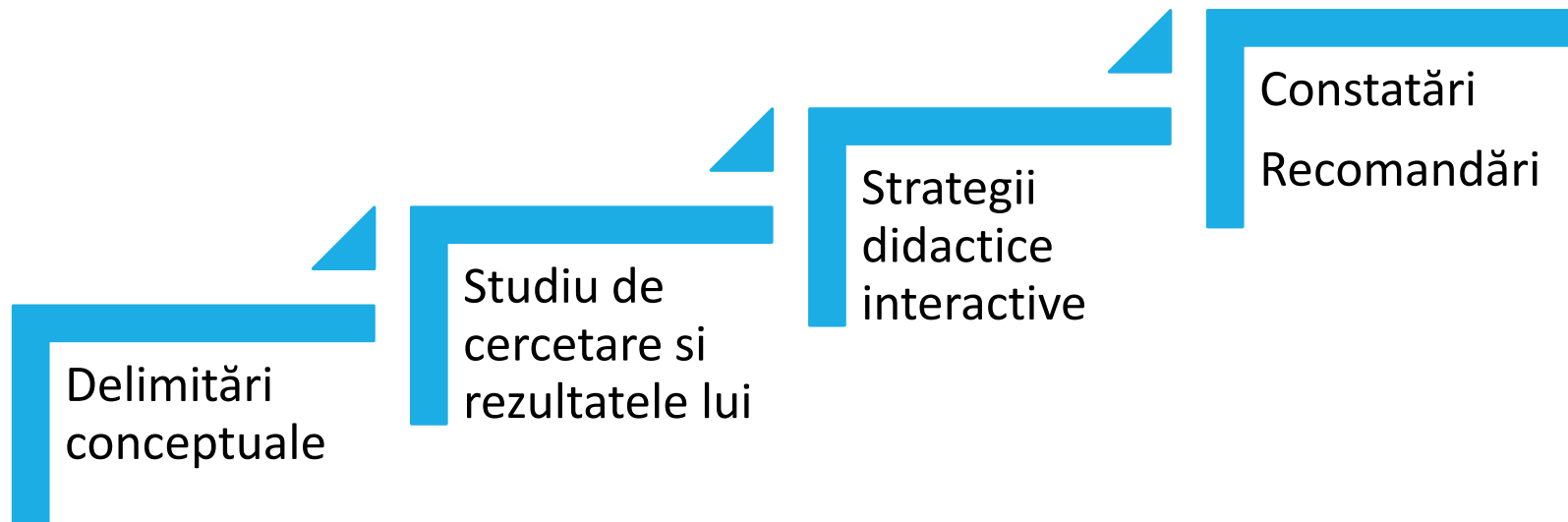


Întrunire metodică: CENTRUL DE FORMARE CONTINUĂ

***„ROLUL STRATEGIILOR DIDACTICE
INTERACTIVE ÎN EFICIENTIZAREA
PROCESULUI UNIVERSITAR DE
PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE”***

Tatiana VERDEȘ, dr., conf. universitar,
Prorector USPEE „C. Stere”

Demersul conținutal



I. Delimitări conceptuale

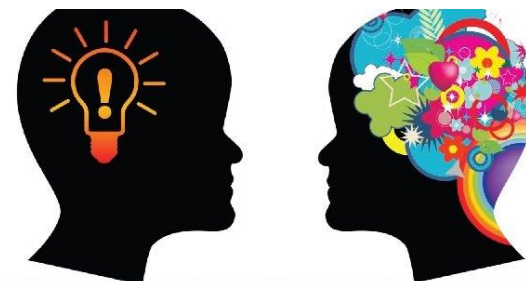
Strategia didactică

- modalitatea eficientă prin care profesorul îi ajută pe elevi să acceadă la cunoaștere și să-și dezvolte capacitățile intelectuale, priceperile, deprinderile, aptitudinile, sentimentele și emoțiile;
- cuprinde un *ansamblu complex și circular de metode, tehnici, mijloace de învățământ și forme de organizare a activității, complementare*, pe baza cărora profesorul elaborează un **plan de lucru** cu studenții, în vederea realizării cu eficiență a învățării.

