

**ABORDĂRI DIDACTICE CONSTRUCTIVISTE
PRIN APLICAREA METODELOR ȘI TEHNICILOR
DE ÎNVĂȚARE EFICIENTĂ¹**

Alina RĂILEANU,
cercetător științific,
Institutul de Cercetare, Inovare și Transfer Tehnologic,
al Universității Pedagogice de Stat „Ion Creangă”
din Chișinău, R. Moldova
decebaluss092@gmail.com
ORCID iD: 0000-0002-8997-6741

Rezumat: *Constructivismul, fondat de J. Piaget și G. Bachelard, propune extinderea construcției cunoașterii și la copil. Acest concept modern stă la baza marilor reînnoiri și reforme în educație prin care se propune abordarea cunoștințelor într-un proces de comunicare și cooperare în care elevul are un rol activ. Literatura de specialitate oferă o paletă variată de metode care pot fi folosite în studiul istoriei. Acestea trebuie alese și combinate în așa fel încât, prin aplicarea lor, să conducă la cele mai bune rezultate. Învățarea activă și eficientă este asigurată prin utilizarea metodelor și procedeele care antrenează la cel mai înalt grad capacitățile intelectuale ale elevilor, trezesc și mențin interesul pentru învățare, stimulează curiozitatea și necesită efort personal.*

Cuvinte-cheie: *învățare, metode, constructivism, metode eficiente.*

Abstract: *Constructivism, founded by J. Piaget and G. Bachelard, proposes the extension of the construction of knowledge to the child as well. This modern concept is the basis of the great renewals and reforms in education through which it is proposed to approach knowledge in a process of communication and cooperation in which the student has an active role. The specialized literature offers a varied palette of methods that can be used in the study of history. They must be chosen and combined in such a way that, through their application, they lead to the best results. Active and effective learning is ensured by the use of methods and procedures that train the intellectual capacities of students to the highest degree, arouse and maintain interest in learning, stimulate curiosity and require personal effort.*

Keywords: *learning, methods, constructivism, effective methods.*

¹ Articolul a fost elaborat în cadrul Proiectului „Reconfigurarea procesului de învățare din învățământul general în contextul provocărilor societale”. Cifrul: 20.80009.0807.27

Știința educației se află în era constructivistă, iar constructivismul propune o schimbare de paradigmă trecerea de la un model normativ la unul interpretativ. Aplicată în științele educației, concepția constructivistă propune „schimbarea paradigmei educaționale, de la transmiterea de tip behaviorist a cunoașterii la abordarea cunoașterii într-un proces de comunicare și cooperare, în care elevul are un rol activ”. Constructivismul dezvoltă abilitățile de gândire, îi învață pe elevi să ia în considerare vizualizarea din mai multe perspective asupra unei situații sau a unui fenomen [1]. Valorizând elevii, aplicând principiile pedagogiei diferențierii și ale constructivismului pedagogic, profesorul trebuie să își proiecteze strategia didactică astfel încât de intervenția sa formativă să beneficieze fiecare elev, iar învățarea să devină un proces constructiv. În organizarea și implementarea demersului strategic, cadrul didactic trebuie să pornească de la următoarele idei cu valoare de principii aplicative:

- deplasarea accentului dinspre activitatea de predare spre cea de învățare, centrată pe elev;
- reconsiderarea rolului profesorului ca organizator și facilitator al procesului de învățare în care sunt implicați elevii;
- conștientizarea elevilor cu privire la necesitatea implicării lor în procesul propriei formări;
- încurajarea și stimularea participării active a elevilor în planificarea și gestionarea propriului parcurs școlar;
- diferențierea demersurilor didactice în raport cu diferitele stiluri de învățare practicate de către elevi [2].

Idealul educațional al secolului 21 consideră pregătirea elevilor pentru viața reală punctul de referință în construirea discursului instructiv-educativ. Școala este un laborator în care elevii descoperă, experimentează, cercetează, anchetează, crează și evaluează prin intermediul propriului filtru de gândire, al ritmului individual de învățare, iar profesorul este cel care îi ajută să-și descopere aspirațiile, așteptările, motivațiile și îi îndrumă spre adevărul practic al vieții prin implicarea în contexte sau scenarii reale de învățare [4].

