

Învățarea prin cooperare

Învățarea prin cooperare este una dintre cele mai moderne metode ale deceniului trei al secolului XXI. Și desigur este centrată pe el, noțiune mult vehiculată în ultima perioadă. Prin parcurgerea mai multor perioade (începând cu primele decenii ale secolului XX, continuând cu a doua jumătate a secolului XX, apoi primul deceniu al secolului XXI, deceniul doi și pășind timid în deceniul trei) în domeniul educativ, am înțeles că metodele existente acelor perioade au fost benefice, au dat rezultate, au avut finalitate. Activitățile educațive, didactice, de învățare, de evaluare au reprezentat un întreg omogen, activități bazate pe centrare pe profesor, educator, coordonator activitate, perioade contemporane unor perioade istorice, politice, economice și sociale, în care elevul, studentul învață prin acceptarea celor predate, de obicei singur, sau în cel mai bun caz foarte rar cu un coleg de clasă, dar rezolvându-și temele (pe care reușea să le rezolve începând cu exerciții rezolvate din carte, din culegeri și ajungând să finalizeze astfel cerințele). Desigur temele, rezolvările reprezentau elemente, noțiuni din cele învățate, eventual prin învățare repetitivă, adică așa numita toceală cum se numea în jargonul elevului. Elevii conștiincioși duceau la bun sfârșit tema, cei mai puțini se împotmoleau poate undeva pe parcurs.

Ajungem în secolul XXI când încep să apară temele sub formă de proiecte, cu documentație de pe internet, proiecte individuale, realizate pe anumite structuri, cerințe, obiective, etc. Deja începem să aplicăm, să rescriem, să folosim noțiunea centrare pe elev. Explicația acestei expresii este foarte vastă și poate și puțin subiectivă din punctul meu de vedere. Unii ar spune că profesorul începe să piardă teren. Eu nu aș spune așa ceva, doar că se redefinește și rolul acestuia. Cu trecerea anilor, cu înaintarea în tehnologie se începe a se lucra în alte variante decât cele tradiționale, cele puțin moderne începute timid. Ajungând în al doilea deceniu al secolului XXI începem a lucra în grupuri de elevi, nu neapărat omogene de la început, sau care rămân neomogene pe tot parcursul activității. Important nu este a răspunde la întrebare, a ști pe de rost, a rezolva din prima, a obține rezultatul pentru a lua nota maximă, ci a începe a lucra în grup, grupul transformându-se în echipă, echipa având obiectivele bine știute, calculele făcându-se prin participarea fiecărui membru al grupului, al fiecărui membru al echipei, fiecare aducându-și contribuția cu ce știe mai bine, rezultatele obținute fiind încununate de întreaga echipă. Se caută, se calculează, se verifică. Astfel munca individuală, specifică altor perioade s-a transformat într-o muncă de cooperare cu un scop comun. Pentru că multe noțiuni nu mai trebuie știute "pe de rost", ele putând fi căutate pe net, în cărți sau chiar caiete, predate anterior, important este a se ajunge la rezultat, acesta reprezentând o problemă, un exercițiu, un

proiect, o realizare practică, o verificare, o diagnosticare, sau cum dorim să o numim. Munca prin cooperare, învățarea prin cooperare începe să devină din ce în ce mai importantă, Astfel, fără să subestimăm cunoștințele învățate individual, rezultatul obținut prin învățare, prin munca în colaborare, prin cooperare poate fi un rezultat mult mai valoros, cu o finalitate prin care se obține ceva important, nu doar reușita unui singur om, a unui elev, că la el ne referim, ci reușita unui grup, a unei echipe și desigur reușita unui proiect, a unei realizări, diseminare, valorificare, evaluare a unor activități realizate, cu un anumit scop în domeniul pentru care a fost proiectat. Să fie util, să nu fi fost realizat doar pentru obținerea unei calificări a unui singur individ, ci pentru calificarea întregii echipe. În cazul în care nu fiecare individ își aduce aceeași cantitate de contribuție, echipa nu îl elimină, ci îl convinge, îl ajută, îl perfecționează a fi parte din echipă, să se bucure în cazul unei reușite la fel cu ceilalți, pentru ca într-o altă situație să poată fi schimbate rolurile în care poate deveni el leaderul echipei, să ajungă la reușită înaintea unui alt individ și să se comporte asemenea celorlalți atunci când și el a fost ajutat, permițându-i-se același loc, aceeași ierarhie în cadrul echipei. Nu este ușor a avea un astfel de comportament din partea membrilor grupului, cu toții fiind obișnuiți a primi laudele personal, eventual unii, să nu



îi ajute pe ceilalți din grup, dar observându-se de-a lungul vremurilor că totdeauna această metodă a dat roade, mai multe decât munca individuală, s-a ajuns la concluzia că a devenit una dintre cele mai eficiente metode de învățare. Chiar dacă există persoane cărora le place a studia în particular, a construi, a verifica, a modela de unul singur, până la urmă își aduce contribuția în cadrul întregului cu bucată lui realizată. Deci până la urmă se ajunge tot la o colaborare, o cooperare, poate sub o altă formă, dar parte a întregului va fi. Foarte important în cadrul muncii în echipă, prin cooperare este a accepta și contradicțiile dacă ele sunt constructive. Se vor accepta și alte idei decât cele care par a fi obiective, dar se va demonstra contrariul, atmosfera de lucru rămânând aceeași ca și în cazul în care fiecare membru are aceeași idee. Desigur rolul coordonatorului, în rolul profesorului este de a menține tot timpul o atmosferă constructivă. Se vor elimina de preferință din limbaj expresiile nu e bine cum faci, nu face așa, înlocuindu-se cu “poate dacă încercăm altfel rezultatul e mai bun”, sau devine cel bun.

