Unitatea de curs nr. 2.
Arhitecturi de învăţare: design de curs şi metode de predare inovative (experienţiale)

Obiectivul general al unităţii de curs

La finalul acestui curs, participanţii vor şti şi vor putea aplica metode de instruire în cadrul unor planuri de lecţii care să fie adaptate temperamentului şcolarilor. Participanţii vor înţelege o proiectare şi o viziune asupra lecţiilor care le va permite să adapteze conţinutul materiei specifice în funcţie de combinaţia optimă dintre aspectele cognitive şi interactive.

Cursul se încadrează în noua paradigmă a sistemului educaţional, de trecere dinspre un producător de forţă de muncă pentru revoluţia industrială (accentul fiind pus pe ştiinţele exacte – ca un fel de coroană pentru premianţi şi continuând cu disciplinele clasice, suport ideologic pentru cei care aveau să ducă sistemul mai departe) către un sistem care pune în centrul său potenţarea talentelor individuale, indiferent că acestea se îndreaptă spre ştiinţele exacte, oratorie sau dans. În noua paradigmă, talentele şi dezvoltarea lor prin educaţie sunt puse pe picior de egalitate în cadrul sistemului educaţional, urmând ca elevilor să li se dezvolte şi acele abilităţi sau competenţe de a-şi pune în practică sau a-şi ”vinde” talentele în cadrul sistemului economic.

Această schimbare de paradigmă este esenţială până şi în activitatea şi interacţiunea zilnică dintre profesor şi elev. În pedagogie şi mai ales în psihologia educaţiei se face de asemenea o tranziţie determinată de ideologie mai întâi, de la învăţarea mecanică, repetitivă a faptelor şi cifrelor, folosirea pedepselor (uneori chiar şi cele corporale) către folosirea eficientă a potenţialului elevului şi construirea dezvoltării bazându-ne pe zestrea genetică şi hrănirea, încurajarea, protejarea talentelor native. Avem şi cazuri în care noua orientare spre talente şi încurajare au atins extremele, astfel încât ideologiile discriminării pozitive şi ale corectitudinii politice i-au pus pe profesori în situaţia în care au fost nevoiţi să laude mediocritatea, să evidenţieze fără nici un simţ critic eşecul academic sau eroarea repetată.

Obiectivele specifice ale unităţii de curs

1. Identificarea diferenţelor cognitive dintre elevi şi aplicabilitatea la clasă a înţelegerii acestor diferenţe

A cunoaşte cum funcţionează gândirea, care este un proces încet, ce necesită efort din partea subiectului şi presupune o oarecare incertitudine - adică procesul gândirii este supus erorilor, nu este infailibil – este o premisă fundamentală pentru ca profesorul să îşi structureze cel mai bun plan de lecţie posibil.

2. Cunoaşterea diferitelor tipuri de arhitecturi de învăţare

Există patru componente cheie ale mediilor de învăţare: moduri, metode, media şi arhitecturile. Modurile de comunicare includ: text, audio şi figuri/grafice. Metodele de instruire sunt tehnici, e.g. exerciţii practice folosite pentru a livra un anumit conţinut şi pentru a promova învăţarea. Media sunt acele instrumente prin care se realizează educaţia şi include: profesori, cărţi şi alte variate tipuri de tehnologie digitală. În fine, lecţiile pot fi puse în practică având la bază patru modele de arhitecturi: receptive, directive, descoperire ghidată şi exploratorie. Fiecare arhitectură reflectă diferite viziuni asupra învăţării şi au aplicaţii adecvate depinzând de caracteristicile elevilor şi de obiectivele lecţiei.

3. Cunoaşterea metodelor de formare şi capacitatea de a realiza designul unui plan de lecţie

Atunci când se lucrează cu un grup de studiu, deşi prezentarea de lucruri noi este importantă, adevărata învăţare apare în momentul angajării elevilor în diverse activităţi – producerea de interacţiuni între ei, rezolvarea de probleme, exersarea aptitudinilor vizate în cadrul lecţiilor anterioare. Este dificil să comunici noi cunoştinţe şi să asiguri asimilarea de noi aptitudini de către elevii, care să fie ulterior folosite în activitatea lor curentă. Acţiunile practice introduse în cursul lecţiei sunt desemnate prin concepte precum jocuri, exerciţii, activităţi. Dintre acestea, cel mai adecvat este, probabil, acela de activităţi.

4. Identificarea celor mai bune jocuri cadru care se pot utiliza în instruire

Mai înainte de toate, se va defini ce este un joc. Într-o accepţiune semi-tehnică, fiecare joc trebuie să aibă patru caracteristici: conflict, control, finalizare şi stratagemă. Apoi vor fi luate în calcul posibilităţile folosirii jocurilor în instruire.