

MEDIUL VIRTUAL PERSONAL DE ÎNVĂȚARE - FACTOR FAVORIZANT AL DEZVOLTĂRII COMPETENȚEI DE INVESTIGARE LA DISCIPLINA GEOGRAFIE

Dumitrașcu Doina Maria

*Profesor de geografie, grad didactic I, Colegiul Tehnic „Gheorghe Cartianu”,
(ROMÂNIA)*

*“Ion Creanga” State Pedagogical University from Chisinau (CICSPU), PhD Fellow
Email: doinamaria07@yahoo.com*

Abstract

The article deals with the teoretical aspects of the investigative competence related to personal learning environment. The article describes the characteristics of the personal virtual learning environment in order to capture the element of favorability for the development of transversal investigative competence within the geography lessons in the high school cycle.

Keywords: investigative competence, paradigm of competence, paradigm of innovativeeducation, lifelonglearning, personal learning environment.

Rezumat

Articolul descrie caracteristicile mediului virtual personal de învățare cu scopul de a surprinde elementele de favorabilitate pentru dezvoltarea competenței transversale de investigare în cadrul lecțiilor de geografie.

Cuvinte cheie: competența de investigare, paradigma educației competențelor, mediu personal de învățare,

Introducere

„Educația poate anticipa dezvoltarea societății în sens inovator” susține autorul S. Cristea care și confirmă necesitatea acestui model de politică mondială a educației, adică paradigma educației inovatoare, „în condițiile afirmării modelului cultural al societății informaționale” ca un reper important al nivelului de dezvoltare al unei societății [2].

Mediul personal de învățare (PLE)

Este „un sistem/mediu care îi ajută pe elevi să-și gestioneze în diferite moduri atât resursele cât și procedeele învățării. Acest mediu

este format dintr-un set de instrumente, resurse de informații, conexiuni web și activități pe care fiecare elev le poate folosi pentru a-și gestiona multe dintre procesele prin care are loc învățarea”(Mark van Harmelen, 2006) [8]

Caracteristicile unui astfel de mediu permit următoarele activități situaționale experimentale:

- crearea de conținuturi geografice argumentate științific prin accesarea în timp util a unei arhive, colecții, baze de date, cercetări oficiale sau particulare: forme de învățământ superior, cluburi de speologie, alpinism, etc.
- partajarea de idei în grupuri de învățare: echipe internaționale de oameni de știință, cercetători, geografi, elevi pasionați de geografie, cu scopul de a reconstitui adevăruri științifice descoperite prin investigare, sporind astfel plus valoarea într-un domeniu de interes prin teorii, opinii proprii, idei care pot schimba perspectiva de abordare a conceptelor geografice sau care pot deschide noi culoare de investigare a elementelor, proceselor și fenomenelor geografice.

Competența școlară de investigare se poate dezvolta prin disciplina geografie prin utilizarea unor blog-uri, wiki-uri, newsletters (buletine informative geografice), pagini web, canale video, programe media, activități online, rețele sociale etc.[6]. Seturile personalizate de instrumente și resurse în funcție de nevoile, obiectivele și prioritățile de învățare sunt de fapt sursa originalității și creativității [5, p.7], [7, p.10].

Teoria învățării situaționale promovează ideea dezvoltării cunoștințelor și abilităților în contexte educaționale normative specifice unei competențe. Autorul D. Potolea (2002) preferă conceptul de situație de învățare, celui de experiență de învățare, cel puțin pentru contextul educației formale, deoarece – definește experiența de învățare ca însemnând mai mult decât „reacția personală la o situație de învățare”. Pe baza unei situații de învățare se poate planifica un curriculum care nu poate include un referențial imens de experiențe personale.

Considerăm important de subliniat faptul că PLE stimulează utilizatorii să își partajeze atât conținuturile informaționale ale învățării –

cunoștințe declarative cât și experiențele de învățare cu alți utilizatori, experiențe care pot constitui puncte de plecare pentru reproducerea de comportamente pe baza cărora se pot dezvolta valori și atitudini de investigare științifică.