Un motiv foarte plauzibil pentru care această metodă de învățare prin cooperare duce la rezultate în deceniul trei al secolului XXI al mileniului trei este pentru că datorită tehnologiei avansate de care avem parte, copiii încep să nu mai aibă prieteni cu care să se joace (la modul fizic mă gândesc), cu care să-și rezolve o temă, stând la masă, acasă la unul dintre ei, aceste practici fiind parte a învățământului caracteristic sfârșitului de secol XX. Cooperarea și colaborarea are loc într-un alt fel și anume pe fond virtual, ei neaflându-se în același loc fizic

dar aflându-se pe aceeași platformă de comunicare, putând a se ajuta reciproc, a-și rezolva temele împreună, chiar temele sunt de o astfel de natură încât să fie rezolvate prin colaborare, cooperare, prin punerea în comun a fiecărei părți realizate poate individual și ajungându-se la un întreg. Aici m-am referit la temele date pentru a se rezolva acasă.

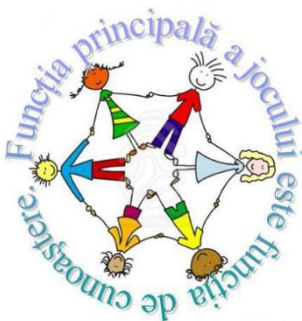
Un alt motiv foarte important în cadrul muncii prin cooperare este acela că membrii grupului se transformă din spectatori(ca în situația în care stăteau singuri în bancă ascultând pledoaria profesorului, neavând curajul de a interveni în situația în care nu ar fi de acord cu ceva) în colaboratori, pentru a contribui la



realizarea întregului, în actori, având curajul de a-și exprima ideile, chiar și în neconcordanță cu cele expuse, în protagoniști, cu rol de participare, desigur la modul decent realizat cu statutul de elev/student.

Una dintre metodele moderne de învățare, caracteristice deceniului trei al secolului XXI este metoda prin joc sau se folosește expresia englezească de gamification. Termenul de „gamification” (gamificare) a fost folosit pentru prima dată de către dezvoltatorul britanic Nick Pelling în 2002, cu sensul de „accelerarea și atraktivizarea instrumentelor electronice utilizând interfețe grafice de tip joc”. Apoi caracteristicile jocului au fost adăugate în activități care nu erau considerate jocuri. Și a apărut gamificarea. Jocul, ca metodă de educare al copiilor reprezintă una dintre cele mai reprezentative și are ca rol dezvoltarea psihică a copilului, ca o evoluție în aceasta, îl dezvoltă pe copil, pe nivele și urmează trecerea de la un nivel la altul superior acestuia. Copilului îi va fi canalizată energia pentru modelarea personalității, se poate coordona, întregi, modela, această personalitate prin aplicarea jocului în diferite variante. Foarte important în definirea jocului este că prin aplicarea lui copilul își va folosi atât mintea cât și corpul, cu scopul de a produce o bucurie, o satisfacție, o împlinire, care poate fi cel mai important în primii ani ai copilului, începând de la jocurile cele mai simple, continuând cu trecerea la următorul nivel(cum se mai folosește în limbajul copiilor mai mici sau chiar mai mari), nivele superioare în care are loc evidențierea a ce are mai bun în el, copilul, desigur atunci când jocul nu este forțat. În copilărie atunci când eram lăsați să facem ceea ce doream, spuneam că ne jucăm. Desigur jocul are o valoare importantă și anume în aceea de formare. Formarea copilului devine foarte importantă în primii ani. La nivel educativ începând cu anii de grădiniță coordonatorul jocului, în cazul nostru educatoarea are un rol esențial în a încununa jocul cu bucurie, satisfacție, plăcere, pentru ca respectivul joc să fie repetat, să fie scoase în

