult mai mult decât folosirea unui dispozitiv conectat la internet în locul unei săli de clasă. Am înțeles că trebuie să ne adaptăm modul de predare și de interacțiune cu elevii la noile cerințe, că instrumentele digitale constituie un aliat în procesul educațional şi oferă noi perspective asupra modului de a preda, de a învăța şi de a evalua. Integrarea noilor tehnologii în actul didactic au fost corelate cu diversificarea metodelor și a strategiilor de predare, contribuind astfel la un învățământ modern, adaptat acestei ere digitale. Prin urmare, dezvoltarea competențelor digitale în vederea integrării noilor tehnologii în procesul de predare-învățare-evaluare a devenit o prioritate în sistemul educațional.

Cursul « Les outils numériques pour faciliter la vie du professeur », oferit de CAVILAM VICHY ALLIANCE FRANÇAISE, pe care l-am urmat în cadrul **proiectului ERASMUS + KA1: ÎNVĂȚARE ȘI PREDARE ACTIVĂ PRIN INTERMEDIUL UNEI ABORDĂRI INTEGRATE,** în perioada 27-31 iulie 2020 a vizat identificarea şi gestionarea instrumentelor digitale utile profesorului pentru a-şi pregăti actul didactic, precum şi identificarea unor resurse online care să sprijine procedul de predare/învăţare/evaluare atât în clasă cât şi în mediul online. De asemenea, dezvoltarea competenţelor metodologice necesare integrării instrumentelor digitale în activităţile şcolare fac parte din seria obiectivelor formării.

Această formare a corespuns cerințelor acestei perioade şi a contribuit la dezvoltarea competențelor necesare unui învăţământ modern, bazat pe integrarea noilor tehnologii în actul didactic. În urma cursului, mi-am construit o bază de date cu diferite resurse online pe care le pot integra în procesul didactic și am învățat să gestionez instrumente digitale utile atât în clasă cât şi în mediul online.

Prin activitățile desfăşurate ca urmare a derulării proiectului ERASMUS + KA1 le amintim pe cele mai reprezentative. „Do you speak European/Parlez-vous Européen”, „M. Eminescu: Échos poétiques/Echos of poetry”, „Vizită la muzeu! Galeria de Artă Românească”, „Interferențe culturale - Pe urmele lui Constantin Brâncuşi”, „Leximage – ton propre dictionnaire/propriul tău dicționar”,

AKTIV

„Valentine's Day/Dragobete – The Colours of Love and Spring", „Tell a Story Day!", „Spring is Here / C'est le printemps / Primăvara a sosit"

În cadrul parteneriatului educațional „Călătorie în lumea artelor vizuale", elevii vladimirești au fost conduși online, de către muzeograful Rusalia Crăciunoiu, reprezentant al Muzeului de Artă din Craiova, prin sălile edificiului craiovean, adăpostit în Palatul „Jean Mihail". Galeria de Artă Românească a fost gazdă primitoare pentru tinerii vladimirești care au aflat istoriile icoanelor românești, privind colecția de artă medievală. Capodoperele lui Theodor Aman, Ion Țuculescu, Nicolae Grigorescu, Ion Andreescu, Ştefan Luchian, Nicolae Tonitza, Gheorghe Petrașcu, Theodor Pallady au fost admirate, într-un tur virtual antrenant, prin frumoasele săli ale palatului. Elevii au avut bucuria de a fi inițiați în a descoperi poveștile lucrărilor de artă folosind aplicațiile Google meet, Google Drive, Lightshot.

Pandurii au participat la un atelier de creaţie, lucrând propriul poster care să reflecte viziunea asupra Zilei Europene a Limbilor, folosind aplicatia WordClouds.com, secțiunea Word Cloud Gallery.

Ziua Națională „Constantin Brâncuși" a fost sărbătorită de Colegiul Național Militar „Tudor Vladimirescu" la Muzeul de Artă din Craiova prin organizarea activității „Interferențe culturale - Pe urmele lui Constantin Brâncuși", care a adus în atenția elevilor vladimirești operele lui marelui sculptor. Elevii au vizitat online, cu aplicația zoom, Cabinetul Brâncuși, aflând istoriile lucrărilor: „Vitelius", „Sărutul", „Cap de copil", „Tors", „Orgoliu", „Domnișoara Pogany" și „Ecorșeul". După dezbatere, pandurii au realizat postere și afișe, care reflectă experiența lor în legătură cu opera brâncușiană, utilizând resursele online şi instrumente digitale pentru crearea de afişe tematice, logo-uri care au intrat deja în cotidianul procesului educativ: Wordclouds.com, LearningApps.org, wordwall, islcollective, le plaisir d'apprendre.

Vladimireștii au participat la un atelier de lucru în cadrul căruia au învățat cum să își creeze propriul dicționar de sinonime, cu ajutorul aplicației LEXIMAGE, în vederea dezvoltării vocabularului în limba franceză. Pandurii au creat chiar şi un dicționar literar al scriitorilor români, în vederea identificării relaţiilor dintre opera literară studiată şi contextul cultural în care a apărut aceasta.

Poezia a fost asociată instrumentelor digitale pe care elevii le-au folosit în cadrul atelierului-Qrcode generator/Qr Scanner. Elevii au creat poezii haiku, ascunse în codurile QR, generate de ei. Atelierul de lucru s-a desfăşurat în cadrul proiectului eTwinning "La fête de la Francophonie – Haikunoi 2021" din care fac parte şi alte instituții școlare europene. După activitate, fiecare școală membră a proiectului eTwinning a publicat cele mai bune poezii ascunse în codurilor QR. Descoperirea comunității francofone, stimularea creativității sau integrarea noilor tehnologii în

ARTIV

procesul de învățare sunt doar câteva dintre motivele menționate pentru implementarea acestui proiect.

Căutarea, descărcarea, selectarea resurselor online şi distribuirea lor în rândul elevilor, crearea unui spațiu de încarcare a resurselor pentru clasă, crearea şi editarea unor resurse multimedia, crearea unor exerciții interactive în mediul online, antrenarea şi evaluarea elevilor prin intermediul spațiului digital au fost preocupările elevilor și profesorilor colegiului, care s-au adaptat la noile cerințe ale învățământului.

Bibliografie

https://www.cavilam.com/cours-de-francais

Susskind, Jamie – *Politica viitorului. Tehnologia digitală și societatea*, Editura Corint, Bucureşti, 2019

AKTIV

DISEMINAREA PROIECTULUI ERASMUS+ - "BE SUPPORTIVE MINDFUL ACTIVE RESPONSIBLE TOLERANT"

Prof. Șerban Mihaela-Nadia
Liceul „Matei Basarab"
Craiova, Dolj

Proiectul Erasmus+ "Be Supportive Mindful Active Responsible Tolerant", cu numărul de referință: 2019-1-LT03-KA229-060568-3 este un parteneriat strategic între școli pe axa KA2, în care școala noastră este partener alături de alte școli din Lituania, Polonia, Turcia, Macedonia.

Perioada de implementare: 01.10.2019-30.09.2021 – din cauza pandemiei s-a prelungit cu încă un an.

Scurtă descriere: Proiectul se bazează pe învățarea interdisciplinară folosind Teoria Inteligențelor Multiple, cu scopul de a îmbunătăți abilitățile de gândire ale elevilor, de a le arăta modalități diferite de învățare, de a-i încuraja să-și folosească abilitățile în situații reale.

În cadrul proiectului au fost prevăzute 2 întâlniri de management cu profesorii (în Turcia și Lituania) și 3 întâlniri de activități cu elevii (în România, Polonia și Macedonia), adică 10 mobilități pentru profesori și 10 mobilități pentru elevii școlii noastre.

Proiectul nostru a impus și îndeplinirea unor sarcini suplimentare de către fiecare școală pentru atingerea unor tipuri de inteligențe. Astfel, primele acțiuni derulate de liceul nostru s-au desfășurat în toamna anului 2019 și au vizat :

a. alegerea logo-ul competiției prin vot în spațiul Etwinning
b. acțiuni de voluntariat –care au vizat atingerea inteligenței intrapersonale -amintesc aici o acțiune de anvergură, în care am mobilizat întreaga școală **- „Târgul de toamnă"**, scopul fiind de a strânge bani pe care i-am donat unor copii cu probleme de sănătate (au fost 3 cazuri, dintre care o elevă a școlii), iar o altă sumă a fost donată pentru premierea elevilor cu ocazia sărbătorilor de Crăciun.
c. acțiuni ecologice - colectarea selectivă a hârtiei și realizarea unor obiecte decorative din materiale refolosibile –au urmărit atingerea inteligențelor inter și intrapersonale, dar și cele vizuale.

Întâlnirile de management cu profesorii s-au derulat în Turcia în localitatea Balikesir, în februarie 2020, unde am participat la numeroase ateliere privind inteligențele multiple, dar și la activități culturale.

Din motive cunoscute de toată lumea, următoarea activitate cu profesorii s-a desfășurat în Lituania, la Radvilinskis abia în septembrie 2021, unde am revizuit activitățile proiectului, rezultatele

AKTIV

obținute până în acel moment, progresele din fiecare școală și am stabilit următoarele ținte. Fiind o localitate mică și o activitate doar cu profesori, am fost primiți de primar și reprezentanții din administrație, am vizitat un centru de cercetare a florei și faunei din regiune, dar și la activități practice:

- într-o fermă, unde se cultiva floarea soarelui și unde proprietarii organizau ateliere de lucru pentru a păstra anumite tradiții, precum fabricarea unor dulciuri –halva și alte produse bio sau prelucrarea cerii și fabricarea lumânărilor;

- la Fabrica de ciocolată Ruta : ne-a fost prezentată istoria ciocolatei de la boabele de cacao până la modul de fabricare și ne-am încercat îndemânarea în atelierul de preparare a ciocolatei.

- la un Centru de integrare a elevilor proveniți în special din medii defavorizate prin implicarea directă a comunității locale, care susține financiar și logistic centrul, și care încearcă să atragă prin diferite proiecte alte resurse externe. A fost foarte interesant cum petreceau copiii timpul: socializau, puteau asculta muzică, puteau găti, se plimbau cu bicicleta, jucau billiard, fotbal de masă, dar li se cerea să se comporte civilizat, să aibă un limbaj corespunzător, să nu devină violenți. Pentru cei care frecventau mai tot timpul centrul și câștigau încrederea supraveghetorilor, se organizau excursii de o zi sau chiar tabere. Ideea de bază era ca acești copii să stea împreună într-un mediu controlat, nu pe stradă și nesupravegheați, pradă tentațiilor.

În ceea ce privește activitățile directe cu elevii în perioada pandemiei s-a inițiat un proiect pe platforma Etwinning și au avut loc întâlniri on-line cu elevii selectați, ocazie cu care ei au putut să se cunoască, să își prezinte școala și localitatea.

