

- conversații, discuții pe tema muzeelor.

Bineînțeles că programele de formare – dezvoltare trebuie să fie elaborate pentru elevi, părinți și cadrele didactice, în strânsă colaborare cu specialiștii domeniilor vizate, capabile să valorifice potențialul educației muzeale în mediul școlar. Sugestiile expuse sunt efectuate în baza activității noastre și experienței acumulate pe parcursul perioadei descrise anterior.

În concluzie: încurajăm toate instituțiile culturale să-și formeze și dezvolte publicul, prin colaborarea cu toate tipurile de instituții de învățământ în scopul cercetării, descoperii și promovării valorilor cultural-umane. Astăzi, în muzeele țării noastre, constatăm cu regret lipsa pedagogilor muzeali, colaboratorii muzeali asumându-și responsabilitatea și depunând efort în încercarea de a construi o ofertă educațională modernă și diversificată, centrată pe nevoile de dezvoltare a elevilor și comunității locale, care ar corespunde standardelor naționale și internaționale de calitate a educației muzeale.

BIBLIOGRAFIE

1. CUCOȘ, C. *Educația estetică*. Iași: Polirom, 2014.
2. CUZNETOV, L. *Consilierea și educația familiei. Introducere în consilierea ontologică complexă a familiei*. Chișinău: UPS, 2015.
3. *Convenția-cadru a Consiliului Europei privind valoarea patrimoniului cultural pentru societate* (Faro, 27 octombrie 2005 art. 13, p. 47).
4. ЮХНЕВИЧ, М. Ю. *Я поведу тебя в музей: Учеб. пособие по музейной педагогике*. Москва: М - во культуры Р.Ф. Рос.ин - т культурологии, 2001.

EDUCAȚIA DIN PERSPECTIVA CONCEPȚIEI „CLASA VIITORULUI”

Victoria Gonța, dr., conf.univ., UPS „Ion Creangă” din Chișinău
Mariana Zubenschi, cercetător științific, UPS „Ion Creangă” din Chișinău
Evelina Gorobeț, cercetător științific, UPS „Ion Creangă” din Chișinău
„Educația nu înseamnă umplerea unei găleți, ci aprinderea unui foc”
William Butler Yeats

CZU: 37.01:004

Abstract

The article is dedicated to the new educational concept "Future Classroom" focused on 21st-century education. The study, conducted by the authors, includes some of the objectives listed in the research project targeting the initial and continuous teachers' training in the light of the "Future Classroom" concept. The project aims to promote and support the implementation and use of modern teaching technologies and digital innovations in the educational system of Republic of Moldova at all levels of education, as well as stimulate its insertion in other related fields. The article analyzes and argues on some of the fundamental ideas discussed in terms of the presented concept as well as teachers' opinion, awareness and attitude towards the conceptualization of "Future Classroom" and educational policies that promote this concept.

Key-words: new education, change, "Future Classroom" concept, innovation, technology, digital citizenship.

Trăim într-o epocă în care schimbările în toate domeniile se produc într-un ritm alert. Cerințele societății moderne și totodată ale angajatorilor sunt foarte diferite față de cele clasice. În aceste condiții, școala nu poate sta departe de tendințele actuale. Astfel, se face necesară o schimbare și o adaptare la lucrurile noi care se produc.

Atât în țări dezvoltate cât și în țări în curs de dezvoltare, tinerii sunt tot mai dependenți de tehnologii. Angajatorii încep să caute noi competențe pentru a spori competitivitatea într-o piață globală. În timp ce toate s-au modificat într-un ritm alert, educația a suferit o modificare minoră.

