Cubul de învățare (learning cube) este o metodă didactică interactivă prin care se utilizează un cub (sau o cutie) ca instrument pentru a explora și învăța diferite concepte. Fiecare față a cubului poate conține o întrebare, o activitate sau o imagine care se referă la o anumită temă. Elevii sunt încurajați să exploreze cubul în mod independent, în grupuri mici sau în clasă, învățând astfel prin descoperire și explorare.

Metoda cubului de învățare este folosită pentru a stimula gândirea critică și creativitatea elevilor și pentru a-i încuraja să descopere noi informații prin intermediul jocului și al activităților interactive.

Avantajele utilizării cubului de învățare sunt:

* Permite elevilor să învețe prin descoperire și explorare, în loc de a primi informații pasiv.
* Stimulează gândirea critică și creativitatea elevilor.
* Poate fi adaptat pentru a se potrivi diferitelor stiluri de învățare și niveluri de competență ale elevilor.
* Poate fi utilizat pentru a învăța o varietate de subiecte și teme.

Dezavantajele utilizării cubului de învățare sunt:

* Poate fi dificil pentru unii elevi să înțeleagă anumite concepte prin intermediul cubului, mai ales dacă aceștia au nevoie de explicații mai detaliate sau de exemple suplimentare.
* Poate fi necesară o perioadă mai lungă de timp pentru a prepara cubul și pentru a asigura că conținutul este adecvat și relevant pentru tema respectivă.

Exemplu de aplicare a cubului de învățare pe o temă din informatică:

Tema: Introducere în limbajul de programare Python

Cubul de învățare ar putea conține următoarele fațete:

Fațeta 1: Ce este Python și pentru ce este folosit?

Fațeta 2: Cum se instalează și configurează mediul de dezvoltare (IDE) pentru Python

Fațeta 3: Cum se scrie un program în Python?

Fațeta 4: Care sunt tipurile de date în Python și cum se utilizează?

Fațeta 5: Cum se folosesc structurile de control de flux (cum ar fi buclele) în Python?

Elevii ar putea să înceapă prin a explora cubul în mod independent, întorcând fațetele și citind informațiile prezentate acolo. Ei ar putea să încerce să răspundă la întrebările din fațetele cubului sau să completeze activitățile propuse.

După ce au explorat cubul, elevii ar putea să se alăture unui grup mic și să discute împreună ce au învățat și întrebările pe care le au în legătură cu tema. Profesorul ar putea să ofere explicații suplimentare și exemple pentru a ajuta elevii să înțeleagă mai bine conceptele prezentate în cub.

În final, elevii ar putea să înceapă să scrie propriile programe în Python folosind informațiile dobândite prin intermediul cubului de învățare.