

Învățarea, ca proces, este abordată diferit în psihologie și în științele educației. Una urmărește explicarea particularităților învățării umane și mecanismul achiziționării cunoștințelor, iar alta se preocupă de identificarea metodologiilor care pot facilita producerea acestui proces.

Specialiștii în domeniul psihologiei școlare oferă, totuși, definiții nuanțate și cât mai complete, care atrag atenția asupra faptului că **învățarea poate fi:**

- orice **activitate** care dezvoltă noi cunoștințe și abilități (Galperin, 1965);

- un **proces de reorganizare**, prin feed-back, a patenurilor senzoriale ce asigură celui ce învață un control asupra propriului său comportament atunci când se află în relație cu obiecte și evenimente din mediul înconjurător (Smith, R., 1966);

- **modificare a dispozițiilor și capacităților** omului, care se menține pentru o perioadă mai lungă de timp și care nu se datorează proceselor de creștere (R. Gagne, 1975);

- o **alterare a comportamentului** ca rezultat al experienței individuale, în contextul dat de Encyclopedia Britannica, 1989 (...când un organism poate să perceapă și să își modifice comportamentul se spune că învață).

Cadrele didactice studiază teoriile învățării nu numai pentru a înțelege cum se produc procesele de învățare, ci și pentru a afla cum trebuie organizat mai bine contextul instrucțional astfel încât să faciliteze obținerea de către elevi a rezultatelor proiectate.

În **teoriile moderne** se vorbește din ce în ce mai mult de **învățarea experiențială**, de profesor cu rol de ghid sau de facilitator al proceselor de învățare, de **valorizarea și dezvoltarea potențialului fiecărui copil**, de respectarea ritmului și a stilului său cognitiv propriu etc.

Există multe metode prin care copiii pot învăța ori exersa concepte sau deprinderi. În acest sens, este foarte important demersul pe care educatoarea sau părintele îl poate iniția în direcția stimulării interesului copilului pentru cunoaștere, al interesului pentru a căuta informația necesară și pentru a o utiliza în contexte variate, al interesului pentru rezolvarea de probleme etc., prin planificarea și organizarea unor activități/jocuri cu acest scop.

Lucrarea „**Metode interactive de grup**”, prezintă un **set de metode active și o serie de exemple de jocuri și activități desfășurate de educatoare**, cu intenția, declarată, a stimulării învățării și dezvoltării personale încă de la vârstele timpurii.

prof. Viorica PREDA
Inspector General pentru
Învățământul preșcolar - MEC

ISBN(10) 973-8904-26-9
ISBN(13) 978-973-8904-26-2



6422083 000908

Silvia BREBEN
Elena GONGEA
Georgeta RUIU
Mihaela FULGA

METODE INTERACTIVE DE GRUP

- GHID METODIC -

60 metode și
200 aplicații practice

pentru
învățământul
preșcolar



EDITURA
ARVES

METODE INTERACTIVE DE GRUP - GHID METODIC

© Editura Arves

Toate drepturile sunt rezervate autorilor și editurii.

Orice reproducere integrală sau parțială, prin orice procedeu, a unor pagini din această lucrare, efectuată fără autorizația autorilor și a editurii, este ilicită și se pedepsește conform legii. Sunt acceptate citări justificate de interesul științific, cu specificarea respectivei citări.

Referent științific:

prof. univ. dr. Dorel UNGUREANU – Universitatea de Vest, Timișoara

conf. univ. dr. Ionel VIOREL – Universitatea din Craiova

lect. univ. dr. Corneliu NOVAC – Universitatea din Craiova

*prof. Viorica PREDA, Inspector general pentru Învățământul preșcolar –
Ministerul Educației și Cercetării.*

Redactor: *prof.* Mirela PANAIT

Ing. Mirela PEȘCU

Coperta: *ing.* Sorin MATEI

Desene: Sorin ENACHE

Prelucrare grafică: *ing.* Marius BOGDAN

DTP: *ing.* Sorin MATEI

ISBN (10) 973-8904-26-9

ISBN (13) 978-973-8904-26-2

SILVIA BREBEN

ELENA GONGEA

GEORGETA RUIU

MIHAELA FULGA

METODE INTERACTIVE DE GRUP

- ghid metodic -

60 metode și 200 aplicații practice

pentru învățământul preșcolar

EDITURA
ARVES

Ghidul „*Metode interactive de grup*” a fost realizat în cadrul programului educațional „*Generalizarea grupei pregătitoare în învățământul preșcolar din România*” și aprobat cu **nr. 3799 din 22 mai 2002**.

Tiparul executat la Tipografia Editurii ARVES

Tel./Fax: 0251/560396, Mobil: 0721229348

e-mail: Editura_Arves@k.ro

IMPRIMAT ÎN ROMÂNIA

ARGUMENT

Învățarea, ca proces, este abordată diferit în psihologie și în științele educației. Una urmărește explicarea particularităților învățării umane și mecanismul achiziționării cunoștințelor, iar alta se preocupă de identificarea metodologiilor care pot facilita producerea acestui proces.

Specialiștii în domeniul psihologiei școlare oferă, totuși, definiții nuanțate și cât mai complete, care atrag atenția asupra faptului că **învățarea poate fi**:

- orice activitate care dezvoltă noi cunoștințe și abilități (Galperin, 1965);
- un **proces de reorganizare**, prin feed-back, a patenurilor senzoriale ce asigură celui ce învață un control asupra propriului său comportament atunci când se află în relație cu obiecte și evenimente din mediul înconjurător (Smith, R., 1966);
- **modificare a dispozițiilor și capacităților** omului, care se menține pentru o perioadă mai lungă de timp și care nu se datorează proceselor de creștere (R.Gagne, 1975);
- o **alterare a comportamentului** ca rezultat al experienței individuale, în contextul dat de Encyclopedia Britannica, 1989 (...când un organism poate să perceapă și să își modifice comportamentul se spune că învață).

Cadrele didactice studiază teoriile învățării nu numai pentru a înțelege cum se produc procesele de învățare, ci și pentru a afla cum trebuie organizat mai bine contextul instrucțional astfel încât să faciliteze obținerea de către elevi a rezultatelor proiectate.

În **teoriile moderne** se vorbește din ce în ce mai mult de **învățarea experiențială**, de profesor cu rol de ghid sau de facilitator al proceselor de învățare, de **valorizarea și dezvoltarea potențialului fiecărui copil**, de respectarea ritmului și a stilului său cognitiv propriu etc.

Există multe metode prin care copiii pot învăța ori exersa concepte sau deprinderi. În acest sens, este foarte important demersul pe care educatoarea sau

părintele îl poate iniția în direcția stimulării interesului copilului pentru cunoaștere, al interesului pentru a căuta informația necesară și pentru a o utiliza în contexte variate, al interesului pentru rezolvarea de probleme prin planificarea și organizarea unor activități/jocuri cu acest scop.

Lucrarea „*Metode interactive de grup*”, prezintă un set de metode active și o serie de exemple de jocuri și activități desfășurate de educatoare, cu intenția, declarată, a stimulării învățării și dezvoltării personale încă de la vârstele timpurii.

Viorica Preda

- PLEDOARIE PENTRU SCHIMBARE -

- Nevoile educație moderne;
- Importanța metodelor interactive de grup;
- O nouă formă de învățare: Web Quest;
- Echipamente didactice specifica metodelor;
- Obiectivele metodelor interactive;
- Educatoarea și copiii.

PLEDOARIE PENTRU SCHIMBARE

În această lucrare sunt valorificate numeroase metode și tehnici apărute în diverse publicații pentru diferite specialități pe care autoarele le-au studiat cu deosebit interes și le-au experimentat timp de 2 ani în activitatea cu preșcolari și în cursuri de formare a cadrelor didactice.

Dorim ca cititorii să descopere frumusețea și eficiența exemplelor practice, să-și învingă îndoielile și să se integreze împreună cu noi în noile curente. Scopul nostru este ca lucrarea să nu devină un rețetar, ci un ghid, un punct de sprijin pentru colegele stagiare dar și pentru cele care stăpânesc didactica tradițională pe care cu siguranță o pot înnoi. Studiul actualei lucrări contribuie la formarea cadrelor și la învingerea prejudecăților. O cercetare didactică la nivelul comisiilor metodice sau cercurilor pedagogice pe această temă ar da posibilitatea descoperirii de noi practici, noi aplicații. Nu ne îndoim ca acest lucru se va întâmpla. Această lucrare aparține celor sensibili față de nou. Dă start spre noi strategii.

Metodele văzute de noi dintr-un anumit unghi al didacticii pot căpăta noi aplicații, total diferite de ideile autoarelor.

Am dorit să vă dăm curajul de a îndrăzni să aplicați ce foarte mulți cred că nu este posibil.

Cu răbdare și perseverență, dar mai ales cu profesionalism și responsabilitate, veți reuși să descifrați, să înțelegeți, să aplicați și să vă bucurați în egală măsură de oportunitățile pe care metodele le deschid în beneficiul copiilor și al nostru în egală măsură.

Urcați prima treaptă a metodelor interactive de grup și cu siguranță nu vă veți mai coborî. Dar trebuie să fiți conștienți că ascensiunea spre nou, spre necunoscut cere efort intelectual.

Dacă putem să respectăm diverse programe de nutriție, de gimnastică, de odihnă etc., de ce n-am putea să respectăm un program de SUCCES, acela de a face copiii fericiți, curioși, de a le da libertate, investind în ei dorința de ascensiune.

Să pornim odată cu copiii la descifrarea, organizarea și aplicarea metodelor noi în activitatea, instructiv educativă care poate fi una cooperantă, modernă, activă, flexibilă, accesibilă, plăcută, **DEMOCRATICĂ**.

Veți smulge cu siguranță exclamațiile copiilor: "Ce activitate frumoasă", Ce joc interesant!, Ce mult am învățat!/, Așa-i că am lucrat frumos și corect împreună? Când ne mai jucăm jocul cu stelutele? Putem lua

floarea de nufăr să ne jucăm singuri cu ea? Eu aş dori să fac un blazon al prietenului meu! Eu o bulă dublă despre familia mea! Eu să-l învăţ pe x povestea y”.

Pentru a ajunge aici nu este foarte greu. Dar orice început are semne de întrebare.

Sfatul nostru!

NU VI LE PUNEȚI! Acționați direct! Propuneți-vă însă un obiectiv:

Schimb, mă schimb, vă schimb, REUȘESC!

Împărtășiți-ne reușitele voastre pentru a ne bucura alături de voi.

Luați exemplul nostru. Drumul este desțelenit parțial. Voi puteți aduce noi idei, noi metode considerate de unii *sceptice*, inadaptabile vârstei preșcolare.

Convingeți-vă împreună cu noi prin exemple practice experimentate la clasă, că orice metodă poate deveni accesibilă la orice vârstă dacă avem încredere în “*minunea*” acestei lumi care este – **COPILUL**.

Această “*minune*” așteaptă de la noi zilnic noutăți, ne vrea pe placul lui. Să nu-l dezamăgim!

Dacă am optat pentru această nobilă profesie de a educa, să o facem cu gândul la copil, la viitor.

Noi, educatoarele punem temelia educației. Așa a fost să fie: să fim noi pionieri într-o societate democratică, europeană, fără frontiere.

Este o perspectivă pe care cu “*lupa înțelepciunii*”, a dragostei, a schimbării o vom creiona pas cu pas. Iată o oportunitate pe care o are generația noastră. *Metodele interactive de grup* reprezintă un început, o schimbare, o noutate.

Convingeți-vă colegii conservatori să-și ia în serios misiunea pe tărâmul educației europene și să descopere noul.

Cele 60 de metode și tehnici prezentate de noi pot fi confruntate și completate cu alte bibliografii dar mai ales cu rezultatele obținute în urma aplicării lor la clasă, iar reușitele voastre pot constitui sugestii ce ar putea preveni posibile erori, abateri etc.

Ele nu sunt “*lecții model*” ci propuneri pentru o bază practică. Oferă un sprijin real. Practicând, nu doar citind, veți descoperi bogăția și frumusețea interacțiunilor și veți dori să trăiți într-o lume care să comunice, să identifice probleme, să le rezolve, să se bucure de fiecare reușită împreună. Luați această lucrare ca pe un început de pregătire într-un domeniu pe care-l descoperiți și pas cu pas îl și îndrăgiți.

Noi, trebuie să sperăm că exemplele date vor fi înțelese și vor constitui suport pentru noi concepte, teme, probleme, idei, soluții didactice.

Dacă generații și generații nu au fost învățate cum să învețe, iată că prin aplicarea acestor metode rezolvăm și problemele noastre: de relaționare, de comunicare, de responsabilizare, de învățare reciprocă etc.

Calitatea activității noastre la clasă este “*cartea de vizită*” din care “banalul și rutina” trebuie șterse din cartea de căpătâi a copilăriei “Grădinița”.

Rețeta este să avem curaj, dorință, încredere în noi și în metode, „nebulie”, nepăsare față de sceptici. Succes!

Nevoile educației moderne

În societatea actuală are loc un proces dinamic care obligă toate categoriile sociale să țină pasul cu evoluția societății și implicit a educației.

Suntem în era informațională pe care unii cu greu o acceptă, se integrează în ea.

Și în învățământ au loc transformări rapide pornind de la crearea mediului de învățare care poate eficientiza tehnicile de învățare și de muncă intelectuală sau le poate bloca, încetini uneori din lipsa banilor, alteori din dezinteresul dascălilor.

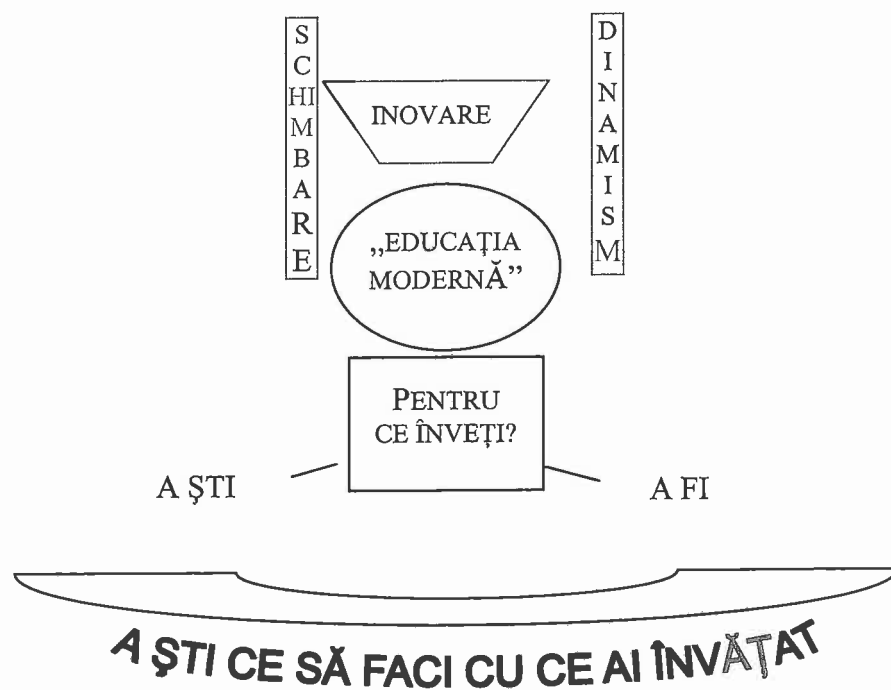
Nevoile și cerințele copiilor “actori” pe scena educațională pretind dascălilor o schimbare radicală a modului de abordare a activității didactice.

Reforma sistemului de învățământ are ca obiective schimbarea mentalității și formarea unor dascăli reflexivi, utilizarea calculatorului în activitatea didactică, în opționale și în alte activități non-formale.

Când, cum, cine ar trebui să întreprindă schimbări care să conducă la formarea cadrelor didactice sunt întrebări care au condus la o flexibilizare a sistemului de formare. Piața de programe de formare este deschisă oricărui organizații care pot furniza strategii eficiente care să conducă la integrarea europeană a învățământului. De aceea am propus pentru învățământul preșcolar obiective ce vizează formarea capacității de gândire critică, divergentă, flexibilă, creatoare prin integrarea metodelor interactive de grup în programul de formare Euroteacher II organizat de C.C.D. Dolj și aprobat de MEC.

Educatoarele, 70 la număr au asimilat o parte din metodele prezentate în lucrare într-o atmosferă de formare flexibilă, democratică. Chiar cursul a fost conceput pentru a dezvolta o relație între formator-formabil bazată pe cooperare, încredere, respect. Noutatea constând în chiar denumirea metodelor a fost punctul forte al cursului de aceea au și optat pentru detalierea acestora într-o lucrare care să se constituie ca un ghid al celor care doresc să-și modernizeze activitatea.

A apărut termenul de “educație modernă”



Deci, regândirea educației formale se impune și ne obligă să schimbăm relația cu copiii și între copii promovând sprijinul reciproc și dialogul constructiv prin noi strategii pe care le propunem.

Activitățile pentru copii trebuie să aibă un caracter spontan, să contribuie la dezvoltarea independenței în gândire și acțiune.

Noul, necunoscutul, căutarea de idei prin metodele interactive conferă activității “mister didactic”, se constituie ca “o aventură a cunoașterii” în care copilul e participant activ pentru că el întâlnește probleme, situații complexe pentru mintea lui de copil dar în grup, prin analize, dezbateri, descoperă răspunsurile la toate întrebările, rezolvă sarcini de învățare, se simte responsabil și mulțumit în finalul lecției.

Educatoarea trebuie să fie entuziasmată după fiecare reușită, progres înregistrat de grup sau de copil pentru pregătirea motivației următoarelor sarcini.

Se spune deseori că acei copii care au parte de dascăli creativi vor fi și ei creativi urmând modelul.

Calea de învățare pe care o parcurge copilul este determinată de metoda folosită. Această “cale” devine cel mai spectaculos exercițiu de interacțiune dintre mințile copiilor care ne bucură când observăm progrese de la o perioadă la alta.

Lumea în care trăim se schimbă și o dată cu ea și educația. Sursele de informare pentru adulți și copii se multiplică încât pentru cei atrași de nou, de spectaculos, una pare mai atractivă decât alta.

Observăm zilnic în joaca copiilor o lume a lor care aduce comportamente, teme, idei, probleme absolut noi.

Nu ne mai întrebăm de unde le știu.

Acum știm cu toții că “oricine poate învăța de oriunde”. Copiii primesc prin diferite canale prea multe informații pe care nu le rețin și nu nici capacitatea de selecție a acestora. Prin metodele interactive de grup copiii își exersează capacitatea de a selecta, combina, învăța lucruri de care vor avea nevoie în viața de școlar și de adult.

Însă conexiunile pe care aceștia le fac uimesc mintea unui adult. Deseori copiii descoperă înainte cunoștințele pe care noi le-am planificat.

Unii dintre dascăli și astăzi le vorbesc copiilor despre animale, anotimpuri etc. cu scopul de a asimila cât mai multe cunoștințe, îi doresc enciclopedii. Și uneori chiar le reușesc. Ar trebui să ne întrebăm dacă ce-i învățăm pe copii sunt lucruri de care ei au nevoie.

Efortul copiilor trebuie să fie unul intelectual, de exersare a proceselor psihice și de cunoaștere, de abordarea altor demersuri intelectuale interdisciplinare decât cele clasice prin studiul mediului concret și prin corelațiile elaborate interactiv în care copiii își asumă responsabilități, formulează și verifică soluții, elaborează sinteze în activități de grup, intergrup, individual, în perechi. Ideile soluțiile grupului au încărcătură afectivă și originalitate atunci când se respectă principiul flexibilității.

Unii autori susțin că specificul procesului creativ nu este reprezentat de soluționarea unor probleme ci de găsirea, identificarea, căutarea, descoperirea problemelor.

Pentru alții, formularea de răspunsuri la întrebările puse de educatoare pentru rezolvarea unor probleme nu are același impact asupra formării copiilor. De exemplu, formarea deprinderii “de a descoperi căile de a adresa întrebări și de a critica problemele”.

Tot ce se întreprinde pentru modernizarea activității cu copiii trebuie bine analizat pentru ca în final demersurile didactice să fie în concordanță cu particularitățile de vârstă și posibilitățile cognitive și practice ale copiilor.

Stimularea creativității este favorizată de metodele descrise în lucrare: 6/3/5, brainstorming, 6/6, etc., copiii beneficiind de momente creative integrate în activități și jocuri cu scopul exersării gândirii. Toate metodele prezentate stimulează comunicarea, activizarea tuturor copiilor, și formarea de capacități ca: spiritul critic constructiv, independență în gândire și acțiune, găsirea unor idei creative, îndrăznețe de rezolvare a sarcinilor de învățare.

Copiii descoperă o nouă experiență inter-relaționând în *grupuri de învățare activă* aceea de a studia, investiga și capătă încredere în capacitățile individuale și ale grupului.

Importanța metodelor interactive de grup

Abordarea celor 60 de metode, tehnici, procedee prezentate în lucrare reprezintă un mod superior de instruire. Schimbările intelectuale pe care le cuprind, cele verbale, de idei, opinii, de acțiune, activează copiii și-i motivează reducând stresul trăit de educatoare și copii într-o activitate tradițională.

ATENȚIE!

Metodele cu variantele și etapele lor concis prezentate de autoare trebuie să fie predate ca un joc cu reguli.

Ele acționează asupra modului de gândire și de manifestare a copiilor.

Prezentate ca niște jocuri de învățare, de cooperare, distractive, nu de concentrare, metodele interactive, învață copiii să rezolve probleme cu care se confruntă, să ia decizii în grup și să aplaneze conflictele.

Aplicarea metodelor solicită timp, diversitate de idei, angajare în acțiune, descoperirea unor noi valori, responsabilitate didactică, încredere în ceea ce s-a scris și în capacitatea personală de a le aplica creator pentru eficientizarea procesul instructiv educativ.

Situațiile de învățare rezolvate prin metode interactive de grup dezvoltă copiilor gândirea democratică deoarece ei exersează gândirea critică și înțeleg că atunci când analizează un personaj, comportamentul unui copil, o faptă, o idee, un eveniment, ei critică comportamentul, ideea, fapta nu critică personajul din poveste sau copilul, adultul. Metodele învață copiii, că un comportament întâlnit în viața de zi cu zi poate fi criticat pentru a învăța cum să-l evităm. Ei aduc argumente, găsesc soluții, dau sfaturi din care cu toții învață. Este însă importantă alegerea momentului din lecție, dintr-o zi, personajul-copil și fapta lui deoarece ele reprezintă punctul cheie în reușita aplicării metodei și nu trebuie să afecteze copilul. Tocmai acesta este punctul forte al metodelor care introduc în dezbatere comportamente reale, cotidiene.

După fiecare metodă aplicată se pot obține performanțe pe care copiii le percep și-i fac responsabili în rezolvarea sarcinilor de lucru viitoare. Copiii înțeleg și observă că implicarea lor este diferită, dar încurajați își vor cultiva dorința de a se implica în rezolvarea sarcinilor de grup. Grupul înțelege prin exercițiu să nu-și marginalizeze partenerii de grup, să aibă răbdare cu ei, exersându-și toleranța reciproc.

Metodele implică mult tact din partea dascălilor deoarece trebuie să-și adapteze stilul didactic în funcție de tipul de copil timid, pesimist, agresiv, acaparator, nerăbdător pentru fiecare găsind gestul, mimica, interjecția, întrebarea, sfatul, orientarea, lauda, reținerea, aprecierea, entuziasmul în concordanță cu situația și totul va fi ca la carte. Veți spune că este foarte greu.

Vă vom răspunde, ca practicieni, că aveți dreptate. Dar dacă vă cunoașteți foarte bine copiii și problemele lor, veți alege metodele adecvate, veți obține avantajele pe care acestea le oferă.

În cadrul fiecărei metode copiii primesc sarcini de învățare. Acestea sunt foarte diferite de la o metodă/tehnică la alta încât explorează o mare varietate de capacități.

Sarcinile de lucru trebuie să îndeplinească anumite condiții:

- să fie transmis timpul alocat sarcinii de lucru;
- să fie descrisă gradual;
- să fie legată de viața reală;
- să ofere posibilitatea copiilor de a se autoevalua, corecta, de a comunica cu colegii;
- în formularea întrebărilor să se folosească taxonomia lui Bloom.

Nivelul	Infinitivul	Complementul direct
<i>Cunoașterea (însușirea cunoștințelor)</i>	a defini, a dobândi, a distinge, a identifica, a aminti, a recunoaște.	Vocabular, termeni, elemente, fapte, exemple, evenimente, locuri, proprietăți.
<i>Înțelegerea</i>	a ilustra, a transforma, a exprima, a reprezenta, a interpreta, a diferenția, a aranja, a rearanja, a distinge, a demonstra, a stabili, a explica, a completa, a face.	Semnificații, exemple, relații, fapte, reprezentări, caracterizări, factori, cauze, efecte.
<i>Aplicarea</i>	a distruge, a generaliza, a stabili legături, a alege, a dezvolta, a organiza, a utiliza, a clarifica, a corecta	Informații, situații, efecte, metode, generalizări, procese, fenomene, procedee.
<i>Analiza</i>	a distinge, a identifica, a clasifica, a recunoaște, a diferenția, a analiza, a compara.	Elemente, concluzii, teme, efecte, părți, aranjamente, tehnici, modele, evenimente.
<i>Sinteza</i>	a povesti, a relata, a produce, a crea, a constitui, a clasifica, a modifica, a propune, a formula, a specifica, a sintetiza.	Structuri, modele, produse, fapte, fenomene, modalități, mijloace.

<i>Evaluarea</i>	a judeca, a decide, a considera, a explica, a compara, a evalua, a argumenta.	Precizie, grad de exactitate, erori, eficiență, utilitate, mijloace.
------------------	---	--

Pentru domeniul afectiv atitudinal

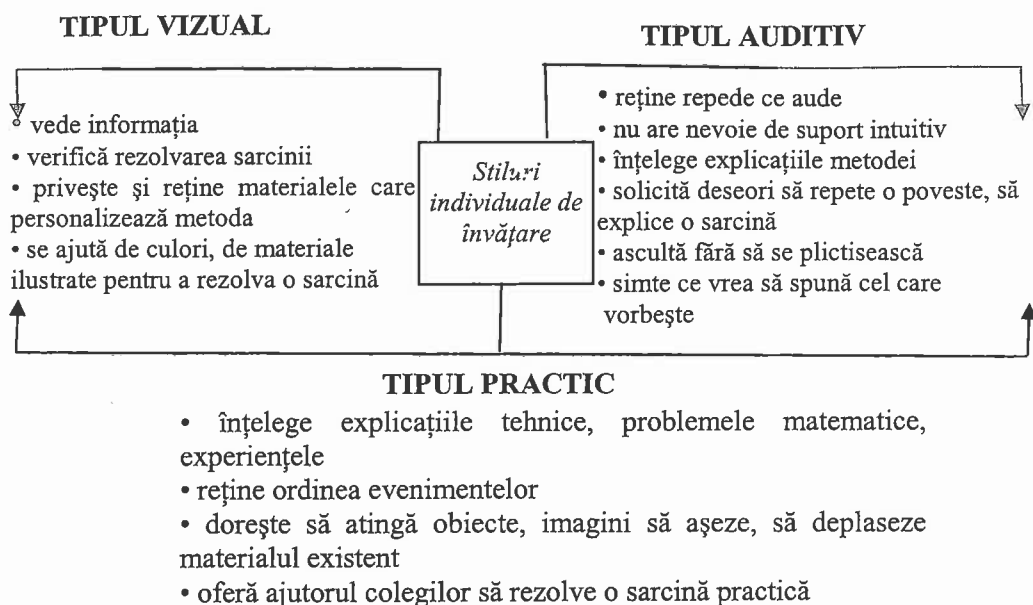
Nivelul	Infinitivul (acțiunea)	Complementul direct
<i>Atitudini</i>	A accepta, a efectua, a respecta, a persevera, a rezista, a urma, a diferenția, a centraliza, a discuta, a aproba, a aplauda, a compara, a aprecia.	Acțiuni. Evenimente, modele, răspunsuri, hotărâri, conduite, sarcini, metode, realizări.

Pentru domeniul psihomotor

<i>Deprinderi</i>	A executa, a produce, a prelucra, a produce, a constitui, a viziona, a imita, a repeta, a reproduce, a aplica, a modifica, a descoperii, a realiza	mișcări, operații, modele, procese, tehnici
-------------------	--	---

- Pentru domeniul cognitiv (B.S. Bloom)

În alegerea strategiilor pentru ca activitatea să fie energică specialiștii recomandă să se țină seama de stilurile de învățare individuale ale copiilor.



Între sarcinile de învățare și nivelul de asimilare al acestora de către copii trebuie să existe compatibilitate.

Dacă sarcina de învățare este clară, concisă, rezolvarea va fi rapidă, eficientă altfel anevoioasă dar cu implicare, căutări, acceptări, renunțări, decizii prin implicarea întregului grup. Tocmai de aceea gradul de dificultate al sarcinii va fi mai mare, va provoca copiii la căutări, cercetări, investigații, pentru a descoperi misterul ascuns de sarcina de învățare. Grupul este provocat la o relaționare creativă prin metodele interactive de grup. Grupul în astfel de situații își coordonează acțiunile, se ajută reciproc, se încurajează, negociază soluțiile individuale, iar atunci când au de realizat un produs, fiecare își aduce contribuția în funcție de abilități, iar grupul apelează, încredințează sarcini individuale, se completează apelând la inteligențele multiple. Metodele ajută copiii să-și formeze personalitatea, să se cunoască, să-și descopere stilul propriu de gândire și acțiune, să și-l modeleze. Într-un cuvânt, învață exersând – *democrația*.

