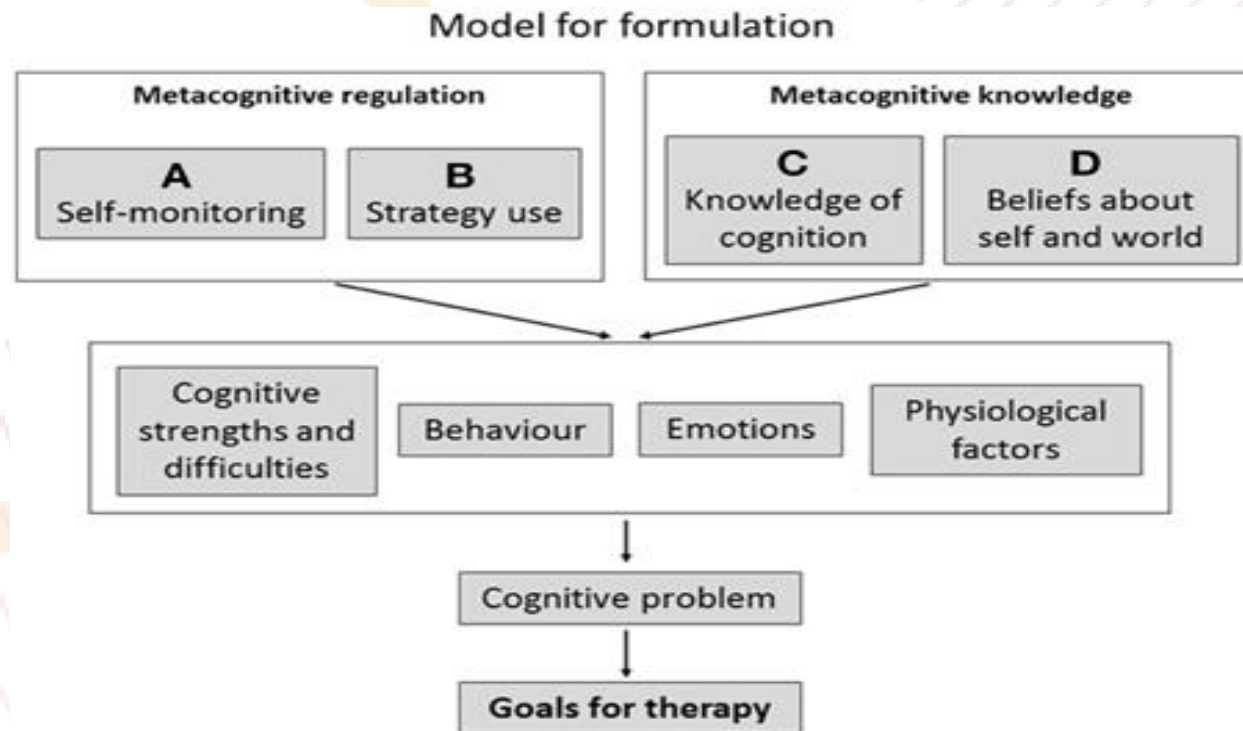


# STRATEGII DE DEZVOLTARE METACOGNITIVĂ. APLICAȚII PENTRU ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR

Autor: Druțan Denisa Florina

*Motto: „Copiii trebuie învățați cum să gândească, nu ce să gândească” Margaret Mead*



# Cuprins

- ◆ Introducere
- ◆ Preliminarii
- ◆ Învăț în stilul meu
- ◆ Telefonul creației
- ◆ Gândește repede
- ◆ Concluzii

# Introducere

---

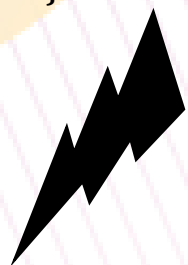
*Încă de la vârste mici, copiii, acumulează diferite metode și procedee pentru a contura ceea ce noi numim comportament, astfel reacțiile pe care aceștia le vor avea la diverși stimuli din mediul exterior se vor manifesta o lungă perioadă de timp prin metoda pe care aceștia si-au însușit-o în copilărie. Din acest motiv am hotărât să pătrund mai adânc în acest domeniu, și a căuta diverse strategii prin care tinerii elevi pot controla și regla aceste capacități de acumulare a informației.*

## Preliminarii

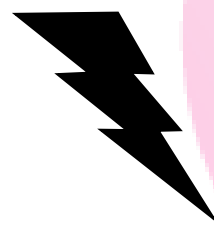
Metacogniția este capacitatea individului de a-și reprezenta propria activitate cognitivă, de a-și evalua mijloacele și rezultatele, de a o ajusta diferitelor tipuri de probleme sau de situații prin alegerea deliberată a unor strategii și reguli și, mai ales, de a stabili caracterul adevărat sau fals al unor reprezentări.



