

STRATEGII DE PREDARE INTERACTIVĂ FOLOSITE ÎN ORELE DE DIRIGENȚIE

Prof. Cristian Chelaru
Școala Gimnazială Specială Pașcani

Ora de dirigenție constituie un sprijin în maturizarea copiilor și a tinerilor, creând, de cele mai multe ori, un spațiu de relaționare, comunicare, găsire de soluții și rezolvare a unor probleme, decizii, autocunoaștere, colaborare, acceptări, succese, eșecuri, renunțări.

În cadrul orelor de dirigenție, elevii învață să lucreze productiv unii cu alții, să-și dezvolte abilități de comunicare, colaborare și ajutor reciproc atât prin învățarea prin cooperare cât și prin metode alternative de gândire critică și creativă.

Lecția bazată pe interactivitate cultivă relațiile bazate pe respect reciproc, colaborare constructivă, interdependența pozitivă ajutându-i pe elevi să învețe mai profund, să-și formeze deprinderi de lucru în echipă, de comunicare, dezvoltarea încrederii în sine, dar mai ales formarea capacității de a-i respecta și accepta pe cei din jur.

Pentru a obține o lecție interactivă este foarte importantă nu numai desfășurarea lecției, ci mai ales modul în care începe și se termină aceasta, pentru a le trezi interesul, atenția, motivația pentru învățare, dar și fixa și determina dorința spre studiu independent, pentru aprofundare.

În scopul trezirii interesului, pentru a le oferi posibilitatea de a se implica de la început, de a comunica, putem începe o oră activă prin:

Schimbul activ de experiențe - durează 5-7 minute;

- se pot pune întrebări despre evenimente, acțiuni care vor fi centrale în acea oră;
- identificarea/localizarea în timp și spațiu a unor personaje/personalități care urmează să apară sau au legătură cu lecția;
- propoziții incomplete/rebus care se referă la idei importante care vor fi discutate pe parcursul orei;
- elevii din bancă în perechi pot fi solicitați să-și spună părerea.

Început amuzant - avatajul este că atmosfera se destinde iar elevii sunt relaxați;

- li se cere elevilor să realizeze o creație personală plină de umor.

Schimb în trei - elevii schimbă opinii inițial în pereche, apoi cu al treilea coleg despre un concept/ fenomen/ proces care va fi reluat pe larg în oră.

În vederea înțelegerii profunde și de durată, într-o lecție interactivă, elevilor trebuie să li se dea posibilitatea să încheie ei înșiși secvența de instruire. Astfel, se pot reaminti conceptele-prin întrebări „Ce importanță are?” „La ce folosește?”, se pot da spre completare pe fișe propoziții legate de conținutul lecției, dar și prin autoevaluarea realizată de fiecare elev „Mi-a plăcut să.....”, „Cel mai ușor a fost să...”.

În desfășurarea unei lecții interactive putem folosi ca metode:

1. Cercul „complimentelor”

Metoda urmărește dezvoltarea stimei de sine, interacțiunea, participarea între elevi și este indicată să fie aplicată la începutul activității.

Scaunele sunt așezate într-un cerc, iar cel care primește complimentele se află în mijlocul acestui cerc. Fiecare dintre persoanele participante trebuie să identifice un compliment sincer și onest despre cel aflat în centrul cercului. Apoi, pe rând, fiecare va înainta și îi va spune acestuia complimentul. Elevul care primește complimentul trebuie zâmbească ori să adreseze un „mulțumesc”.

Metoda consolidează imaginea de sine pozitivă față de propria persoană a celui care primește complimentele, cât și dezvoltarea unei arii pozitive de gândire la celelalte persoane identificând o latură bună a colegului lor.

2. Tehnica „Obiecte găsite”

Tehnica „Obiecte găsite” conduce la dezvoltarea capacităților creative, de comunicare, de convingere, exersarea capacităților de autocontrol emoțional, de adaptare în situații noi, contradictorii și de conștientizare a elevului cu privire la starea pe care o trăiește profesorul în timpul orei atunci când observă că elevii nu sunt atenți.

Doi elevi trebuie să iasă din clasă și să revină apoi fiecare cu un obiect pe care l-a găsit în afara clasei (profesorul pune în afara clasei câteva obiecte), pentru a-i convinge pe cei rămași să cumpere obiectul. Elevii care rămân în clasă sunt împărțiți în trei grupuri. Un grup trebuie să-și manifeste atenția și interesul în momentul prezentării, al doilea grup trebuie să fie neatent, iar grupul al treilea are rolul de a contrazice elevul care prezintă produsul. Se va discuta apoi despre modul în care s-au simțit în momentul prezentării subliniindu-se în mod special modul în care s-au simțit atunci când vorbești fără să fii ascultat.

3. Unul stă, trei circulă

Elevii se împart în grupe de câte 3-5 elevi. În grupul „casă”, elevii lucrează la o sarcină care se finalizează cu un produs. Apoi elevii numără de la 1 la 3,4,5 în funcție de câți elevi sunt în grupă, reținându-și fiecare numărul atribuit. Grupele din clasă se numerotează. Atunci când profesorul dă semnalul, elevii se rotesc și spre exemplu, elevul cu numărul 1 se deplasează la grupul 1 și așa mai departe. La fiecare grup va rămâne un elev „gazdă” care îi va primi pe elevii „oaspeți”. Elevul gazdă se stabilește prin tragere la sorți. După ce elevii care circulă au vizitat celelalte grupuri și au adunat informații se întorc în grupul „casă” pentru a le prezenta colegilor din grupul inițial. Elevul care a fost „gazdă” comunică și celorlalți comentariile făcute de vizitatori. În final, cu toată informația culeasă se finalizează sarcina/produsul.