Din punct de vedere etimologic, termenul „metodă” provine din limba greacă („metha” = „spre”; „odos” = „cale”) și desemnează o cale eficientă de urmat pentru atingerea anumitor scopuri. Pentru creatorul praxiologiei, T. Kotarbinski, metoda este o modalitate a acțiunii complexe în totalitatea operațiilor (procedeelelor) ei, în vreme ce pentru P. Popescu-Neveanu este un sistem de proceduri prin care se ajunge la un rezultat, structură de ordine, program după care se reglează acțiunile practice și intelectuale, în vederea atingerii unui scop [3]. I. Cerghit considera: *“Metoda este știință pentru că cere un efort de elaborare științifică, este tehnică pentru că reprezintă un mod concret de acțiune și este artă pentru că are o mare putere de adaptabilitate la situația în care este implicată (măiestrie pedagogică)”* [4].

Prin „metodă de învățământ” se înțelege, așa dar, o modalitate comună de acțiune a cadrului didactic și a elevilor în vederea realizării obiectivelor pedagogice. Cu alte cuvinte, metoda reprezintă „*un mod de a proceda care tinde să plaseze elevul într-o situație de învățare, mai mult*” Sub raportul structurării, metoda este un ansamblu organizat de operații, de procedee. În anumite situații, o metodă poate deveni procedeu în cadrul altei metode (ex. Problematizarea poate fi inclusă într-o demonstrație). Metodologia didactică desemnează sistemul metodelor utilizate în procesul de învățământ precum și teoria care stă la baza acestuia. Sunt luate în considerare: natura, funcțiile, clasificarea metodelor de învățământ, precum și caracterizarea, descrierea lor, cu precizarea cerințelor de utilizare.

Totodată, metodele de învățământ fac parte din condițiile externe ale învățării, care determină eficiența acestora. De aici decurge importanța alegerii judicioase a metodelor corespunzătoare fiecărei activități didactice.[2]

Sistemul metodelor de învățământ conține:

- metode tradiționale, cu un lung istoric în instituția școlară și care pot fi păstrate cu condiția reconsiderării și adaptării lor la exigențele învățământului modern;
- metode moderne, determinate de progresele înregistrate în știință și tehnică, unele dintre acestea de exemplu, se apropie de metodele de cercetare științifică, punându-l pe elev în situația de a dobândi cunoștințele printr-un efort propriu de investigație experimentală; altele valorifică tehnica de vârf (simulatoarele, calculatorul) [2].

Pedagogul american J. Bruner (1970) consideră că „*oricărui copil, la orice stadiu de dezvoltare i se poate preda cu succes, într-o formă intelectuală adecvată, orice temă*”, *dacă se folosesc metode și procedee adecvate stadiului respectiv de dezvoltare, dacă materia este prezentată „într-o formă mai simplă, astfel încât copilul să poată progresa cu mai multă ușurință și mai temeinic spre o deplină stăpânire a cunoștințelor”* [5].

Învățământul modern pune un accent deosebit pe metodele interactive. Acestea presupun ca instruirea să se facă activ, elevii devenind astfel coparticipanți la propria lor instruire și educație. Prin folosirea metodelor interactive este stimulată învățarea și dezvoltarea personală, favorizând schimbul de idei, de experiențe și cunoștințe, asigură o participare activă, promovează interacțiunea, conducând la o învățare activă cu rezultate evidente, contribuie la îmbunătățirea calității procesului instructiv-educativ, are un caracter activ- participativ, o reală valoare activ formativă asupra personalității elevilor [5].

Folosirea metodelor moderne de predare-învățare-evaluare nu înseamnă a renunța la metodele tradiționale ci a le actualiza pe acestea cu mijloace moderne. Metoda este selectată de cadrul didactic și este pusă în aplicare în lecții sau activități extrașcolare cu ajutorul elevilor și în beneficiul acestora; presupune, în toate cazurile, o colaborare între profesor și elev, participarea lor la căutare de soluții, la distingerea dintre adevăr și eroare și care, sub forma unor variante și/sau proce-

de selecționate, se folosește pentru asimilarea cunoștințelor, a trăirilor valorice și a stimulării spiritului creativ. Când se alege o metodă, se ține cont de finalitățile educației, de conținutul procesului instructiv, de particularitățile de vârstă și de cele individuale ale elevilor, de psihosociologia grupurilor școlare, de natura mijloacelor de învățământ, de experiența și competența cadrului didactic.[2]

Metodele moderne de predare, utilizate la clasă, au următoarele avantaje:

- Învățarea nu se bazează numai pe conținuturi, ci și pe abilități.
- Principiile și strategiile constructiviste susțin realizarea învățării prin înțelegere.
- Metodele interactive implică elevul, care devine partener al cadrului didactic în actul de predare-învățare
- Metodele interactive ajută la formarea deprinderilor practice, abilităților de comunicare, cultivă independența elevilor, stimulează conexiunile logice.
- Cooperarea presupune atât învățare școlară cât și învățare socială.
- Stimularea imaginației.
- Stimularea interesului față de nou.
- Dezvoltarea unei gândiri divergente.