evidență lucrurile pozitive în cadrul lui. Încă un lucru important reprezintă faptul că jocul se joacă în grup, chiar dacă sunt situații în care unii copii se retrag cu propria mașinuță sau păpușă, jocul devine foarte eficient când are loc în grup, copiii așezându-se în cerc. Sunt primele semne că grupul începe să se transforme în echipă. Chiar dacă apar mici contradicții, ele în timp vor fi uitate sau vor deveni constructive. În așa fel se va asambla o remorcă, se va construi un bloc din cuburi, se va îmbrăca o păpușă. Cu trecerea anilor jocurile încep să se complice, dar defapt nu este așa. Ele sunt cerințele criteriilor deja dezvoltate, a evaluărilor chiar din partea copiilor, încep să fie cerute pe anumite domenii, adică încep să se vadă primele rezultate ale jocului, jocurilor anterioare. Copilul nu se mai mulțumește cu ceva foarte simplu, pentru că se plictisește și cere, invocă elemente mai complicate, jocul devenind un important pas în dezvoltarea lui. Anii trec și copilul ajungând la școală se va bucura de joc dintr-o altă perspectivă și anume cea de organizare și desfășurare a procesului instructiv educativ. Deci jocul devine didactic. Din nou spun că această metodă, metoda de învățare prin joc, scoate în evidență contribuția în educarea copilului. Dacă în primii ani, important era timpul de desfășurare al jocului, acesta să fie plăcut, în continuare timpul începe să fie eficient, benefic, deci rolul jocului începe să se transforme puțin dar baza rămânând aceeași. Jocul începe să se transforme în aritmetică, copiii învățând să numere merele roșii de pe planșa de pe perete, făcându-le plăcere acest lucru, să numere merele roșii rămase în pom după ce au fost furate de păsări, apărând diferite aplicații de joc, virtuale sau nu prin care elevul se joacă dar defapt i se formează anumite competențe, specifice chiar, care în timp se vor atribui celor generale. Astfel începe și formarea în cadrul jocului. Apare caracterul formativ al jocului, asigurând libertate de gândire și acțiune, inițiativă și cutezanță, copilul, adică elevul de acum începând a avea încredere în forțele proprii. El începe să devină mai atent, să nu mai fie atât de egoist, începe să-i placă ceea ce face. Prin această atitudine începe să se dezvolte curajul, perseverența, competiția, corectitudinea, disciplina.



Apare spiritul de cooperare, de colectivitate, de grup, de echipă, de colaborare, câteva din elementele caracteristice metodei de învățare prin joc. Elevul ajunge la gimnaziu și jocul trece la un alt nivel în cadrul învățării. Deja jocul și-a avut efectul în dezvoltarea personalității, al stimulului de a lucra cu plăcere, s-a cultivat dragostea pentru studiu, activitățile devenind mai interesante, mai atractive, se îmbină ineditul cu plăcutul, încep a se elimina elementele care nu produc bucurie, plăcere, apare dinamismul în gândire.

Jocul a fost denumit ca o practică a dezvoltării. Astfel că el stimulează funcțiile intelectuale, modelează procesul afectiv motivațional, dezvoltă funcția de comunicare.

Jocul devine o admirabilă modalitate de a-l face pe elev să participe activ la procesul de învățare, atunci când jocul este accesibil, atractiv, recreativ, și desigur folositor atât pentru următorul nivel al jocului, cât și pentru a fi folositor în viață chiar, în unele elemente componente definitorii ale vieții. Dacă în copilărie copilul se bucura văzând că a reușit să asambleze remorca, să construiască turnul din cuburi, la maturitate se va bucura văzând aceeași remorcă pe care poate o conduce, același turn pe care l-a construit, jocul fiind doar la un alt nivel. În esență satisfacția realizării e aceeași. Jocul și-a îndeplinit rolul.

