

De prin lume adunate...

Prof. înv. primar Miricioiu Carmen Alexandra,
Colegiul Național "Constantin Cantacuzino", Târgoviște, jud. Dâmbovița

Prof. înv. primar Radu Florentina,
Liceul de Arte „Bălașa Doamna”, Târgoviște, jud. Dâmbovița

În vederea modernizării învățământului, captării atenției elevilor și dezvoltării acelor capacități necesare autoeducației, creșterii prestigiului personal și a stimei de sine, se impune folosirea cu prioritate a metodelor cu caracter mobilizator, activ, care să mărească potențialul intelectual al elevilor prin angajarea lor la un efort personal în actul învățării.

Pentru realizarea acestor deziderate ale învățământului modern, nu este vorba numai de utilizarea unor metode „noi”, ci și de utilizarea în manieră modernă a tuturor metodelor de învățământ. Astfel că metoda modernă de învățământ reprezintă acea componentă a procesului de învățământ care presupune schimbarea de mentalitate și de abilități din partea educatorului. Metoda de învățământ reprezintă acea componentă care se transferă în instrument de învățare, cale de învățare pentru elev. „*Mediul educă, școala învață*”, afirma Dewey.

În rândurile următoare am propus un set de metode interactive și o strategie de folosire a acestora. Acestea se bazează pe cooperare și activitate în echipă în fiecare oră de curs.

Electric (Irlanda)

Jucătorii formează două grupuri și stau față în față. Se propune o temă – exemplu: capitale europene. Profesorul, pentru început, este coordonatorul jocului. Acesta spune nume de localități. Atunci când numește o capitală europeană, toți elevii din primul grup trebuie să ridice mâinile, ținându-se de mână cu vecinii, și să rostească cuvântul „electric”. Se continuă așa până i se oferă 3 - 4 șanse de răspuns fiecărei echipe. Sarcinile se pot complica pe parcursul activității.

Sugestii pentru folosirea metodei: Părțile de vorbire/ Grupurile din care facem parte/ Terminologia specifică matematicii/ Ortogramele/ Forme majore de relief etc.

Această metodă se folosește cu ușurință, mai ales în momentul de reflecție, în cadrul tuturor orelor de curs. Este mult mai eficientă atunci când elevii devin coordonatori de joc.

A trăi cărțile prin toate simțurile (Germania)

Coordonatorul alege o carte și pregătește o ladă cu obiecte adecvate conținutului cărții. Copiii sunt legați la ochi și sunt invitați să pipăie, pe rând, obiectele din ladă. În grup, se poartă discuții despre ce au simțit când au atins obiectele, se încearcă recunoașterea acestora și intuirea conținutului cărții ce urmează a fi citite. Elevii citesc textul. La finalul lecturii,

Învățătorul prezintă elevilor obiectele din ladă. Obiectele sunt date din mână în mână pentru a fi observate de elevi.

Sugestii pentru folosirea metodei: Limba și literatura română – ora de lectură (cls. a III-a) - Textul narativ (text suport: „Domnișoara Poimâine și joaca de-a Timpul”, de A.Rosetti)/ Geografie - Forme majore de relief (captare a atenției) etc.

Schimbăm locul! (Turcia)

Participanții sunt așezași în cerc, pe scaune. O persoană este în mijlocul cercului. Când acesta spune: *Schimbă locul ...dacă-ți place anotimpul vara!(exemplu)*, cei cărora le place anotimpul vara, se ridică și ocupă un alt scaun. Cine rămâne în picioare, este noul coordonator al jocului, cel care va emite următoarea situație.

Variante pentru folosirea metodei: ședințe cu părinții sau alte activități comune cu aceștia etc.

Olimpiada lecturii (Marea Britanie)

Se prezintă elevilor o hartă cu șase obstacole (fiecare obstacol reprezintă o nouă carte de citit, fiind liberi să o citească pe oricare). Se parcurge traseul impus de hartă. După parcurgerea fiecărui obstacol, trebuie să poarte o discuție cu bibliotecarul școlii/ învățătorul clasei și să prezinte pe scurt conținutul cărții. La finalul traseului elevii sunt răsplățiți cu mici cadouri (creioane, brelocuri, ecusoane, diplome). Programul trebuie parcurs în maxim 6 săptămâni.

