

**IP GIMNAZIUL CORNEȘTI**

**Atelierul de lucru cu tematica:**

**„Aplicarea metodei proiectului  
ca metodă eficientă de evaluare  
a competențelor elevilor”**

*(schimb de experiență)*

## ***DEFINIREA CONCEPTULUI DE METODĂ DIDACTICĂ***

- Metoda desemnează calea pe care profesorul o urmează pentru a ajuta pe elevi să înțeleagă, să găsească, să afle noi adevăruri, consemnate în cunoștințe noi, în forme comportamentale.
- Pentru profesor, metoda constituie o **tehnică de predare**, pentru elev metoda devine o **tehnică de învățare**



## **OBIECTIVE:**

- 1.Să desemneze metode de formare a competențelor specifice în realizarea demersului educațional.**
- 2.Să argumenteze că proiectul este o modalitate prin acțiune în școala momentului.**
- 3.Să exemplifice/prezinte activități bazate pe proiect ca acțiune.**
- 4.Să numească avantajele /dezavantajele activității de învățare prin proiect ca imperativ al timpului.**
- 5.Să conștientizeze că activitățile de învățare prin proiect au scop atât de evaluare cât și de învățarea de noi cunoștințe, dezvoltarea unor abilități, comportamente, competențe.**

# Ce tipuri de metode cunoaștem?



# Tipuri de metode aplicate pentru formarea competențelor specifice la geografie

Metode de  
comunicare  
orală

\*descrierea,  
\*explicația,  
\*instruirea prin  
înregistrări video  
conversație  
euristică,  
dezbaterile, saltul de  
idei, metoda Delphi,  
jocul de rol, metoda  
acvariului, metoda  
mozaicului, metoda  
cubului

Metode de  
comunicare  
scrisă

lectură,  
analiza de  
text,  
informarea,  
documentarea

Metode de  
explorare a  
realității

experimentul  
didactic,  
studiul de caz,  
investigația

Metode de  
învățare prin  
acțiuni practice

exercițiul,  
**proiectul**,  
lucrările  
practice,  
simularea

Metode de  
raționalizare a  
învățării și  
predării

activitate  
individuală cu  
ajutorul fișelor,  
instruire  
programată,  
instruire bazată  
pe TIC

# Ce este un Proiect?



**DEX/PROIÉCT,** *proiecte,*

. Plan sau intenție  
de a întreprinde ceva,  
de a organiza,  
de a face un lucru.



**Proiectul este o metodă activ participativă, apărută la începutul secolului al XX-lea, este un produs al imaginației elevilor, care presupune transferul de cunoștințe, deprinderi, capacități, facilitând abordările interdisciplinare și consolidarea abilităților sociale ale elevului.**



**Ce înseamnă învățarea prin proiecte ???**





## **Ce înseamnă învățarea prin proiecte ?**

Este un proces în care elevii

- investighează, descoperă, prelucrează informații despre o temă de real interes pentru ei, care are relevanță atât pentru experiența lor de viață, cât și pentru contextele vieții cotidiene în care vor fi subiecți
- sunt actori cu roluri multiple în organizarea, planificarea, realizarea și evaluarea activităților
- sunt puși în situații practice în care sunt determinați să experimenteze deprinderi și capacități noi și să le consolideze pe cele dobândite
- utilizează cooperarea ca modalitate de bază în atingerea scopurilor individuale și de grup etc.

Este un produs

- care reflectă efortul individual și de grup pentru atingerea anumitor obiective formulate și de programă și de către elevi împreună cu cadrul didactic
- reprezintă expresia performanței individuale și a grupului
- constituie dovada implicării fiecărui elev și a interesului pe care fiecare elev l-a manifestat pentru îmbunătățirea unui parcurs colectiv

