



*Proiect cofinanțat din Fondul Social European - Programul Operațional Capital Uman 2014 – 2020
Axa Prioritară 6: Educație și competențe / Operațiune compozită OS 6.5, 6.6. Îmbunătățirea competențelor
personalului didactic din învățământul preuniversitar în vederea promovării unor servicii educaționale de
calitate orientate pe nevoile elevilor și a unei școli incluzive
Titlu proiect: „Profesionalizarea carierei didactice - PROF”
Cod proiect: POCU/904/6/25/146587
Beneficiar: Ministerul Educației
Partener 2 - Universitatea Transilvania din Brașov
Perioada de implementare – 1 aprilie 2021 – 31 decembrie 2023*

AVIZAT,

Responsabil local partener,

Conf. Univ. Dr. Mihaela VOINEA

Practica pedagogică în școala contemporană

Practica pedagogică din școala contemporană s-a modificat foarte mult pentru a satisface cerințele în schimbare ale elevilor din secolul XXI. Învățământul modern s-a îndepărtat de vechile tehnici centrate pe profesor și a îmbrățișat paradigmele de învățare centrate pe elev. Această schimbare pune accentul pe implicarea activă, pe gândirea critică și pe rezolvarea problemelor, ajutându-i pe elevi să devină nu doar consumatori de cunoștințe, ci și creatori ai acestora. Tehnologia joacă un rol vital în această schimbare, integrarea instrumentelor digitale și a resurselor online devenind o tendință generală. Aceste instrumente permit experiențe de învățare personalizate, permițând profesorilor să adapteze educația la nevoile și interesele specifice ale elevilor.

Abordările pedagogice care promovează învățarea activă, rezolvarea problemelor și participarea elevilor au potențialul de a cultiva abilitățile de gândire critică. Atunci când elevii se implică în învățarea activă, aceștia au o mai mare înclinație pentru analiza critică a materialului, pentru întrebări bazate pe anchetă și pentru gândire independentă. Activitățile precum dezbaterile, studiile de caz și învățarea bazată pe proiecte necesită implicarea elevilor în evaluarea dovezilor, în contemplarea altor perspective și în formularea unor concluzii bine fundamentate. Aceste tehnici facilitează cultivarea gândirii critice, a creativității și a capacității de a aplica cunoștințele dobândite în situații practice. În plus, promovarea reflecției elevilor



asupra procesului lor individual de învățare și ajustarea ulterioară a tacticii lor prin intermediul activităților educaționale servește la stimularea dezvoltării abilităților metacognitive, care sunt elemente esențiale ale gândirii critice.

Un curs proiectat în spirit socratic este o activitate ilustrativă de practică didactică care favorizează dezvoltarea abilităților de gândire critică. Acest exercițiu presupune ca elevii să participe la o conversație bine organizată și nerestricționată, centrată pe o anumită carte sau subiect. Rolul profesorului este acela de facilitator care ghidează discuția fără a exercita o dominație asupra acesteia.

Elevii sunt dinamic încurajați să se angajeze în rolul celui care pune întrebări deschise, de a-și susține argumentele cu dovezi textuale sau experiențe personale și de a se angaja într-un discurs respectuos, punând la îndoială și criticând în mod constructiv opiniile colegilor lor. Această abordare educațională îmbunătățește dezvoltarea abilităților de gândire critică, deoarece îi obligă pe elevi să se angajeze în analiza, evaluarea și sinteza cunoștințelor, încurajându-i, în același timp, să exploreze mai multe perspective și să construiască argumente bine întemeiate.

Mai mult chiar, activitățile didactice de acest tip promovează cultivarea abilităților de ascultare activă și a capacității de a răspunde cu atenție focusată la contribuțiile celorlalți, creând astfel o înțelegere aprofundată a subiectului și sporind abilitățile de comunicare ale fiecăruia. Această practică are rolul de a îmbunătăți abilitățile de gândire critică, încurajând totodată dezvoltarea încrederii, articulării și reflecției la copii.

