

ÎNVĂȚAREA DE TIP CONSTRUCTIVIST ȘI MEDIU EDUCAȚIONAL VIRTUAL

CONSTRUCTIVIST LEARNING AND VIRTUAL EDUCATIONAL ENVIRONMENT

Anca-Ștefania CRĂCIUN

*Universitatea Pedagogică de Stat „Ion Creangă” Chișinău,
Doctorand (MOLDOVA)*

E-mail: craciunastefania@gmail.com

ORCHID 0000-0002-5983-2338

CZU: 37.02:004.738.5

Rezumat

Acest articol abordează rolul mediului virtual în actualul context educațional pandemic și post-pandemic, din perspectiva suportului său în învățarea de tip constructivist. Departe de a fi de la sine un mediu cu valențe pedagogice, mediul virtual își găsește relevanța în susținerea unei învățări autentice, construite, atunci când este investit cu scop pedagogic.

Cuvinte-cheie: educație digitală, teorii constructiviste, învățare

Abstract

This article approaches the purpose of the virtual environment in the present pandemic and post-pandemic educational context, as supporting the learning from the constructivism paradigm point of view. Far for being itself a learning environment, with pedagogical attributes, the virtual environment is relevant for supporting the learning when the teacher uses this context to facilitate, to determine authentic learning, having established clear pedagogical purposes.

Keywords: digital education, constructivism, learning

Introducere

Studiile consacrate învățării digitale fac front comun în încercarea de a demonstra că nu orice activitate în mediul educațional virtual, chiar cele desfășurate în timpul lecției gestionate de cadrul didactic, determină învățare și are conținut pedagogic. Echipamentele și instrumentele digitale au potențialul de a contribui la învățare, dar nu sunt metode de învățare în sine. Ele trebuie utilizate în condițiile în care li se asociază scopuri pedagogice.

1. Educația digitală în contextul societății actuale

1.1 Clarificări conceptuale

Noțiunile de educație digitală și de mediul virtual de învățare nu reprezintă abordări științifice și de practică pedagogică lansate de actualul context pandemic, provocat de virusul SARS-COV-19. Învățarea amestecată (blended learning), învățarea hibridă (hybrid learning), învățarea bazată de web (web based learning), instruirea asistată de calculator, instruirea

virtuală, instruirea programată, instruirea multimedia sunt paradigme consacrate de mult timp de cercetarea și practica pedagogică.

2. Educația digitală și provocarea pandemică

Noutatea impusă de actualul context epidemiologic este determinată de ponderea crescută a educației virtuale în parcursul educațional al generațiilor actuale, aceasta nemaifiind o opțiune printre altele și corelată echilibrat cu altele, atunci când vorbim de organizarea instruirii, ci devenind unica opțiune. Pentru o bună parte din generația actuală de elevi, anul școlar 2020-2021, a însemnat livrarea educației exclusiv prin mediul on-line, "...elementul care a condus la o presiune majoră asupra sistemului de învățământ și a societății în ansamblul ei a constat în utilizarea exclusivă a mijloacelor de comunicare la distanță pentru a face educație." [1, pag.8].

Societatea informațională și a cunoașterii din lumea contemporană, caracterizată prin progresul tehnologiei și utilizarea pe o scară foarte largă a calculatoarelor, a fost provocată de această mutare a educației exclusiv în zona on-line, ceea ce a activat dezbaterea privind rolul mediului virtual ca suport real al învățării - în ce măsură acesta garantează efecte pedagogice și conduce la o învățare autentică, la formarea de competențe, conform profilului de formare al absolventului.

2. Teoriile constructiviste ale învățării în context educațional digitalizat

2.1 Teoriile constructiviste și învățarea

În perspectiva teoriilor constructiviste, învățarea este considerată o succesiune de operații, nu un ansamblu de rezultate concretizat în noi cunoștințe. Teoriile constructiviste ale învățării au în vedere stimularea participării elevilor la procesul de elaborare a cunoștințelor. Elevii își construiesc înțelegerea. „Învățarea este un proces activ, informația poate fi impusă din exterior, dar nu și înțelegerea; aceasta trebuie să vină din interior. Învățarea este determinată de o interacțiune complexă între cunoașterea existentă a subiecților, contextul social și problema de rezolvat. Instruirea se referă la asigurarea subiecților cu o situație de colaborare în care ei să aibă atât mijloacele, cât și oportunitatea de a construi o nouă înțelegere.” [5, p.11]. Pentru a stimula reflecția necesară pentru construirea cunoașterii, sarcinile de rezolvat trebuie să propună un element de noutate pentru a motiva elevul.

Una dintre ideile curentului constructivist postulate în teoria educației este că „nu există cunoaștere care să rezulte dintr-o simplă înregistrare a observațiilor, fără o structurare datorată activităților subiectului.” [6, p.32]. Curentul constructivist în teoria educației se opune manierei mecaniciste de concepere a actului didactic, ca transmitere a unei culturi prestabilite; toate variantele constructivismului pedagogic afirmă rolul activ al elevului în procesul cunoașterii, al formării și al socializării.