Abilitățile metacognitive sunt importante deoarece:



Influențează abilitățile de viață



Facilitează rezolvarea problemelor.

# ÎNVĂȚ ÎN STILUL MEU

Este un joc care li se adresează școlărilor, dar poate fi aplicat și la nivelul adulților.

Colectivul clasei se va împărți în 7 grupe, în funcție de tipul inteligenței care i se potrivește mai mult individului, iar materialele de care vom avea nevoie sunt: videoproiector, laptop, steme, microfon, hârtie, culori, costume.

Pentru început, copiii își vor alege categoria de inteligență care li se potrivește cel mai bine, ajungând în echipa cu același nume (inteligenta muzicală, vizuală, logico-matematică, verbal-lingvistică, kinestezică, interpersonală, intrapersonală). Participanții se așează la masa lor, în funcție de stema reprezentativă și vor urmări un scurtmetraj proiectat pe videoproiector. Aceștia folosindu-se de materialele pregătite trebuie să reconstituie poveste în funcție de metoda care li se potrivește cel mai mult tipului de inteligență ales.

În realizarea sarcinii este importantă colaborarea dintre membrii, la finalul timpului fiecare echipă trebuind să prezinte pe rând rezultatul sarcinii de lucru și exprimându-și opinia despre munca depusă.

Tema discuției trebuie să se desfășoare pe următoarele întrebări:

- ◆ Consideri că ai ales corect echipa/ tipul de inteligență?
- ◆ Cât de greu ți s-a părut planificarea unei astfel de sarcini?
- ◆ Crezi că strategia folosită a fost corect implementată?
- ◆ Cum a fost contribuția ta față de a colegilor în rezolvarea sarcinii?
- ◆ Ați folosit anumite cunoștințe referitoare la strategiile alese?
- ◆ Cum ați proceda dacă ați primi această sarcină încă o dată? Ați schimba echipa?

# TELEFONUL CREAȚIEI

Se va împărți colectivul clasei în trei grupuri aproximativ egale, iar ca și materiale se vor utiliza pix sau stilou și hârtie pe care este prezentată introducerea unei povești.

Pentru început se vor preda primului elev din fiecare echipă foaia cu introducerea unei anumite povești. Pe fiecare hârtie vor fi aceleași propoziții în număr de două la început. Rolul primului elev este acela de a scrie pe hârtie alte două propoziții care să fie în continuarea primelor două. După ce aceste a scris, va trebui să îndoiaie prima porțiune scrisă de pe hârtie și să fie vizibil doar ce a scris el. Al doilea elev va trebui să repete procesul și să dea foaia mai departe până ajunge la ultimul, care va trebui să formuleze și un final.

În redactarea conținutului este important ca elevul să aleagă cât mai repede răspunsul potrivit, deoarece timpul este limitat și toată lumea trebuie să ajungă să își scrie ideea. Exercițiul este și unul de încredere, deoarece trebuie să fi atent doar la ultimul anunț și să nu încerci să privești ce au scris alții, pentru a avea mai multe idei. Fiecare individ are dreptul la două propoziții. La sfârși un reprezentant din fiecare echipă vine să prezinte rezultatul final și se va face comparație între început și modul în care a evoluat fiecare poveste.

În inițierea dezbaterii vor exista următoarele întrebări:

- ◆ Care a fost primul gând cu referire la prezentarea sarcinii?
- ◆ Consideri că ți-ai planificat timpul astfel încât să nu îi ții în loc pe ceilalți?
- ◆ În redactarea enunțurilor ai ținut cont de ideia celuilalt coleg sau ai dorit să schimbi sensul poveștii?
- ◆ Crezi că tu ai fost punctul din care firul poveștii a început să se schimbe?
- ◆ După auzirea celorlalte povești ai schimba răspunsul oferit de tine?
- ◆ Crezi că strategia propusă de tine a fost una mai eficientă decât a colegilor?