## a. Creație personalizată

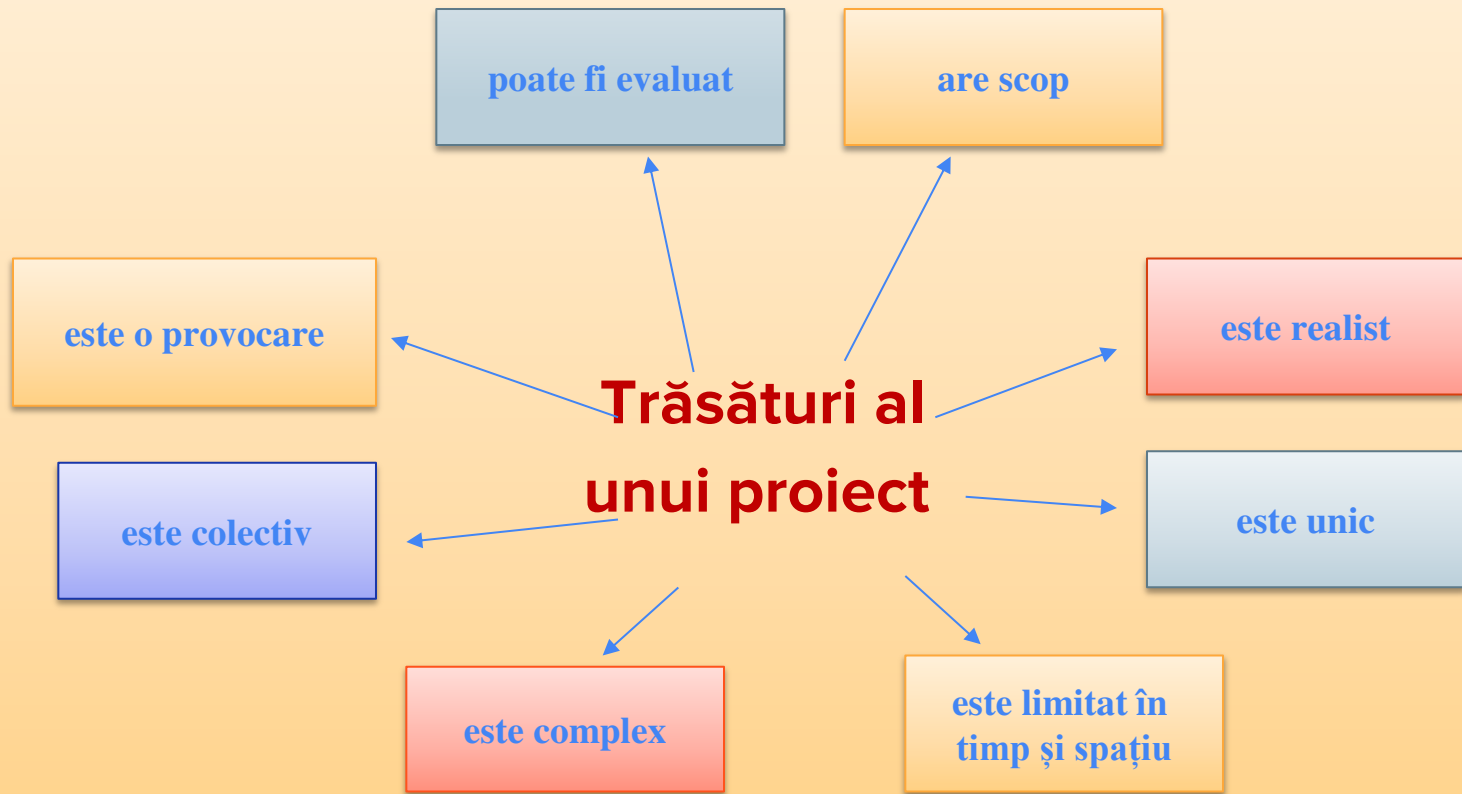
- proiectul este activitatea cel mai pregnant **centrată pe elevi**;
- este un **produs al imaginației elevilor**, menit să permită folosirea liberă a cunoștințelor însușite, într-un context mai relevant ;
- proiectul este **o activitate personalizată**, elevii putând decide nu numai asupra conținutului său, dar și asupra formei de prezentare.