Prima întâlnire directă cu elevii s-a putut desfășura între 13 și 18 decembrie 2021 în localitatea Koszecin din Polonia, unde elevii au interacționat direct în limba engleză, au realizat un dicționat multicultural, în care au ales cuvinte și expresii uzuale în cele 5 limbi ale statelor partenere, au observat și identificat flora și fauna regiunii, și-au exersat inteligența matematică pentru a calcula anumite distanțe cu ajutorul unor roboței și a unui program informatic. Au existat și vizite culturale într-o mină de argint, într-o salină, un tur al orașului Cracovia, dar cel mai impresionant a fost vizitarea lagărelor de concentrare de la Auschiwitz și Birkenau. Aici au învățat despre responsabilitate, toleranță, respect, umanitate.

Concluzii: Toate aceste activități desfășurate în proiectele Erasmus+ au fost prilej de antrenare a elevilor în activități constructive, de orientare a lor spre acțiuni plăcute, exersarea unei limbi străine și identificarea unor puncte comune cu elevi din alte țări(jocurile pe calculator, IT-ul, muzica, filmul, călătoriile etc). Cu aceste ocazii, profesorii reușesc să-ți cunoască mai bine elevii, pentru că se lucrează în echipă, se împărtășesc idei, se strâng relații, se consolidează încrederea între partenerii la educație.

AKTIV

АКТ

INTERACTIVE LEARNING AND TECHING ACTIVITIES

Prof. Șulea Iorgulescu Mihaela
Colegiul Național „Carol I”
Dolj, Craiova

Today’s generation of children and young adults grew up with technology access easily available to them. Traditional teacher led instruction does not promote the interactive type of learning that technology has allowed students to use. Today’s teacher must learn to include a more interactive style of teaching that the technologically savvy student is wired to understand and enjoy. Interactive based learning engages student’s interests, improves student comprehension, and increases student achievement. Using the range of techniques offered by interactive based learning, it will drastically change the overall student performance.

Interactive teaching is all about instructing the students in a way they are actively involved with their learning process. There are different ways to create an involvement like this. Most of the time it’s through: teacher-student interaction; student-student interaction; the use of audio, visuals, video; hands-on demonstrations and exercises

Here are some some examples of effective ways to engage your pupils:

Think, pair and share. Set a problem or a question around a certain topic, and pair up your students. Give each pair of students enough time so they can reach a proper conclusion, and permit the kids to share their conclusion in their voice. This way your students will be engaged, communicating, and remember more of the class than ever before.

Brainstorming. Interactive brainstorming is mostly performed in group sessions. The process is useful for generating creative thoughts and ideas. Brainstorming helps students learn to work together, and above all, learn from each other.

Buzz session. Participants come together in session groups that focus on a single topic. Within each group, every student contributes thoughts and ideas. Encourage discussion and collaboration among the students within each group. Everyone should learn from each other’s input and experiences. As a teacher, you could give your students some keywords to spark the conversation.

Exit slips. These are best used at the end of the class session. You’ll ask the students to write for one minute on a specific question. It might be generalized to *“what was the most important thing you learned today”.* Then, you can decide if you are going to open up a conversation about it in your next class. You can ask them if they still remember what they wrote down.

AKTIV

Misconception check. Discover students' misconceptions. See if students can identify what is the correct answer when given a false fact. It's useful when going over a previous lesson. It encourages students to think deeply and wager all the possibilities.

Circle the questions. Make a worksheet or a survey that has a list of questions about your topic, and ask students to circle the ones they don't know the answers to. Then, let them turn in the paper. Create corners concerning different questions that were circled. Let your students work on the extra exercises and explanation in the corners, individually. As your students will all have circled different questions, you have to give each student a different and personalized order to visit the corners.

Board rotation. This interactive learning strategy is even more interactive than others! Divide your class into different groups of students and assign them to each of the boards you've set up in the room. Assign one topic/question per board. After each group writes an answer, they rotate to the next board. Here, they write their answer below the first answer of the previous group. Let them go around the room until all the groups have covered all the boards.

Pick the Winner. Divide the class into groups and let them work on the same topicLet them record an answer on paper or digitally. Then, ask the groups to switch with a nearby group and let them evaluate their answer. After a few minutes, allow each set of groups to merge and ask them to select the best answer from the two choices, which will be presented to the complete class.

Movie Application. In groups, students discuss examples of movies that made use of a concept or event discussed in class, trying to identify at least one way the movie makers got it right, and one way they got it wrong. Think about movies showing historical facts, geographical facts, biographies of famous people.

Create an interactive classroom full of interactive learning games. Games are so much fun for students since it doesn't feel like learning. You can make interactive learning games like crossword puzzles, pair matching games, bingo games, jigsaw puzzles, memory games.

The crossword game is perfect to use as repetition activity. Choose a list of words and their description, and BookWidgets creates an interactive crossword for you. The crossword game transforms these boring lessons into a fun experience. Here you can read more about how to create them and for which topics you can use them (not only for teaching languages)!

Scrabble. Use the chapter title as the pool of letters from which to make words and allow teams to brainstorm as many words relevant to the topic as possible. You can also actually play scrabble and ask students to form words from the newly learned vocabulary.

Tape a term or name on the back of each student. You can also tape it on their forehead. Each student walks around the room, asking "yes or no" questions to the other students in an effort to guess the term. Of course, the term has something to do with your lesson topic.

AKTIV

Bingo is a fun game that can be used for all sorts of exercises: language exercises, introductory games, math exercises, etc. Take a look at this blog post with all the different bingo possibilities here. You'll be surprised about how many interactive lesson activities you can do with just one game.

Interactive based learning provides an opportunity to become actively involved in the discussion instead of just listening to an instructor throw huge amounts of information their way. Using technology is a way for students to become active in their learning. Tools such as interactive white boards enable children to engage in classroom games, view websites, and review problems step by step. As technology is advancing students rely on teachers integrating technology into their lessons more frequently. In traditional lectures the teacher gives a large quantity of material, but if the student is not paying attention, does learning occur?

References:

Marzano, Robert J. "Educational Leadership: Multiple Measures:Teaching with Interactive Whiteboards." Membership, Policy, and Professional Development for Educators Web. Nov. 2009. Web. 23 Oct. 2011.

McCurry, Michael. "Lecture-Based VS. Interactive Learning: Which Is Future of Education?" McCurry's Corner - Inspired Words in the Service of Fellow Human Beings. 20 Oct. 2010. Web. 19 Oct. 2011.

McKeachie, Wilbert J. "ACTIVE LEARNING." Server Test. 1998. Web. 23 Oct. 2011.

ARTIV

EDUCAŢIA NON-FORMALĂ

Prof. Tănasie Monica
Colegiul Naţional Militar „Tudor Vladimirescu''
Craiova, Dolj

Când vorbim de educație non-formală, ne referim la o activitate educațională organizată care se desfășoară în afara sistemului de educație formală. Acest tip de educaţie urmăreşte emanciparea individuală și colectivă, respectiv transformarea societății. Vorbim aşadar despre o educație orientată spre progresul social.

De asemenea, putem spune că educația non-formală permite transmiterea de cunoștințe și abilități interpersonale. Pe baza schimbului și a liberei inițiative, educația non-formală este învățarea despre sine și despre ceilalți, cu multiple avantaje, care poate fi urmată pe tot parcursul vieții. Face posibilă dobândirea de competențe, realizarea de acțiuni inovatoare și, în acest sens, este de natură să sprijine fiecare elev în parcursul său civic și profesional.

Educația non-formală se distinge prin mai multe caracteristici care ghidează dezvoltarea mediului de învăţare:

- Dialogul: profesorii sunt responsabili de crearea unui climat de încredere, securitate și comunicare deschisă, propice pentru învăţare.

- Orientarea către elev: metodele şi obiectivele sunt determinate pe baza experienţelor elevilor fiind adaptate nevoilor și intereselor lor.

- Învățarea prin explorare: educația non-formală oferă o mare varietate de oportunități de a încerca și de a experimenta.

- Orientarea către proces: nu există constrângere de timp pentru acumularea de cunostinte şi dobândirea de competenţe. Pot fi încercate nenumărate lucruri şi fiecare are dreptul să greșească.

- Ofertă educaţională facultativă: elevii pot alege la ce activități doresc să participe.

- Participarea: într-o societate democratică, toți cetățenii au dreptul de a participa la acest tip de educaţie. Vorbim aici despre a susţine elevul în procesul de autonomie.

Există mai multe câmpuri de acţiune în care educaţia non-formală se poate desfășura:

- Emoții și relații sociale;
- Valori, participare și democrație;
- Limbă, comunicare și media;
- Creativitate, artă și estetică;
- Mișcarea, conștientizarea corpului și sănătatea;
- Stiință si Tehnologie, etc.

AKTIV

Educația non-formală plasează autoeducația și co-construcția pe primul plan. Mediul de joacă și de învățare are o importanță primordială și este conceput pentru a încuraja autodescoperirea.

- Locurile se caracterizeaza printr-o atmosfera placută cu posibilități de relaxare.

- Materialul de învățare este variat şi adecvat nivelului elevilor. O ofertă diversificată încurajează elevii să exploreze diferite zone.

- Mediul de joacă și de învățare este amenajat astfel încât elevii să îl poată explora în mod independent.

Educația non-formală permite profesorilor să organizeze mai multe tipuri de activități prin care care elevii învață descoperind:

- Cluburi de lectură;
- Teatru de improvizație;
- Excursii;
- Experimente;
- Ateliere de lucru;
- Acțiuni ecologice, etc.

Aceste tipuri de activităţi pot fi însoţite de jocul de rol, colaborare, simulare, scenarii, exerciţii de reflecție și capătă un sens deplin atunci când participanții sunt conduși să împărtășească și să discute ceea ce au trăit.

Cunoștințele și abilitățile interpersonale se modifică constant deoarece trăim în permanență situații care ne modelează experiența și unicitatea. Prin urmare, educația non-formală permite elevilor să conștientizeze învățarea, să simtă, să experimenteze și să evolueze în propriul ritm.

Bibliografie

Elena Joiţa, Curs de pedagogie şcolară, Rerografia Universităţii din Craiova, 2001

Liliana Posţan, Educaţie nonformală. Note de curs, Tipografia UST, Chişinău, 2019

https://www.edu.ro/educatie-non-formala-informala

https://www.logiscool.com/ro/blog/ghid/educatia-nonformala

AKTIV

ACTIVE LEARNING METHODS

Prof. Teodor Mariana
Liceul Teoretic „Henri Coandă”
Craiova, Dolj

Active learning methods start from the idea that learning is a personal activity, which cannot be replaced by anything, and the learner is considered the manager of his own learning, of the whole learning process. They involve intrinsic curiosity, a desire to observe, to explain, to explore, to discover and mobilize the student's energies that help him to focus his attention, to arouse his curiosity. The students will improve not only their knowledge, but also their interest, strength, team spirit and freedom of expression.