O altă modalitate intens valorizată în educația contemporană este de a utiliza tehnicile de instruire promovează colaborarea și învățarea interdisciplinară, realizând că dificultățile din lumea reală necesită adesea o soluție multidisciplinară. Învățarea bazată pe proiecte și metodele bazate pe investigații devin proeminente, permițându-le elevilor să exploreze, să pună întrebări și să își creeze propria înțelegere. Incluziunea și diversitatea sunt, de asemenea, importante pentru aceste abordări, stabilind un mediu în care toți elevii, indiferent de trecutul și abilitățile lor, au posibilitatea de a prospera.

Numeroase instrumente digitale și platforme educaționale online sprijină învățarea bazată pe proiecte prin furnizarea de resurse și funcționalități care permit în mod eficient colaborarea, cercetarea și gestionarea proiectelor. Pot fi oferite mai multe exemple, cum ar fi: Google Workspace for Education este o suită cuprinzătoare de instrumente de productivitate și colaborare concepute special pentru instituțiile de învățământ (Fig. nr. 1. Google Workspace for Education). Acesta oferă o gamă de aplicații și servicii care facilitează comunicarea, organizarea și colaborarea între elevi, profesori și administratori. Sortimentul de aplicații software, care cuprinde Google Docs, Sheets și Slides, facilitează colaborarea în timp real între



elevi, permițându-le să genereze și să distribuie documente, precum și să se angajeze într-o comunicare productivă cu colegii și educatorii lor (<https://workspace.google.com/>).

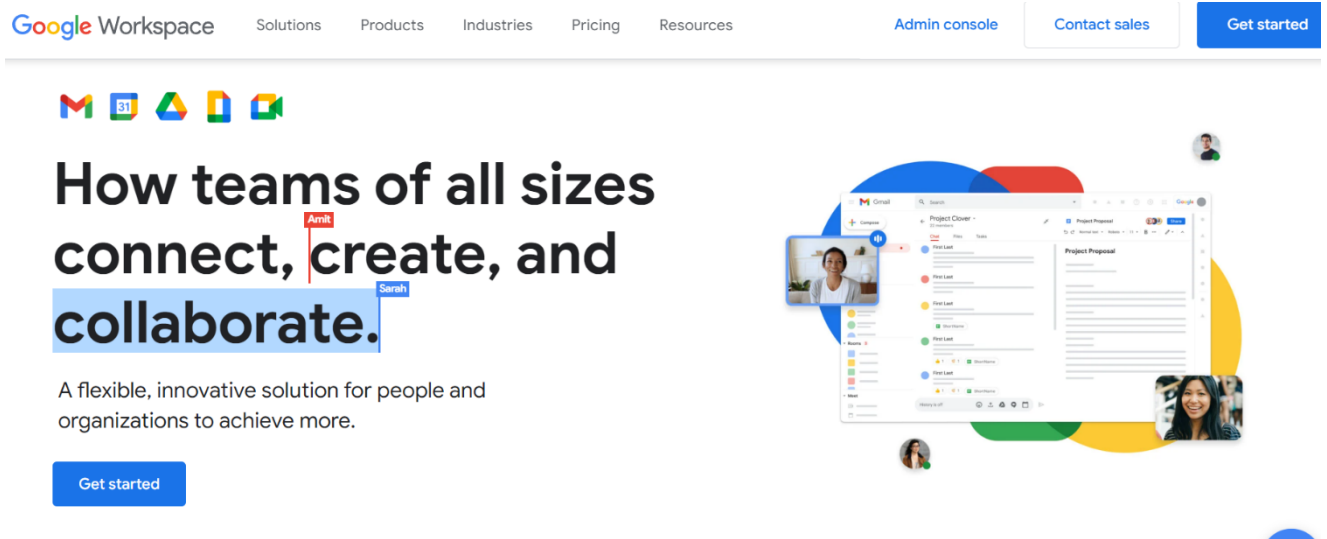


Fig. nr. 1. Google Workspace for Education

Microsoft 365 for Education (<https://educationblog.microsoft.com/>), asemănător cu Google Workspace, cuprinde o suită de produse software care facilitează colaborarea, inclusiv versiunile online ale Microsoft Word, Excel și PowerPoint, precum și Teams, o platformă concepută pentru comunicare și eforturi de colaborare (Fig. nr. 2 Microsoft 365 for Education).