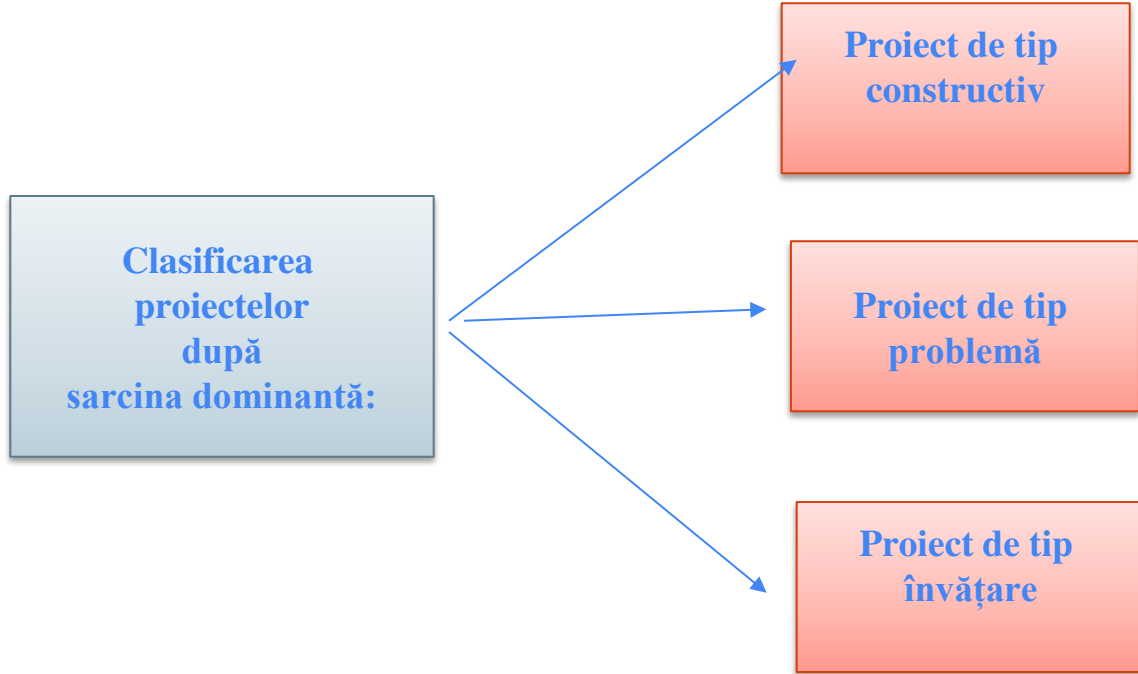
## b. Temă abordată diferit

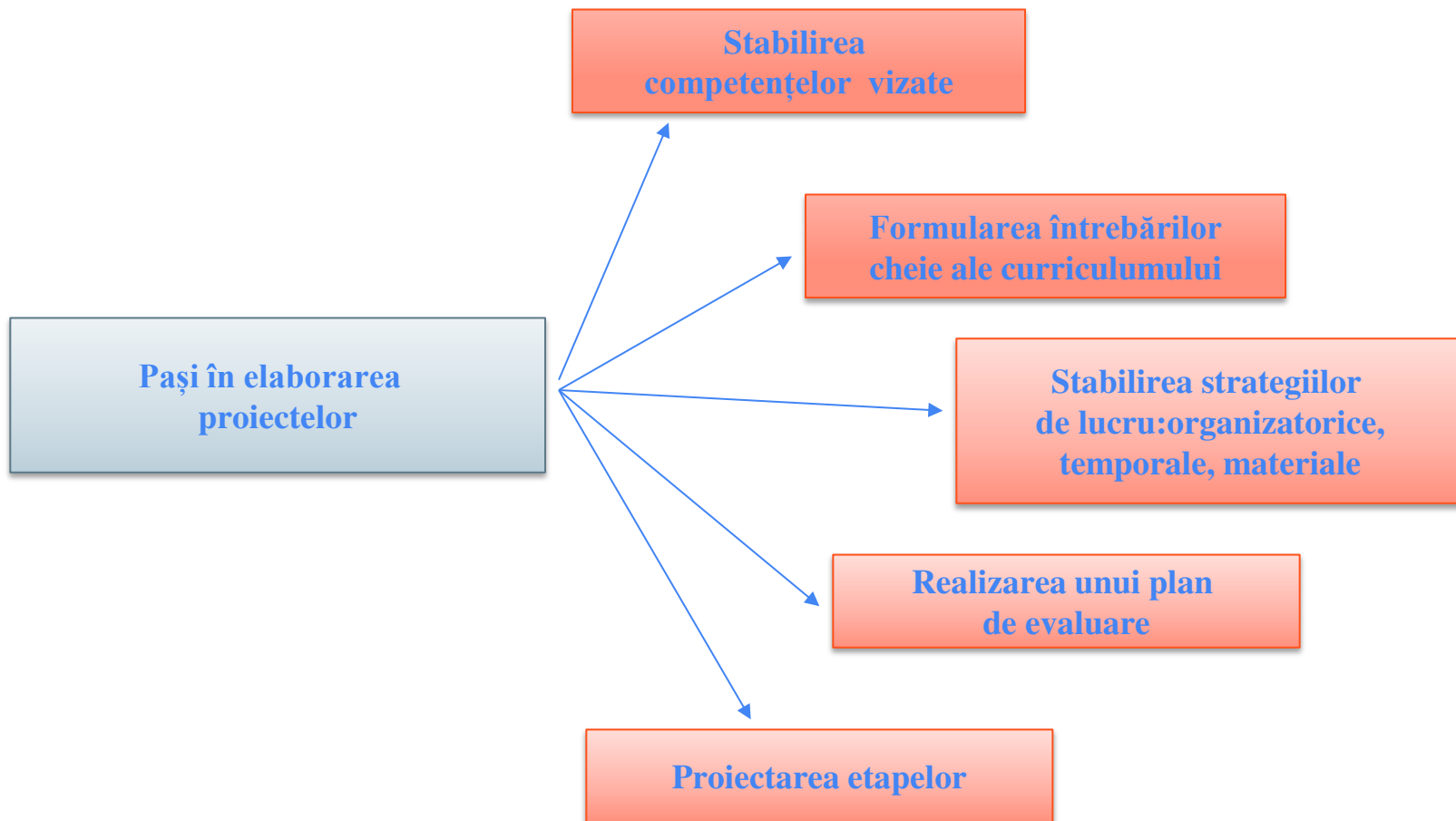
- proiectul pornește întotdeauna de la o temă studiată în clasă;
- având o structură foarte flexibilă, activitatea de proiect poate fi adaptată oricărui nivel de vârstă și de studiu;