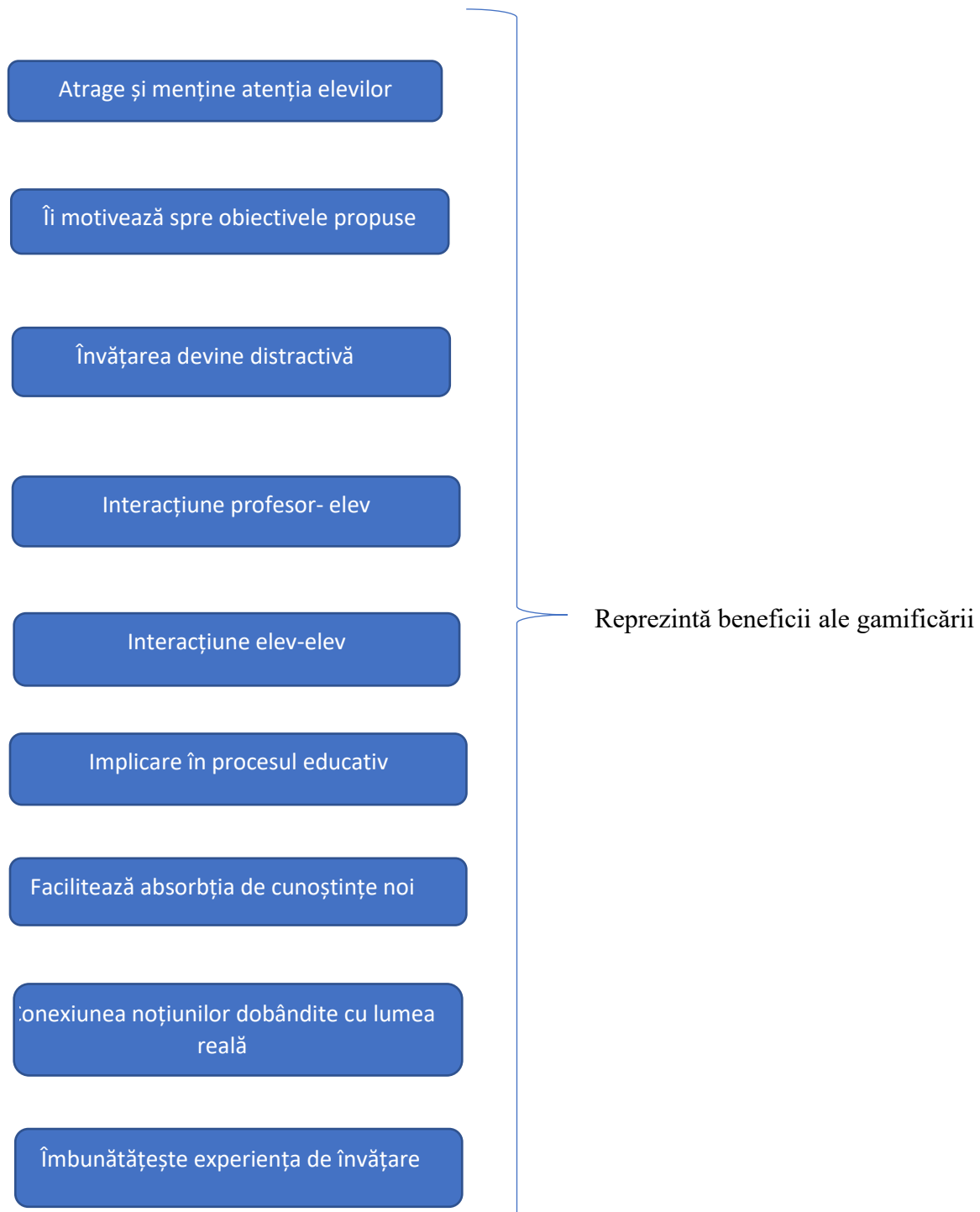
Dacă ne referim la componentele jocului didactic, am putea începe cu conținutul acestuia, anumite cunoștințe anterioare despre diferite elemente studiate într-o etapă anterioară. Ca sarcină didactică poate fi de tipul unei probleme de gândire, de comparație, de recunoaștere. Sarcina didactică poate diferi, chiar având același conținut. Aceasta reprezintă esența jocului. Ea va antrena gândirea, va analiza, va sintetiza, va compara și va intra în imaginația copilului.

Acțiunea de joc se stabilește în funcție de sarcina didactică a acestuia. Cum cel mai eficient e să fie pe grupe apare spiritul de colectivitate și noțiunea de unde am plecat defapt și anume cooperarea. Foarte important este a se respecta regulile jocului care determină cum să fie jucat jocul, cum să fie rezolvată o problemă a jocului, aceste reguli să fie înțelese de fiecare membru al grupului, iar în funcție de etapele jocului să se stabilească punctajele, rezultatele, în mod obiectiv. De preferat să nu piardă nimeni, având posibilitatea de a se revanșa, de a deveni mai bun, de a rezolva problema într-o etapă următoare, dar pentru că prin definirea unor reguli importante deja grupul s-a transformat în echipă, fiind una din regulile jocului, rezultatul apare ca un întreg, cununa de lauri obținându-se de întreaga echipă.

Pentru că studiem jocul din punct de vedere educativ, se asigură o justă proporționare a jocului cu munca. Astfel îmbinarea judicioasă a elementelor de joc cu cele de învățare constituie un element important în educarea elevului în școală. Dar să nu uităm că jocul e distracție, are elemente de feedback și desigur de recompense.

Ajungem la liceu, iar elevii trec în etapa următoare a jocului. Dacă predarea unei lecții se face sub forma unui joc, elevul/elevii vor păstra atenția asupra celor auzite, ora va fi atractivă, distractivă, ei se vor implica în tema tratată, va apărea o interacțiune profesor-elev și foarte important elev-elev. Elevii vor începe a realiza conexiunea noțiunilor dobândite cu lumea reală. Printr-o participare activă, elevii se vor integra perfect, chiar fără să-și dea seama că sunt angrenați în dobândirea de noi cunoștințe, dar pentru că suntem la liceu deja e foarte important ca elevii să nu se plictisească, și pe lângă legătura cu lumea reală, ei să regăsească exact ce vor să învețe, să studieze, să rezolve, să verifice, nu uităm că deja clasa are o anumită specializare.

Așa numita cultură generală care poate și se impunea în trecut de părinți, de profesori, acum parcă nu mai are aceeași conotație, dacă nu știi ceva netul te luminează, dar profesorul nu poate fi înlocuit, el devine coordonatorul, conducătorul jocului, cu rol de ghidare. Preluarea coordonării jocului de către profesor se face timid de unii. Chiar unii spun că învățarea prin joc generează zgomot, indisciplină și lene. Dar apar tot mai mulți curajoși, care încearcă să o adopte, eu fiind unul dintre ei. Deci dacă structurez la modul general gamificarea ajung la concluzia că:



Conform SchoolEducationGateway, platformă europeană de învățare online, dedicată învățământului preuniversitar, jocurile încep să facă parte tot mai mult din planurile de lecții ale profesorilor, fie ca metode de învățare, cât și de verificare, de realizare, obținere al targetului.

