METODE INTERACTIVE ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ LA CLASELE DIN CICLUL PRIMAR

PROFESOR PENTRU ÎNVĂŢĂMÂNTUL PRIMAR
UNGUREANU COVĂSAN MIHAI PAUL,
ŞCOALA GIMNAZIALĂ „SERAFIM DUICU”, TÂRGU MUREŞ, JUDEŢUL MUREŞ

Cel mai important aspect al instruirii active îl constituie faptul că elevii devin coparticipanţi la propria lor instruire şi educare.

Sunt satisfăcute astfel, cerinţele psihopedagogice ale activizării:

- Pregătirea psihologică pentru învăţare;
- Prevenirea şi reducerea influenţelor negative ale diferitelor surse perturbatorii;
- Asigurarea repertoriilor congruente;
- Asigurarea unui limbaj comun între educator şi educat;
- Utilizarea unor activităţi eficiente de activizare;

Pentru atingerea finalităţilor educaţiei contextualizarea metodelor didactice la specificul demersului educativ reprezintă o importantă sarcină a cadrului didactic. Este stimulată învăţarea şi dezvoltarea personală, favorizând schimbul de idei, de experienţe şi cunoştinţe, asigură o participare activă, promovează interacţiunea, conducând la o învăţare activă cu rezultate evidente. Contribuie la îmbunătăţirea calităţii procesului instructiv-educativ, are un caracter activ-participativ, o reală valoare activ-formativă asupra personalităţii elevilor.

Pentru o utilizare eficientă a acestor metode, în practica didactică, este necesară cunoaşterea teoretică, o minimă experienţă în utilizarea acestor metode şi integrarea corespunzătoare în proiectul didactic, în interrelaţie cu metodele tradiţionale. Acest mod de predare transformă elevul într-un actor, participant activ în procesul învăţării, pregătit să-şi însuşească cunăştinţele prin efort propriu, o angajare optimă a gândirii, mobilizându-l în raport cu sarcinile de învăţare date. Se identifică cu situaţia de învăţare în care este antrenat, fiind parte activă a propriei transformări şi formări generată de cunoaştere.

Practica didactică bazată pe metode interactive presupune:

- Interacţiuni verbale şi socio-afective nemijlocite între elevi, graţie cărora se dezvoltă competenţe intelectuale şi sociale transferabile în diferite contexte formale şi informale;
- Atitudine deschisă, activă bazată pe iniţiativă personală;
- O învăţare în colaborare cu ceilalţi colegi;
- Angajarea intensivă a elevilor în realizarea sarcinilor (chiar dacă în cazul unora dintre ei nu se prouce la primele experienţe de acest gen);
- Responsabilitate colectivă şi individuală;
- Valorizarea schimburilor intelectuale şi verbale, mizând pe o logică a învăţăturii care ţine cont de opiniile elevilor.

Demersurile didactice de acest tip conduc spre un progres cognitiv centrat pe descoperirea celuilalt, a unei participări active şi intercative, la reflecţie comună în cadrul comunităţii educaţionale din care face parte.

Specific metodelor interactive este faptul că ele promovează interacţiunea dintre minţile participanţilor, dintre personalităţile lor, ducând la o învăţare mai activă şi cu rezultate evidente.

Metodele interactive:

- crează deprinderi;
- facilitează învăţarea într-un ritm propriu;
- stimulează cooperarea, nu competiţia;
- sunt atractive;
- pot fi abordate din punct de vedere al diferitelor stiluri de învăţare.

Un învăţător care foloseşte astfel de metode ar trebui să fie:

- un sfătuitor – care îşi ajută elevii în rezolvarea problemelor, îi motivează să îşi prezinte propriul punct de vedere;
- un animator – care iniţiază metodele şi le explică elevilor, pregăteşte materialele didactice şi prezintă scopurile învăţării;
- un observator şi un ascultător – care observă elevii în timpul activităţii şi îi poate aprecia corect;
- un participant la învăţare – care nu are impresia că este perfect şi învaţă pe tot parcursul vieţii;

- un partener – care poate modifica „scenariul” lecţiei, dacă clasa cere acest lucru.

De aceea învăţătorul şi elevii sunt responsabili de rezultatele muncii în comun.

Cele mai cunoscuete şi folosite strategii didactice interactive utilizate la clasă în învăţământul primar sunt:

Braistorming-ul (asaltul de idei) – feprezintă formularea unui număr cât mai mare de idei – oricât de fanteziste ar putea părea acestea – ca răspuns la o situaţie enunţată, după principiul cantitatea generează calitate.

