

Unitatea de curs nr. 2.

Arhitecturi de învățare: design de curs și metode de predare inovative (experiențiale)

Obiectivul general al unității de curs

La finalul acestui curs, participanții vor ști și vor putea aplica metode de instruire în cadrul unor planuri de lecții care să fie adaptate temperamentului școlarilor. Participanții vor înțelege o proiectare și o viziune asupra lecțiilor care le va permite să adapteze conținutul materiei specifice în funcție de combinația optimă dintre aspectele cognitive și interactive.

Cursul se încadrează în noua paradigmă a sistemului educațional, de trecere dinspre un producător de forță de muncă pentru revoluția industrială (accentul fiind pus pe științele exacte – ca un fel de coroană pentru premianți și continuând cu disciplinele clasice, suport ideologic pentru cei care aveau să ducă sistemul mai departe) către un sistem care pune în centrul său potențarea talentelor individuale, indiferent că acestea se îndreaptă spre științele exacte, oratorie sau dans. În noua paradigmă, talentele și dezvoltarea lor prin educație sunt puse pe picior de egalitate în cadrul sistemului educațional, urmând ca elevilor să li se dezvolte și acele abilități sau competențe de a-și pune în practică sau a-și "vinde" talentele în cadrul sistemului economic.

Această schimbare de paradigmă este esențială până și în activitatea și interacțiunea zilnică dintre profesor și elev. În pedagogie și mai ales în psihologia educației se face de asemenea o tranziție determinată de ideologie mai întâi, de la învățarea mecanică, repetitivă a faptelor și cifrelor, folosirea pedepselor (uneori chiar și cele corporale) către folosirea eficientă a potențialului elevului și construirea dezvoltării bazându-ne pe zestrea genetică și hrănirea, încurajarea, protejarea talentelor native. Avem și cazuri în care noua orientare spre talente și încurajare au atins extremele, astfel încât ideologiile discriminării pozitive și ale corectitudinii politice i-au pus pe profesori în situația în care au fost nevoiți să laude mediocritatea, să evidențieze fără nici un simț critic eșecul academic sau eroarea repetată.

Obiectivele specifice ale unității de curs

1. Identificarea diferențelor cognitive dintre elevi și aplicabilitatea la clasă a înțelegerii acestor diferențe

A cunoaște cum funcționează gândirea, care este un proces încet, ce necesită efort din partea subiectului și presupune o oarecare incertitudine - adică procesul gândirii este supus erorilor, nu este infailibil – este o premisă fundamentală pentru ca profesorul să își structureze cel mai bun plan de lecție posibil.

2. Cunoașterea diferitelor tipuri de arhitecturi de învățare

Există patru componente cheie ale mediilor de învățare: moduri, metode, media și arhitecturile. Modurile de comunicare includ: text, audio și figuri/grafice. Metodele de instruire sunt tehnici, e.g. exerciții practice folosite pentru a livra un anumit conținut și pentru a promova învățarea. Media sunt acele instrumente prin care se realizează educația și include: profesori, cărți și alte variate tipuri de tehnologie digitală. În fine, lecțiile pot fi puse în practică având la bază patru modele de arhitecturi: receptivă, directivă, descoperire ghidată și exploratorie. Fiecare arhitectură reflectă diferite viziuni asupra învățării și au aplicații adecvate depinzând de caracteristicile elevilor și de obiectivele lecției.

3. Cunoașterea metodelor de formare și capacitatea de a realiza designul unui plan de lecție

Atunci când se lucrează cu un grup de studiu, deși prezentarea de lucruri noi este importantă, adevărata învățare apare în momentul angajării elevilor în diverse activități – producerea de interacțiuni între ei, rezolvarea de probleme, exersarea aptitudinilor vizate în cadrul lecțiilor anterioare. Este dificil să comunici noi cunoștințe și să asiguri asimilarea de noi aptitudini de către elevii, care să fie ulterior folosite în activitatea lor curentă. Acțiunile practice introduse în cursul lecției sunt desemnate prin concepte precum jocuri, exerciții, activități. Dintre acestea, cel mai adecvat este, probabil, acela de activități.

4. Identificarea celor mai bune jocuri cadru care se pot utiliza în instruire

Mai înainte de toate, se va defini ce este un joc. Într-o accepțiune semi-tehnică, fiecare joc trebuie să aibă patru caracteristici: conflict, control, finalizare și stratagemă. Apoi vor fi luate în calcul posibilitățile folosirii jocurilor în instruire.