

PROIECTUL ȘI INTELIGENȚELE MULTIPLE

Prof. Ing. Maria MONCICĂ
Liceul Teoretic "AUREL VLAICU oraș BREAZA"

Proiectul constituie un demers amplu al cărui scop este de învățare, dar ale cărui aspecte evaluative pot folosi judecări de valoare privind aspecte complexe ale formării pe o perioadă mai lungă de timp. Sarcina de lucru este introdusă și finalizată în clasă, prezentarea demersului și a rezultatelor constituind criterii de evaluare. Poate fi individual sau de grup dar este adecvat mai cu seamă pentru munca în echipă. Poate evalua atât procesul cât și produsul activității elevului.

Tema, formatul și structura pot fi negociate cu elevii în măsura în care propunerile lor sunt în concordanță cu obiectivul de evaluare stabilit de profesor. Profesorul va fi coordonatorul și evaluatorul proiectului. Este foarte bine să fie implicați și elevii în evaluare pentru a învăța să ofere și să primească feedback pentru o activitate.

Evaluarea se va concentra pe produsul final dar, permanent, pe parcursul proiectului, procesul trebuie observat și modificat, dacă este cazul, astfel încât să se obțină un produs final cât mai bun iar elevul să nu aplece la final greșelile facute cu câteva săptămâni înainte.

Realizarea proiectului presupune parcurgerea următorilor **pași**:

1. enunțarea sarcinii de lucru;
2. repartizarea responsabilităților în cadrul grupului;
3. colectarea datelor / a materialelor;
4. prelucrarea și organizarea datelor / a materialelor;
5. realizarea produsului;
6. prezentarea;

Proiectele oferă elevilor posibilitatea de a aplica cele învățate la ore în situațiile autentice pe care le întâlnesc în viața reală. Această funcție a proiectului asigură atât contextualitatea activităților de învățare cât și dezvoltarea diferențiată a competențelor specifice prevăzute în programă.

Integrarea calculatorului în metoda proiectului, folosită ca metodă de predare-învățare-evaluare, are beneficii foarte clare: încurajarea interogării active și a gândirii de nivel înalt; se dezvoltă abilități complexe, cum ar fi abilități de gândire de nivel superior, rezolvare de probleme, colaborarea și comunicarea.

Pentru ca proiectele elevilor să fie orientate direct către atingerea obiectivelor operaționale se recomandă pașii:

1. stabilirea competențelor specifice și ale conținutului unității de învățare;
2. stabilirea obiectivelor operaționale pornind de la competențele specifice și abilitățile necesare în secolul XXI pentru a ne asigura că elevii studiază aprofundat o arie importantă stabilită prin programă;
3. dezvoltarea cadrului de generare a proiectelor inter-pluri-transdisciplinare pentru a-i ajuta pe elevi să facă conexiuni între discipline; planificarea evaluării;
4. activități de proiectare care să includă nevoile de învățare ale elevilor, să facă legătura cu lumea exterioară în activități realizate prin utilizarea eficientă a tehnologiei.

Un **proiect eficient** este cel pentru care elevii se află în centrul procesului de instruire, se axează pe obiectivele stabilite, este generat de întrebări esențiale, de unitate și de conținut, are metode de evaluare multiple și continue, are o bună planificare a sarcinilor de lucru și a activităților, are conexiuni cu lumea reală, elevii își demonstrează cunoștințele și abilitățile prin produsele publicate, prezentate și afișate, iar în activitățile de proiect este inclusă și abilitatea de gândire de nivel superior.

Evaluarea trebuie să urmărească: o varietate de strategii de evaluare, să includă metode de evaluare continuă și antrenarea elevilor în propria evaluare.

Sarcinile, în cadrul proiectului, pentru fiecare elev se vor stabili în funcție de modul în care se manifestă el. Voi da câteva exerciții de cunoaștere a tipurilor de inteligență. Vom avea:

1. Verbal-lingvistic → gândește în cuvinte/sintagme/fraze/metafore :

- a. Înțeleg ușor ordinea și sensul cuvintelor?
- b. Sunt convingător atunci când intervin în cursul unei acțiuni?
- c. Am umor lingvistic remarcabil? Am tendința de a explica celor din jur?
2. Intrapersonal → gândește în ritmul propriu, având spațiul lui:
 - a. Mă concentrez ușor? Reflectez des la ce mi se întâmplă ?
 - b. Sunt capabil să exprim diferite sentimente ?
3. Logic-matematic → gândește în algoritmi și raționamente:
 - a. Recunosc tipare abstracte? Am o gândire științifică?
 - b. Pot realiza calcule complexe? Deduc ușor relații și conexiuni?
4. Interpersonal → gândește prin raportare la alții, verificându-și ideile prin ale altora:
 - a. Lucrez bine în grup? Îmi place să învăț împreună cu cineva?
 - b. Am abilitatea de a discerne între intențiile și comportamentele celorlalți?
 - c. Pot să “mă pun în locul celui alt?”
5. Vizual-spațial → gândește în imagini, forme și culori:
 - a. Am o imaginație activă? Formez imagini mentale?
 - b. Mă orientez ușor în spațiu? Recunosc relațiile dintre obiecte în spațiu?
6. Naturalist → gândește prin elemente din natură, prin forme, categorii, clasificări:
 - a) Mi se spune că dau gust bun mâncărilor?
 - b) Îmi place natura? Prefer tratamentele naturiste?
7. Muzical-ritmic → gândește prin ritmuri, prin melodii:
 - a) Îmi pot controla în mod voluntar mișcările?
 - b) Pot să-mi programez mișcările?
8. Corporal-kinestezic → gândește prin senzații somative, prin gesturi și mișcări desfășurând activități meșteșugărești, fizice:
 - a) Apreciez structura muzicii? Formez scheme în minte atunci când aud muzica?
 - b) Sesizez calitatea tonului vocii, de exemplu?