Reprezentările anterioare ale copiilor joacă un rol important în formularea dar mai ales în rezolvarea sarcinii. De aceea ar trebui inventariate aceste reprezentări pentru a ne baza pe ele atunci când introducem o temă, o metodă nouă. Ele ajută deseori copiii să depășească obstacolele care blochează învățarea și să facă combinații, conexiuni între reprezentările diferite ale copiilor din grup și descoperirile lor prin contactul direct cu mediul pe care-l

explorează. Dacă vom lua în seamă reprezentările copiilor, metodele îi vor surprinde. Metodele au o putere mirifică dacă le stăpânim și le îndrăgim, le aplicăm sistematic. Ajută copiii să-și însușească un concept, un principiu de învățare sau un principiu democratic și mai ales un anumit algoritm.

Pentru rezolvarea sarcinilor de învățare există mai multe "chei de investigare" (analize, comparații, experimente, investigații) pe care copiii învață să le folosească la descifrarea noilor concepte, idei, noțiuni, probleme.

În concluzie, sarcinile de învățare se formulează în funcție și în concordanță cu obiectivul metodei și al activității care găzduiește noua strategie.

În activități integrate, ele vizează de exemplu cunoașterea mediului, educație pentru societate și educarea limbajului dar accentul va cădea pe demersurile intelectuale pe care metodele prezentate în lucrare le promovează.

Este foarte puternică totuși tradiția demersului didactic învățat în pregătirea inițială (vezi observare, convorbire, lectură după imagini, joc didactic și exemplele ar putea continua).

Programa pentru învățământul preșcolar lasă însă libertatea de a organiza cât mai creativ și personalizat actul didactic. Dar, alegerea propriului demers, personalizat, modern, care să fie compatibil cu stilul didactic, cu obiectivele și conținuturile activităților este greoaie, nesigură.

Comportamentele și capacitățile prevăzute de programă sunt relevante și se mulează perfect pe metodele interactive de grup.

O nouă formă de învățare – Web Quest

În carte este exemplificată practica Web Quest ca tehnică modernă de învățare bazată pe ideea constructivistă, privită ca o alternativă la metodele de învățare uzuale.

Această metodă implică activ după cum veți vedea atât educatoarea cât și copiii în activități de căutări în spațiul Web și promovează strategiile de învățare prin cooperare.

Web Quist este o activitate bazată pe "formularea de probleme și de investigație" în care o parte din cunoștințele copiilor sunt învățate prin contact direct cu internetul.

Copiii achiziționează cunoștințele diverse apoi le integrează, combină pentru rezolvarea sarcinilor formulate de adult. Avantajul este acela că o temă poate fi extinsă pentru a dobândi noi cunoștințe.

Pentru a demonstra că și-au însușit tema parcursă copiii vor crea în grup sau individual un produs și așteaptă o reacție on-line sau off-line. WWW oferă

un spațiu privat pe internet unde utilizatorii (o grupă de copii, un grup, un copil, o familie, educatoarea) își pot prezenta proiectele și produsele realizate.

După cum se observă apar noi forme de învățare, relaționare, la care suntem supuși și le facem față indiferent de vârstă.

Învățarea continuă reprezintă un stil de viață care conduce la modificarea aptitudinilor și atitudinilor noastre față de educație. Este vizibilă nevoia de integrare a noilor strategii și chiar tehnologii. Comunicarea profesională oferită de internet în curând nu va mai fi o ofertă provocatoare ci o necesitate.

Cu mulți ani în urmă, în 1967, Edward de Bono a propus gândirea laterală ceea ce înseamnă „rezolvarea unei probleme, abordarea din mai multe perspective a acelei probleme prin identificarea elementelor principale ale problemei și renunțarea la gândirea rigidă, mecanică, specifică gândirii dascălului tradiționalist.”

Pentru a înțelege cele afirmate să descifrăm împreună câteva puzzle-uri ce apelează la gândirea laterală.

Răspunsul poate fi:

Da	Nu	Nerelevant
----	----	------------

Întrebarea este: “Când gândim lateral?”

Răspunsul este: “atunci când soluțiile nu conduc la un rezultat”. În această situație intervine gândirea laterală, schimbând radical analiza problemei.

Exemple:

1. Un copil se plimbă pe aleile parcului. În fața lui este o haită de câini. Vede cum un câine se îndreaptă spre el. Copilul se ascunde după o bancă. *Care este explicația?*

2. Copilul intră în clasă și cere o carte. Copiii îi aduc o stropitoare. De ce? Acesta le mulțumește și iese din clasă.

Se dezbate problemele luând în considerare experiențele practice ale copiilor. Copiii lucrează în grupuri cu abilități și cunoștințe eterogene. Ei decid demersul comun în a rezolva problema, a realiza un produs ca de ex. o poveste creată ce poate fi trimisă off-line.

• Metodele interactive de grup se pot combina între ele sau cu cele tradiționale, cu metode din aceeași categorie.

• Metodele tradiționale nu se elimină, se modernizează, se combină, se modifică, se îmbunătățesc, se adaptează.

• Metodele prezentate în lucrare se selectează în funcție de obiective, de conținutul de învățare și modul de integrare în structura lecției.

Sfaturi utile

• Alegeți cu grijă momentul introducerii metodei în funcție de colectivul de copii.

• Rezolvați problemele metodologice care apar aplicând soluții interactive.

Spațiul schimbării

Pentru aplicarea metodelor trebuie să organizăm spațiul conform cerințelor (mobiliierul, materialele specifice metodei și cele specifice sarcinilor de lucru). În timpul derulării demersului metodei, copiii gestionează acel spațiu pentru a-și realiza sarcinile. În anumite condiții îl pot modifica pentru a fi funcțional pentru stilurile lor de învățare având inițiative creative ce țin de resursele existente: truse, jucării, jetoane, ilustrații, învață să acționeze liber, să exploreze spațiul în scopul de a-și rezolva sarcina didactică; să argumenteze atunci când introduc un material nou existent în sala de grupă. Copiii se văd “stăpânii” aceluia spațiu și învață să coopereze, să se accepte, să se asculte activ. Ei nu uită că vor fi evaluați, de aceea mențin ordinea, iar cei ce încalcă anumite reguli prestabilite vor fi atenționați de cei prevăzători, conștiincioși și ordonați.

Nu uitați calculatorul

Calculatorul poate fi un sprijin în pregătirea activităților. Existența unei baze de date actualizată periodic a devenit o necesitate. Existența cel puțin a unui calculator, o imprimantă în stare de funcționare și competența de a lucra la calculator a educatoarei și copiilor trebuie să constituie prioritate pentru fiecare dascăl.

Copiii pot desena diagrame, rezolva sarcini, accesa informații despre problema, tema, sarcina de studiu.

O metodă pentru a fi înțeleasă este prezentată împreună cu materialele adecvate/specifice cerințelor metodei. În acest capitol vom analiza succesiv materialele absolut necesare metodelor prezentate în lucrare.

După cum veți observa aplicarea metodelor necesită existența în sala de grupă a materialelor prezentate în tabelul de mai jos.

Am considerat necesară și inițierea cadrelor didactice în acest demers pentru a ști să-și organizeze pas cu pas integrarea metodelor în actul didactic.

În această etapă se aplică pedagogia instruirii copiilor prin care-i sensibilizăm față de ce va urma și-i punem în situația de a compara ce văd (materialul pregătit pentru fiecare metodă) cu ce va fi (metodologia aplicării).

Echipamente didactice adecvate metodelor

Metoda	Materiale didactice personalizate	Alte materiale	Efectul materialelor
Explozia stelară	Tema • o stelută mare • 5 stelute mici	• Tablouri • Ilustrații • Siluete • Tabloul "Explozia stelară"	• provoacă interes • dezvoltă curiozitatea.
Lotus	• 8 flori de nufăr mici • O floare de nufăr mare	Seturi de materiale tematice • labirinturi • rebusuri	• provoacă copiii să emită ipoteze asupra modului de folosire
Bula dublă	• Două cercuri de culori diferite	• imagini din povești • jetoane, seturi de jucării în miniatură • obiecte	• extrag asemănări și deosebiri.
Predarea/ învățarea reciprocă	• imagine-text (fragmente literare însoțite de imagini) • palete cu întrebări • ecusoane • coronițe	• fotografii • cărți ilustrate • casetofon, casete înregistrate • tablouri • portofolii cu imagini tematice	• încredere în relaționarea și asemănarea responsabilităților
Blazonul	• blazonul din carton presat, colorat și compartimentat • suporturi metaforice (floarea, legumă, formă de animal etc.) • structuri geometrice • conturul țării, județului	• siluetele personajelor • jetoane • portofolii cu materiale ilustrate tematice • simboluri	• analizează comparativ conținuturile
Ciorchinele	• cercuri sau ovale de două mărimi și două culori • semnul întrebării „?” • plăcuțe cu cuvinte sau propoziții simple • săgeți lungi și scurte	• jetoane • jucării • obiecte	• organizează reprezentările. • înțeleg conținuturile.

Cubul	• un cub sau tot atâtea cuburi câte tematici predați; • 6 plăcuțe scrise (descrie, compară, asociază....) • simboluri pentru copiii (rostogolici, istețul, știe tot, cronometrul, umoristul)	• seturi de imagini tematice • reviste; • cărți ilustrate; • pliante	• descriu, • compară, • asociază, • analizează, • aplică, • argumentează.
Pălăriuțe gânditoare	• 6 pălăriuțe (albă, roșie, neagră, galbenă, verde, albastră) • 6 pălăriuțe uriașe	• reportofon; • casetofon	• interpretează, • se exprimă liber,
Mozaicul	• "fișa expert" • ecusoane • chestionar de evaluare (poate fi ilustrat)	• imagini adecvate temei de studiu	• clarifică și ordonează cunoștințele,
Tehnica fotolimbajului	• fotografii • coli cartonate colorate diferit A3 ca suport pentru imagini	• calendare • reviste • ziare • cărți deteriorate	• exprimă propriile experiențe și impresii
Pătratele divizate	• set de 5 pătrate ilustrate de mărimi diferite tăiate în bucățele • 5 plicuri.		• cooperează pentru realizarea sarcini
Piramida și diamantul	• suport de lucru • pătrate de culori diferite • benzi din pătrate de culori și lungimi diferite • panou cu o piramidă • panou cu un diamant.	• culegeri de ghicitori, descrieri, poezii, fragmente literare • seturi de jetoane tematice • seturi de obiecte, jucării	• respectă reguli, formulează definiții.

ATENȚIE!

Cantitatea de materiale didactice existente în clasă, în dulapuri și sertare nu este o garanție a reușitei activității.

Se impune selecția atentă și expunerea vizibilă, instrucțiuni de folosire clar formulate.

Deprinderea copiilor de a lucra împreună eficientizează învățarea mai ales când sunt introduse jocuri creative, variate, atractive care personalizează o anumită metodă.

Cerințe: Fiecare grupă să se doteze cu unul sau mai multe seturi de materiale prezentate în tabel.

Este important pentru copii să le cunoască foarte bine (ceea ce presupune o instruire specială – “*Familiarizarea cu metoda și materialul didactic specific*” prin jocuri-exercițiu, activități practice) pentru a ușura aplicarea demersului didactic al metodelor.

Metodele prezentate în tabel prin materialul folosit înlătură riscul de confuzie a etapelor și abundența materialului didactic folosit haotic într-o activitate.

Obiectivele ce vizează familiarizarea copiilor cu metodele sunt:

- inițierea copiilor în utilizarea corectă a materialelor aparținând unei anumite metode;
- implicarea copiilor în realizarea practică a materialelor prin activități de desen, pictură, aplicație practică.
- descoperirea de către copii a utilizării acestor materiale formulând predicții
- învățarea copiilor să analizeze un echipament;
- descoperirea materialelor cu ajutorul unor ghicitori, descrieri, povestiri scurte, citate;
- analiza caracteristicilor specifice materialelor a două metode prin comparație, a păstrării materialelor și reutilizării lor.

Calitățile materialelor:

- să fie realizate din material rezistent;
- să aibă dimensiuni suficient de mari pentru a corespunde altor materiale didactice, ele constituind suport pentru acestea;
- să provoace copiii la întrebări;

Alte obiective

- să studieze alcătuirea trusei specifice fiecărei metode;
- să compună și descompună materialul pentru a învăța algoritmul metodei;
- să înțeleagă rolul fiecărui element, legăturile dintre elemente;
- să construiască să deseneze/aplice imaginea globală studiind un model, urmând ghidarea adultului sau din memorie. Aplicațiile contribuie la însușirea metodelor și reușita aplicării).

Fișă metodologică pentru inițierea copiilor în tehnica utilizării materialelor

Obiectiv – Inițierea copiilor cu tehnica folosirii materialelor

Înțelegerea rolului fiecărui element care compune materialul (așezare, formă, culoare, dimensiune).

Prin acest demers pregătim copiii pentru un nou tip de învățare; o învățare alternativă care cere documentarea prealabilă a copiilor.

Diagrama

Diagramele conțin imagini și plăcuțe scrise cu cuvinte sau propoziții simple la grupele mari/pregătitoare.

La celelalte cicluri de învățământ diagramele nu conțin ilustrații. La preșcolari însă pot fi realizate de educatoare și citite, descrise, interpretate, analizate, comparate de copii. Se mai pot realiza și de către copii în timpul activității.

La început se introduc diagramele realizate de educatoare apoi treptat se concep de copii, dirijați de educatoare.

Ei aleg imaginile, fac asocieri, caută asemănări și deosebiri, elemente comune etc. Imaginile pot fi culese de copii din diverse publicații și pot fi însoțite chiar de știri, curiozități legate direct de conținutul imaginilor. *Exemplu: ploi, inundații, incendii, accidente.* Cerința de bază este: “atât materialele scrise cât și ilustrațiile culese, să fie accesibile și să provoace copiii la reflecții”.

Pentru fiecare metodă se pot crea *portofolii tematice* cu materiale pentru o anumită metodă și vor sta la dispoziția copiilor într-un „*spațiu al schimbării*”.

Cu cât problemele studiate prin metode interactive și materiale folosite sunt de actualitate, cu atât crește motivația și interesul copiilor pentru exersarea gândirii laterale, critice, divergente.

Reprezentările sunt partenerii metodelor interactive. Demersul științific al metodelor integrează reprezentările tuturor copiilor pentru a obține noi achiziții.

Într-un demers științific se formulează problema, se emit ipoteze, se confruntă ipotezele cu faptele, se formulează explicații comparative.

Implicarea activă a copiilor într-o activitate este esențială. De aceea metodele sunt *favoritele unei activități* deoarece aduc noutate, trezesc

curiozitatea, grupează cunoștințele și reprezentările copiilor pentru a învăța lucruri noi.

Ele sunt instrumente de investigare, de antrenament intelectual cu influențe majore în primii ani de viață.

Metodele interactive de grup optimizează predarea mai ales în clasele numeroase rezolvând descurajările pe care le trăim deseori, considerând predarea foarte dificilă. Alegerea metodelor condiționează rezolvarea obiectivelor activității și reprezintă *Arta strategică* a reușitei didactice.

“*Didactica specialității* nu este creație, este știința accesibilizată unei categorii de dascăli și copii”.

Stăpânirea fiecărei metode se impune deoarece fiecare luată separat prezintă avantaje și dezavantaje și nu este loc pentru bâlbâieli ci pentru siguranță și capacitatea de a combina metodele tocmai pentru a diminua dezavantajele. Aceste metode reprezintă o provocare pentru copii de a adresa întrebări și a se confrunta cu situații, efecte, comportamente etc. pe care ei le învață printr-un anumit tip de metode să le identifice și să le rezolve, investigheze.

Dacă dezavantajele se cunosc de la început ele pot descuraja și apare abandonarea ideii de aplicare. De aceea există posibilitatea parcurgerii demersului invers. Aplicarea metodei, combinarea în cadrul unei activități cu alte metode cu grad de compatibilitate mare, evaluarea rezultatelor și apoi studierea dezavantajelor care poate chiar au fost rezolvate printr-un simț didactic eficient este o sugestie. Fiecare însă are alt mod de rezolvare a problemelor prin demersuri specifice structurii/profilului sau profesional.

Obiectivele metodelor interactive

- Formarea/promovarea unor calități europene ce au la bază atitudini și comportamente democratice, stabilirea unor relații interculturale care au la bază comunicarea.

- Însușirea unor cunoștințe, abilități, comportament de bază în învățarea eficientă a unor abilități practice în condiții de cooperare.

- Promovarea unei activități didactice moderne centrată pe demersurile intelectuale interdisciplinare și afectiv-emoționale.

- Dobândirea primelor elemente ale muncii intelectuale în vederea cunoașterii realității și a activității viitoare de învățare școlară.

- Implicarea activă și creativă a copiilor pentru stimularea gândirii productive, a gândirii divergente și laterale, libertatea de exprimare a cunoștințelor, a gândurilor, a faptelor.

- Formarea deprinderii copiilor de a găsi singuri informații, de a lucra în echipă, de a aplica cunoștințele în diferite situații de viață, de a conștientiza stilurile de învățare pe care le preferă (adică cum învață o poezie, o poveste, cum realizează un desen, a construcție etc. cel mai repede).

- Realizarea unor obiective interdisciplinare; a ști să culeagă informații despre o temă dată; a ști să identifice probleme diferite; a ști să facă conexiuni.

- Încurajarea autonomiei copilului și promovarea învățământului prin cooperare.

- Focalizarea strategiilor pe promovarea diversității ideilor.

- Formarea unui sistem de capacități.

- Formarea deprinderii de a gândi critic.

- Comunicarea pe baza unei tehnologii informaționale moderne, interactive.

Educatoarea și copiii

Educatoarea are ca obiectiv moral îndeplinirea misiunii educative. Ea se informează prin diverse canale, cele mai moderne fiind învățarea și comunicarea on-line, care cere o atitudine curajoasă, dar și aptitudini tehnice. Platforma suport de comunicare în mediul educațional numită și mediul electronic cooperativ poate fi parcursă prin cursuri on-line de formare continuă.

În curând telefonul mobil va avea și scop de învățare, fiind considerat mijloc de învățare.

Iată că programul tehnologic și aptitudinile specifice în domeniu ne surprind. Să nu ne lăsăm surprinși și să promovăm cele mai îndrăznețe metode și tehnici pentru a fi capabili să ne implicăm în cele mai noi experimente, cele mai controversate dar așteptate de tânăra generație.

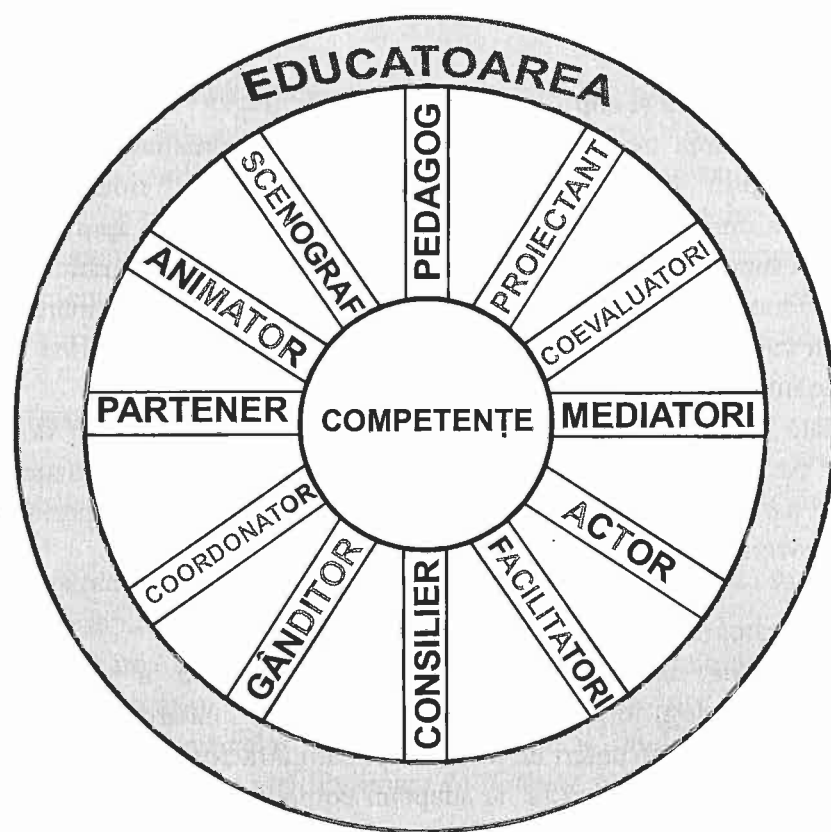
Educatoarea îndeplinește mai multe roluri:

Rolul de animator obligă la ascultare activă a tuturor copiilor, grupurilor, la dialog, le provocare. Să nu uităm că suntem și *experți* și copiii așteaptă de la noi confruntări de idei și explicații atractive. Suntem și *educatori*. Statutul de dascăl ne obligă să ne adaptăm comportamentul situațiilor apărute,

să ne constituim în modele pentru copii. Toate aceste roluri sunt exersate de metodele interactive. Ar fi frumos ca fiecare dascăl să fie pentru copiii lui "formator" pentru a simți zilnic acea satisfacție pe care ți-o dă pregătirea pentru activitatea cu copiii și mai ales plăcerea de a realiza o predare/învățare/evaluare creativă diversă, eficientă, atractivă, diferențiată atât pentru tine ca dascăl cât și pentru copii.

Metodele interactive îți oferă astfel de trăiri și satisfacții pedagogice pe care le împărtășești cu copiii. Aceste afirmații le-am trăit ani în șir dar niciodată ca în perioada experimentării acestor metode.

Pentru a trăi bucuria rezultatelor instruirii este important momentul dintr-o lecție în care metoda devine „vedetă” pentru copii. Și mai mult pentru a ajunge la performanță didactică, relaționați cu alte colege, împărtășiți-vă reușitele, eșecurile și mai ales informați-vă pentru a dobândi acele competențe științifice care constituie suportul întregii activități practice.



Copiii

- Copilul de azi va fi adultul eficient sau neeficient de mâine.
- Învăță să-și împărtășească ideile.
- Interpretează un text audiat cu plăcere și interes.
- Capătă încredere în ei.
- Devin responsabili pentru ideile și acțiunile lor.
- Învăță să privească critic mediul social în care trăiește el fiind parte integrantă a acestuia.
- Să se descurce în situații reale de viață.
- Învăță cum să învețe printr-un antrenament plăcut interactiv în grup.
- Își exersează capacitatea de autoevaluare.
- Capacitatea de a evalua alternative și a lua decizii, de a critica, a testa ipoteze, a reflecta.
- Se comportă cu toleranță, afectivitate, sensibilitate, corectitudine cu cei din jur.
- Învăță pas cu pas să nu se joace separat, să nu rezolve singur problemele care apar în timpul jocului.
- Se exprimă liber.
- Realizează/stabilesc conexiuni între descoperirile grupului.
- Experimentează esența demersului științific.
- Învăță să învețe creativ.
- Învăță să negocieze soluțiile, ideile.
- Învăță să rezolve o sarcină alături și împreună cu alți copii.
- Învăță să argumenteze, să caute alternative, să facă afirmații neobișnuite, să adreseze chiar întrebări neobișnuite, să-și exprime gândurile creativ, spontan.

Cum ar trebui să gândim pentru a face o schimbare

- Începeți cu începutul.
- Propuneți-vă să nu fiți o educatoare obișnuită ci o educatoare modernă, cu o gândire modernă.
- Pentru acest țel, trebuie să știți că reușita nu face loc comodității, confortului profesional.
- Învăța să înfrunți idei învechite printr-o gândire modernă, reflexivă.
- Cheia succesului este entuziasmul. Fii entuziastă.
- Acționează pentru a reuși cu mult curaj.
- Învăța mai multe despre Educația Europeană.
- Decide tu cum va crește generația pe care o formezi.
- Înfruntă inteligent toate dificultățile pe care le presupune schimbarea.
- Repetă sistematic – **Se poate...**
- Pune-ți ideile creative pe hârtie oriunde te-ai afla. Aplică-le!
- Învăța să nu te lași influențată.
- Nu ceda, asumă-ți responsabilitatea de a te schimba.
- Fii tu primul care aplică noile metode interactive pentru a deveni un dascăl de succes.
- Nu rata nici o șansă de informare și formare.
- Ocupă locul pe tărâmul schimbării oriunde te-ai afla la catedră.
- Îmbracă ideile gândirii tale cu aura succesului.
- Nu uita, e loc pentru succes profesional pentru oricine.
- Privește pe tărâmul schimbării începând cu această lucrare și vei descoperi cheia educației moderne.
- Deschide chiar tu un nou capitol pentru didactica preșcolară.
- Începutul nu se sfârșește niciodată.
- Fiecare generație de copii va dori să te schimbi.
- Exersează pentru a fi alta de la an la an. *Dascăl modern cu o gândire modernă.*

TRUCURI

- Alegeți *indicii* specifici temei, vârstei, copiilor, nivelului grupă pentru a orienta gândirea spre drumul cunoașterii.

CHEIA

- După fiecare joc/activitate adresați cele două întrebări:
 - *Ce ați învățat?*
 - *Când, cum, de ce vei folosi aceste cunoștințe?*

SFATURI

- Oferiți cât mai multe situații educative prin care copiii să trăiască emoții și sentimente pozitive determinate de reușita personală și colectivă.

APLICAȚIE

- Realizați postere de învățare în care sunt redade/prezentate original în situații absolut noi cunoștințele descoperite.

RECOMPENSARE

- Laudă performanțele individuale.
- Laudă mult și critică puțin... activitatea grupurilor.

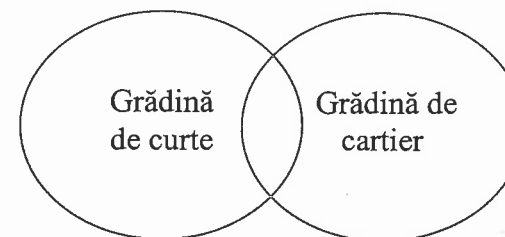
PROVOCĂRI NOI

Completați, în tabelul T, 3 argumente „pentru” și 3 argumente „contra” economisirii curentului electric.

ARGUMENTE PENTRU	economisirea curentului electric
ARGUMENTE CONTRA	economisirii curentului electric

1) Diagrama Venn

- Desenați sau lipiți (Diagrama Venn) în căsuțele spațiile mari caracteristice unei grădini de curte și cele ale unei grădini de cartier. În spațiul dintre cele două căsuțe desenați asemănările dintre cele două grădini.



2) *Bula dublă*

Alege două fructe sau un fruct și o legumă, o jucărie de băieți și una de fete, sau o carte și o revistă, sau o pensulă și un creion etc. Desenează câte două simboluri caracteristice ale fiecărui obiect ales și două simboluri comune pentru ambele obiecte (plante, ființe).

3) *Explozia stelară*

• Alegeți o imagine, peisaj, fotografie, scenă din poveste etc. și formulați câte 3 întrebări pentru fiecare steluță.

4) Realizați o schemă cognitivă. Exemplu: "Pădurea", "Lacul", "Grădina Zoo", "Jungla" etc.

a) Redați într-un ciorchine relațiile tipice dintre elementele componente pentru a defini concepte noi pe baza altor exemple practice.

Integrați noile cunoștințe despre "Grădina Zoo" în bagajul noțiunilor anterioare.

- METODE INTERACTIVE -

➤ **Cap. I Metode de predare - învățare;**

➤ **Cap. II Metode de fixare, consolidare și evaluare;**

➤ **Cap. III Metode de creativitate;**

➤ **Cap. IV Metode de rezolvare de probleme;**

➤ **Cap. V Metode de cercetare.**

METODE DE PREDARE ÎNVĂȚARE

I.1. Predarea - învățarea reciprocă

Definiție

Strategie de învățare prin studiu pe text/imagini sau imagini/text pentru dezvoltarea comunicării copil-copil și experimentarea rolului educatoarei.

Obiective

Să înregistreze performanțe individuale prin exersarea capacității de a-și valorifica experiența de învățare, învățând pe alții.

Implicarea activ participativă a copiilor la activități de grup și frontale.

Dezvoltarea încrederii în posibilitățile lor de relaționare și de asumarea responsabilităților.

Strategii de învățare

Metoda predarea/învățare reciprocă beneficiază de 4 strategii de învățare și se poate aplica atât în jocurile libere cât și în activitatea frontală.

Între cele 4 strategii există o înlănțuire logică, ele fiind integrate într-o anumită etapă a unei activități de povestire, lectură după imagini, poezie, descriere etc.

1) Rezumarea:

Fiecare lider de grup sau copil din grup *expune sinteza textului citit sau a imaginii contemplate de grup timp de 5-7 minute.*

În paralel ei pot formula pe rând, fiecare membru al grupului, câte o propoziție.

Propozițiile vor fi rezumate într-o sinteză logică ce exprimă rodul gândirii colective și mesajul textului sau imagini date/audiate.

2) *Punerea de întrebări*

Analizează textul și imaginea în grup apoi fiecare copil formulează o întrebare folosindu-se de paletetele cu întrebări.

Pot formula în grup cât mai multe întrebări. Se face apoi selecția lor.

Copiii selectează problema din imagine/text sau text/imagine pe care doresc să o înțeleagă și adresează întrebări pentru a se convinge cu toții că alegerea a fost cea corectă.

