

## Folosirea metodelor interactive în grădiniță pentru abordarea temei naturii și a viețuitoarelor

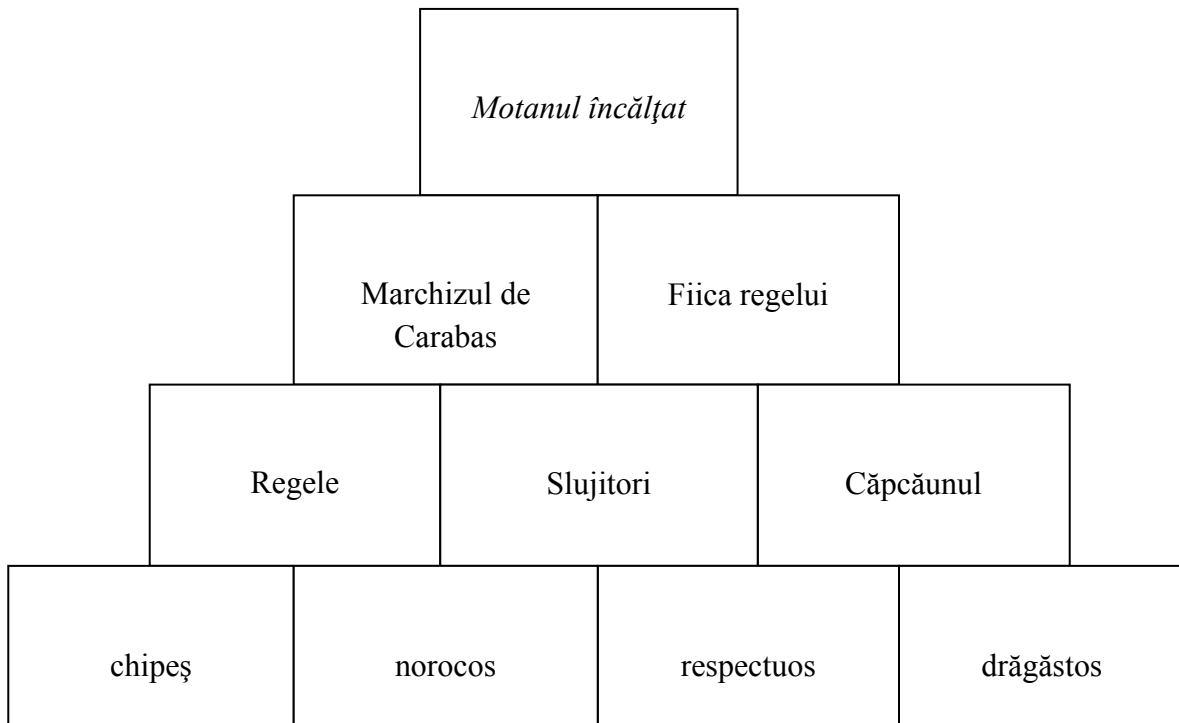
Prof.înv.preșc. Iliescu Valentina

### Piramida și diamantul

Aceste metode dezvoltă capacitatea de a sintetiza principalele probleme, informații, idei ale unei teme date sau a unui text literar. Cerințele acestor metode sunt: să respecte regulile construirii piramidei sau diamantului; să formuleze definiții, ghicitori, descrieri, să interpreteze roluri, să trăiască sentimente.