Sugestii pentru folosirea metodei: Proiectul de lectură „Îmi place să citesc”, ca activitate semestrială etc.

S.R.S.R. (România)

Elevii sunt împărțiți pe grupe. Se pun la dispoziția acestora mai multe imagini. Se propune copiilor să aleagă câte una (**STOP!**). Se reflectează asupra mesajului transmis de imaginea aleasă, din punctul de vedere al mesajului pe care-l transmite textul suport folosit/ conținutul ales (**REFLECTEAZĂ!**). Se notează pe postituri cel puțin două idei din partea fiecărui copil (**SCRIE!**). Se prezintă individual ideile, în cadrul fiecărui grup (**RAPORTEAZĂ!**). Se îmbină într-o frază toate ideile emise în cadrul unui grup – mesajul textului și se prezintă într-un mod cât mai original, atractiv (ex.: afiș, bandă desenată, cântec etc.).

Sugestii pentru folosirea metodei: Limba și literatura română/ Educație civică/ Istorie

Degete dibace! (Germania)

Se printează, laminează și decupează sub forma pieselor de puzzle coperti de cărți ce urmează a fi prezentate și propuse pentru lecturare. Se împarte colectivul clasei în grupuri de

4-5 elevi. Se compun puzzle-urile și se obțin coperti de carte. Învățătorul prezintă cărțile elevilor și propune citirea uneia dintre acestea (la alegere).

Sugestii pentru folosirea metodei: Proiectului de lectură „Îmi place să citesc”, ca activitate lunară/ Limba și literatura română - Părți de vorbire/ Părți de propoziție (adaptată)/ Istorie - Dacii și romanii (adaptată) etc.

Strategie de folosire a metodelor

Pentru a-i implica și mai mult pe elevii în actul învățării, ne-am gândit la o strategie de folosire a metodelor. Poate fi intitulată: “Roata jocurilor”/ “Roata învățării” sau orice nume aleg elevii.

Mod de folosire:

🎯 în ziua precedentă folosirii metodei, un elev învârte roata;

🎯 metoda la care se oprește acul este cea pe care o va folosi învățătorul la predarea-învățarea-evaluare conținuturilor din ziua următoare (adaptată cel puțin la o disciplină);

🎯 *surpriză* = ex.: învățătorul va invita părinții la o activitate la clasă, organizarea unei drumeții, toată clasa iese în pauză și se vor juca împreună cu învățătorul;

noutate = învățătorul trebuie să prezinte elevilor cel puțin

o metodă nouă; *faliment* = nu se utilizează nicio metodă; *jocker* = elevii pot alege ce metodă doresc, surpriză, noutatea sau falimentul.



După o perioadă de folosire a acestei strategii, învățătorul îi poate sprijini pe elevi să susțină o secvență de învățare, bazându-se pe o metodă aleasă.

Metodele didactice interactive expuse au fost preluate din activități formale și informale la care am participat. Dintre acestea menționăm: *Interacting in Dublin, Teaching and learning using games and drama activities, Sustaining Development in Early School Education – SUSTAIN, Facilitator pentru învățarea permanentă în școală – o nouă calificare didactică pentru o școală care învață!*

În urma aplicării acestor metode la clasă, am constatat o îmbunătățire a procesului instructiv-educativ, atât în ceea ce privește rezultatele obținute de elevi, aceștia fiind mult mai motivați să învețe, cât și sub aspectul formării personalității acestora.

„O școală în care profesorul nu învață și el este o absurditate.”

Constantin Noica

Surse bibliografice:

- Cousins, E., Hirtenstein, D. (2011). *Suport de curs - Interacting in Dublin, Teaching and learning using games and drama activities.*
- Proiect Multilateral Comenius (2013). *Suport de curs – Sustaining Development in Early School Education – SUSTAIN*
- Proiect POSDRU (2014). *Suport de curs – Facilitator pentru învățarea permanentă în școală – o nouă calificare didactică pentru o școală care învață!*
- Resursă online: *Portalul pentru promovarea lecturii*
<http://www.goethe.de/ins/gr/lp/prj/lef/lre/roindex.htm>