Cercetarea își construiește firul în jurul acestui concept și al altora derivate din el precum gândirea critică, inovația, imaginația, spiritul artistic, jocul - prin evidențierea unor metode și tehnici educaționale cu exemple concrete de bune practici. În acest studiu am prezentat câteva metode de eficientizare a învățării istoriei, pornind de la exemple concrete.

Brainstorming: Creativitatea este cel mai important factor pentru un viitor de succes. Brainstorming-ul este una din cele mai răspândite metode în formarea elevilor, în stimularea creativității, în domeniul afacerilor, al publicității etc. Etimologic, cuvântul brainstorming provine din engleză, din cuvintele „*brain*” = creier și „*storm*” = furtună, plus desinența „-ing” specifică limbii engleze, ceea ce înseamnă „furtună în creier” - efervescentă, o stare de intensă activitate imaginați-vă, un asalt de idei. Este „*metoda inteligenței în asalt.*” Metoda a fost inventată de către Alex F. Osborn, în anul 1948 și pare mai mult o joacă, decât o metodă pedagogică, însă rezultatele sunt surprinzătoare. Autorul ei consideră că trebuie urmăriți mai mulți pași pentru aplicarea ei: libertatea de căutare a ideilor, ideile nu trebuie judecate, furtună de idei, este o metodă de grup [6]. Un principiu al brainstorming-ului este: Cantitatea generează calitatea. Conform acestui principiu, pentru a ajunge la idei viabile și inedite este necesară o productivitate creativă cât mai mare. Prin folosirea acestei metode se provoacă și se solicită participarea activă a elevilor, se dezvoltă capacitatea de a trăi anumite situații, de a le analiza, de a lua decizii în ceea ce privește alegerea soluțiilor optime și se exersează atitudinea creativă și exprimarea personalității.

De asemenea, utilizarea brainstorming-ului optimizează dezvoltarea relațiilor interpersonale – constatăm că persoanele din jur pot fi bune, valoroase,

importante. Identificarea soluțiilor pentru o problemă dată este un alt obiectiv al brainstorming-ului.

Etapele metodei:

1. Se alege tema și se anunță sarcina de lucru.
2. Se solicită exprimarea într-un mod cât mai rapid, în enunțuri scurte și concrete, fără cenzură, a tuturor ideilor – chiar comice, neobișnuite, absurde, fanteziste, așa cum vin ele în minte legate de rezolvarea unei situații – problemă conturate. Se pot face asociații în legătură cu afirmațiile celorlalți, se pot prelua, completa sau transforma ideile din grup, dar atenție, fără referiri critice.
3. Totul se înregistrează în scris, pe tablă, flipchart, video, reportofon etc.
4. Se lasă o pauză de câteva minute pentru „așezarea” ideilor emise și recepționate.
5. Se reiau pe rând ideile emise, iar grupul găsește criteriile de grupare a lor pe categorii - simboluri, cuvinte - cheie, imagini care reprezintă posibilele criterii.
6. Grupul se împarte în subgrupuri, în funcție de ideile propuse, pentru dezbateri. Dezbaterile se poate desfășura însă și în grupul mare. În această etapă are loc analiza critică, evaluarea, argumentarea și contra-argumentarea ideilor emise anterior. Se selectează ideile originale sau cele mai aproape de soluțiile fezabile pentru problema pusă în discuție. Se discută liber, spontan, riscurile și contradicțiile care apar.
7. Se afișează ideile rezultate de la fiecare subgrup, în forme cât mai variate și originale: cuvinte, propoziții, imagini, desene, cântece, colaje, joc de rol, pentru a fi cunoscute de ceilalți.
8. Profesorul trebuie să fie un autentic catalizator al activității, care să încurajeze exprimarea ideilor, să nu permită intervenții inhibante și să stimuleze explozia de idei.[13]

Avantajele brainstormingului:

- implicarea activă a tuturor participanților;
- dezvoltarea capacității de a trăi anumite situații, de a le analiza, de a lua decizii privind alegerea soluției optime;
- exprimarea personalității;
- eliberarea de prejudecăți;
- exersarea creativității și a unor atitudini deschise la nivelul grupului;
- dezvoltă abilitatea de a lucra în echipă.