Active learning methods make lessons interesting, help students to understand the content they are able to apply in real life and to develop skills of collaboration and mutual help. They focus on operational knowledge, on learning through action, bring students in direct contact with real life situations. The choice for one method or another is closely related to the personality of the teacher and the degree of preparation and learning styles of the group he works with. These methods help students develop their critical thinking, which means that they can make their own judgements and accept other opinions. They are able to look at their mistakes with the sense of responsibility and to correct them, to receive the help of others and to offer it to those who need it.

In teaching and learning English a multitude of methods can be used, which is explained by the variety of teachers who teach English and the territories where it is taught, which makes the teaching of English to benefit from extensive experiences in this regard and valuable discussions. Traditional teaching methods were based on the principle that the teacher brought knowledge to the student who was supposed to be ready to receive it. Today, the traditional style of teaching is no longer an effective way to convey information. Different teaching-learning methods are developed keeping in mind the needs of the student. These include The Direct Method, The Silent Way, Community Language Learning, Communicative Language Teaching.

An efficient and real teaching-learning process involves the use of methodology and pedagogy appropriate to the requirements of the current generation of students, the use of new technologies and a constantly changing educational environment. The challenge is to find new ways to stimulate and motivate the creative abilities of today's generation that have different views on learning than we did when we were like them. Adolescents entering high school today come from a family environment that did not prepare them for the role of student and are increasingly exposed to school failure.

AKTIV

Teachers use a wide range of strategies to encourage the student's active participation in class activities. Learning by "doing," bringing real-life problems into the classroom, and helping the student discover the information needed to solve these problems are methods that are part of the student-centered learning approach. The teacher guides and facilitates learning, rather than controlling it, helps students to interpret, to organize knowledge, so that they form skills not only in the studied content , but also in the learning itself.

An active, interactive teaching-learning process provides opportunities for teacher-student, student-student and student-resource interaction (case study, projects, role-playing games, field trips). The use of modern, active teaching-learning methods and strategies is important because it has a greater impact on students. The books from which they took their information until yesterday are being replaced today with new technological resources to create a student-centered interactive learning. The explanation for using interactive methods comes from the concept "I do and I understand" (Confucius), more precisely, the more energy it consumes in trying to control an activity, the more the student understands and learns from this activity. Another explanation would be that they can closely model what students will do when they leave school and choose a job.

As a teacher, you cannot anticipate all the specific situations that students will face in their lives that require them to use their skills. However, we can help them to make the most of these skills. Therefore, helping students to become functional means creating relevant, real, interesting and motivational contexts in which they can put their skills into practice, help them choose the right methods of communication, become independent in learning.

Teaching involves presenting reality, giving students the opportunity to gain experience in practising a diverse field. The aim is to encourage students to demonstrate communication and comprehension skills, reading and writing in a variety of contexts and for specific purposes. We need to be concerned with developing and recognizing students' ability to use and transfer skills in ways that are appropriate to their situation.

In the English class, the use of one method or another depends on the approach we choose. In order to apply different modern strategies we need to use modern materials, teaching aids, such as: worksheets, pictures or flashcards, reality ('from-life' materials), picture stories, posters, brochures, leaflets, CDs (music), DVDs (movie, commercials, cartoons, games), poetry, drama (plays, role - plays), projects. For an effective teaching-learning act, it is good to alternate the types of teaching materials. Modern teaching techniques based on the Theory of Multiple Intelligences (Howard Gardner, 1983) using exercises that appeal to musical / rhythmic intelligence, visual / spatial intelligence, body / kinesthetic intelligence, which require all areas of the brain give efficiency to the training act.

AKTIV

Another innovative idea is differentiated teaching (Louis Legrand, 1970) which involves adapting teaching methods to different types of students in order to increase equal opportunities and reduce school failure, yet largely determined by social inequalities. The diversity of students, however, is not only social but also emotional, being a possible source of obstacle to learning. As a result, education reformers strongly support a new, student-centered approach to teaching-learning and a continuous and constructive assessment that is able to highlight and motivate the student's progress. When we decide to become teachers, we are directly responsible for the education and development of the students, to whom we will be educators. In this process, we have an important role because the development and involvement of students in the instructive educational process depends on us, on our behavior, but especially on the methods we use.

Bibliography

Gardner, H. (1983): Frames of Mind. The Theory of Multiple Intelligences, Basic Books, NewYork
Howatt, A. (1984): A History of English Language Teaching, Oxford University Press, Oxford
Scrivener, J. (2005): Learning teaching, Macmillan Publishers Limited, UK

AKTIV

LES CARTES MENTALES

Prof. Teodorescu Magdalena
Lycée Théorique „Indepndența"
Calafat, Dolj

Carte heuristique ou mind mapping, c`est un outil efficace pour aider les élèves à comprendre, à mémoriser les leçons.

De plus , elle est un schéma qui reflète le fonctionnement de la pensée. Cela permet de mettre en lumière les liens existant entre un concept ou idée et les informations qui leur sont associées.

La structure est en fait un diagramme qui représente l`organisation des liens sémantiques entre différentes idées ou des liens hiérarchiques entre differnts concepts.

- La carte mentale permet :
  - de faire travailler les deux côtés du cerveau selon son inventeur Tony Buzan : le côté gauche associé à la logique | le côté droit associé à l'imagination;
  - de comprendre plus rapidement une situation;
  - d'établir des liens entre des idées;
  - de capter promptement des infos par l'ajout de couleurs, d'illustrations;
  - de mémoriser et de restituer l'info, plus particulièrement avant et pendant des examens;
  - de travailler en équipe, à l'aide d'une carte que tous comprennent;
  - de passer à l'action, par exemple pour un projet.

La carte mentale est un outil utile dans toutes sortes d'occasions, du primaire à l'université et toute la vie durant. Il est possible de trouver tout le temps de nouvelles raisons d'utiliser ce type de schéma. Elle développe les compétences de communication, la pensée créative, les compétences de travail d'équipe.

Comment lire une carte mentale :

Avant de commencer à **lire une carte mentale**, il faut savoir qu'elle se compose de 3 éléments

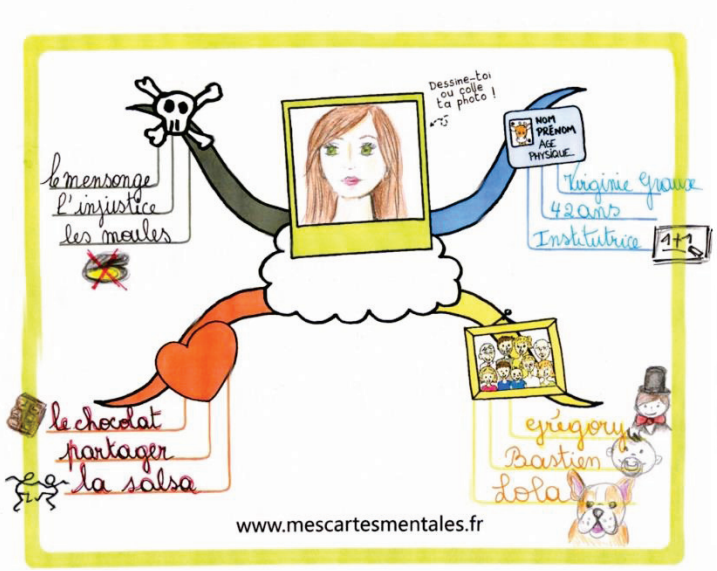
- Le **cœur de la carte** qui représente le sujet général
- Les **branches principales** qui représentent les thèmes qui vont être détaillés
- Les **branches secondaires** qui entrent dans le détail d'un thème

On commence la lecture de la carte mentale par son **cœur**, ce qui permet d'appréhender le sujet traité. On continue ensuite la lecture par la **première branche qui se trouve en haut à droite**. On entre alors dans le détail de la branche. On commence par la branche secondaire du haut en suivant toutes les branche qui lui sont attachées. Dès que la lecture de la branche est terminée, on passe à la branche du dessous et ainsi de suite jusqu'à finir la lecture de la branche.

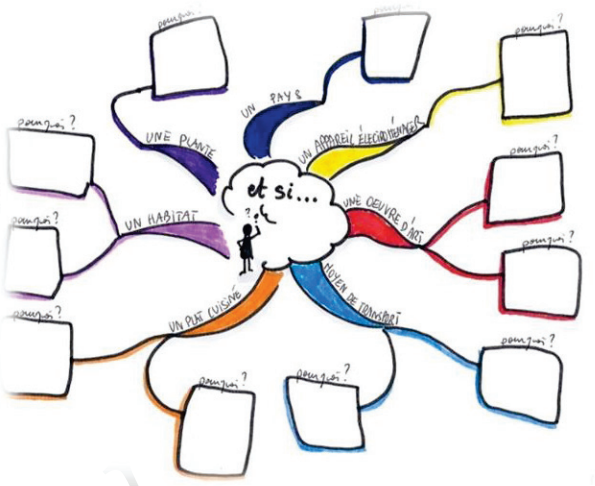
AKTIV

La carte mentale se lit ensuite dans le **sens des aiguilles d'une montre**. On enchaine la lecture de la seconde branche, puis de la troisième…

Pour se présenter:



Pour se connaître mieux:



On peut construire des cartes simples avec des notions simples correspondant à une séquence de grammaire, de vocabulaire, de littérature, exemple: les articles, les temps verbaux, le nom, l`adjectif, la famille de mot, le champ lexical, ecc.

Soit qu`elles sont faites à la main ou à l'ordinateur avec un logiciel de dessin , les cartes mentales aident l`élève à se concentrer sur les informations et à les organiser. Elles peuvent s`avérer très pertinentes comme outil pedagogiue d`aide à la révision.

AKTIV

Sitograhpie:

https://ien-montpellier-nord.ac-montpellier.fr/IMG/pdf/La_carte_mentale_outil_pedagogique.pdf
https://www.mescartesmentales.fr/unecartementale/lire-une-carte-mentale/
https://www.ebsi.umontreal.ca/jetrouve/projet/cartes_m/mental_1.htm

METODE MODERNE DE PREDARE A LIMBII ŞI LITERATURII ROMÂNE. INTERDISCIPLINARITATEA

Prof. Tobă Camelia Ramona
Colegiul Național Militar „Tudor Vladimirescu”
Craiova, Dolj

Ideea de bază a interdisciplinarităţii constă în faptul că, pe de o parte, aparatul conceptual şi metodologic al mai multor discipline este utilizat în interconexiune pentru a examina o temă, o problemă, dar mai ales pentru a dezvolta competenţe integrate/transversale/cross-curriculare. Pe de altă parte, la nivel interdisciplinar apar deja transferurile metodologice şi conceptuale dintr-o disciplină în alta.

