

METODE ȘI TEHNICI DE ÎNVĂȚARE FOLOSITE ÎN PROIECTELE DE LECȚIE ORIENTATE PE INTELIGENȚELE MULTIPLE

Profesor Luminița Bolohan
Colegiul Tehnic de Arhitectură
și Lucrări Publice "I.N.Socolescu"

METODA CARDURILOR CU SARCINI (TASK CARDS)

- Metoda cardurilor cu sarcini este o metodă de analiză, utilă în învățarea asociativă.
- Se folosesc mici dreptunghiuri de carton, un foarfece și markere. Fiecare carton este tăiat în două părți, folosindu-se modalități diferite de tăiere. Pe una din cele două părți tăiate este scrisă o întrebare, iar pe cealaltă parte e scris răspunsul.
- În momentul în care un set de carduri este pregătit, cei care învață pot, singuri sau în microgrupe, să identifice bucățile care se potrivesc, refăcând astfel cartonașele inițiale. În același timp, cel care învață trebuie să verbalizeze, explicând fiecare legătură între întrebările și răspunsurile de pe fiecare cartonaș în parte.
- O variantă mai complexă a metodei o reprezintă puzzle-ul din cartonașe cu sarcini. În principiu, topica este descrisă în centru, iar subtopicul este aranjat în jurul acesteia. În momentul în care pun informațiile împreună, cei care învață își acordă timp pentru a reflecta la informațiile pe care le manipulează.

METODA CUBULUI

- Tehnica oferă posibilitatea de valorizare a activităților și a operațiilor de gândire implicate în învățarea unui conținut.
- Cursanții încep prin a citi un text și a realiza o investigație a unei anumite problematici.
- În a doua etapă, vor construi un cub de hârtie pe care vor nota, folosind cele șase fețe ale cubului, următoarele cuvinte: *Describe!*, *Compară!*, *Asociază!*, *Analizează!*, *Aplică!* și *Argumentează pro sau contra!*. Aceste șase procese sunt fundamentale în activitatea de învățare desfășurată de către cursanți.
- Tehnica este motivantă pentru implicarea tuturor cursanților, întrucât echipelor li se va cere ca fiecare participant să arunce cubul și să abordeze problematica ce îi revine.

METODA CONCASĂRII

- Metoda presupune modificarea obiectului ori a situației, urmărindu-se noi strategii de aplicare sau noi configurații ale acestora; activitățile prin care se poate desfășura un astfel de demers sunt: micșorare, mărire, transpunere, transformare, inversare, creștere, ascundere, îndepărtare, colorare, întunecare, complicare.
- Metoda concasării presupune cu necesitate ca înainte de aplicare să fie utilizată o altă tehnică intitulată *analiza valorică*. Aceasta presupune operarea unui decupaj formal al obiectului sau al procedurii studiat pentru a-i detecta principalele funcții, definite ca surse ale valorii (astfel vom reține caracteristicile definatorii ale obiectului studiat; modificarea lor prin metoda concasării va putea optimiza situația prezentă). De exemplu, pentru un obiect trebuie identificate funcțiile îndeplinite de fiecare dintre elementele care intră în componența acestuia.
- O variantă a metodei concasării este *autochestionarea*, care vizează trecerea printr-un filtru a întrebărilor dezvoltate pe intervalul a nouă categorii: de utilizat pentru alte scopuri, de adaptat, de modificat, de mărit, de micșorat, de înlocuit, de reclasat, de inversat și de combinat.

BRAINWRITING-UL 6-3-5

- În esență, această metodă presupune o consemnare individuală a ideilor la nivelul fiecărei persoane; aceste idei sunt apoi transmise următoarei persoane din grup, care le folosește drept factor declansator pentru propriile idei. Există mai multe variante ale acestei metode.
- *Brainwriting* 6-3-5 presupune că șase persoane scriu trei idei în cinci minute. Fiecare dintre acestea primește o fișă de tipul celei de alături.
- Fiecare membru al grupului va nota problema în spațiul de sus, iar în intervalul de cinci minute va oferi trei idei; după scurgerea timpului va transmite fișa colegului din dreapta și o va primi pe aceea a colegului din stânga sa. Procesul continuă până când toate fișele vor fi completate, obținându-se un număr mare de idei ce pot fi evaluate.

Problema:			
	Ideea 1	Ideea 2	Ideea 3
Cursant 1			
Cursant 2			
Cursant 3			
Cursant 4			
Cursant 5			
Cursant 6			

