,,În clasă sau online, fac paşi spre reuşită”

Proiect educațional de remediere școlară

Prof. Gabriela Bucur

Școala Gimnazială ,,Alexandru Vaida-Voevod”

Cluj-Napoca

,,În clasă sau online, fac paşi spre reuşită” este un proiect educațional de remediere școlară desfășurat la nivelul clasei a IV-a, în anul școlar 2021-2022. Insuccesul școlar sau dificultățile de învățare pe care le întâmpină elevii sunt aspecte delicate cu care se confruntă orice cadru didactic. Personal, de-a lungul celor 30 de ani de experiență la clasă am încercat modalități diverse de abordare a acestor situații. Am remarcat, cu încântare, că orele desfășurate online în timpul pandemiei au venit la pechet cu o soluție interesantă, în acest sens, foarte agreată de copii. Este vorba despre jocuri interactive matematice, desfășurate pe platforma Eduten Playground.

Platforma ,,Eduten Playground” este rezultatul unui proiect de amploare al Universităţii din Turku, Finlanda. Această platformă este disponibilă în ţări din toată lumea, fiind distinsă cu Premiul pentru Educaţie UNESCO (2020) pentru eficientizarea învăţării prin inteligenţa artificială (,,**UNESCO 2020 ICT for Education prize** for enhancing learning through Artificial Intelligence”) precum şi cu Premiul UNICEF pentru Educaţie prin Intermediul Tehnologiei, 2022 (**,,UNICEF EdTech Awards”**).

Prima oară am aflat de această platformă la un atelier din cadrul Conferinţei Superteach, conferinţă desfăşurată la Cluj-Napoca în anul 2019 şi am rămas impresionată de uşurinţa cu care copiii pot învăţa matematica pe această platformă. În perioada pandemiei, a fost de mare ajutor în predarea lecţiilor de matematică, atunci când a trebuit să ne descurcăm online, cu resurse foarte limitate. A fost de mare ajutor nu doar în predare, ci și în formarea deprinderilor de calcul, elevii având posibilitatea să efectueze numeroase exerciții matematice sub formă de jocuri interactive. În perioada pandemiei (fiind şi un proiect pilot) a fost permisă folosirea platformei gratuit.

Platforma îşi propune dezvoltarea rapidă a deprinderilor de calcul prin jocuri matematice interactive. Conţine peste 15 000 de exerciţii matematice pentru vârste cuprinse între 6 şi 15 ani, fiind adaptabile oricărui curriculum. Studiile arată că elevii sunt motivaţi să lucreze mai mult la matematică prin intermediul acestor jocuri (reușind să rezolve până la de 8 ori mai multe sarcini matematice, comparativ cu cele care ar putea fi rezolvate pe hârtie). Studiile arată, de asemenea, creşterea rezultatelor şcolare la această disciplină prin utilizarea platformei. Platforma nu permite crearea exerciţiilor sau a jocurilor de către cadrul didactic, dar are între 40-50 de lecţii deja create de experţi finlandezi în educaţie, pentru fiecare an de studiu, fiecare lecție conținând până la 40 de tipuri de exerciții.

Partea frumoasă este că lecțiile pot fi modificate, ajustate nevoilor clasei, prin modificarea conținuturilor. Profesorul poate selecta doar tipurile de exerciții pe care le dorește și poate importa alte tipuri de exerciții dintr-o altă lecție sau chiar de la un alt nivel de clasă.

De asemenea, se poate lucra diferențiat. Astfel pot fi selectate anumite exerciții doar pentru anumiți elevi din clasă, spre exemplu, pentru copiii cu dificultăți de învățare, sau pot fi adăugate exerciții cu un grad de dificultate ridicat pentru cei care excelează la matematică. Platforma atenționează cadrul didactic care sunt copiii care au dificultăți precum și care sunt copiii pentru care ar trebui ridicat gradul de dificultate (realizează niște calcule, luând în considerare numărul de greșeli, numărul de încercări şi timpul petrecut pe platformă în rezolvarea unor exerciții).

Foarte util este că profesorul poate vedea pe orice dispozitiv, indiferent unde se află, cât lucrează fiecare elev, cât timp îi ia să lucreze la un anumit tip de exercițiu, la care dintre exerciții are mai multe încercări, unde excelează și la care tip de deprindere are dificultăți. Platforma generează o mulțime de grafice instantaneu, așa încât profesorul poate vedea toate aceste date, inclusiv la ce oră au fost copiii online.

Platforma generează feedback instantaneu și pentru copii. Pentru rezolvarea unui procent din numărul exercițiilor (procent care poate fi modificat /stabilit de către cadrul didactic) elevii primesc trofee (bronz, argint, aur sau diamant) la sfârșit de săptămână. Trofeele sunt, de asemenea, generate de platformă și se colecționează de către elev pe pagina sa. Săptămânal, platforma generează grafice și pentru părinți, în cazul în care cadrul didactic dorește să informeze părinții cu privire la dobândirea uneia sau alteia dintre deprinderi, poate informa părinții cu un singur click. Rezultatele ajung în e-mailul părinților.