Perspectiva de organizare interdisciplinară a conţinuturilor prezintă atât avantaje, cât şi dezavantaje. În primul rând, conceptele şi organizarea conţinutului din această perspectivă favorizează transferul de cunoştinţe şi rezolvarea de probleme noi, permit o vedere mai generală şi o decompartimentare a cunoaşterii umane. Însă tratarea interdisciplinară trebuie să evite tendinţa de generalizare abuzivă şi de însuşire a unor ,,cunonştinţe şi deprinderi dezlânate.” Există caracteristici şi argumente ale activităţilor interdisciplinare pentru integrarea lor într-un proiect curricular naţional: traversează barierele disciplinelor, producând conexiuni semnificative, concentrate pe arii tematice mai largi. Învăţarea devine un proiect al elevului, îndrumat, orientat, animat de către dascăl, care este managerul unei situaţii de învăţare. Participarea elevilor se realizează pe tot parcursul activităţilor desfăşurate, fundamentate pe principiul învăţării prin acţiune practică cu finalitate reală, iar accentul cade pe activitatea de grup şi nu pe cea cu întreaga clasă. Abordarea realităţii se face prin demers global, graniţele dintre discipline topindu-se într-un scenariu unitar în care tema se lasă investigată cu mijloacele diferitelor domenii de cunoaştere. Temele interdisciplinare au o certă valoare pedagogică materializată în obiective cu un înalt caracter formativ: oferă elevilor posibilitatea de a se exprima pe ei înşişi şi elevul se poate manifesta plenar în domeniile în care capacităţile sale sunt cele mai evidente; situează elevul în miezul acţiunii, rezervându-i un loc activ şi principal; împreună cu dascălul său, elevul poate să imagineze, să construiască pe plan mental, să investigheze, să exploreze, să creeze, să transpună în practică, să găsească mijloacele şi resursele de traducere în fapt a ceea ce a prefigurat. Lecţia bazată pe interdisciplinaritate cultivă cooperarea, nu competiţia. Strategiile didactice interdisciplinare trebuie să aibă la bază învăţarea prin cooperare, superioară învăţării competitive şi individuale. Învăţarea prin cooperare antrenează şi dezvoltă procese cognitive superioare, formează abilităţi de comunicare optime, îmbunătăţeşte motivaţia, stima de sine şi are o acţiune formativă superioară asupra personalităţii elevilor preadolescenţi şi adolescenţi. De aceea,

ACTIV

este cerută încurajarea interacţiunilor pentru colaborare în uilizarea resurselor, în organizarea activităţii, în discutarea rezultatelor învăţării individuale, în comentarea experienţelor individuale, în confruntarea ideilor şi soluţiilor. Dar este şi un mod de exersare a limbajului ca exprimare, ca argumentare logică, ca stil de prezentare, ca îmbinare a diferitelor forme de comunicare şi de expunere a ideilor. Astfel, se instalează un climat de tip democratic, în care fiecare elev, dar nu singur, izolat, ci împreună cu ceilalţi participă la propriu în utilizarea resurselor, în investigare, în formularea de idei, pune întrebări, discută, compară, analizează critic, receptează ideile şi metodele celorlalţi, se regăseşte în unele dintre acestea şi participă la sinteze. Elevul se deprinde de timpuriu cu strategia cercetării, îşi însuşeşte metode de muncă similare celor ştiinţifice, învaţă să creeze o situaţie problematică, să emită ipoteze asupra cauzelor şi relaţiilor investigate, să facă pronosticuri asupra rezultatelor posibile, să examineze şi să mediteze, să formuleze idei şi să exprime puncte de vedere diferite. Aceste activităţi sunt şi instrumente de apreciere diagnostică şi prognostică, întrucât indică măsura în care elevii prezintă sau nu în mod real anumite aptitudini şi le testează capacităţile intelectuale.

Și nu în ultimul rând, interdisciplinaritatea menține vie atenția tuturor elevilor pe parcursul activităților desfășurate on-line.

Interdisciplinaritatea se aplică, în special, în cadrul lecţiilor de recapitulare şi sistematizare a cunoştinţelor şi al lecţiilor de creaţie. De aceea am considerat că este oportun să realizez un proiect didactic interdisciplinar cu tema: ,,Psalmii biblici şi Psalmii arghezieni". Atunci când literatura română se întâlneşte cu religia şi cu prezentare PowerPoint, se creează un ,,construct" educativ inovator, în concordanţă cu spiritul timpului.

Filmul în PowerPoint cu lăcaşuri de cult şi alte reprezentări religioase sau din biografia argheziană a funcţionat ca un ,,preambul" la elementele de interdisciplinaritate care au fost proiectate pe parcursul lecţiei. Dezbaterea care a precedat activitatea a conţinut întrebări problematizante si de transfer la viaţa reală, de tipul: ,,Ce sentimente vă inspiră filmul?", ,,Care e psalmul tău de suflet şi de ce?", ,,Credeţi că Arghezi este un spirit autentic religios?", ,,Credinţa în Dumnezeu se află la răscruce? Ce soluţii propuneţi?", ,,Credeţi că doar în momentele de răscruce, de încercări în viaţă, trebuie să invocăm puterea divină? Argumentaţi." În momentul median al lecţiei, am derulat pe desktop sarcinile de lucru pe grupe şi, la final, după evaluare, când le-am pregătit elevilor o surpriză: secvențe ale lecției au fost fotografiate, iar în final imaginile cele mai reuşite au fost derulate pe desktop, element care a contribuit la autoevaluarea clasei.

Itinerariul interdisciplinar presupune înlăturarea ideilor preconcepute care pot influenţa procesul de creaţie. În cadrul acestui proiect am mai recurs şi la alte strategii creative: fiecare grupă a avut ca sarcină de lucru crearea unui psalm modern care să conţină câte două cuvinte din Psalmii biblici şi câte două din Psalmii arghezieni, apoi desenarea ,,copacului pribeag uitat în câmpie",

ARTIV

metaforă centrală a Psalmilor arghezieni. Proiecţiile în PowerPoint (dacă nu ,,sufocă" lecţia) şi desenarea copacului reprezintă alte ,,punţi" interdisciplinare, prin care competenţele elevilor, dezvoltate într-un domeniu, sunt transferate în alte domenii ale cunoaşterii.

Abordările interdisciplinare, chiar dacă nu sunt aplicate de fiecare dată prin intermediul unor metodologii didactice pretenţioase sau sofisticate, contribuie la dezvoltarea unor reprezentări culturale integratoare, precum şi a unui univers afectiv şi atitudinal coerent, obiectiv. Rolul profesorului de limba română este acela de a-i cultiva elevului emoţii şi atitudini, dar şi încrederea în faptul că nu acumularea de cunoştinţe este cheia reuşitei, ci o bună cunoaştere a sinelui şi gestionarea emoţiilor în întregul lor ansamblu, căci acestea sunt aspectele ce guvernează autocontrolul, capacitatea de automotivare, reuşita socială. Analizarea şi interiorizarea unor calităţi umane- empatia, arta de a asculta, de a rezolva conflicte, de a-ţi gestiona frustrările sau de a-ţi expune adecvat un punct de vedere- conduc la adevărata reuşită şcolară. Elevul va înţelege că adevăraţii premianţi ai vieţii sunt cei care au o bună intuiţie a caracterului uman şi care ştiu să se raporteze corect la sine şi la semenii săi. Adevăratul învingător este cel care ştie să realizeze relaţii interumane de calitate şi să aibă un ridicat simţ al valorii de sine, căci viaţa nu-ţi cere să reproduci definţii, ci să ştii să valorifici oportunităţi, să fii eficient şi cooperant, pentru a fi acceptat şi apreciat de către semenii tăi.

În concluzie, cea mai importantă şi dificilă problemă o constituie aceea de a găsi articulaţiile interdisciplinare în organizarea curriculmului. În învăţământul clasic, monodisciplinar, această problemă este neglijată. Fiecare dascăl predă o disciplină izolată aproape complet de celelalte, iar elevul este pus zilnic în situaţia de a participa la cinci-şase ,,spectacole" de câte o oră fiecare, complet diferite unul de celălalt, fără nicio legătură între ele. Organizarea curriculumului este optimă numai dacă graniţele dintre discipline şi materii sunt depăşite prin corelaţii interdisciplinare, demers prevăzut de noua proiectare curriculară.

ACTIV

Bibliografie:

Ciolan, Lucian, Învăţarea integrată. Fundamente pentru un curriculum transdisciplinar, Iaşi, Polirom, 2008.

Joiţa, Elena, Instruirea constructivistă. Fundamente.Strategii, Bucureşti, Aramis,2008.

Nicu, Adriana, Strategii de formare a gândirii critice, Bucureşti, Editura Didactică şi Pedagogică, 2007.

Pamfil, Alina, Didactica literaturii. Reorientări, Bucureşti, Art, 2016.

Sânmihăian, Florentina, O didactică a limbii şi literaturii române. Provocări actuale pentru profesor şi elev., Bucureşti, Art, 2014.

Ştefan, Mircea, Teoria situaţiilor educative, Bucureşti, Aramis, 2005

PREDAREA ȘTIINȚELOR PRIN INVESTIGAȚIE

Prof. Truță Gabriela
Colegiul Național Militar „Tudor Vladimirescu”, Craiova, Dolj
Prof. Ionescu Carmen Otilia
Colegiul Național Militar „Tudor Vladimirescu”, Craiova, Dolj

Printre tehnicile de predare alternative folosite la orele de fizică se numără şi investigaţia ştiinţifică experimentală şi teoretică. Investigaţia permite elevului ca în timpul unei ore să-şi demonstreze capacităţile, folosindu-le creativ în rezolvarea unei teme noi sau cu puţine tangenţe cu cunoştinţele anterioare. Tema poate fi comunicată pentru rezolvare în clasă sau acasă, dar în acest ultim caz, cu comentarea rezultatelor la ora de curs următoare. Ea trebuie să fie bine explicată, cu sugerarea ordinii în rezolvare. Se cere notarea observaţiilor parţiale şi o prelucrare a rezultatelor finale.

În cazul investigaţiei ştiinţifice experimentală şi teoretică aplicată se urmăresc:

- Modul de rezolvare a sarcinilor;
- Aplicarea cunoştinţelor, legilor, etc. ;
- Stilul corect şi clar al înregistrării datelor;
- Maniera în care sunt prelucrate datele;
- Claritatea concluziilor şi a explicaţiilor;
- Forma prezentării.