Întrebările vizează aspecte relevante ale problemei puse în text/imagine bazate pe *personaje, timp, acțiune, loc de desfășurare, mod de rezolvare, de acțiune.*

3) *Clarificarea datelor*

Identifică cuvintele și expresiile literare din text, comportamentele, atitudinile care sunt neclare pentru ceilalți și găsesc împreună răspunsul corect pentru a clarifica toate noutățile.

Unul dintre copii (chiar doi pot să se completeze) formulează explicații, lămuriri încât toată grupa va avea clare toate aspectele noi din text.

Acest grup clarifică atât neclaritățile copiilor din grup cât și a celorlalte grupuri care nu au sesizat anumite aspecte.

Clarificatorii pot accesibiliza intervenția folosindu-se de diverse materiale didactice.

Ei pot solicita sprijinul educatoarei.

Educatoarea îndrumă, sfătuiește, orientează grupul spre esențialul problemei.

4) *Precizarea (pronosticarea)*

Analizează în grup textul/imagine și prognozează ce se va întâmpla în continuare exprimând cele mai neașteptate idei, fapte, luând în considerație logica ideilor anterioare.

Variantă 1

a) Se analizează frontal un text (poveste) sau se contemplă frontal un tablou (lectură după imagini).

b) Se împarte apoi clasa în 4 grupuri de câte 4 maxim 5 copii.

c) Se distribuie rolurile fiecărui grup (grupul 1 – **rezumatorii**, grupul 2 – **întrebătorii**, grupul 3 – **clarificatorii**, grupul 4 – **prezicătorii**).

d) Copiii rezolvă în grup sarcinile de învățare astfel:

- **Rezumatorii** – fac rezumatul textului;
- **Întrebătorii** – formulează întrebări;
- **Clarificatorii** – clarifica problema;
- **Prezicătorii** – fac predicții.

e) Copiii interpretează rolul asumat, în fața clasei.

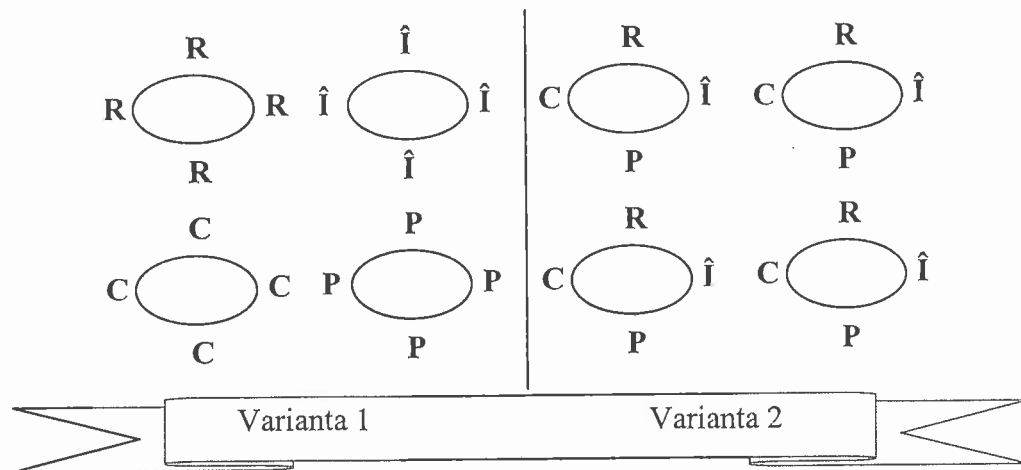
Variantă 2

Această variantă poate fi aplicată în cadrul poveștilor, basmelor unde textul are o întindere mai mare.

Etape

- textul poveștii se împarte pe fragmente literare cu logică între ele.
- copiii se organizează pe 4 grupe a câte 4-5 copii în grup.
- fiecare membru al grupului îndeplinește un rol (R.I.C.P).
- se distribuie grupurilor imaginile corespunzătoare fiecărui fragment literar.
- grupurile analizează imaginile având în vedere rolul asumat.
- pe rând grupurile joacă rolurile asumate, încât copiii audiază pe rând sinteza poveștii, răspund la întrebări, își clarifică noutățile și problemele textului și urmăresc în continuare textul pentru a-l compara cu predicile colegilor.

De reținut schema celor două variante



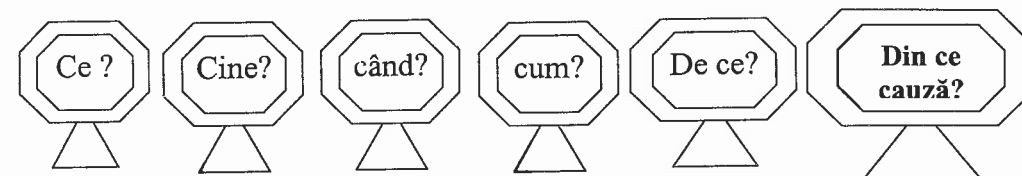
Beneficiile metodei

- Învăță să analizeze un text pe baza unei strategii exacte:
 - să asculte activ textul;
 - să asculte activ ideile principale;
 - să adreseze întrebări;
 - să facă predicții;
 - să explice pentru a clarifica pentru sine și pentru toți noutățile.
- Învăță să coopereze în grup pentru îndeplinirea aceluiași rol;
- Responsabilizează implicarea individuală și de grup.
- Învăță să cedeze, să argumenteze și să susțină o idee.

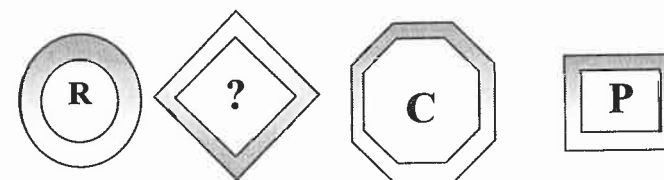
Fiecare copil luat separat obține propriile performanțe care-l va motiva să învețe pentru a putea învăța pe alții.

Materiale necesare

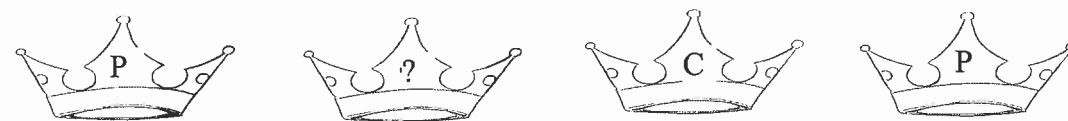
- Palete pentru întrebători



- Ecusoane pentru cele 4 grupuri



- Coronițe pentru lideri



Pentru a reține rolurile, copiii fiecărui grup vor purta ecusoane, iar liderul desemnat și o *coroniță simbol* care-l va motiva, disciplina, entuziasma.

Rolul actorilor metodei -predarea/învățarea reciprocă-

REZUMATORII	ÎNTREBĂTORII	CLARIFICATORII	PREZICĂTORII
rezumă; sintetizează; elaborează; formulează; prelucrează; descriu; structurează; analizează; înlătură.	formulează; listează; chestionează; analizează răspunsurile.	clarifică; explică; găsesc; aleg/selectează; conving; precizează; dezbăt; lămuresc; soluționează; simulează; dramatizează; găsesc noi sensuri; solicită sprijin.	formulează predicții; prognosează; reflectează; analizează; exprimă opinii; prevăd; anticipează; elaborează; propune; înțeleg; imaginează; prelucrează; integrează; urmăresc

Grupurile

- experimentează;
- discută, dezbăt;
- relaționează;
- combină;
- negociază
- evoluează
- interpretează;
- se joacă;
- rețin;
- hotărâsc;
- influențează;
- responsabilizează.

Educatoarea

- îndrumă;
- demonstrează;
- stimulează;
- motivează;
- diferențiază;
- direcționează;
- monitorizează;
- atribuie roluri;

Exemple practice

a) Familiarizarea copiilor cu metoda

Sector bibliotecă

Exercițiu „Citește imaginea de pe copertă”

Etape

• Luați la întâmplare o carte a cărei copertă oferă posibilitatea folosirii celor 4 pași ai metodei.

• Formați un grup din 4 copii.

• Pregătiți 4 ecusoane reprezentând cele 4 situații de învățare (RÎCP).

• Explicați copiilor că fiecare va avea câte un rol (RÎCP).

1) *Clarificatorul* va descrie imaginea copertii așa cum o vede el.

2) *Rezumatorul* formulează întrebări celorlalți colegi al cărui răspuns îl cunoaște.

3) *Clarificatorul* explică un anumit comportament redat în imaginea de pe copertă, selectează aspectele neclare pentru ceilalți și la lămurește găsind explicații.

4) Copilul *prezicator* reflectează asupra unor aspecte care-i sugerează conținutul cărții. Formulează predicții și apoi deschide cartea și verifică cele afirmate de el.

Acest exemplu stă la îndemâna oricui. Pe rând copiii din grupă pot îndeplini un rol, familiarizându-se cu cerințele metodei.

b) Joc exercițiu

Imagine text – „Copiii pe malul lacului”

Material – Fotografie cu copii pe malul lacului într-o *excursie tematică*: „Frumusețile naturii”



„Într-o zi însorită de vară un grup de copii pornesc în descoperirea comorilor lacului încărcat de nuferi ce-și înalță *podoaba galbenă* până toamna târziu spre admiratorii sensibili, iubitori ai naturii, *vieții minuscule*, și necunoscută a *viețuitoarelor* din adâncul lacului. Se opresc și admiră uimiți frumusețile oferite de natură.”

1. Momentul contemplării

O fotografie A4 așezată pe un suport este contemplată de întreaga grupă.

2. Împărțirea rolurilor și organizarea pe grupuri

Copiii sunt anunțați că se vor împărți pe 4 grupe

Fiecare copil va extrage dintr-un bol o literă. Copiii care au aceeași literă vor forma un grup.

Se precizează ce simbolizează literele: R, I, C, P.

3. Lucru pe imagine-text

a) *Rezumatorii* vor rezuma textul audiat.

„Într-o zi de vară copiii merg să admire lacul încărcat cu nuferi. Ei admiră frumusețile naturii.

Grupurile ascultă sinteza liderului R.

b) Listă de întrebări

- Cum era vremea în acea zi? (însorită)
- Ce au descoperit copiii? (comorile lacului....)
- Cum era lacul? (încărcat de nuferi)
- Cât timp pot fi admirați nuferii pa lac? (până toamna târziu)
- De ce s-au oprit lângă lac? (să-l admire pentru că sunt iubitori de natură)

Grupurile găsesc răspunsurile la întrebările adresate.

Întrebătorii confirmă sau infirmă răspunsurile sau le întregesc cu explicații.

c) Grupul trei îndrumat de educatoare clarifică sensul/înțelesul cuvintelor și expresiilor subliniate sau scrise cu altă culoare în text.

- *pornesc în descoperirea comorilor lacului;*
- *podoaba galbenă;*
- *viață minuscule;*
- *viețuitoare.*

Pentru a clarifica conținutul textului și expresia „*viața minuscule*” s-au folosit de acvariul existent în clasă. Ei au prezentat lumea subacvatică pe care copiii din imagine nu o pot descrie.

Accesează apoi pe internet cuvântul „*Lac*” și vizualizează viața acvatică, concluzionând că acestea sunt „*comorile*” unui lac care nu se văd.

d) Grupul patru după ce mai analizează odată textul își vor imagina alte comori ale lacului care pot delecta copiii.

Exemple

- Broscuța sare din apă pe mal.
- Copiii ascultă concertul broaștelor.
- O broască țestoasă iese la suprafață să se hrănească.
- Fluturi și libelule se odihnesc pe florile de nufăr.

În acest exemplu, predicțiile copiilor se bazează pe reprezentările și informațiile lor despre insecte, broaște, plante de apă dulce constituind un prilej de valorificarea experienței personale.

Copiii învață unii de la alții.

La sfârșitul activității se adresează întrebarea „*Ce am învățat nou*”. Toți copiii au învățat altceva și au transmis ceea ce știau ceilalți despre viața într-un lac pornindu-se de la o imagine/fotografie simplă, reală și un text creat de educatoare.

Poveste – „Cenușăreasa”

Etape

1. Se selectează fragmentul care întrunește cele 4 condiții ale strategiei.
2. Se prezintă conținutul poveștii însoțit de imagini până la fragmentul selectat.

3. Întreaga clasă lecturează fragmentul ce urmează a fi analizat prin metoda de predare/învățare reciprocă.

„Dar tânărul crai *finu morțiș* s-o vadă și *stăru* într-atât, că până la urmă trebuiă s-o cheme, *vrând-nevrând*. Vezi că fata avusese grijă să se spele din vreme pe mâini și pe obraz și, când se *înfătoșă* feciorului de împărat, se *îclină* înainte-i, iar el îi întinse pantoful de aur. Fata se așeză pe un scăunel, scoase din picior papucul de lemn ce trăgea câteva ocale și încălță condurul, care-i *veni ca turnat*. Și când se ridică fata și tânărul *crai* îi privi chipul, o recunoscă pe dată, că doar ea era *domnița* cu care *dăntuise* și care-l *robise* cu *frumusețea-i fără pereche*. Și nu-și putu stăpâni strigătul...”

4. Se formează 4 grupe a câte 4 copiii. Fiecare copil din grup îndeplinește câte un rol: R, Î, C, P.

5. Grupurile primesc aceeași imagine ce reflectă conținutul fragmentului lecturat.

6. Fiecare membru din grup analizează imaginea, din punct de vedere al rolurilor timp de 5-7 minute.

7. Pe rând membrii fiecărui grup joacă rolul primit.

8. Au loc discuții stimulativă între aceleași roluri.

1) Rezumatorii (Povestitorii)

REZUMATOR Grupul 1	REZUMATOR Grupul 2	REZUMATOR Grupul 3
Craiul probează condurul pe piciorul fetei și acesta îi vine ca turnat. El a recunoscut-o că este fata cu care a dansat la bal și pentru că care este foarte frumoasă.	Craiul nu a plecat până nu a venit și Cenușăreasa care era curată și sfioasă. Condurul era mic pe piciorul ei. El s-a bucurat.	Craiul a cerut mamei vitrege s-o aducă și pe a treia fată. Când a văzut-o și-a dat seama că este cea cu care a dansat la bal. Condurul i s-a potrivit.
REZUMATOR Grupul 4		

Craiul a întrebat dacă mai are o fată. El nu a plecat până nu a adus-o. Ea a probat condurul și s-a bucurat. El a știut că este cea cu care a dansat la bal.

Se observă că cei 4 rezumatori de la cele 4 grupuri au rezumat diferit fragmentul. Ideea însă a fost desprinsă corect.

2. Întrebătorii (Curioșii)

Grupul 1	Grupul 2	Grupul 3
Cum a reușit craiul s-o aducă pe Cenușăreasa (stăruind, insistând)	Cum s-au comportat cei doi când s-au revăzut? (ea s-a închinat aplecat, el i-a probat pantoful de aur)	Ce purta fata în picioare? (papuci de lemn)
Grupul 4		

După ce a mai recunoscut-o craiul pe Cenușăreasa?

Întrebătorii de la fiecare grup adresează întrebări colegilor.

Autorul întrebărilor așteaptă răspunsul care poate fi completat sau sugerat de către acesta.

3. Clarificatorii (Isteții)

Grupul 1	Grupul 2	Grupul 3	Grupul 4
Ține morțiș	Stăruie	Vine ca turbat	Frumusețe fără pereche

Clarificatorii aleg cuvintele/expresiile necunoscute înțelegându-le sensul, se consultă cu educatoarea apoi le explică grupului din care fac parte.

De reținut!

Rolurile se exersează în cadrul fiecărui grup apoi în fața tuturor grupurilor vor interpreta rolurile pe rând (R, Î, C, P).

În acest exemplu se explică varianta a două a metodei.

Legenda

Lectura educatoarei abordată prin metoda învățării reciproce:

- Implică activ copiii;
- Generează atitudini pozitive față de proprie învățare;
- Dezvoltă un stil cognitiv dominant;
- Aduce satisfacții.

Legenda constituie de cele mai multe ori conținutul lecturii educatoarei fiind „o poveste de dimensiuni reduse ce are la bază elemente fantastice miraculoase, bazate pe fapte reale sau imaginare”.

„**Legenda plopului**” (etimologică).

Obiectivul urmărit: „Cunoașterea unor caracteristici specifice plopului cu trimitere la originea copacului prin utilizarea tehnicii de studiere a unui text.

Demersul lecturii educatoarei implică cunoașterea noțiunilor teoretice legate de „organizarea interioară a unui text epic, fără ca aceste noțiuni să se transmită copiilor.

Legenda plopului

A fost odată un băiat foarte rău. Cât era de ziuica de mare, colinda prin sat și se ținea doar de rele. Căuta cuiburile păsărilor și la spărgea ouăle, chinuia bieții câini care nu-i făceau nici un rău, legându-le câte o tinichea de coadă și apoi luându-i la goană. Dar cel mai mare păcat al sau era ca își bătea joc de oamenii bătrâni.

Bunul Dumnezeu era foarte mâhnit de purtarea băiatului, dar se hotărî să încerce să-l schimbe și o trimise pe pământ pe Sfânta Duminică. Aceasta se preschimbă într-o bătrână sărmană și gârbovită de ani și se așează la ușa bisericii în zi de sărbătoare, când tot satul era strâns la slujbă. Ca să-i încerce inima, bătrâna i-a cerut băiatului un măr sau un colac, dar acesta nu doar că nu s-a îndurat să facă pomană cu un om sărman, dar i-a și răspuns urât bieteii femei. Văzând atâta răutate, Sfânta Duminică se preschimbă pe loc, într-un nor luminos. Toți sătenii au căzut în genunchi, închinându-se în fața unei asemenea minuni și bucurându-se de prezența sfintei în mijlocul lor. Speriat, băiatul obraznic a rupt-o la fugă, dar în urma sa a mai auzit vorbele sfintei:

„Stai pe loc copil rău ce ești! Coborâsem pe pământ pentru mântuirea ta, dar văd că răutatea ta n-are leac. Nu meriți să trăiești în chip de om, căci nu cunoști ce-s mila și îndurarea. Să te prefaci într-un copac rece și nesimțitor, iar bucuria florilor și a fructelor să n-o cunoști!. Chiar în timp ce fugea prin curtea bisericii, copilul simți cum inima îi îngheață, trupul i se prefăcea în trunchi, brațele în ramuri, iar picioarele în rădăcini.

Așa a apărut plopul...

.....care și astăzi crește cât mai sus, spre înaltul cerului, să ceară iertare lui Dumnezeu și Sfintei Duminici, iar ca semn al părerii sale de rău își mișcă neîncetat frunzele, tremurând chiar și când nu bate nici o boare de vânt. Plopul nu face nici flori și nici fructe, iar păsările nu-și fac cuib printre ramurile sale. Oamenii nu-l sădesc în apropierea caselor, căci la vreme de furtună, plopul este primul trăsnit de fulger, amintindu-ne astfel de pedeapsa pe care cei răi și nechibzuți o vor primi.”

Legenda este organizată în fragmente narative.

• *Expozițiunea* - oferă cadrul natural, personajul acțiunii și manifestarea unei atitudini fundamentale a vieții – *răutatea*.

• *Intriga* – textul (uneori inclusă în expozițiune) – orientează atenția copiilor asupra mersului acțiunii.

Copiii înțeleg de ce a apărut Sfânta Duminică în satul băiatului, acțiunea în sine capătă o motivare și o evoluție logică

• *Desfășurarea* – se reduce la 2-3 idei cu rolul de a orienta derularea evenimentelor către punctul culminant.

• *Punctul culminant* – al legendei oferă momente de maxime trăiri afective cu valori educative.

„*Stai pe loc copil rău ce ești! Coborâsem pe pământ pentru mântuirea ta, dar văd că răutatea ta n-are leac.*”

• *Deznodământul* legendei trimite auditoriul spre analiză și reflecție și e înfățișat prin reunirea planului fantastic cu cel real. El este prezentat după ce copiii fac predicții asupra evoluției derulării evenimentelor.

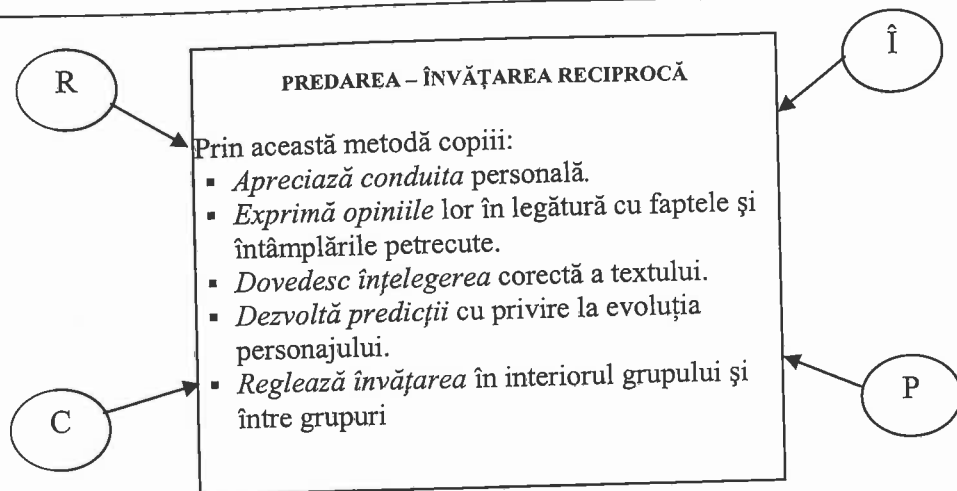
Primă etapă a lecturării legendei:

- are ca procedeu didactic expunerea;
- aparține în exclusivitate educatoarei;
- copiii sunt familiarizați cu conținutul legendei.

În etapa următoare copiii sunt împărțiți în 4 grupuri corespunzătoare celor 4 roluri /responsabilități:

Rezumatorii	Întrebătorii	Clarificatorii	Prezicătorii
▪ extrag ideile principale în funcție de întâmplări; ▪ fac rezumatul textului, în mod clar concis; ▪ decid asupra ideilor ce vor fi expuse; ▪ identifică elemente ale textului; (timp, loc, persoane); ▪ expun idei; ▪ răspund la întrebări.	▪ stabilesc întrebările pe baza textului; ▪ adresează întrebări despre conținutul textului; ▪ analizează răspunsurile primite; ▪ completează răspunsurile.	▪ clarifică termenii; ▪ explică cuvinte și expresii; ▪ răspund la întrebări; ▪ reformulează explicații și reclarifică termenii necunoscuți după ce au fost expuși de educatoare.	▪ fac predicții; ▪ răspund la întrebări; ▪ găsesc alte finaluri pentru textul prezentat

Rezumatorii	Întrebătorii	Clarificatorii	Prezicătorii
<i>Ideile principale</i> ▪ Un băiat făcea mereu fapte rele (fărâma cuiburile păsărilor spargea ouăle lor, se comporta urât cu oamenii). ▪ Pe pământ ajunge Sfânta Duminică pentru a-l ajuta pe băiat să devină bun. ▪ Sfânta Duminică încearcă să-l transforme, dar nu reușește.	<i>Întrebări adresate</i> ▪ Ce făcea băiatul? ▪ Cine a venit să-l transforme pe băiat? ▪ La ce încercări a fost pus? ▪ Ce i-a spus Sfânta Duminică?	<i>Cuvinte și expresii</i> ▪ <i>Legându-le câte o tinichea de coadă</i>, o bucată de tablă/metal „<i>luându-i la goană</i>, = punându-i pe fugă”. ▪ „<i>se preschimba</i>” = se transformă. ▪ „<i>gârbovită de ani</i>” = îmbătrânită de ani; ▪ „<i>mântuirea sa!</i>” = salvarea sa	▪ Ce s-a întâmplat mai departe în legendă? ▪ Fac predicții cu privire la finalul legendei. ▪ Ce s-ar fi întâmplat dacă băiatul ar fi devenit bun? ▪ Găsesc alt final al textului prezentat.

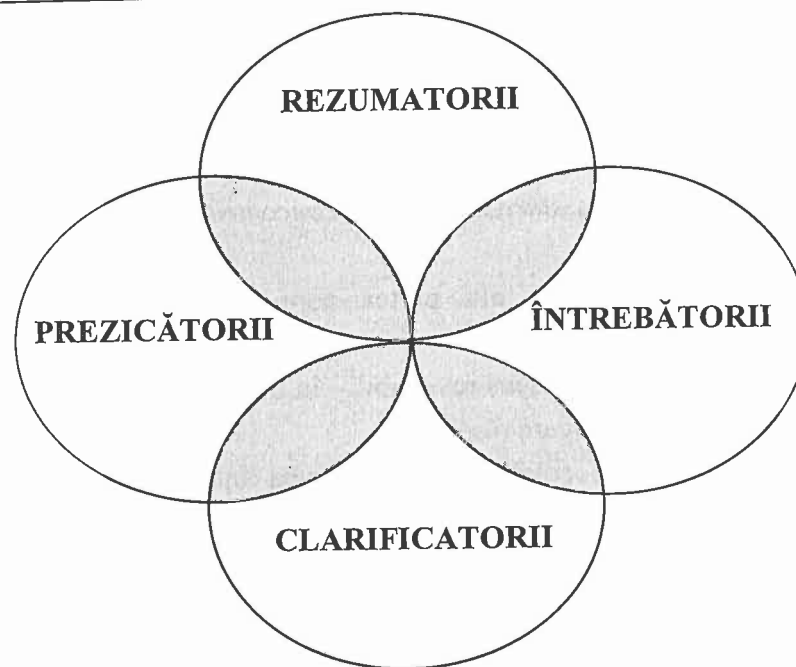


Dacă grupurile sunt omogene conform maximei „*Omul potrivit la locul potrivit*” ele sunt selectate după principiul inteligențelor multiple.

Atunci:

Lingvisticii – fac rezumatul;
Logicienii – pun întrebări;
Clarificatorii – aduc lămuriri;
Vizualizatorii – fac predicții.

- Pe tot parcursul activității copiii învață, dar de fiecare dată din altă perspectivă, în funcție de grupul din care fac parte.
- Toți au la bază textul care apoi este descompus în ideile principale, acțiuni/mișcări, explicații etc.
- Este o activitate de învățare, intelectuală, creativă.
- Fiecare grup deține în timpul demersului didactic rolul principal.
- Iată cum apare relația dintre grupuri în timpul activității în reprezentarea grafică în care *nucleul stabil* este textul și restul reprezintă *elementele proprii specifice* fiecărui grup.



Relația de interdependență între grupuri

Astfel pe baza textului intră în scena *rezumatorii* care prin expunerea ideilor principale, a rezumatului se află în atenția grupului de copii; apoi activitatea celor care *întreabă* deține atenția auditorului; ei fac apel la conținutul textului; uneori dau răspunsuri, alteori completează.

Clarificatorii au acces la dialog ori de câte ori se ivește o situație-problemă, o nelămurire.

Apoi *prezicătorii* fac predicții asupra a ceea ce e posibil să urmeze. Ei pot schimba finalul textului dacă educatoarea direcționează/canalizează grupul în acest sens.

Implicarea fiecărui grup apare ca factor determinant în timpul activității, dar și ca efect a textului al evoluției fiecărui grup, în flux continuu ce permite stabilirea de conexiuni.

Rețineți!

➤ Întrebările ce au un *caracter operant*, conținutul lor marchează progresele pe care le fac copii, uneori aspectele neînțelese impun *măsuri corective*.

➤ Întrebările întrețin *starea activă de concentrare* a copiilor în timpul activității.

➤ Răspunsurile primite din partea copiilor constituie *feedback-ul* activității.

➤ Comunicarea este în sens reversibil – în două direcții – două grupuri, între cel care întreabă și cele care răspund.

➤ Apare relația de colaborare între grupa întrebătorilor și celelalte grupe.

Demersul metodei predării/învățării reciproce cu un grup de copii

Tema socială „Familia”

Aria „Bibliotecă”

Material: o imagine A4 sau 4 imagini de același fel care conțin tema socială amintită pentru fiecare membru al grupului.

Desfășurare:

În cadrul grupului toți membrii intuiesc conținutul imaginii, fiecare membru având altă strategie de lucru.

Copilul 1 – *citește* imaginea, *alcătuieste* propoziții despre elementele imaginii, *le ordonează* într-un text, rezumând astfel conținutul ilustrației.

Exemplu:

„Toată familia se află acasă. Mama pregătește cina. Tata citește o știre importantă pe un ziar. Bunicul privește emisiunea preferată la televizor. Bunica o ajută pe sora mea mai mică”.

Copilul 2 – *concepe* o serie de întrebări despre imaginea „descifrată”, întrebări la care prevede răspunsul pentru a-i aprecia pe colegii din grup, *adresează* întrebări, *corectează*, *formulează* răspunsuri.

Exemplu:

Ce face mama?

Ce emisiune privește bunicul?

Ce credeți că servește mama la masă?

De ce o ajută bunica pe sora mai mică?

Câți membri are familia?

Poți să-i denumești? (Cine sunt membrii familiei?)

Copilul 3 – *clarifică* elementele mai importante

cina = masa de seară

emisiunea preferată = care îi place și o vizionează mereu

arborele genealogic = membrii familiei de la cei mai mici până la cei mai în vârstă (3 generații) prezenți la cină

Copilul 4 – *dezvoltă predicții* cu privire la ce se poate întâmpla în continuare

Exemplu:

„*Servesc cina în armonie ...*”

„*Un incident neprevăzut ...*”

„*A sosit un musafir ...*”

„*Ce s-ar fi întâmplat dacă ...*”

„*A sunat telefonul care ...*” etc.

