

**SECȚIUNEA FORMAREA COMPETENȚELOR ÎN DOMENIUL ȘTIINȚELOR
EDUCAȚIEI, PSIHOLOGIEI ȘI ARTELOR
ATELIERUL ȘTIINȚE ALE EDUCAȚIEI**

CZU 371.124

**FORMAREA COMPETENȚELOR PROFESIONALE INIȚIALE
ALE ÎNVĂȚĂTORILOR PRIN METODA PROIECTULUI**

Aliona BRIȚCHI, dr., conf. univ.
*Facultatea de Științe ale Educației, Psihologie și Arte,
Universitatea de Stat „Alecu Russo” din Bălți*

Abstract: *This article reflected the project method as a method of organizing learning by developing investigative skills of students for effective assimilation of knowledge.*

Keywords: *training, competence, creativity, project method, research.*

A dezvolta creativitatea la copii poate numai un pedagog care este orientat către creativitate, de aceea este important ca un învățător să se realizeze nu numai ca un bun profesionist, ci și ca o persoană creativă și competentă de a organiza activități de experiment și cercetare cu elevii din ciclul primar. Pentru ca metodologia organizării activităților de cercetare să decurgă eficient, învățătorul are nevoie de o pregătire specifică în domeniul experimentului și cercetării, deținând abilități și competențe de soluționare creativă a diverselor sarcini de cercetare. Or, pe baza activităților de experiment și cercetare, se formează una dintre cele mai importante capacități complexe ce țin de personalitatea copilului de vârstă școlară mică – **creativitatea**, factorul ce favorizează obținerea a „ceva nou”.

Cercetând constatările psihologilor [5] în contextul dezvoltării creativității la copii, care menționează că o importanță deosebită în formarea unei personalități capabile de a se (auto)determina și (auto)evolua o are dezvoltarea abilităților creative ale copilului prin *activitatea de cercetare*, ce se formează în următoarea ordine:

1. Reflex înăscut de orientare;
2. Nevoia pentru cercetare;
3. Comportament explorator;
4. Activitatea de cercetare.

Actualmente, există evoluări științifice ce oferă posibilități de a găsi și determina forme și modalități de instruire, care contribuie la identificarea condițiilor pedagogice esențiale pentru a forma competențe de bază unei personalități creative moderne. Dezvoltarea abilităților creative la copii prin activitatea de cercetare este una dintre prioritățile educaționale. Este important să se creeze condiții interactive cu caracter semnificativ și activ, atunci când elevii sunt responsabili de (auto)dezvoltarea și creșterea lor personală, iar cadrul didactic împărtășește această responsabilitate, oferind sprijin pedagogic și avansarea elevilor în procesul instructiv-educativ. Anume aceasta urmărește *metoda proiectului* sau *instruirea bazată pe proiect* în procesul de predare-învățare-evaluare în instituțiile educaționale la toate nivelurile.

Potrivit C. Ulrich [6], *instruirea bazată pe proiect* presupune:

- o temă / întrebare cu conținut valoros, care este ancorată în probleme din lumea reală;
- o investigație, care să permită educabililor să învețe concepte, să aplice informațiile descoperite și să reprezinte cunoștințele acumulate într-o varietate de moduri;
- o oportunitate de colaborare dintre studenți, profesori și alte persoane din comunitate, astfel încât participanții să poată învăța unii de la alții;
- utilizarea de instrumente cognitive, care să ajute elevii la reprezentarea ideilor cu ajutorul tehnologiilor moderne.

Cu alte cuvinte, *învățarea bazată pe proiect* presupune selectarea de informații, prelucrarea și sintetizarea acestora, formularea de întrebări, care să călăuzească investigația, interacțiuni

în cadrul grupului, comunicarea rezultatelor, corelarea lor, realizarea și prezentarea unui produs final, respectarea termenelor și dozarea timpului.

Proiectul urmărește crearea unui produs final: fie că elevii realizează un film documentar sau un slide-show despre problemele ecologice, fie că elaborează o broșură turistică tipărită sau electronică pentru a evidenția locurile cu semnificație istorică din țară sau realizează o prezentare multimedia, fie că organizează o conferință cu comunicări, prezentări publice sau creează pliante, postere, eseuri, elevii sunt implicați în activități reale, ce au semnificație dincolo de sala de clasă sau de școală.