AKTIV

Exemplul 1:

Unitatea de învăţare: Intensitate, tensiune şi rezistenţă electrică

Obiective:

- asimilarea cunoştinţelor privind intensitatea, tensiunea şi rezistenţa electrică, aparatele de măsură folosite pentru determinarea valorilor lor şi legătura dintre aceste mărimi dată de legea lui Ohm;
- aplicarea corectă a legii lui Ohm în circuitele electrice de curent continuu;
- utilizarea corectă a aparatelor de măsură;
- folosirea unui limbaj specific;
- cultivarea gândirii logice şi creative.

Tematica: Legea lui Ohm

Timp de lucru: 2 ore

Instrucţiuni: înainte de a începe experimentul reaminteşteţi legea lui Ohm, modul de conectare al ampermetrului şi voltmetrului, citeşte cu atenţie ce ai de făcut.

Planul investigaţiei:

- studiază materialul necesar experimentului: un bec, un ampermetru, un voltmetru, o sursă de tensiune, întrerupător şi conductoare; observă şi vezi dacă sunt compatibile;
- relizează circuite cu elementele puse la dispoziţie, în care ampermetrul să măsoare intensitatea curentului electric ce străbate becul şi sursa de tensiune, iar voltmetrul să arate tensiunea la bornele becului, tensiunea la bornele sursei de tensiune şi tensiunea electromotoare a sursei;
- notează indicaţiile aparatelor electrice atunci cand becul funcţionează şi când nu funcţionează;
- desenează, folosind semnele convenţionale, montajele electrice realizate şi răspunde la următoarele întrebări:

- Cum sunt valorile intensităţilor curenţilor electrici ce trec prin bec şi sursă?
- Ce se întâmplă dacă voltmetrul este conectat direct la bornele bateriei electrice, atunci când se întrerupe circuitul electric? Ce tensiune electrică se măsoară în acest caz?
- Coincid valorile obţinute la măsurarea tensiunii la bornele becului cu tensiunea electrică la bornele bateriei electrice? De ce?
- Cu valorile măsurate cu ajutorul aparatelor electrice, calculaţi rezistenţa electrică a becului.
- Se poate verifica legea lui Ohm pentru o porţiune de circuit şi pentru întreg circuitul? Cum?
- Notaţi valorile măsurate şi calculate, precum şi observaţiile.
- Trasaţi graficul dependenţei intensităţii curentului electric de tensiune.

AKTIV

Exemplul 2:

Modulul : Optica geometrică

Tematica : Ochiul – instrument optic

Timp de lucru: o oră

Instructiuni: Înainte de a începe experimentul citeşte cu atenţie ce ai de făcut!

Planul investigaţiei :

- Deschideţi manualul şi îl apropiaţi sau îl îndepărtaţi până când literele devin neclare, atunci când le priviţi doar cu un ochi.
- Notati mărimea distanţei pentru poziţia cea mai apropiată şi a celei mai îndepărtate pentru vizualizarea clară (distanţele sunt măsurate de un coleg). Repetaţi măsurătorile pentru celălalt ochi. Sunt egale cele două distanţe? Repetaţi experimentul şi cu alte persoane, de vârste diferite. Reprezentaţi rezultatele grafice în funcţie de vârstă.
- Există o limită a acomodării ochiului pentru vedere clară (punctum remotum şi punctum proximum).

- Aceste limite sunt aceleaşi indiferent de persoană ? Sunt aceleaşi pentru ochiul drept, indiferent de vârstă ? Cum variază aceste limite ? Comparaţi-vă rezultatele cu cele ale colegului sau colegei.
- Notează datele măsurate, execută grafice, comentează rezultatele.

Bibliografie:

Stoenescu, G., Florian, G. - "Didactica fizicii" – Editura Sitech, Craiova, 2009

Stoenescu, G., Constantinescu, R. – "Metodica predării fizicii" – Editura Sitech, Craiova, 1999

Florian, G. – "Tratarea diferenţiată a elevilor în predarea fizicii la gimnaziu şi liceu" – Editura Sitech, Craiova, 2008

Ivan, M., Brandibur, F. – "Evaluare şi testare" – Editura Aramis, Bucureşti, 2000

Stoica, A., - " Evaluarea curentă şi examenele – ghid pentru profesori ", Editura Pro Gnosis, Bucureşti 2001

Leahu, I. – "Didactica fizicii. Modele de proiectare curriculară" - MECT – PIR, Bucureşti, 2006

Potolea, D., Manolescu, M. – "Teoria şi practica evaluării educaţionale" - MEC, 2005

AKTIV

TRATAREA DIFERENŢIATĂ A ELEVILOR ÎN PREDAREA LIMBII SI LITERATURII ROMANE

Prof. Tutică-Stănoi Doina
Şcoala Gimnazială Teasc, Teasc, Dolj
Prof. Geantă Liliana Elena
Şcoala Gimnazială Teasc, Teasc, Dolj

Motto:

- *Frumuseţea oamenilor, constă tocmai în faptul că sunt atât de diferiţi –*

Pornind de la adevărul de mai sus, fiecare dascăl trebuie să conştientizeze faptul că, pentru atingerea obiectivelor educaţionale, trebuie abordate metode diferite în funcţie de gradul şi tipul de percepţie al fiecărui elev.

Pregătirea diferenţiată este o modalitate relativ nouă de abordare a procesului de învăţare, ce se bazează pe diferenţele dintre elevi, pe faptul ca oamenii au inteligenţe multiple, cum sunt clasificate de Stemberg: inteligenţa analitică, inteligenţa practică, inteligenţa creativă .

De asemenea, trebuie ţinut seama de faptul că inteligenţa este fluidă, nu fixă, ceea ce înseamnă că o experienţă variată poate amplifica inteligenţa, în timp ce negarea poate diminua inteligenţa.

Pregatirea diferenţiată în învaţarea limbii romane, se poate realiza:

a) la nivelul unităţii şcolare prin realizarea de clase pe nivele de performanţă;

b) în cadrul aceleiaşi clase prin abordarea diferenţiată a elevilor, formulând obiective diferenţiate şi evaluând în funcţie de descriptorii de performanţă atinşi;

c) în cadrul cercurilor de limba română şi a orelor opţionale;

d) în cadrul orelor de performanţa pentru pregătirea loturilor olimpice;

e) prin libera alegere a disciplinei şi a nivelului (B-curs de nivel mediu; A-curs de nivel superior)

f) la nivelul unităţii şcolare – este o modalitate eficientă de realizare a pregătirii diferenţiate. Aceasta, constă în separarea elevilor ce au absolvit ciclul primar, în funcţie de performanţele şcolare atinse. Se pot realiza clase de performanţă, fie prin susţinerea unei testări de cultura generală, fie pe baza mediilor generale, fie după fişa psihopedagogică (cu condiţia eliminării subiectivismului).

Această modalitate implică şi unele dezavantaje:

- se poate folosi numai la şcolile cu cel puţin două clase paralele;
- elevii pot trăi un prim eşec în cazul în care nu sunt selectaţi în clasa de prim nivel;
- se crează noi colective, distrugand unitatea realizată de învaţători în vechile colective.

Avantajele sunt însă foarte mari:

AKTIV

Nivelul de inteligenţă fiind diferit, mă refer la inteligenţa logico-matematică şi cea spaţial-vizuală (după clasificarea facută de Gardner), care predomină la elevii din clasele de prim-nivel, parcurgerea materiei de învăţare se face mult mai uşor, percepţia este rapidă şi eficientă.

a)La clasele de performanţă se poate folosi o gamă de procedee didactice diversificată punând accentul pe problematizare, atât la lecţiile practice cât şi la cele teoretice. La aceste clase pot fi alese manuale cu un conţinut bogat şi mai complex (având grijă, să nu supraîncărcăm elevii, să nu cădem în extrema supradozării, deoarece apare fenomenul de respingere în momentul când excesul depăşeste capacitatea de întelegere şi accepţie plăcută a materiei).

În cadrul claselor de nivel mai scăzut se insistă pe înţelegerea şi fixarea noţiunilor de bază, elevii fiind stimulaţi şi încurajaţi pentru fiecare pas făcut în învăţare. La astfel de clase se va evita excedentul de materie greu accesibilă sau problemele cu grad mai ridicat de dificultate. Se va insista însă pe latura practico-aplicativă şi formativă. Am observat că elevii de la aceste clase au abilitaţi practice foarte bune şi învaţă mai bine prin vizualizarea fenomenelor. O metodă mult utilizată este repetiţia şi reactualizarea noţiunilor, orele recapitulative fiind mult mai dese şi de eficienţă mare în înţelegerea şi fixarea cunoştinţelor.

Există şi în cadrul acestei modalităţi de instruire un *neajuns în ceea ce priveşte sistemul de notare*: nota maximă de la o clasa de nivel superior şi de la o clasă de nivel inferior nu are aceeaşi valoare, în sensul că doi elevi de 10 de la clase diferite nu au cunoştinţe echivalente.

b) în cadrul aceleiaşi clase prin abordarea diferentiată a materiei:

Această modalitate este mai uşor de aplicat la toate şcolile, întrucât nu presupune o selecţie prealabilă a elevilor. Trebuie însă ca dascălul să folosească cele mai adecvate procedee, atât pentru înţelegerea materiei de învăţare, cât şi pentru evaluarea cunoştinţelor.

Un procedeu, constă în împărţirea clasei în grupe de performanţă. Acesta, prezintă avantajul muncii diferenţiate pe grupe, putând formula sarcini cu grade de dificultate diferite şi evaluând în funcţie de dificultatea fiecărei sarcini. Elevii trebuie să ştie până la ce punctaj sau notă se ridică sarcina de la grupa respectivă şi să li se ofere posibilitatea trecerii la un nivel superior. Este de preferat ca şi selectarea grupelor să se facă de către elevi, cărora li se prezintă sarcinile, cerinţele şi punctajul pe care trebuie să îl atingă.

Am constatat că elevii îşi cunosc posibilităţile, în general, alegând grupele adecvate. Faptul că li se oferă posibilitatea trecerii la un nivel superior, este încurajant, stimulând elevii şi crescând dorinţa de autodepăşire. *Nu este indicat* ca în momentul formării grupelor să catalogam elevii ca fiind *„slabi”* sau *„buni”,* sau *„tu nu poţi”.*

Aceştia, trebuie ajutaţi să se autocunoască, să îşi cunoască posibilităţile şi să dorească să se perfecţioneze, să treacă la un nivel superior. Rolul esenţial al profesorului este de a stimula dorinţa de pregătire, de a antrena elevii în procesul de învăţare ca într-un joc.

ACTIV

În acest procedeu didactic, se poate realiza *o evoluţie piramidală*, astfel încât grupele de nivel superior să poată verifica performanţa grupelor de nivel inferior şi să clădească pe ea noi performanţe pe care să le explice colegilor, realizind în acest mod o conexiune inversă între grupe.