Pentru că actualul elev, va fi viitorul angajat, prin citirea și studierea mai multor articole referindu-se la această noțiune, aplicând și la clasă acest tip de învățare, studiind și eu (om matur) anumite noțiuni folosind metoda jocului, am ajuns la concluzia că, creierul nostru asimilează mult mai bine atunci când este implicat în activități care îi produc amuzament, interes și competitivitate (să nu uităm cât de competitivi încercăm să devenim când în copilărie ne jucăm țări, orașe, plante, animale, etc, cum căutam în cărți reviste pentru a ști la următorul joc, era o învățare prin joc, o gamificare care se desfășura în timpul nostru liber, în vacanțe, împreună cu prietenii și nu numai, ci chiar împreună cu părinții sau bunicii, activitate care producea o mare satisfacție). Învățarea prin joc, trainingul prin joc inspiră participarea angajaților și servește drept o opțiune extrem de atrăgătoare în formarea și dezvoltarea angajaților. Ideea este ca ceea ce face angajatul să-l facă cu plăcere, de aici și ideea că atunci când faci cu plăcere ceea ce faci, nu mai este muncă neapărat ci chiar considerat un "joc".

Pentru că am plecat de la elevii de liceu, despre această perioadă a vieții, a adolescenței, putem spune că apar eșecuri, care vor trebui administrate, manager-iate în așa fel încât să fie acceptate, indiferent de situație și în așa fel încât nimeni să nu te judece, să reiei jocul, ceilalți membrii să te ajute. Pentru a se derula un astfel de joc rolul coordonatorului devine foarte important, al profesorului. El poate apăsa pe butonul de reset și se reia jocul. Pentru că el este răspunzător de didactica jocului în raport cu diferite grupuri și categorii de beneficiari, cum ar fi preșcolarii, elevii de diferite vârste și apoi desigur adulții, despre care am vorbit mai înainte, fiind foștii elevi, actualii angajați. Și am ajuns la concluzia că jocul și educația au rădăcini comune.

Un alt element important care apare în cadrul jocului este acela că, dacă până acum părinții te îndrumau să ieși modelul unei persoane reușite în viață (se întâmplă destul de des și acum), acum apare contradicția dintre imitație și creativitate. Tu ca elev (mă refer mai mult la elevul de liceu), viitor angajat (desigur se pot intercala și studiile universitare) vei dori și ești îndrumat să fii tu însuși, să-ți dezvolți creativitatea cu scopul de a trece din planul fictiv în planul

real, o altă contradicție din cadrul de învățare sub formă de joc și contradicția dintre caracterul concret al jocului cu obiecte și cel abstract al regulilor de joc.

Conținuturile instructiv-educative nu mai constituie elementul central al activității de proiectare didactică, fiind înlocuite cu strategiile de învățare și cele de evaluare. Acestea concretizează reușita instruirii și a formării copilului, al elevului, studentului și nu în ultimul rând al angajatului.

În cadrul unei secvențe de activitate didactică elevii vor primi sarcina de a calcula suma de bani pe care o vor economisi, având de făcut niște cumpărături. Ei se pregătesc să plece într-o excursie pe munte, pe care școala o sponsorizează, fiind câștigătorii unui concurs de afișe cu tema ziua Pământului.

Elevii au primit o sumă de 500 lei, au de aplicat pe un shopping center virtual și au nevoie de încălțăminte sport, un trening, un rucsac, trei perechi de șosete, trei tricouri, un recipient pentru apă. Activitatea se organizează în așa fel încât într-un interval de o jumătate de oră, ei vor trebui să se aprovizioneze, căutând prețurile accesibile. Sarcina primită se conturează în jurul calculelor de procente. Magazinele virtuale au reduceri de prețuri, sub diferite procente. Prețurile încă nu s-au afișat, reducerile au apărut de câteva minute. Turul virtual al magazinelor, calculul procentelor aplicate și încadrarea finală a cumpărăturilor în suma avută reprezintă activitatea elevilor, care se realizează sub formă de joc. Cine nu reușește să-și rezolve cumpărăturile, va urca muntele cu pantofii mai vechi sau chiar ruși. Elevii se agită, caută, calculează. Unii reușesc să-și umple coșul cu îmbrăcăminte adecvată, alții nu. Desigur nu înseamnă că nu vor pleca în excursie.



Munca elevilor se desfășoară în acest format, ei putându-și folosi toate device-urile, telefon, tabletă sau chiar laptopul propriu, iar pe tabla interactivă având site-urile magazinelor virtuale. În eventualitatea că vreun elev nu are la el

telefonul sau tableta, are acces la tabla interactivă de unde poate să-și aleagă ținuta pentru excursie.

Activitatea didactică nu se va desfășura sub această formă, pentru că ar deveni plictisitoare, elevii ar renunța la cumpărături, nu s-ar mai bucura de excursia mult meritată.