Sondajul realizat de noi în mediul cadrelor didactice școlare, care vin la cursurile de formare continuă, a arătat că, în general, modul cum ne educăm copiii nu s-a schimbat de mai mult de un secol: sălile de clasă sunt pline de elevi care învață cu toții același lucru, în același ritm, de la profesori suprasolicitați, prost plătiți și subapreciați, care, timp de peste douăzeci – treizeci de ani, predau același lucru, cu mici modificări adaptate curriculumului. Folosirea tehnologiei în scopuri educaționale rămâne în urmă, întrucât nu toate școlile au conexiuni în bandă largă și nu toți profesorii au abilitățile și încrederea de a folosi instrumente digitale în susținerea actului pedagogic. Dintre cei care au răspuns la sondaj, 68% au considerat inovația extrem de importantă pentru satisfacerea necesităților sectorului educațional, iar ceilalți, 32%, rămân rezistenți la schimbare și tehnologizarea educației, considerând-o drept un rău atractiv și bine dirijat, cu toate că mulți dintre ei, după cum s-a dovedit ulterior, folosesc resursa digitală în activitatea lor profesională. Important de menționat este că respondenții noștri s-au manifestat ca un grup de persoane responsabile, care, deși acceptă și promovează inovația și tehnologia, accentuează expres condiția integrității virtuale și sănătății mintale.

Cu toate acestea, tehnologia actuală impune o schimbare atât a cunoștințelor pe care elevii trebuie să le dobândească, cât și a metodelor utilizate pentru educația acestora. Pedagogia secolului XXI, împreună cu școlile, trebuie să pregătească elevii pentru viață și pentru muncă într-o lume unde majoritatea oamenilor vor fi nevoiți să comunice cu persoane care vin din culturi foarte diferite și să aprecieze idei, perspective și valori care diferă de cele pe care le-au învățat [12].

Astăzi nu mai este realist să le ceri elevilor să învețe cantități mari de informație pe dinafară, fiindcă ei pot oricând să o acceseze. Sistemul mondial de căutare Google are deja toată informația de care ei au nevoie, după cum susțin și specialiștii OECD. În schimb, relevant este cum poți aplica în practică și în folosul societății ceea ce știi [13], iar școala ar trebui să fie un loc care să îi inspire pe elevi să fie curioși în privința lumii în care trăiesc.

Copiii se nasc niște exploratori, și atunci când devin mai mari, tot ceea ce-și doresc este să-și lărgescă orizontul cunoașterii și să-și exploreze propriile limite. Este extrem de important să nu le înăbușim această curiozitate, făcându-i să-și petreacă copilăria pregătindu-se doar pentru a trece un test școlar sau altul, în timp ce aderă la politicile școlare rigide careucid creativitatea și gândirea independentă.

Lumea este într-o continuă schimbare, unde globalizarea și modernizarea le impune oamenilor să se adapteze continuu. Trebuie să conștientizăm că lumea în care vor crește copiii contemporani va fi radical diferită față de cea pe care o cunoaștem astăzi. Este vorba despre o lume plină de inteligentă artificială, inginerie genetică, automatizare, autoturisme autonome, realitate virtuală, medicină personalizată și, poate, colonii umane pe planeta Marte. O lume în care mulți oameni s-ar putea să nu aibă locuri de muncă și unde societatea însăși ar putea fi organizată într-un mod fundamental diferit. Cum ar trebui școala, părinții și societatea, în ansamblu, să-i pregătească pe elevi pentru a reuși într-o lume pe care nici măcar nu o putem prezice?

Abilitatea de a se adapta schimbărilor și de a învăța ceva nou ar trebui să fie apreciată mai presus de toate. Colaborarea și creativitatea sunt aspecte emblematice ale acestei schimbări și vor

directiona cursul programului de reformă al Educației 3.0. Acestea sunt instrumente pentru elevii, studenții și angajatorii de astăzi și, în mod logic, ar trebui să devină instrumente pentru profesori în școli și în sistemele educaționale actuale. Cei mai buni educatori din întreaga lume predau deja în acest fel. Încurajează elevii să muncească în echipe pentru a rezolva probleme, pentru a aprofunda înțelegerea diferitelor concepte și pentru creșterea cunoștințelor. Acest lucru, la rândul său, generează abilități, cum ar fi experiență, creativitate, gândire interdisciplinară și de rezolvare a problemelor, abilități căutate de angajatori. Aceasta are ca rezultat o forță de muncă mai inovatoare și astfel stimulează dezvoltarea economică. Anumite școli sprijină învățarea secolului XXI. Prin urmare, principala provocare este de a reproduce aceste modele de excelență, astfel încât toată lumea să poată avea acces la ele.