2.2 Formarea competențelor din perspectivă constructivistă

Literatura de specialitate identifică șase etape în structurarea operațiilor mentale: percepție, interiorizare, construire de structuri mentale, transpunere în limbaj, acomodare internă, adaptare externă. Acestea le corespund categorii de competențe: *receptare*: identificare de termeni, relații, procese; observarea unor fenomene, procese; perceperea unor relații, culegerea de date din surse variate; definirea unor concepte; *prelucrarea primară* (*a*

datelor): compararea unor date, stabilirea unor relații, clasificări de date, reprezentarea unor date, sortarea-discriminarea, investigarea, descoperirea, explorarea, experimentare; *algoritmizarea*: reducerea la o schemă sau model, anticiparea unor rezultate, reprezentarea datelor, remarcarea unor invariațiuni, rezolvarea de probleme prin modelare și algoritmizare; *exprimarea*: descrierea unor stări, sisteme, procese, fenomene, generarea de idei, concepte, soluții, argumentarea unor enunțuri, demonstrarea; *prelucrarea secundară (a datelor)*: compararea unor rezultate, date de ieșire, concluzii; calcularea, evaluarea unor rezultate; interpretarea rezultatelor; analiza de situații; elaborarea de strategii; relaționări între tipuri de prezentări, între reprezentare și obiect; *transferul*: aplicarea, generalizarea și particularizarea, integrarea, optimizarea, realizarea de conexiuni, adaptarea și adecvarea la context.

Formarea competențelor din perspectivă constructivistă este un proces activ și constructiv, care are loc întotdeauna într-un context. Învățarea survine în contexte sociale, fiind orientată spre utilitate practică, aceasta fiind determinată hotărâtor de semnificația atribuită. „Elevul se străduiește să construiască reprezentări semnificative și coerente pe baza cunoștințelor sale, indiferent de cantitatea și calitatea informației existente.” [4, pag. 5].

2.3 Mediul educațional virtual și rolul său în învățarea de tip constructivist

Competența constructivistă este interpretativă, centrată pe autonomie, evoluție, orientată spre desfășurare și pe construirea realității, pe sesizarea diferențelor și diversitatea perspectivelor. Valorificarea și utilizarea mediului de învățare virtual din perspectiva teoriilor constructiviste asupra învățării, cu respectarea principiilor fundamentale ale acestora, conduce la o învățare reală, ancorată în realitatea tehnologică și educațională actuală, care răspunde și intereselor de învățare și dezvoltare ale generației de elevi din zilele noastre.

În perspectiva pregătirii lucrării mele de doctorat, în anul școlar 2020 - 2021, pe semestrul I (ianuarie 2021), am aplicat un chestionar de identificare a nevoilor de învățare mijlocite de mediul virtual, unui număr de 100 elevi de gimnaziu, de la Școala Gimnazială ” Miron Costin” Bacău. Chestionarul valorifică experiența învățării on-line a elevilor din perioada martie 2020 – septembrie 2020 și a evidențiat următoarele nevoi/ interese exprimate de copii: mai puțină expunere din partea profesorilor în învățarea on-line; mai multe ocazii oferite elevilor de a colabora în mediul educațional virtual; să nu fie evaluați, ”ascultați” așa cum se întâmpla în școala față-în-față; să fie lăsați să creeze instrumente on-line- mai multă libertate de căutare, selectare, organizare a cunoașterii; să fie plasați în contexte de învățare interactive – vor să lucreze alături de colegii lor în grupuri de lucru, la proiecte, la investigații pe diverse teme, valorificând spațiul și resursele on-line; să fie lăsați să ia decizii în ceea ce privește învățarea on-line, atât în format sincron, cât și asincron; să fie conectați cu colegii lor pentru a exprima și împărtăși opinii, pentru a intra în competiție. Coroborând aceste rezultate cu postulatele teoriilor constructiviste asupra învățării, valorificarea mediului virtual în educație, cu scopul de a forma competențe și de a propune elevilor contexte de învățare autentică, ar trebui să aibă în vedere următoarele principii și direcții de acțiune:

- mediul virtual trebuie valorificat de cadrul didactic în sensul în care să faciliteze interacțiunile cu scop educațional în rândul elevilor – un site/o aplicație virtuală nu devine mediu educațional virtual de învățare decât dacă devine suport pentru interacțiunea socială – atât în format sincron, cât și asincron. O realitate virtuală elementară, cum ar fi atunci când elevul are

posibilitatea de a afla cine e interesat de o anumită informație în mediul on-line, determină un anumit comportament ” comportamentul noilor generații de elevi este deja modelat masiv de contextul virtual de învățare.” [2, pag.39]