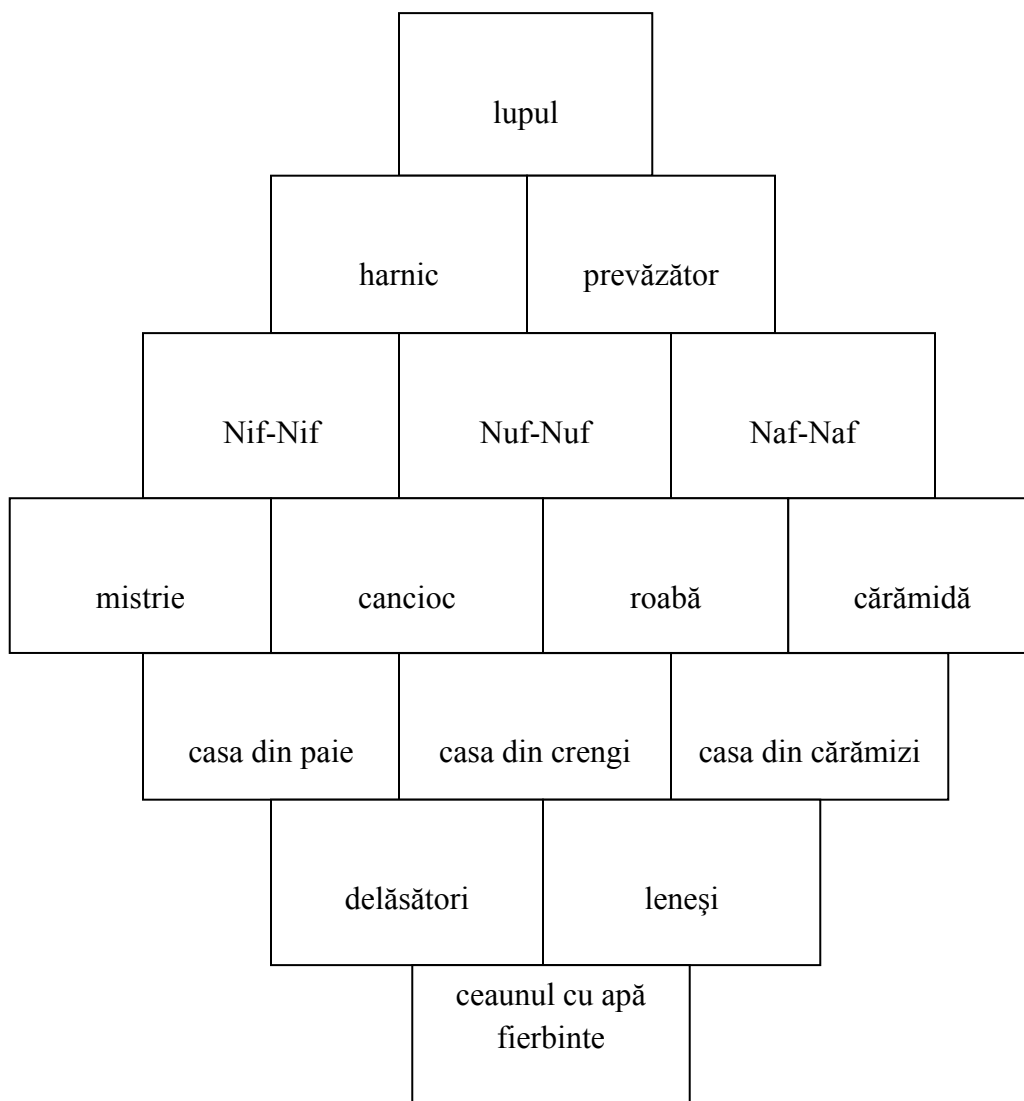
Exemplu de *piramidă* având la bază basmul animalier *Motanul încălțat* de Ch. Perrault: se construiește piramida pe o coală mare de carton și se pregătesc imagini cu personajele basmului; se completează piramida răspunzând la întrebările adresate de educatoarea copiilor:

1. Cum se numește povestea a cărui personaj este un motan? (imagine cu motanul încălțat) Copiii denumesc povestea descriind personajul principal.
2. Pe cine dorea regele să căsătorească? (imagini cu fiica regelui și marchizul de Carabas) Copiii răspund la întrebare motivând alegerea făcută. Sarcina didactică este de identificare.
3. Ce personaje mai apar în poveste? (imagini cu regele, slujitori, căpcăunul). Copiii enumeră alte trei personaje întâlnite în basm.
4. Cum era marchizul?  
Copiii îl descriu pe marchiz folosind patru atribute: chipeș, norocos, respectuos, drăgăstos, educatoarea le scrie în căsuțele aflate la baza piramidei.



Exemplu de *diamant* pentru povestea *Cei trei pueceluși*: se construiește diamantul pe o coală mare de carton și se pregătesc imagini cu personaje și obiecte din poveste; se completează diamantul răspunzând la cerințele enunțate de educatoare:

- O imagine pentru personajul negativ din poveste (lupul);
- Două cuvinte care-l descriu pe Naf-Naf (harnic, prevăzător);
- Trei personaje pozitive din poveste (Nif-Nif, Nuf-Nuf și Naf-Naf);
- Patru imagini cu unelte ale zidarului (mistrie, cancioc, cărămidă, roabă);
- Trei case construite în poveste (casa din paie, casa din crengi și casa din cărămidă);
- Două cuvinte care îi descriu pe Nif-Nif și Nuf-Nuf (leneși, delăsători);
- Unde a sfârșit lupul (ceaunul cu apă fierbinte).