În funcție de scopul propus spre realizare, distingem patru tipuri de proiecte de învățare:

1. Proiecte constructive – construirea / confecționarea unor obiecte sau lucruri relaționate cu viața socială (harti, scheme, machete, modele, colete etc.);
2. Proiecte artistice – țin de latura estetică a vieții (muzică, desene, picturi, cultură etc.);
3. Proiecte de soluționare a unei probleme – se referă la identificarea soluțiilor pentru rezolvarea unei probleme într-o situație de viață concretă, ce ține de orice domeniu social;
4. Proiecte de grup – presupun realizarea unei activități practice de către o echipă de copii (sădirea unei grădini de flori sau de legume în curtea școlii etc.) [2, pp. 258-261].

Pentru a organiza **instruirea** elevilor din ciclul primar **bazată pe proiect**, trebuie să respectăm următoarele **cerințe**:

1. Sarcina (problema educațională) trebuie să fie semnificativă, realistă, interesantă și pe înțelesul elevilor, precum și acceptată de aceștia; să fie construită pe baza cunoașterii integrate, a cercetării noului (variind de la activitatea de reproducere la creativitatea educațional-științifică independentă), în conformitate cu individualitatea participanților. De exemplu, în cadrul disciplinei **Științe**, pentru implementarea metodei proiectului pot fi selectate o serie de tematici legate de starea ecologică a bazinelor de apă; impactul negativ al întreprinderilor industriale asupra mediului înconjurător etc. Fără îndoială, astfel de probleme sunt discutate în orice instituție de învățământ. Cu toate acestea, în mare măsură rezultatul depinde de strategiile didactice implementate la realizarea acestor lucrări.
2. Preocupările elevilor (proiect, cercetare) trebuie să aibă un grad înalt de activitate cognitivă și independență, care se realizează printr-o îmbinare armonioasă a muncii individuale sau de grup organizat riguros, precum și responsabilitate comună pentru rezultatul obținut.
3. Rezultatul proiectului trebuie să aibă o semnificație teoretico-aplicativă nu doar pentru participanți, dar și pentru cei ce nu au atribuție la proiect. Prezentarea rezultatului proiectului/ cercetării poate fi realizată în diferite modalități: rezumat, discurs, articol, gazetă de perete, pliant, mesaj, masă rotundă, discuții, rapoarte creative etc. [1, pp. 335-340].

Activitatea de învățare în bază de proiect necesită parcurgerea următorului traseu:

- a) Planificarea preliminară de către cadrul didactic și / sau elevi a obiectivelor finale ale proiectelor colective sau individuale;
- b) Determinarea cunoștințelor de bază din diferite domenii necesare pentru activitate în cadrul proiectului/ cercetării;
- c) Structurarea conținutului proiectului/ cercetării cu alocarea rezultatelor pe etape;
- d) Etapele de desfășurare a unui proiect:
 - Alegerea temei;
 - Stabilirea obiectivelor;
 - Planificarea activităților: distribuirea sarcinilor, identificarea surselor de informare, stabilirea unui calendar de desfășurare a acțiunii, stabilirea metodelor de cercetare;
 - Cercetarea / investigația propriu-zisă;
 - Analiza și generalizarea rezultatelor obținute;
 - Realizarea produsului final;
 - Susținerea proiectului;
 - Evaluarea cercetării / activității desfășurate.

Deci, etapele principale ale activității în baza proiectului sunt: 1) organizațională; 2) tehnologică și 3) reflexivă.

Reieșind din cele expuse mai sus, pașii pentru realizarea unui proiect sunt:

1. **Informarea.** Copiii, împreună cu învățătorul/ părinții, colectează informația necesară planificării și realizării sarcinilor, folosind surse disponibile de informare: manuale, cărți de specialitate, publicații, site-uri Internet etc.
2. **Planificarea.** Pregătesc planul de acțiune pe care îl vor aplica în îndeplinirea sarcinilor, se planifică resursele ce vor fi utilizate. Se face împărțirea sarcinilor între membrii grupului, care trebuie să fie clar definite. Toți membrii grupului trebuie să participe activ și să colaboreze la execuția proiectului. Cadrul didactic are rol de moderator, intervine, sugerează, oferă suport.
3. **Decizia.** Decid în grup asupra alternativelor sau strategiilor de rezolvare a problemelor. Rolul cadrului didactic este să comenteze, să discute și, dacă este necesar, să modifice strategiile de rezolvare a problemelor propuse de ei.
4. **Implementarea.** Se desfășoară activitățile creative independent și responsabil; fiecare membru al proiectului trebuie să-și îndeplinească sarcinile în acord cu planul de acțiune și cu diviziunea muncii. Cadrul didactic va ghida elevii și le va corecta greșelile.
5. **Controlul.** Copiii își (auto)verifică rezultatele muncii, după care urmează etape de evaluare reciprocă între membrii grupului, pentru a se stabili gradul de definitivare a proiectului. Cadrul didactic își asumă rolul de persoană-suport și de sfătuitor, venind cu sugestii de îmbunătățire.
6. **Evaluarea.** Copiii și cadrul didactic evaluează în comun procesul și rezultatele obținute. Rolul cadrului didactic este de a-i conduce pe copii la feed-back, de a-i face să înțeleagă greșelile făcute, eficiența muncii și experiența câștigată [6, pp. 145-167].

