

CREATIVITATE ȘI INOVAȚIE ÎN EVALUARE

Învățătoare Szász-Fülöp Izabella
Școala Gimnazială Internațională Spectrum

În societatea actuală, creativitatea și inovația sunt considerate două aspecte cruciale pentru dezvoltarea unei societăți progresive și a indivizilor capabili să se adapteze la schimbările în continuă evoluție. În contextul educațional, aceste două concepte sunt deosebit de importante, mai ales în ceea ce privește procesul de evaluare în clasele primare. Evaluarea creativă și inovatoare nu doar măsoară performanța elevilor, ci îi și încurajează să își dezvolte abilitățile creative și să gândească în mod critic, pregătindu-i pentru provocările viitoare.

Creativitatea și inovația în evaluare implică adoptarea unui set divers de instrumente și strategii care să permită elevilor să își demonstreze cunoștințele și abilitățile în moduri neconvenționale. Aceste metode nu se limitează la teste standardizate sau examene scrise, ci includ proiecte practice, portofolii, prezentări orale, jocuri educaționale și alte activități interactive. Prin diversificarea modalităților de evaluare, elevii sunt încurajați să își exprime originalitatea și să își dezvolte gândirea critică într-un mod care să le fie relevant și motivant.

O abordare creativă a evaluării în clasele primare implică, de asemenea, implicarea elevilor în procesul de evaluare însuși. Elevii pot fi încurajați să își evalueze propriile lucrări, să ofere feedback colegilor lor și să participe la evaluarea procesului de învățare într-un mod colaborativ. Acest lucru nu numai că îi responsabilizează pe elevi pentru propriul lor progres, ci îi ajută și să își dezvolte abilitățile de auto-reflecție și de comunicare.

De asemenea, integrarea tehnologiei în procesul de evaluare poate oferi oportunități nelimitate pentru creativitate și inovație în clasă. Aplicațiile și platformele online pot fi folosite pentru a crea activități interactive și jocuri educaționale care să îi implice pe elevi în moduri captivante și motivante. De exemplu, elevii ar putea crea prezentări multimedia sau videoclipuri pentru a-și demonstra înțelegerea unui subiect, sau ar putea participa la simulări virtuale pentru a rezolva probleme practice.

În plus, o evaluare creativă și inovatoare în clasele primare nu se axează doar pe evaluarea cunoștințelor academice, ci și pe dezvoltarea abilităților socio-emoționale ale elevilor. Activitățile care implică colaborarea, rezolvarea de probleme și luarea deciziilor pot fi integrate în procesul de evaluare pentru a evalua și dezvolta abilitățile interpersonale și de rezolvare a conflictelor ale elevilor.

Astfel, în cele ce urmează puteți descoperi trei scenarii creative și inovatoare de evaluare aplicate în clasele III-IV, dar care pot fi adaptate cu ușurință la toate ciclurile de învățământ.

Project Based Learning (PBL), sau învățarea bazată pe proiect, este o metodă educațională inovatoare care încurajează implicarea activă a elevilor în procesul de învățare. În cadrul învățării bazate pe proiect, elevii sunt angajați în activități de explorare, investigare și rezolvare a problemelor practice prin intermediul unor proiecte relevante și semnificative.

Un aspect distinctiv al învățării bazate pe proiect este faptul că elevii sunt responsabili pentru propria lor învățare, fiind ghidați și susținuți de către profesori în timp ce lucrează la proiectele lor. Această metodă pune accentul pe dezvoltarea abilităților practice și a gândirii critice, în timp ce promovează colaborarea, comunicarea și rezolvarea de probleme în echipă.

Prin intermediul învățării bazate pe proiect, elevii își pot aplica cunoștințele în contexte reale și pot dezvolta competențe esențiale pentru succesul în viață, cum ar fi rezolvarea de probleme, luarea deciziilor și colaborarea. De asemenea, această metodă îi motivează pe elevi să își asume roluri active în propriul lor proces de învățare și să își dezvolte creativitatea și inițiativa.