Limitele brainstorming-ului:

- nu suplinește cercetarea de durată, clasică;
- depinde de calitățile moderatorului de a anima și dirija discuția pe făgașul dorit;
- oferă doar soluții posibile nu și realizarea efectivă;
- uneori poate fi prea obositor sau solicitant pentru unii participanți.

Folosită cu discernământ, această metodă stimulează creativitatea și generează lecții creative. Cu puțin curaj, acestea pot fi proiectate în parteneriat cu elevii., *Când elevul este pregătit, apare profesorul!*” Scopul metodei: Generarea unui număr mare de idei într-o perioadă scurtă de timp.

Învățământul se orientează spre dezvoltarea gândirii critice a elevilor, în nevoia societății de a forma tineri capabili să se descurce singuri. Să gândești critic înseamnă să-ți pui întrebări, să nu te mulțumești doar cu ceea ce primești de la profesor, să cercetezi, să-ți dorești să citești mai mult. În competiția lor după note cât mai mari, elevii își fac concurență prin manifestarea gândirii critice vis-a-vis de anumite probleme controversate ale istoriei naționale și internaționale în ansamblu.

Ciorchinele: Ciorchinele este o metodă grafică care stimulează gândirea critică și creativitatea elevilor. Elevii sunt puși în situația de a crea o structură grafică, utilizând informațiile, cunoștințele acumulate la o lecție, unitate de învățare ori să ajungă să descopere noi informații după lectura unui text.

Metoda poate fi folosită în activitățile de învățare sau de fixare a cunoștințelor ori la evaluarea sumativă a unei unități de învățare.

Etapele de lucru:

1. Elevii sunt informați că vor utiliza «metoda ciorchinului», care se va concretiza într-un produs «ciorchine» individual sau în echipă (după cum a decis profesorul).
2. Individual, fiecare elev începe «ciorchinele» pe tema anunțată pe caiet, o foaie volantă: «Scrie tot ce știi despre...» (se utilizează brainstor mingul) timp de 5 minute.
3. Completează «ciorchinele» după ce citești textul, documentul, harta, graficul cu noile informații” (se stabilește timpul de lucru de 10–20 minute).
4. Aplicații practice. Schimbul de idei: «În perechea cu colegul de bancă, discută și completează ciorchinele individual». Se poate indica elevilor să utilizeze o altă culoare pentru a identifica ceea ce a învățat fiecare de la colegul său; se stabilește timpul de lucru.
5. În grupe de 4–5 elevi se discută și se completează «ciorchinii» individuali, apoi se realizează un produs al grupei, «un afiș» pe coala mare, fiecare grupă folosind o culoare, stabilită în faza de organizare (se stabilește timpul de lucru).
6. Produsele finale se afișează (pe tablă, pe pereții clasei) și se face «turul galeriei».
6. Raportarea. Raportul fiecărei grupe (susținut de echipă) prezintă produsul și răspunde la întrebări. Produsele finale pot rămâne afișate pentru a fi văzute de ceilalți profesori și de părinți. Produsele individuale vor fi păstrate în Portofoliul elevului. Dacă metoda este folosită la lecții de evaluare sumativă, notarea se poate face pe echipă sau individual (utilizând produsele individuale) după criteriile de notare dinainte stabilite

cunoscute de elevi. Evaluarea presupune analiza, corectarea, critica, lauda, ierarhizarea și luarea deciziei, notarea atât a «procesului» cât și a «produsului» (ca, de altfel, pentru toate metodele grafice) [7].

Avantajele metodei:

- Elevii își însușesc elementele de noutate într-un mod mai atractiv;
- Se antrenează capacitatea de sinteză, fapt care ajută la organizarea gândirii;
- Elevii se implică activ, răspund la întrebări, cooperează, comunică, fac asocieri, fac conexiuni, argumentează, completează;
- Obisnuiește elevii cu utilizarea fișelor de activitate și realizarea de scheme;
- Contribuie la integrarea socială a elevilor, la realizarea comunicării și a colaborării sociale.
- Limitele metodei:
- Tratarea temelor necesită mai mult timp decât dacă lecția ar fi explicată de către cadrul didactic.
- Activizarea este mai accentuată doar în cazul elevilor buni și foarte buni.
- Solicită cadrului didactic un efort suplimentar în proiectarea instruirii și în conducerea acesteia. [8].