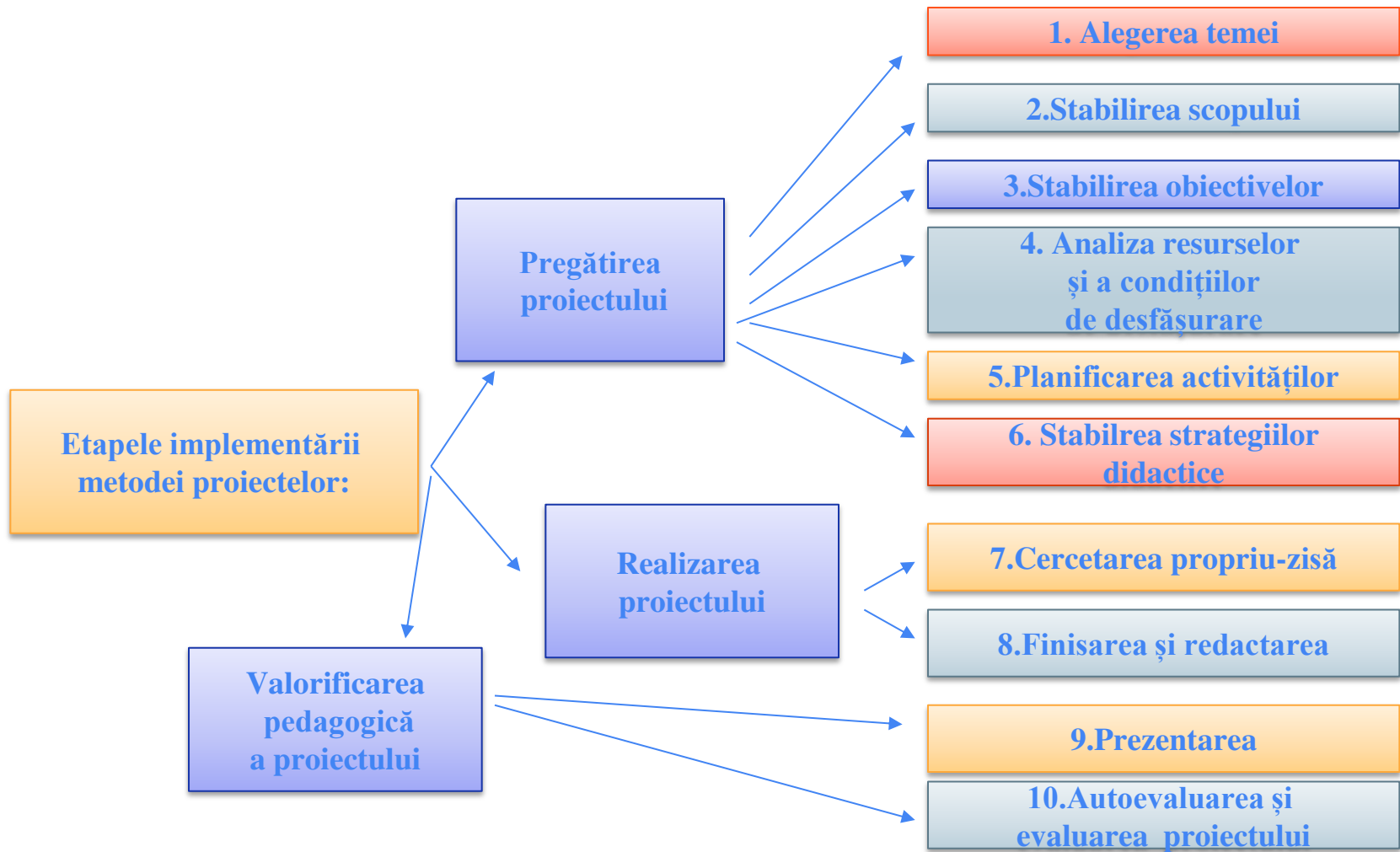
## c. Produs finit

- proiectul este **ceva, nu este despre ceva** ;
- produsul finit realizat în urma activității de proiect crează elevului sentimentul utilității a ceea ce produce;
- exemple de **produse realizate în urma derulării unor proiect: postere, machete, pliante, mape tematice, prezentări PPT, filmulețe, etc.**









# Categorii și tipuri de proiecte la Geografie

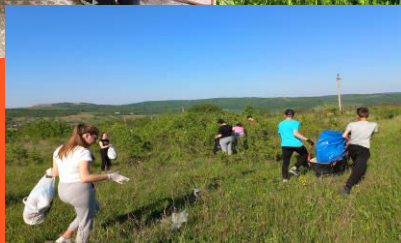
- Tipul proiectului
- **Investigație**
- Studii de caz, anchete, interviuri, reportaje, analize SWOT.
- **Acțiune ecologică**
- Acțiuni de protecție a mediului, colectarea selectivă a deșeurilor, reciclarea deșeurilor, plantarea arborilor, arbuștilor, florilor.
- **Activitate manuală**
- îngrijirea florilor, animalelor, grădinărit (Flori/legume)
- **Constructive**
- Elaborarea posterelor, colajelor, hărților, schemelor; Alcătuirea colecțiilor (ierbare, roci, minerale, semințe ș.a.); Construirea machetelor/mulajelor/modelelor; Redactarea articolelor, revistelor
- **Problemă**
- Rezolvarea situațiilor-problemă (prevenirea unei alunecări de teren; amenajarea unui teren poluat/inundabil; protejarea unor specii de plante/animale etc.)
- **Învățare**
- Utilizarea dicționarelor; Căutarea surselor web și a materialelor vizuale pentru un conținut tematic; Utilizarea unei aplicații software (GIS, PowerPoint, Prezi etc.)

# **Activitate / Categori și tipuri de proiecte**

**I. Identificați tipuri de proiecte conform categoriilor la una din discipline din învățământ primar, la o unitate de învățare**

**II. Identificați tipuri de proiecte conform categoriilor la discipline din aria curriculară Matematică și Științe, cl. VII-a**

**III. Identificați tipuri de proiecte conform categoriilor la discipline din aria curriculară Limbă și Comunicare, cl. IX-a**





# Cum se evaluiază un proiect?



# **Criterii de evaluare a proiectului (a produsului finit):**

- 1. Stabilirea scopului proiectului**