4. Controversa creativă

Metoda face parte din sfera metodelor care utilizează conflictul în învățare. Ea dezvoltă capacitatea de argumentare, rezolvarea de probleme, luarea deciziilor, dezvoltarea creativității, interrelaționarea mai intensă și de calitate între elevi, produce și o stimă de sine crescută la participanți, competența socială și abilitatea de a controla stresul și confruntarea cu poziții adverse celei proprii.

Elevii sunt grupați câte doi, cu o oră anterioară desfășurării, pentru a cerceta problematica în literatura de specialitate, urmărind aspectele „pro” și „contra”. Echipele se întâlnesc de pe poziții contradictorii și dezbate aducând argumente pro și contra. Apoi echipele își inversează rolurile, susținând punctul opus de vedere într-un mod cât mai convingător. Echipele trebuie să întocmească un raport scris care să se bazeze pe compromis, iar fiecare persoană din colectivul de elevi primește un test scris pe baza materialului discutat, primind și bonus dacă toți membrii din echipa cu care a realizat compromisul au scoruri apropiate de criteriile oferite. Timpul pentru realizarea raportului oral prin care trebuie să prezinte compromisul la care a ajuns întregul colectiv este de 10 minute.

Utilizarea exercițiilor și a jocurilor în cadrul orelor de dirigenție asigură cooperarea, înțelegerea, empatia, plăcerea și interrelaționarea pozitivă în cadrul grupului de elevi.

Din exercițiile și jocurile utilizate la ora de dirigenție amintim:

1. Ce cred eu

Rolul acestui exercițiu este ca elevul să se privească din mai multe puncte de vedere (este de preferat ca persoanele să fie semnificative pentru el).

Se distribuie elevilor fișe. Fiecare elev trebuie să completeze afirmațiile din fișe din mai multe perspective: cum ar răspunde el, cum ar răspunde mama despre el și cum ar răspunde tata despre el. Se poate completa și din perspectiva altor persoane precum: coleg de bancă, prieten.

După ce fișele au fost completate de toți elevii, pe grupuri, se va realiza o discuție în care elevii vor împărtăși colegilor de grup răspunsurile date. Fiecare grup își va sintetiza informațiile și le va prezenta în fața clasei, inițind o discuție cu întreaga clasă.

Elevii trebuie încurajați să compare perspectivele, iar dacă apar diferențe, să se discute care a fost impactul pe care îl au acestea asupra relațiilor cu persoanele respective și să găsească soluții pentru remedierea efectelor negative.

Ce cred eu

Răspunde așa cum crezi că ar răspunde părinții tăi

1. Cea mai bună faptă pe care am făcut-o până acum a fost

2. Activitatea mea preferată este

3. Cel mai tare îmi este teamă

4. Când aveam 10 ani îmi doream

5. Modul în care părinții mă pedepseau era

6. Situația mea la învățătura este

7. Sunt unul dintre cei mai _____ copii.

Data
Nume și prenume

2. Ghici cine sunt?

Exercițiul-joc are ca scop autocunoașterea, intercunoașterea și dezvoltarea abilității de autoprezentare.

Fiecare elev primește un bilețel dintr-un plic, găsit la intrarea în clasă, pe care își va face o scurtă autocaracterizare din punct de vedere al trăsăturilor morale. Bilețelele se semnează de către fiecare elev în parte, se adună și sunt puse într-o cutie. Profesorul va extrage și va citi pe rând fiecare bilet în parte fără a preciza numele de pe bilet. După citirea fiecărui bilet cu voce tare de către profesor, elevii trebuie să ghicească cine a scris biletul și să argumenteze. Pe tablă, se vor contabiliza, sub formă de acordare de puncte, nominalizările corecte găsite de elevi. Pentru fiecare punct acordat elevii sunt aplaudați. La sfârșit se vor aprecia și evidenția elevii care au obținut cele mai multe puncte.

3. Știați că...

Exercițiul poate fi folosit în vederea creșterii stimei de sine, a identificării punctelor tari.

Elevii clasei se împart după preferințe pe grupe, astfel încât grupele să fie egale. Se poate prezenta un scurt film sau pe fișă le sunt prezentate afirmații în care sunt descrise diferite personaje. Fiecare grupă va găsi ceea ce au în comun personajele prezentate și care sunt calitățile care le-au ajutat pe respectivele personaje să depășească obstacolele apărute în cale și să ajungă la un final pozitiv.

Fiecare grupă va prezenta ceea ce a lucrat și va atribui grupului o culoare reprezentativă. Elevii sunt solicitați să identifice un obstacol întâlnit și pe care au reușit să-l depășească, precum și calitățile personale care l-au ajutat să depășească momentul.

Predarea interactivă dezvoltă personalitatea copiilor, capacitatea de a interrelaționa și comunica, de a rezista în situații de stres, conducând la o bună capacitate de adaptare și integrare socio-profesională.

Bibliografie

Pânișoară Ion-Ovidiu-*Comunicarea eficientă*, Iași, Edit. Polirom, 2006

Cătălin Ulrich-*Managementul clasei-Învățare prin cooperare*, București, Corint, 2000

Dumitru Ion Al.-*Consiliere psihopedagogică*, Iași, Edit. Polirom, 2008