Tot mai mult această abordare începe să fie evitată, elevii



nemaiavând

răbdarea de a sta



cu mâinile la spate și a-l asculta pe „domn profesor”, fără a interveni și fără a fi activi în cadrul lecției. Și desigur fără a ști obiectivul principal de ce trebuie calculate procentele. În

cadrul activității, pe lângă comunicarea verbală s-a observat și cea nonverbală prin mișcare, gesturi, mimică, înfățișare. Într-o mare agitație elevii au reușit până la urmă să-și procure îmbrăcămintea și încălțăminte pentru plecarea în excursie pe munte. Calculul procentelor realizat cu succes.

Suma primită de elevi a fost calculată în așa fel să ajungă pentru tot și elevii au plecat a doua zi în excursie. Target atins.

O altă metodă de învățare la modul cooperativ, de colaborare, nu atât de modernă dar aplicată tot mai mult în ultimele două decenii, desigur tot mai îmbunătățită, este metoda firmelor de exercițiu, o metodă didactică bazată pe dezvoltarea competențelor de antreprenariat.

Introducerea firmei de exercițiu ca metodă de învățare a fost introdusă în 2001 printr-un proiect inițiat de Pactul de Stabilitate pentru Europa de sud-est. A fost desfășurat de Centrul Național de Dezvoltare al Învățământului Profesional și Tehnic din România în colaborare cu Ministerul Educației și Culturii din Austria, prin proiectul Eco-Net. Începând din anul școlar 2006-2007 au fost introduse conținuturile specifice în curriculumul național, profilul servicii, în baza Ordinului 3172/2006.

Aceasta se bazează pe învățarea prin practică, ca și concept, și este un model de simulare a proceselor interne desfășurate într-o firmă reală și a relațiilor sale cu alte firme și instituții. Este o metodă de învățare, evaluare, de tipul interdisciplinar. Firmele de exercițiu sunt identice cu cele reale, astfel încât participanții își desfășoară activitatea într-o atmosferă productivă reală și învață să îndeplinească sarcinile primite. Foarte importantă este comunicarea, drept pentru care în multe situații se aplica așa numit masă rotundă de comunicare.



În cadrul unei firme de exercițiu elevii se pot pregăti pentru a munci, a acumula experiență, a evolua oportunitățile și riscurile unei afaceri. Dar, și din nou revin la noțiunea de a-și consolida deprinderile de a muncii în echipă și aceea că intrăm într-o

dimensiune extracurriculară, prin participarea națională și internațională în cadrul firmelor de exercițiu, desfășurate în afara curriculumului național. Pentru că operațiunile economice se derulează virtual, nu există bani, nu există nu există bunuri. Totuși în anumite situații elevii pot realiza anumite cum ar fi obiecte de cadouri cu ocazia sărbătorilor de iarnă pe care le realizează din materiale reciclabile, sau am întâlnit colecție de săpunuri pe care elevii le-au realizat în cadrul orelor de laborator de chimie, sau activități de industria frumuseții, coafat părul, aranjat masa cu ocazia unei nunți, toate acestea fiind oferite la sfârșitul activităților, firma de exercițiu având și o tentă de voluntariat. Operațiunile economice s-au desfășurat fără tentă de risc antreprenorial. Se determină astfel:

Temeinicia

Relevanța procesului
instructiv-educativ

Formarea competențelor

Formarea abilităților

Formarea atitudinilor

Toate acestea duc la completarea unui angajat instruit
Sau la un întreprinzător de succes.

Ca un rezumat al metodei de învățare, evaluare prin firmele de exercițiu, ca un rezultat al utilizării acestei metode de-a lungul a două decenii am ajuns la concluzia că:

- ❖ Se exersează operațiunile și procesele economice specifice mediului real de afaceri
- ❖ Elevii se familiarizează cu activitățile derulate la o firmă

- ❖ Se formează abilități de comunicare specifice limbajului de afaceri
- ❖ Se dezvoltă competențe și atitudini prin:
 - Creativitate
 - Gândire critică
 - Luare de decizii
 - Asumarea de responsabilități
 - Inițiativă
 - Perseverență
 - Flexibilitate



Cele enumerate formează obiectivul general al învățării prin firma de exercițiu, iar la elevi dezvoltarea spiritului antreprenorial.

În următoarea secvență de lecție aș trata o temă care este foarte apreciată de elevi, fiind foarte dornici a ajunge în viitorul apropiat într-o astfel de situație și anume a fi un model de reușită în afacerea pe care ar urma să o dezvolte. Aceasta se sintetizează astfel:

