

Student: David Simonel-Olimpiu

Facultatea de Matematică și Informatică

Informatică română, anul II, grupa 222

Metoda R.A.I.

Metoda R.A.I. are la bază stimularea și dezvoltarea capacităților elevilor (prin întrebări și răspunsuri) ceea ce tocmai au învățat. Denumirea provine de la inițialele cuvintelor Răspunde – Aruncă – Interoghează și se desfășoară astfel:

- la sfârșitul unei lecții sau a unei secvențe de lecție, profesorul împreună cu elevii săi, printr-un joc de aruncare a unei mingi mici și ușoare de la un elev la altul;
- cel care aruncă mingea trebuie să pună o întrebare din lecția predată celui care o prinde;
- cel care prinde mingea răspunde la întrebare și apoi aruncă mai departe altui coleg, punând o nouă întrebare. Evident interogatorul trebuie să cunoască și răspunsul întrebării adresate;
- elevul care nu cunoaște răspunsul iese din joc, iar răspunsul va veni din partea celui care a pus întrebarea. Acesta are ocazia de a mai arunca încă o dată mingea, deci, de a mai pune o întrebare.
- în cazul în care, cel care interoghează este descoperit că nu cunoaște răspunsul la propria întrebare, este scos din joc. Eliminarea celor care nu au răspuns corect sau a celor care nu au dat niciun răspuns, conduce treptat la rămânerea în grup a celor mai bine pregătiți.

Metoda R.A.I. poate fi folosită la sfârșitul lecției, pe parcursul ei sau la începutul activității, când se verifică lecția anterioară, înaintea începerii noului demers didactic, în scopul descoperirii, de către profesor, care asistă la joc, a eventualelor lacune în cunoștințele elevilor și a reactualizării ideilor.

Pot fi sugerate următoarele întrebări:

- Despre ce ai învățat în lecția ...?
- Ce știi despre ...?
- Care sunt ideile principale ale lecției ...?
- Care este importanta faptului că ...?
- Care crezi că sunt consecințele faptului ...?
- Cum justifici faptul că ...?

Student: David Simonel-Olimpiu

Facultatea de Matematică și Informatică

Informatică română, anul II, grupa 222

- Ce ti s-a părut mai interesant?
- Ce ai vrea să mai afli în legătură cu tema studiată ...?
- Ce întrebări ai în legătură cu subiectul propus ...?
- Cum consideri că ar fi mai avantajos să ... sau să...?
- De ce alte experiențe sau cunoștințe poți lega ceea ce tocmai ai învățat?

Această metodă alternativă de evaluare poate fi folosită atât cu elevii de vârste mai mici cât și cu liceeni, solicitând în funcție de vârstă, întrebări cât mai divers formulate și răspunsuri complete. Întrebările pot să devină pe parcursul desfășurării metodei, din ce în ce mai grele.

Metoda R.A.I. este adaptabilă oricărui tip de conținut, putând fi folosită la matematică, informatică, geografie, istorie, biologie, literatură, limbi străine etc.

Această metodă este o strategie de învățare ce îmbină cooperarea și competiția. Este o metodă de a obține un feedback rapid, într-un mod plăcut, energizant și mai puțin stresant decât metodele clasice de evaluare. Se desfășoară în scopuri constatativ – ameliorative și nu în vederea sancționării prin notă sau calificativ.

Permite reactualizarea și fixarea cunoștințelor dintr-un domeniu, pe o temă dată. Exersează abilitățile de comunicare interpersonală, capacitățile de a formula întrebări și de a găsi cel mai potrivit răspuns. Îndeplinirea sarcinii de investigator într-un domeniu, s-a dovedit în practică mult mai dificilă decât cea de a răspunde la o întrebare, deoarece presupunea o mai profundă cunoaștere și înțelegere a materialului de studiat.

Metoda R.A.I. poate fi organizată cu toată clasa sau pe grupe mici, fiecare deținând câte o minge. Membrii grupurilor se auto elimină treptat, rămânând cel mai bun din grup. Acesta intră apoi în finala câștigătorilor de la celelalte grupe, jocul desfășurându-se până la rămânerea în cursă a celui mai bine pregătit.

Dezavantajul ar fi acela că mai multe mingi ar crea dezordine, mingea unui grup care ar cădea ar distra atenția celorlalte grupuri. Un alt dezavantaj ar putea fi faptul că elevii sunt tentați să-i scoată din „joc” pe unii colegi sau să se răzbune pe alții, adresându-le întrebări prea dificile pentru ei.

Student: David Simonel-Olimpiu

Facultatea de Matematică și Informatică

Informatică română, anul II, grupa 222

Profesorul supraveghează desfășurarea jocului și în final lămurește problemele la care nu s-au găsit soluții.

Această metodă ar putea fi utilizată, de exemplu, la lecția de informatică din liceul, din clasa a IX-a legată de structuri repetitive. Elevii pot juca acest joc pentru a își testa cunoștințele legate de diferite tipuri de structuri repetitive, precum cele cu număr cunoscut sau necunoscut de pași, cu test inițial sau cu test final. Pentru a reține diferența dintre un ciclu infinit sau finit, mingea prima data ar putea fi aruncată de 10 ori iar a doua oară să se numere fiecare aruncare însă fără să se oprească într-un anumit punct, fără să anunțe la început, așa copii jucând continuu și văzând că obosesc pot să tragă două concluzii interesante, una că un calculator poate face ceva repetitive la nesfârșit și a doua că spre deosebire de noi el nu obosește.