

## **12. TRASEELE INITIATICE**

Acstea trasee sunt drumuri ce urmează sensul logic al explorării cunoștințelor și care trec prin printr-un număr obligatoriu de puncte, minimizând încrucișările și reluările acelorași conținuturi. Direcția de evoluție din traseele inițiatice permite caracterizarea din alt punct de vedere a informațiilor din noduri. Repetarea unor conținuturi poate fi evitata cu ajutorul algoritmilor IT. Atunci când există mai multe trasee inițiatice, acestea pot fi evaluate după necesitățile logice de trecere prin anumite puncte, sau după criterii ce țin de lungimea traseului sau a formei domeniului de analiză.

Câteva exemple vor fi date în continuare:

### **Traseu inițiatic a doilea triplu fractolon**

- 1) mentoring peer to peer directe sau online, programul "da mai departe";
- 2) programe de antrenare reciprocă a elevilor în învățare, înțelegere și interpretare a cunoștințelor acumulate;
- 3) program de gândire liberă și critică și de descoperire a punctelor tari sau slabe dintr-o teorie;
- 4) program de lansare de noi domenii de cunoaștere;
- 5) program de identificare a ofertei de educație națională și internațională, ce apropie elevul de scopul de cariera profesională propusă;
- 6) program de cercetare a opțiunilor de urmare a formelor și unităților de învățământ de pe următoarea treaptă de studiu, sau a opțiunilor de carieră și a drumurilor ce trebuie urmate;
- 7) program de antrenare individualizată sau în grupuri mici a elevilor ce au optat pentru un anumit traseu de carieră;

- 8) program de educare avansată a elevilor cu pasiune cognitivă prin trecerea printr-un circuit de mentorat făcut de maeștri pe diferite etape de cunoaștere;
- 9) grupuri de lucru cu număr mic de persoane ce au timp dedicat pentru realizarea unor proiecte inovative personale;
- 10) programe de antrenare și studiu specializate realizate în grupuri mici și cu scopuri declarate;
- 11) program de direcționare de carieră în funcție de evaluările performanțelor la diferitele concursuri școlare;
- 12) program de evaluare a opțiunilor de carieră corespunzătoare calităților, pasiunilor, abilităților și rezultatelor elevilor;
- 13) program de analizare a profilelor concursurilor școlare și a tipului de cunoștințe cerute în concursuri;
- 14) program de gândire liberă și critică și de descoperire a punctelor tari sau slabe dintr-o teorie;
- 15) concursuri școlare neobligatorii pe direcții determinate;
- 16) program de recunoaștere a nivelului de gândire într-un sistem de tip centuri colorate, unde elevii din centura superioară devin mentorii pentru cei din centura inferioară;
- 17) program de colaborare și studiu cu unități avansate de educație de nivel superior sau de cercetare științifică;
- 18) program de recunoaștere a valorii profesionale prin realizarea de proiecte dedicate și prin recunoașterea realizărilor de către colaboratorii din instituțiile partenere;
- 19) program de deschidere de opțiuni și identificarea profesiei în care pot fi mai utili și unde au abilități și cunoștințe mai aprofundate;
- 20) program de deschidere de opțiuni și identificarea profesiei în care pot fi mai utili și unde au abilități și cunoștințe mai aprofundate;
- 21) program de evaluare a ceea ce trebuie făcut pentru optimizarea cunoștințelor și deprinderilor necesare succesului în carieră;

- 22) program de analizare și cunoaștere a opțiunilor și pașilor de urmat în alegerea carierei și a unităților de instruire;
- 23) program de identificare a ofertei de educație națională și internațională, ce apropie elevul de scopul de cariera profesională propusă;
- 24) program de identificare a direcțiilor de cercetare/dezvoltare a diferitelor unități de învățământ ce sunt oferite studenților;
- 25) program de colaborare cu unități de cercetare sau cu programe de cercetare/inovare ale diferitelor universități;
- 26) concursuri școlare neobligatorii pe direcții determinate;
- 27) program de auto-pregătire dintre elevi în vederea ridicării nivelului de professionalism;
- 28) program de recunoaștere a saltului calitativ în gândire prin acțiunea reciprocă dintre elevi și mentorii/profesori;
- 29) program de spargere de frontiere ale cunoașterii și de îmbogățire a experienței cognitive la nivelul instrumentelor de cunoaștere și a cunoștințelor;
- 30) program de preluare a altor programe internaționale orientate către rezolvarea problemelor;
- 31) mentoring peer to peer directe sau online, programul "da mai departe";
- 32) program de studiere a bunelor practici și a rezultatelor obținute cu ajutorul forumurilor online;
- 33) programe de enrichment și cercetare avansată;
- 34) program de colaborare și studiu cu unități avansate de educație de nivel superior sau de cercetare științifică;
- 35) program de tratare istorică a evoluției gândirii umane și a dezvoltării de noi concepte;
- 36) program de educare avansată a elevilor cu pasiune cognitiva prin trecerea printr-un circuit de mentorat făcut de maeștri pe diferite etape de cunoaștere;

