

INSPECTORATUL ȘCOLAR JUDEȚEAN ALBA

Categoria “Derularea de proiecte finanțate prin fonduri europene”

De ce, cum și ce învăț?- POSDRU/190/1.1/S/156882

Proiectul “De ce, cum și ce învăț?” (POSDRU/190/1.1/S/156882) este un proiect cofinanțat din Fonduri Structurale Europene, Programul Operațional Sectorial Dezvoltarea Resurselor Umane și a fost implementat în perioada 29.07.2015-28.12.2015 de către Inspectoratul Școlar Județean Alba.

Obiectivul principal al proiectului a fost acela de a ameliora și de a evalua competența elevilor de a învăța. Acest lucru s-a realizat prin raportarea la un cadru transcultural integrativ, care a dat o organizare și un sens profund activității de învățare, văzută ca o activitate de bază a vieții omului. Între cele opt domenii de competențe cheie, am ales să dezvoltăm domeniul cinci: **Learning to learn**, pe considerentul că succesul în acest domeniu asigură succesul și în celelalte șapte domenii. Ideea proiectului a pornit de la premisa că dacă omul știe să învețe și are o motivație autentică, progresează în toate celelalte domenii de competențe. În educația contemporană ne întâlnim cu două tipuri principale de abandon școlar. Unul este cel fizic, când elevul efectiv nu mai vine la cursuri, altul este cel psihologic, în care acesta nu se mai implică activ în pregătirea sa. Motivul principal este acela că elevii nu înțeleg că rostul profund pe care îl are educația nu este doar pentru a obține o calificare, ci și pentru obținerea armoniei interioare și a satisfacției în viață.

Pornind de la aceste considerente, am propus și implementat activități care au avut ca și scop livrarea unei „doze de optimism” și re-energizarea procesului de învățare prin racordarea la nevoile fundamentale ale elevilor din județul Alba. În acest mod am reușit să oferim o motivare intrinsecă, mult mai puternică și de durată decât orice motivare externă.

Prin facilitarea acestei raportări, acest proiect i-a ajutat pe cei 15.000 de elevi participanți la activitățile proiectului să dea sens tuturor activităților de învățare pe care ei le-au desfășurat, fie ele în cadru formal ori informal, cu accent pe dezvoltarea capacității de a aloca timp învățatului, autonomie, disciplină, perseverența în procesul de învățare, capacitatea de concentrare, capacitatea de a reflecta critic asupra obiectului și scopului învățării și dezvoltarea capacității de a comunica, ca parte de procesului de învățare, utilizând mijloacele potrivite.

Proiectul a oferit sprijin pentru:

- Dobândirea de competențe cheie într-un domeniu foarte important și anume, „Learning to learn”
- Învățarea de calitate care se bazează pe motivația intrinsecă, iar competența în acest domeniu determină dezvoltarea și în celelalte domenii de competență
- Găsirea unei abordări mai bune pentru învățare și un mod de a conduce acest proces pe un drum optim, deoarece lucrul esențial pe care îl cere piața muncii este implicarea, adică acea abilitate a oamenilor de a se auto-motiva, de a participa prin motivația intrinsecă
- Evoluția pe nivelurile culturale până la „**VIATA E MINUNATĂ**”.

Activitățile directe cu elevii s-au realizat în cadrul unei platforme on-line care a conținut materiale de învățare interactive (sub forma a 240 ”lecții” și 240 ”teste”) organizate pe 6 niveluri (din care unul pentru excelență). Parcurgerea acestora în vederea dezvoltării competenței ”Learning

to learn” a fost făcută sub forma unui concurs desfășurat după un regulament de desfășurare, la finalul căruia au fost acordate premii pentru finaliști și subvenții pentru restul participanților (15.000 de elevi din clasele III-XII din județul Alba). Secțiunile concursului au fost stabilite astfel ca marea majoritate a elevilor să se poată regăsi în una dintre ele. Concursul a fost realizat în două etape, rezultatele din prima etapă oferind dreptul de participare în etapa a doua. În a doua etapă elevii au fost invitați și să realizeze ei materiale în domeniul în care se desfășoară concursul (Learning o learn), potrivit secțiunilor stabilite. În această etapă s-au stabilit și câștigătorii care au fost răsplătiți cu premii:

- 50 premii Locul I în valoare de 400 lei (total 20.000 lei)
- 150 premii Locul II în valoare de 300 lei (total 45.000 lei)
- 150 premii Locul III în valoare de 200 lei (total 30.000 lei),

cei alți elevi, care nu au participat la ce-a de-a doua etapă a concursului sau nu au câștigat un premiu (14.650 elevi) au primit premii de participare (subvenții) în valoare de 70 de lei/participant (total 1.025.500 lei).

Interesul pentru concurs a fost unul deosebit. Deși a durat relativ puțin, având în vedere că a fost necesară și o familiarizare cu portalul, elevii au realizat pe site un număr de puncte aproape dublu față de cel care ar fi fost necesar pentru validarea participării. Astfel în loc la aproximativ 1.600.000 de puncte, câte ar fi fost necesare, aceștia au realizat aproximativ 3.000.000 prin rezolvarea a peste 3.000.000 de întrebări și exerciții. Recordul de puncte, 4684 pe ambele tipuri de activități (minimul necesar fiind de 100 de puncte), aparține unei eleve din clasa a XI-a care a parcurs teste și lecții și pe niveluri inferioare, pe domeniile ei de interes.

Proiectul s-a încadrat perfect pe cele mai noi direcții și obiective adoptate în Uniunea Europeană. Strategia Europa 2020 (http://ec.europa.eu/europe2020/services/faqs/index_ro.htm) care are ca prim obiectiv „Stimularea unui nou tip de creștere (inteligentă, durabilă și favorabilă incluziunii)”, iar acest lucru se realizează în primul rând prin „creșterea nivelului competențelor și consolidarea educației de-a lungul vieții” (mijlocul 1 propus). Importanța competențelor este crucială pentru atingerea acestui obiectiv. Iar între competențe, cele care asigură inclusiv creșterea nivelului tuturor competențelor, sunt cele din domeniul *Learning to learn*, pe care le-a avut în vedere proiectul nostru.

Învățarea este procesul esențial al vieții. Ea stă la baza tuturor proceselor pe care le desfășurăm (nu putem face nimic dacă nu am învățat mai înainte cum se face), ea face posibilă orice adaptare la nou, doar prin ea se poate asigura o evoluție în orice domeniu al vieții. Din aceste motive se cuvine să îi acordăm o importanță deosebită, iar pentru aceasta trebuie să-i cunoaștem scopul (**De ce?**), mijloacele (**Cum?**) și ce anume avem de făcut (**Ce?**). Fără o bună cunoaștere a acestor trei elemente procesul învățării este incomplet și deficitar.

Doar prin învățare putem progresa pentru a ajunge la acea abordare și împlinire a vieții din care să putem spune „Viața este minunată!”. Știind bine încotro ne îndreptăm cu evoluția prin învățare, ce vrem, cum să facem, ieșim din confuzia și lipsa de sens a vieții.

În prezent, aplicația realizată în cadrul proiectului este funcțională și este utilizată ca resursă didactică pentru cadrele didactice și elevii noștri, accesul fiind gratuit pentru orice utilizator.

Informații suplimentare despre rezultatele obținute în cadrul proiectului pot fi vizualizate pe site-ul proiectului la adresa www.viataeminunata.ro.

Echipa proiectului ” De ce, cum și ce învăț?”