### **Metoda cadranelor**

Este metoda prin care se rezumă sau se sintetizează conținutul unei activități. Urmărește implicarea copiilor în realizarea unei înțelegeri cât mai adecvate a unui conținut informațional. Se împarte spațiul de lucru în patru cadrane și în fiecare cadran se propune câte o sarcină de lucru care va fi rezolvată pe grupe, după care rezultatele sunt analizate și completate frontal.

Exemplu de *cadran* pentru basmul animalier *Capra cu trei iezi* de Ion Creangă:

- Primul cadran: Ordonează cronologic imaginile cu întâmplările din poveste. (Copiii ordonează imaginile sfătuindu-se între ei.)
- Al doilea cadran: Alege personajele din această poveste. (Copiii aleg din mai multe personaje puse la dispoziție pe cele regăsite în poveste: Capra, Iedul mare, Iedul mijlociu, Iedul mic, Lupul, Ursul)
- Al treilea cadran: Descrie printr-un cuvânt fiecare personaj din poveste. (Lupul – rău, Capra – iubitoare/ grijulie, Iedul mare – neascultător, Iedul mijlociu - naiv, Iedul mic – cuminte)
- Al patrulea cadran: Găsește un proverb despre morala poveștii. (*După faptă și răsplată!*)

1. Ordonează cronologic imaginile cu întâmplările din povestea <i>Capra cu trei iezi</i> .	2. Alege personajele din această poveste.
3. Descrie printr-un cuvânt fiecare personaj din poveste.	4. Găsește un proverb despre morala poveștii.

Exemplu de *cadran* pentru poezia *Sosirea rândunicii* de George Coșbuc:

1. Descrie anotimpul prezentat în poezie. (Primăvara: <i>Rândunica a sosit/Primăvara vine.</i> )	2. Precizează elementele specifice anotimpului primăvara prezente în poezie. ( <i>Mugurii-nverzesc, grădinițele-nfloresc, e cald și bine, mândre flori, cocori, verde-i jos, senin e sus, tot e viu și-ntinerit</i> )
3. Formulează propoziții cu cuvintele: mândru, zare.	4. Realizează un desen în care să reprezentați primăvara.

### Diagrama Venn

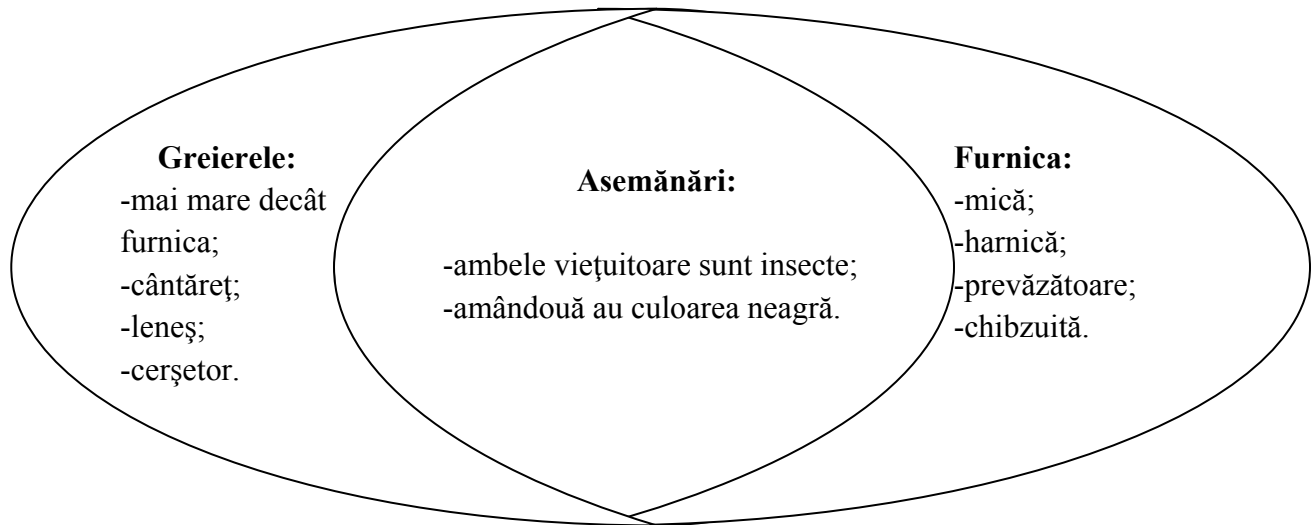
Se aplică cu eficiență maximă în activitățile de povestire, jocuri didactice, observare, convorbire pentru sistematizarea unor cunoștințe sau pentru restructurarea ideilor extrase dintr-o poveste.

