PREDAREA

CONCEPT

Prin predare se intelege transmitere de cunostinte si formare de tehnici de "munca”.

Predarea reprezinta actiunea complexa a cadrului didactic, care presupune:

prezentarea unui material concret si/sau verbal: date, informatii,evenimente, modele materiale, modele ideale etc.;

organizarea si conducerea unor activitati in care sa se valorifice materialul concret si verbal oferit;

acordarea de sprijin elevilor pentru a putea observa, analiza, compara, aplica, sintetiza, abstractiza si reflecta;

extragerea esentialului (impreuna cu elevii) si fixarea lui in notiuni, concepte; judecati, rationamente;

operationalizarea cunostintelor elevilor, prin conceperea si rezolvarea de exercitii si probleme, de sarcini si instruire teoretice si practice, prin organizarea activitatilor de munca independenta.

Predarea – activitate de organizare si conducere a situatiilor de invatare, realizandu-se prin:

- precizarea obiectivelor-cadru

- precizarea obiectivelor de referinta

- precizarea continuturilor

-precizarea strategiilor

- precizarea metodelor de invatare

Procesul de predare se bazeaza pe comunicarea didactică. Prin comunicarea didactică se realizează interacţiunea profesor-elev, precum şi anumite tipuri de relaţii care influenţează procesul de predare:

- relatii de schimb informaţii

- relatii de influenţare reciprocă

- relaţii de cooperare

- relaţii de preferinţă sau respingere a emiţătorului de mesaj didactic.

Ca formă de comunicare didactică, predarea constă într-un sistem de operaţii de selectare, ordonare şi adecvare la nivelul de gândire al elevilor, a unui conţinut informaţional şi de transmitere a lui, folosind anumite strategii didactice, în scopul realizării cu eficienţă maximă a obiectivelor pedagogice.

În scoala contemporană, centrată pe elev, predarea este în strânsă interacţiune cu învăţarea şi evaluarea, constituind un proces unitar.

Scopul predării este obţinerea de rezultate, de schimbări comportamentale, care se realizează prin invăţare, rezultatele depinzând şi de modul cum s-a desfăşurat evaluarea. Prin diferitele tipuri de feed-back are loc reglarea şi autoreglarea procesului de predare.

STILURI DE PREDARE

Stilul de predare se refera la :

- originalitatea in activitatea didactica

- la felul in care sunt alese si utilizate strategiile de catre profesor

- capacitatea de a imbogati practica scolara introducand variatie, activitati mai vii, mai nuantate in clasa

- capacitatea de a induce comportamente variate de invatare cvontribuind la modelarea stilurilor de munca

Stilul de predare devine o necesitate în susţinerea unei prestaţii didactice de calitate şi eficienta. Este de fapt abilitatea profesorului de a se comporta utilizând diferite stiluri educationale în vederea atingerii obiectivelor.

Se disting un număr de 10 stiluri didactice :

Stilul de comandă sau directiv

- bazat pe autoritatea profesorului - comanda succesiunea activitătilor

- sau activitătile sunt impuse, în totalitate, prin intermediul programării (a programelor-nucleu)

Stilul practic - bazat pe o explicatie precisă, apoi pe o executie prin imitatie din partea subiectului

Stilul de reciprocitate - bazat pe evaluarea reciproca, după criterii pregătite de profesor (ca în cazul activitătii în echipă, a invatării în perechi)

Stilul de autocontrol - cu accent pe autonomia subiectului şi capacitătile sale de autoevaluare

Stilul de incluziune - de includere a elevului în îndeplinirea unor sarcini de niveluri diferite, el fiind acela care decide la ce nivel se poate implica

Stilul centrat pe descoperirea dirijată

Stilul centrat pe descoperirea convergentă - menit să conduca la descoperirea solutiei unei probleme, la formularea unei concluzii prin rationament si gândire critică

Stilul centrat pe activitate divergentă - ce conduce gândirea pe traiectorii necunoscute, neobişnuite, spre solutii inedite, spre creativitate

Stilul bazat pe proiectarea programului individual (personal)

Stilul initiat de cel care invată - acesta având posibilitatea sa initieze experienţe proprii, sa le proiecteze, să le exceute şi să le evalueze