ÎNVĂȚAREA PRIN COOPERARE

- Metoda reprezintă mai degrabă o filozofie instructională, ea putându-se regăsi în structura mai multor metode și tehnici de învățare.
- Utilizarea cooperării în învățare se bazează pe faptul că o instruire în care predomină competiția poate induce sentimente negative la cursanți, o interdependență negativă prin care un cursant nu poate câștiga decât în cazul eșecului altui cursant.
- În cazul metodei prin cooperare cursanții sunt împărțiți în microgrupuri (2-6 persoane într-un grup) ce au obiective comune și trebuie să realizeze sarcini împreună. Grupurile sunt alcătuite de obicei din persoane cu experiență și stiluri de învățare diferite. În cadrul acestei metode, participanții știu că performanța este reciprocă, în sensul că persoanele dezvoltă o interdependență pozitivă unele față de altele: cursanții percep că își vor putea îndeplini obiectivele instructive doar dacă și colegii lor și le vor îndeplini pe ale lor. Astfel, se pornește de la ideea că un singur membru al microgrupurilor nu poate poseda toate informațiile, abilitățile și resursele pentru a-și duce la bun sfârșit sarcina (fiind necesară contribuția tuturor membrilor pentru îndeplinirea unui asemenea deziderat).
- Avantajul folosirii acestei metode este acela că se stabilește un echilibru între competiția indusă în învățământul tradițional și necesitatea creșterii abilităților de lucru în echipă, prin cooperare. Învățarea prin cooperare are la bază cinci principii fundamentale: interdependența pozitivă, promovarea interacțiunii între participanți, responsabilitatea individuală și de grup, dezvoltarea unor abilități de comunicare interpersonală și de grup, dezvoltarea unor procese de grup.

JOCUL DE ROL

- Comunicarea este un proces de exercitare de roluri. În viață, în contexte diferite, jucăm roluri diferite, stabilite social de relaționările pe care le avem. Toate aceste roluri pot fi jucate simultan, în anumite momente ele susținându-se unele pe celelalte, alteori neintersectându-se, iar alteori aflându-se chiar în conflict. Rolurile sunt percepute diferit de către diferite persoane, fapt ce influențează și comunicarea. Rolurile pe care le jucăm sunt roluri pe care le învățăm pe parcursul experienței de viață. Deseori, rolurile pe care le învățăm nu sunt dezvoltate la întâmplare, ci sunt urmarea unor presiuni care pot proveni din așteptările celorlalți în ceea ce ne privește.
- Metoda jocului de rol presupune pregătirea cursanților (numărul optim este de 7-10 per grupă) în trei aspecte ale jocului de rol:
 - Instructajul sau stabilirea situației;
 - Jocul de rol propriu-zis;
 - Discuțiile de concluzionare.

- Datorită modului specific de desfășurare, precum și influențelor multiple pe care le poate produce asupra participanților, o pregătire pentru încadrarea cu succes în metodă este necesară.
- Metoda jocului de rol este bine să fie aplicată după ce participanții se cunosc unii pe alții. Unele jocuri de rol sunt împărțite în două secvențe, începându-se prin jucarea scenetei ce aproximează o situație reală, continuându-se printr-un moment de evidențiere a unor concluzii. Concluziile la care ajunge întregul colectiv reprezintă premise pentru jucarea rolurilor în modul trasat de perspectiva obișnuită, într-o scenetă finală. Ultimul pas al metodei îl constituie o discuție generalizată privind modul în care aplicarea soluțiilor alese de întregul grup a fost cel mai potrivit situației date.
- Printre atribuțiile formatorului în utilizarea metodei se numără și evidențierea identității unor valori și comportamente ale personajelor jucate, precum și a consecințelor rezultate din interacțiunea acestora. În concluzie, jocul de rol se desfășoară în patru etape:
 - Descrierea situației;
 - Repartizarea rolurilor urmată de distribuirea câte unei fișe pentru fiecare participant (fișă ce conține descrierea rolului ce va fi jucat, a situației);
 - Jocul de rol propriu-zis;
 - Analiza activității și reliefaarea concluziilor.

JOCUL STRATEGIILOR DE GÂNDIRE (METODA PĂLĂRIILOR GÂNDITOARE)

- Acest joc de rol a fost inventat de către Edward de Bono, promotorul gândirii laterale. Jocul strategiilor de gândire se bazează pe șase astfel de modele și contribuie la încurajarea unui spectru complet de gândire. Pentru aceasta, există șase “pălării” metaforice pe care le poate purta cursantul, indicând prin aceasta ce fel de gândire utilizează. Este foarte important conceptul de “pălărie”, în sensul că aceasta poate fi pusă pe cap sau scoasă de pe cap.

IPOSTAZE:

- *Pălăria albă* se concentrează pe fapte, pe necesarul de informații și pe privirea obiectivă adusă de acestea.
- *Pălăria roșie* trimite spre intuiție sentimente și emoții. Cursantul se concentrează pe propriile trăiri, fără a fi nevoie să le argumenteze.
- *Pălăria neagră* obligă cursantul la judecată și prudență – trimite deci spre logică pesimistă.
- *Pălăria galbenă* se bazează pe o logică pozitivă. Rolul presupus de ea este acela de a privi înainte la rezultatele și beneficiile ce vor fi aduse de acțiune, dar poate fi folosită și pentru a valoriza ceva ce s-a petrecut deja.
- *Pălăria verde* reprezintă rolul dominat de creativitate, identificarea alternativelor, provocărilor și schimbărilor.
- *Pălăria albastră* legiferează rolul de control al întregului proces, focalizarea nefiind asupra subiectului discutat, ci asupra modului în care s-a desfășurat procesul de gândire la adresa acestuia. Rolul jucat este cel al organizatorului, al moderatorului întregii activități.