Conceptul de „noua educație” (educația digitală) se concentrează mai ales pe transformările curente ale activităților educaționale ca rezultat al utilizării tehnologiilor digitale, care asigură accesul, procesarea și stocarea informațiilor într-o economie digitală mai puțin costisitoare și mai accesibilă.

Conceptia Clasa Viitorului vine să răspundă provocărilor societății educaționale moderne și să transforme sistemul educațional prin integrarea tehnologiilor educaționale colaborative precum și inovațiilor digitale în școli. Aceasta va permite cultivarea de abilități digitale absolut necesare erei tehnologice, pregătind tinerii pentru piața competitivă și carierele secolului XXI.

Cu sloganul „Învățăm altfel”, Clasa Viitorului presupune utilizarea echipamentelor digitale și schimbarea experienței de învățare într-un spațiu inspirațional, pentru ca școala să devină un mediu atractiv, care stimulează creativitatea și inovația. Pe lângă tehnologii, Clasa Viitorului promovează un spațiu de învățare modern, flexibil și interactiv, de la mobilier modular, până la spații de recreere, unde elevii să se simtă liberi să inoveze.

Noua abordare educațională constă în integrarea tehnologiilor digitale în procesul de studiere a tuturor disciplinelor școlare. Aceasta va spori calitatea educației și rezultatele învățării prin metode interactive și moderne, aplicate de elevi și profesori într-un mediu creativ, dar și va dezvolta abilități adaptate secolului XXI, care implică educația STEAM (știință, tehnologie, inginerie, artă, matematică). Totodată, concepția prevede crearea spațiilor de instruire deschise, unde profesorii și elevii experimentează scenarii de predare – învățare inovative, folosind tehnologii digitale (programare, robotică, senzori, media digitală și echipamente de fabricație). Acest lucru va spori interesul elevilor pentru cariere în domeniile științei, tehnologiei și ingineriei, prin promovarea și implementarea metodelor de instruire creative, colaborative, automotivante și antreprenoriale.

În scopul de a ajuta elevii să își joace rolul lor în societatea secolului XXI, noi suntem cei care decidem ce educație vom vedea în clasele și în școlile noastre.

În ultimii ani, cunoștințele TIC au devenit esențiale pentru procesul de predare – învățare, în dezvoltarea tehnologiei și apariția unor produse eLearning. Multe studii recente evidențiază importanța competențelor evaluative pentru și, în, clasa de elevi [11].

Competența digitală este una din cele opt competențe-cheie, încorporate în utilizarea sigură și decisivă a întregii game de tehnologii de informare și comunicare, pentru informare, comunicare și rezolvare de probleme în toate domeniile. Pentru a putea beneficia de un sistem de învățare deschis și flexibil, trebuie să se exploreze pe deplin potențialul TIC, îmbunătățind astfel sistemele de educație și formare profesională, adaptarea acestora la lumea digitală. Scopul

acestor măsuri este acela de a îmbunătăți educația în mod eficient prin promovarea învățării personalizate, dezvoltării personale a elevilor, creativității și inovației.

Concepția „Clasa Viitorului” pune un accent considerabil pe inovații. Inovarea reprezintă actul sau procesul de a introduce și dezvolta noi idei, dispozitive sau metode. Este esențial să înțelegem folosirea tehnologiei digitale prin prisma stadiilor de dezvoltare personală, adică ceea ce se întâmplă la fiecare vârstă. Mai este important să ne dam seama cu acuratețe cum este folosită tehnologia digitală la fiecare vârstă. De fapt, procesul de implementare a inovației în educație se bazează pe psihologia dezvoltării și stabilirea unui echilibru dintre zona „umană” și cea „virtuală” în cadrul procesului de învățare.

Reziliența în mediul virtual reprezintă linia de start în dezvoltarea relației permanente cu tehnologia, de la cum să utilizeze corect diverse platforme media, până la aderarea la principiile cetățeniei digitale. Este cunoscut faptul că o persoană cu un nivel ridicat al stimei de sine și încredere are șanse mai mari de a dezvolta rezistență în mediul online, comparativ cu persoanele ce ar avea unele dificultăți psihologice. Paul Tough susține că calitățile care contează cel mai mult denotă o legătură cu rezistența în mediul online, și, în special, perseverența, curiozitatea, conștiința, optimismul și autocontrolul. El respinge ideea că inteligența și notele mari la examenele naționale conduc la succes în viață. Pedagogii le numesc „abilități”, psihologii le numesc „trăsături de caracter”, iar economiștii le numesc „deprinderi noncognitive”; toate la un loc constituind trăsături în relație cu lumea virtuală precum este „reziliența online și cetățenia digitală” 10].