Ținând cont de aceste inteligențe, sarcinile primite de fiecare elev vor corespunde profilului său de învățare, astfel încât aportul său la proiect va fi bun iar sarcinile ușor de realizat.

A) Tema: « Camera pe care mi-o doresc » (aplicată la cl a V-a modulul Org. mediului construit)

Cerințe: Să se țină cont de principiile care trebuie respectate în amenajarea ergonomică a unei încăperi destinate studiului și odihnei și să se respecte planul tematic dat :

- Condițiile pe care trebuie să le îndeplinească încăperea ce va deveni camera ta (verbal, logic-matematic);
- Care sunt încăperile care ar trebui să aibă legătură cu camera ta și să se stabilească numărul și amplasarea ușilor (verbal, interpersonal, vizual-spațial);
- Stabilirea modului de iluminare a camerei (vizual-spațial);
- Activitățile care se vor desfășura în această cameră (verbal, interpersonal, vizual-spațial);
- Stabilirea elementelor de mobilier necesare activităților ce se vor desfășura în camera ta (vizual-spațial);
- Stabilirea elementelor decorative (vizual-spațial, naturalist);
- Realizarea planului camerei, respectând limbajul grafic convențional specific (corporal-kinestezic);
- Realizarea unei machete a casei și a camerei (corporal-kinestezic);
- Caută o melodie sau o poezie sugestivă (muzical ritmic);



O

imagine sugestivă care să-i ajute;

Toate lucrările vor fi strânse și vor alcătui mapa proiectului “Camera pe care mi-o doresc”

Prin punctele sale forte: stimularea creativității și inițiativei, evidențierea abilităților elevilor, dezvoltarea creativității precum și capacității de argumentare și de gândire logică, consider că proiectul este o metodă de predare-învățare-evaluare foarte bună ce ar trebui folosită mereu.

B)Tema: « Produse alimentare de natură vegetală »

(aplicată la clasa a V-a modulul Produse alimentare de natură vegetală, animală și minerală)

În funcție de Inteligențele Multiple specifice fiecărui elev, pe baza celor învățate prin parcurgerea lecțiilor, elevilor li se va cere să realizeze:

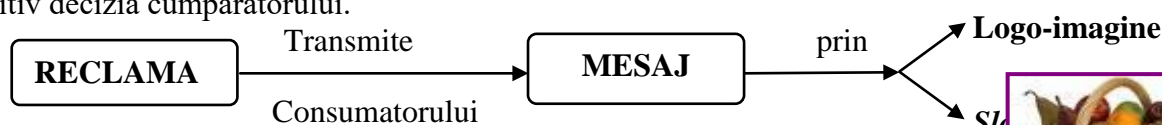
1) **Inteligența lingvistică:** Un eseu cu tema: „Calitatea produselor alimentare de natură vegetală-fructele” (30 de rânduri).

2) **Inteligența logico-matematică:** Un tabel în care să se treacă prețul fructelor cumpărate, cantitatea, cât plătește familia pentru ele într-o lună.

3) **Inteligența spațial-vizuală:** Un ciorchine care să grupeze alimentele de origine vegetală – fructele, consumate într-o lună de întreaga familie, clasificate după modul în care se află sămânța în fruct. Reclama pentru un produs-fruit, folosind fișa A.I.D.A. Decizia privind cumpărarea unui produs se face prin reclama ce are drept scop crearea unei imagini și a unui logo care să influențeze pozitiv decizia cumpărătorului.



O imagine sugestivă care să-i ajute.



Privind produsul, stabiliți mesajul transmis de aceasta, conform principiului publicității A.I.D.A

A- atrage atenția _____

I –captează interesul _____

D- decizia de a cumpăra _____

A- determină achiziția _____

4) **Inteligența corporal–kinestezică:** Să realizeze (sau să caute pe internet) fotografiile care să ilustreze alimentele de origine vegetală-fructe consumate, reacții ale membrilor familiei atunci când le consumă (ex: mimica feței la gustarea lămâiei), la cumpărături etc.

5) **Inteligența naturalistă:** Un coș cu fructe pe care să le prezinte cât mai hazliu în fața clasei.

6) **Inteligența muzicală:** Să creeze o bucată muzicală al cărui text să cuprindă și nume de fructe.

7) **Inteligența interpersonală:** Un interviu pe care să îl ia membrilor familiei / colegilor (cel puțin trei) despre importanța consumului de fructe.

8) **Inteligența intrapersonală:** Să aleagă o formă de prezentare a modului în care se hrănește sănătos.

Prin punctele sale forte: crearea mai multor ocazii pentru dezvoltarea talentelor copiilor și pentru obținerea performanțelor de către aceștia, mai mult timp pentru realizarea conexiunilor între diverse arii curriculare în procesul didactic, un material suplimentar pentru îmbunătățirea evaluării, consider că utilizarea inteligențelor multiple este o metodă de predare-învățare-evaluare foarte bună pe care o folosesc foarte des.

Bibliografie:

1. Cerghit, I. (coordonator), *Perfecționarea lecției în școala modernă*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2003
2. Constantinescu, R., *Construcții și tehnologia lucrărilor*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2004

3. Neamțu, C., Jugănar, V., Sandu, D., *Manual de Educație Tehnologică, clasa a V-a*, Editura LVS Crepuscul, 2005
4. Mândruț, O., Năstase, L., *Manual Educație Tehnologică, clasa a V-a*, Editura Corint, 2001