



GOING DIGITAL IN AN INNOVATIVE CLASSROOM

IONESCU VALENTIN

ERASMUS+

2021-1-RO01-KA121-SCH-000007617

PRAGA, 2022

CÂTEVA COMPETENȚE PENTRU SECOLUL XXI

- Competențe de comunicare
- Competențe pentru o viață sănătoasă
- Competențe de gândire critică
- A învăța să înveți (learning to learn)
- Competențe de protecție a mediului
- Competențe de luare a deciziilor
- Competențe de leadership
- Competențe financiare
- Competențe de cooperare și activitate în echipă
- Creativitate

GÂNDIRE CREATIVĂ ȘI CRITICĂ PRIN JOC

- Învățarea ca (și prin) joc (indiferent de grupa de vârstă sau de etapa de dezvoltare, jocul de rol de ex. într-o dezbateră de tip parlamentar sau într-o ședință a unei comisii sau a unui tribunal).
- Stabilirea unui set de reguli (ale jocului) asemănător învățării prin dezbateră (care este un caz particular).
- Identificarea scopurilor.
- Stimularea interacțiunii și a stării de bine (wellbeing) a participanților (diminuarea presiunii și a stresului cu păstrarea aceluiași scop, învățarea).

GÂNDIREA CRITICĂ

- Gândirea critică (argumente pro/contra unei teze) oferă flexibilitatea și libertatea gândirii.
- Spre deosebire de dezbateri, gândirea critică exersată în clasa organizată ca un grup de cercetare a unei probleme, nu presupune competiția pentru cea mai bună soluție, ci cooperarea pentru a găsi soluția împreună, o cunoaștere prin acumularea aspectelor și perspectivelor diferite.
- Facilitează toleranța și conștientizarea faptului că este natural să existe perspective multiple, nu neapărat opuse, ci complementare.
- Facilitează toleranța la frustrare (prin conștientizarea diferenței de perspective și insistă nu pe opoziție ci pe multiplicitatea perspectivelor) și curajul de a-și exprima opinia și argumentele fără teama de a fi judecat de ceilalți.

JOCUL ȘI CREATIVITATEA

- În mediul astfel creat prin cooperare și toleranță, participantii devin egali și argumentele lor cântăresc într-un mod similar.
- Grupul devine democratic și își găsește o modalitate proprie de a colabora, în cadrul stabilit de regulile jocului.
- Folosirea QR codurilor și a atitudinii investigative, de detective, în căutarea unui răspuns la o întrebare pornind de la indicii, fapte, date, elemente cunoscute deja, întărește motivația prin stimularea curiozității.

- Dacă întrebările cuprind probleme reale, toate deprinderile pe care participanții și le formează pot fi mai ușor aplicate în situații de viață.
- Între învățarea în școală și învățarea reală nu mai există o prăpastie ci o continuitate, ceea ce face competențele să fie mai ușor transferabile dintr-un domeniu de aplicabilitate în altul.
- Psihologic, jocul crește nu doar curiozitatea ci și starea de bine și reduce stresul, făcând căutarea unui răspuns la o întrebare să fie plăcută, nu o sarcină îndeplinită sub presiunea evaluării.
- Jocul stimulează în același timp creativitatea pentru că nu există cea mai bună soluție, cel mai bun răspuns, cea mai bună modalitate de a găsi răspunsul sau de a-l justifica, ci modalități alternative.

FLIPPED CLASSROOM-A ÎNVĂȚA REZOLVÂND PROBLEME REALE

- Lectura a unui material trimis online (asemănător pregătirii informațiilor pentru un debate).
- Activitatea în clasă se desfășoară ca rezolvare de probleme din viața reală (întrebări la care elevii răspund folosind informațiile multidisciplinare într-o manieră inventivă, creativă).
- Problemele reale presupun nu doar fenomene complexe ci o perspectivă interdisciplinară (perspectiva monodisciplinară este din start un dezavantaj-natura nu ține cont de convențiile umane ale împărțirii cunoașterii în diverse discipline...).

INSTRUMENTE PENTRU PREZENTĂRI ȘI PAGINĂ WEB

- [Insertlearning.com](https://www.insertlearning.com)
- Crearea unei prezentări ca pagină a unui blog personal (de ex. wordpress.com) despre empatie, care poate fi folosită ca resursă și punct de plecare a unei discuții/dezbateri despre valoarea și impactul empatiei în interacțiune (grup, clasă).
- Combinarea de metode ce presupun interacțiunea față în față și resursele digitale (ex. de mai sus sau folosirea unei prezentări TED-talk ca punct de plecare pentru rezolvarea creativă a unei probleme sau inițierea unei dezbateri).