Accelerate learning by providing quality feedback

September 15, 2022
By [Microsoft Education Team](#)



Categories

Feedback is a cornerstone of teaching and learning, but what type of feedback is beneficial for studen

Fig. nr. 2 Microsoft 365 for Education

Trello este un instrument de gestionare a proiectelor conceput pentru a ajuta elevii și educatorii să organizeze în mod eficient munca, să genereze liste de sarcini și să supravegheze termenele proiectelor (<https://trello.com/>). Acest instrument servește drept resursă valoroasă pentru monitorizarea progresului și stabilirea obiectivelor (Fig. nr. 3 Trello).

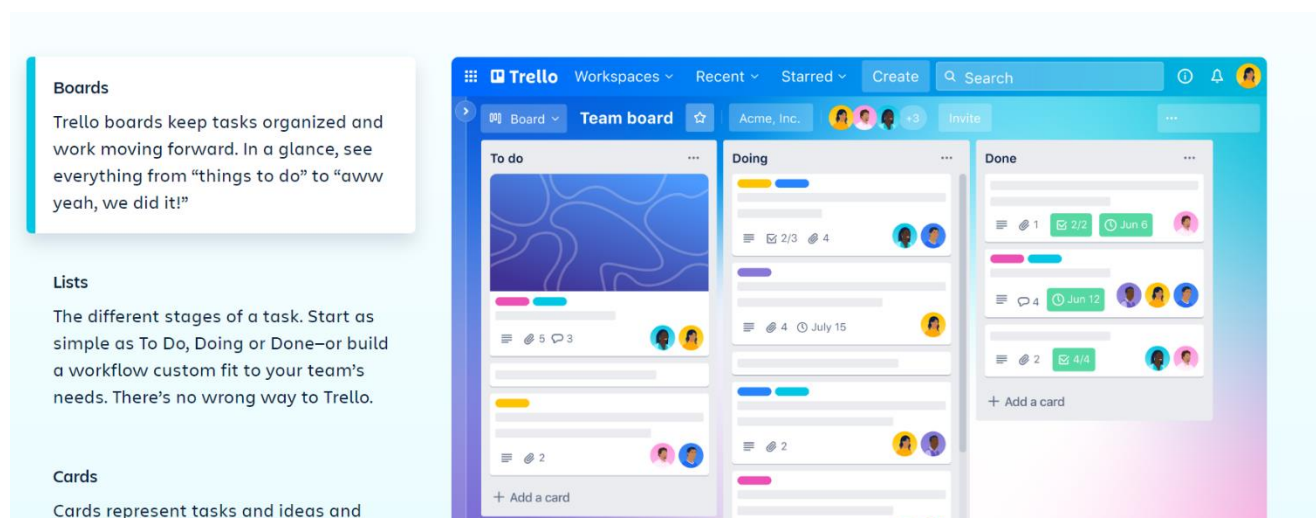


Fig. nr. 3 Trello

Padlet este o platformă online care facilitează eforturile de colaborare între elevi, permițându-le acestora să se angajeze în schimbul de idei și să își prezinte grafic munca de proiect. Platforma dă dovadă de versatilitate în facilitarea procesului de brainstorming și de organizare a materialului.