Harta povestirii – este o formă de organizare şi sintetizare a conţinutului informaţional al unui text. O altă „Hartă a povestirii” poate compara din anumite perspective două sau mai multe povestiri şi se poate realiza sub forma unui tabel;

Reţeaua personajelor – este o metodă grafică de descriere a personajelor şi de argumentare a descrierii. Elevii vor scrie într-un cerc desenat numele personajului. În cercuri satelit scriu cuvinte care caracterizează personajul, iar apoi citate, reformulări;

„Arborele lui Sapiro” - Conflictul în viziunea lui Daniel Sapiro este asociat cu un arbore. Fiecare parte a lui reprezintă o parte componenta a conflictului:

• solul - mediul social în care izbucneşte conflictul (familia, colectivul, şcoala);

• rădăcina - cauzele multiple ale conflictului;

• tulpina - părţile implicate în conflict;

• scorbura - problema clară definită a conflictului;

• florile - emoţiile proprii pozitive şi negative a celor implicaţi în conflict;.

• frunzele - acţiunile concrete a celor implicaţi în conflict;

• fructul - soluţia rezolvării conflictului;

Copacul ideilor – este o metodă grafică în care cuvântul cheie este scris într-un dreptunghi, la baza paginii, în partea centrală. De la acest dreptunghi se ramifică asemeni crengilor unui copac toate cunoştinţele evocate despre o anumită temă. Foaia pe care este desenat copacul trece de la un membru la altul al grupului şi fiecare elev are posibilitatea să citească ce au scris colegii săi. Această formă de activitate în grup este avantajoasă deoarece le propune elevilor o nouă formă de organizare şi sistematizare a cunoştinţelor;

Cvintetul – este o metodă creativă, prin care în cinci versuri se sintetizează un conţinut de idei. Este şi un instrument de evaluare a înţelegerii textului şi de exprimare a creativităţii

elevilor. Este o poezie de cinci versuri, iar scrierea ei presupune o reflecţie bazată pe înţelegerea nuanţată a sensului subiectului ales. Primul vers este un cuvânt-cheie referitor la discuţie, fiind, de obicei, un substantiv. Al doilea vers este alcătuit din două cuvinte care descriu substantivul în discuţie, fiind adjective. Al treilea vers este alcătuit din trei cuvinte care exprimă o acţiune, fiind de regulă verbe la gerunziu. Al patrulea vers conţine patru cuvinte şi exprimă sentimentele faţă de subiect, iar al cincilea vers este un cuvânt care expimă esenţa subiectului;

Diamantul – este o strategie modernă care are la bază împletirea activităţii individuale cu cea de cooperare în grup. Prin aplicarea acestei metode se urmăreşte antrenarea în activitate a fiecărui elev astfel încât să participe la soluţionarea sarcinilor de lucru date. Este o metodă care stimulează interacţiunea între elevi, dezvoltă abilităţile de comunicare şi gândirea critică a acestora. Metoda se poate utiliza cu succes la orele de educaţie civică, limba română, istorie, s.a.

Ciorchinele – se poate utiliza mai ales în etapa de reactualizare a structurilor învăţate anterior, sau în etapa de evocare, elevii fiind puşi în situaţia de a stabilii conexiuni între elementele studiate, de a se implica activ în procesul de gândire. În centru se notează conceptul de referinţă, apoi se trasează sateliţii cu conceptele conexe şi de la fiecare ideile derivate. Realizarea ciorchinelui presupune comparaţii, raţionamente, clasificări, ierarhizări. Ca aplicaţie practică, această metodă se poate folosi la toate obiectele de studiu din ciclul primar;

Metoda cadranelor – este metoda prin care se rezumă sau se sintetizează conţinutul unei lecţii. Urmăreşte implicarea elevilor în realizarea unei înţelegeri cât mai adecvate a unui conţinut informaţional. Se împarte spaţiul de lucru în patru cadrane şi în fiecare se propune câte o sarcină de lucru;

Explozia stelară – metodă de dezvoltare a creativităţii, asemănătoare braistorming-ului. Scopul este de a obţine cât mai multe conexiuni între concepte. Se scrie problema a cărei soluţie trebuie descoperită, apoi se formulează cât mai multe întrebări care au legătură cu ea. Întrebările trebuie să înceapă cu “de ce?”, “cum?”, “când?”, “cine?”, “unde?”;

Floarea de lotus – este o tehnică ce presupune identificarea conexiunilor dintre concepte şi idei, pornind de la o temă care generează opt (sau un număr la alegere) idei secundare. Fiecare idee secundară va genera alte opt idei, s.a.m.d.;

Diagrama Venn-Euler – presupune compararea de către elevi a două elemente: idei concepte, evenimente, obiecte. Sunt evidenţiate atât elementele comune, cât şi cele care le diferenţiază. Se reprezintă sub forma a douş cercuri care se intersectează. În primul cerc se

notează elementele specifice primului obiect, în al doilea cerc cele ale celuilalt obiect, iar la intersecţia cercurilor, elementele comune. Această metodă este folosită pentru a-i ajuta pe elevi să-şi sistematizeze cunoştinţele, să diferenţieze informaţii asemănătoare. Astfel, cunoştinţele elevilor sunt mai precise şi se păstrează un timp mai îndelungat;