Exemplu de *diagramă Venn* pentru povestea *Cei doi iepurași: Puf-alb și Puf-gri*: se desenează două cercuri intersectate, în primul cerc se așează imaginea cu Puf-alb, în cel de-al doilea cerc se așează imaginea cu Puf-gri. Copiii au sarcina de a găsi asemănări și deosebiri între cele două personaje. Astfel că la asemănări au fost precizate următoarele: ambii sunt iepurași, sunt frați, seamănă fizic foarte bine. Ca deosebiri, au fost stabilite următoarele: Puf-alb este

cuminte, este pedepsit pe nedrept dar nu-și părăște fratele; Puf-gri este obraznic, minte, vrea să-și asume meritele, dar în final își recunoaște greșeala.



Diagram Venn poate fi aplicată unor poezii, de exemplu poezia *Greierele și furnica* de Șt.O.Iosif, stabilindu-se asemănările și deosebiriile dintre greiere și furnică.



### Cubul

Cubul este o strategie de predare-învățare care urmărește un algoritm ce vizează descrierea, comparația, asocierea, analizarea, aplicarea, argumentarea atunci când se dorește explorarea unui subiect nou sau unul cunoscut pentru a fi îmbogățit cu noi cunoștințe sau a unei situații privite din mai multe perspective.

Se confecționează un *cube* de mărime medie, pe fiecare față este scrisă sau desenată o cerință cu referire, de exemplu, la povestea *Punguța cu doi bani* de Ion Creangă pe care copiii o rezolvă ca urmare a rostogolirii cubului:

- DESCRIE cocoșul;
- COMPARĂ comportamentul moșului cu al babei;
- ASOCIAZĂ cocoșul cu un cuvânt sugestiv;

- ANALIZEAZĂ peripețiile cocoșului;
- APLICĂ – interpretează rolul cocoșului;
- ARGUMENTEAZĂ afirmația *Caută dreptatea!*

Exemplu de  *cub* pentru poezia *Gândăcelul* de Elena Farago:

- DESCRIE gândăcelul;
- COMPARĂ comportamentul copilului cu al gândăcelului;
- ASOCIAZĂ comportamentul tău cu al copilului;
- ANALIZEAZĂ comportamentul copilului;
- APLICĂ- interpretează rolul gândăcelului;
- ARGUMENTEAZĂ afirmația *Să nu rănim nicio vietate!*

### Cvintetul

Cvintetul constă în crearea a cinci versuri respectând cinci reguli în scopul de a sintetiza conținutul unei teme abordate. Este tehnica prin care se rezumă și se sintetizează cunoștințe, informații, sentimente și convingeri.

Regulile de alcătuire a unui cvintet sunt următoarele:

- Primul vers – este format dintr-un singur cuvânt care denumește subiectul;
- Al doilea vers – este format din două cuvinte care definesc caracteristicile subiectului (două adjective);
- Al treilea vers – este format din trei cuvinte care exprimă acțiuni (verbe la gerunziu);
- Al patrulea vers – format din patru cuvinte care exprimă satrea copilului față de subiect;
- Al cincilea vers – format dintr-un cuvânt care arată însușirea esențială a subiectului.