Grupul – eterogen, poate fi alcătuit din copii care descifrează cu ușurință imaginile, fac deducții logice, alcătuiesc un text pe baza unui suport intuitiv, dezvoltă predicții.

Copilul / copiii care doresc să se atașeze unuia dintre cei care lucrează la *imaginea-text* pot face echipă cu cel pe care l-au ales după preferința față de copil sau strategia pe care o abordează.

Evaluarea se face în funcție de obiectivele propuse pentru fiecare strategie (a rezuma, a pune întrebări, a clarifica, a face predicții).

Textul științific

Un text științific – presupune înfățișarea directă a realității sub forma explicării unor noțiuni științifice sau al descrierii unui colț din natură → modificările apărute în înfățișarea pe care o îmbracă de-a lungul unui anotimp, unui an sau a unei perioade mai lungă de timp.

Munca copiilor în cadrul acestor activități ce se bazează pe texte științifice îi orientează spre dezvoltarea capacității de învățare prin utilizarea textului, ca pe un instrument al muncii cu cartea.

Capacitatea copilului de a se orienta în textul științific citit se poate asigura / forma prin metoda predării / învățării reciproce.

Activitatea integrată „Toamna” are ca punct de pornire textul științific prin care sunt surprinse transformările naturii în acest anotimp.

a) Se acționează *frontal* prin *completarea buletinului meteo* cu imaginile care reprezintă fenomenele naturii specifice momentului / timpului și consemnarea pe flipchart a caracteristicilor naturii (fie sunt scrise etichete cu aceste caracteristici și pe măsură ce sunt enumerate sunt subliniate pe flipchart, fie sunt scrise pe măsură ce copiii le enumeră).

b) *Analiza textului pe fragmente* este cel mai important moment al activității care depinde de capacitatea copiilor de a se orienta într-un text.

c) *Organizarea colectivului în grupe de câte patru copii* care îndeplinesc fiecare un rol specific metodei C

R
P

 Î „învățarea reciprocă”.

Fiecare grup are câte un simbol G1 – mere, G2 – frunze, G3 – flori / crizanteme pentru a se vedea cărui grup îi aparține. În cadrul grupului pot avea pe fiecare însemn câte o literă corespunzătoare inițialei rolului pe care îl îndeplinește (R – rezumator etc.).

d) *Distribuirea fragmentelor de text pe grupuri de lucru. Analiza textului pe fragmente* este cel mai important moment al activității și depinde de capacitatea copiilor de a se orienta într-un text științific. Fragmentele conțin un număr restrâns de propoziții.

G1 → „E septembrie, prima lună a anotimpului toamna.  vesel încă

strălucește pe cer.   fructiferi de lângă drum sunt încărcăți cu

roade.   roșii de pe crengi sunt „dulci și coapte, mari și reci,

numai cât să le culegi”. Câteva  galbene au apărut în meri.

Doi copii – o fetiță și un băiat – din grupa pregătitoare se joacă cu .

 călătoare zboară în stol deasupra copacilor”.

G2 → „E octombrie. Afară un  blând ne încântă cu razele sale. Toamna a coborât cu al său alai în copaci și le-a făcut *frunzișul de aur*.

Doi   s-au ivit deasupra copacilor. O adiere de

vânt a smuls trei  roșcate și plutesc spre pământ să se așeze lângă celelalte”.

G3 → „E sfârșit de noiembrie și e frig.   s-au adunat

pe cer. Soarele supărat își trimite de după un  uriaș doar trei

raze   au rămas goi. Toate  colorate s-au

așternut pe jos într-un „covor gros, ruginiu și mătăsos”.  toamnei, tufănele și crizanteme, ne bucură în acest sfârșit de toamnă”.

Educatorea trece pe la fiecare grup și într-un minut – un minut și jumătate prezintă fragmentul corespunzător. Copiii reflectează asupra conținutului, asupra limbajului utilizat, fac legături între conținut și semnificația titlului, caută cea mai bună formulare pentru rezumat, întrebări, explicații și anticipează evenimentele.

Îndrumarea și coordonarea din partea educatoarei este obligatorie și trebuie făcută în mod diferențiat (unde este nevoie chiar individualizat în funcție de rolul pe care îl îndeplinește în cadrul grupului).

e) *Prezentarea muncii în grup* (interpretarea rolurilor)

Fiecare grup prezintă fragmentul 1 fiind un text științific ce urmărește îndeosebi extragerea caracteristicilor anotimpului toamna.

Exemplu:

Grupul 1 R → rezumă conținutul care reprezintă luna septembrie: „*sosește toamna cu roadele bogate; în copaci apar frunzele galbene; copiii nu se mai joacă afară; păsările călătoare se pregătesc să plece în țările calde*”.

Î → o listă de întrebări: *Care este prima lună a toamnei? Cum este soarele? Dar pomii fructiferi? Ce se întâmplă cu frunzele? Ce fac păsările călătoare? De ce copiii nu se mai joacă pe afară?*

C → clarifică fenomenele specifice lunii septembrie, dar și expresii literare: coacerea fructelor, îngălbenirea frunzelor, plecarea păsărilor „soarele vesel”, „dulci și coapte, mari și reci, numai cât să le culegi”.

P → fac predicții asupra a ceea ce se va întâmpla în perioada următoare a toamnei: *Ce s-ar întâmpla dacă ar ploua prea mult? Ce s-ar întâmpla dacă ar fi cald în continuare? etc.*

Fiecare grup prin prezentarea muncii în echipă, face cunoscut conținutul fragmentului analizat celorlalte grupe învățându-i pe copii ce au aflat despre textul abordat. În felul acesta *învață unii de la alții*.

Sinteza celor trei fragmente poate fi făcută de un expert în comunicare, un copil cu inteligență lingvistică și naturalistă – interesat de fenomene ale naturii.

Evaluarea se face intergrupal – fiecare grup apreciază evoluția celorlalte grupuri, dar și autoevaluarea dacă este corectă și motivată aduce un bonus echipei.

Aprecierile făcute de educatoare, impulsionează copiii în a desfășura activități care să-i pună în situația de a opera cu elemente de bază a studierii unui text. Ele reprezintă modalități eficiente care îi învață pe copii cum să învețe prin intermediul unui text, iar mai târziu prin intermediul cărții.

Tema pentru acasă:

Fiecărui grup i se înmânează o fișă care conține în partea de sus a paginii textul.

Sarcina lor este de a ilustra prin desen conținutul textului reprezentând grafic elementele esențiale.

I.2. Mozaic

Definiție

Învățarea prin cooperare, prin interdependența grupurilor și exercitarea statutului de expert în rezolvarea unei sarcini de învățare.

Obiectiv

Documentarea și prezentarea rezultatelor studiului independent celorlalți, devenind expert pentru tema studiată.

Etape:

1. Stabiliți tema și împărțiți-o în 4-5 subteme.

Pentru fiecare subtemă stabiliți pe ce va pune accent copilul atunci când studiază independent.

Se pot formula întrebări pentru orientarea studiului.

Elaborați o **fișă-expert** și distribuiți-o copiilor pentru a o completa.

2. Organizarea grupelor de învățare

Se grupează copiii în 4-5 echipe și se repartizează fiecărui copil câte un simbol sau cifră ce corespunde unei subteme.

Subtema se studiază independent în cadrul fiecărei echipe de câte un copil ce va deveni expert în acea problemă. Exemplu: numărul 1 va studia pătratul (□), numărul 2 cercul (○), numărul 3 dreptunghiul (□), numărul 4 triunghiul (△).

Faza independentă.

Fiecare copil investighează subtema dată și fișa expert. Pentru alte subteme această fază de muncă independentă se poate studia acasă sau în ariile de stimulare în grădiniță.

3. Construirea grupelor de experți

Grupele de experți se formează prin reunirea experților cu același simbol sau număr în scopul dezbaterii și aprofundării, clarificării, ordonării cunoștințelor însușite independent.

Discuții în grupul de experți

Copiii prezintă rezultatul studiului independent. Au loc discuții care lămuresc, clarifică noile cunoștințe ce vor fi transmise echipei de învățare din care fac parte.

Obiectivul grupului de experți este să înțeleagă și să rețină informațiile descoperite de experți pentru a le preda într-o formă atractivă, clară, concisă și eficientă colegilor din echipa inițială.

4. Activități în echipa inițială de învățare

a) Raportul în echipă

Experții raportează într-un mod atractiv cunoștințele, colegilor de echipă care sunt și ei experți în același timp pentru alte subteme.

Modalitatea de predare/învățare se va baza pe materiale intuitive, audio-video pentru a ușura atât învățarea cât și predarea.

Se pot folosi de calculator, imagini, pliante, jocuri de masă, siluete.

Copiii ascultă activ în timp ce unul expune, apoi adresează întrebări până este convins (el și educatoarea) că a înțeles dar a și reținut întreaga informație exprimată pe rând de experți.

Expertul adresează întrebări colegilor de grup până când este sigur că au înțeles, reținut, învățat materialul expus.

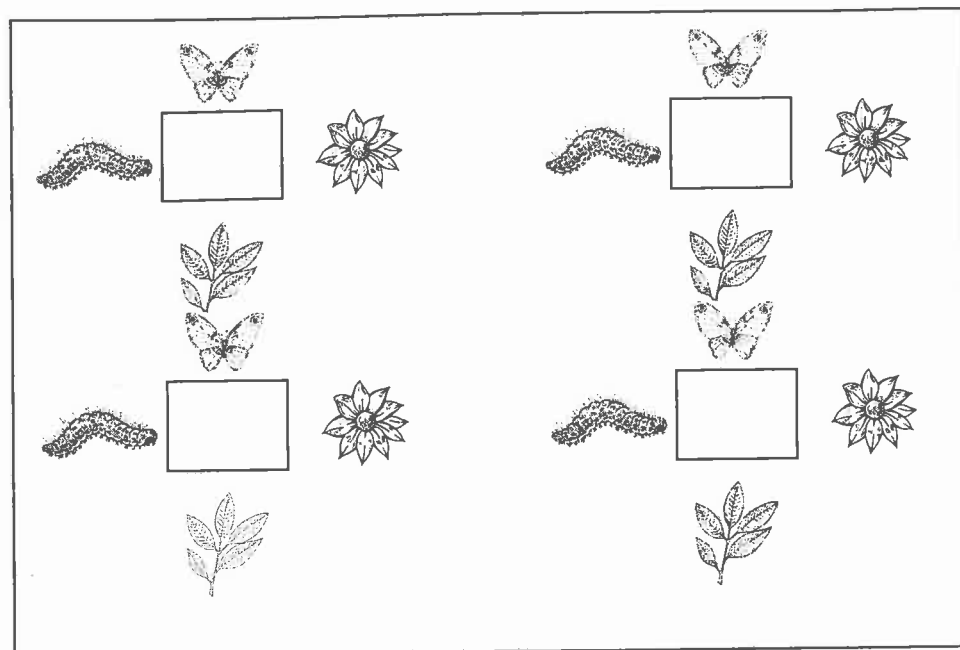
Pe rând fiecare expert urmărește aceleași obiective.

5. Evaluarea

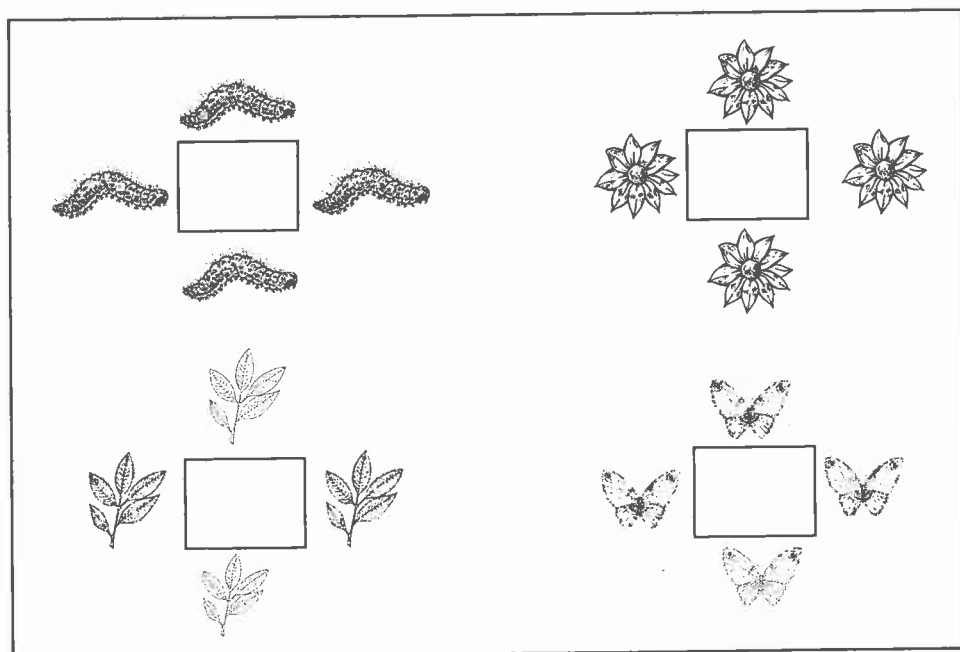
Demonstrația rezultatelor

Fiecare grup își prezintă cât mai original rezultatele demonstrând ce au învățat. Evaluarea se organizează fie oral, fie scris.

Se concep fișe de evaluare sau chestionare cu întrebări pentru fiecare copil. Pot fi abordate și alte strategii alternative de evaluare ca: jocul, desenul eliptic, povestirea eliptică etc.



Constituirea grupurilor



Grupuri de experți

Aplicații practice

- Observare -

Etapa 1

- a) Stabilirea temei "Corpul uman"
- b) Alegerea temelor de studiu corespunzătoare celor 5 echipe:
 1. Alcătuire;
 2. Înfățișare;
 3. Dezvoltare;
 4. Sentimente;
 5. Menținerea sănătății.
- c) Fișa expert pentru tema "Corpul uman"

Fișa prezintă: elementele pe care trebuie să pună accent copilul când studiază independent materialele legate de subtemă pentru a deveni expert.

Imaginile sugerează pe înțelesul copilului conținuturile pe care urmează și le studieze.

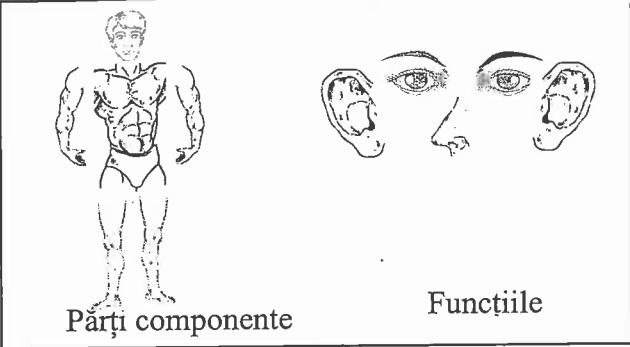
Fișa expert poate fi diferită de la o temă la alta, ca de exemplu:

- Desene incomplete;
- Labirinturi;
- Rebusuri și ghicitori;
- Texte scurte eliptice;
- Chestionar.

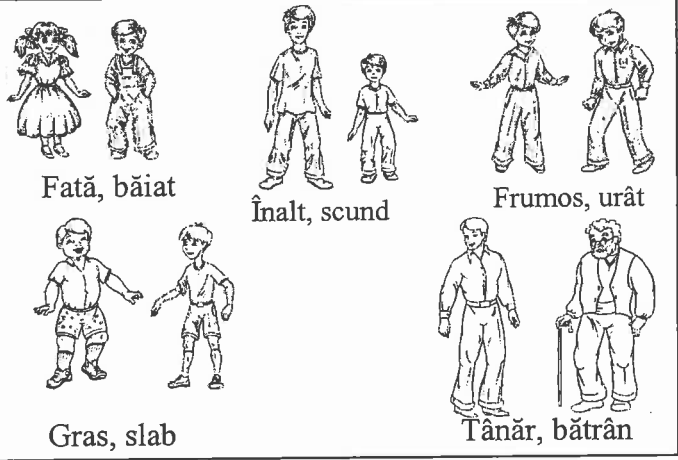
Spațiile libere se completează în timpul desfășurării metodei de către educatoare, 2-3 școlari parteneri ai grupei sau de către alte ajutoare (părinți, colegi etc.)

Se înregistrează expunerea experților de la fiecare grup pentru a fi ajutați de educatoare în cazul în care se inhibă în timpul prezentării în grupele de experți.

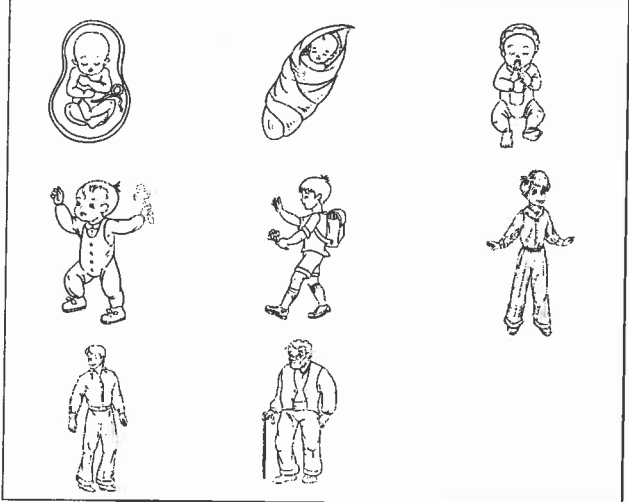
Fișă expert pentru tema "Corpul uman"

 Parți componente Funcțiile	NUME: <u>POPA</u> PRENUME: <u>CARINA</u> VÂRSTA: <u>5 ANI</u> GRUPA <u>PREGĂTITOARE</u>
Temă de studiu – <i>Alcătuirea corpului</i>	

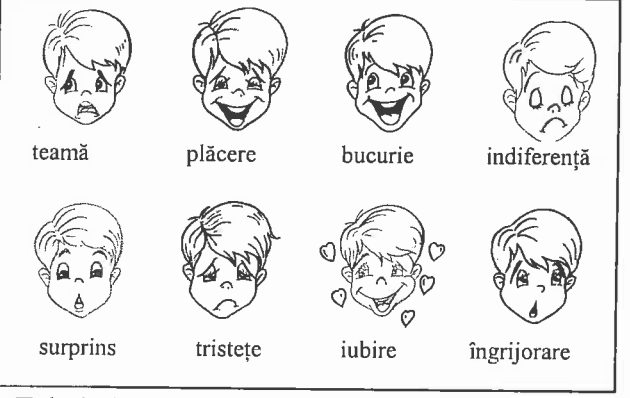
Temă de studiu - *Înfățișarea*

 Fată, băiat Înalt, scund Frumos, urât Gras, slab Tânăr, bătrân	NUME: _____ PRENUME: _____ VÂRSTA: _____
Temă de studiu – <i>Înfățișarea</i>	

Temă de studiu – „Dezvoltare – schimbare”

	NUME: _____ PRENUME: _____ VÂRSTA: _____
Temă de studiu – „Dezvoltare – schimbare”	

Temă de studiu – *Sentimente*

 teamă plăcere bucurie indiferență surprins tristețe iubire îngrijorare	NUME: _____ PRENUME: _____ VÂRSTA: _____
Tabel al sentimentelor	

Temă de studiu – Menținerea sănătății



IGIENĂ



NUME: _____

PRENUME: _____

HRANĂ

VEGETALĂ



ANIMALĂ



MIȘCARE



APA



AER

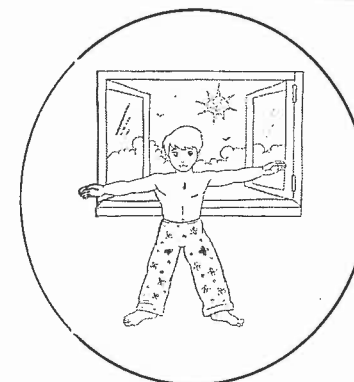
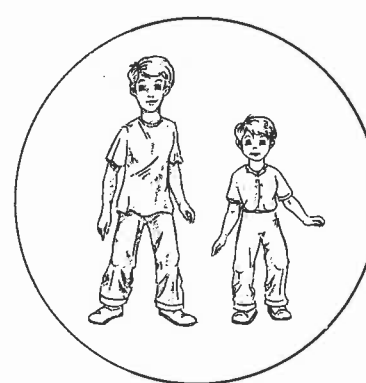


Etapa 2

Organizarea echipelor de învățare

a) Formarea echipelor

- Se formează 4-5 grupe a câte 5 copii fiecare;
- Fiecare copil din grupă primește câte un ecuson simbol corespunzător celor 5 subteme de studiu independent – de exemplu:



b) Familiarizarea copiilor cu fișa expert

Se folosesc diferite procedee:

- se explică fișa pentru fiecare temă de studiu;
- se intuiește fișa expert de către copii și se fac cunoscute sarcinile de învățare;
- se precizează modalitățile și timpul de studiu independent atât la grădiniță cât și ca temă pentru acasă;
- se sugerează sursele posibile de informare, exemplu: *în clasă* – diverse materiale, *acasă* – internetul, discuții cu membrii familiei, vizite la

muzee, procurarea unor cărți cu conținut adecvat, exemple practice din activitatea familiei, cunoștințelor acestora.

c) Faza independentă

Variante de studiu

Varianta 1

Dacă temele se studiază numai în grădiniță atunci se stabilește timpul, locul și materialele existente în dotare. Acestea sunt investigate independent de către copii, de aceea timpul de studiu este mai mare și tematica poate interfera cu alte teme proiectate.

Se pot organiza și activități extracurriculare ca de exemplu vizita într-un laborator de biologie, prezentare de carte "Corpul uman", întâlnire cu medicul etc.

Varianta 2

Atunci când tema este mai complexă ca cea din exemplul dat este bine să fie studiată ca tema pentru acasă. Părinții până la constituirea grupurilor de experți sunt informați printr-un afiș și prin explicarea "fișei expert" care detaliază cunoștințele pe care copilul trebuie să le descopere "studiind" ajutați de familie pentru a deveni expert pentru tema dată. Implicarea motivată a părinților va conduce la eficiența prezentării viitoare.

Etapa 3

Întâlnirea grupurilor de experți

- reamintirea zilei și modalitățile de organizare a grupurilor de experți fie verbal, fie scris, printr-un afiș pentru părinți și copii.
- se pregătesc 5 spații de prezentare a materialelor și de organizare a discuțiilor pe marginea celor 5 teme studiate timp de o săptămână în sala de clasă.

Copiii vor aduce la grădiniță în acea zi toate materialele informative și le vor grupa în spațiul destinat temei studiate.

În același timp copiii experți se vor grupa și vor prezenta pe rând informațiile obținute. Ei vor adresa întrebări pentru a se convinge că toți colegii de grup au înțeles tot ce au "predat" ei.

Ceilalți experți din același grup pot adresa întrebări, pot face comentarii, pot aduce argumente.

Etapa 4

Raportul în echipa inițială

Copiii experți raportează/prezintă pe rând cât mai concis și mai atractiv pentru a capta partenerii de grup.

Aceștia ascultă activ și rețin cât mai multe informații transmise de expert pentru a face față etapei de evaluare. De aceea își adresează întrebări reciproc pentru a clarifica și a reține corect esențialul fiecărei teme.

Etapa 5

Evaluarea rezultatelor

Chestionar de evaluare

Cerințe

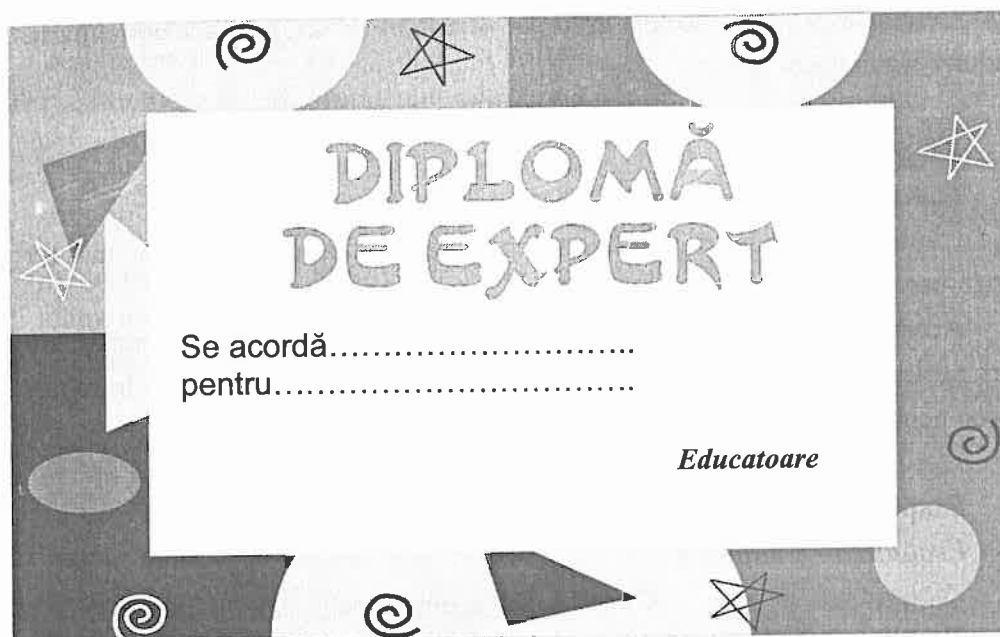
Numărul întrebărilor corespunde numărului copiilor din clasă.

Nu se adresează copiilor întrebări din tema studiată individual.

Se evaluează capacitatea de reținere, de înțelegere, de prezentare a informațiilor transmise de colegi.

Răspunsurile incomplete pot fi întregite de alți copii experți în altă temă decât cea evaluată.

În funcție de rezultatele evaluării copiii (de la caz la caz și părinți) vor fi oferite diplome de expert pentru tema studiată.



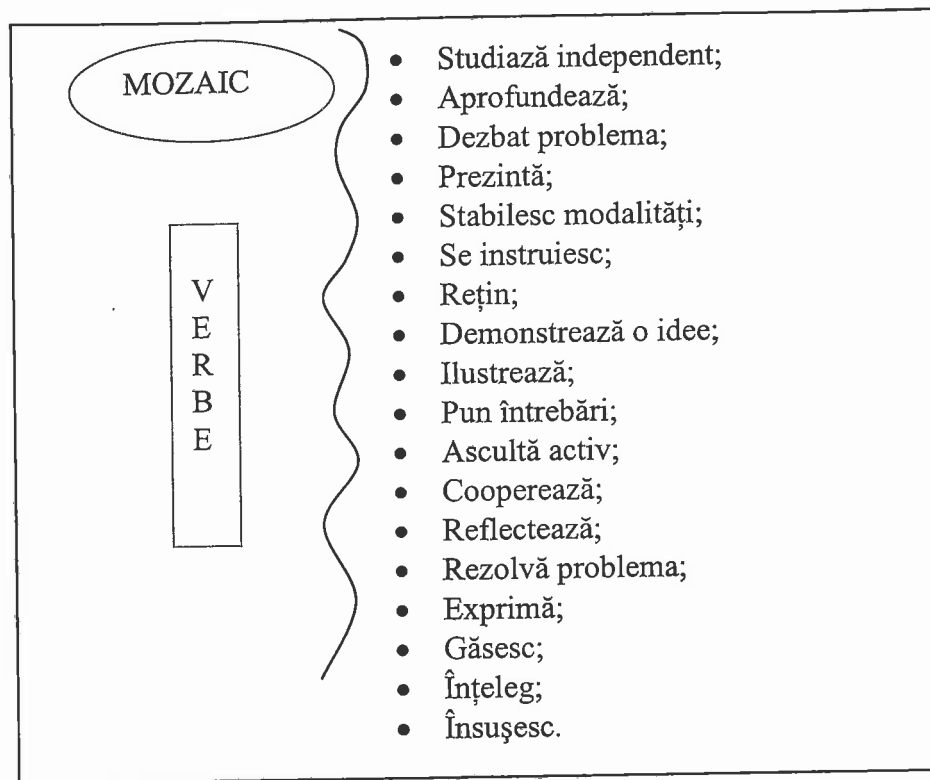
Chestionar de evaluare

Tema – Corpul uman	
Subtema	Întrebări
Alcătuirea	1. Care sunt părțile componente ale corpului uman? 2. Ce puteți spune despre cap? 3. Dar despre celelalte părți ale corpului? 4. La ce folosesc: gura, nasul, ochii, urechile? 5. Dar membrele (măinile și picioarele)?
Înfățișarea	1. Prin ce se deosebesc copiii între ei? 2. De câte feluri sunt copiii? 3. De ce nu sunt la fel de înalți? 4. Din ce cauză sunt copiii și oamenii urâți? 5. Ce trebuie făcut pentru a nu crește în greutate? 6. De ce ajunge omul bătrân?
Dezvoltarea	1. Care sunt etapele de dezvoltare ale omului? 2. Care este deosebire dintre un sugar și un preșcolar? 3. Dar între un tânăr și un bătrân? 4. Cât trăiește un om? 5. De ce mor oamenii?

Sentimente	1. Ce sentimente pot avea oamenii? 2. Când sunt ei veseli și când triști? 3. Când le este teamă și când sunt curajoși? 4. Când au fost colegii sau părinții indiferenți față de tine? 5. Când ne simțim bine? 6. Ce trebuie să facem pentru a ne simți foarte bine?
Sănătatea	1. Ce trebuie să facem pentru a fi sănătoși? 2. Care sunt alimentele sănătoase pentru organismul nostru? De ce? 3. De ce este nevoie de mișcare, sport? 4. De ce apa este importantă pentru organism? 5. Unde inspirăm aer curat? 6. Ce facem când aerul este poluat?