Metoda celor şapte pălării gânditoare – Este o metodă-joc pentru stimularea creativităţii participanţilor şi se bazează pe interpretarea de roluri în funcţie de pălăria aleasă. Sunt şase pălării gânditoare, fiecare având câte o culoare: alb, roşu, galben, verde, albastru şi negru. Membrii grupului îşi aleg pălăriile şi vor interpreta rolul precis, aşa cum consideră mai bine. Rolurile se pot inversa, participanţii sunt liberi să spună ce gândesc, dar să fie în acord cu rolul pe care îl joacă. Culoarea pălăriei este cea care defineşte rolul, iar pentru succesul acestei metode este bine ca materialul didactic să fie variat şi bogat pentru a-i atrage pe elevi.

Cubul

Metoda presupune explorarea unui subiect din mai multe perspective. Sunt recomandate următoarele etape:

- Realizarea unui cub pe ale cărui feţe sunt scrise cuvintele: descrie, compară, analizează, asociază, aplică, argumentează.
- Anunţarea temei.
- Împărţirea clasei în 6 grupe, fiecare dintre ele examinând o temă de pe feţele cubului.
    - Descrie: *culorile, formele, mărimile etc.*
    - Compară: *ce este asemănător, ce este diferit.*
    - Analizează: *spune din ce este făcut.*
    - Asociază: *la ce te îndeamnă să te gândeşti?*
    - Aplică: *la ce poate fi folosită?*
    - Argumentează: *pro sau contra şi enumeră o serie de motive care vin în sprijinul afirmaţiei tale.*
- Redactarea finală şi împărtăşirea ei celorlalte grupe.
- Afişarea formei finale pe tablă.

Turul galeriei este o metodă de învăţare prin cooperare ce îi încurajează pe elevi să-şi exprime opiniile proprii. Produsele realizate de copii sunt expuse ca într-o galerie, prezentate şi susţinute de secretarul grupului, urmând să fie evaluate şi discutate de către toţi elevii, indiferent

de grupul din care fac parte. Turul galeriei presupune evaluarea interactivă şi profund formativă a produselor realizate de grupuri de elevi.

Metoda piramidei sau **metoda bulgărelui de zăpadă**, este o îmbinare armonioasă între activitatea individuală şi cea a grupurilor de elevi. Are rol de a încorpora activitatea fiecărui elev într-un demers amplu menit să rezolve o problemă complexă.

Această metodă presupune organizarea unei activităţi structurate în următoarele etape:

- individuală – elevii primesc o temă pe care o rezolvă individual într-o perioadă scurtă de timp (de obicei 5 minute). Se pot formula întrebări referitoare la subiectul tratat;

- perechi – se formează grupe de doi elevi , care îşi verifică reciproc rezultatele şi încearcă să răspundă la întrebările care au fost formulate în interiorul grupului;

- grupuri de patru elevi - formate prin unirea perechilor două câte două. Elevii îşi confruntă rezultatele , concep un nou răspuns, într-o formulare la care îţi aduc toţi contribuţia identificând concluziile cu caracter general în zonele de controverse rezultate în urma întrebărilor fiecăruia;

- întreaga clasă –un reprezentant al fiecărei grupe prezintă concluziile sale. Acestea pot fi notate pe tablă pentru a putea realiza comparaţia între răspunsurile grupurilor. Pe baza lor se concep concluziile finale.

Metoda R. A. I. are la bază stimularea şi dezvoltarea capacităţilor elevilor de a comunica (prin întrebări şi răspunsuri) ceea ce tocmai au învăţat. Denumirea provine de la iniţialele cuvintelor *Răspunde – Aruncă –Interoghează* şi se desfăşoară astfel: la sfârşitul unei lecţii sau a unei secvenţe de lecţie, profesorul, împreună cu elevii săi, investighează rezultatele obţinute în urma predării-învăţării, printr-un joc de aruncare a unui obiect mic şi uşor (minge) de la un elev la altul. Cel care aruncă mingea trebuie să pună o întrebare din lecţia predată celui care o prinde. Cel care prinde mingea răspunde la întrebare şi apoi aruncă mai departe altui coleg, punând o nouă întrebare. Evident interogatorul trebuie să cunoască şi răspunsul întrebării adresate. Elevul care nu cunoaşte răspunsul iese din joc, iar răspunsul va veni din partea celui care a pus întrebarea. Acesta are ocazia de a mai arunca încă o dată mingea, şi, deci, de a mai pune o întrebare.

Aceste metode interactive le consider a fi cele mai indicate spre a fi folosite în activitatea didactică.

Bibliografie:

1. Mândru E., Borbeli L., Filip D., Gall M., Niculae A., Nemţoc M., Todoruţ D., Topoliceanu F., Strategii didactice interactive, ed. Didactica Publishing House, Bucureşti, 2010;
2. Cristea, Sorin, Curriculum pedagogic, E.D.P., Bucureşti, 2008