Cetățenia digitală reflectă normele și etica folosirii responsabile și adecvate a tehnologiei, considerând dezvoltarea de calitate precum bunătatea, responsabilitatea, grija, autocontrolul, considerația și altruismul.

Cetățenia digitală a devenit instrumentul pe care îl folosesc școlile pentru a pregăti copiii pentru lumea tehnologiei. Din acest motiv, cultivarea rezilienței online și a cetățeniei digitale devine o prioritate actuală a concepției „Clasa Viitorului”.

Sondajele internaționale, dar și cele naționale, indică la faptul că cele mai considerabile inovații educaționale, azi, sunt: cărțile digitale, social media, gamificarea, învățarea la distanță, inteligență artificială, realitatea virtuală, M-learning, învățarea cu ajutorul tablei SMART, tehnologii virtuale în educație, MOOCS (cursuri open masive online), utilizarea înregistrărilor tematice video în educație și grădinițele în aer liber.

În Republica Moldova, conform datelor sondajului realizat de noi pe un număr relativ mic de persoane, de 200 de cadre didactice din diferite trepte de instruire și regiuni ale țării, sunt cunoscute și implementate următoarele inovații:

Cărțile digitale, folosite de 26% dintre respondenți, au prioritatea de a fi accesate de oriunde, costă puțin, sunt ușor de a fi manipulate, precum și furnizează cele mai recente informații.

Social media, marcate de 28%: creează grupuri online în lucru cu elevii / studenții, care pot disemina și implementa împreună cu proiecte asemănătoare, etichetele hashtag ”#” (pe site-urile de socializare, cum ar fi Twitter), un cuvânt sau o expresie precedată de un semn hash sau lira (#) și utilizat pentru identificarea mesajelor pe un anumit subiect). Social media sunt accesate de profesori și elevi, deoarece pot fi utilizate pentru organizarea conversațiilor interactive pe baza unui subiect sau probleme specifice, creează conexiuni, transmite cunoștințe și sunt instrumente ce influențează considerabil marketingul în domeniul media.

Gamificarea, o metodă ideală de predare – învățare mai eficientă și inovatoare, care este deosebit de valoroasă pentru profesorii care doresc să promoveze învățarea prin jocuri și crearea prin jocuri, în sălile de clasă, este accesată destul de rar, doar de 8% din cadrele didactice din Republica Moldova, deși conceptul aplica un joc-design interactive, ce contribuie la dezvoltarea gândirii și a competențelor soft axat pe diferite sarcini distractive și atractive în clasă, spre exemplu: ABACUS. Jocul în sala de clasă este un instrument eficient pentru învățare și o cale de rezolvare a problemelor abordate printr-o atitudine jucăușă, încurajează elevii și conduce la o învățare mai profundă, ajută la dezvoltarea unor abilități necunoscute de către ei, spiritul și atitudinea acestora sunt descătuseate, astfel că jocul facilitează înțelegerea și gândirea divergentă. Conceptul de gamificare presupune creativitate și implicare atât din partea profesorilor, cât și a elevilor, o rețetă pentru învățarea amuzantă care implică diferite mecanisme de joc. Un mecanism important în joc este interacțiunea și feedbackul, deoarece jocul presupune a avea doi jucători, care permanent interacționează și, în același timp, oferă feedback prin acțiunile pe care le întreprind. Asumarea riscului și eșecului, un alt mecanism important, este fără riscuri, deoarece jucătorii oricând pot relua jocul de la început. Dreptul de proprietate este un drept al jucătorului asupra căii de acces la joc, iar personalizarea oferă jucătorului posibilitatea personalizării experienței de joc. Ideea utilizării jocurilor la clasă nu este nouă, iar tipurile de joc ce pot fi utilizate pentru stimularea învățării în sala de clasă trebuie să fie jocuri serioase, de explorare, de cunoaștere și, nu în ultimul rând, jocuri care implică direct elevul și stimulează creativitatea acestuia [14].