Beneficiile metodei MOZAIC

- Metoda dezvoltă capacități de ascultare, cooperare, implicare activă în rezolvarea independentă a unei sarcini.
- Copiii învață să se documenteze din mai multe surse.
- Învață să coopereze cu diverse persoane.
- Exersează deprinderea de prezentare și expunere folosind căi variate pentru a învăța pe ceilalți.
- Învață să-și evalueze propriile capacități.
- Învață să capete curaj în capacitățile proprii devenind motivați intrinsec.
- Cooperează cu colegii care au studiat aceeași temă.
- Învață să comunice ideile, descoperirile personale grupului.
- Dispar ierarhiile de grup fiecare devenind lider pe rând.
- Capătă încredere unii în alții. Copiii foarte buni învață de la ceilalți și învață să-i aprecieze fără prejudecăți



I.3. Tehnica Lotus

(Floarea de nufăr)

Definiție

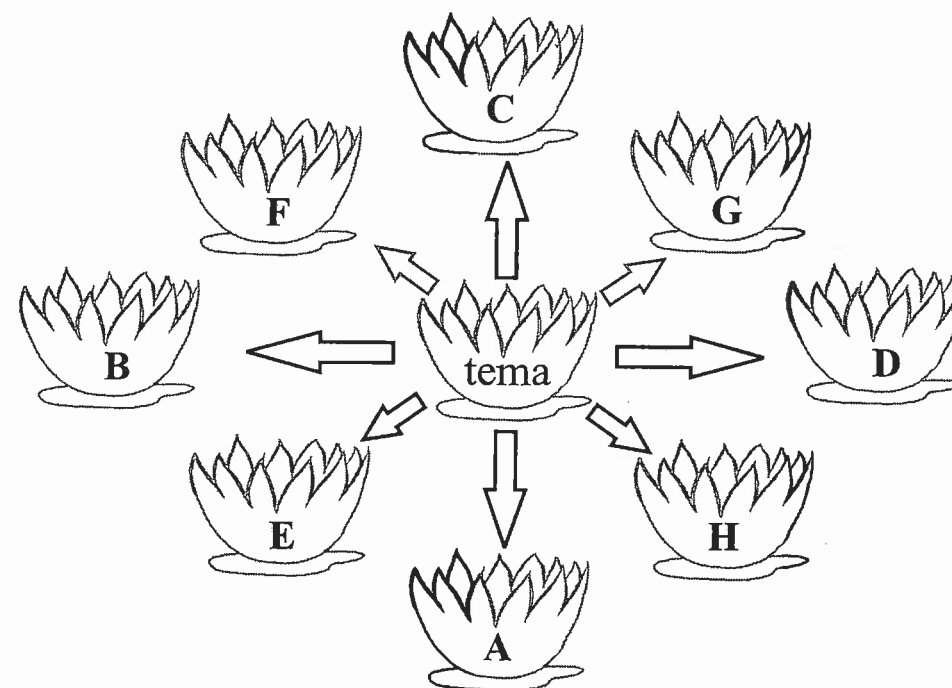
Este o modalitate interactivă de lucru în grup care oferă posibilitatea stabilirii de relații între noțiuni pe baza unei teme principale din care derivă alte opt teme.

Obiective

Stimularea inteligențelor multiple și a potențialului creativ în activități individuale și de grup pe teme din domenii diferite.

Descrierea metodei

Tehnica „Floarea de nufăr” pornește de la o temă principală din care derivă 8 teme secundare concretizate în opt idei ce vor deveni teme abordate în activitatea pe grupuri mici.



Reprezentarea grafică de organizare a Tehnicii Lotus

Etape

Pașii parcurși în demersul tehnicii sunt:

1. Construirea schemei/diagramei tehnicii de lucru.
2. Plasarea temei principale în mijlocul schemei grafice.
3. Grupa de copii se gândește la conținuturile/ideile/cunoștințele legate de tema principală. Acestea se trec în spațiile desenate (cadrane) de la 1-8 înconjurând astfel tema principală (sau de la A-H, în sensul acelor de ceasornic).

4. Abordarea celor opt teme principale pentru cadranele libere.

5. Stabilirea – în grupuri mici – de noi legături /relații /conexiuni pentru aceste opt teme și trecere lor în diagramă.

6. Prezentarea rezultatelor muncii în grup. Are loc analiza produselor activității, aprecierea în mod evaluativ, sublinierea ideilor noi ce pot avea aplicații într-o etapă viitoare.

Verbe specifice:

- | | |
|---|--|
| ○ Să conceapă/să construiască; | ○ Să grupeze, să regrupeze obiecte după diferite criterii; |
| ○ Să identifice; | ○ Să argumenteze rezultatele obișnuite; |
| ○ Să exemplifice; | ○ Să acumuleze cunoștințele; |
| ○ Să elaboreze un plan; | ○ Să combine modele; |
| ○ Să aplice în situații noi; | ○ Să aleagă exemple; |
| ○ Să distingă asemănări și deosebiri; | ○ Să discute cu colegii de grup; |
| ○ Să utilizeze noțiuni, termeni; | ○ Să colaboreze; |
| ○ Să stabilească legături; | ○ Să accepte puncte de vedere; |
| ○ Să clasifice obiecte, imagini; | ○ Să formuleze; |
| ○ Să analizeze elemente, obiecte; | ○ Să execute; |
| ○ Să aprecieze acțiunile; | ○ Să evolueze; |
| ○ Să compare obiecte, modele; | ○ Să aprecieze. |
| ○ Să ilustreze o acțiune, caracteristică; | |

Beneficii

- Stimulează potențialul creativ.
- Dezvoltă capacități și abilități:
 - cognitive;
 - de relaționare;
 - de lider de grup;
 - de autoevaluare și autoapreciere

Diagrama LOTUS

Joc exercițiu: jocuri și jucării

Obiectiv – Familiarizarea copiilor cu metoda

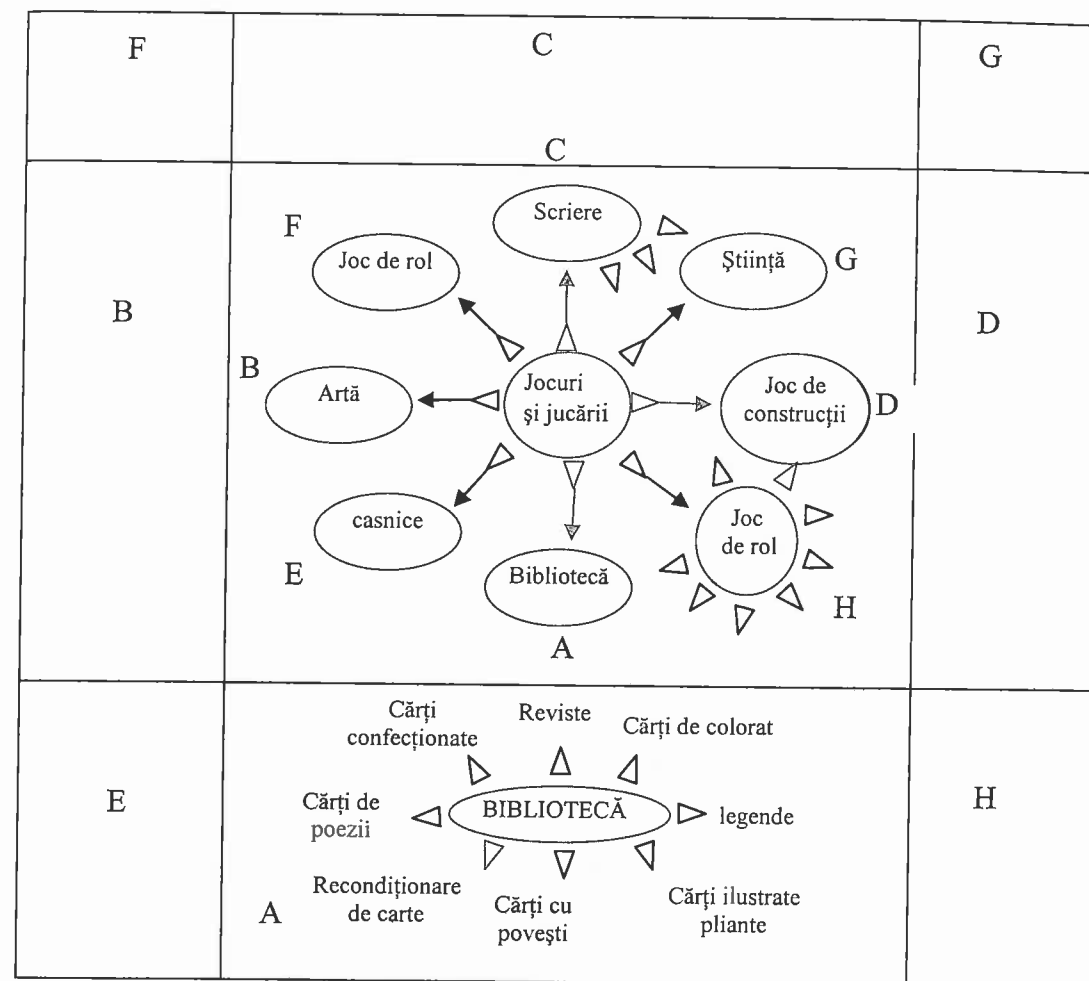


Diagrama LOTUS

I.3.1 Lotus de grup

Varianta 1

Activitatea matematică – joc logic – „Formele geometrice”

Obiectivul activității

Exersarea capacităților de a recunoaște, denumi și utiliza figurile geometrice după diferite criterii.

I. Predarea

Materialul (trusele utilizate) este selectat și așezat la aria construcții.

Schema grafică a activității (diagrama) este concepută anterior începerii activității și așezată la loc vizibil (pe o masă, flipchart).

II. Desfășurare

1. Educatoarea anunță tema principală „Figuri geometrice” pe care o trece în schemă/reprezentare grafică.

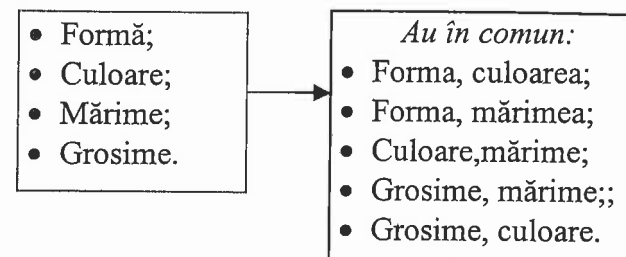
2. Copiii au sarcina „de a enumera truse de joc existente în sala de clasă ce conțin figuri geometrice”. Rezultatul acestei sarcini este trecut în schema ARCO, mozaic, cuburi cu litere, cuburi cu cifre, Logi I, Logi II, cuburi – puzzle, cuburi – zar.

3. Sunt împărțiți copiii în opt grupuri mici (de câte trei copii). Fiecare grup primește un număr de ordine de la 1-8 sau unul dintre simbolurile așezate într-un coșuleț.

4. Liderul fiecărui grup ia o trusă, o denumește apoi în cadrul grupului, analizează figurile geometrice, elaborează un plan de acțiune „Ce putem face din?”, Cum realizăm.....? În acest moment ei grupează / regroupează obiectele după diferite criterii, construiesc, alternează elementele, discută cu colegii de grup, iau decizii, execută, colaborează.

Educatoarea observă modul de lucru, cooperarea între membrii grupului, identifică / notează ideile care apar pe parcursul activității, încurajează / stimulează copiii.

În diagramă pot apărea construcții prin utilizarea figurilor geometrice după unul sau mai multe criterii matematice:



După așezare:

- Plane;
- Înalte – scunde (în spațiu);
- Prin suprapunere;
- Prin alăturare;
- Prin alternare:
 - culori;
 - mărimi;
 - forme;
 - grosimi.

După model - structuri decorative;

- structuri geometrice;

După simboluri - cuburi cu litere (M-A-M-A);

- cuburi cu cifre (1-2-1-2);
- după număr repetitiv (3-3-3/2-2)

După cantitate - multe;

- puține;
- tot atâtea;
- închise;
- deschise;

Ca titlu/denumire a construcțiilor din figuri geometrice apar:

- Construcții asemănătoare cu denumiri diferite;
- Construcții diferite – denumiri diferite;
- Construcții diferite – denumire identică.

5. *Prezentarea rezultatelor muncii în grup.* Fiecare grup prezintă construcția/construcțiile menționând criteriile de utilizare a figurilor geometrice, denumirea construcției, figurile geometrice utilizate, modul de

ășezare a pieselor (Ex. un castel înalt din dreptunghiuri galbene și triunghiuri roșii suprapuse).

6. Evaluarea. Educatoarea apreciază în cadrul evaluării:

- Implicarea copiilor în realizarea obiectivelor activității.
- Colaborarea în interiorul grupurilor.
- Capacitatea de a aștepta momentul – prezentării rezultatelor.
- Participarea creatoare a copiilor la activitate.

Tema pentru acasă!

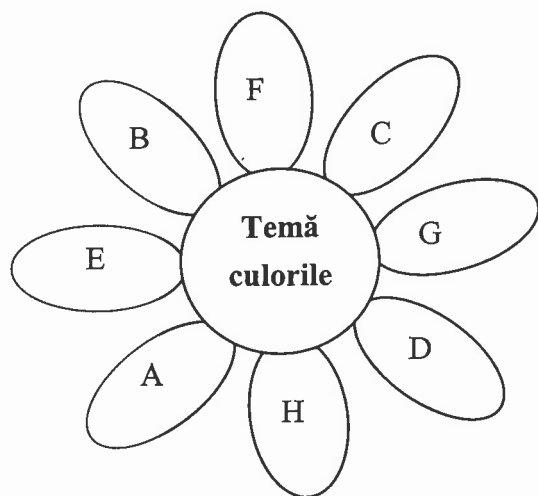
„Desenați din figuri geometrice construcțiile realizate în clasă! (copaci, pădure de brazi, cartier, iarbă etc.)

Varianța 2

Artă – Desen – Culori

Obiectivul activității – Participarea copiilor la un exercițiu creator în care să exerseze capacitățile artistico – plastice antrenându-i în cadrul activității de grup.

O petală de nufăr – suprafața de lucru pe care vor desena ca în figura 1.



Etape

1. Educatoarea propune tema principală „Culorile”.
2. Individual – fiecare copil din grup menționează câte o culoare.
3. Educatoarea trece în diagramă culorile menționate.

4. Fiecare copil alege un jeton colorat în funcție de preferința sa, răspunzând la întrebările: „Ce culoare alegeți? De ce?”. Copilul alege culoarea, o denumește și motivează alegerea. Ultimul copil ia culoarea care rămâne. Jetonul colorat (autocolant) se anexează petalei de nufăr. Acest jeton individualizează fișa de lucru.

5. Fiecare copil are ca sarcină în această etapă să deseneze cu culoarea aleasă o imagine care să reprezinte un colț din natură.

Ex. Peisaj în timpul nopții – cu culoarea albastră: râu, nori, copaci, flori, iarbă, pasăre în zbor, luna, pod peste apă.

La mare – culoarea portocalie; copii, mingi, baloane, soare, scoici, mare etc.

În 3-5 minute să deseneze câte elemente poate în funcție de reprezentările grafice, capacitățile motrice, creativitate.

6. La un semnal sonor (clopoțel, bătaie de palme, tobă) dat de educatoare lucrările se schimbă de la stânga la dreapta, iar în spațiul rămas liber copii adaugă pe foaie alte elemente care să corespundă tematicii. Se continuă schimbul de „petale de nufăr” și adăugarea altor elemente/soluții până când fiecare fișă trece pe la fiecare membru al grupului și ajunge la copilul care și-a ales inițial culoarea; acesta completează, retușează/corectează.

7. La finalul activității se face evaluarea fiecărei lucrări – care de fapt corespunde uneia dintre compartimentele diagramei. Se centralizează elementele, se evaluează conținutul și se găsește un titlu lucrării în concordanță cu culoarea folosită.

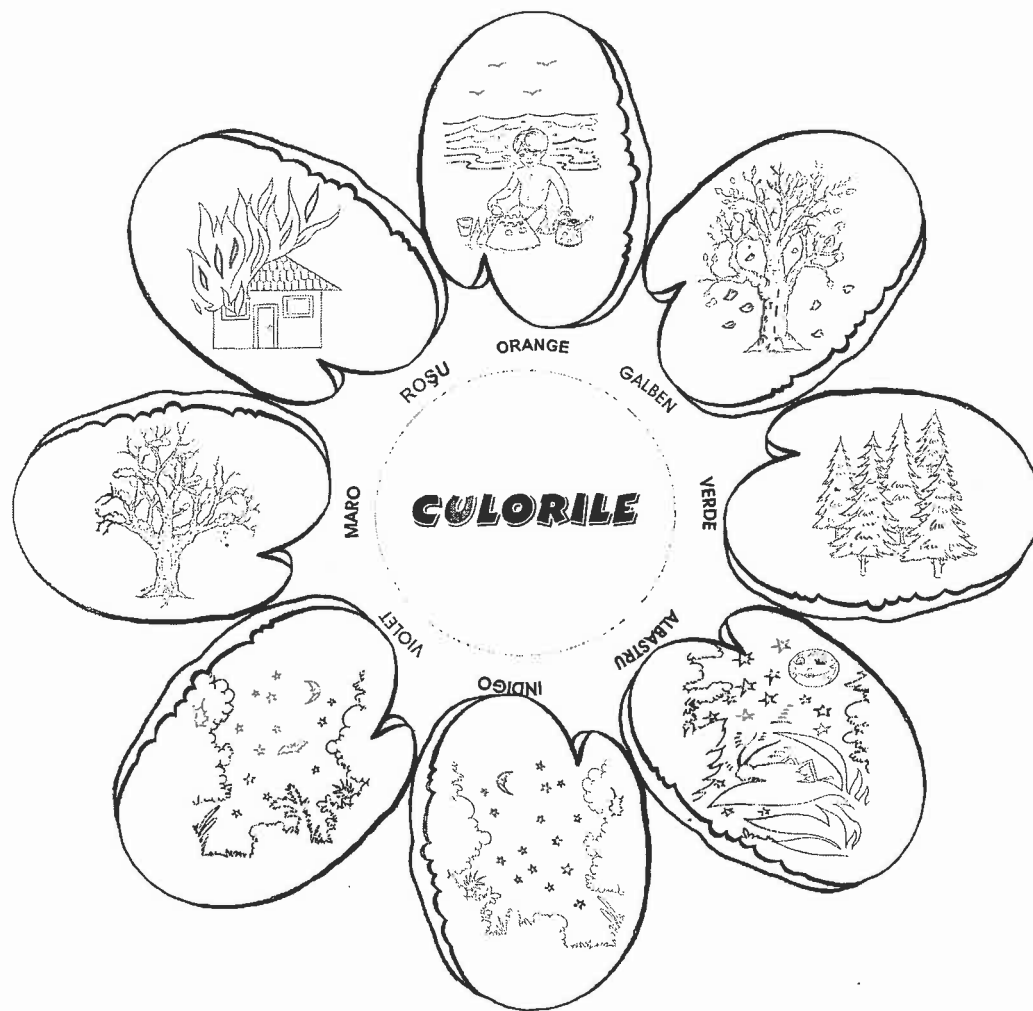


Diagrama temei "Culorile"

Analizând preferințele copiilor în alegerea cartonașelor colorate educatoarea face o evaluare al cărei *caracter pronostic* vizează semnificațiile legate de dezvoltarea psihică a preșcolarilor.

De exemplu roșu exprimă:

- forța dar și agresivitatea, voința dar și teama de pericole, de necunoscut.

Tema pentru acasă!

„Desenați un colț din natură într-o singură culoare, cea preferată”.

I.3.2 Lotus de grup

- Creativitate -

Varianta 3

1. Este anunțată tema centrală „RITM ȘI MIȘCARE”
2. Se constituie un grup de opt copii.

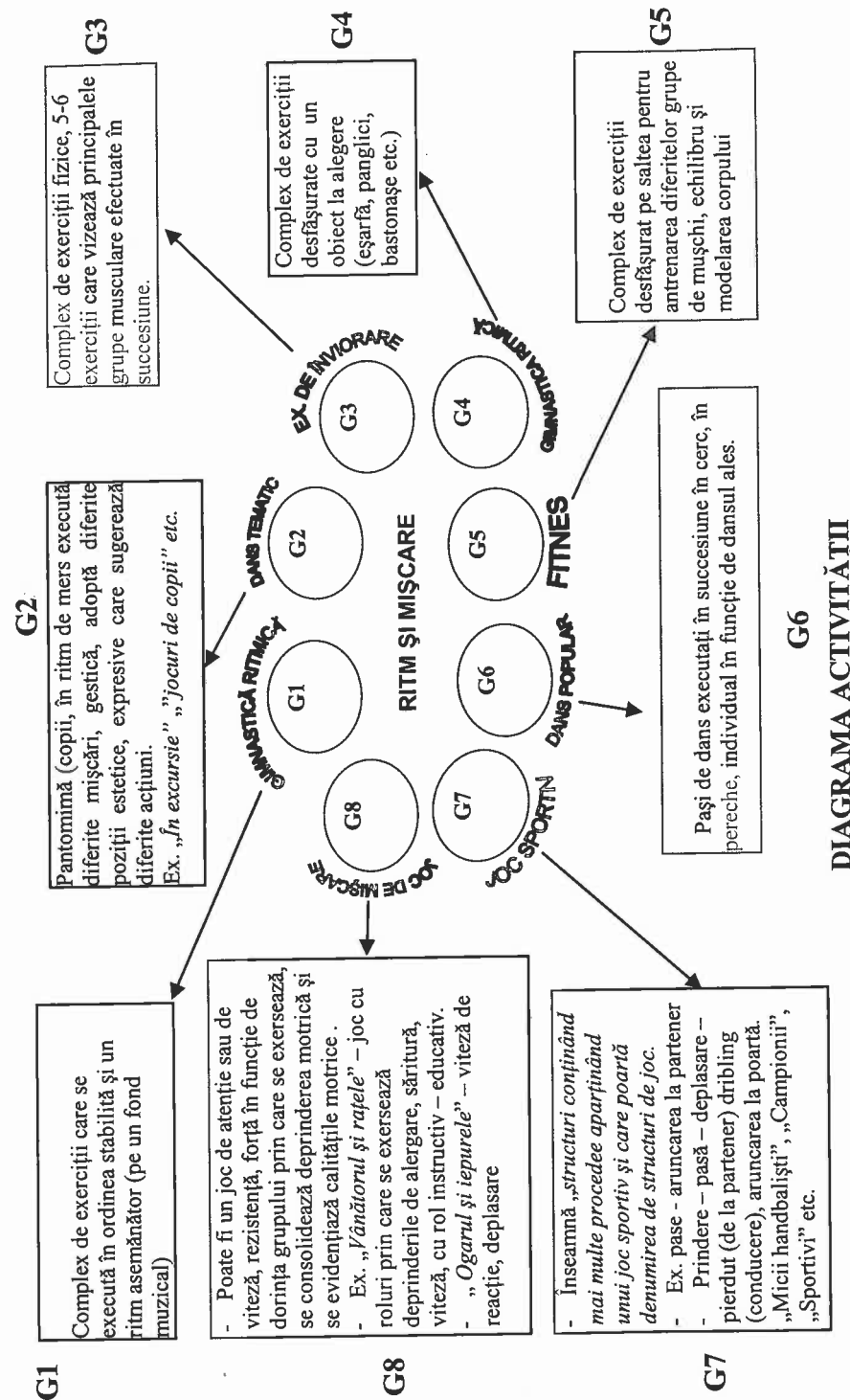
Într-un minut copiii sunt familiarizați cu tehnica de lucru. Cei opt copii sunt selectați ținând cont de abilitățile de lider pe care le au formate (inteligența kinestezică) care permit organizarea acțiunilor activității.

Ei vor stabili cu ajutorul educatoarei opt teme secundare care decurg din tema centrală (2-3 minute).

- Gimnastica ritmică;
- Gimnastică de înviorare;
- Fitness;
- Joc de mișcare
- Joc sportiv;
- Dans ritmic;
- Gimnastică aerobică;
- Dans popular;

3. Constituirea grupelor secundare (două minute).

Fiecare copil din opt selecționați anterior își alcătuiește un grup de acțiune. Cele opt grupuri rezultate vor aborda câte o temă secundară din cele menționate anterioare în cadrul grupului central.



4. Activitatea în grupuri secundare

Timp de 5-7 minute grupurile secundare elaborează conținutul temei secundare. În acest moment sunt antrenați toți membrii grupului care prin colaborare stabilesc și au în atenție:

- exercițiile (mișcările, pașii);
- Ordinea elementelor;
- Obiecte utilizate;
- Costumații sugestive;
- Originalitatea elementelor;
- Colaborarea cu partenerii/negocierea conținuturilor;
- Protecția sănătății și integrității corporale;
- Timpul stabilit (resurse temporale);

În acest moment au acces la aparatură electronică (casetofoane, casete audio) și colaborează cu educatoarea pentru selectarea casetelor, pieselor muzicale au acces la obiecte, accesoriile necesare;

5. Prezentarea rezultatelor muncii în grup.

Aproximativ 15-18 minute cumulează activitatea tip spectacol în care un grup prezintă, iar ceilalți sunt spectatori.

Fiecare lider al grupului prezintă tema, forma de organizare și execută împreună cu coechipierii.

Ex. Dans popular „Tărășelul” – dans în perechi.

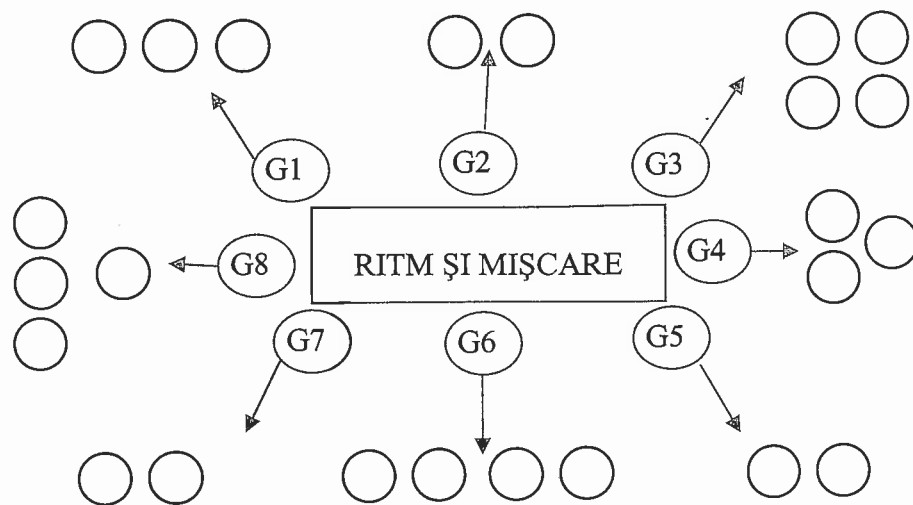
6. Evaluarea activității în grup:

În patru minute educatoarea face evaluarea programului prezentat ținând seama de:

- eficiența formației de lucru;
- comportamentul în momentul prezentării (stăpânirea de sine)
- coordonarea mișcării simultan toți membrii grupului.
- creativitatea;
- antrenarea tuturor membrilor grupului;
- respectarea timpului de lucru.

În programul liber ales apar exerciții de dezvoltare a principalelor grupe musculare, realizarea unor mișcări precis coordonate pe fondul unei ținute corect, pase (aruncare, pași de dans popular, exerciții pentru modelarea corpului).

Toate conduc la realizarea obiectivului „valorificarea potențialului fizic al corpului”.



Reprezentarea spațială a grupului și a copiilor din grup în timpul evoluției activității

Rețineți!

Este o activitate cu caracter evaluativ și creativ, se desfășoară către sfârșitul anului școlar când copiii au parcurs toate formele activității de educație fizică. Se poate desfășura ca variantă în cadrul jocurilor și activităților libere, creative după activitățile frontale.

Varianta 3

Cunoașterea mediului – Convorbire „Toamna”

Obiectivul urmărit: „Evaluarea cunoștințelor însușite despre anotimpul toamna pe baza reprezentărilor formate în urma desfășurării lecțiilor – plimbare în mediul înconjurător (concret), a informațiilor extrase din textele scrise (cărți) dicționare în imagini, calendare ale naturii, emisiuni T.V. etc.

Este pregătit materialul ce ilustrează conținutul activității și așezat într-un loc vizibil în sala de clasă.

Printr-o ghicitoare adresată copiilor se face introducerea în activitate.
„Și cu soare și cu ploii

Cine a venit la noi
Cu ghiozdanu-n spate
Și roade bogate?”

(Toamna)

1. Se anunță tema principală: (Toamna)
2. Se selectează un grup de opt copii care formează grupul central (cel al liderilor). Împreună cu educatoarea vor stabili opt teme secundare ce constituie conținuturile temei principale.

„Care sunt cele mai interesante idei despre anotimpul toamna?”

Exemplu:

	Starea vremii	Idei noi	Set întrebări
Idei noi			
	• Plantele, copacii în anotimpul toamna; • Activitatea omului pe câmp; • Munca gospodinelor;	• Vestimentație; • Caracteristicile toamnei; • Curiozități ale naturii; • Păsările călătoare.	

3. Fiecare copil din cei 8, alege un grup de copii cu care va lucra/colabora în etapele următoare.

4. Munca în grupuri mici.

Fiecare grup secundar colaborează pentru elaborarea ideilor. Grupul care are nevoie de sprijin, este ajutat prin întrebări pentru direcționarea demersului, formularea acestora să corespundă posibilităților reale ale copiilor. În cadrul fiecărui grup sunt concepute întrebări pentru conținutul respectiv.