Proiectul de învățare bazată pe proiect (PBL) constă într-un proces structurat care încurajează elevii să învețe prin explorare și elaborare a unui proiect semnificativ și relevant. Etapele PBL sunt următoarele:

1. Definirea problemei sau a sarcinii: Elevii sunt expuși unei provocări sau unei întrebări deschise care necesită rezolvare sau răspuns. Această etapă pune bazele pentru întregul proiect și îi încurajează pe elevi să identifice scopul și obiectivele proiectului.

2. Planificarea și organizarea: Elevii lucrează individual sau în echipă pentru a planifica modul în care vor aborda proiectul. Această etapă implică stabilirea unui calendar de lucru, atribuirea de roluri și responsabilități în cadrul echipei și identificarea resurselor necesare.

3. Cercetarea și explorarea: Elevii încep să își desfășoare propria lor cercetare pentru a obține informații relevante și pentru a-și îmbogăți cunoștințele despre subiectul proiectului. Această etapă îi încurajează pe elevi să își asume un rol activ în propria lor învățare și să exploreze diverse perspective și surse de informații.

4. Dezvoltarea produsului sau soluției: Bazându-se pe cercetarea lor, elevii lucrează pentru a dezvolta un produs final sau o soluție la problema propusă. Această

etapă poate implica crearea unui proiect, unui raport, a unei prezentări sau a altui tip de lucrare, în funcție de cerințele proiectului.

5. Prezentarea și reflectarea: Elevii își prezintă produsul final colegilor lor și/sau altor persoane interesate, precum și profesorului. Această etapă oferă elevilor oportunitatea de a-și îmbunătăți abilitățile de comunicare și de a primi feedback constructiv. De asemenea, ei au ocazia să reflecteze asupra experienței lor în cadrul proiectului și să își evalueze propriul lor progres și învățare.

6. Evaluarea: În această etapă, profesorii evaluează produsul final al elevilor, dar și procesul prin care au trecut pentru a ajunge la acesta. Evaluarea poate fi realizată prin intermediul criteriilor prestabilite și poate lua în considerare atât rezultatele obținute, cât și abilitățile și competențele demonstrate de elevi pe parcursul întregului proiect.

Parcurgând toate etapele menționate mai sus, elevilor din clasa a IV-a li s-a cerut să pornească din interesul personal, punând o întrebare esențială la o problemă a comunității, căutând o soluție prin propriul proiect. Pentru a ancora în realitate cât mai bine proiectul, elevii s-au ghidat după obiectivele de dezvoltare durabilă SDG prezentate de UNESCO. Astfel s-au realizat proiecte cu titlul "Cum să evităm microplasticul?", "Cum influențează ecranele viața copiilor?" sau "Cum pot transforma o pasiune pentru a ajuta comunitatea?".

Tot prin învățarea bazată pe proiect au fost evaluați copiii din clasa a IV-a la disciplinele geografie, istorie, limba română și matematică, realizând în echipe proiecte transdisciplinare. Folosindu-se de cunoștințele învățate la clasă ei au înființat "agenții de turism", apoi au dezvoltat câte o ofertă de vacanță într-o destinație din România cu un budget redus. În evaluarea finală, o simulare a unui Târg de Turism, profesori din întreaga școală au acordat puncte elevilor simulând cumpărarea și completând fișa de feedback a echipei.

Pe fișa de evaluare s-au regăsit itemi precum:

- Corectitudinea informațiilor prezentate despre destinație, atracții turistice, cazare, transport etc.;
- Claritatea și concizia prezentării pachetului turistic;
- Utilizarea adecvată a mijloacelor vizuale (afișe, prezentări PowerPoint etc.) pentru a sprijini prezentarea;
- Capacitatea de a argumenta și de a convinge publicul asupra atractivității pachetului turistic propus;
- Gradul de colaborare și contribuția echipei în dezvoltarea și prezentarea pachetului turistic.

