

## **Criterii de evaluare**

- baza pentru discuții -

### **Olimpius Istrate**

*asistent de cercetare*

Institutul de Științe ale Educației

olimpius@leducat.ro

### **Condiții pentru evaluare:**

1. trebuie precizat scopul pentru care se realizează evaluarea
2. trebuie diferențiate problemele de conținut de problemele din planul psihopedagogic

### **Teoria învățării**

#### **- specifice softurilor de prezentare:**

Teoria învățării cumulativ-ierarhice

Teoria testării ipotezei – învățarea conceptelor prin testarea/ examinarea diferitelor căi posibile de realizare

#### **- specifice softurilor de exersare și ludice:**

Teoria formării pe etape a acțiunilor mintale și a conceptelor (T. operațională)

Teoria reformării conceptelor

Teoria dezvoltării stadiale a conceptelor

#### **- specifice softurilor de evaluare:**

Teoria asociativă

Teoria medierii

### **Metode**

- A. expunerea
- B. modelarea și simularea
- C. conversația
- D. problematizarea
- E. demonstrarea
- F. lucrari practice
- G. metode de descoperire
- H. studiul de caz
- I. studiul individual
- J. experimentarea dirijată
- K. observarea sistematică
- L. dezbateră

Metodele utilizate de SE acoperă toată seria de activități necesare atât pentru însușirea conținuturilor și asigurarea stabilității cunoștințelor, cât și pentru formarea unor capacități operatorii?

Sunt metodele îmbinate optim? Sunt alternate coerent și pertinent?

**Posibilă succesiune corectă a etapelor procesului didactic:** (specifică softului de prezentare)

- prezentarea problemei, a materialului
- confruntarea elevilor cu datele concrete ale problemei pentru a le cunoaște și pentru a declanșa procesul de căutare/ cercetare, în condițiile în care, deliberat, au fost omise unele date
- actul de descoperire, de sesizare a organizării faptelor, a legăturilor cauzale
- exprimarea/ sugerarea celor descoperite, cu generalizarea lor în concepte, reguli, principii

**Principiile instruirii:**

- principiul structurării
- principiul aplicabilității
- principiul participării active
- principiul transferului orizontal
- principiul profunzimii / duratei în timp
- principiul efortului pe unitate de timp
- principiul motivării intrinseci
- principiul abordării personale

**Conținutul și structura după parametrii care influențează procesele cognitive:**

- tipul specific de informație (de conținut – acțională – metodologică)
- densitatea informațională
- continuitatea
- utilitatea relativă
- redundanța informațională
- generalitatea
- noutatea informației
- gradul de ordonare
- tipul de structurare (în lanț – concentrică etc.)
- gradul de ponderare (activități de prezentare – învățare/ fixare)
- gradul de transfer și extrapolare (inter-, intra-, trans-disciplinar)

**Criteriile ce normează proiectarea și evaluarea unui bun soft educational:**

- Programul să conțină definite obiective de așa manieră încât să ducă la posibilitatea măsurării performanțelor elevului;
- Prezentarea obiectivelor să fie pe linia unui curriculum (programe);
- Structura programului să se refere la:
  - Activitățile de recuperare integrate în program;
  - Trimiteri la paginile anetrioare pentru reactualizarea cunoștințelor;
  - Existența ramificațiilor secundare pentru alegerea gradelor de dificultate ale programului;
  - Existența unui meniu detaliat;
  - Utilizarea unei grafici adecvate unui suport vizual.
- Cuantumul exercițiilor să se reflecte prin:
  - Varietatea de exemple, probleme și exerciții conținute ce fac apel la achizițiile anterioare;
  - Varietatea exercițiilor aplicative propuse pentru aprofundarea noțiunilor achiziționate prin softul educațional;
- Evaluarea răspunsurilor itemilor să corespundă prin:
  - Existența explicațiilor pentru fiecare răspuns greșit;
  - Furnizarea unui comentariu (de către program) chiar în cazul unui răspuns neașteptat din partea utilizatorului;
  - Existența unor pre-teste înaintea noii unități de învățare care să furnizeze elevului indicațiile necesare alegerii drumului de parcurs din meniul programului;
  - Calitatea post-testelor (în funcție de obiectivele operaționale propuse) din materia însușită;
  - Notarea realizată de program în funcție de utilizatorul vizat;
  - Înregistrarea performanțelor obținute de elev și facilitățile comunicării lor profesorului și elevului;
- Raporturile softului cu elevul, identificate prin:
  - Gradul de solicitare (activizare) a elevului;
  - Controlul utilizatorului relativ la propria instruire (ritm, întrerupere, întoarcere, repetare);