Exemplu:

	Starea vremii	Set întrebări
Idei noi		
• Capriciile vremii; • Buletin meteo; (completare, prezentare) • Relația om – mediu.		• Cum este vremea? • Întotdeauna este cald/frig? • Din ce cauză vremea se schimbă toamna? • Ce înseamnă capriciile vremii? • Ce trebuie să facem dacă e frig sau plouă?

În această etapă copiii întreabă în interiorul grupului, își clarifică anumite aspecte. Chiar educatoarea îi stimulează să adreseze întrebări, intervine dacă grupul respectiv se află în impas.

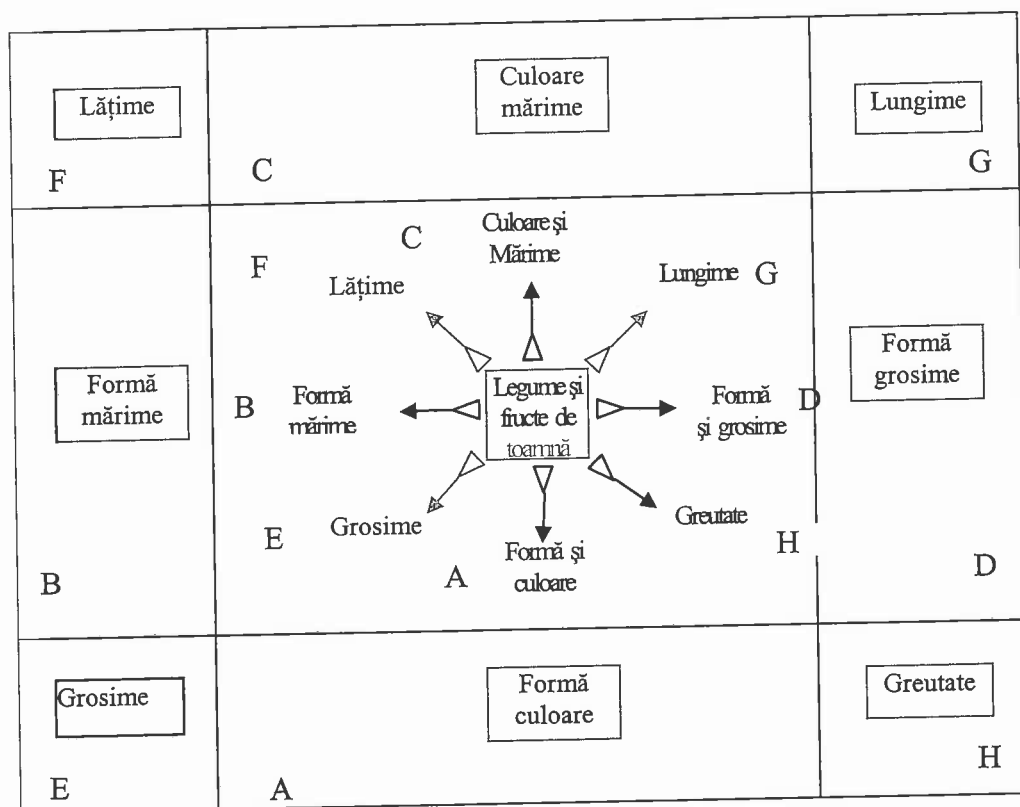
5. *Comunicarea ideilor de către liderul grupului.* La nivel de grup se prezintă rezultatele obținute, sinteza a ceea ce s-a realizat în munca în grup. Auditoriul poate interveni prin discuții, completări. Pot face chiar comentarii, aducând idei noi, îmbunătățind astfel rezultatul dezbaterii.

6. *Evaluarea.* În funcție de nivelul grupei, acolo unde copiii posedă capacitatea de a analiza rezultatele muncii sau dacă nu, educatoarea apreciază cum s-a organizat grupul cum au colaborat, parcurgerea problemelor temei, valoarea ideilor noi obținute.

Joc exercițiu interdisciplinar (evaluare)

Sarcina didactică:

- Găsiți 8 criterii matematice de clasificare a fructelor și legumelor;
- Gândiți împreună câte 8 aplicații pentru fiecare temă.



GREUTATE – varza – conopidă; vânăta; gulia;

M.F – roșii și mere mari și rotunde;

C.M – gogonele și ardei roșii și verzi;

F.G – măr, roșie, gogoșar;

F.G – praz, ceapă verde;

G – morcovi, păstârnac, castravete;

LUNGIME – ardei, morcovi, fasole, păstârnac;

LĂȚIME – teci de fasole, salată verde, spanac;

FORME GEOMETRICE: coșuri, lădițe.

• Se delimitează cele 9 cadrane pe podea/covor cu scoci alb sau colorat.

• Se pregătesc materialele (fructe și legume, coșulețe, lădițe, ecusoane) și se grupează pe o masă, de preferință ovală în cadranul din mijloc.

Opt copii din cei 24 se vor grupa în cadranul din mijloc în jurul mesei. Se formulează **sarcina de lucru**. *Găsiți 8 criterii matematice de clasificare a fructelor și legumelor.*

Copiii cooperează în realizarea sarcinii, apoi decid criteriul pe care-l vor alege.

Copiii realizează sarcina individual așezând într-un coșuleț grupa de fructe și legume corespunzătoare criteriului ales (F.C, C.M, L, etc.) și o denumesc.

Fiecare copil alege doi colegi și se grupează în cadranul corespunzător ecusonului cu cifre (1.....8) formând 8 grupe a câte 3 copii.

În acest fel ideile secundare au devenit teme centrale pentru fiecare din cele 8 grupuri formate.

Grupurile lucrează în continuare independent la dezvoltarea temelor.

Sarcina de lucru pentru cele 8 grupuri este un exercițiu creativ. „*Găsiți împreună cele 8 aplicații pentru fiecare temă*”.

Fiecare grup prezintă în față colectivului rezultatele echipei. Exemple de tematici pentru fiecare grup.

Echipa 1 – Caracteristicile fructelor și legumelor;

Echipa 2 – Asemănări și deosebiri;

Echipa 3 – Mod de preparare;

Echipa 4 – Mod de păstrare pentru consum;

Echipa 5 – Rolul lor în menținerea sănătății;

Echipa 6 – Dăunătorii fructelor și legumelor;

Echipa 7 – Prezintă un loto cu fructe și legume sau alte materiale existente în clasă.

Echipa 8 – Desenează o rețetă.

Se evaluează apoi rezultatele muncii în grup. Se fac propuneri de alte activități ce pot fi desfășurate cu materialele clasificate.

Grupurile se vor evalua reciproc.

Rețineți!

Tematicile sarcinilor de lucru pot fi diferite în funcție de preocupările copiilor, de reprezentările anterioare, de interesul manifestat pentru o anumită problemă, informație, de posibilitățile intelectuale ale copiilor, de materialele didactice existente în sala de grupă etc.

Varianta 1

Educarea limbajului

• Joc didactic – „Litere și cuvinte” –

1. Educatoarea anunță tema centrală *“Litere și cuvinte”* și explică modul de desfășurare a jocului.

2. Pe un fond muzical stimulat copiii, timp de 5 minute cooperează, dialoghează între ei și cu educatoarea despre 8 idei secundare desprinse din teme centrală exprimată în titlul jocului.

Ajunși la un consens copiii enumeră ideile secundare ce vor fi scrise în diagrama desfășurată pe flipchart.

• Au fost alese literele: A. B. C. D. E. F. G. H.

3. Colectivul de copii se împarte în 8 grupe de câte 3 copii fiecare. Educatoarea se poate integra în grupul incomplet.

4. *Ideile secundare* (literele: A. B. C. D. E. F. G. H.) devin *teme centrale*. Grupurile dezvoltă ideile independent având ca sarcină să deseneze imagini a 8 obiecte care încep cu sunetul corespunzător literei, pe o filă de dicționar conform diagramei Lotus.

5. Grupurile își prezintă pe rând propria diagramă (filă de dicționar). Dacă vor fi diagrame incomplete sau greșit completate se vor supune dezbaterii tuturor grupurilor pentru a se finaliza sarcina.

6. **Evaluarea.** Copiii vor explica cum au colaborat, ce greutăți au întâmpinat, vor face chiar propuneri de îmbunătățire a colaborării în grup. Se vor bucura de rezultatele colective obținute.

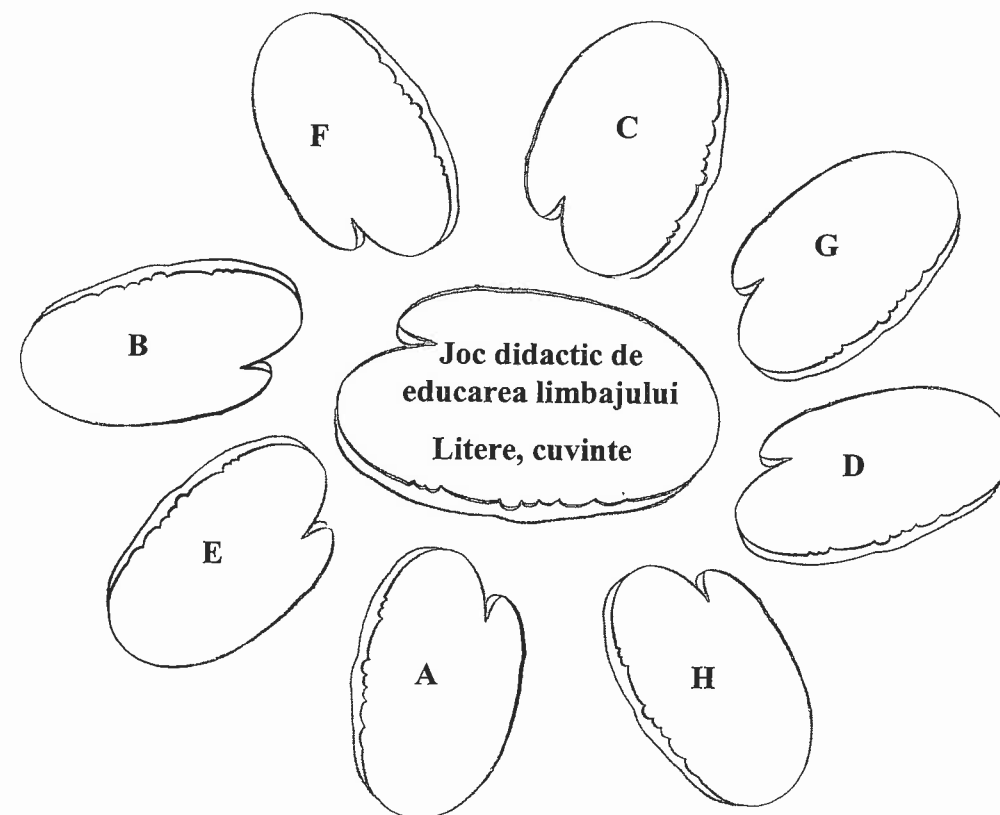
Vor preciza ce au învățat și de la celelalte grupe și cât au reținut din ce s-a lucrat folosindu-se alte metode (brainstorming, 6/3/5, jocuri exercițiu – Continuă tu.....etc.).

Dacă educatoarea optează pentru mai multe sarcini de joc pentru a câștiga timp se folosește jocul *“Alegeți și grupați”*. Copiii selectează imagini corespunzătoare literei pe care le așează în căsuțele diagramei.

Tehnica Lotus poate fi aplicată ca variantă în cadrul unui joc didactic.

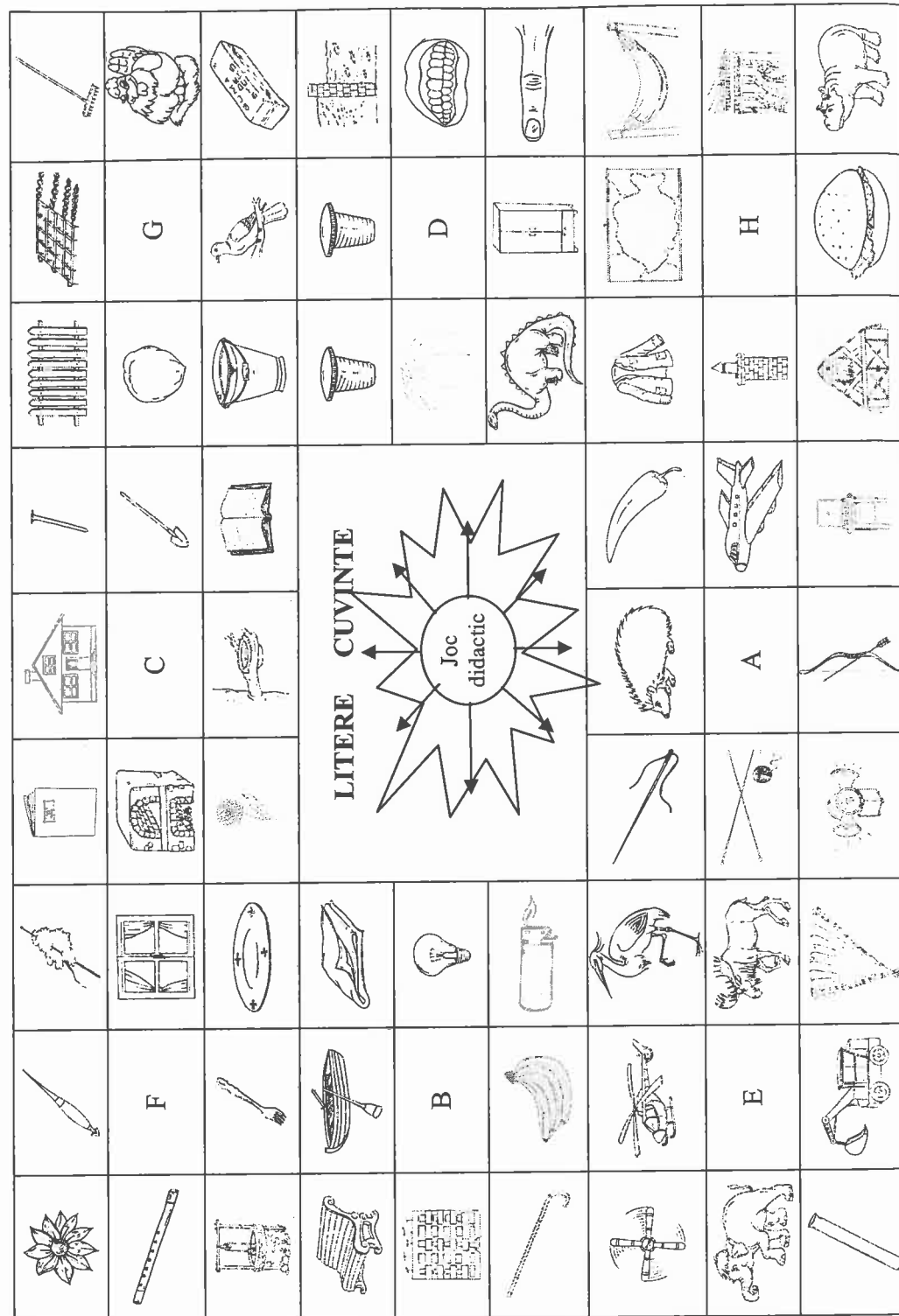
În cazul nostru se poate continua jocul prin formularea a câte 8 propoziții pentru fiecare imagine în componența cărora se află cuvintele secundare care pot devin la rândul lor principale.

VARIANTA 2



Performanța obținută

- 8 litere;
- 81 cuvinte;
- 81 propoziții (facultative).



Observare = „Flori de grădină”

Etape:

Educatoarea propune tema centrală.

Tema se anunță printr-un afiș părinților și copiilor.

Copii sprijiniți de părinți caută informații, culeg materiale naturale și informative.

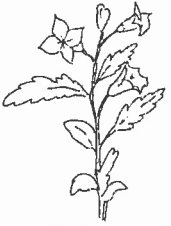
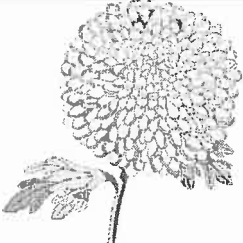
Etapă de lucru independentă:

Copii și familia se gândesc la idei conexe. Caută, discută cu copiii și aduc la centrul tematic din sala de grupă materialele obținute, din cărți, din reviste, de pe internet, din gospodăria individuală.

Această etapă poate dura de la 1-2 zile până la o săptămână, timp anterior desfășurării activității de observare.

3. Ideile obținute prin diferite canale se discută la începutul activității și sunt trecute în diagrama.

Exemplu:

		
Cârciumăreasă	Dalia	Gura leului
	Flori de grădină	
Tufănele		Trandafirul
		
Crăițe	Crizantema	Ochiul boului

Formarea grupurilor de copii interesați, atrași de o anumită floare de grădină.

Apare o noutate a metodei.

Nu este obligatoriu să formați 8 grupe. Pot fi create grupe de copii creativi, atrași de aceeași floare sau de grădina întreagă dar și observarea în perechi a florilor preferate.

Fie că vor lucra în grupuri, fie în perechi, fie independent, toți își vor aduce contribuția la completarea diagramei pentru cele 8 teme centrale rămase de abordat.

Indiferent care va fi forma de lucru copiii vor stabili pentru temele (Crizantema, tufanica, trandafirul, ochiul boului, crăițele, cârciumăresele, dalia, cât mai multe conținuturi într-un timp dat (3-4 zile) care se vor stoca în diagrama grupului.

Există 8 digrame corespunzătoare celor 8 grupuri.

Educatoarea hotărăște împreună cu copii semnalul care anunță expirarea timpului și schimbarea diagramei (adică și a florilor) de la stânga la dreapta.

Se vor completa locurile libere ale diagramei pe rând de către toate grupurile. Rotirea se va face după 3 minute de lucru în grup până când diagrama ajunge la grupul inițial.

Se precizează de către copii sursele de informare.

Diagrama de grup și diagrama centrală se păstrează pentru a fi dezvoltată sau folosită în diferite tipuri de activități.

Varianta 3

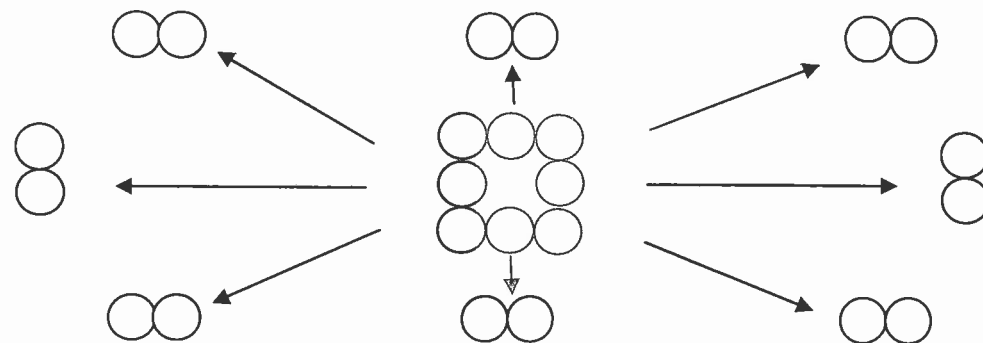
Activitate integrată – Livada

Etape

Consultarea copiilor în vederea alegerii temei centrale și anunțarea părinților printr-un afiș.

Acest demers poate fi parcurs în etapa de dimineață când copiii fac investigații având la dispoziție materiale informative diverse (planșe, cărți, dicționar ilustrat, fructe naturale, frunze și crenguțe, jetoane, jocuri de masă, calendare cu imaginea unor livezi, pliante, desene etc.

Opt copiii vor face parte din grupul central. Materialele existente le vor sugera o parte din cele 8 idei secundare. Ele se înscriu în diagrama pregătită în prealabil.



Reprezentarea modului de aranjare a grupurilor: cel central în mijloc, cele secundare în jur.

Alcătuirea grupurilor de lucru

Fiecare copil din cei 8 își vor constitui un grup de lucru fără să fie condiționați de numărul acestora. Ei trebuie însă ajutați să aibă aceleași posibilități de abordare a temei propuse prin mijloace creative variate (desen, abilități practice sau gospodărești, literare, kinestezice).

Activitatea în grup

În grupurile formate copiii colaborează pentru elaborarea celor 8 idei legate de tema dată.

Timpul alocat acestei etape va fi mai mare deoarece fiecare grup la sugestia educatoarei își va alege altă formă de realizare și prezentare a celor 8 idei.

Timpul stabilit este folosit eficient pentru comunicare, investigarea materialelor existente în clasă, posibilității obținerii de noi informații sau de valorificare a propriilor cunoștințe.

Se experimentează o nouă formă de combinare și acceptare a ideilor, cunoștințelor grupului.

Se alege câte un lider la fiecare grup și copilul secretar care reține toate ideile grupului.

Vă prezentăm o variantă a muncii în grup la o grupă pregătitoare.

Cele opt grupuri s-au orientat spre următoarele modalități de dezvoltare a celor 8 teme în funcție de materialele existente în clasă.

- | | |
|--------------------|----------------------|
| 1 Livada meri | 5 Livada de caiși |
| 2 Livada de peri | 6 Livada de piersici |
| 3 Livada de cireși | 7 Livada de gutui |
| 4 Livada de pruni | 8 Livada de nuci |

Fiecare grup primește câte o diagramă și o parte din materialele necesare, altele urmând a fi descoperite de grup prin efort colectiv.

Se alege cât un lider la fiecare grup și copilul secretar va reține toate ideile grupului.

PREZENTAREA VARIANTELOR MUNCII ÎN GRUP

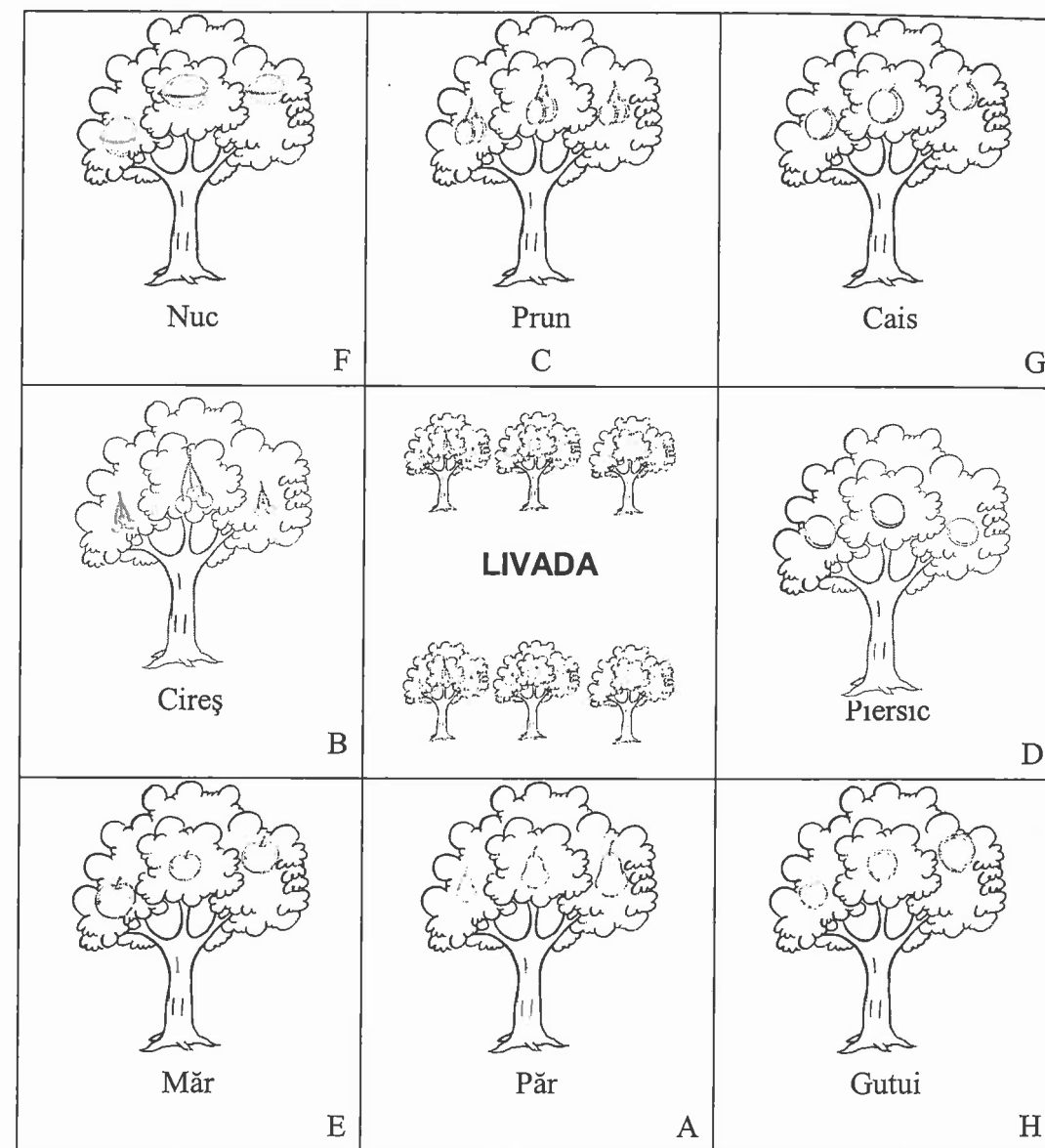


Diagrama pentru tema „LIVADA”

