

PROIECTAREA INVERSATĂ A UNEI UNITĂȚI DE ÎNVĂȚARE CONFORM STRATEGIEI UNDERSTANDING BY DESIGN

Profesor Borbe Laura, Liceul Teoretic Mihai Eminescu, Cluj Napoca

I. Informații despre Understanding by Design sau Proiectarea inversată

Understanding by Design (UbD) este un cadru pentru proiectarea curriculum-ului și instruire dezvoltat de Grant Wiggins și Jay McTighe. Cadrul se bazează pe ideea conform căreia curriculumul și instruirea ar trebui concepute cu scopul final de a înțelege și de a forma, dezvolta competențe, mai degrabă decât pur și simplu diseminarea informațiilor. Cadrul proiectării este organizat în jurul a trei elemente cheie:

- **rezultatele dorite** (scopul și obiectivele de învățare, respectiv marile idei pe care elevul ar trebui să le înțeleagă, parcurgând anumite conținuturi),
- **dovezile de evaluare** (cum vor fi măsurate competențele și cum ne dăm seama dacă elevii au înțeles marile idei)
- **planul de învățare** (strategiile și activitățile de instruire care vor fi utilizate pentru a obține formarea și sau dezvoltarea competențelor respectiv înțelegerea marilor idei).

Pașii concreți pe care trebuie să îi urmărim în proiectarea inversată a unei unități de învățare ar fi:

- Selecția **competențelor specifice** aferente unității și formularea **descriptorilor** de performanță pentru acestea.
- Formularea **marilor idei**, adică ce am vrea să înțeleagă elevii parcurgând subiectul unității (uneori chiar disciplina în sine) pornind de la conținuturile unității. Aceste idei pot fi formulate afirmativ sau pot fi enumerate conceptele cheie pe care ar trebui să le înțeleagă elevii sau pot fi formulate sub forma unor întrebări esențiale la care elevii ar trebui să poată răspunde la finalul unității, dacă au înțeles.

Marile idei, conform UdB, se referă la conceptele cheie sau temele care sunt esențiale pentru înțelegerea obiectivelor de învățare. Acestea sunt idei sau concepte care se aplică în mai multe contexte și care sunt importante pentru a fi înțelese pe parcursul întregii vieți. Exemple de mari idei sau concepte pot include:

Cauză și efect: înțelegerea cauzei și efectului este esențială pentru a înțelege cum funcționează lumea și cum se pot rezolva problemele. **Sisteme:** înțelegerea felului în care funcționează diferite sisteme, cum ar fi sistemele ecologice sau sistemele economice, este esențială pentru a înțelege cum se interacționează diferite elemente și cum se pot face schimbări pozitive. **Schimbare:** înțelegerea cum se pot produce schimbări, cum ar fi schimbările în tehnologie sau schimbările sociale, este esențială pentru a înțelege cum evoluează lumea și cum se pot face schimbări pozitive. **Conectarea:** a înțelege cum diferite idei sau concepte sunt conectate este esențială pentru a înțelege cum funcționează lumea și cum diferite domenii se influențează unele pe altele. **Perspective multiple:** a înțelege cum diferite perspective sau puncte de vedere pot influența înțelegerea unui eveniment sau a unei probleme este esențială pentru a înțelege cum diferite grupuri de oameni pot fi afectate de același eveniment sau problemă. Acestea sunt doar câteva exemple, există multe altele, acestea variază în funcție de domeniul de studiu sau de obiectivul de învățare.

- **Proiectarea evaluării.** Aici ar fi necesar să stabilim dacă e nevoie de evaluare inițială sau nu; care ar fi momentele și metodele de evaluare formativă și dacă se notează rezultatele sau nu și când și cum se realizează evaluarea finală, sumativă. Odată stabilite acestea, se trece la elaborarea evaluărilor (inițiale, pe parcurs și finale). În aceste evaluări, se verifică cu prioritate ceea ce am formulat la descriptori, respectiv înțelegerea marilor idei.
- **Planificarea activităților de învățare.** Ele vor urmări să asigure elevilor accesul la conținuturi relevante, astfel încât să înțeleagă marile idei, oportunitatea de a exersa anumite competențe, abilități, care vor fi evaluate ulterior.
- **Elaborarea proiectului unității de învățare** într-o formă și un limbaj accesibil elevilor (nu doar nouă sau directorilor, inspectorilor) și prezentarea acestui document, elevilor, în prima oră de curs a unității.