Inteligența artificială, folosită de 9,1% dintre respondenți, contribuie la învățarea cu ajutorul roboților, spre exemplu, în Coreea de Sud, engleza se studiază cu ajutorul „Engkey”, ce este un robot în rolul profesorului de engleză, ce are o față de humanoid în formă de ou și este controlat la distanță de către un vorbitor naiv de engleză din SUA sau Australia. Alți roboți ajută studenții să verifice prezența în clasă, să aplice sondaje sau să danseze.

Realitatea virtuală, folosită de 33,4% dintre respondenți, presupune interacțiunea fizică a unei persoane utilizând un echipament special electronic, spre exemplu, ochelari virtuali, sau mânuși ce au senzori. Beneficiul acestei tehnologii constă în înțelegerea proceselor și a unor subiecte complexe, potrivite stilurilor de învățare ce rezultă într-o angajare imediată a celui ce învață.

M-learning sau învățarea mobilă, folosită de 45,8% dintre respondenți, este definită drept o metodă de învățare cu utilizarea a multiple contexte ce implică interacțiune de conținuturi, utilizarea dispozitivelor electronice precum mp3, notebook-ul, tablete și telefoane Smart.

Învățarea cu ajutorul tablei SMART, folosită de 28,4% dintre respondenți, oferă facilitatea de a participa interactiv la dezbateri și discuții în procesul de instruire și angajarea fiecărei persoane de a studia împreună cu ceilalți. Totodată este o platformă ce oferă studenților să înțeleagă subiectele cu ajutorul schițării unor notițe, figuri și desene pe tablă. Fiecare student are posibilitatea de a participa în discuție și să creeze notițe personale, procesul de învățare devenind distractiv, ajutând studenții să asimileze mai multe conținuturi inteligente. Tablele digitale sunt esențiale în procesul de învățare, deoarece prezintă un grad înalt de flexibilitate, interacționează și partajează conținuturi, nu necesită o întreținere scumpă, oferă acces la informații și instrumente online, este ecologică și integrează diverse tehnologii.

Tehnologii în educație online, folosite de 21,8% dintre respondenți, se referă la practica utilizării unor rețele la distanță, unde sunt depozitate instrumente, cu ajutorul cărora persoana

poate stoca, gestiona și prelucra datele sale, de la un server local sau un computer personal: spre exemplu: online banking, tehnologii cloud, shopping online, utilizarea Facebook-ului sau a Twitter-ului, Back-up de date online, adrese electronice etc.

MOOCS (cursuri open masive online) este un model pentru livrarea conținutului de învățare online către persoana care vrea să studieze un curs, fără limită de asistență. MOOCS a schimbat procesul de educație prin exemple precum Udemy.com, Khanacademy.org, Acamica.com și Edx.org. Nu este utilizată pe scară largă – doar de 4,6% din respondenți.

Utilizarea înregistrărilor tematice video în educație, este folosită de 34% dintre respondenți. O treime din elevi accesează online înregistrări tematice video online din propria inițiativă, pentru a facilita înțelegerea temelor noi și învățarea acestora. Avantajele utilizării înregistrărilor tematice video sunt utilitatea și accesul din orice colț de unde există wi-fi, stimulează mai mult învățarea eficientă, oferă oportunitate pentru învățarea de sine stătătoare.

Grădinița în aer liber oferă copiilor oportunități de joc în aer liber, prin cercetarea și expunerea în mediul înconjurător (câmp sau pădure), pe parcursul a tot anul. Danemarca este prima țară care introduce această metodă de învățare, practicând activități de genul: jocul de rol, pictura în aer liber, explorarea de arbori și arbuști.

Generalizând informația acumulată de noi pentru acest studiu, atât teoretică cât și aplicativă, ajungem să formulăm câteva **concluzii** generale:

1. Găsirea unui drum spre învățarea caracteristică secolului XXI se bazează pe un set de obiective pentru toți elevii:

- să dobândească o gamă de abilități necesare pentru a reuși într-o lume modernă și globalizată;
- să primească o educație personalizată, care le permite să își atingă potențialul maxim;
- să relaționeze cu comunitățile lor, personal și digital, și să interacționeze cu oameni din culturi diferite;
- să învețe pe tot parcursul vieții.