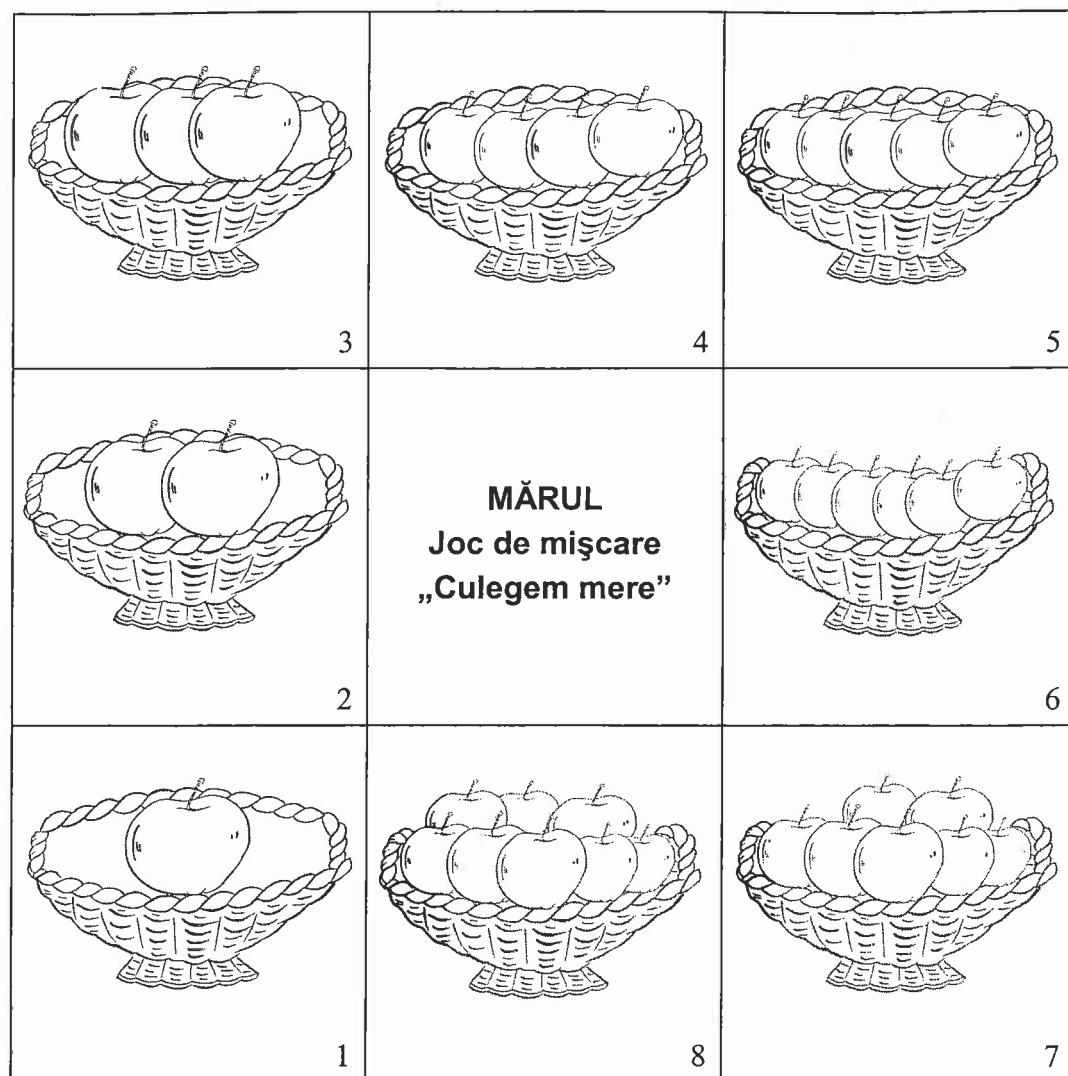


Diagrama pentru tema nr. 1

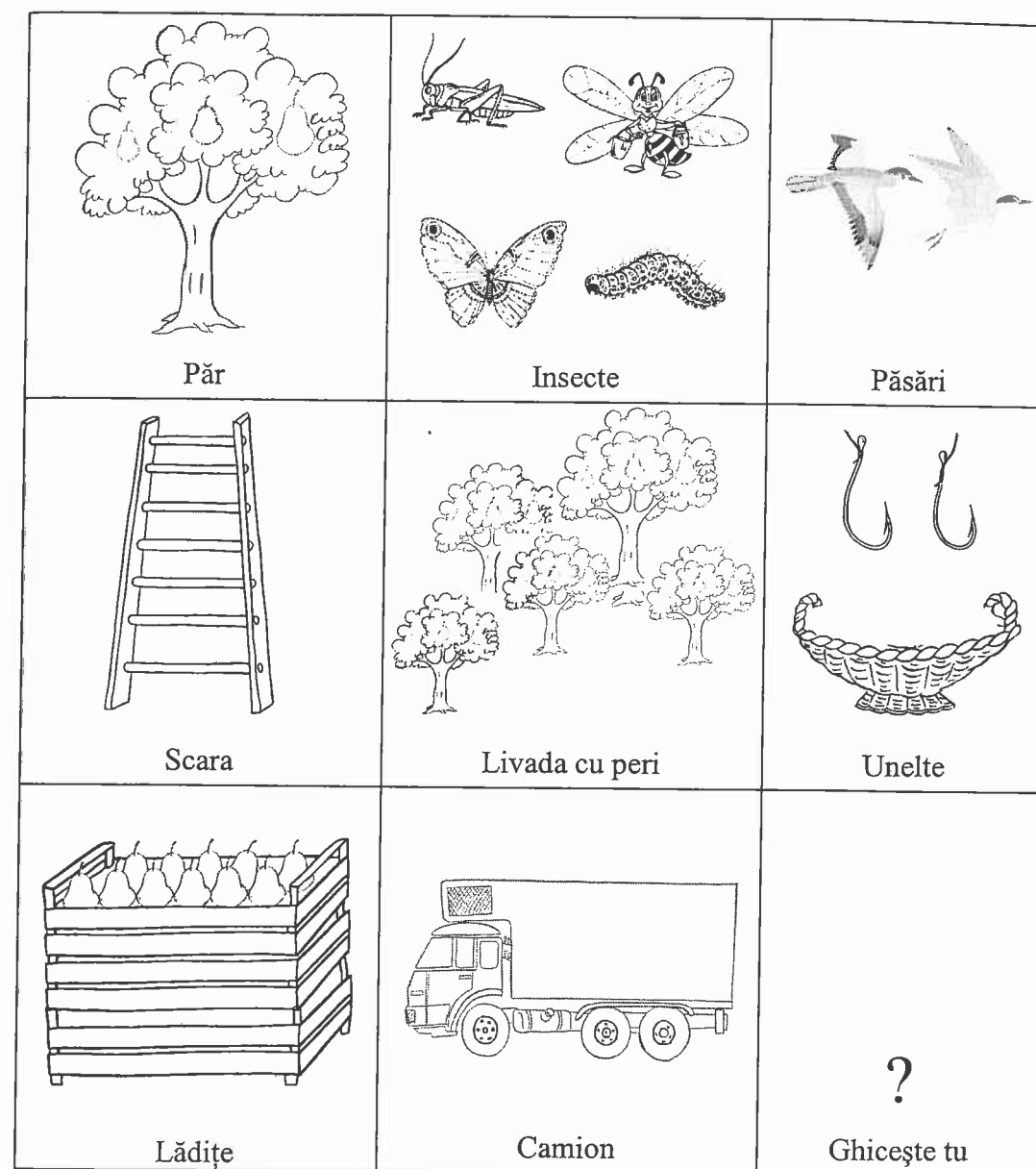
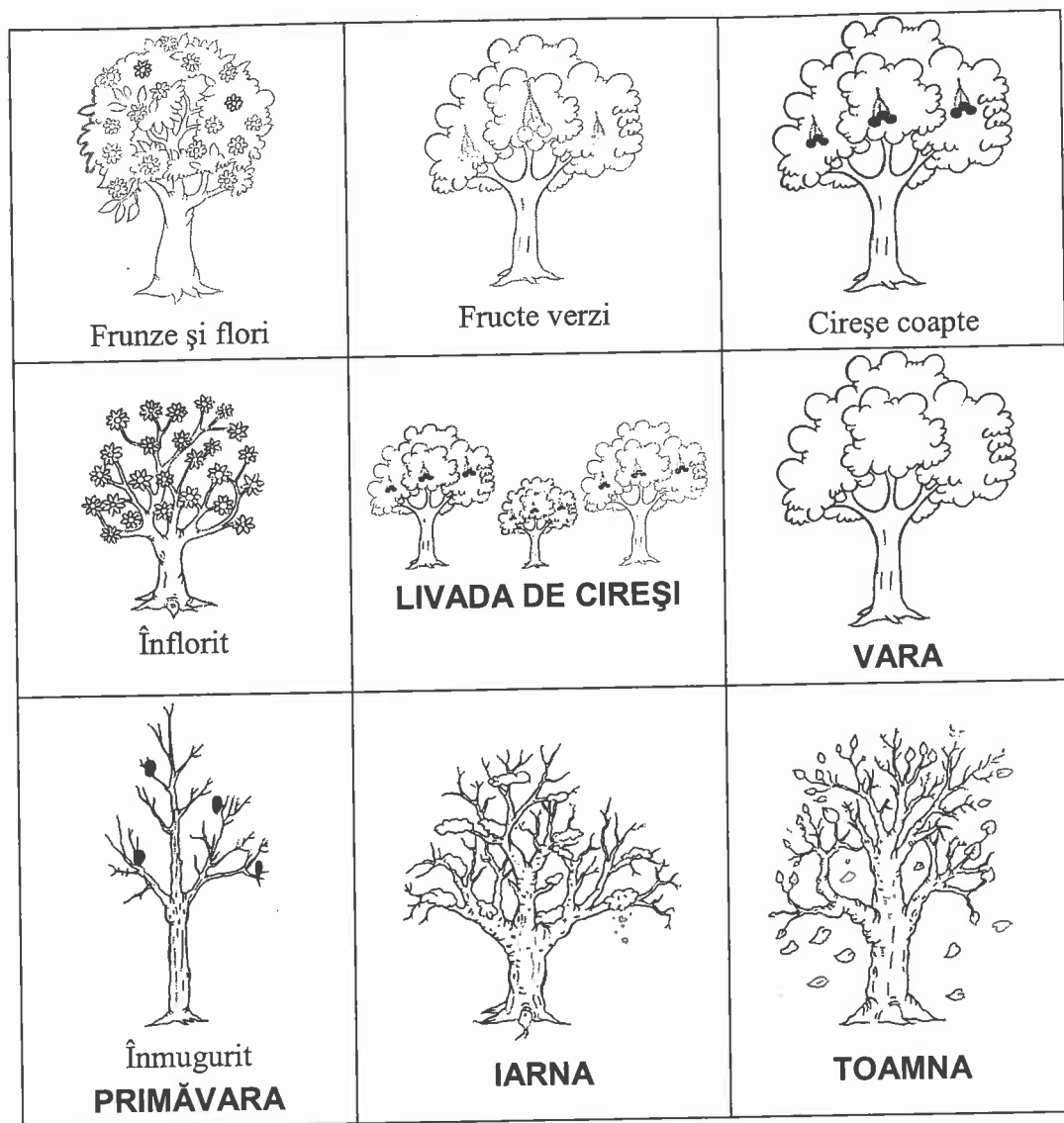
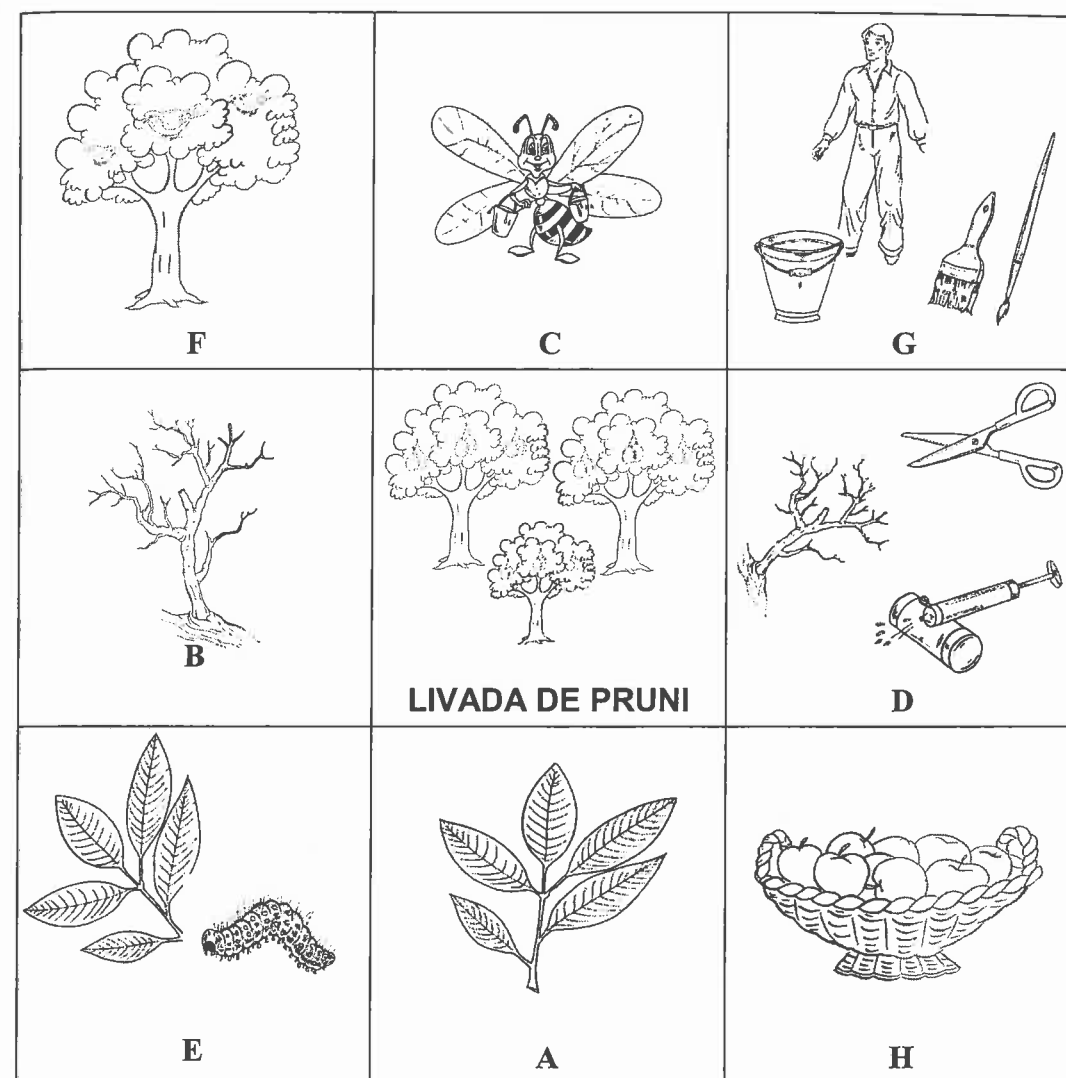


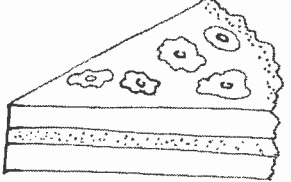
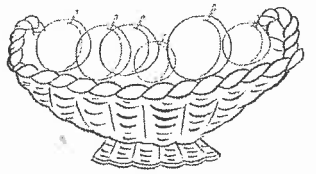
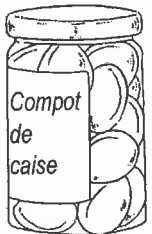
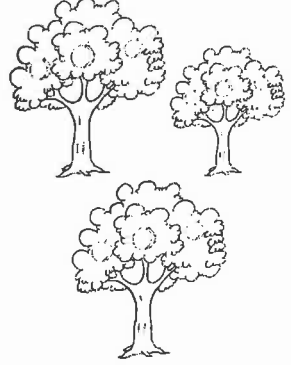
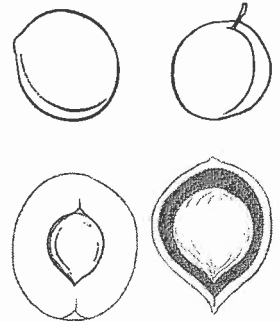
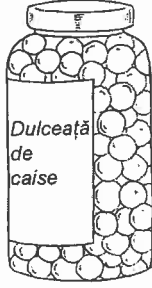
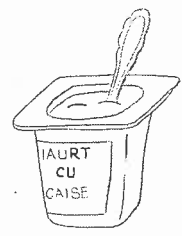
Diagrama pentru tema nr. 2



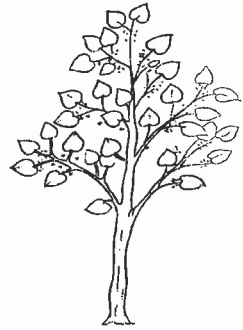
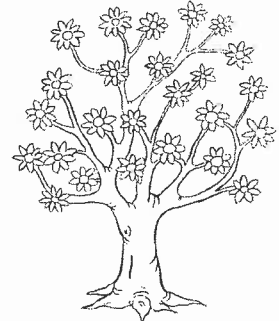
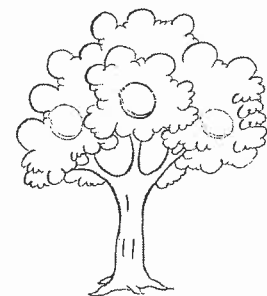
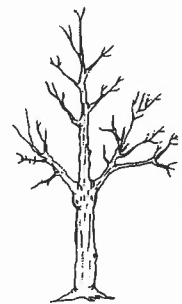
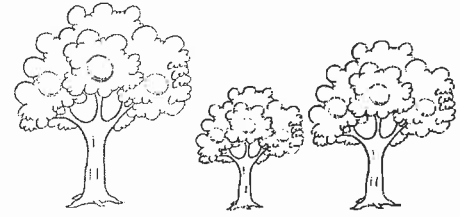
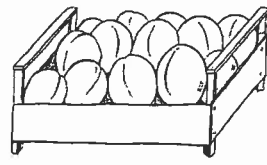
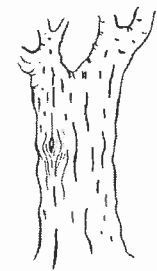
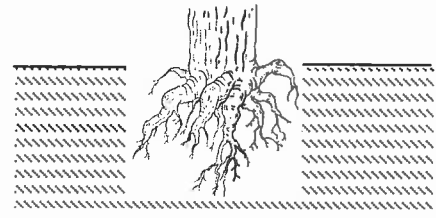
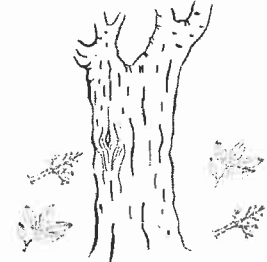
Cireșul în cele patru anotimpuri



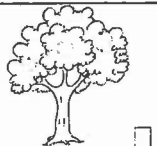
Livada – Dăunătorii și prietenii livezii

 Salată de fructe F	 Prăjitură cu caise C	 Coș cu caise G
 Compot de caise B	 LIVADA DE CAIȘI	 D
 Dulceață de caise E	 Gem de caise A	 Iaurt cu caise H

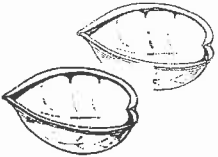
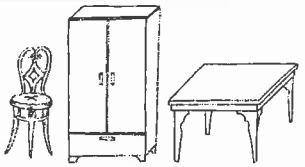
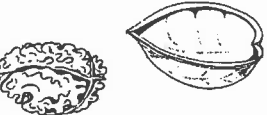
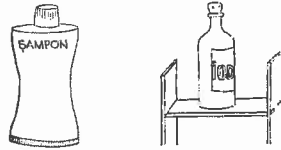
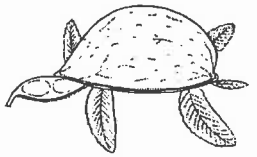
Joc de masă cu jetoane

 Frunze F	 Flori C	 Fructe G
 Crengi B	 LIVADA DE PIERSICI	 Lădița piersici D
 Tulpina E	 Rădăcina A	 Tulpina H

Drumul hranei spre bucătăria piersicului

Gutuia este tare. Ea are coajă și miez. F	În interior are 4 cămăruțe în care se află 4 semințe maro. C	Din gutuie mama face compot, dulceață și gem. G
Se termină cu o codiță scurtă de culoare maro. B	 LIVADA DE GUTUI	Gutuia parfumează aerul din cameră. D
Este acoperită de puf gălbui. E	Crește în gutui. A	Din frunzele gutuiului se face ceai. H

Descriere

 Coajă de nucă F	 Mobilier din lemn de nuc C	 Frunze G
 Coajă+miez B	 LIVADA DE NUCI	 Șampon D Iod X
 Lemn de nuc E	 Broscuță din nucă A	 Cozonac Dulceață de nuci verzi H

Foloasele nucului

Liderii ajutați de partenerii de grup prezintă ideile noi într-o ordine logică.

Celelalte grupuri completează, corectează, rețin, participă activ la discuțiile pe care educatoarea le stimulează păstrând atmosfera de învățare.

Grupurile apreciază ideile, modul de organizare și prezentare.

Ideile uneori pot fi spectaculoase, alteori simple sau incomplete (mai puțin de 8). De aceea pregătirea prealabilă a copiilor prin studiul mediului concret în livadă sau a pomilor fructiferi, fructelor, participarea la activitățile de îngrijire, recoltarea alături de familie, toate contribuie la reușita metodei.

Chiar dacă nu vom ajunge niciodată cu copiii într-o livadă, cu siguranță au văzut un pom fructifer. Materialele didactice care ne stau la dispoziție, reprezentările copiilor pot fi explorate prin metoda lotus.

- Nu ezitați și o folosiți!
- Veți avea satisfacții și surprize plăcute neașteptate.

I.3.3 Lotus individual

- Stimularea creativității -

Tema centrală - „Vreau să știu mai mult despre....”

O astfel de temă necesită din partea educatoarei o pregătire pentru intențiile copilului prin punerea la dispoziție lui a cât mai multe materiale semnificative care să-i stimuleze dorința de cunoaștere, curiozitatea, însăși copilul aduce materiale interesante despre tema pe care dorește să o abordeze la grădiniță (cărți, ilustrate, diapozitive, obiecte în miniatură și sunt completate cu cele din dotarea sălii de clasă.

1. Copilul alege tema centrală. Ex. „Universul”.

2. Studiază câteva minute materialele puse la dispoziție pentru a se gândi apoi la elementele temei.

Împreună cu educatoarea completează opt idei secundare pe baza preferințelor sale, a curiozității despre domeniul menționat și a materialului selectat din cel pus la dispoziția lui.

Se trec în diagramă aceste teme. Ele pot fi reprezentate prin desene, etichete/jetoane, siluete etc.

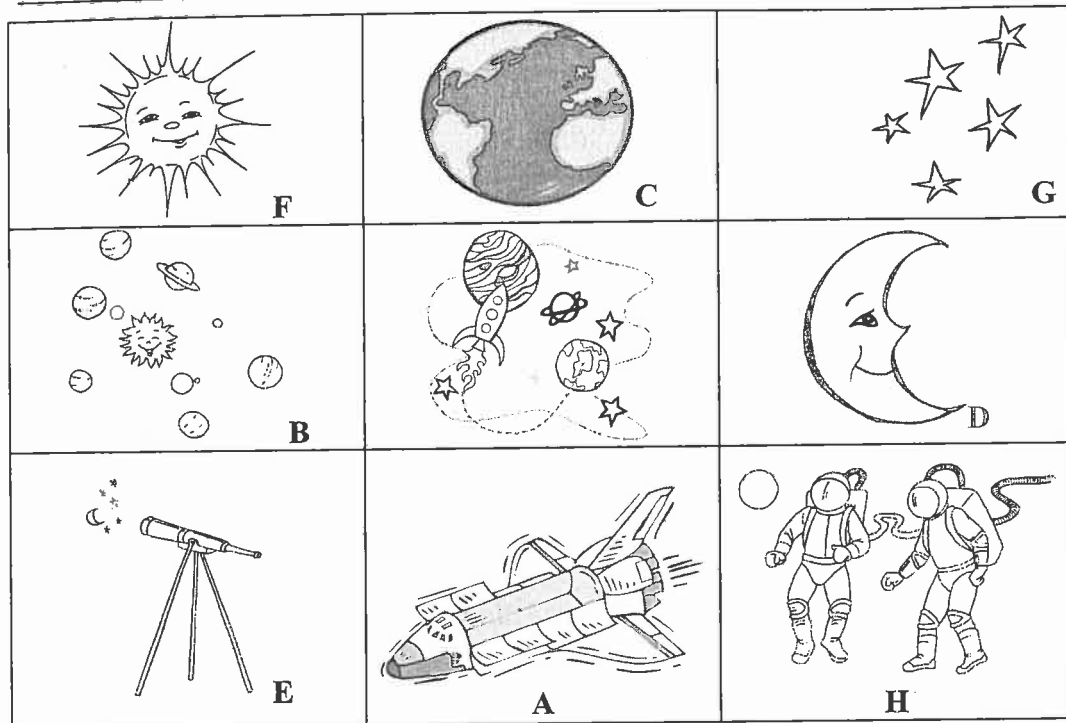


Diagrama universului

Spre deosebire de lotus de grup, la lotus – individual dispare cea de-a treia etapă „împărțirea pe grupuri mici” și se trece la etapa următoare activitatea independentă – dezvoltarea ideilor fiecărei teme.

Pentru fiecare temă sunt selectate conținuturile care corespund interesului copilului. Ele trebuie să fie simple, pentru nivelul lui de înțelegere. Abordate printr-un dialog educatoare-copil, copil-educatoare, ideile se concentrează în jurul temei și sunt dezbătute succint cu copilul. Ele apar ca răspunsuri la întrebările lui.

Astfel la subtema „Soarele” copilul poate fi interesat despre: formă, distanță față de Pământ, căldura pe care o degajă, „de ce nu putem privi Soarele cu ochiul liber”, „Ce este eclipsă de soare?”, „de ce se vede galben?” etc.

Pământul – este caracterizat în urma unor lămuriri cu privire la: forma Pământului, denumirea de „Planeta Albastră”, formarea zilei și a nopții, a anotimpurilor, viața pe planetă, polii Pământului etc.

Stelele – „ce sunt ele?”, distribuția lor pe cer, mărime, formă, „de ce strălucesc?”, „dacă au viață”, numele pe care îl poartă, toți vedem aceleași stele (constelațiile).

Planetele – numărul planetelor, distanța față de Pământ dar și de Soare, numele lor, ordinea în sistemul solar, caracteristicile lor (mărime, căldură, viață, inele, distanța față de soare).

Cu cât copilul este mai interesat, cu atât conținuturile sunt mai complexe. Un astfel de interes despre o temă mai puțin accesibilă la această vârstă apare dacă în jurul copilului există adulți cu care discută, abordează această temă, pe diferite căi: prin intermediul internetului, prin emisiuni de specialitate, utilizarea unor aparate pentru observarea stelelor (binoclu, telescop etc.) sau dacă dintr-un motiv sau altul i se pare interesantă copilului această temă.

După parcurgerea unor segmente de conținuturi sau în finalul lotusului individual poate fi adresat un text pentru a aprecia rezultatele din punct de vedere al dobândirii de cunoștințe dar mai ales al acurateții lor.

Test fulger

1. Ce este Pământul?

- a) un satelit;
- b) o planetă;
- c) un meteorit/radiotelescop.

2. Cu ce putem observa o stea?

- a) lupa;
- b) telescop;
- c) radiotelescop.

3. A ajuns omul pe lună?

- a) da;
- b) nu;
- c) în viitor.

4. Câte planete sunt?

- a) 5;
- b) 7;
- c) 9.

5. Câte silabe are cuvântul Soare?

- a) 2;
- b) 3;
- c) 4.

6. Cu ce sunet începe cuvântul Pământ?

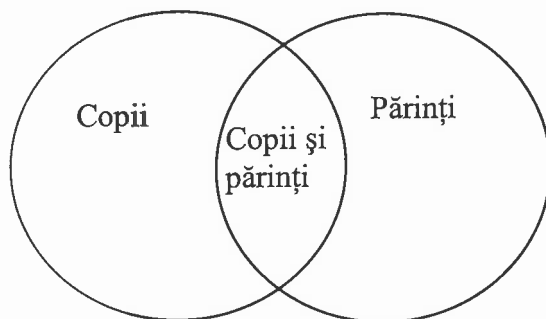
- a) A;
- b) P;
- c) S.

Aplicații practice

„Desenează vehicule spațiale”

„Configurează cele 9 planete ținând cont de mărimea și de culoarea lor”

În același mod se procedează și când educatoarea proiectează activitatea instructiv-educativă pe un an și adresează părinților întrebarea „*Ce temă ați dori să studieze copilul dumneavoastră anul acesta?*” din exprimarea părerilor fiecare părinte propune teme care prezintă interes pentru copil, pentru părinte sau și pentru copil și pentru părinte. Sinteza răspunsurilor permite ca această întrebare poate fi reprezentată grafic astfel:



Temele comune preferate atât de părinți cât și de copii depind în mare măsură de cum și de cât de bine își cunosc părinții copii; le știu preferințele, dorințele.

Rezultatele obținute reprezintă un procent din tematica abordată în anul școlar respectiv, un alt procent reprezintă propunerea educatoarei care ține cont de obiectivele programei.

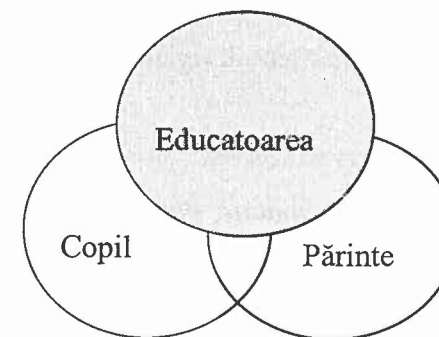
Cei trei factori influențează proiectarea astfel:

A – educatoarea – obiectivele programei și nivelul de dezvoltare al grupei.

B – Copii – preferințe.

C – Părinți – tematica propusă

Rezultă următoarea diagramă din care reiese că educatoarea deține rolul esențial în proiectarea activității, dar fără să omită copilul care este elementul de bază și părintele – factor responsabil în instruirea și educația propriului copil.



Reprezentarea grafică a factorilor care influențează tematica abordată într-un an școlar.

Lotus individual

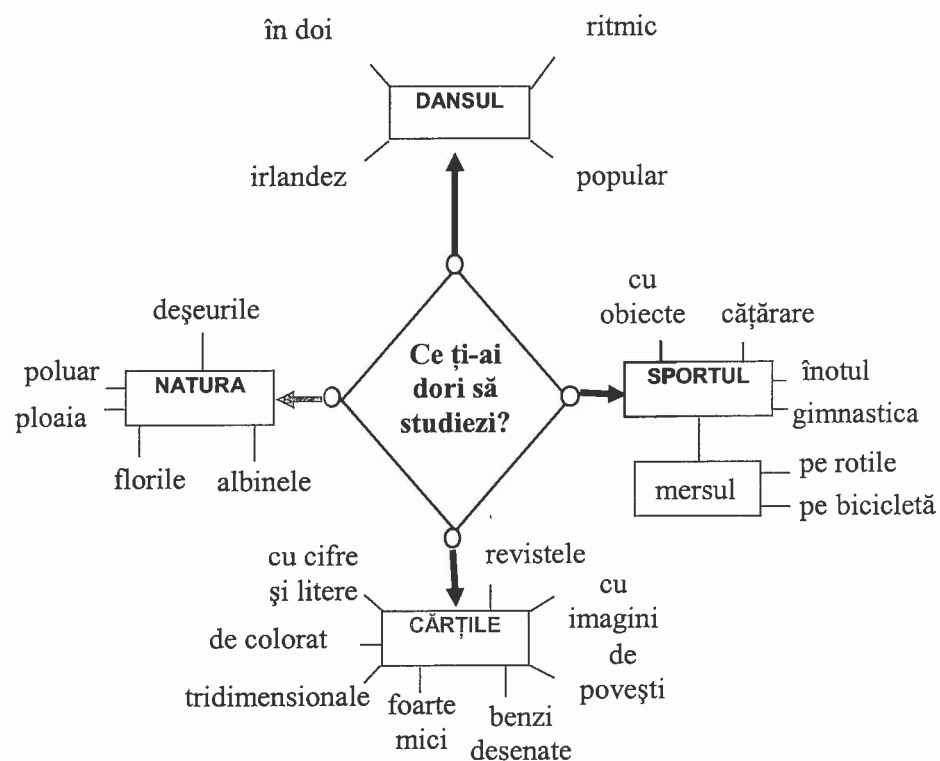
Exercițiu de stimulare a creativității.

"Ce ți-ai dori să studiezi?"