Exemplu de *cvintet* pentru povestea *Motanul încălțat* de Ch. Perrault:

*Motanul  
Încălțat, isteț  
Umblând, oferind, păcălind  
Mă amuză, mă încântă  
Ștregarul.*

Exemplu de *cvintet* pentru poezia *Cântec de primăvară* de Șt.O. Iosif:

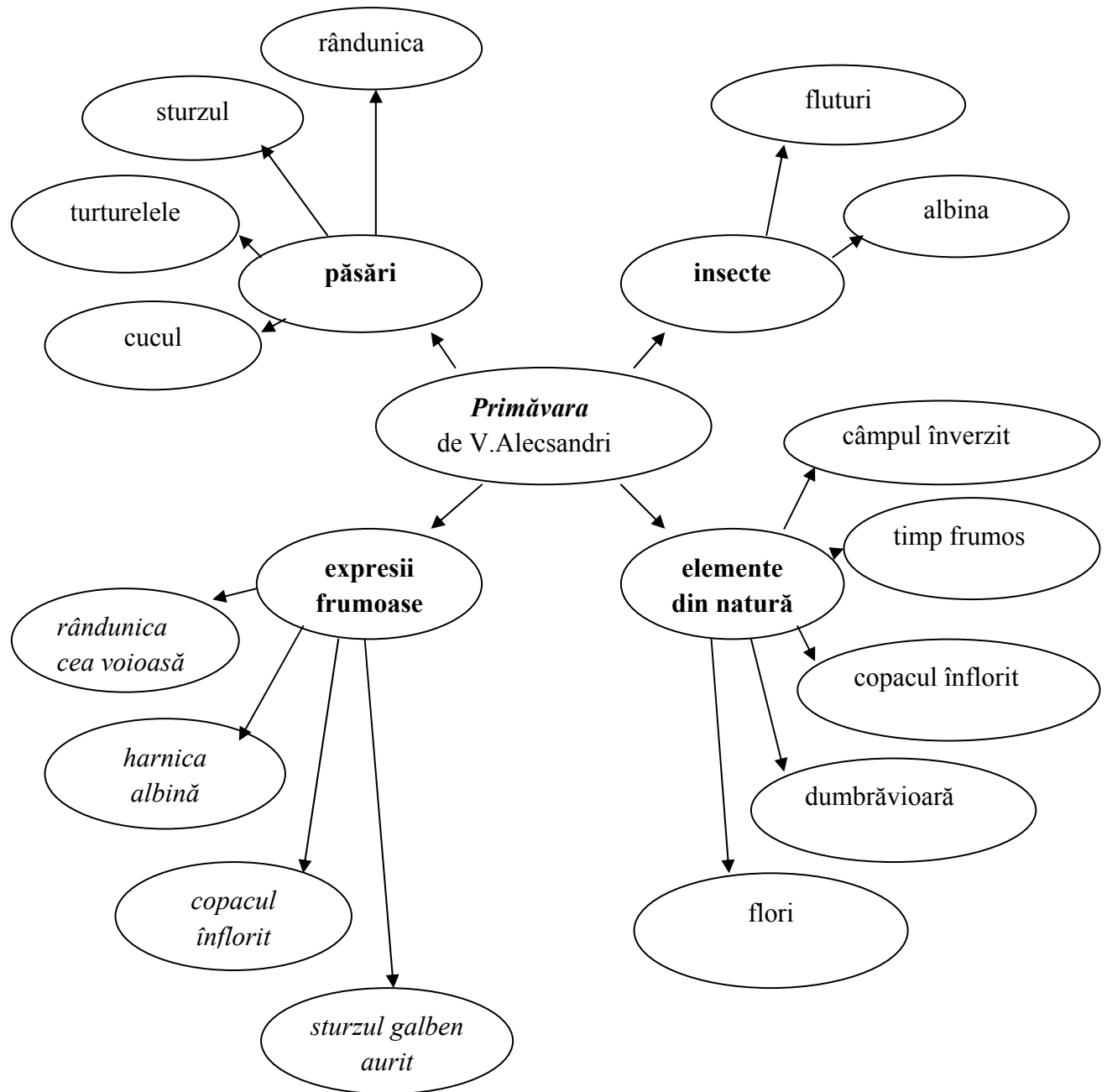
*Primăvara  
Veselă, colorată  
Colindând, jucând, cântând  
Mă încântă, mă atrage  
Natura.*

### Ciorchinele

Ciorchinele este o tehnică care exersează gândirea liberă a copiilor asupra unei teme și facilitează realizarea unor conexiuni între idei deschizând căile de acces și actualizând cunoștințele anterioare. De asemenea tehnica contribuie la organizarea reprezentărilor și exersează capacitatea copiilor de a înțelege un anumit conținut.

