

## OBIECTIVELE ȘI IPOTEZELE CERCETĂRII

**I. OBIECTIVUL CERCETĂRII** = ce așteptăm de la cercetare în termeni generali

- Îndeplinirea lui ar trebui să rezolve problema de cercetat;
- Este derivat din premisele cercetării și din „stadiul cunoașterii”;
- Sunt preferate verbe de genul:
  - a determina;
  - a compara;
  - a verifica;
  - a calcula;
  - a descrie;
  - a explica;
  - a stabili.
- Sunt evitate verbe de genul:
  - a studia;
  - a cunoaște;
  - a înțelege;
  - a aprecia.
- Obiectivele specifice (operaționale) – descompun obiectivul general în părți componente, activități fezabile:
  - Ce vei face?
  - Unde vei face?
  - De ce vei face?

### Exemplu:

#### **Obiectivul general al cercetării:**

1. Determinarea raportului ce există între nivelul de instruire și capacitatea de asimilare a noilor cunoștințe de informatică.

#### **Obiective operaționale ale cercetării:**

1. Constituirea de grupuri experimentale conform anilor de studii.
2. Supunerea subiecților la o pregătire cu durata de 5 ore zilnic pentru însușirea caracteristicilor unui nou software în condiții identice pentru toate grupurile.

3. Măsurarea obiectivă a învățării noului software cu ajutorul unei probe practice și a unui examen teoretic.
4. Compararea performanțelor grupurilor.

## II. Ipotezele cercetării

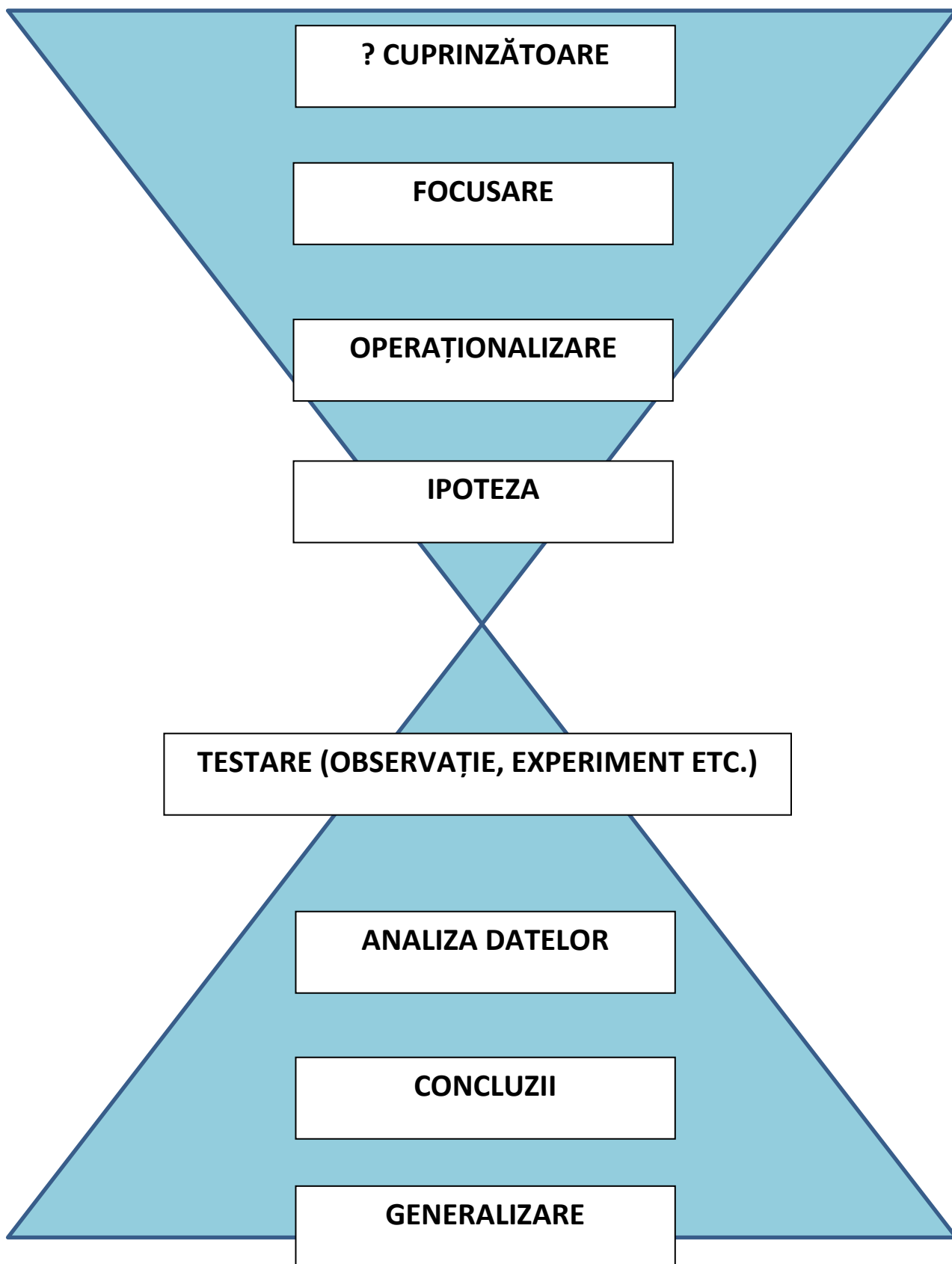
= „Educated guess”