Clasa a X-a

Educație antreprenorială

Unitate de învățare: Risc și reușită în afaceri

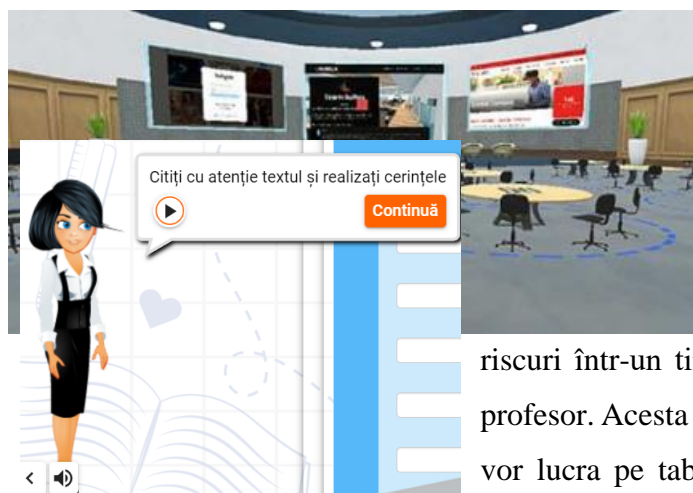
Tema: Modele de reușită în afaceri

Tipul lecției: Sistematizarea cunoștințelor

Material didactic: platforma Livresq

Tema se dezvoltă pe o anumită structură realizată de autorul lecției, iar eu, cadru didactic, voi folosi această lecție interactivă, integrând-o în desfășurarea orelor mele, și adaptând-o specificului clasei și desigur nivelului acestuia.

Elevii sunt așezați în formatul următor, pe grupe de câte cinci.



Lecția începe cu definiția riscului în afaceri și cu cele două moduri de abordare în domeniul economic și social. Lucrând în echipe de câte cinci, fiecare elev trebuie să-și aducă contribuția la completarea tabelului de riscuri într-un timp acordat de coordinator și anume de profesor. Acesta este rolul meu, al cadrului didactic. Elevii vor lucra pe tablete, iar când timpul a expirat, câte un

membru din fiecare echipă va scrie un risc pe tabla interactivă. După cele două definiții o voce va cere cerințele. Eventualii elevi neatenți vor reveni și vor începe a lucra. Ora se desfășoară într-o formă relaxantă, dar activă și interactivă.

Dacă prin completare în timpul acordat, elevii vor da răspunsurile următoare, echipa va primi cinci puncte. Astfel se vor bucura de cunoașterea membrilor echipei, de coeziunea acestuia, de promovarea respectului. Climatul dezvoltat va fi unul stimulat, prin recunoașterea importanței contribuției fiecăruia.

Astfel se încheie prima parte a lecției, elevii fiind răsplătiți cu punctajul aferent contribuției aduse:

$5 \times 2 \text{ punct} = \text{total } 10 \text{ puncte}$ pentru fiecare răspuns corect

Secvența următoare e structurată pe cinci cerințe. Prima cerință ar fi după prima fișă de documentare despre istoria unei firme sport recunoscută la nivel internațional, apoi conform unei secvențe de text elevii trebuie să:

1. Sublinieze în text calitățile de antreprenor rezultate
2. Să enunțe alte trei calități ale unui întreprinzător de succes

A doua cerință conform celei de a doua secvențe de text este ca elevii să:

3. Să identifice pe baza textului principalele surse de risc
4. Să caracterizeze succint atitudinea celor doi antreprenori

A treia cerință conform celei de a treia secvență de text este ca elevii să:

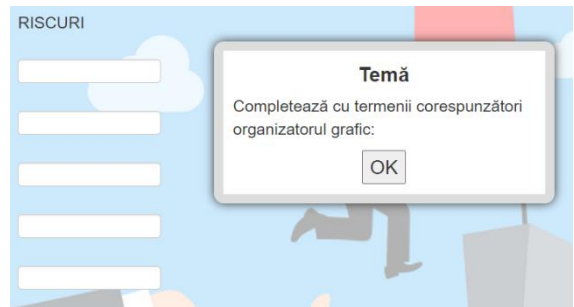
5. Să stabilească obiectivul și viziunea diferită a celor doi manageri
6. În cadrul desfășurării etice care presupune existența unor valori esențiale cum ar fi: considerație, atenție, creativitate, servire, corectitudine, transparență, independență, să comenteze care valori au însoțit comportamentul celor doi antreprenori.

A patra cerință conform celei de a patra secvență de text este ca elevii să:

7. Interpreteze, să comenteze, sub forma unui eseu de cinci propoziții, decizia antreprenorului

A cincea cerință conform celei de a cincea secvență de text este ca elevii să:

8. Identifice pe baza textului, elementul de inovație al produsului
9. Să prezinte avantajele principalelor tehnici de promovare utilizate



10. Să aprecieze conform propriilor păreri dacă produsele oferite de cele două firme sunt astăzi apreciate, eventual la fel de apreciate ca în trecut, dacă nu, să sublinieze de ce.