Metoda proiectului permite, astfel, evaluarea următoarelor competențe, pe de o parte:

- competența de a selecta informațiile utile în vederea realizării proiectului;
- competența de a identifica și utiliza metode de lucru adecvate îndeplinirii obiectivelor;
- competența de a folosi corespunzător echipamentele și instrumentele necesare conceperii proiectului;
- competența de a crea un produs final, utilizând diferite tehnologii;
- abilitatea de a lucra în echipă (în cazul proiectelor în echipă);
- competența de a susține proiectul realizat, punând în prim-plan aspectele relevante.

Pe de altă parte, proiectul este o „metodă complementară sau alternativă de evaluare” disciplinară sau interdisciplinară, care are „un real potențial formativ, superior celorlalte metode de evaluare”, deoarece, folosind această metodă, elevul este pus în situația de a căuta, analiza, sintetiza, asocia și compara informația / datele și, nu în ultimul rând, „de a scoate din cutiuțele minții lor cunoștințele depozitate, indiferent de disciplina la care au fost ele dobândite”.

Avantajele învățării pe bază de proiect sunt [4, pp. 75-76]:

- implicarea copiilor în activități autentice, promovând conexiuni interdisciplinare, pluridisciplinare și transdisciplinare;
- promovarea dezvoltării globale a personalității, prin valorificarea achizițiilor de la diferite discipline de studiu, prin integrarea cunoștințelor, a capacităților, deprinderilor și atitudinilor/valorilor;
- sporirea motivației intrinsece a copiilor prin apelarea la situații semnificative din viața cotidiană și prin centrarea pe interesele acestora, ținându-se cont de talentele posedate de copii;
- stimularea învățării autonome la copii și dezvoltarea creativității și spiritului responsabilității acestora;
- dezvoltarea capacităților de investigare și de sistematizare a informațiilor prin valorificarea diferitor surse de informare și documentare;
- facilitarea învățării prin cooperare (în cazul proiectelor de grup);
- crearea premizelor pentru stimularea dezvoltării întregului sistem de competențe-cheie.

Trecerea de la o etapă la alta a proiectului este asociată cu creșterea competenței de cercetare a elevului/ participantului la un nivel mai calitativ. Fiecare etapă ulterioară este succesivă pentru cea anterioară, care are o completitudine relativă, subliniind o anumită eficacitate a procesului de dezvoltare, a caracterului de implicare. Dezvoltarea acestor manifestări sunt o condiție pentru trecerea la un nivel superior.

Un rol important în procesul de formare și dezvoltare a competenței de cercetare a elevilor îl au factorii care determină condiționat (auto)dezvoltarea personalității elevului, adică la realizări înalte. Eficacitatea procesului de formare și dezvoltare a competenței de cercetare a elevilor depinde de influența unor factori externi și interni, cum ar fi: (auto)dezvoltarea personalității; interesul motivațional în activitățile de cercetare; un set de calități și abilități necesare pentru activitatea de cercetare etc.

În concluzie, activitatea de cercetare în cadrul metodei proiectului, ca tehnologie didactică, permite aplicarea conceptelor curriculare din învățământul primar, totodată luând în considerare particularitățile de vârstă și individuale și dezvoltarea psiho-pedagogică a elevului.

Bibliografie:

1. BOCOȘ, Mușata. *Didactica disciplinelor pedagogice: un cadru constructivist*. Pitești: Ed. Paralela 45, 2017. 432 p. ISBN 978-973-47-2482-6
2. BOCOȘ, Mușata, IONESCU, Miron. *Tratat de didactică modernă*. Pitești: Ed. Paralela 45, 2009. 446 p. ISBN 978-973-47-0556-6
3. CERGHIT, Ioan. *Metode de învățământ*. Iași: Ed. Polirom, 2006. 315 p. ISBN 973-46-0175-X
4. CERGHIT, Ioan ș.a. *Prelegeri pedagogice*. Iași: Ed. Polirom, 2001. 230 p. ISBN 973-683-798-X
5. SĂLĂVĂSTRU, Dorina. *Psihologia educației*. Iași: Ed. Polirom, 2004. 288 p. ISBN 973-681-553-6
6. ULRICH, Cătălina. *Învățarea prin proiecte*. Ghid pentru profesori. Iași: Ed. Polirom, 2016. 280 p. ISBN 978-973-46-6240-1