2. Educația secolului XXI are ca scop ca fiecare elev să obțină următoarele capacități:

- Rezolvarea problemelor și luarea deciziilor;
- Gândirea creativă și critică;
- Colaborare, comunicare și negociere;
- Curiozitate intelectuală și abilitatea de a căuta, selecta, structura și evalua informațiile.

3. Succesul la locul de muncă, la nivel mondial, necesită o creștere de performanță la discipline cum ar fi: știință, tehnologie, inginerie și matematică. Abilitățile formate de aceste discipline sunt din ce în ce mai căutate de către angajatori și reprezintă o sursă de inovare și creștere la nivel mondial.

4. Cadrele didactice din Republica Moldova, în mare parte, conștientizează și promovează valorile educației secolului XXI, dar nu sunt pregătite și încredute în abilitățile sale digitale pentru a le integra eficient în procesul educațional. Totodată profesorii sunt motivați să învețe și a se dezvolte continuu, pentru a fi în pas cu tehnologia și inovația, sunt receptivi la nevoile de dezvoltare ale elevilor și se simt responsabili pentru integritatea psihică și virtuală a discipolilor săi.

În final, putem menționa că multe țări au realizat o schimbare semnificativă în sistemele lor educaționale, dar până în prezent nu s-au atins obiectivele secolului XXI, așa cum se propune în „programul” Educație 3.0 [9].

Reieșind din rezultatele obținute și concluziile studiului, dar și pentru a contribui la dezvoltarea unor strategii de promovare a concepției „Clasa Viitorului” pe scară mai largă, vom aduce câteva **recomandări** privind educația în secolul XXI:

- Ar trebui să renunțăm la practica prin care copiii sunt adunați, în mod arbitrar, în săli de clasă și forțați să învețe cu toții același lucru și în același ritm. Avem capacitatea să personalizăm procesul de învățare, pentru ca acesta să se potrivească nevoilor și dorințelor fiecărui elev. Există deja mai multe platforme de învățare online, unde sunt predate o mulțime de cursuri de interes pentru elevi.
- Învățarea activă ar trebui să fie condusă prin teme. Nu ar trebui să mai avem lecții în care elevii își notează informațiile de pe o tablă, ci mai degrabă elevilor ar trebui să le fie atribuite teme pe care să le rezolve și toate instrumentele necesare pentru a afla cum se rezolvă problemele (imprimante 3D, medii virtuale de învățare, ecrane interactive, Internet etc).
- Învățarea pasivă nu ar trebui să fie rigid structurată. Elevilor ar trebui să li se indice subiectele de învățat și o varietate de materiale educaționale care îi pot ajuta să învețe (cărți, podcast-uri, prezentări video, tururi virtuale etc).
- Profesorii trebuie să-i ajute pe elevi să învețe în mod activ. În loc să le predea o lecție la toți, profesorii ar trebui să meargă de la elev la elev sau de la un grup de elevi la altul, pentru a-i ajuta să-și dea seama cum să învețe și de ce cunoștințe au nevoie pentru a rezolva tema primită. De asemenea, elevii ar trebui să beneficieze de propriul asistent de învățare virtuală, care să le răspundă la orice întrebare pe care o au și să-i ajute să-și rezolve temele.
- Sălile de clasă trebuie să fie re-proiectate, astfel încât acestea să fie spații de creație, care promovează curiozitatea și stimulează în același timp interacțiunea socială creativă între colegi.
- Scopul educației nu ar trebui să fie trecerea testului A sau a testului B. Dacă elevii sunt obsedați de note sau punctaje, atunci dispare bucuria de a învăța. Scopul educației ar trebui să fie acela ca elevii să primească cunoștințele de bază și să-și dezvolte creativitatea și abilitatea de comunicare și de lucru în echipă.
- În plus, prin educație, elevii trebuie să înțeleagă că cunoașterea nu constă din subiecte separate. Chiar dacă separarea cunoștințelor în cadrul unor discipline de studiu este uneori folositoare, din punct de vedere pedagogic, toată lumea trebuie să-și dea seama că disciplinele școlare nu pot fi înțelese pe deplin, în mod izolat. Acestea sunt, pur și simplu, instrumente care ne ajută să înțelegem lumea în care trăim.
- Ar trebui să începem prin a reanaliza ce este, de fapt, școala. Școlile au avut rolul de a păstra cunoștințele umane și cea mai bună cale de a învăța ceva a fost aceea de a merge la școală. În prezent acest lucru nu mai este valabil în totalitate, deoarece cunoașterea nu se mai limitează la sălile de clasă sau la niște cărți vechi. Datorită Internetului, cunoașterea este acum accesibilă oricui își dorește să învețe.
- **Predarea trebuie să fie centrată pe elev.** Zilele oratoriei profesionale au trecut, principala sursă a cunoașterii în clasă trebuie să fie elevul și nu profesorul, elevii trebuie să fie capabili să dobândească informații noi pe măsura problemelor care apar. Învățarea este despre descoperire, nu despre memorizarea faptelor.
- **Educația trebuie să fie colaborativă, elevii** să învețe cum să colaboreze unii cu alții, să fie încurajați să lucreze împreună, pentru a descoperi informația, să o pătrundă împreună și să construiască semnificații.

