

REFERAT
MODULUL PSIHO-PEDAGOGIC

Realizator: Prof. Buzau Camelia
Gr. Sc. “Av.Dr. Ioan Senchea”Fagaras

Instruire asistata de calculator

“ Comunicare profesionala ”



Gr. Sc. "Av.Dr. Ioan Senchea" Fagaras

Specializari:

- **Tehnician în turism**
- **Tehnician în activități economice**
- **Tehnician mecanic pentru întreținere și reparații**
- **Resurse naturale și protecția mediului**
- **Tehnician ecolog și protecția calității mediului**
- **Resurse naturale și protecția mediului**
- **Tehnician analize produse alimentare**

Conceptul de asistare a procesului de invatamant cu calculatorul include

- -predarea unor lectii de comunicare de cunostinte;
- -aplicarea, consolidarea, sistematizarea noilor cunostinte;
- -verificarea automata a unei lectii sau a unui grup de lectii

Trasaturile generale ale softului educational

- -este conceput pentru a invata
- -trebuie sa asigure interactiunea flexibila elev-computer sau computer-profesor
- -se adapteaza in functie de caracteristicile individuale ale utilizatorului.

Obiectivele unei formari manageriale sunt:

- a-l ajuta pe cursant sa dobândeasca si sa-si îmbunatateasca cunostintele, tehnicile de lucru si competentele relationale;
- a-l determina pe cursant sa constientizeze si sa valorizeze propria experienta practica.

Tipuri de joc

- *”întrebări pentru aflarea adevărului”*
- *„Trage oblonul”*
- *„Jumătate de Rebus”*
- *„Povestea”*

Clasificarea mijloacelor de învățământ

1. *mijloace intuitive*, care cuprind:

- - obiectele naturale sau originale (ierbare, insectare, preparate microscopice, aparate, unelte, dispozitive, instrumente);
- - obiecte confecționate în scopuri didactice care reproduc sau reconstituie obiecte sau fenomene reale evidențind trăsăturile caracteristice ale acestora (machete, mulaje, corpuri geometrice etc);
- - substituenți imagistici: planșe, hărți, scheme, diapozitive, diafilme, folii pentru retroproiector, filme, înregistrări audio sau video etc.;

Mijloace de învățământ

- 2. *mijloace logico-raționale*: simboluri și complexe de simboluri (formule matematice, note muzicale, textul scris).
În acest context, manualul este un mijloc de învățământ.

Metode de invatare prin cooperare

- **1. MOZAIICUL** este o metoda de invatare , care se bazeaza pe distribuirea sarcinilor de invatare unor grupuri de elevi , astfel ca , in urma colaborarii, fiecare elev sa aiba intreaga schema de invatare . Numararea elevilor si impartirea lor pe grupe dupa un algoritm specific este foarte importanta . **Elevii vor fi grupati in 4 grupuri initiale de cate 4 elevi** , fiecarui elev din Urmeaza reasezarea elevilor in sala : toti elevii cu numarul 1 , vor forma un grup de experti ; acelasi lucru se intampla pentru elevii cu celelalte numere , obtinandu-se astfel, patru grupuri de experti gmp atribuindu-se cate un numar de la 1 la 4.

Metode de invatare prin cooperare

● **2. TURUL GALERIEI**

- 1.În grupuri de trei sau patru, elevii lucreaza întâi la o problema care se poate materializa într-un produs (o diagrama, de exemplu), pe cât posibil pretându-se la abordari variate.
- 2.Produsele sunt expuse pe peretii clasei.
- 3.La semnalul profesorului, grupurile se rotesc prin clasa, pentru a examina si a discuta fiecare produs. Îsi iau notite si pot face comentarii pe hârtiile expuse.
- 4.Dupa turul galeriei, grupurile își reexamineaza propriile produse prin comparatie cu celelalte si citesc comentariile facute pe produsul lor.

Metode de invatare prin cooperare

- **3. BRAINSTORMING** ("brain " = creier ; "storm " == furtuna) e un asalt de idei , o stare de intensa activitate imaginativa . Prin folosirea acestei metode se solicita participarea activa a elevilor , se dezvoltă capacitatea de a trai anumite situatii , de a le analiza, de a lua decizii pentru alegerea solutiilor optime si se exerseaza atitudinea creativa si exprimarea personalitatii . De asemenea, metoda da posibilitate persoanelor sa-si exprime parerile , ideile , punctele de vedere despre un anumit subiect , in ideea ca toate pot fi valoroase, importante , bune.
- **Etapele metodei:**
 - 1 Se alege tema si se anunta sarcina de lucru ; grupuri de 10 persoane.
 - 2 Se solicita exprimarea rapida , in fraze scurte si concrete , fara cenzura , a tuturor ideilor , fie ele chiar traze , neobisnuite absurde , fanteziste , asa cum vin ele in minte , legate de rezolvarea unei situatii -problema conturate. .Nimeni nu are voie sa faca observatii negative. In acest caz , functioneaza principiul " cantitatea genereaza calitatea "
 - Totul se inregistreaza in scris , pe tabla , flipchart , video, reportofon.

BRAINSTORMING

Etapele metodei:

- Se alege tema si se anunta sarcina de lucru ; grupuri de 10 persoane.
- Se solicita exprimarea rapida , in fraze scurte si concrete , fara cenzura , a tuturor ideilor , fie ele chiar trznite , neobisnuite absurde , fanteziste , asa cum vin ele in minte , legate de rezolvarea unei situatii -problema conturate. .Nimeni nu are voie sa faca observatii negative. In acest caz , functioneaza principiul " cantitatea genereaza calitatea ".
- Totul se inregistreaza in scris , pe tabla , flipchart , video, reportofon. Se lasa o pauza de 15 min. , uneori chiar o zi , pentru " asezarea ideilor "emise si receptionate

Proiectul

- Proiectul ca instrument de evaluare:
- se desfășoară pe o perioadă de timp de câteva zile sau câteva săptămâni;
- începe în clasă prin precizarea temei, definirea și înțelegerea sarcinilor de lucru, continuă în clasă și acasă și se încheie în clasă prin prezentarea unui raport despre rezultatul obținut și expunerea produsului realizat;
- poate lua forma unei sarcini de lucru individuale sau de grup;
- trebuie organizat riguros în etape, ca orice muncă de cercetare;
- facilitează transferul de cunoștințe prin conexiuni interdisciplinare;

Instruirea asistata de calculator

- Se diferențiază mai multe nivele de asimilare a calculatorului în învățământ :
 - Nivelul inițierii și acomodării (ciclul primar și gimnazial) ;
 - Nivelul aprofundării și exersării (ciclul liceal) ;
 - Nivelul dezvoltării de aplicații cu grad înalt de complexitate (ciclurile universitar și postuniversitar)

Concluzii

- Învatarea cu ajutorul **calculatorului** este o metoda didactica activa si moderna. **Instruirea asistata de calculator** reprezinta din punct de vedere pedagogic, un mod de organizare a procesului instructiv-educativ, promovat în ultimele doua decenii, atât, în tarile dezvoltate, cât si în unele în curs de dezvoltare, într-un ritm considerabil. Ea este o activitate deosebit de complexa, integrând, pe lângă resursele umane implicate (cadre didactice si elevi) si resurse materiale deosebite (prezenta unui computer si a altor tehnologii informationale si de comunicare). Instruirea asistata de calculator da posibilitatea cadrelor didactice sa devina moderatori.