II. Exemplu concret de proiectare inversată la disciplina Sociologie (varianta pentru elevi)

1. De ce să studiem această unitate (marile idei): Stratificare și mobilitate socială?

Să înțelegem:

- a. relația dintre poziția socială și comportamentul individual, modul în care acestea sunt influențate de factori sociali, economici și culturali și cum acestea afectează dinamica societății;
- b. modul în care structura socială influențează status-ul și rolurile indivizilor, precum și cum aceștia reacționează la această structură;
- c. cum factori precum clasa socială, educația, venitul și cultura afectează mobilitatea socială.

Scopul final este de a înțelege modul în care aceste elemente se combină pentru a forma dinamica societății.

2. Ce vei ști/vei ști să faci la finalul unității?

- a. Oferi exemple corecte de comportamente prosociale impuse de relația status-rol, privilegiile unui status ridicat
- b. Caracterizezi corect individul din multiplele lui ipostaze (rol, status)
- c. Utilizezi documentarea și interpretarea de date statistice în analiza fenomenului de sărăcie, prin cooperare cu ceilalți
- d. Deduci avantajele și dezavantajele stratificării, respectiv elementele de favorizare/frânare ale mobilității sociale pe verticală în sus.

3. Cum vei fi evaluat?

- a. Test din conceptele de bază studiate: status, rol, stratificare, mobilitate(definire, exemple, identificare soluții de modificare a statusului, rolurilor; avantajele-dezavantajele stratificării)
- b. Proiect (de echipă): aplicarea cunoștințelor dobândite în această unitate pe o temă specifică: sărăcia.

Informații despre proiect

- Studiați informațiile date despre sărăcie de pe link-urile date (aici elevii primesc link-uri care conțin informații despre sărăcie, fie sub formă de text, fie reprezentări grafice ale unor date, cu evoluții, în unele cazuri).

- Definiți sărăcia și enumerați caracteristicile, (indicatori) unei persoane/familii, copil/tânăr pe care o/îl considerăm sărac.
- În timpul studiului identificați cel puțin 4 cauze ale sărăciei în rândul copiilor/tinerilor, precizând cine sunt afectați și date statistice care susțin informația. Utilizați cunoștințele dobândite la această unitate.
- În timpul studiului identificați cel puțin 6 efecte ale sărăciei asupra copiilor din familiile sărace, tinerilor săraci (câte 3 pentru fiecare). Utilizați cunoștințele dobândite la această unitate.
- Răspunsurile de mai sus vor fi scrise sub forma unui referat de 1-2 pagini. Referatul poate conține reprezentări grafice. La finalul documentului treceți link-urile de unde ați preluat informațiile. Pe baza sintezei, la final, propuneți cel puțin 4 soluții pentru a ieși din sărăcie (2 soluții care vizează copiii, 2 care îi vizează pe tineri). Atenție: dacă utilizați date de pe alte link-uri, adăugați, la finalul lucrării și link-ul nou.

Criterii evaluare

- a. Definirea sărăciei este corectă (nu e preluată cu copy-paste, ci reformulată de elev) 2p/4p/ 6p
- b. Caracteristicile sau indicatorii incluși sunt corect prezentați și explicați 4p/8p/10p
- c. Cauzele și efectele identificate sunt corecte 10p/20p/30p
- d. Datele statistice susțin afirmațiile 8p 8p 8p
- e. Rezumatul este complet (adică conține răspunsurile la întrebările 2-5) 6p/13p/ 14p
- f. Rezumatul este coerent 2p/ 2p/ 2p
- g. Soluțiile propuse au legătură cu cauzele și/sau efectele 8p/ 10p/ 15p
- h. Se respectă normele de scriere în limba română (diacritice, ortografie, punctuație) și este predat la timp. 5p/5p/ 5p
- i. Din oficiu 10p. Total 55p nivel minim/ 80p nivel mediu/100p nivel avansat