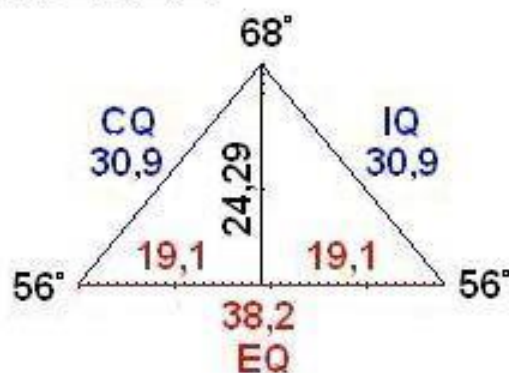
Strategiile didactice interactive de grup/microgrup sunt:

- ☐ strategii ce presupun munca in colaborare si/sau competitie constructiva a elevilor organizati colectiv, pe microgrupuri sau in echipe de lucru in vederea atingerii unor obiective preconizate (solutii la o problema, crearea de alternative);
- ☐ se bazeaza pe sprijinul reciproc in cautare-cercetare si invatare;
- ☐ stimuleaza participarile individuale, antrenand subiectii cu toata personalitatea lor (abilitati cognitive, afective, volitive, sociale);
- ☐ solicita efort de adaptare la normele de grup, toleranta fata de opiniile, parerile colegilor, dezvoltand capacitatile autoevaluative;
- ☐ sunt strategii de interacțiune activă între participanții la activitate (elev-elev, elev-profesor);
- ☐ presupun crearea unor programe care să corespundă nevoii de interrelaționare și de răspuns diferențiat la reacțiile elevilor/studentilor.

Relația IQ&EQ



Triunghiul de aur
al DECIZIEI



$$\frac{EQ}{IQ + CQ} = 0,618...$$

$$\frac{IQ + CQ}{EQ} = 1,618...$$

$$61,8 : 38,2 = 1,6178010$$

$$38,2 : 61,8 = 0,6181229$$

$$38,2 : 2 = 19,1$$

$$61,8 : 2 = 30,9$$

$$19,1 \times 19,1 = 364,81$$

$$30,9 \times 30,9 = 954,81$$

$$954,81 - 364,81 = 590$$

$$\sqrt{590} = 24,29$$

Teorema lui Pitagora este una dintre cele mai cunoscute teoreme din geometria plană (euclidiană). Teorema lui Pitagora afirmă că "în orice triunghi dreptunghic, suma pătratelor catetelor este egală cu pătratul ipotenuzei". Dacă se notează cu *a* și cu *b* lungimile catetelor unui triunghi dreptunghic iar cu *c* lungimea ipotenuzei acestuia, atunci teorema lui Pitagora afirmă că:

$$a^2 + b^2 = c^2$$

Reciproca este adevărată: *Oricare ar fi trei numere pozitive a, b, c astfel încât $a^2 + b^2 = c^2$, există un triunghi cu laturi de lungimi a, b, c, iar unghiul dintre laturile de lungimi a și b va fi drept.*

Suma măsurilor unghiurilor interioare ale unui triunghi (nu contează ce fel de triunghi este) este de 180 de grade, iar la triunghiul echilateral fiecare unghi are măsura de 60 de grade.