O descriere amplă a platformei precum şi rezultatele unor cercetări ştiinţifice legate de beneficiile învăţării matematicii sub această formă, pot fi consultate accesând următorul link:

https://eduten.ee/en/

Mai mult decât atât, ne propunem să-i dezvoltăm copilului o serie de competenţe care să-l ajute să devină un adult perfect adaptabil unei societăţi în continuă schimbare. Desigur, această orientare a şcolii româneşti se aliniază viziunii europene privind educaţia, fiindcă facem parte din această largă comunitate şi ne dorim ca elevii noştri, în viitor, să se descurce perfect în acest spaţiu, făcând faţă cerinţelor. Având în vedere această orientare, utilizarea platformei dezvoltă:

- Competenţele matematice, prin jocuri matematice interactive variate
- Competenţe de comunicare într-o limbă străină (limba engleză, în această situaţie), fiindcă jocurile de pe platformă sunt însoţite de ghidaj elementar în limba engleză. Astfel, cuvinte precum „reset”, „start”, „back”, „forward”, „open”, „addition” sau „trophy” pot fi însuşite cu uşurinţă în timpul derulării activităţilor.

- Compentenţele digitale, neatinse de curriculum la nivelul ciclului primar, sunt şi ele dezvoltate. Cunoaşterea dispozitivelor digitale în scopul utilizării lor în procesul de învăţare este importantă şi ar fi indicat să se facă de la vârstă mică.

Așadar, ținând cont de avantajele folosirii platformei, am inițiat proiectul de remediere școlară ,,La școală sau onlime, fac pași spre reușită". Am inclus în proiect cinci elevi proveniți din medii defavorizate, care întâmpinau dificultăți la matematică. Am invitat părinții la o întrevedere online.

În cadrul întâlnirii, în particular, cu părinții fiecărui elev, a fost abordată situaţia la învăţătură a elevilor, încearcându-se depistarea cauzelor eşecului şcolar şi identificarea unor soluţii. S-au căutat modalităţi de implicare a părintelui în procesul de remediere (supraveghere la teme, întâlniri frecvente cu profesorii clasei pentru un mai bun control al evoluţiei copilului).

A fost prezentat proiectul și a fost obținut acordul părintelui pentru participarea copilului la programul ,,În clasă sau online, fac paşi spre reuşită". Părintele a fost informat că participarea la program era gratuită și constă într-o oră pe săptămână desfășurată la școală și alta online (ambele sub îndrumarea cadrului didactic), precum și în activități independente de jocuri matematice pe dispozitive electronice (telefon smart, tabletă, laptop). Copiii care nu aveau dispozitive, au împrumutat tablete de la școală pe perioada desfășurării proiectului. Apoi am organizat activități de consiliere a părinților în scopul implicării lor în sprijinirea copiilor, mai ales în ceea ce privește utilizarea dispozitivelor și logarea pe platformă.

Pe parcursul anului școlar, copiii și-au îmbunătățit simțitor deprinderile de calcul, iar la final de an școlar am obținut un feedback pozitiv referitor la cest proiect, atât din partea părinților cât și din partea copiilor.

Prin urmare, am extins proiectul la nivel de clasă, în anul școlar următor.

În prezent, se află în clasa mea un elev cu tulburări din specru autist. Elevul se descurca destul de bine la rezolvarea sarcinilor școlare, dar rămânea mult în urma celorlalți copii. Era nesigur și avea mereu nevoie de încurajare și de validare. Jocurile matematice interactive au fost de mare ajutor. Deși copilașul are dificultăți de adaptare la situații noi și acceptă cu mare greutate orice schimbare care rupe rutina, totuși, a acceptat exercițiile de pe platformă încă din prima zi.

Fiindcă la fiecare exercițiu primește feedback pe loc și are posibilitatea să reia un exercițiu rezolvat greșit ori de câte ori dorește, nu mai are nevoie de asistență permanentă din partea cadrului didatic. A căpătat mai multă încredere în puterile sale, în plus, se amuză la fiecare exercițiu nou și chiar încearcă să identifice singur procedeul de rezolvare. Fiecare trofeu pe care îl obține rezolvând un anuit număr de exerciții și-l sărbătorește cu aplauze și strigăte de bucurie. Este clar că această disciplină nu mai este atât de dificilă pentru el. S-a redus destul de mult și diferența de timp dintre el și ceilalți copii în rezolvarea sarcinilor. Am observat progres și în relaționarea cu colegul de bancă, numit ,,prietenul meu", comportament surprinzător având în vedere faptul că petrecea mai tot timpul detașat de grup și refuza orice apropiere sau participare la

jocurile celorlalți copii. Acum împărtășește bucuria cu colegul atunci când obține un trofeu sau depășește un ,,hop" în rezolvarea sarcinilor. Am observat că petrec timp împreună chiar și în pauze.

Consider că orice încercare de sprijinire a copiilor care întâmpină, la un moment dat sau permanent, dificultăți în învățare este binevenită. Jocurile interactive pe dispozitive electronice, alese cu atenție, utilizate în măsură rezonabilă, pot contribui la dezvoltarea potențialului copiilor și la depășirea unor situații care par fără ieșire.