În urma realizării celor cinci cerințe, echipele vor fi răsplătite astfel:

pentru întrebările 1,2,3,4,5,6,8,9,10 vor primi 9×3 puncte=27 puncte

iar pentru întrebarea 7, eseu vor primi 13 puncte,

total 40 puncte

Elevii se vor bucura:



În următoarea secvență de lecție se discută despre condițiile succesului în afaceri. În cadrul platformei se spune să atingi o caseta care să se deschidă: aplicație făcută în wordwall. Wordwall-ul este o aplicație care poate fi utilizată pentru a crea activități interactive și imprimabile. Cele mai multe dintre șabloanele aplicației sunt disponibile atât în versiunea interactivă, cât și imprimabilă. Versiunea interactivă este prin redarea pe un dispozitiv activat pentru web, laptop, tabletă, telefon sau tablă interactivă. Pot fi redare individual de către elevi sau coordonate de profesori, iar elevii ajung pe rând în fața clasei. Versiunea imprimabilă este prin imprimare directă sau descărcare de tip fișier PDF. Ele pot însoți activitățile interactive sau cele independente. Orice activitate creată poate fi făcută publică. Acest lucru permite partajarea linkului paginii prin e-mail, pe rețelele sociale sau prin alte mijloace. De asemenea, permite altor profesori să găsească activitatea în rezultatele de căutare pe platforma wordwall, să-l utilizeze, să-l aplice, să-l joace și să se bazeze pe aceasta. Această aplicație este foarte adorată de elevi, mai ales în clasele mici, dar poate fi adoptată și adaptată și elevilor de liceu. Funcționează sub forma unor șabloane, de la cele mai simple, la cele mai complicate. Dacă e să ne referim la caracteristicile acestei aplicații, poate una dintre cele mai interesante, mai ales în lumea online ar fi aceea de a permite modul de multiplayer, adică atunci când pe aceeași resursă intră mai mulți elevi, fiecare de pe device-ul lui. Asta înseamnă colaborare, cooperare. Deci ca una dintre platformele pentru crearea resurselor educaționale, este foarte bine venită. Și poate fi intercalată altor platforme, site-uri lecții interactive, ca în cazul de față. Deci se deschid pe rând casetele.



Elevii se vor distra și vor fi nerăbdători pentru a le deschide pe toate șase.

Prin deschiderea primei casete apare prima condiție a succesului în afaceri, și anume:

Prin deschiderea celei de a doua casete apare a doua condiție:

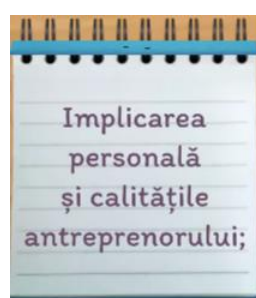
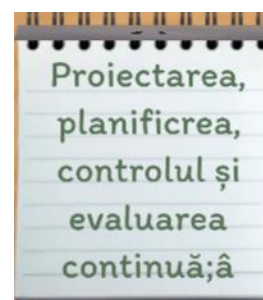
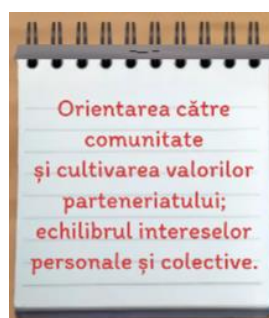
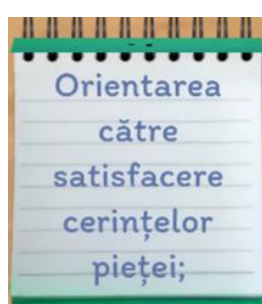
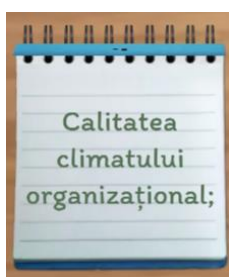
Prin deschiderea celei de a treia casete apare a treia condiție.

Prin deschiderea a celei de a patra casete apare a patra condiție.

Prin deschiderea celei de a cincea casete apare a cincea condiție

Și nu în ultimul rând prin deschiderea celei de a șasea casete apare a șasea condiție

Desigur ordinea este aleatorie, iar ordinea ierarhică nu depinde de ordinea numerelor.



Urmează o evaluare interactivă, de orientare profesor- elev, elev- elev, în care elevii vor fi întrebați de coechipierii lor despre condițiile expuse anterior, apoi de elevii din echipele celelalte, defapt va fi o finalizare a celor discutate, Se vor acorda $6 \times 5 = 30$ puncte pentru explicarea celor șase condiții. Astfel se vor acumula 80 de puncte. 10 puncte se vor acorda activității de ajutorare a unora mai puțin activi, de sprijin colegial, de originalitate în tratarea temei, de a fi în trend cu tratarea acestei teme, la nivelul perioadei pe care o parcurgem din

punct de vedere al antreprenorului de secol XXI, mileniul trei, deceniul trei. Iar ultimele 10 puncte se vor acorda din oficiu. Astfel prin însumarea totală se vor obține cele 100 de puncte



Am reușit spune elevul, viitorul antreprenor. Și chiar crede în reușită, ceea ce e un lucru foarte bun.

Bibliografie : 1. <http://www.co-operation.org/pages/SIT.html>

2. Kagan, L., Kagan, M., Kagan., S. (1997). *Cooperative learning structures for teambuilding*. San Clemente, CA: Kagan Cooperative Learning.

3. [Ce este învățarea prin cooperare? definiție - Platforme de comerț electronic \(ecommerce-platforms.com\)](http://www.ecommerce-platforms.com)