Emoțiile în mediul de învățare

Cum are loc învățarea	Ce gândește copilul	Ce emoții simte copilul
Copilul face progrese în înțelegerea și învățarea unor noțiuni	„Încep să înțeleg, devine interesant.”	Provocare/curiozitate
Copilul a atins un obiectiv de învățare	„Am reușit să învăț!”	Bucurie/împlinire
Copilul nu a îndeplinit un obiectiv de învățare	„Nu înțeleg, nu pot să învăț.”	Nedumerire, insatisfacție, dezamăgire
Copilul anticipă succesul	„Cred că voi reuși”	Speranță, bucurie anticipată
Copilul reușește o performanță (ia o notă bună sau un premiu).	„Sunt bun. Sunt mai bun decât ceilalți.”	Mândrie
Copilul anticipă eșecul.	„Dacă nu voi reuși?”	Anxietate
Copilul nu reușește să aibă performanța dorită.	„Alții au fost mai buni decât mine.”	Frustrare
Copilul reușește să evite eșecul	„Am scăpat, am evitat o notă proastă.”	Ușurare
Copilul nu reușește să evite un eșec.	„Am arătat că sunt incompetent.”	Rușine

EMOȚIILE INFLUENȚEAZĂ ÎNVĂȚAREA

**Sursa: Copilăria și adolescența. Provocări actuale în psihologia educației și dezvoltării.
Volum coordonat de Georgeta Pânișoară, Editura Polirom, 2016*

Elementele care determină opțiunea pentru o anumită strategie didactică în general, și interactivă, în special (I):

- **stilul** de conducere a activității instructiv - educative;
- **modul** în care se va produce *învățarea* (prin cooperare, prin Competiție, prin cercetare, prin descoperire, prin problematizare, prin experimentare, prin aplicații practice, prin receptare activă etc.);
- **căile** și **modalitățile** care vor conduce la provocarea învățării
dorite: *metodele, procedeele, tehnicile, mijloacele de învățământ* (materiale didactice, echipamente, tehnologii etc.)
- **formele de organizare** a activității (frontală, colectivă, în microgrupe, în perechi, individuală, mixtă);

Elementele care determină opțiunea pentru o anumită strategie didactica (II)

- modul de **participare** al educaților la activitate;
- **timpul** necesar aplicării strategiei alese;
- **tipul de dezvoltare** vizat (cognitivă, afectivă, socială, practic-aplicativă);
- modul de prezentare a **conținuturilor** (de la înalt structurate către cele mai puțin structurate, de la algoritmice către cele euristice, incluzând și nivelurile intermediare);
- **cadrul** în care are loc experiența de învățare (în clasă, în afara clasei, în laborator etc.)