- 37) realizarea de tabere și studii pe teren sau în locuri specialize cu informații deja selectate gen biblioteci, muzee, etc.;
- 38) program de inovare a gândirii și de spargere a paradigmelor vechi de gândire și de propunere a unor noi puncte de vedere ce vor fi cercetate;
- 39) program de recunoaștere a valorii profesionale prin realizarea de proiecte dedicate și prin recunoașterea realizărilor de către colaboratorii din instituțiile partenere;
- 40) program de deschidere de opțiuni și identificarea profesiei în care pot fi mai utili și unde au abilități și cunoștințe mai aprofundate;
- 41) program de direcționare de carieră în funcție de evaluările performanțelor la diferitele concursuri școlare;
- 42) program de cercetare a opțiunilor de urmare a formelor și unităților de învățământ de pe următoarea treaptă de studiu, sau a opțiunilor de carieră și a drumurilor ce trebuie urmate;
- 43) program de evaluare a ceea ce trebuie făcut pentru optimizarea cunoștințelor și deprinderilor necesare succesului în cariera;
- 44) program de evaluare a opțiunilor de cariera corespunzătoare calităților, pasiunilor, abilităților și rezultatelor elevilor;
- 45) concursuri școlare neobligatorii pe direcții determinate;
- 46) program de recunoaștere a meritelor la concursuri făcută pe criterii multiple, ex creativitate, ingeniozitate, coerenta, etc.;
- 47) program de descoperire a stilului de învățare a elevilor și de grupare a acestora după criteriul complementarități, pentru a ajuta la depășirea obstacolelor de înțelegere prin expunerea cunoștințelor la mai multe puncte de vedere;
- 48) mentoring peer to peer directe sau online, programul "da mai departe";

### **Traseu inițiatic a treilea triplu fractolon**

- 1) programe de cunoaștere, expunere și implicare socială pe mediul virtual, transferate pe mediul real;
- 2) programe de simulare și de laboratoare virtuale;
- 3) programe de creare de alianțe cognitive și de transfer de bune practici pe rețea de colaborare școlară;
- 4) programe de studiere și aplicare a marilor resurse de pe internet, ex. "art of problem solving" sau "wolfram alpha" în matematică;
- 5) program de studiere a unor fenomene și cercetarea pe direcția validării acestora sau a reanalizării rezultatelor folosind alte instrumente de gândire;
- 6) program de gândire liberă și critică și de descoperire a punctelor tari sau slabe dintr-o teorie;
- 7) program de schimbare a punctelor de vedere prin abordări calitative sau corelativ, de studiul fenomenelor la limita manifestării acestora;
- 8) program de investigare a unor instrumente de analiză specializate pentru înțelegerea anumitor fenomene;
- 9) programe de spargere a frontierei cunoașterii și de propunere de noi abordări inovative, acceptând posibilitatea rafinării cunoștințelor clasice sau lansarea de noi instrumente;
- 10) program de selectare și grupare a elevilor cu pasiuni cognitive comune, stimulare a dezvoltării lor cu ajutorul unui specialist în domeniu;
- 11) program de transfer de bune practici între elevi sau între elevi și terțe persoane incluzând profesori;
- 12) program de aprofundare a criteriilor de calitate și de asigurare a calității produselor create;
- 13) program de interpretare a sensului anumitor realizări sub prisma culturii, a momentului istoric sau a altor criterii ce au condus la realizarea produsului;

- 14) studierea limbajelor formale și a tehnicilor de interpretare a limbajelor folosite tehnic sau cultural;
- 15) expunerea realizărilor propri și prezentarea lor publică;
- 16) program de selectare și grupare a elevilor cu pasiuni cognitive comune, stimularea dezvoltării lor cu ajutorul unui specialist în domeniu;
- 17) programe de studiere și aplicare a marilor resurse de pe internet, ex. "art of problem solving" sau "wolfram alpha" în matematică;
- 18) programe de spargere a frontierei cunoașterii și de propunere de noi abordări inovative, acceptând posibilitatea rafinării cunoștințelor clasice sau lansarea de noi instrumente;
- 19) program de studiere a variației de percepție asupra acelorași fenomene la diferite epoci istorice, analizarea factorilor ce au produs schimbarea;
- 20) program de transfer de bune practici între elevi sau între elevi și terțe persoane incluzând profesori;
- 21) program de răspândire a cunoștințelor relevante către marea masă a oamenilor;
- 22) programe de recomandare de instrumente de cunoaștere, de baze de date cu cunoștințe specializate, de descoperiri relevante;
- 23) program de educare reciprocă a elevilor și adulților pe forumuri online și pe platforme de învățare;
- 24) mentoring peer to peer directe sau online, programul "da mai departe";
- 25) programe de antrenare reciprocă a elevilor în învățare, înțelegere și interpretare a cunoștințelor acumulate;
- 26) program de gândire liberă și critică și de descoperire a punctelor tari sau slabe dintr-o teorie;
- 27) programe de expunere a punctelor de vedere și de corectare și completare a viziunii personale cu ajutorul colegilor;