- valorificarea creativă a oportunităților diverse oferite de tehnologie și mediul digital (de la texte/manuale digitale la platforme/aplicații 3D)- copiii din culturi diferite se pot reuni și colabora în contexte de învățare virtuală, pot crea comunități virtuale de învățare;
- proiectarea și implementarea activităților de învățare, astfel încât elevii să devină actori ai învățării în mediul virtual – de la chestionare cu alegere multiplă la simulări de rezolvare de probleme prin diverse aplicații pe domenii (economie, biologie, ecologie, etc.), de la rolul elevilor de consumatori de informație virtuală la creatori de informație;
- prin intermediul tehnologiei se reactivează principiile fondatoare ale pedagogiei bazate pe proiecte a lui Freinet : ”... nu doar prin folosirea instrumentelor, ci prin preocuparea pentru multidisciplinaritate. De exemplu, o condiție pentru participarea școlilor în proiectul ”Young Reporters for Environment” (<https://www.yre.global/>) este ca profesorii de discipline diferite (biologie, fizică, geografie) să-și articuleze cursurile plecând de la problematica mediului.” [3, p.8].

CONCLUZII

Nu orice produs educațional virtual folosit în lecția on-line (web, ghid, soft, text digital) generează o învățare reală în rândul elevilor, motiv pentru care se impune ca soluție valorificarea resurselor într-un context virtual colaborativ, activarea gândirii critice a elevilor (simpla citire a unui text/cărți în format digital nu generează un mediu de învățare activ, dar plasarea lecturii într-un context de învățare tip seminar virtual, în care copiii să-și susțină argumentele, crearea de către elevi a unui trailer digital pe baza cărții, determină construirea, ci nu simpla preluare a cunoașterii).

Provocarea, din punct de vedere pedagogic, nu este, așadar, de a imita interacțiunile și realitățile din educația față – în față în mediul virtual de învățare, de a transpune pur și simplu vechi paradigme și principii didactice în învățarea on-line, ci de a explora și valorifica la maxim funcționalitățile acestuia, de a crea contextul educațional virtual relevant pentru elevi și pentru societate.

Mediul educațional virtual permite crearea unor contexte de învățare interdisciplinare la nivel internațional. Limitele spațiului fizic nu mai există, iar interculturalitatea/internaționalitatea/inter influențele de ordin pedagogic și didactic modelate național sunt accesibile participanților la învățare, indiferent în ce colț al lumii s-ar afla.

Mediul educațional virtual investit cu scop pedagogic poate constitui contextul educațional în care să se producă formarea competențelor din perspectivă constructivistă, ca un proces activ și constructiv, în care elevul își elaborează propriile reprezentări. Contextul permite interacțiunea mediată digital, tehnologic a subiecților, determinantă în constituirea înțelegerii. Punctele sensibile sunt legate de absența unui context social direct, dar acesta

poate fi suplinit de posibilitatea mediului educațional on-line de a facilita învățarea pe grupe prin diverse aplicații.

BIBLIOGRAFIE

1. BOTNARIUC Petre, CUCOȘ Constantin, GLAVA Cătălin, IANCU E. Daniel, ILIE D. Marian, ISTRATE Olimpius, LABĂR Adrian Vicențiu, PÂNIȘOARĂ Ion-Ovidiu, ȘTEFĂNESCU Doru, VELEA Simion. *Școala online. Elemente pentru inovarea educației. Raport de cercetare evaluativă*, București: Editura Universității din București, mai 2020, 77 pag., Disponibil: https://www.psih.uaic.ro/wp-content/uploads/sc_onl_rap_apr_2020.pdf;
2. CEOBANU Ciprian, CUCOȘ Constantin, ISTRATE Olimpius, PÂNIȘOARĂ Ion-Ovidiu, *Educația digitală*, Iași, Editura Polirom, 2020, 376 pag.;
3. DILLENBOURG Pierre, SCHNEIDER Daniel, PARASKEVI Synteta, *Virtual Learning Environments*, 3rd Hellenic Conference "Information & Communication Technologies in Education", 2002, Rhodes, Greece. pp.3-18, ffhal-00190701f, Disponibil: <https://telearn.archives-ouvertes.fr/file/index/docid/190701/filename/Dillernbourg-Pierre-2002a.pdf> ;
4. McCOMBS, B. L. & WHISLER, J. S., 1997, *The Learner-Centered Classroom and School*, San Francisco: Jossey-Bass, pag. 5, disponibil : [www.intime.uni.edu /model /Romanian_Model /center_of_learning_files / Checklist.html](http://www.intime.uni.edu/model/Romanian_Model/center_of_learning_files/Checklist.html);
5. NOVEANU, E., *Informatizarea învățământului. Arie problematică*, „Caiet documentar”, nr. 1, *Curs de instruire asistată de calculator*, Universitatea din București, 1993.
6. PIAGET Jean, *apud*, PĂCURARI O., ȚÂRCA A., SARIVAN L, *Strategii didactice inovative- suport de curs*, București, 2003.