Știu, vreau să știu, am învățat: Una dintre cele mai des utilizate metode interactive (activ-participative) de către cadrele didactice este metoda Ș/VȘ/Î (știu/vreau să știu/am învățat).

Pentru că această metodă reprezintă una din tehnicile gândirii critice (tehnică de lectură activă/eficientă) nu se impune a fi utilizată în rezolvarea de probleme. Gândirea critică sugerează ca, în momentul trecerii la subiectul lecției noi, elevii să conștientizeze ce știu deja despre acest subiect, să fie întrebați ce-ar dori să afle în legătură cu el, iar în momentul fixării cunoștințelor să sintetizeze ceea ce au învățat efectiv (chiar sub forma unui tabel). Prin metoda Ș/VȘ/Î se trece în revistă ceea ce elevii știu deja despre tema abordată și apoi se formulează întrebări la care se așteaptă găsirea răspunsurilor în lecție. [10]

Etapele de lucru:

1. Cereți la început elevilor să formeze perechi și să facă o listă cu tot ceea ce știu ei despre tema abordată.
2. În timp ce elevii realizează lista, cadrul didactic construiește pe tablă sau pe o coală de flipchart un tabel cu trei coloane:

Știu	Vreau să știu	Am învățat
- elevii completează	-lecția	- repetarea lecției/fixare

3. Cereți perechilor să prezinte ce au scris și notați în coloana din stânga (prima coloană) informațiile cu care tot grupul este de acord.
4. Apoi elevilor le veți solicita să elaboreze o listă de întrebări despre ceea ce ar dori să afle în legătură cu subiectul abordat.
5. Elevii vor identifica întrebările pe care ei le au despre subiectul abordat,

iar cadrul didactic le va scrie în a doua coloană a tabelului. Aceste întrebări vor evidenția nevoile de învățare ale elevilor în legătură cu tema abordată.

6. Elevii citesc textul individual/în perechi sau profesorul citește elevilor.
7. După lectura textului, reveniți asupra întrebărilor formulate în prima coloană, constatați la care s-au găsit răspunsurile în text și le treceți în coloana „am învățat”.
8. Elevii vor face comparație între ceea ce ei cunoșteau deja despre tema abordată, tipul și conținutul întrebărilor pe care le-au formulat și ceea ce ei au învățat prin lectura textelor.
9. Apoi elevii compară ceea ce ei cunoșteau înainte de lectura textului (informațiile din prima coloană a tabelului) cu ceea ce ei au învățat (informațiile din a treia coloană a tabelului). De asemenea, ei vor discuta care din întrebările lor au găsit răspuns prin informațiile furnizate de text și care dintre ele încă necesită un răspuns.

Discutați cu elevii unde ar putea găsi/căuta respectivele informații. Unele dintre întrebările lor s-ar putea să rămână fără răspuns și s-ar putea să apară întrebări noi. În acest caz, întrebările pot fi folosite ca punct de plecare pentru investigații personale. Informația cuprinsă în coloana a treia poate fi organizată în diferite categorii, iar discuția finală poartă mesajul operei.[8]

Avantajele metodei:

- puteți dirija aplicarea metodei prin oferirea categoriilor în care elevii trebuie să includă informația.
- tabelul poate fi completat individual, în perechi și cu toată clasa;
- tehnica este un bun prilej de a trasa noi direcții de investigație pentru elevi pornind de la întrebările răspunse sau de la aspectele neelucidate;
- tehnica poate fi aplicată la toate disciplinele, chiar în condițiile unei Prelegeri [4].

