Metodă didactică interactivă

Metoda pe care am ales-o este brainstormingul. După părerea mea această metodă este aplicabilă în egală măsură fiecărei vârste.

Aceasta reprezintă formularea unui număr cât mai mare de idei(oricât de fanteziste ar putea părea acestea) ca raspuns la o situație enunțată după principiul cantitatea generează calitate. Principala calitate a acestei metode este dezvoltarea nivelului de gândire analitic al elevilor întrucât aceștia pot face conexiuni între informațiile pe care le primesc. Aceste conexiuni apar în urma vastelor discuții și nu a unui monolog așadar prin aceasta apare un alt avantaj al gradului ridicat de implicare pe care elevii îl pot atinge. Însă această metodă prezintă și dezavantaje, cel mai major dintre acestea fiind plictisirea elevilor și obosirea lor. Totuși și acest dezavantaj depinde de diverse circumstanțe precum gradul de interes față de materia predată, nivelul de seriozitate și implicare pe care îl oferă de obicei elevul și altele.

Având in vedere un subiect concret din domeniul informaticii, precum structurile repetitive care se predau la liceu elevilor din clasa a noua, doresc sa prezint in continuare cum as aplica aceasta metoda. In primul rând, aici metoda este una potrivita deoarece avem mai multe părți in acest capitol existând mai multe tipuri de structuri repetitive așa după cum sunt ele explicate in lectura de specialitate: cu număr cunoscut sau necunoscut de pași si cu test inițial sau final. Mai întâi aș aduce în discuție definirea acestor structuri și aș încerca prin întrebări active și exemple care să se potrivească generației aferente. Spre exemplu vorbind despre generația elevilor de clasa a noua care vor fi în această toamnă, având în vedere faptul că pe rețelele de socializare atunci când nu apreciezi o postare