- 2. Activitatea individuală realizată de către elev  
(investigație, experiment, anchetă)**
- 3. Rezultate, concluzii, observații. Aprecierea proiectului în  
termeni de eficiență, validitate, aplicabilitate etc.**
- 4. Prezentarea proiectului (calitatea comunicării, claritate,  
coerență, capacitate de sinteză etc.)**
- 5. Relevanța proiectului  
(utilitate, conexiuni interdisciplinare etc.)**

# Care sunt avantajele și dezavantajele unui **proiect?**



# Avantaje



- ❖ este, în același timp, o metodă eficientă de evaluare, dar și o metodă de învățare interactivă;
- ❖ plasează elevul într-o situație de cercetare autentică;
- ❖ cultivă responsabilitatea pentru propria învățare și rezultatele acesteia;
- ❖ asigură implicarea tuturor elevilor în realizarea sarcinilor propuse;
- ❖ facilitează abordările de tip inter- și transdisciplinar;
- ❖ promovează interevaluarea/autoevaluarea și interînvățarea;
- ❖ oferă posibilitatea aprecierii unor rezultate de diverse tipuri (cunoștințe, capacități, abilități);
- ❖ oferă șansa de a analiza în ce măsură elevul folosește în mod adecvat cunoștințele, instrumentele și materialele disponibile în atingerea finalităților propuse;



# Dezavantaje

- Rezolvarea sarcinilor necesită resurse mai mari de timp și resurse materiale;
- Facilitează erorile de învățare;
- Unii membrii ai grupului nu-și realizează sarcinile, membrii grupului preluându-le pentru a finaliza proiectul;
- Profesorul nu evaluează în întregime rezultatele.