ALTE ASPECTE ABORDATE ÎN ARTICOL

Etapele elaborarii unei strategii didactice eficiente

Criteriile de apreciere a eficienței unei strategii didactice

Teoria constructivistă

Necesitatea diversificării strategiilor interactive

II. Studiu de cercetare

Cum văd /percep studenții procesul educațional universitar din R. Moldova

Interviewați: 350 studenți din R. Moldova

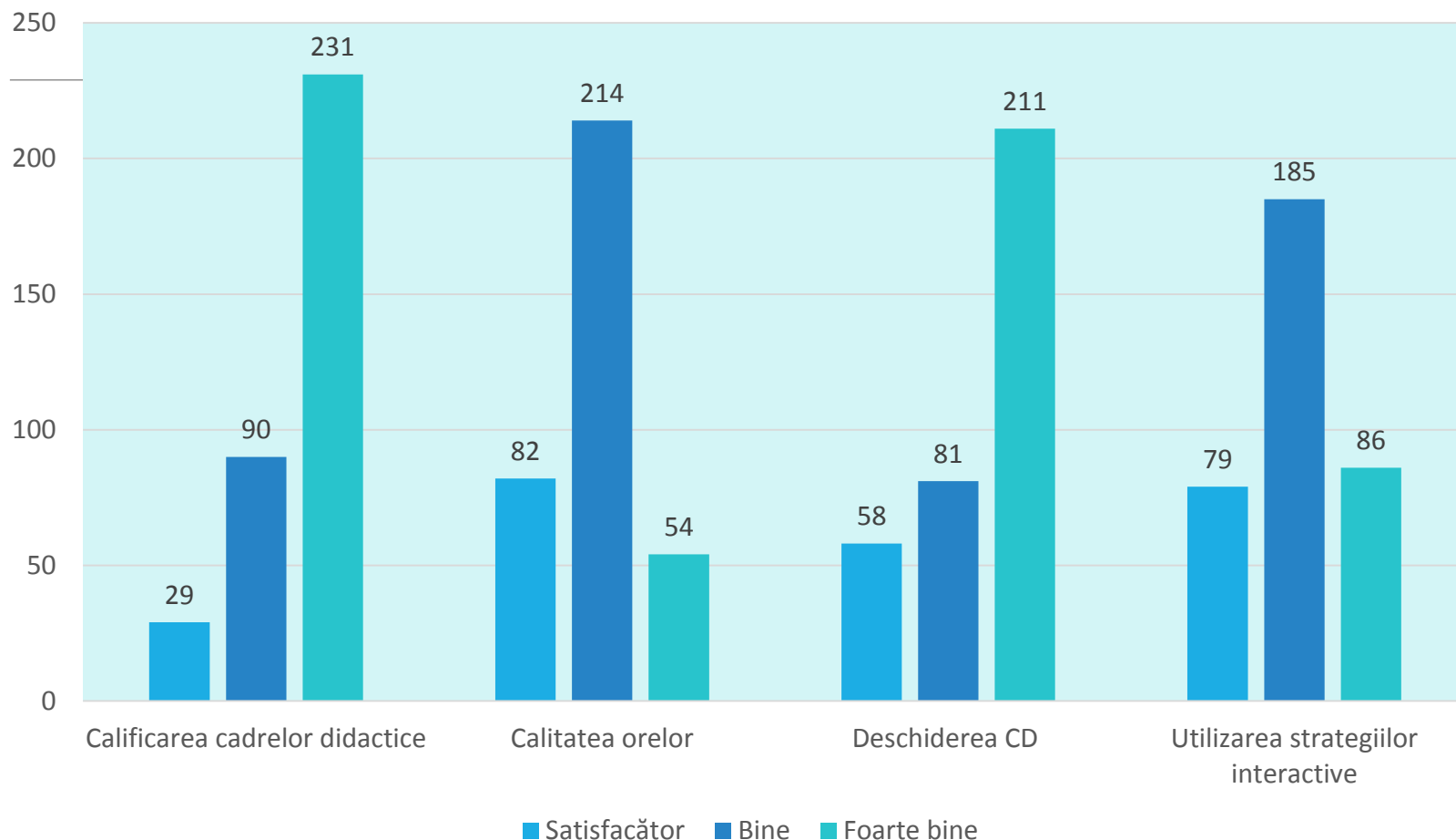
(5 universități din RM)

CHESTIONAR (350 participanți)

FOCUS GRUPURI (120 participanți)

Răspunsuri anonime

Rezultatele chestionarului



III. Strategii didactice interactive



Metode și tehnici interactive de grup

descrise în articol

- Metoda predării/învățării reciproce;
- Metoda mozaicului (Jigsaw);
- Metoda cercurilor concentrice;
- Metoda piramidei;
- Diagrama cauzelor și a efectelor;
- Tehnica Lotus;
- Metoda palariilor gânditoare;
- Explozia stelară (starbursting);
- Metoda FRISCO.

IV. Constatări

Centrarea pe cel care învață, pe nevoile, pe interesele și aspirațiile acestuia, impune o abordare inovativă a procesului educațional în care cadrul didactic devine un facilitator, un organizator, un mediator al activității de învățare. Strategiile interactive oferă multiple posibilități de valorificare a resurselor cognitive, afective și acționale ale studenților, implicându-i în procesul proprii formări prin acțiuni, aplicări, cercetări, experimentare etc.

Armonizarea procesului educațional prin nonformal și informal optimizează demersul instruirii, fiind un mod funcțional de eficientizare și eficacitate a procesului universitar de predare-învățare-evaluaare.