După atingerea performanţelor stabilite vor trece la nivelul II şi elevii de la nivelul I, în timp ce elevii de la nivelul II trec la nivelul III care vor rezolva probleme mai complexe şi cu un grad de dificultate mai ridicat îndreptându-se spre performanţă.

c) În cadrul orelor opţionale:

Prin utilizarea învaţării diferenţiate în orele opţionale şi în cadrul cercurilor de specialitate, s-au observat progrese remarcabile în aprofundarea materiei şi obţinerea de performanţe în domeniul respectiv.

În orele de opţional se poate alege curriculumul extins, aceasta presupunând aprofundarea şi parcurgerea extinderilor din manuale.

Foarte apreciate de elevi sunt însă orele de opţional cu tematici diferite, sau cercurile de specialitate în care să se poată lucra pe grupe de elevi. În astfel de grupe sau cercuri se detaşază elevii ce obţin performanţe în domeniul specialităţii respective.

Se pot forma în cadrul *grupelor opţionale şi grupe de recuperare*, cu elevii ce nu au aprofundat cunoştinţele necesare nivelului de promovabilitate, sau ce vor să depăşească un anumit nivel. În cadrul acestor grupe, tehnicile folosite vor fi adecvate nivelului lor de percepţie, punând accentul pe dezvoltarea interesului, pe repetiţie prin exercitiu, combinate cu vizualizarea experimentală a fenomenelor şi arătând de fiecare dată utilizarea practică şi importanţa fenomenelor studiate.

d) În cadrul orelor de performanţă pentru pregatirea loturilor olimpice:

Pregatirea acestor elevi, implică în primul rând o conştientizare a valorii lor, aceştia solicitând profesorul datorită marii lor dorinţe de realizare a performanţei. Elevii din grupele de performanţă sunt asemeni atleţilor aliniaţi la startul cursei de alergare, în care *trebuie* să iasă învingatori. Între aceşti elevi şi profesor dispar anumite bariere, între ei realzându-se relaţii de prietenie bazate pe scopuri şi interese comune. Elevii ce se pregatesc pentru performanţa şcolară, tind să neglijeze anumite discipline din programa şcolară în dorinţa de a afecta cât mai mult timp celei preferate, cel puţin pană la concurs. Au însă o mare capacitate de recuperare şi am constatat că nu semnalează goluri în cunoştinţe la alte obiecte. Elevii de performanţă lucrează benevol, pentru ei pregatirea fiind o plăcere. Orele de performanţă sunt ore de pregatire suplimentară atât pentru elev cât şi pentru profesor.

Nu se poate face performanţa în orele de clasă. Ar însemna să neglijăm şi să minimalizam ceilalţi elevi din clasă.

ARTIV

e) prin libera alegere a disciplinei şi a nivelului (B-curs de nivel mediu; A-curs de nivel superior).

În unele sisteme occidentale există mai multe niveluri de pregătire A, B, C,…până la F, în funcţie de numărul elevilor. Selecţia se face în funcţie de un test de inteligentă, sau după performanţele atinse în anul precedent. Conţinutul învăţământului la toate obiectele este elaborat diferit pentru fiecare nivel în parte. Când sunt doar două niveluri („forte"-*fast* şi „slabe"-*slow*) se stabileşte acelaşi conţinut al instrucţiei, diferind gradul de aprofundare al unor probleme, ritmul de parcurgere al materiei precum şi unele particularităţi metodice.

Elevii pot promova de la un nivel inferior la unul superior, dar pot şi coborî de la un nivel superior la unul inferior. Pot, de asemenea, să îşi aleagă în unele sisteme, perioada în care vor parcurge materia unei anumite discipline, precum şi profesorul care îi va pregăti.

Având interesul să promoveze un ciclu de învăţare, elevii sunt conştientizaţi de utilitatea învăţării unei discipline pentru promovarea la un nivel superior. Foarte mult se pune accentul pe aplicaţiile practice ale cunoştinţelor, insistându-se pe lecţiile experimentale. Notarea se face prin sustinerea de referate, teste şi examene în funcţie de conţinutul nivelului respectiv.

După nivelul absolvit, elevul se poate înscrie mai departe în altă treaptă de şcolarizare.

În concluzie, se poate aprecia că pregatirea diferenţiată este o necesitate unanim acceptată de pedagogi. Învăţământul trebuie organizat în aşa fel încât activitatea şcolară să se desfăşoare conform trăsăturilor caracteristice ale unor grupuri de elevi şi chiar ale fiecărui elev în parte.

Şcoala trebuie modelată după elev, în perspectiva atingerii idealului educaţional şi nu adaptarea elevului la o şcoală arbitrar concepută. Promovând ideea diferenţierii instruirii, a adaptării acesteia la posibilitatea de dezvoltare a fiecarui elev, nu înseamnă suprimarea învăţământului colectiv pentru a-l înlocui cu o pedagogie strict individuală care de altfel nici nu se poate realiza în practica şcolară. Dacă deosebirile dintre elevi au condus la ideea diferenţierii învăţământului, asemănările dintre ei duc la folosirea şi a formelor de activitate comună. Cele două forme, îmbinate cu măiestrie, duc la atingerea obiectivelor propuse şi la reducerea eşecurilor şcolare.

Bibliografie:

Ausubel David, Floyd R. - Învăţarea în şcoală, Editura Didactică şi Pedagogică, Bucureşti, 1981

Bontaş, Ioan - Pedagogie, Editura All, Bucureşti, 1997

Cerghit, Ioan - Formele educaţiei şi interdependenţa lor, în Cergit, Ioan, Vlăsceanu, Lazăr, coord., Curs de pedagogie, Universitatea Bucureşti, 1988

Cerghit, Ioan - Sisteme de instruire alternative şi complementare. Structuri, stiluri si strategii, Editura Aramis, Bucuresti, 2002

Cergit, Ioan, Vlăsceanu, Lazăr., coord. - Curs de pedagogie, Universitatea Bucureşti, 1988

Eftenie N,Introducere în metodica studierii limbii şi literaturii române,Ed. Paralel 45, 2008;

ARTIV

LA POÉSIE CONTEMPORAINE EN CLASSE DE FLE

Prof. Țăpoi Ioana-Cătălina
Liceul „Voltaire"
Craiova, Dolj

Introduction

L'enseignement de la poésie en classe de Fle est une pratique assez rare, puisque réputée difficile. Même si les manuels roumains de Fle adaptés aux niveaux A1 et A2 abondent en poèmes et comptines, lorsque l'on passe à un niveau supérieur B1, B2, on remarque la baisse de l'intérêt porté à l'exploitation du texte lyrique. Si au niveau du collège on reconnaît l'apport incontestable des poèmes à travers notamment des activités de lecture, mémorisation et récitation, au niveau du lycée, on recule d'un pas devant une exploitation complexe de ce type de textes. Nous n'essayerons pas de trouver des explications quant à ce choix des auteurs des manuels de Fle. Nous ne voulons que rappeler quelques raisons pour lesquelles l'approche d'un poème avec des apprenants ayant déjà acquis un bon niveau de langue s'avère bien utile. À part la maîtrise d'une lecture expressive[13], on travaille aussi le lexique, la syntaxe, on recherche le(s) sens caché(s) du texte et on incite les apprenants à émettre des jugements personnels. De même, étant donné que la poésie traduit les émotions de son auteur, les apprenants pourront s'identifier à celui-ci et développer ainsi leur capacité d'ouverture à autrui et au monde.

Nous proposons une fiche pédagogique autour du poème *Isolement* signé par Michel Houellebecq, tout en exploitant les trois axes principaux dans l'analyse d'un poème, à savoir la tonalité appropriée pour une lecture sincère, la recherche du sens à travers l'observation à la fois de la forme et du contenu ainsi que la connaissance d'un auteur contemporain.

Fiche pédagogique

Niveau : B2, XI^{e}

Sujet : *La poésie contemporaine (Isolement,* Michel Houellebecq*)*

Type de la leçon: Mixte

Compétences générales :

- Développer la capacité de compréhension écrite
- Développer la capacité d'expression orale

[13] Selon Luc Collès la poésie « facilite grâce au rythme et au jeu des sonorités, l'apprentissage de la prononciation et de l'intonation » ; http://luccolles.canalblog.com/archives/2014/07/05/30196665.html, Blog de Luc Collès, *La poésie en classe de FLE*, page consultée le 15 novembre 2021.

- Développer la capacité d'expression écrite

Compétences spécifiques :

- Identifier les informations essentielles à partir d'un document écrit
- Utiliser les connaissances acquises dans des contextes variés
- Participer à des échanges dans des situations diversifiées

Objectifs de la séance :

a) Linguistiques :

- Connaître les traits du texte lyrique
- Analyser la forme et le contenu d'un poème

b) Communicatifs :

- Exprimer des jugements personnels au sujet du poème

c) Socioculturels :

- Sensibiliser à la littérature française contemporaine

Méthodes et procédés : la lecture, l'observation, l'explication, la conversation, l'exercice

Durée : 100 minutes (deux heures de cours)

Évaluation : évaluation continue

Fiche de l'enseignant-activités pour une analyse lyrique

1. **Avant la lecture du poème**

Connaître l'auteur du texte à étudier représente un premier affranchissement dans l'analyse envisagée. Les apprenants seront ainsi capables de faire des anticipations quant à la thématique, aux tonalités, à la structure du texte qu'ils vont lire. Aussi est-il nécessaire que l'enseignant présente en bref (soit oralement, soit à l'aide d'un support écrit ou d'une présentation PowerPoint, etc.) les particularités de l'œuvre et/ou de la vie de l'auteur (si les informations biographiques contribuent à clarifier ses écrits). Tout en s'appuyant sur les nouvelles informations acquises, les apprenants rempliront ensuite une fiche d'identité de l'écrivain.

2. **Compréhension globale**

Pour la lecture du poème, l'enseignant rappelle aux apprenants d'être attentifs au volume de la voix, à l'intonation qu'ils doivent adapter à la ponctuation, au rythme accéléré ou ralenti afin de transmettre le plus « sincèrement » possible les émotions du poète. Après la lecture à haute voix, on propose un exercice vrai/faux pour que les apprenants comprennent de manière globale le poème. On les guide ainsi vers les traits du texte lyrique.

3. **Compréhension détaillée**

Afin que les apprenants comprennent de manière détaillée le poème, on propose d'abord un QCM concernant les particularités de la poésie, notamment la structure, les effets de rythme, le

AKTIV

message véhiculé. Les apprenants travailleront par petits groupes. Chaque groupe analysera deux strophes. Pour la mise en commun des résultats, on recense les contributions dans des tableaux visant les éléments clés, nécessaires à la découverte de la forme et du sens du poème.