4. Ce vei studia la această unitate?

L.1.a Ce este status-ul și ce tipuri de status-uri există

L.1.b Cum se poate modifica statusul

Sarcini de lucru în ore (aceste sarcini corelează atât cu descriptorii, cât și cu cerințele din test sau de la proiect- ceea ce respectă regula alinierii între obiective- activități de învățare

și evaluare): oferiți exemple de status-uri prescrise, dobândite; exemplificați cu se modifică statusul prescris; cum se obține status nou

L.2.a Ce este rolul social și ce tipuri de roluri există

L.2.b Cum se pot învăța, modifica rolurile prescrise, conflicte de rol

Sarcini de lucru în ore: oferiți exemple de roluri; exemplificați cum se poate modifica roluri prescrise; exemplificați un conflict între 2 roluri

L.3.a Ce este stratificarea socială

L.3.b Privilegii

Sarcini de lucru în ore: răspunde întrebării: ce visează părinții pentru copiii lor? Ce legătură există între privilegii și răspunsul la întrebarea anterioară?

L.4.a Tipuri de stratificare și avantajele, dezavantajele stratificării

L.4.b Mobilitatea socială

L.4.c Ce putem face pentru a crește mobilitatea în sus

Sarcini de lucru în ore: care sunt avantajele, dezavantajele stratificării sociale; ce favorizează, frânează mobilitatea în sus, pornind de la info primite despre tipuri de stratificări sociale?

L.5 Evaluare prin test

Întrebările din test vizează înțelesul conceptelor de status și rol; modalități prin care se poate modifica statusul prescris și roluri prescrise; ce accelerează, favorizează sau frânează mobilitatea în sus (cu exemple din istorie sau viață personală).

L.6 Prezentare proiecte

III. Concluzii

Această abordare a proiectării are o serie de avantaje. Ca urmare a experienței de 3 ani școlari de când proiectez unitățile în felul acesta, pot confirma faptul că aceste avantaje nu sunt doar teoretice. Iată câteva din acestea:

- a. Formularea descriptorilor de performanță și a marilor idei pe înțelesul elevilor îi ajută pe aceștia în învățare și pe profesor în adaptarea la nivelul clasei, în selecția conținuturilor și îi permite să se adapteze mai ușor la schimbări în cadrul unității, dacă e necesar, fără a pierde din vedere esențialul.
- b. Faptul că elevii cunosc de la începutul unității obiectivele de învățare și marile idei, modalitățile de evaluare și criteriile îi ajută atât în managementul învățării, sporind

autonomia în învățare (informație precizată chiar de elevi în formularul de feedback) cât și în implicarea la clasă, în activitățile propuse.

- c. Având proiectată întreaga unitate în acest fel, inclusiv testele, cerințele și criteriile proiectelor devine mai ușoară selecția informațiilor relevante, respectiv stabilirea activităților de învățare pentru formarea abilităților, însușirea și înțelegerea marilor idei. De asemenea permite evaluarea continuă a progresului elevilor și asigurarea că aceștia au înțeles și au atins obiectivele de învățare.

În concluzie, proiectarea inversată poate fi o abordare mai eficientă și mai relevantă decât proiectarea clasică a învățării, în care materialul de învățare este creat înainte și abia apoi sunt formulate obiectivele, instrumentele și criteriile de evaluare, oferind avantaje precum: obiective clare de învățare, centrare mai bună pe elev, evaluare eficientă și predictibilă pentru elevi, flexibilitate în interiorul unității (pentru profesori), implicare activă a elevilor, șanse de dezvoltare a autonomiei în învățare.

Bibliografie:

1. Wiggins G. & McTighe J (2005), Understanding by Design, Asociation for Supervision and Curriculum Development Alexandria, Virginia USA
2. Wiggins G. & McTighe J (2011) Understanding by design @ Framework
3. Wiggins G (2009) Overview of UdB& the Design template
4. <https://www.aspireteachers.ro/noutati/2020/11/25/partea-1-understanding-by-design>
5. <https://www.aspireteachers.ro/noutati/2020/11/26/partea-2-understanding-by-design>
6. <https://www.aspireteachers.ro/noutati/2020/11/26/partea-3-understanding-by-design>
7. <https://www.aspireteachers.ro/noutati/2021/2/16/cum-gandesti-evaluarea-lainceput-d-e-semestru>
8. <https://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/understanding-by-design/>