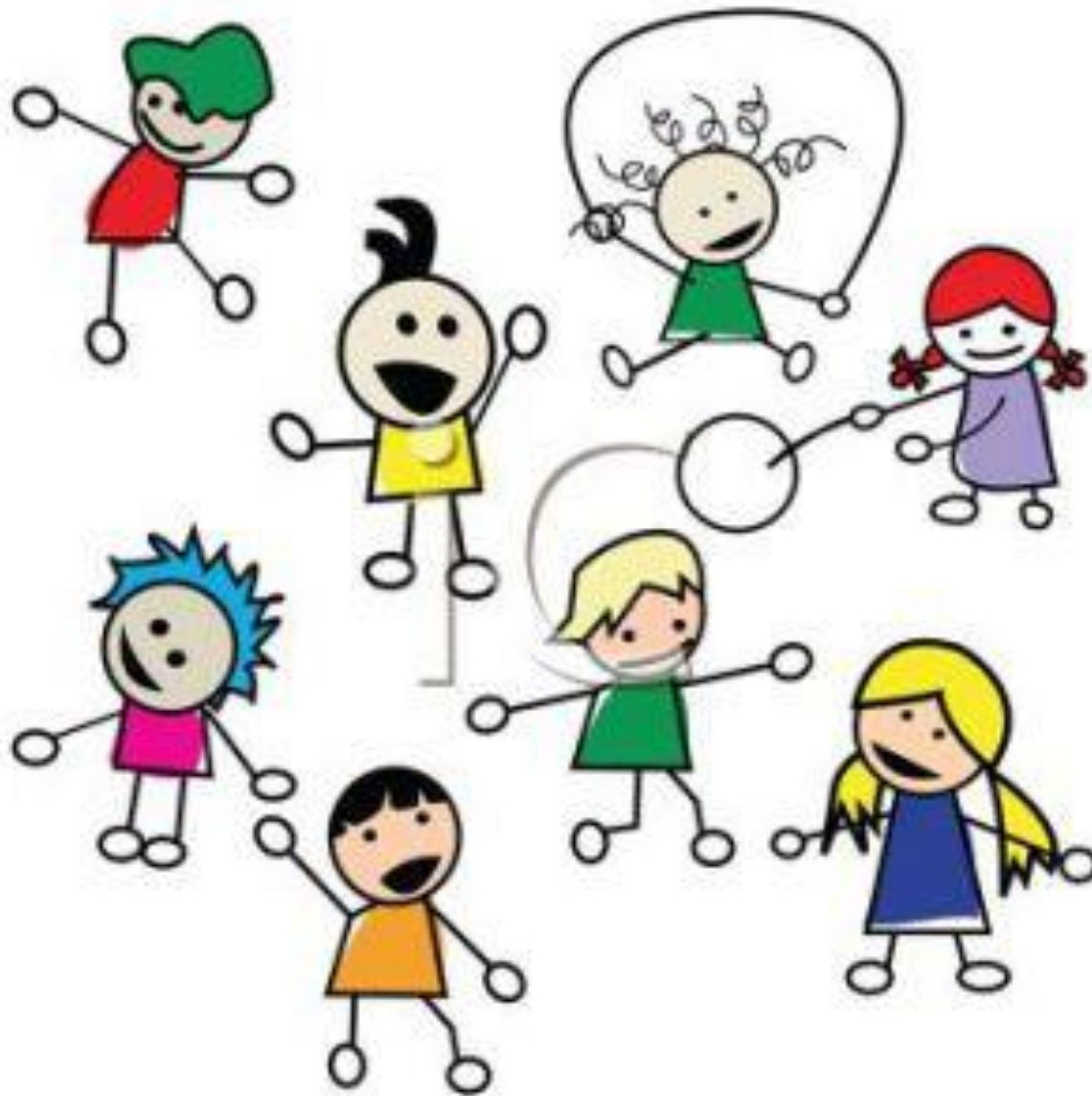
INTERACTIV



Strategii didactice interactive



Grup
Interesant
Motivant
Eficient
Creativ
Acces
SUCCES



EMOȚII

Energie
Încredere
Atitudine
Accept
Susținere
Încurjare
Feedback
PLĂCERE



Vă
mulțumesc
pentru
atenție!