4. Réemploi

a) Travail oral : Les apprenants mémorisent une partie du poème. Ils l'interpréteront devant la classe, tout en choisissant un ton qui leur semble approprié pour la strophe choisie : ton sérieux, ironique, comique, pathétique, tragique… . Les autres doivent reconnaître le ton déclamé.

Pour une vérification du bon ton à aborder, l'enseignant suggère aux apprenants de regarder la vidéo et d'écouter la mise en musique par Jean-Louis Aubert du poème houellebecquien[14].

b) Travail écrit : On propose deux exercices de création et un autre visant la composante lexicale (substitution par des synonymes).

5. Evaluation

Les apprenants doivent imaginer des réponses aux questionnements du poète. On peut aussi leur demander de rédiger leurs réponses en rimes. Ils pourront utiliser des dictionnaires de synonymes, ce qui facilitera la recherche des mots qui riment.

Fiche de l'apprenant

I. Découvrons l'auteur du texte !

- **Lisez le texte ci-dessous et remplissez la fiche d'identité de Michel Houellebecq.**

Michel Houellebecq (26 février 1958) est un romancier, poète et essayiste français qui débute sa carrière littéraire en 1991 avec le recueil de poèmes *La poursuite du bonheur.* Il fait des études agronomiques, informatiques et cinématographiques, ce qui lui permet de porter sur le monde un regard scientifique, bien juste. Toutefois, il ne néglige pas non plus la dimension lyrique, qu'il essaie d'intégrer même dans le roman. Les thèmes récurrents de son œuvre sont la solitude, l'individualisme, le capitalisme, l'amour, le travail, l'art, le tourisme, la famille, la souffrance, la mort, le progrès scientifique. Comme titres représentatifs, nous retenons ses cinq romans *Extension du domaine de la lutte*, *Les Particules élémentaires*, *Plateforme*, *La Possibilité d'une île*, *La Carte et le territoire* et le dernier recueil de poèmes *Configuration du dernier rivage* dont fait partie *Isolement*.

Fiche d'identité

Nom :

Nationalité :

Naissance :

[14] Pour écouter en ligne : http://www.huffingtonpost.fr/2014/02/20/michel-houellebecq-jean-louis-aubert-isolement_n_4821546.html, page consultée le 20 novembre 2021.

Formation :

Début de carrière littéraire :

Genres abordés :

Œuvres :

Thèmes visés :

II. Découvrons globalement le poème !

- **Lisez le poème *Isolement* et répondez par *Vrai ou Faux*.**

1ère strophe : Où est-ce que je suis ? /Qui êtes-vous ? /Qu'est-ce que je fais ici ? /Emmenez-moi partout, //

2e : Partout mais pas ici, /Faites-moi oublier/Tout ce que j'ai été/Inventez mon passé, /Donnez sens à la nuit. //

3e : Inventez le soleil/Et l'aurore apaisée/Non je n'ai pas sommeil, /Je vais vous embrasser/Êtes-vous mon amie ? /Répondez, répondez. //

4e : Où est-ce que je suis ? /Il y a du feu partout/Je n'entends plus de bruit, /Je suis peut-être fou.//

5e : Il faut que je m'étende/Et que je dorme un peu, /Il faudrait que je tente/De nettoyer mes yeux.//

6e : Dites-moi qui je suis/Et regardez mes yeux/Êtes-vous mon amie ? /Me rendrez-vous heureux?//

7e : La nuit n'est pas finie/Et la nuit est en feu/Où est le paradis ? /Où sont passés les dieux ? //

	Vrai	Faux
Le poète s'adresse à son interlocuteur.		
La ponctuation est expressive.		
Le niveau de langue est familier.		
Le titre exprime le bien-être du poète.		
Le texte appartient au registre lyrique.		

III. Découvrons en détail les particularités de la poésie !

1. Choisissez la réponse correcte :

- La structure du poème comporte :
  a) strophes, mètres, rimes b) thèse, arguments, exemples
- Le mètre d'un vers se définit en fonction :
  a) du nombre des syllabes b) du nombre des strophes
- Les rimes peuvent être :
  a) paires, impaires b) plates, croisées, embrassées
- Les effets de rythme peuvent être :
  a) répétions, anaphores b) connecteurs logiques
- Le poète recourt aux figures de style pour :
  a) transmettre des émotions b) désambiguïser un événement

2. Remplissez les tableaux ci-dessous.

STROPHE	Mètres				Rimes			Rythme	
	4 syllabes	5 syllabes	6 syllabes	7 syllabes	plates	embrassées	croisées	répétitions	anaphores
1									
...									
7									

STROPHE	Phrases interrogatives	Phrases impératives	Mots contraires	Mots du champ lexical de *l'isolement*	Tonalité dominante (tragique, pathétique, comique, etc.)	Dégagez le message que le poète veut transmettre
1						
…						
7						

AKTIV

IV. Réutilisons tout cela!

1. Récitez une strophe du poème, tout en choisissant parmi les tons suivants : lyrique, sérieux, ironique, comique, pathétique, tragique, neutre.

2. Proposez un titre pour chaque strophe.

3. Placez les étiquettes après l'affirmation qui leur correspond. Partagez-vous cette même vision de la vie?

Le désespoir, la vision sombre de la vie	Le besoin de pleurer, de soulagement
L'indifférence des dieux et la perte du bonheur	Sa propre perception de la vie et du monde

- La métaphore de la nuit (*La nuit n'est pas finie/et la nuit est en feu)* traduit……..
- Les vers *Il faudrait que je tente/De nettoyer mes yeux* suggèrent le …….

- Les questions finales *Où est le paradis/où sont passés les dieux?* cherchent des réponses quant à……
- Le poète évoque……..

4. Remplacez les mots en italiques par des synonymes :

Le poète évoque son *isolement* par de nombreuses *interrogations* restées sans réponse. Il est *isolé* dans un monde vide, sans amis, sans la protection même des dieux. Il aimerait *quitter* sa prison existentielle et trouver *le paradis* rêvé.

V. Evaluons nos acquis !

Imaginez des réponses aux questionnements du poète. Mettez-les en rime!

Bibliographie

CHARON, Séverine ; PEAN, Marie, *Prépabac, cours et entraînement*, Paris, Hatier, 2013.

DEMONPION, Denis, *Houellebecq non autorisé, enquête sur un phénomène*, Paris, Maren Sell Éditeurs, 2005.

DESMONS, Fabienne et al., *Enseigner le Fle (français langue étrangère) ; Pratiques de classe*, Ed. Belin, Paris, 2005.

HOUELLEBECQ, Michel, *Configuration du dernier rivage,* Paris, Flammarion, 2013.

ROMAN, Dorina, *La didactique du français langue étrangère*, Ed. Umbria, Baia Mare, 1994.

http://luccolles.canalblog.com/archives/2014/07/05/30196665.html, Blog de Luc Collès, *La poésie en classe de FLE*, page consultée le 15 novembre 2021.

AKTIV

INTERACTIVE LEARNING

Prof. Țecu Elena Diana
"Henri Coandă" Theoretical High School
Craiova, Dolj

In the process of interactive learning teachers have to change their roles.Thus, a teacher is no longer "the orchestra man", the universal factor in the teaching-learning-evaluation process. The teacher plans, organises, leads and assesses learning but the students are the ones who, by studying, learn, discover, search and analyze scientific knowledge, different ways of learning. As a result, using their learning skills and their own efforts, students learn, acquire knowledge, they develop their abilities, feelings, behaviours. That is why the teacher is "the composer"of the part (the lesson plan) and "the conductor"of the learning, "performed" (made) by students directly.

Interactive learning is an all-encompassing approach to education. By emphasizing student engagement with new material, interactive class structures are much more holistic. Classes that embrace interactive learning are less about regurgitating information and more about discussions, critical thinking, and open-ended questioning. As such, students with all manner of learning requirements are accommodated.

Interactive teaching is not something that classrooms can adapt to overnight, in that it requires adaption on the part of both teachers and students. As part of that undertaking, all involved must get used to a more flexible and open-ended classroom process, complete with collaboration, freedom of choice, and adaptive course correction.

Student-to-student collaboration is the best way to facilitate learning. Regardless of the subject, students are proven to learn more efficiently when doing so in a collaborative setting. This does not necessarily mean group work or presentations, but also a quick consultation before answering a question or the use of online tools after class.

In the context of interactive learning, students are given **freedom of choice**, there is no single correct way to complete an assignment/project. Thus, students are encouraged to select a method that best suits their style of learning. For some, essay writing may be the way to go, while others may opt to make videos or construct presentations. For example, during online lessons, I asked my students to make tutorials in which they showed not only what they were good at but they also taught their classmates something new. They decided what the tutorials should be about .That way, they talked about something they really enjoyed doing and they had the opportunity to discover new things about their classmates. They also experienced new feelings and emotions.

The benefits of interactive teaching outweigh all else. There is no situation where regurgitation of facts, as well as other variants of passive learning, is preferable to, or more beneficial than, interactive learning. Distilled down to its essence, the benefits of interactive learning involve adaptability, cost savings and fun. Combined with its ability to bolster engagement, collaboration, and motivation, the introduction of interactive learning into the classroom should be nothing short of fun! With boring lectures done away with, teachers have the opportunity to turn everything into a game and foster a fun and enjoyable classroom environment.

Interactivity involves both cooperation and competition. It promotes interaction between the participants'minds, their personalities, leading to more active learning with obvious results. The students identify with the learning situation in which they are involved which makes them become the masters of their own transformations and training. Interaction stimulates the individual's effort and productivity and allows students to discover their own skills and limits.

Project-based learning is an example of an interactive activity that lets students explore real-world challenges and problems and makes them acquire new knowledge. This activity can extend over the whole semester and can be multidisciplinary. For example, they can film a documentary and this allows them to follow their interests and use technology. Students are divided into small groups and are asked to think about subjects in their school, community or at home, they would like to document. Students will need to set up interviews and research their topic thoroughly.When documentaries are shown in class, all students are given the opportunity to learn about a topic that is important to their classmates. This activity pulls on creative, technical and social skills, teaching students how to interview, research extensively and put together a finished product that communicates a message.

In conclusion, interactive learning within a group gives students confidence, a feeling of safety as they no longer fear they might fail and encourages them to take risks. They share opinions, experiences, ideas, working strategies, information. That way, their abilities to work together become an important component for life and their future professional activity.

Bibliography:

Dulamă, M.E. Strategii didactice, Editura Clusium, Cluj-Napoca (2000);

Bonwell, C., & Eison, J. A. Active learning: Creating excitement in the classroom. ASHE-ERIC Higher Education Report (1991).