## ➤ **Concluzii:**

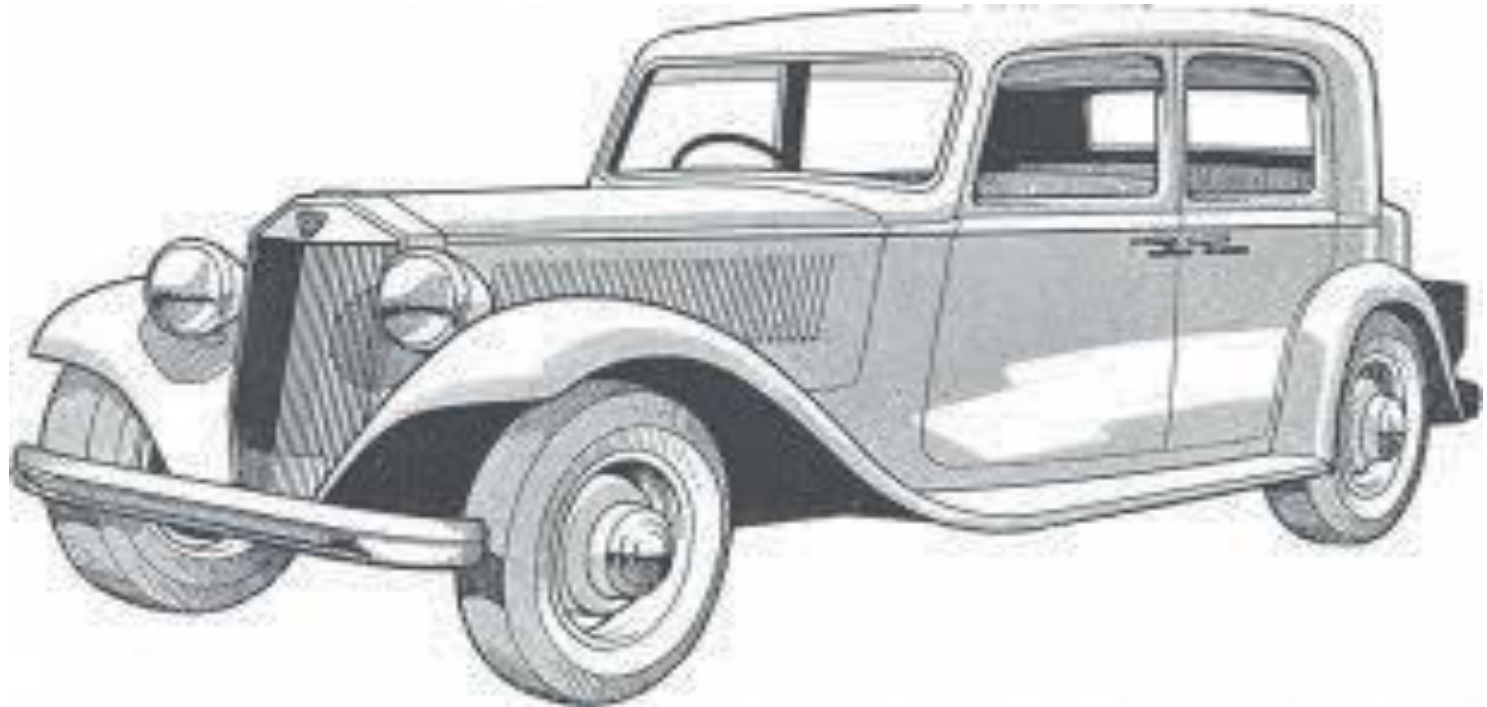


Orice componentă curriculară poate fi, teoretic, studiată prin folosirea proiectelor, dar marea problemă a disciplinei este numărul foarte restrâns de ore care îi sunt atribuite pentru parcurgere și care nu permite o extincție prea mare a temelor de studiu.

**Motto: „În peștera în care îți este teamă să  
intri se află izvorul a ceea ce cauți”**



**Cu ce componentă din automobil ai asemena implicarea ta în activitățile bazate pe proiect?**





Exista doua zile pe an in  
care nu poti face nimic.  
Una este *ieri* si celalta  
*maine*.

Asadar *astazi*,  
este ziua ideala  
pentru a *iubi*,  
pentru a *invata*,  
pentru a *trai*.

*Autor Necunoscut*