Elemente prin care se rafinează competența de investigare pot fi: cercetarea, curiozitatea, inițiativa, sinteza, reflecția, organizarea, structurarea, analiza, dialogul, capacitatea de decizie și consens, etc.

Principalele componente ale unui PLE sunt [8]: colectarea resurselor de învățare, conectarea și colaborarea (gestionarea și crearea de relații), partajarea, transmiterea de idei și informații, adresarea de întrebări, răspunsuri, comentarii, clarificări, dar și reflectarea, crearea/generarea de idei, cercetarea, scrierea, concretizarea conținutului.

Redăm în continuare recomandări pentru stabilirea unui *model de mediu personal de învățare la disciplina geografie* pentru a favoriza dezvoltarea competenței de investigare, model care poate fi extrapolate transdisciplinar :

- Prioritizarea domeniului de interes
- Determinați instrumentele digitale de operare (a colecta, a comunica, a partaja, a colabora, a crea)
- Investirea de timp (managementul eficient al timpului) în dezvoltarea PLE-ului
- Utilizarea de organizatori grafici: diagrame de tip (mapping) ajută utilizatorii să-și vizualizeze mediile de învățare, astfel încât aceștia să poată structura, prezenta și partaja informațiile digitale cu alții (metacunoștințe și metacompetențe).

CONCLUZII

Mediul virtual de învățare favorizează managementul individual al procesului de învățare al elevului și dezvoltă obișnuința de colaborare și comunicare eficientă în gurpuri online, ca bază a competenței de investigare în cadrul învățării pe tot parcursul vieții.

Dezavantajele in largo, fac referință la formarea competenței de investigare în absența exercitării abilităților emoționale și sociale în

contextual unei activități fizice compromise care în alte condiții ar fi putut constitui un factor motivațional important al învățării.

Dacă pentru învățământul din R. Moldova, idealul educațional formulat în Codul Educației [1] vizează „formarea personalității cu spirit de inițiativă, capabile de autodezvoltare, care posedă nu numai un sistem de cunoștințe și competențe necesare pentru angajare pe piața muncii, dar și independență de opinie și acțiune, fiind deschisă pentru dialog intercultural în contextul valorilor naționale și universale asumate”, atunci, eficiența și calitatea în educație se poate oine doar dacă se continuă pe tot parcursul vieții dezvoltarea competenței de investigație conjugată în mediul virtual, competență al cărei proces de formare începe într-un mediu organizat.

BIBLIOGRAFIE

1. Codul Educației, [online].[citată 10.08.2020]. Disponibil: <https://usmf.md/wp-content/uploads/2013/08/Codul-Educatiei.pdf>
2. CRISTEA, Sorin. Fundamentele pedagogiei, Editura Polirom , București, 2010, ISBN 978-973-46-1562-9
3. PÎNȘOARĂ, Georgeta. Psihologia învățării. Cum învață copiii și adulții, : Polirom, 2019.
4. SCLIFOS, Lia. Repere psihopedagogice ale formării competenței investigaționale la liceeni, Teză de doctor în pedagogie. Chișinău, 2007, CZU 37. 01 (043.2)
5. SCLIFOS, Lia. Dezvoltarea competenței de cercetare - model de educație intelectuală Didactica Pro, nr.2-3 (54-55), 2009.
6. Suport de curs pentru aplicarea noului curriculum prin integrarea Tehnologiei Informației și a Comunicațiilor (TIC), disciplina Geografie, [online], [citată], [10.08.2020]. Disponibil: <https://ro.scribd.com/document/366114637/Suport-de-Curs-Geografie-si-TIC-pdf>
7. ȘOITU, Laurențiu. Dicționar enciclopedic de educație a adulților. Iași: Universității „Alexandru Ioan Cuza,” 2011.
8. Utilizarea realității virtuale în educația școlară – ghidul profesorului școlile futuriste – influența pozitivă a realităților virtuale și augmentate în context educațional, [online]. [citată 10.08.2020]. Disponibil: https://www.vrschool.eu/uploads/io2/RO/Module%20%20Medii%20digitale%20de%20invatare_RO.pdf