Edmodo este o platformă educațională bazată pe internet care servește ca sistem de gestionare a învățării, special conceput pentru a sprijini și a îmbunătăți metodologiile de învățare bazate pe proiecte. Această platformă permite educatorilor să stabilească medii interactive pentru elevi, să faciliteze schimbul de resurse și să monitorizeze progresul proiectelor.

WeVideo este un instrument de editare video online, care se potrivește bine pentru aplicații multimedia. Această platformă le permite elevilor să se angajeze în editarea video colaborativă, facilitând încorporarea elementelor creative în proiectele lor.

Subiectul de discuție este Minecraft: Education Edition. Minecraft oferă o platformă foarte atractivă și interactivă care facilitează dezvoltarea abilităților creative ale elevilor, permițându-le să conceapă și să construiască diverse proiecte. Acest mediu virtual imersiv nu numai că hrănește abilitățile de rezolvare a problemelor, dar promovează, de asemenea, colaborarea și cultivarea abilităților de gândire critică în rândul elevilor.

Khan Academy le oferă elevilor posibilitatea de a se implica în provocări și activități de



învățare bazate pe proiecte în mai multe discipline, permițându-le să aplice cunoștințele și competențele dobândite în situații autentice din lumea reală.

Classcraft este un instrument educațional care utilizează tehnici de gamificare pentru a îmbunătăți mediul de clasă. Acesta oferă posibilitatea de a proiecta și implementa misiuni și căutări colaborative, favorizând astfel o abordare mai atractivă și mai orientată spre proiect a învățării.

Utilizarea instrumentelor și platformelor digitale oferă o gamă variată de funcționalități care facilitează învățarea bazată pe proiecte, permițând elevilor să se angajeze în eforturi de colaborare, să facă cercetări și să își prezinte lucrările în moduri inedite și captivante.

Sistemele de evaluare s-au modificat pentru a reflecta aceste schimbări, trecând de la testele tradiționale la metode mai reale și mai formative, care oferă un feedback continuu atât pentru elevi, cât și pentru profesori. În plus, accentul pus pe învățarea socio-emoțională este acum o componentă de bază a educației moderne, căutând să îmbunătățească nu doar competențele academice ale elevilor, ci și inteligența emoțională și reziliența lor.

Kahoot! este o platformă educațională care încorporează elemente de gamificare, ceea ce o face potrivită pentru punerea în aplicare a metodologiilor de învățare bazate pe proiecte și, mai ales în activitățile de evaluare formativă (<https://kahoot.com/academy/>). Educatorii au posibilitatea de a proiecta chestionare și provocări ca instrumente pedagogice pentru a consolida înțelegerea materialului proiectului și pentru a încuraja implicarea activă a elevilor (Fig. nr. 4 Kahoot!).