Învățarea bazată pe proiect este o metodă educațională eficientă și captivantă care încurajează implicarea activă a elevilor în procesul de învățare și promovează dezvoltarea lor holistică. Prin intermediul proiectelor relevante și semnificative, elevii pot să-și dezvolte abilitățile practice și să-și îmbunătățească înțelegerea și aplicarea cunoștințelor în contexte reale.

Următoarea metodă de evaluare propune o abordare inovatoare, adoptând un cadru de învățare ludic și interactiv. Prin implementarea jocului "Vrei să fii OM de ȘTIINȚĂ?" ca metodă de evaluare, se urmărește integrarea conținuturilor științifice într-un context distractiv și captivant. Jocul se desfășoară pe modelul faimoare competiții televizate "Vrei să fii milionar?".

Întrebările adresate în cadrul jocului au acoperit o gamă variată de conținuturi a disciplinei științifice. Astfel, s-a asigurat o evaluare comprehensivă a cunoștințelor și competențelor dobândite de către elevi în timpul lecțiilor. Prin intermediul acestui proces, elevii au avut oportunitatea să își aplice și să își demonstreze în mod practic înțelegerea subiectelor abordate în clasă.

De asemenea, folosirea jocului "Vrei să fii OM de ȘTIINȚĂ?" ca modalitate de evaluare a fost percepută ca o experiență distractivă și stimulatorie de către elevi. Aceștia au manifestat interes și entuziasm în timpul desfășurării jocului, iar atmosfera ludică a contribuit la reducerea anxietății asociate procesului de evaluare tradițional.

Această inițiativă demonstrează potențialul existent în utilizarea metodelor ludice și interactive în procesul de evaluare educațională. Prin integrarea jocului "Vrei să fii OM de ȘTIINȚĂ?" în practica didactică, se promovează o abordare inovatoare și motivantă în evaluarea cunoștințelor și abilităților elevilor în domeniul științelor, contribuind la creșterea eficienței și relevanței procesului educațional.

Pentru evaluarea conținuturilor de geometrie elevii au avut la dispoziție două ore de lucru în care, formând echipe au construit machete rezolvând sarcinile practice, care necesitau și abilități matematice, precum:

- Desenează două străzi paralele cu numele unor domnitori din Evul Mediu;
- Realizează o curte în forma unui poligon a cărei perimetru este 25 cm;
- Desenează o parcare auto în care să folosești unghiuri drepte;
- Construiește o casă în formă de cub cu volumul 125 cm^3 ;
- Construiește o căsuță în copac la înălțimea de 7 cm.

Sarcinile, în funcție de dificultate valorau diferite puncte, astfel ca fiecare membru al echipei rezolvând anumite sarcini au strans un număr total de 10 puncte, calificativul final. Mai mult decât calificativul primit, experiența a fost una cu adevărat valoroasă.

Pentru a implementa cu succes o evaluare creativă și inovatoare în clasele primare, este esențial să existe sprijin și resurse adecvate din partea cadrelor didactice și a sistemului educațional în ansamblu. Formarea continuă a profesorilor în metodele de evaluare creative și inovatoare, accesul la tehnologie și materiale educaționale relevante și promovarea unei culturi școlare care să susțină și să încurajeze creativitatea și inovația sunt toate aspecte cruciale.

În educația secolului XXI creativitatea și inovația în procesul de evaluare în clasele primare sunt esențiale pentru a promova un mediu educațional care să încurajeze gândirea critică, originalitatea și dezvoltarea integrală a elevilor. Prin adoptarea unei abordări diversificate și interactive în evaluare, putem contribui la pregătirea elevilor pentru a deveni cetățeni competenți și adaptați la cerințele unei lumi în continuă schimbare.

BIBLIOGRAFIE:

1. Neacșu, I. (2015). Metode și tehnici de învățare eficientă. Fundamente și practici de success. Editura Polirom.
2. UNESCO. Sustainable Development Goals <https://www.unesco.org/en/sdgs>
3. Ulrich, C. (2016). Învățarea prin proiecte. Ghid pentru profesori. Editura Polirom.
4. Senge, P. (2016). Școli care învață. Editura TREI.