- **Învățarea ar trebui să fie făcută în context.** În timp ce elevii sunt încurajați să învețe în diferite moduri, profesorul oferă indicații cu privire la competențele care trebuie să fie achiziționate. Profesorul îi ajută pe elevi să înțeleagă modul în care abilitățile pe care le construiesc pot fi aplicate în viața lor. Elevii vor fi mult mai motivați să învețe ceva în care ei pot vedea valoare pentru viitor.
- **Școlile ar trebui să fie integrate în societate,** prin crearea de evenimente pentru comunitatea școlară, prin încurajarea elevilor să se alăture comitetelor sau de a lua parte la proiectele școlare, precum și prin sprijinirea comunității din jurul lor prin activități de voluntariat.

Cu mijloacele oferite de tehnologie și internet, elevii de azi pot face chiar mai mult. Comunitatea noastră nu mai este doar spațiul situat în jurul școlii, ci ea atinge și cuprinde întreaga lume de afară.

În final, vrem să cităm câteva repere ale strategiilor Comisiei Europene privind educația secolului XXI: „Idea fundamentală este că numai o educație de calitate superioară pentru toți va ajuta Europa să-și realizeze scopurile economice și sociale. Școlile joacă un rol vital în învățarea pe tot parcursul vieții și mai multe acțiuni vor îmbunătăți calitatea și performanța educației”.

Urmează a fi întâmpinate provocări importante:

- Reducerea decalajelor în dezvoltarea competențelor la nivelul educației [2].
- Răspuns la ritmul schimbărilor tehnologice și digitale care afectează profund economiile și societățile cu care se confruntă școlile noastre.

Pentru a face față acestor provocări, sunt necesare reforme și măsuri, în mod special în trei zone:

1. Dezvoltarea celor mai bune școli, cele mai favorabile incluziunii.
2. Sprijinirea profesorilor și managerilor de școală pentru o mai bună calitate a procesului de predare – învățare, iar Tehnologiile digitale pot spori învățarea și susține inovația în școli.
3. Realizarea unei guvernări mai eficiente, echitabile a sistemelor de educație

Comisia europeană își asumă să creeze comunități online și resurse pentru personalul didactic, inclusiv noi oportunități eTwinning pentru viitoarele cadre didactice, rețele online pentru profesorii debutanți și mentori, cursuri online (inclusiv MOOC), schimburi de bune practici între furnizorii de cursuri formare inițială a profesorilor și un cadru de competențe digitale pentru susținerea autoevaluării și dezvoltării profesorilor.

Mediile colaborative și tehnologiile digitale pot spori învățarea profesorilor. Inovațiile în domeniul educației, ca de pildă Rețelele Colaborative de Cooperare, Cursurile Online (inclusiv MOOC), și schimbul de resurse educaționale deschise, pot completa aceste metode și pot ajuta la depășirea barierelor din calea participării [7].