- 28) program de recuperare peer to peer a abilităților neantrenate la elevii cu viteză redusă de înțelegere și integrare, sau cu stiluri de învățare ce nu corespund instrumentelor de lucru;
- 29) program de studiere a variației de percepție asupra acelorași fenomene la diferite epoci istorice, analizarea factorilor ce au produs schimbarea;
- 30) program de selectare și grupare a elevilor cu pasiuni cognitive comune, stimularea dezvoltării lor cu ajutorul unui specialist în domeniu;
- 31) programe de recrutare, inițiere, aprofundare pe etape a cunoașterii pe domeniile de pasiune cognitive;
- 32) programe de studiere și aplicare a marilor resurse de pe internet, ex. "art of problem solving" sau "wolfram alpha" în matematică;
- 33) programe de simulare și de laboratoare virtuale;
- 34) programe de antrenare a abilităților folosind mediul virtual;
- 35) programe de stil de comunicare pe mediul virtual între diferite straturi și nivele de comunicare. Cum recunoști că vorbești cu cineva asemănător cu tine;
- 36) programe de prezentare a rezultatelor eforturilor într-o manieră inteligeabilă pentru ceilalți;
- 37) studierea limbajelor formale și a tehnicilor de interpretare a limbajelor folosite tehnic sau cultural;
- 38) forumuri online pentru transferul de bune practici pe domenii de pasiune;
- 39) program de educare reciprocă a elevilor și adulților pe forumuri online și pe platforme de învățare;
- 40) dezvoltarea forumurilor online și a programelor de educație prin forumurile online, crearea de platforme dedicate învățării specializate către public nespecializat;
- 41) programe de înțelegere a metodelor de transmisie și procesare de date prin limbaje specializate;

- 42) program de interpretare a sensului anumitor realizări sub prisma culturii, a momentului istoric sau a altor criterii ce au condus la realizarea produsului;
- 43) expunerea realizărilor propri și prezentarea lor publică;
- 44) program de instruire asupra standardelor de expunere și de asigurare a calității către publicul final;
- 45) programe de recrutare, inițiere, aprofundare pe etape a cunoașterii pe domeniile de pasiune cognitive;
- 46) programe de creare de alianțe cognitive și de transfer de bune practici pe rețeaua de colaborare școlară;
- 47) program de selectare și grupare a elevilor cu pasiuni cognitive comune, stimularea dezvoltării lor cu ajutorul unui specialist în domeniu;
- 48) program de transfer de bune practici între elevi sau între elevi și terțe persoane incluzând profesori;
- 49) mentoring peer to peer directe sau online, programul "da mai departe";
- 50) program de răspândire a cunoștințelor relevante către marea masa a oamenilor;
- 51) program de aprofundare a criteriilor de calitate și de asigurare a calității produselor create;
- 52) expunerea realizărilor propri și prezentarea lor publică;
- 53) program de studiere a stilurilor acceptate de transmitere a informațiilor, ce permit o înțelegere globală a structurii de informații;
- 54) programe de stil de comunicare pe mediul virtual între diferite straturi și nivele de comunicare. Cum recunoști că vorbești cu cineva asemănător cu tine;
- 55) programe de cunoaștere, expunere și implicare socială pe mediul virtual, transferate pe mediul real;

Traseele inițiatice pot fi folosite în orice context. Un context special poate fi descifrarea logicii arhitecturii corpului uman. Altul poate fi proiectarea unor aparate funcționale care să execute anumite operații logice și coerente și care să fie adaptabile la orice context dintr-un portofoliu de context.

Alt context poate fi optimizarea strategiilor de atingere a unor obiective și luarea de decizii de optimizare a traseului inițiatic.

Paradoxal, cu ajutorul traseelor inițiatice se pot obține inteligențe artificiale care pot lua locul oamenilor în activitățile curente, dacă sunt programate în acest sens.

Rămâne o mare problemă deschisă, CE VOR FACE OAMENII IN ACESTĂ SITUAȚIE? Ei vor alege calea evoluției personalității și vor deveni capabili să refacă echilibrul de mediu contribuind la dezvoltarea unei planete fericite și evolute? Sau se vor simți inutili și vor deveni distructivi apelând la războaie pentru a se auto-elimina?