PROIECTARE DIDACTICĂ INOVATIVĂ - PREDARE INOVATIVĂ

Prof. Micu Cristina Maria
Școala Gimnazială "George Emil Palade" - Buzău

Proiectarea didactică reprezintă acțiunea de anticipare și pregătire a activităților didactice și educative având la bază un sistem de operații, concretizat în programe de instruire diferențiate prin creșterea performanțelor.

Proiectarea pedagogică a procesului de învățământ reprezintă ansamblul acțiunilor și operațiilor din cadrul activităților instructiv-educative conform finalităților asumate la nivel de sistem și de proces în vederea asigurării funcționalității sociale a acestuia in sens managerial, optim, strategic. Activitatea de proiectare pedagogică valorifică acțiunile și „operațiile de definire anticipativă a obiectivelor, conținuturilor, strategiilor învățării, probelor de evaluare și mai ales ale relațiilor dintre acestea în condițiile unui mod de organizare al procesului de învățământ."(Vlăsceanu, Lazăr în „Curs de pedagogie", coordonatori: Cerghit, Ioan, Vlăsceanu, Lazăr, 1988, pag. 249)

Tehnologiile multimedia (MM) îi oferă utilizatorului diferite combinaţii, imagine, sunet, voce, animaţie, video, pe când, tehnologiile hipermedia (HM) combină multimedia cu hypertextul, facilitând navigarea fără obstacole între diferite tipuri de date: texte, sunete, imagini fixe, imagini animate. Rolul cadrului didactic din învăţământului tradiţional, de transmiţător al informaţiei, se poate transforma în cel de facilitator al învăţării prin regândirea propriei misiuni: crearea unui ambient (scop, informaţii, resurse, strategie) care să-i permită elevului să-şi construiască/ dezvolte cunoaşterea, cu ajutorul TIC.

Inovație în predare prin:

- **Lecții interactive** - Lecțiile cu un singur sens sunt tradiționale și uneori epuizante pentru profesor și elevii lui. Crearea unui mediu în care elevii să se simtă încurajați să vorbească și să-și exprime ideile prin găsirea unor platforme online care să faciliteze efectuarea unei activități interactive în clasă pentru a economisi timp și pentru a determina toți elevii să se alăture în loc de doar doi sau trei. Prin urmare - Elevii sunt studenții inovatori ai actului educational!
- **Utilizarea tehnologiei de realitate virtuală** - Ar fi de dorit ca profesorul să intre într-o lume complet nouă chiar în sala de clasă cu tehnologia de realitate virtuală, iar clasa să poată călători în altă țară în câteva secunde, să poată merge în spațiu pentru a explora Calea Lactee, etc. Și asta doar cu folosirea tehnologiei VR. Aceasta poate fi costisitoare, dar modul în care poate transforma orice lecție monotonă într-o explozie și ar uimi toți elevii participanți.
- **Învățare combinată –** De fapt o învățare mixtă. Aceasta este o metodă care combină atât formarea tradițională în clasă, cât și predarea online de înaltă tehnologie. Prin acest tip de învățare se oferă mai multă flexibilitate pentru a crea medii de studiu eficiente și a personaliza experiențele de învățare.
- **3D Printing** - Imprimarea 3D va face lecțiile mai distractive și le va oferi elevilor o experiență practică pentru a învăța mai bine informațiile noi. Această metodă duce implicarea în clasă la un nou nivel pe care manualele nu îl pot compara niciodată.

Imprimarea 3D oferă elevilor înțelegerea lumii reale și le dezvoltă imaginația. Studiul unei informații este mult mai ușor atunci când elevii pot ține modele în mâini.

- **Metoda proiectului** - Toți elevii lucrează la realizarea unor proiecte la sfârșitul unei unități. Învățarea bazată pe proiecte le permite elevilor să rezolve probleme din lumea reală și să vină cu noi soluții pe o perioadă mai lungă, învață un conținut nou și își dezvoltă abilități precum cercetarea, lucrul independent, gândirea critică. Studierea în acest fel poate duce la o mai bună implicare și înțelegere, poate stârni creativitatea și poate promova învățarea pe tot parcursul vieții.
- **Învățarea bazată pe anchetă** – Aceasta reprezintă un fel de învățare activă. În loc ca profesorul să susțină o prelegere, începe lecția oferind întrebări, probleme sau scenario, în acest caz profesorul devine un facilitator și nu un lector. Elevii trebuie să cerceteze subiectul în mod independent sau în grup pentru a găsi un răspuns. Această metodă îi ajută să dezvolte foarte mult abilitățile de rezolvare a problemelor și de cercetare.
- **Predare încrucișată -** Predarea crossover combină experiența de învățare atât în sala de clasă, cât și într-un loc în afara. Profesorul împreună cu elevii să exploreze împreună concepte în școală, apoi să organizeze o excursie într-un anumit loc unde se poate demonstra cum funcționează acel concept într-un cadru real.
- **Învățare personalizată -** Această metodă adaptează procesul de învățare al fiecărui elev. Timpul necesar pentru planificare și pregătire îi ajută pe elevi să învețe pe baza intereselor, nevoilor, punctelor forte și punctelor slabe ale acestora pentru a obține rezultate mai bune.

Prin urmare proiectarea didactică inovatoare se referă la abordări moderne și creative ale predării și învățării care depășesc metodele tradiționale deoarece elevii dobândesc cunoștințe și abilități lucrând pentru o perioadă lungă de timp pentru a investiga și a răspunde la o întrebare, problemă sau provocare captivantă și să se concentreze pe o problemă complexă care permite acestora alegerea și asumarea procesului de învățare.