

„INSTRUIREA ÎN SOCIETATEA CUNOAȘTERII”- EDUCAȚIA VIITORULUI

PROFESOR GÎDIU VALERIA
COLEGIUL TEHNIC DE COMUNICAȚII „AUGUSTIN MAIOR” CLUJ-NAPOCA

Trăim într-o societate dinamică, ce se află într-o continuă transformare, adaptare, mișcare. Schimbările majore din stilul nostru de viață și din obiceiurile noastre, induse de diferite influențe culturale, sociale, economice și tehnice se reflectă și în instruirea- educația noastră. Mobilitatea crescândă a populației, a tehnicii și a tehnologiei, a simbolurilor și informației schimbă și modifică sensul educației. Ca urmare, astăzi omul își construiește educația personală cu totul altfel decât mai demult. Pentru majoritatea indivizilor, educația este un mod „natural” și general acceptat de a-și construi identitatea, personalitatea – „Sunt ceea ce învăț și cum învăț”

Instruirea în societatea cunoașterii este un proiect al „Intel-Education” care are rolul de a adapta învățarea la cerințele societății, de a pune în centrul educației nevoile individului și de a forma specialistul care se cere pe piață. Pornind de la competențele noului secol, programul celor de la Intel, le dezvoltă în cadrul unui sistem unic de abordare, predare și implementare a învățării.

Educația în societatea cunoașterii înseamnă dezvoltarea competențelor secolului XXI. Acestea înseamnă:

- **Responsabilitate și capacitate de adaptare** - Exersarea responsabilității personale și a capacității de adaptare la locul de muncă și în comunitate; stabilirea unor obiective și atingerea lor pentru sine și pentru ceilalți;
- **Competențe de comunicare** - Înțelegerea importanței comunicării și realizarea unei comunicări eficiente verbale, scrise și multimedia, într-o varietate de forme și contexte;
- **Creativitate și curiozitate intelectuală** - Dezvoltarea, implementarea și comunicarea ideilor noi, deschidere și receptivitate la nou;
- **Gândire critică și sistemică** - Înțelegerea conexiunilor dintre sisteme exersarea legăturilor și realizarea unor alegeri complexe;
- **Informații și abilități media** – Accesarea, analizarea și administrarea continuă a informațiilor prin integrarea media în educare, în diverse forme și medii;
- **Capacități de colaborare și interpersonale** - Demonstrarea capacităților de lucru în echipa de execuție și de conducere; adaptarea la diverse roluri și responsabilități; colaborarea productivă cu toți membrii echipei; conduită empatică; respectarea altor puncte de vedere;
- **Identificarea, formularea și soluționarea problemelor** - capacitatea de a depista, formula, analiza și rezolva problemele;
- **Auto-formare** - Monitorizarea continuă a propriilor nevoi de învățare; localizarea resurselor corespunzătoare; transferul cunoștințelor dintr-un domeniu în altul;
- **Responsabilitate socială** - Acționarea în mod responsabil, ținând cont de interesele comunității; demonstrarea unui comportament etic la locul de muncă și în comunitate.

Instruirea în societatea cunoașterii înseamnă:

- Utilizarea tehnologiei în instruire pentru a implementa competențele secolului XXI;
- Identificarea modalităților în care elevii și profesorii pot folosi tehnologia pentru documentare, comunicare, colaborare în cadrul procesului de învățare;
- Oferirea de posibilități de învățare prin participarea activă, la instruire;
- Facilitarea unor strategii de management educațional în care învățarea este centrată pe elev și încurajează gândirea de nivel superior și auto-controlul participanților;

- Colaborarea pentru rezolvarea sarcinii de lucru prin comunicare eficientă și participare unitară la rezolvarea problemei.

Etapele folosite în proiectarea demersului didactic sunt:

1. Predarea prin proiecte; realizarea portofoliului

Profesorul este cel care utilizează programa școlară la clasă. El trebuie să proiecteze predarea astfel încât toți elevii să-și însușească noțiunile și conceptele din curriculumul educațional. Acest lucru se poate face prin gândirea învățării sub forma unui proiect care să cuprindă toți elevii unei clase, în funcție de capacitățile lor și care să-i determine să studieze problema supusă atenției de profesor. De aceea predarea trebuie să plece de la formularea unei „întrebări cheie” care are conexiune cu lumea reală în care elevii cresc, se dezvoltă, trăiesc.

Pornind de la întrebarea cheie profesorul își formulează obiectivele de referință sau competențele specifice și obiectivele operaționale ale învățării. În formularea obiectivelor învățării trebuie să aibă în vedere taxonomia lui Bloom și armonizarea acestora cu capacitățile intelectuale dezvoltate de Gardner. Un aspect foarte important este conceperea predării prin proiecte din prisma gândirii elevului și a diferențierii gândirii.

Comunitatea în care ne instruiți – școala, părinții, mediul social și de afaceri se poate implica în predare prin participare activă – discuții cu elevii, furnizarea unor materiale necesare, inițierea unor acțiuni sociale. Pentru aceasta profesorul trebuie să prezinte obiectivele proiectului, să explice etapele de desfășurare a lui și finalitatea lui; rolul comunității și implicarea ei printr-o „publicație”- afiș, broșură, revistă, ziar, catalog, buletin informativ.

Odată lansată ideea proiectului, urmează predare și adaptarea predării pentru realizarea obiectivelor propuse.