BIBLIOGRAFIE

1. CERGHIT, I. *Sisteme de instruire alternative și complementare. Structuri, stiluri și strategii*, București: Editura Aramis, 2002.
2. Commission Européenne, PISA 2015: EU performance and initial conclusions regarding education policies in Europe, 2016, [online], disponibil la <https://ec.europa.eu/education/sites/education/files/pisa-2015>, accesat la 26.03.2018.
3. FALCH T., MANG C. (2015). Inovații în educația pentru mai bune competențe și o rată de angajare mai mare. Raportul analitic EENEE, p. 23, [online], disponibil la <http://www.eenee.de/eeneeHome/Economics-of-Education/Archive/2015/news-20150318>,

4. GOLD, J. *Părinte în era digitală. Învăță-ți copilul cum să folosească adecvat rețelele sociale și aparatele digitale*. București: Trei, 2017.
5. MARTA, LOPEZ-JURADO. *Educacion para el siglo XXI* (Educația secolului XXI). Editura Descende de brower, 2011.
6. NICULESCU I. [online], disponibil la https://adevarul.ro/educatie/scoala/analiza-educatia-secolul-xxi-lucrul-echipa-abilitatile-deadaptare-1_5356a91b0d133766a800db1a/index.html
7. OCDE (2014), TALIS Results 2013: An International Perspective on Teaching and Learning [online], disponibil la <http://www.oecd.org/education/school/talis-2013-results.htm>, accesat la 26. 03. 2018.
8. OPREA, CRENGUTA-L. *Strategii didactice interactive*. Ed. a IV-a. București: Editura Didactică și Pedagogică, R.A., 2009.
9. Programul Educație 3.0. [online], disponibil la <https://iteach.ro/experiencedidactice/educatia-corelata-cu-cerintele-secolului-xxi>
10. TOUGH, P. *How Children Succeed*. Mariner Books; Reprint edition, 2013.
11. VIȘINICA D. [online], disponibil la <https://tribunainvatamantului.ro/2016/03/10/patru-reguli-esentiale-ale-invatarii-in-secolul-al-xxi-lea/>
12. https://adevarul.ro/educatie/scoala/analiza-educatia-secolul-xxi-lucrul-echipa-abilitatile-deadaptare-1_5356a91b0d133766a800db1a/index.html
13. <https://www.stiintaonline.ro/despre-educatie-secolul-21/>
14. <https://revistaprofesorului.ro/gamificarea-procesului-de-educatie/>

CONDIȚII DE EFICIENTIZARE A PROCESULUI DE FORMARE A CULTURII ECONOMICE LA PREADOLESCENȚI

*Oloieru Anastasia, profesor IPLT „Petru Rareș”, Chișinău
doctorandă, UPS „Ion Creangă” din Chișinău*

CZU: 37.016:33

Abstract

The article addresses the issue of conditions for streamlining the process of economic culture, formation in preadolescents in the family, with the contribution of the family. The article refers to concepts such as: economic culture of adults and children, economic education as part of economic culture, general human culture. There is a connection between culture and economic education and the values promoted by adults, children, family.

Key-words: Economic culture, preadolescents, conditions.

Educația economică, centrată pe formarea culturii economice, este o realitate a zilelor noastre, deoarece fenomenul de consumatorism excesiv și starea de subdezvoltare economică a societății se observă la nivelul mentalității, inteligenței, cât și a comportamentului irațional al fiecărui cetățean. Evident că pentru a fi eficientă, educația economică trebuie să reprezinte un proces pedagogic continuu, organizat și orientat spre formarea cunoștințelor, conștiinței, gândirii, atitudinii și a comportamentului economic rațional.

În cadrul educației, la general, și a formării culturii economice, în special, părinții dar și cadrele didactice sunt obligați să țină seama de particularitățile de vârstă și individuale ale copiilor, de faptul că fiecare etapă de vârstă se caracterizează prin trăsături definitorii, care o diferențiază pe cea precedentă de cea următoare. Astfel, acțiunile educative exercitate în familie și în școală trebuie să fie unitare, raționale, continue, să se bazeze pe faptul că formarea și dezvoltarea economică a copilului se realizează în strânsă legătură cu dezvoltarea lui psihică, morală și fizică.

Preadolescența este perioada când copilului i se dezvoltă concepția despre lume și viață, este stimulată dorința de afirmare, crește interesul pentru problemele abstracte și de sinteză. Tot