În mijloc este scrisă sau reprezentată ideea centrală sau tema. În jur sunt descoperite subtemele, fiecare subtemă, la rândul ei, fiind înconjurată de caracteristici, elemente constitutive sau exemple.

Exemplu de *ciorchine* folosit pentru fixarea conținutului poeziei *Primăvara* de Vasile Alecsandri:



### Explozia stelară

Explozia stelară este o metodă de stimulare a creativității, o modalitate de relaxare a copiilor și se bazează pe formularea de întrebări pentru rezolvarea de probleme și noi descoperiri. Pe o stea mare este scris sau desenat o idee centrală. Pe cinci steluțe se scrie câte o întrebare de tipul: CE? CINE? UNDE? DE CE? CÂND? pe baza cărora grupurile de copii formulează idei referitoare la tema centrală iar celelalte grupuri răspund. Se apreciază întrebările copiilor, efortul acestora de a elabora întrebări corecte precum și modul de cooperare și interacțiune.

Exemple de *explozie stelară* pentru povestea *Căsuța din oală* și pentru poezia *Zdreanță* de Tudor Arghezi.

Cine a găsit oala?  
Cine și-a mai dorit să locuiască în oală?  
Cine a spart oala?

Ce s-a gândit șoarecele să facă cu oala?  
Ce spuneau animalele când găseau oala?

Unde a găsit soarele oala?  
Unde au fugit animalele când oala a fost spartă?  
Unde locuiesc de obicei animalele din poveste?

**CINE?**

**CE?**

**UNDE?**

*Căsuța din oală*

**DE CE?**

**CÂND?**

De ce s-a spart oala?  
De ce puteau locui animalele împreună?

Când a venit ursul?  
Când își caută animalele adăpost?

Cine fura ouăle găinii?  
Cine era Zdreanță?  
Cine l-a pedepsit pe Zdreanță?

Ce aștepta Zdreanță lângă  
cotețul găinii?  
Ce i-a dat gospodina lui  
Zdreanță ca să-l pedepsească?  
Ce cuvinte îl caracterizează pe  
Zdreanță?

Unde trăia Zdreanță?  
Unde făcea găina ouă?

**CINE?**

**CE?**

**UNDE?**

*Zdreanță*

de Tudor Arghezi

**DE CE?**

**CÂND?**

De ce îl chema pe câine Zdreanță?  
De ce l-a pedepsit gospodina pe  
Zdreanță?

Când fura Zdreanță oul?  
Când s-a dezvățat Zdreanță de furatul  
ouălor?



## Metoda pălăriuțele gânditoare

Este o metodă interactivă de stimulare a creativității care are la bază interpretarea de roluri prin care copiii își exprimă liber gândirea dar în acord cu semnificația culorii pălăriuțelor care definesc rolul.

Semnificația culorilor pălăriilor:

- *Pălăriuța albă – informează.* Ea gândește obiectiv, nu este părtinitoare, observă și identifică relații, fapte, conexiuni; rămâne neutră indiferent de influențele colegilor; oferă informația brută nu o interpretează și nu are opinii de nici un fel.
- *Pălăriuța roșie – spune ce simte.* Este pălăriuța cu multă imaginați și empatie față de problemele cotidiene, privește și analizează problemele, temele, evenimentele, situațiile emoționale; nu se justifică și nu dă explicații, gândește prin prisma emoțiilor pe care le provoacă problema pusă, evenimentul trăit.
- *Pălăriuța neagră – identifică greșelile în alegerea soluțiilor.* Gândește negativ dar logic și critic; judecă cu prudență problema, evenimentul; prezintă posibilele pericole, riscuri, greșeli la soluțiile propuse; atenționează asupra implicațiilor, riscurilor, încălcării regulilor.
- *Pălăriuța galbenă – realizează beneficiile.* Gândește constructiv, pozitiv, optimist și logic; prezintă aspectele pozitive; formulează sugestii, propuneri reale, concise; este interesată de cunoașterea obiectivelor și perspectiva oferită.
- *Pălăriuța verde – prezintă soluțiile posibile și generează idei.* Formulează o abundență de idei noi, soluții posibile, creative, inovatoare; caută alternative; nu are rețineri, explodează și emană idei noi, neașteptate.
- *Pălăriuța albastră – clarifică, alege soluția corectă.* Are rolul conducător; sobră, rece, vede tot, supraveghează și dirijează desfășurarea activității, jocului, discuției, analizează și clarifică; rezolvă conflictele care apar; cunoaște foarte bine rolul fiecărei pălăriuțe; se înțelege că sub această pălăriuță poate sta educatoarea.