AKTIV

UTILIZAREA MIJLOACELOR MULTIMEDIA ÎN PREDAREA ORELOR DE CDȘ, DISCIPLINA GEOGRAFIE

Prof. Țîrcomnicu Daniela Simona
Școala Gimnazială Vulpeni, Olt

Un profesor temător de tehnică (tehnofob, care nu vede avantajele folosirii tehnicii în predarea și învățarea activă) îi este frică să utilizeze anumite tipuri de tehnologie pe parcursul orelor. Acest lucru se poate întâmpla din mai multe motive: lipsa pregătirii în domeniul multimedia și TIC, apariția rutinii sau lipsa accesului la un calculator în școală. Un astfel de profesor poate afirma că se poate și fără calculator, ceea ce, evident, poate fi adevărat. Tot așa se poate și fără mașină, avion, tren, autobuz, metrou pentru că la urma urmei se poate merge și pe jos. Dar, așa cum, mergând pe jos vei fi depășit de toți ceilalți care folosesc un mijloc de locomoție, tot așa nu vei reuși să te adaptezi exigențelor mileniului trei dacă nu poți folosi un calculator.

Este evident faptul că tehnologia nu va putea să înlocuiască profesorul dar a ignora rolul și importanța ei înseamna a te opune firescului. Este necesar accesul la informație și utilizarea calculatorului în toate școlile pentru a asigura șanse egale tuturor elevilor la educație.

În ultimii ani tot mai mulţi profesori, folosesc mijloace moderne în actul de predare pentru a atrage elevii şi pentru a crea ore inovatoare şi originale. Copiii cresc de mici alături de mijloace multimedia ca de exemplu telefonul mobil, tableta, gadgeturi.

Utilizarea tehnologiei în predarea geografiei nu reprezintă o noutate. Acest lucru a avut loc în ultimele decenii fie prin utilizarea casetofoanelor, a videorecorder-ului, a CD-urilor a DVD-urilor.

Având în vedere faptul că cei mai mulţi dintre elevi se pot considera “digital natives”, adică se simt comfortabil şi sunt încrezători atunci când vine vorba de utilizarea tehnologiei, am considerat că pot să profit de acest lucru. Cei mai mulţi dintre elevi petrec ore întregi acasă pe internet (reţele de socializare, jocuri interactive) şi chiar la şcoală prin intermediul telefoanelor mobile, atunci când le este permis.

Pornind de la această idee am creat un grup pe aplicația gratuită de mesagerie disponibilă pentru Android și alte smartphonuri, Whatsapp, unde le dau elevilor sugestii cu privire la tema pentru acasă sau proiectul ce urmează să fie prezentat la următoarea oră de geografie opțional.

După crearea acestui grup, am găsit niște pagini de internet care m-au ajutat să ajung la următorul nivel, captarea interesului elevilor spre studiul individual. Elevii au accesat numeroase materiale audio și video pe parcursul orei de geografie opțional. Toţi au fost încântaţi de această idee, mai ales că au început la rândul lor să posteze materiale de interes pentru toţi membrii clasei în cadrul grupului și astfel a devenit funcțional, atingându-și astfel scopul pentru care a fost creat.

ACTIV

Aceast curs, numit Istoria descoperirilor literare, geografice şi ştiinţifice în antichitate şi evul mediu, abordează temele interdisciplinar, pentru a forma la elevi un sistem integrat de cunoştinţe, pentru a crea o imagine sistematică, unitară, globală, pentru însuşirea unei metodologii unitare de cercetare a realităţii, comună celorlalte obiecte de studiu, dar şi specifice geografiei.

Utilizând aceleaşi pagini de internet, elevii au aflat că în antichitate, primele informaţii au fost transmise din urmaşi în urmaşi, pe cale orală sub formă de povestiri, iar mai târziu după apariţia scrisului au rămas în cea mai mare parte sub formă de descrieri. Acestea au stat la baza ştiinţei. Cunoaşterea Pământului ca şi apariţia cunoştinţelor geografice au fost legate de nevoile oamenilor şi de condiţiile materiale, de dezvoltarea omenirii ca urmare a faptului că în procesul muncii a avut loc o interacţiune activă între om şi natură ca şi între oameni.

Marile descoperiri geografice din perioada evului mediu au lărgit foarte mult orizontul geografic creând o imagine nouă asupra întregului Pământ. Printre evenimentele de seamă care au marcat începuturile acestei epoci moderne un rol important l-au jucat marile explorări geografice şi îndeosebi descoperirea Americii, drumul maritim spre Indiile Orientale şi primul înconjur al lumii.

Sunt absolut sigură că în acest mod elevii au avut parte de o învăţare activă şi că au reţinut mult mai uşor informaţii legate de primele cercetări asupra Pământului, primele informații care au condus la lărgirea orizontului geografic sau marile descoperiri geografice din perioada evului mediu.

În timpul orelor de curs elevii au dezbătut subiecte, şi-au exprimat păreri personale legate de tema respectivă. Elevii au plecat vrând – nevrând acasă cu lecția învățată. Astfel, le-a rămas timp să studieze pe marginea temei respective, să facă conexiuni cu alte subiecte legate de tema lor.

De asemenea, utilizând aceleași pagini de internet și având la dispoziție o uriașă sursă de informare, elevii au putut realize power pointuri care să ilustreze anumite informații obținute pe parcursul studiului individual: contribuția egiptenilor la dezvoltarea culturii și civilizației, contribuția messoppotamienilor la lărgirea orizontului geografic, activitatea cretanilor la lărgirea orizontului geografic, contribuția grecilor la dezvoltarea culturii și civilizației, contribuția romanilor la dezvoltarea culturii și civilizației, contribuția indienilor la lărgirea orizontului geografic, contribuția fenicienilor la dezvoltarea culturii și civilizației, marii exploratori din perioada evului mediu: Cristofor Columb, Amerigo Vespuci, Vasco da Gamma, Fernando Magellan, Fernando Cortes, Abel Tasman, James Cook. Acest lucru ar fi fost mult mai greu de realizat doar pe parcurul unei singure ore de geografie din programă. Elevii au fost încântați de această nouă experiență.

În concluzie, calculatorul oferă posibilități de informare, prelucrare și stocare ce constituie oportunități de ameliorare a actului didactic. Cu ajutorul calculatorului conectat la internet putem accesa surse diverse de informații ce ne dau un plus de cunoaștere în termeni cantitativi (aflăm mai multe informații despre un subiect ce ne interesează sau urmează a fi predate și însușit de elevi), dar și în termeni cantitativi (privim subiectul ce ne interesează din mai multe perspective). În plus,

AKTIV

expunerea la acest demers de informare conduce la noi idei pentru practica didactică, fapt ce se va reflecta în pregătirea metodologică și de specialitate a profesorului. Calculatorul a devenit astfel un mijloc de formare a unei noi viziuni asupra actului didactic.

Bibliografie

Dulamă Maria Eliza, (2006), *Tendinţe actuale în predarea şi învăţarea geografiei*, Editura Clusium, Cluj-Napoca, 2006

Ilinca N., *Didactica geografiei*, Editura Didactică şi Pedagogică R.A., Bucureşti, 2006

https://iteach.ro/

AKTIV

TRANSLATING DRAMA - A POWERFUL TOOL IN TEACHING ESL

Prof. Vasile Corina
"Henri Coanda" High School
Craiova, Dolj

Drama is a potent teaching technique that may get kids excited about learning English. Setting relevant circumstances via the use of theatre methods helps students develop their integrated language ability.

Students' self-esteem, inventiveness, and desire to study have all been shown to benefit from theatre, according to an in-depth analysis of the research. Researchers believe that theatre may educate young people how to deal with interpersonal conflicts. Drama provides opportunities for students learning English as a second language to practice their language skills. Teaching foreign languages may benefit greatly from the inclusion of dramatic elements, as shown by recent studies on the subject. Some experts believe that the use of drama in the teaching process is becoming more effective. Students may benefit from using a wide range of theatrical exercises in the classroom. Students' motivation to study may be greatly boosted by the use of drama. Teachers, on the other hand, must organize and create their lessons in a relevant way. Researchers have shown that some English instructors struggle to regulate their classrooms and that some students claim that theatre exercises simply serve to entertain them rather than educate them.. As a consequence, the use of theater necessitates the use of educational approaches. Students' self-esteem, motivation, and academic achievement are all influenced by dramatic experiences and using theatre to teach English is an effective method. Drama in the classroom may be an effective tool if teachers know how to use it properly. It is the teacher's job to successfully assist students through the process of acquiring a language.

A child's various intelligences may be developed via theatre as a way to learn a language. Drama also provides a framework for students to practice listening and speaking, and it makes language exercise more meaningful than mechanical drills, which is another advantage of the medium. Boredom will set in if English lesson becomes tiresome and routine for the students. Dramatic play is a great way to engage pupils while also accomplishing educational objectives. Performing the narrative allows students to acquire a number of new skills, such as how to mimic different accents and intonations, in addition to having a good time. Teachers might use drama to motivate their pupils to pay attention and get the job done or to wrap up a new session (Gaudart, 1990). An "interested kid will learn" and a "involved child will learn" are two of the presuppositions that underlie the use of drama in education (Gomez, 2010, p.31). When students participate in a theatrical exercise, they draw on their own experiences to comprehend the roles and respond to them in the same way that a novel's reader and author do. As a means of learning English as a second

AKTIV

language, it is very successful. Teachers and textbooks are the primary emphasis of the traditional teaching model. As a result of the medium of drama, roles have been reversed. Students are encouraged to utilize English in a real-world context in order to identify a purpose to do so. For kids who are learning a foreign language and need aid with grammar and syntax, drama is a great way to help. Drama is a strong teaching tool. It allows kids to have an imaginative experience and has an impact on their thinking and perspective on the world (Wagner, 2002). Students in English as a Second Language (ESL) classrooms may use drama to combine their abilities in speaking, listening, reading, and writing. The theatrical technique is used to teach grammar and basics to pupils in the first place. After that, they'll become used to the new sounds and expressions and be able to communicate clearly and fluently in their own language (Gomez, 2010).

Some instructors are apprehensive about incorporating theatre activities into their lessons because they lack the confidence to do so. Changing the way they do things is a challenge for them. Teachers are concerned about how to strengthen their authority and manage their students while playing the drama game (Gaudart, 1990). Teachers may find it simpler to embrace the use of theatrical exercises if they have a greater understanding of how successful they are. Drama is an effective tool for improving pupils' ability to communicate and form relationships with others.

Teaching English as a second language may benefit greatly from the use of drama tactics. It's a great way to enhance the learning experience for both instructors and students. Drama helps kids develop their fluency, creativity, and communication skills. It's a difficult but successful method for instructors to help every student in ESL programs become a more self-motivated learner.

AKTIV

References:

Gomez, I. D. (2010). Using drama to improve oral skills in the ESL classroom. *International school Journal, volume 30*, 29-37.

Gaudart, H. (1990). *Using drama techniques in language teaching*. Available at https://eric.ed.gov/?id=ED366197

ISBN 978-606-11-8067-7