2. Internetul, suport pentru predare și învățare

Internetul este cel care ne furnizează informațiile necesare realizării proiectului și cel care ne ușurează munca prin înlesnirea comunicării și a muncii în echipă. Astfel proiectul poate fi lansat folosind resursa on-line și resursa off-line.

Resursa on-line poate fi un **blog** al clasei, un **wiki**. Profesorul poate să controleze clasa, să controleze învățarea și progresul, să ofere consultanță prin explicarea suplimentară a cunoștințelor acolo unde este nevoie. Resursa off-line pot fi **site-uri web** ce oferă informații în legătură cu tema proiectului.

Elevii trebuie familiarizați cu aceste instrumente rapide și moderne de lucru prin prezentarea produselor care facilitează instruirea și prin înțelegerea modului în care se utilizează corect aceste produse.

Astfel legea drepturilor de autor și a drepturile conexe, pentru combaterea pirateriei în domeniile audio și video, precum și a programelor pentru calculator, legea privind administrarea Registrului programelor pentru calculator (RPC), legea privind încadrarea în activitatea de creație de programe pentru calculator – trebuie să fie permanent aduse în discuție și să li se însușească elevilor acest drept al protecției muncii intelectuale. Resursele trebuie integrate corect în învățare pentru a sprijini documentarea, în rezolvarea problemei.

3. Evaluarea continuă, reușita învățării

Dacă învățarea este centrată pe elev acesta trebuie implicat și în procesul de evaluare. Pentru acest lucru, elevul are nevoie de oportunități de învățare și de punerea lor în practică.

Evaluarea are în vedere *evaluarea proiectării* și *evaluarea învățării*. *Evaluarea proiectării* urmărește atingerea standardelor de performanță de către profesor prin întocmirea unei grile de evaluare a portofoliului. Grila este diferențiată pe mai multe aspecte ale proiectării învățării și pe mai multe nivele de performanță. De asemenea se va avea în vedere și un plan de implementare al proiectului pe fiecare etapă de realizare a lui.

Evaluarea învățării este evaluarea elevului. Evaluarea pornește de la identificarea nevoii de învățare a elevului și urmărirea progresului lui, pe toată durata desfășurării proiectului. Astfel progresul elevului se poate monitoriza prin crearea și utilizarea planurilor de proiect, a grilelor de evaluare, a listelor de verificare și a criteriilor de evaluare. O practică necesară este utilizarea întrebărilor de reflexie care să-i ajută să se gândească la propriul proces de învățare și autoevaluare. Stabilirea de obiective, definirea de sarcini și identificarea a ceea ce urmează învățat, identificarea dificultăților în învățare și analiza strategiilor de ameliorare, împreună cu oferirea și primirea de feedback de la colegi contribuie la dezvoltarea sentimentului de control asupra procesului de învățare. Aceste modalități de evaluare sunt și o modalitate de auto-control al elevului. Evaluarea sumativă este evaluarea produsului realizat de elevi folosind cerințele predării prin proiecte. Evaluarea sumativă trebuie să ia în considerare:

- competențele și cunoștințele
- capacitățile de gândire
- instrumentul de evaluare adecvat nevoilor

4. Succesul în învățare

Unitățile de învățare care se predau prin metoda proiectului se centrează pe elev - nevoile și interesul elevului. Elevii sunt implicați în luarea deciziilor cu privire la conținutul, procesul și produsul învățării. Proiectul permite elevului să abordeze tema din perspectiva proprie, să dezvolte abilități noi, să lucreze asupra capacităților pe care le au deja și să creeze produse care îi caracterizează. În timpul desfășurării activității elevii vor avea ritmul propriu de lucru, vor lua decizii proprii, vor avea inițiativă, vor colabora, vor consulta mai multe surse de informare, vor fi conectați la viața reală.

Atunci când predarea se pliază pe nevoile elevului, toți elevii au nevoie de un mediu și condiții adecvate nivelului lor, de sprijin individualizat care să le permită să-și folosească punctele tari și interesele pentru reușita învățării.

Astfel succesul în învățare se poate asigura cum spunea Tomlinson (2000) - prin conținut, proces, produse și prin mediul de învățare. Prin conținut, selectând ceea ce vor învăța elevii și modul în care vor obține informațiile, prin proces adică prin diferite moduri de abordare a conținutului, prin produse adică prin crearea de oportunități diferite de aplicare, exersare, extindere a ceea ce au învățat și prin mediul de învățare, adică prin crearea de spații și zone liniștite de interacțiune. Acesta este obiectivul educației viitorului - **autodirecționarea învățării**.

Bibliografie

- Antonesei, L., *Fundamentele culturale ale educației*, Editura Polirom, Iași, 1996.
- Cerghit, I., *Metode de învățământ*, EDP, București, 1980.
- Chiș, V., *Activitatea profesorului între curriculum și evaluare*, Editura PUC, Cluj-Napoca, 2001.
- Cucoș, C., *Pedagogie*, ediția a II-a, rev și adăug, Editura Polirom, Iași, 2006.
- Negreț-Dobridor, I., *Didactica Nova sau arta de a-i învăța pe toți (aproape) totul*, Editura Aramis Print, București, 2005.
- ***, *Programul Intel Teach - Cursul Intel Teach - Instruirea în societatea cunoașterii, Versiunea 10*
- ***, www.intel.com/education