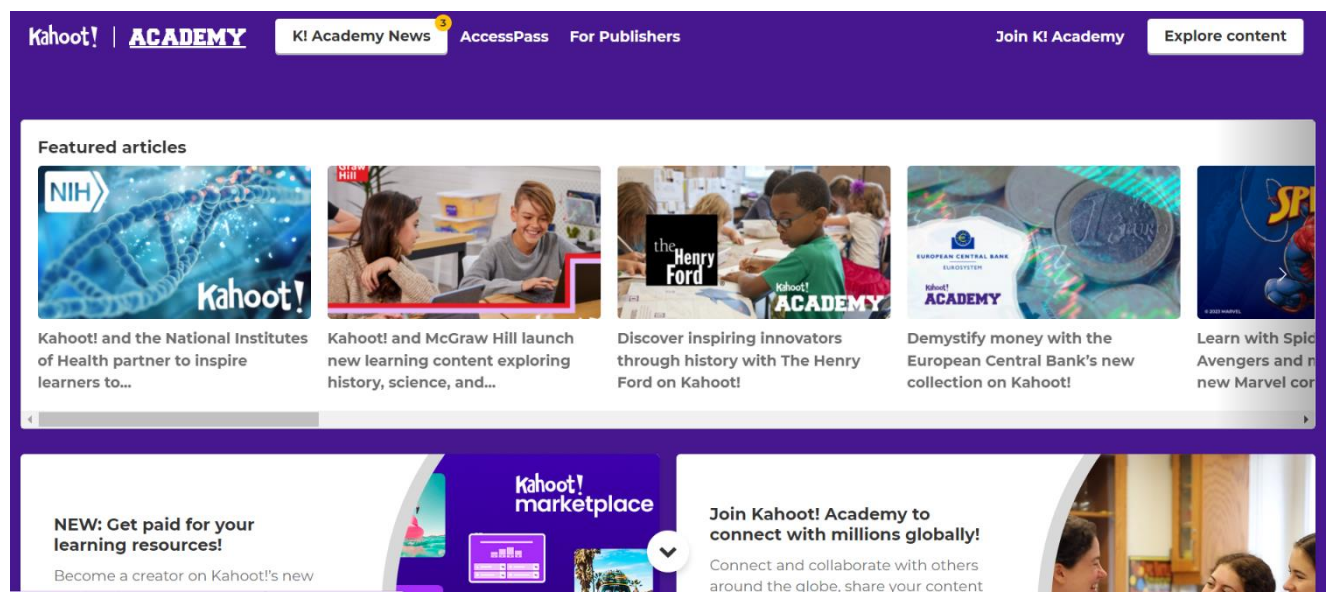


Fig. nr. 4 Kahoot!



Prin urmare, putem considera că practicile pedagogice contemporane din școli sunt determinate de angajamentul de a pregăti elevii pentru provocările lumii actuale, care se schimbă rapid. Acestea prioritizează învățarea activă, centrată pe elev, alfabetizarea digitală, colaborarea, diversitatea și dezvoltarea generală a fiecărui elev, echipându-i astfel cu abilitățile și cunoștințele necesare pentru a reuși într-o societate globală complexă și interconectată.

Bibliografie

Gorbunova, I., & Hiner, H. (2019, February). Music computer technologies and interactive systems of education in digital age school. In *International Conference Communicative Strategies of Information Society (CSIS 2018)* (pp. 124-128). Atlantis Press.

Joseph, C. (2005). Discourses of schooling in contemporary Malaysia: Pedagogical practices and ethnic politics. *Australian Journal of Education*, 49(1), 28-45.

Kali, Y., Sagy, O., Benichou, M., Atias, O., & Levin-Peled, R. (2019). Teaching expertise reconsidered: The technology, pedagogy, content and space (TPeCS) knowledge framework. *British Journal of Educational Technology*, 50(5), 2162-2177.

Lagiou, A., Asimaki, A., Koustourakis, G., & Nikolaou, G. (2021). the effect of school space on pedagogical practices and students' learning outcomes: a review of scientific sociological literature. *Open Journal for Sociological Studies*, 5(1), 31-42. <https://doi.org/10.32591/coas.ojss.0501.040311>

Malik, A., Seemab, S., Khudai, U., & Rashid, A. (2023). contemporary pedagogical practices of translation skills in esl classrooms. *Pakistan Journal of Humanities and Social Sciences*, 11(1), 373-381. <https://doi.org/10.52131/pjhss.2023.1101.0357>

Mulcahy, D. (2012). Affective assemblages: Body matters in the pedagogic practices of contemporary school classrooms. *Pedagogy, Culture & Society*, 20(1), 9-27.

Schwartzstein, R. M., Dienstag, J. L., King, R. W., Chang, B. S., Flanagan, J. G., Besche, H. C., ... & Pathways Writing Group. (2020). The Harvard medical school pathways curriculum: Reimagining developmentally appropriate medical education for contemporary learners. *Academic Medicine*, 95(11), 1687-1695.

Elaborat de
POPA DANIELA,
Expert în implementare curriculară cu abilități TIC, Cod COR – 235104