# GÂNDEȘTE REPEDE

XGEN  
R&D

Propunătorul jocului împarte grupul de copii în două echipe fără a li se da criterii de împărțire, neștiind în ce vor consta sarcinile următoare.

După ce grupele au fost organizate, fiecare grupă va primi materiale necesare desfășurării jocului: **prima grupă va avea la dispoziție o roată făcută în aplicația Wordwall**, iar cea **de-a doua grupă va primi un bilet cu un început de poveste** și un ghem de ață care va semnifica firul narativ.

Prima etapă constă în direcționarea atenției spre videoproiector, unde vor putea urmări roata făcută în aplicația menționată mai sus. Pe rând propunătorul va învârti roata, iar elevii vor trebui să rezolve oral **și foarte repede** cerința la care se oprește indicatorul roții. Cerințele vor fi întrebări scurte și clare.

În a doua etapă, propunătorul jocului se va axa pe cea de-a doua echipă care va primi un bilet cu un început de poveste și un ghem de ață. La această echipă, copiii, pe rând vor trebui să rostească câte o propoziție, având la dispoziție **10/15 secunde** fiecare, idei care să ducă mai departe logica poveștii, dar totodată să găsească și un sfârșit convingător. În tot acest timp, copiii trebuie să fie atenți să ducă firul de ață mai departe, să îl dea coechipierului până acesta ajunge la sfârșitul poveștii.

- ◆ *Dacă ați fi avut ocazia să vă exprimați ideile în scris ar fi fost mai ușor pentru voi să vă exprimați?*
- ◆ *Ai avut suficient timp pentru a oferi răspunsul?*
- ◆ *Crezi că ai formulat corect răspunsul la întrebare?*
- ◆ *Ce greșeli ai făcut, de ce ai greșit?*
- ◆ *În ce măsură te-au inspirat răspunsurile colegilor în formarea propriului răspuns?*
- ◆ *Ai fi schimbat echipa dacă știai de la început ce sarcină are fiecare grupă?*





## Concluzii

Dat fiind faptul că, prin joc se îmbină elementele instructive cu cele distractive, am considerat că prin exercițiile dezvoltate în această lucrare este mult mai ușor de înțeles modalitatea de rezolvare pe care individul și-o alege, având oportunitatea de practica și aplica strategiile metacognitive, își creează deprinderi într-un mod interactiv și captivant, fiind în același timp stimulată și gândirea critică și autorefecția.

Așteptările urmărite ale acestei lucrări sunt de a contribui la formarea unor indivizi conștienți de propriile procese cognitive și capabili să își gestioneze sarcinile într-un mod eficient și autonom.

# Bibliografie

- „Monitorul psihologiei,” 9 septembrie 2022. [Interactiv]. Available: <https://monitorulpsihologiei.com/comportament/>.
- M. S. Z. Chaddhar, „Metacognitive Skills: Investigating the Effect on Pupil Teachers' Written Task Performance,” noiembrie 2022. [Interactiv]. Available: [https://www.researchgate.net/publication/365161036\\_Metacognitive\\_Skills\\_Investigating\\_the\\_Effect\\_on\\_Pupil\\_Teachers'\\_Written\\_Task\\_Performance](https://www.researchgate.net/publication/365161036_Metacognitive_Skills_Investigating_the_Effect_on_Pupil_Teachers'_Written_Task_Performance).
- M. Mircea, Psihologie cognitivă, Iași: Polirom, 1999.
- I. Neacșu, Metode și tehnici de învățare eficientă, Iași: Polirom, 2015.
- M. Zlate, Psihologia mecanismelor cognitive, Iași: Polirom, 1999.
- L. F. Ion Botgros, „Metacogniția – componentă constructivă a competenței,” *Univers Pedagogic*, pp. p. 21-25.
- N. Adrian, Psihologie socială, Iași: Polirom, 1996.
- R. M. Gagne, Condițiile învățării, Didactica și pedagogia, 1975.
- M. Monica, Dezvoltarea comportamentului metacognitiv, Baia Mare: Editura Universității de Nord, 2010.