Exemplu de folosire a metodei pălăriuțelor gânditoare cu referire la poezia *Motanul pedepsit* de Elena Farago:

1. Pălăriuța albă povestește conținutul poeziei: *Într-o zi rândunica lasă cuibul nesupravegheat pentru a aduna mâncare pentru pui. Motanul vrea să mănânce puișorii dar este oprit de Petrișor care îl lovește cu o piatră.*

2. Pălăriuța roșie: *Uite cum văd eu situația! Petrișor a uitat să-i dea de mâncare motanului care nu a găsit niciun șoricel. Săracul, îi era foame! Ce era să mănânce? În plus Petrișor l-a lovit cu piatra deși nici măcar n-a ajuns la cuib. Nu el este cel rău? Nu am învățat noi să nu lovim animalele?*

3. Pălăriuța verde oferă soluții: *Petrișor ar trebui să realizeze o listă cu responsabilități în care să treacă și hrănirea motanului. Lista ar trebui să stea în camera lui, lângă orar, pentru a o putea vedea des. În plus, Petrișorar putea să-i pună rândunicii pe glaf mai des firimituri de mâncare, pentru ca aceasta să nu fie nevoită să-și lase nesupravegheați prea mult puișorii.*

4. Pălăriuța galbenă: *Îmi place ideea. Ce ar fi dacă fiecare am proceda astfel și am fi mai responsabili. Părinții ne vor încuraja și ne vor aprecia.*

5. Pălăriuța neagră: *Rândunica este o pasăre sălbatică și trebuie să-și găsească singură de mâncare. Motanul, prin natura lui, este un vânător, deci nu putem păzi mereu animalele domestice.*

6. Pălăriuța albă concluzionează: *Copiii trebuie să protejeze viețuitoarele chiar dacă nu le pot feri de toate pericolele.*

Exemplu de folosire a *metodei pălăriuțelor gânditoare* cu referire la povestea *Iedul cu trei capre* de O. Pancu Iași:

1. Pălăriuța albă: *A fost odată un ied foarte răsfățat care avea trei capre: mama-capră îl îmbrăca, mătușa-capră îl hrănea iar bunica-capră îl adormea. Cele trei capre pleacă să o ajute pe capra cu trei iezi iar iedul rămâne singur acasă. Vulpea îi fură hainele, ursul îi mănâncă mâncarea iar lupul, sub pretextul că îl adoarme, vrea să-l mănânce. Ajuns seara acasă se îmbracă singur, mănâncă singur și adoarme fără a fi legănat.*

2. Pălăriuța roșie: *Cele trei capre sunt de vină că iedul era răsfățat. Ce era să facă iedul dacă caprele îl serveau imediat. Caprele nu trebuiau să-l lase singur fără să-l anunțe. Nu e vina lui că a întâlnit doar animale rău intenționate. Îmi este foarte milă de el.*

3. Pălăriuța verde: *Copiii trebuie responsabilizați de mici. Fiecare copil trebuie să știe să se îmbrace, să mănânce și să adoarmă singur. Atunci când adulții pleacă de acasă copiii, rămași singuri, trebuie să se descurce și să nu vorbească cu persoane străine. Caprele puteau totuși să-l ia pe ied cu ele.*

4. Pălăriuța galbenă: *Întâmplarea a fost o lecție de viață. Iedul s-a lecuit astfel de răsfăț.*

5. Pălăriuța neagră: *Caprele nu trebuia să-l lase singur pe ied. Acesta putea să sfârșească tragic în gura lupului. De obicei copiii neascultători și răsfățati au de suferit.*

6. Pălăriuța albă: *Putem trage o concluzie: Orice învăț are și dezvăț.*

Bibliografie:

1. **Breban, Silvia**(coord) (2000) „*Metode interactive de grup*”, Editura Arves, Craiova
2. **Mîndru, Elena; Nicolae, Areta; Borbeli, Lucica** (2010) „*Strategii didactice interactive*”, Editura Didactica Publishing House, București