= o explicație care pornește de la o cunoaștere anterioară și care este testabilă

= o tenativă de a prezice natura relației dintre două sau mai multe variabile

**Sunt preferate formalizările de tipul: „Dacă A atunci B”, “Cu cât A cu atât B”.**

1. **Claritate și precizie**
2. **Testabilitate** (dacă ea sau alte deducții derivate din ea pot fi confirmate sau infirmate prin observație)
3. **Rezonabilitate** (să poate fi testată într-un timp sau folosind mijloace la îndemână).
4. **SCOPE** (ipotezele mai restrânse sunt mai facil de testat)
5. **Consistență** cu alte date cunoscute
6. **Valoare explicativă.**



## **Problematizare**

Grupa SCPPD II in urma parcurgerii disciplinei Metodologia cercetarii a decis sa puna bazele unei firme de consultanta in domeniul educational.

Primul client este o scoala privata care are urmatoarea problema: un furnizor de continuturi educationale digitale a propus achizitionarea la un pret foarte avantajos a unui Joc serios cu tematica inspirata din metacognitie si epistemologie.

Se pune problema daca pe langa entuziasmul elevilor la parcurgerea unui asemenea joc exista si o eficacitate a acestuia in planul asimilarii continuturilor de transmis. De asemenea, se pune problema reactiei parintilor si a cadrelor didactice vis-a-vis de un astfel de mod de a preda.

Ce fel de cercetare poate intreprinde firma de consultanta in aceasta situatie astfel incat clientul sa ia o decizie corecta?

## **Obiective**

1. Identificarea perceptiilor actorilor implicati in procesul educational (elevi, profesori, parinti) privind utilizarea jocurilor serioase in predarea unor abilitati metacognitive.
2. Testarea eficacitatii jocurilor serioase in predarea unor abilitati metacognitive.

I1: Jocurile serioase sunt percepute ca fiind f. utile preponderent de catre cadrele didactice cu varste cuprinse intre 20 si 40 de ani.

I2: Jocurile serioase sunt preferate de elevii care au o experienta a jocurilor distractive.

I3: Majoritatea parintilor ar fi dispusi sa contribuie la efortul financiar necesar achizitionarii unui joc serios.

I4: Jocurile serioase conduc la o îmbunătățire a performanțelor în amintirea unor cifre raport cu învățarea clasică.

I5: Jocurile serioase conduc la o îmbunătățire a performanțelor în amintirea unor nume în raport cu învățarea clasică.

I6: Abilitatile metacognitive asimilate conduc la o rata de eroare mai mica a grupului experimental in sarcina „descopera regula ascunsa”

## **I. O ABORDARE PROCESUAL-ORGANICĂ A EURISTICII ȘI BIASURILOR COGNITIVE. TESTAREA UNOR STRATEGII BAZATE PE GÂNDIRE CRITICĂ ÎN REDUCEREA BIASULUI CONFIRMĂRII**

Pornind de la **premisele** adoptate și păstrând în minte **problemele identificate în literatură**, am stabilit următoarele **obiective ale proiectului**: **O1. Realizarea** unei critici **extinse** a literaturii dedicate euristicii și biasurilor. **O2. Dezvoltarea** unui model procesual-organic al euristicii (**P1** – modelul ar trebui să fie comprehensiv și unitar). **O3. Clarificarea** condițiilor în care euristica poate fi funcțională/disfuncțională. **O4. Generarea** unei **taxonomii** procesual-organice a biasurilor cognitive (**P2** – taxonomia va fi derivată din modelul teoretic deja construit). **O5. Dezvoltarea** unui **set de strategii generice de debiasare având ca element principal gândirea critică** (**P3** – strategiile vor fi generice; **P6** – conceptul de gândire critică pe care îl utilizăm implică monitorizarea continuă a propriilor capacități de procesare a informației și identificarea limitelor acesteia). **O6. Testarea** unor strategii de debiasare bazate pe gândire critică, în domeniul militar, în condiții experimentale (**P4** – în locul unor

încercări ad-hoc, vom testa abilități de gândire critică specificate în modelul deja dezvoltat).

**O7.** Testarea unor strategii de debiasare bazate pe gândire critică, în domeniul militar, în condiții reale (P5 – vom intervieva subiecți la locul de muncă). **O8. Elaborarea** unor măsuri de contracarare a biasului confirmării în decizia militară (P7- debiasarea va fi dusă la stadiul constructiv).