Cubul: Creată de Cowan în 1980, metoda cubului presupune analiza unui concept, a unei noțiuni sau a unei teme prin proiectarea ei pe cele șase fațade ale unui cub, fiecare dintre ele presupunând o abordare distinctă a subiectului respectiv. Intenția acestei metode este de a evidenția, prin aceste șase fațade ale cubului, cât mai multe tipuri de operații mentale, corespunzătoare următoarelor categorii de cunoștințe implicate în demersul de învățare:

1. Fațada 1 se referă la / stimulează cunoștințele empirice, raportate la capacitățile de identificare, denumire, descriere și memorizare;
2. Fațadele 2 și 3 se referă la / antrenează cunoștințele intelectuale, implicând operațiile de înțelegere, cele de comparare, de ordonare, de clasificare și relaționare;
3. Fațada 4 stimulează cunoștințele raționale, presupunând abilități analitice și sintetice, raționamente inductive și deductive;

4. Fațadele 5 și 6 antrenează cunoștințele decizionale, valorizând capacitatea de a emite judecăți de valoare asupra subiectului propus, de a lua decizii, de a construi argumente. Concret, în cele șase fațade ale cubului elevii trebuie să răspundă la următoarele instrucțiuni:
5. *Descriere* – cum arată: culorile, formele, mărimile etc
6. *Aplică* – semnificații, surse de inspirație.
7. *Analizează* – structură: spune din ce este făcut, din ce se compune.
8. *Compară* – cu ce seamănă și prin ce se diferențiază?
9. *Asociază* – la ce te face să te gândești?
10. *Argumentează* – pro sau contra [12].

Etapele metodei:

1. Realizarea unui cub pe ale cărui fețe sunt scrise cuvintele descrie, compară, analizează, asociază, aplică, argumentează;
2. Anunțarea subiectului pus în discuție;
3. Împărțirea clasei în 6 grupe, fiecare dintre ele examinând tema din perspectiva cerinței de pe una din fețele cubului. Există mai multe modalități de stabilire a celor șase grupuri. Modul de distribuire a perspectivei este decis de profesor, în funcție de timpul pe care îl are la dispoziție, decât de bine cunoaște colectivul de elevi. Distribuirea perspectivelor se poate face aleator; fiecare grupa rostogolește cubul și primește ca sarcină de lucru perspectiva care pică cu fața în sus. Chiar profesorul poate atribui fiecărui grup o perspectivă;
4. Redactarea finală și împărțirea ei celorlalte grupe;
5. Afișarea formei finale pe tablă sau pe foi de flipchart în clasă.

Avantajele metodei:

- solicită gândirea elevului;
- acoperă neajunsurile învățării individualizate;
- oferă elevilor posibilitatea de a-și dezvolta competențele necesare unor abordări complexe deoarece presupune abordarea unei teme din mai multe perspective;
- dezvoltă abilități de comunicare;
- nu limitează exprimarea părerilor sau a punctelor de vedere individuale;

Limitele metodei:

- are eficiență scăzută în grupurile mari;
- se poate stabili mai greu contribuția fiecărui elev la rezolvarea sarcinii de lucru;

Pedagogii formați în spiritul programului de stimulare a gândirii critice recomandă utilizarea ei cât mai frecventă în practica școlară. Ei accentuează în special flexibilitatea metodei, în funcție de gradul de receptivitate al elevilor sau de nivelul lor de vârstă, profesorul putând opta pentru 3 -4 fațade ale cubului [10].

Inovarea în predare este un proces permanent de soluționare profesionistă a problemelor didactice. Pedagogiile inovative trebuie să fie construite pe aptitu-

dinile naturale de învățare ale elevilor. În formarea competențelor pentru secolul XXI orice pedagogie inovativă se va baza pe astfel de calități naturale ale elevilor cum ar fi curiozitatea, creativitatea, colaborarea în cadrul jocului.

Jocul de rol: Simularea mai este denumită și joc de rol, joc simulat sau dramatizare didactică. Simularea este modalitatea de predare învățare prin intermediul unor acțiuni, roluri sau mijloace tehnice analoge – după caz, realitate la o scară redusă, în condiții asemănătoare sau care le imită pe cele originale.

Înterpretând rolul unor personaje istorice mai puțin obișnuite, elevii vor înțelege mai bine conform experienței propriul rol, a celor din jur cât și rolul personalităților istorice și își vor dezvolta capacitățile empatice, gândirea critică, elocvența și puterea de decizie. [8]

Etapele metodei:

1. Identificarea unei situații care se încadrează la simulare prin jocul de rol.
2. Modelarea situației și proiectarea scenariului, jocul de rol se poate desfășura în mai multe moduri, fie ca o povestire (narratorul povestește desfășurarea acțiunii și diferite personaje o interpretează) sau ca o scenetă (personajele interacționează, inventând dialogul odată cu derularea acțiunii).
3. Alegerea elevilor care vor interpreta diverse roluri.
4. Distribuirea rolurilor și instruirea elevilor.
5. Învățarea individuală a rolurilor.
6. Amenajarea spațiului, interpretarea rolurilor, dezbaterile rolurilor.
7. Analiza și evaluarea jocului de rol se face cu toți elevii din clasă.

Avantajele metodei:

- Jocul motivează copilul, îi facilitează concentrarea și îi stimulează memoria;
- În clasă, acolo unde copilul devine adeseori pasiv, jocul îl face mai activ, el devine actorul propriei sale formări, colaborează și împărtășește experiențe cu partenerii săi;
- Jocul modifică și democratizează raportul cu învățarea: copilul este mai puțin supus la stres, la frica de eșec, pentru că jocul se bazează pe reguli cunoscute și acceptate de toți;
- Jocul îl incită pe copil la verbalizarea gândurilor, la argumentarea alegerilor.
- Jocul îi permite copilului să-și dezvolte propriile metode de lucru, să urmeze o logică, un raționament;
- Jocul îi fixează un scop precis, concret și îl incită pe copil să se implice în realizarea acestuia [9].

Din experiența la catedră deducem că metodele tradiționale de predare-învățare sunt uneori mai puțin eficiente și mai puțin adaptate nevoilor elevilor. Atunci, s-a transformat jocul în suport pentru învățare și s-a constatat că... funcționează! Din ce în ce mai mulți profesori au înțeles că jocul este un mijloc extraordinar de învățare. În starea de joc elevul este deschis, gata să asimileze

orice informație și extrem de concentrat. Învățarea prin joc este un concept utilizat tot mai mult în științele educației care avansează ideea potrivit căreia elevul dobândește diferite competențe pe parcursul activității de joc, dând un sens lumii care îl înconjoară. Jocul îi dezvoltă elevului competențe sociale și cognitive și o încredere în sine care îi vor permite să trăiască noile experiențe și să evolueze în medii și în contexte mai puțin cunoscute și uneori dificile. Confruntat cu astfel de situații, elevul pune în practică noi strategii, gândește într-o manieră creativă, colaborează cu partenerii de joc [10].

În concluzie putem spune că inovarea didactică este un proces progresist, în derulare, și se poate continua. În această sens elevul trebuie pus permanent în situația de a face, a judeca, a coopera, a da răspunsuri, a avea păreri pentru a deveni responsabil și creativ. De asemenea, pentru a realiza un învățământ de calitate și pentru a obține cele mai bune rezultate trebuie să folosim atât metodele clasice de predare-învățare-evaluare cât și metodele moderne, iar profesorii trebuie să posede pe lângă cunoștințele teoretice și practice aferente disciplinei studiate și abilități de utilizare a TIC. Adevărata învățare este aceea care permite transferul achizițiilor în contexte noi, care nu este doar individual activă, ci și interactivă.

Rerefînțe bibliografice:

1. Piaget J. Psihologie și pedagogie. Răspunsurile marelui psiholog la problemele învățământului. București: E.D.P., 1972.
2. Cerghit I. Metode de învățământ. Ediția a III-a, Editura Didactică și Pedagogică R.A., București 1997.
3. Dictionnaire de pedagogie, Paris: Larousse, Bordas, 1996.
4. Cerghit I., Neacșu I., Negreț-Dobridor I., Pânișoară I. O. Prelegeri pedagogice. Editura Polirom, Iași, 2001.
5. Bruner J. Pentru o teorie a instruirii. Editura Didactica și Pedagogica, București, 1970.
6. Oprea C. L. Strategii didactice interactive: E.D.P., București, 2006.
7. Bocoș M. Instruire interactiv, Ed. PUC, Cluj-Napoca, 2002.
8. Cucoș C. (coord.) Psihopedagogie pentru examenele de definitivare și grade didactice, ediția a III-a, Iași, POLIROM, 2009.
9. Paun Șt. Didactica Istoriei. Editura Corint, București, 2001.
10. Cojocariu V. M. Teoria și metodologia instruirii, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2004.
11. Susskind J. Politica viitorului. Tehnologia digitală și societatea, Editura Corint București, 2019.
12. Ștefan P. Didactica Istoriei. Editura Corint, București, 2001.
13. Jinga I., Negreț I. Învățarea eficientă. Editura Colectia: Paideia, 1994.