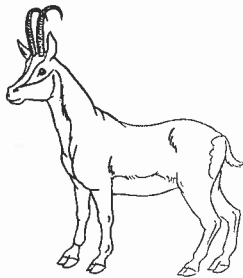
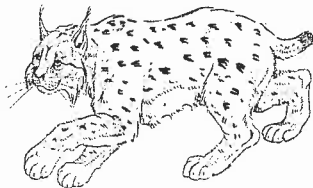
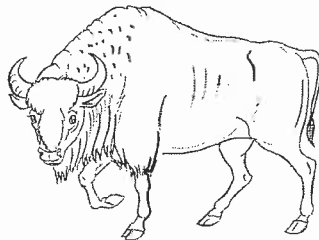
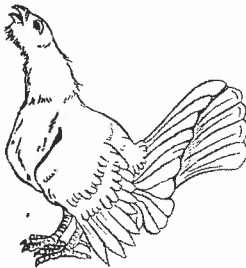
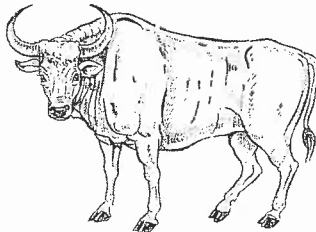
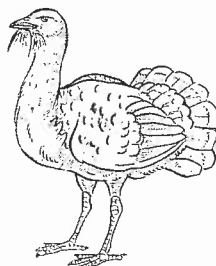
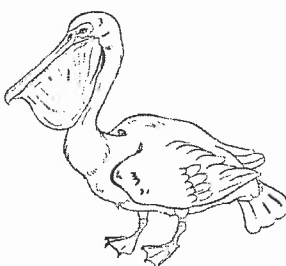
Etapele exercițiului

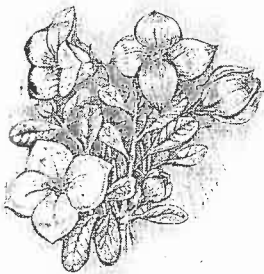
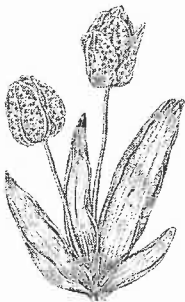
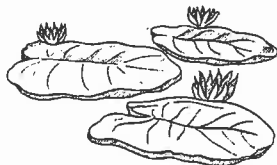
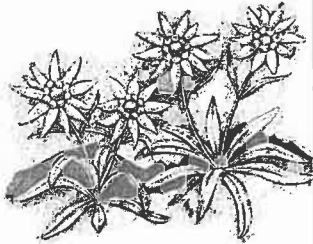
Alegeți tema centrală care poate fi: jocuri, pădure, flori, păpuși, animale sau întrebări ca:

- Unde ți-ai dori să mergi în vacanță?
- Ce-ai dori să știi despre sănătate, dinozauri, prăjituri.
- Copiii exprimă maxim 8 opțiuni, în funcție de interes, dorințe, cunoștințe.
- Enumeră conținuturile preferate pentru fiecare idee, domeniul ales ca în exemplul de mai jos, din cele 8.



Alte exemple

 Capra neagră F	 Râsul C	 Vulturul pleșuv și bărbos G	
 Zimbrul B	Animale pe cale de dispariție		 Cocoșul de munte D
 Bourul E	 Dropie A	 Pelicanul H	

 Bujorul de munte F	 Laleaua pestriță C	 Nuferi G	
 Sângele voinicului B	Plante pe cale de dispariție		 Papucul doamnei D
 Albăstrița E	 Floarea de colț A	 Garofița Piatra Craiului H	

I.4. Stabilirea succesiunii evenimentelor

Definiție

Stabilirea succesiunii evenimentelor este o modalitate modernă de învățare prin care se descoperă ordinea în care se succed evenimentele prezentate într-un text și relațiile dintre ele.

Obiectiv

Dezvoltarea capacității de a stabili evenimentele în ordine cronologică.

Descrierea metodei:

Exemplu: Pentru fixarea cunoștințelor privind evoluția unui pom pe parcursul unui an în cele patru anotimpuri se introduce stabilirea succesiunii evenimentelor, care se desfășoară în mai multe etape.

Prezentarea sarcinii de lucru:

Extrageți pe rând câte o imagine și prezentați conținutul.

Eu voi scrie pe flipchart conținutul în ordinea extragerii imaginilor fără să respect succesiunea, ordinea reală a evenimentelor.

De exemplu:

1. Pomul fără frunze în anotimpul toamna.
2. Pomul cu fructe coapte.
3. Pomul înmugurit.
4. Pomul cu fructe verzi.
5. Pomul înverzit.
6. Pomul înflorit.
7. Pomul cu frunze galbene.

În cursul unui an, în cele patru anotimpuri, pomul trece prin mai multe faze, cicluri de dezvoltare.

„Prezentați imaginile stabilind ordinea cronologică a perioadei de dezvoltare în cursul unui an.”

Lucrați în pereche.

Activitate în perechi:

Copiii observă, analizează imaginile și stabilesc ordinea cronologică a evoluției pomului în cele patru anotimpuri ale anului.

Activitate frontală:

➤ Fiecare pereche prezintă imaginea pe care o consideră prima în succesiunea evoluției pomului.

➤ Se consultă toți copiii dacă sunt de acord și se așează imaginea pe panou.

➤ Se procedează la fel și cu celelalte imagini care se așează la panou respectând ordinea succesiunii evoluției pomului.

De exemplu:

1. Pomul înmugurit.
2. Pomul înverzit.
3. Pomul înflorit.
4. Pomul cu fructe verzi.
5. Pomul cu fructe coapte.
6. Pomul cu frunze galbene.
7. Pomul gol, fără frunze.

➤ Se precizează că în cursul anului pomul are mai multe perioade de vegetație care se succed odată cu succesiunea celor patru anotimpuri.

➤ Se compară succesiunea evoluției pomului în așezarea cronologică a imaginilor prezentate de ei cu cea din realitate, soluționând explicații și argumente.

De exemplu: De ce ați așezat prima imagine cu pomul înmugurit= (R.: Pentru că pomul mai întâi înmugurește, apoi înverzește și înflorește în anotimpul primăvara).

Dacă se constată că au greșit succesiunea imaginilor, se sprijină copiii, adresându-le întrebări ajutătoare pentru a reface așezarea și pentru a stabili ordinea succesiunii imaginilor.

În jocurile și activitățile alese se introduce tehnica stabilirii succesiunii evenimentelor. De exemplu pentru fixarea cunoștințelor privind succesiunea sărbătorilor religioase în anotimpul iarna.

Prezentarea sarcinii de lucru:

➤ Alegeți fiecare un jeton și spuneți ce vedeți pe el.

➤ Voi scrie răspunsul fiecărui copil într-o "listă a jocului" în ordinea în care au extras jetonul, fără să respect ordinea în care le sărbătorim.

De exemplu: Copiii spun plugușorul.

Copiii împodobesc bradul.

Copiii așează ghetete la ușă.

Moș Crăciun împarte daruri.

➤ În anotimpul iarna, în luna decembrie sunt multe sărbători religioase.

➤ Priviți jetoanele și așezați-le pe panou în ordinea în care le sărbătorim. Lucrați în pereche.

Activitate în pereche.

➤ Copiii observă, identifică, descoperă sărbătorilor și așează pe panou jetoanele respectând ordinea cronologică în care le sărbătorim.

➤ Se compară ordinea succesiunii jetoanelor, cu succesiunea evenimentelor sărbătorite în realitate.

➤ Dacă se constată că jetoanele nu sunt așezate corect, copiii sunt solicitați să regândească și să refacă ordinea stabilind succesiunea sărbătorilor de iarnă cu ajutorul întrebărilor care cer explicații și argumente.

De exemplu, "De ce ați așezat imaginea aceasta prima? (R.: Pentru că este imaginea care arată prima sărbătoare de iarnă – Venirea lui Moș Nicolae)".

Activitatea	Sarcina de învățare
Cunoașterea mediului. Observare "Omul"	•Așezați fotografiile în ordinea cronologică a vârstei.
Educație pentru societate: Convorbire "La aniversare"	•Stabiliți ordinea copiilor care-și sărbătoresc ziua de naștere în această lună!
Observarea "Ninsoarea"	•Așezați imaginile reprezentând aspectele ninsorii în ordinea succesiunii producerii fenomenului.

Rețineți!

• Introduceți tehnica „*stabilirea succesiunii evenimentelor*” în activități științifice, experiențe, observări, jocuri, povestiri, poezii, convorbiri, lecturi după imagini pentru fixarea cunoștințelor privind succesiunea evenimentelor, faptelor.

• Îmbinați această modalitate cu “partenerul de sprijin” și cu eficiența metodelor clasice modernizate pentru o învățare durabilă.

Beneficii:

- Stabilirea succesiunii evenimentelor conduce la exersarea capacității de analiză, sinteză, comunicare.
- Dezvoltă gândirea logică, deducția, predicția.
- Dezvoltă spiritul de observație.
- Îmbină eficient formele de organizare ale colectivului.
- Strategie modernă pentru realizarea obiectivelor curriculumului.

Verbe utilizate:

- | | |
|-----------------|---------------|
| • a extrage; | • a privi; |
| • a identifica; | • a observa; |
| • a ordona; | • a analiza; |
| • a prezenta; | • a așeza; |
| • a alege; | • a respecta. |
| • a selecta; | • a compara. |

I.5. Bula dublă

Tehnica bula dublă grupează asemănările și deosebirile dintre două obiecte, procese, fenomene idei, concepte.

Bula dublă este reprezentată grafic prin două cercuri mari în care se așează imaginea care denumește subiectul. Exemple:

- Animale – păsări;
- Copii – părinți;
- Animale carnivore – animale ierbivore;
- Fructe – legume;
- Oraș – sat;
- Pădure – câmpie;
- Munte câmpie.

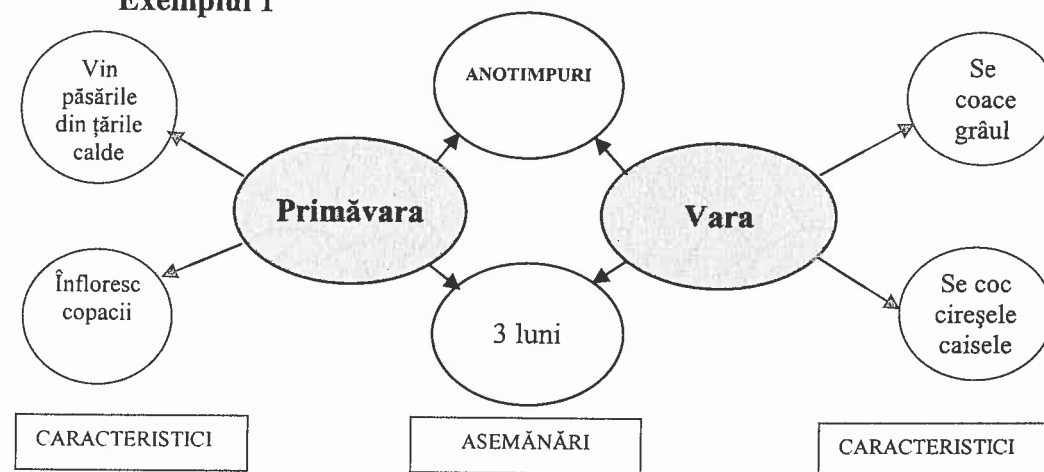
În cercurile mici așezate între cele două cercuri mari se desenează sau se așează simbolurile ce reprezintă asemănările dintre cei doi termeni cheie.

În cercurile situate în exterior la dreapta și la stânga termenilor cheie se înscriu caracteristicile, particularitățile sau deosebirile.

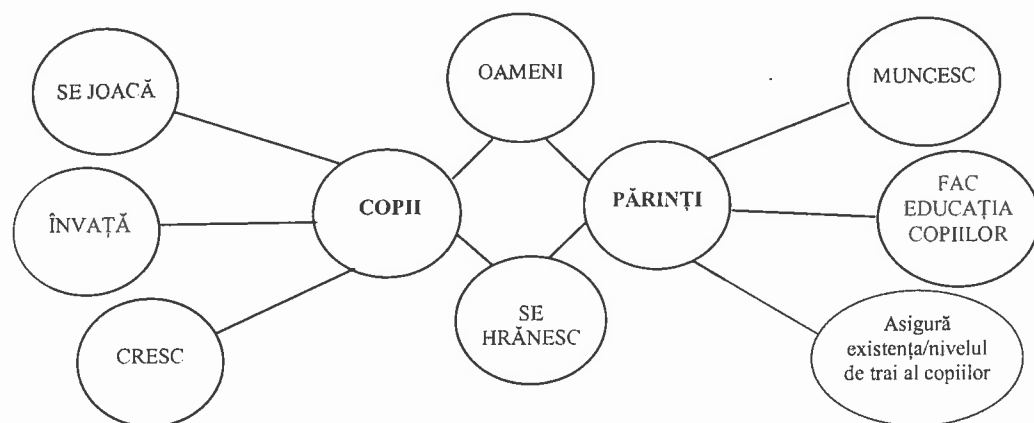
Tema = Ce știm despre?**Sarcina didactică**

• Completați bula dublă, cu două caracteristici ale anotimpului “Primăvara” și două caracteristici ale anotimpului “Vara”.

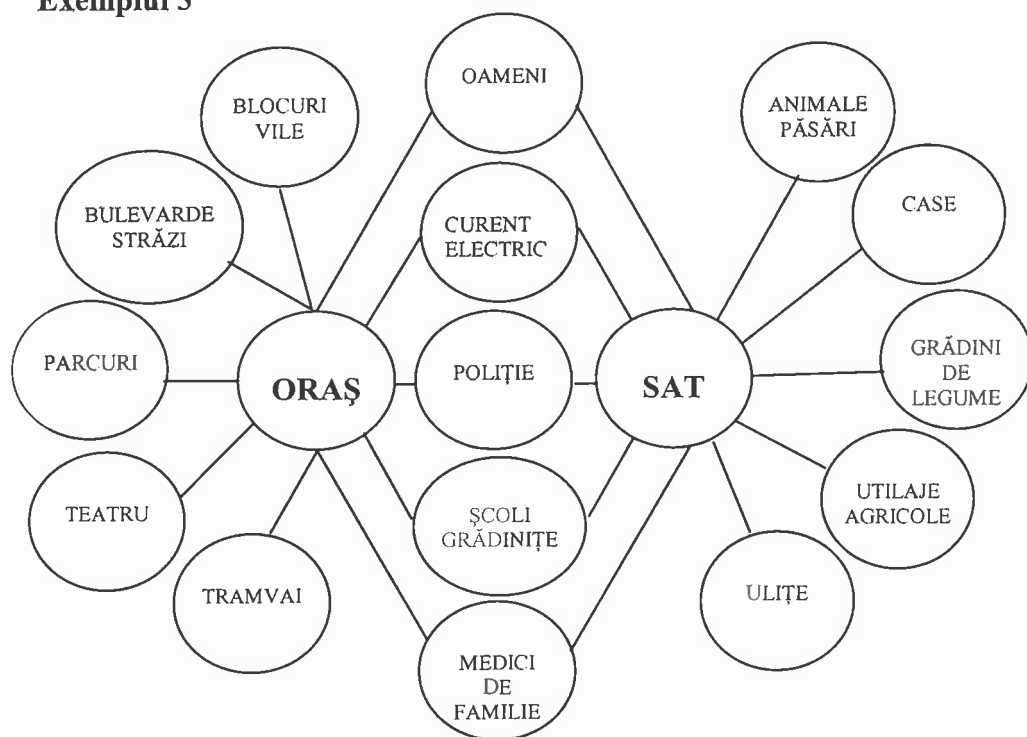
• Găsiți două asemănări și completați cercurile mici din mijloc

Exemplul 1

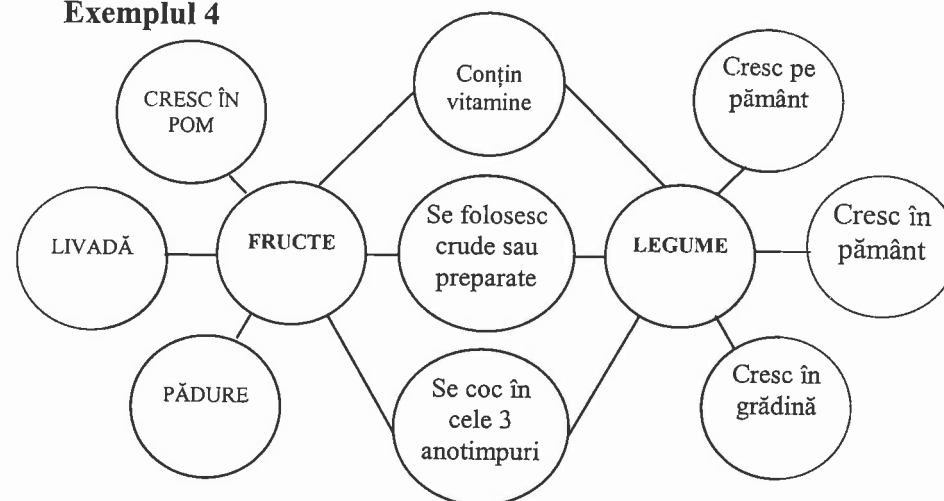
Exemplul 2



Exemplul 3



Exemplul 4



Experiment

Obiectiv – Să observe un proces natural

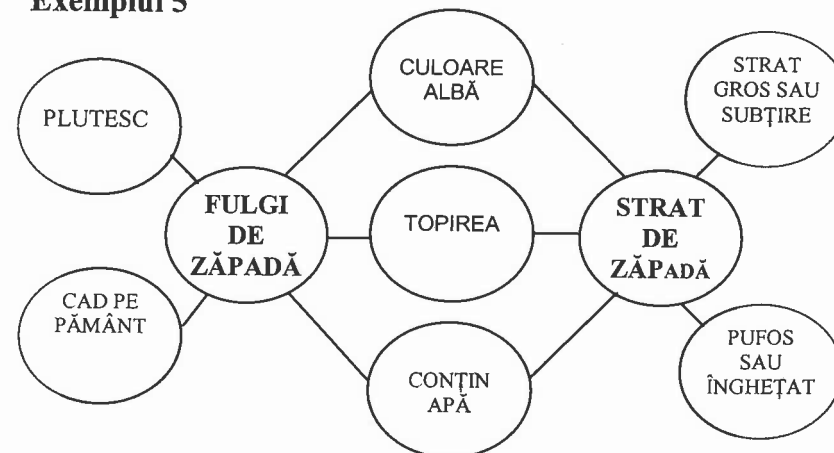
Sarcina 1 – Observați dimensiunea fulgilor de zăpadă și direcția în care cad pe pământ, culoarea, forma;

Sarcina 2 – Observați grosimea stratului de zăpadă, aspectul zăpezii proaspete

– Observați transformările suferite de zăpadă într-o zi geroasă de iarnă, dar și într-o zi însorită de iarnă.

– Apreciați cantitatea și tipul de poluare care se depune peste stratul de zăpadă din curtea grădiniței, de pe stradă, din grădina de flori, de pe trotuar.

Exemplul 5



I.6. Partenerul de sprijin

Definiție:

Partenerul de sprijin este o nouă modalitate de învățare prin care un copil cu dificultăți în învățare este sprijinit de alt coleg "partener".

Obiectiv:

Dezvoltarea capacității de a sprijini un copil cu dificultăți în învățare.

În evaluarea inițială, în evaluarea continuă, dar și în observarea permanentă a comportamentelor se depistează copii care prezintă dificultăți în învățare.

Se întocmește un tabel în care se consemnează numele copiilor și dificultățile.

NUMELE ȘI PRENUMELE	DIFICULTĂȚI PRIVIND											
	ASCULTAREA	MEMORIA	POVESTIREA DESCOPERIREA	SCRIEREA	REZOLVAREA PROBLEMELOR	IMAGINAȚIE - CREATIVITATE	COORDONAREA OCULO-MOTORIE	ÎNȚELEGERE	RELAȚIONAREA SPAȚIO- TEMPORALĂ	ATENȚIA	LIMBAJ	DIFICULTĂȚI EMOTIONALE
IONESCU RADU. M ETC.	X		X	X					X			X

• Se analizează tabelul și se stabilesc "partenerii de sprijin" pentru cei care prezintă dificultăți în învățare.

- Se proiectează activități recuperatorii pentru aceștia.
- Familiarizarea cu partenerul de sprijin.

Joc de întrecere – Construcții.

Tema jocului: „Cine termină primul.”

ATENȚIE! Întrecerea are loc între educatoare și copii.

Sarcina: să construiască în 5 minute din toate bețișoarele date un avion.

Câștigătorul va fi premiat.

Se dă semnalul de începere a jocului respectându-se timpul.

Educatoarea intenționează să nu termine construcția, întâmpină dificultăți în realizarea avionului.

Se anunță încheierea jocului și evidențierea câștigătorilor.

Educatoarea solicită sprijinul copiilor.

Se concluzionează că cei doi copii care au ajutat la construcție sunt "partenerii de sprijin" ai educatoarei.

Se precizează că oricine simte că nu reușește, că întâmpină dificultăți în rezolvarea unei sarcini/ probleme trebuie să apeleze la un partener de sprijin.

"Calitățile partenerului de sprijin".

- să fie un copil recunoscut de grup, de cel care are nevoie de sprijin;
- să știe să coopereze, să ajute, să explice, să se facă înțeleș;
- să fie "expert" în activitate, adică să dispună de tipul de inteligență caracteristic domeniului respectiv.

Calitățile celui sprijinit:

- să aibă curajul să recunoască că are nevoie de sprijin;
- să accepte sprijinul cu încredere;
- să solicite sprijin;
- să-și aleagă "partenerul de sprijin".

Dificultăți în învățare	Partenerul de sprijin	Sarcini de sprijin
• ASCULTARE	• ascultă împreună prin jocul "Ascultă-mă și te ascult"; • redă el ascultarea; cere colegului același lucru; • intervine, adresând întrebări acolo unde este necesar; • apreciază obiectiv reușita colegului partener; • exersează până se formează deprinderi de ascultare activă; • este un copil cu inteligență lingvistică și interpersonală.	• Să asculte la calculator un text foarte scurt, sau o strofă, dintr-un cântec, o poezie, apoi să-l redea. • Să-și formeze deprinderi de ascultare activă.

• POVESTIRE	• Copil "expert" cu inteligență lingvistică: • povestește corect: respectă cronologia evenimentelor; • se exprimă corect gramatical; • povestește amănunte folosind epitețe, comparații, hiperbole etc.; • adresează întrebări stimulative pentru o povestire completă.	• "Citim și povestim împreună" • "Povestește ce-ai văzut la TV!" • "Povestește desenele!" • Povestește ce-ai făcut în timpul liber • Răspunde întrebărilor partenerului! • Povestește după model în jocul "Povestește ca mine!"
• SCRIERE	• Este "expert" cu inteligență vizual-spațială: • stăpânește deprinderile motrice necesare scrierii; • începe un desen spre a fi completat de coleg;	• "Scriem pe tablă numele!" • "Completează desenul început de mine: "Fluturile", "Para". • Scriem și ne jucăm (scriere pe coli mari!)
• COORDONARE OCULO MOTORIE A MÂINILOR	• "Expert" cu inteligență vizual-spațială, kinestezică dominantă: - desfășoară activități corecte care cer coordonarea oculo-motrică; - reușește să urmărească perceptiv și motric anumite trasee.	• Jocuri și exerciții de recuperare oculo-motrică: • "Ajutați-mă să tai cu foarfeca" • "Înșirăm mărgelile" • "Realizează structuri după model!"
• MEMORIE	• Expert cu inteligență lingvistică, interpersonală. - memorează rapid; - redă cu fidelitate un dialog dintr-o poveste.	• "Spune cu mine poezia" (memorare de versuri) • "- Eu sunt mama, tu ești Scufița" (dialogul dintre personaje)
• REZOLVARE DE PROBLEME	• "Expert" cu inteligență logico-matematică, interpersonală: • are capacitatea de a rezolva o problemă, găsește soluții, idei pentru rezolvarea unor situații.	• Descompunerea unui număr: • "Să împărțim corect jucăriile!" • Câte ai tu? • Câte am eu? • "Scrie în căsuțele date cifrele corespunzătoare numărului dat!" • În cine se descompune numărul 9?

Se repetă activitățile până se constată că dificultatea se diminuează sau dispare.

ATENȚIE!

După același model se utilizează partenerul de sprijin și pentru cei care au dificultăți în învățare la alte activități.

Rețineți!

- Fiți obiectivi în stabilirea partenerului de sprijin!
- Încercați să aflați cine are nevoie de un partener de sprijin de la copii!
- Analizați propunerile!
- Explicați și precizați că fiecare dintre ei este partener de sprijin pentru unul din colegi.
- Cultivați încrederea în forțele proprii, dar și în forțele colegilor.
- Explicați avantajele aplicării partenerului de sprijin părinților, pentru evitarea conflictelor, atât celor ai căror copii au dificultăți în învățare cât și celor ai căror copii sunt parteneri de sprijin.
- Realizați prin joc sprijinul astfel încât cel sprijinit să nu se simtă frustrat, iar cel care sprijină să nu devină vedetă.

Beneficii:

- Copiii devin "parteneri de sprijin" atât ai colegilor dar și ai educatoarei, înlesnind activitatea de recuperare.
- Stimulează și exersează inteligențele multiple.
- Dezvoltă încrederea în forțele proprii, cooperarea și lucrul în pereche.
- Determină "cunoașterea de sine" și recunoașterea colegilor!

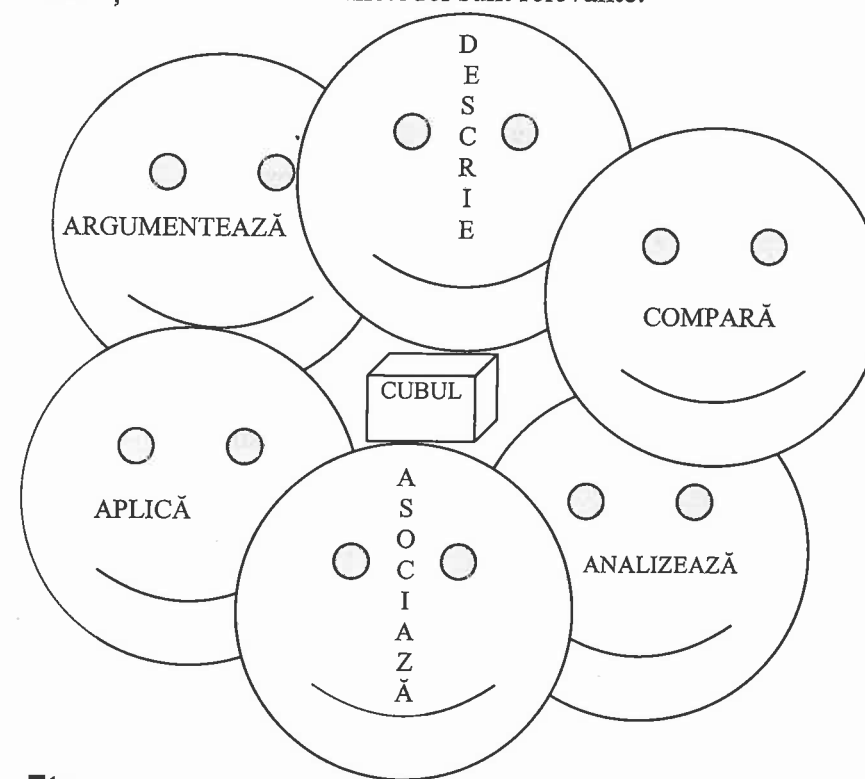
Verbe utilizate

- | | |
|--------------------|-----------------|
| • a asculta activ; | • a reda; |
| • a răspunde; | • a povesti; |
| • a întreba; | • a începe; |
| • a ajuta; | • a împărți; |
| • a compune; | • a descompune; |
| • a rezolva; | • a repeta; |
| • a scrie; | • a completa; |
| • a desena; | • a tăia; |
| • a decupa; | • a înșira; |
| • a introduce; | • a spune; |
| • a rezolva; | • a sprijini |

I.7. Cubul**Definiție**

Strategia de predare-învățare, descoperită în 1980 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.

Valențele formative ale metodei sunt relevante.

**Etape**

- Se formează grupuri de 4-5 copii.
- Fiecare copil din grup interpretează un rol în funcție de sarcina îndeplinită.

• Copilul 1	ROSTOGOLICI	Rostogolește cubul.
• Copilul 2	ISTEȚUL ☺	citește imaginea sau sarcina scrisă pe un simbol și formulează întrebarea.
• Copilul 3	ȘTIE TOT ☺	reține sarcina prezentată de colegul lui pentru a o reaminti colegilor de grup în cazul în care aceștia o uită sau doresc să confrunte răspunsul cu întrebarea.
• Copilul 4	CRONOMETRUL ☺	măsoară timpul și întrerupe activitatea. Se folosește de clepsidră, alte mijloace neconvenționale sau de cronometru.
• Copilul 5	UMORISTUL ☺	încurajează grupul, fiind optimist, bine dispus, cu simțul umorului.

După cum se observă grupul este format pe principiul respectării sau exersării inteligențelor multiple ca în tabelul de mai jos.

Copiii și tipul de inteligență dominantă

C1	C2	C3	C4	C5
Inteligența kinestezică	Inteligența verbal lingvistică	Inteligența interpersonală	Inteligența logico-matematică	Inteligența interpersonală

- Copiii rezolvă sarcina individual într-un timp dat.
- Prezintă pe rând răspunsul formulat. Toți copiii din grup analizează răspunsul, fac comentarii, pot solicita reformularea întrebării pentru a fi siguri că sarcina este corect rezolvată.

Au loc comentarii care conduc la selectarea sau reformularea răspunsului corect prin combinarea ideilor individuale.

Atenție!

Dacă se aplică strategia în mai multe grupuri simultan este nevoie de câte un adult ca moderator sau numai pentru a monitoriza activitatea și a rezolva problemele grupului.

Strategia dă rezultate foarte bune în activități de observare desfășurate frontal, educatoarea găsind pentru fiecare copil câte o sarcină care să motiveze învățarea.

Frontal se poate combina cu brainstorming-ul și jocul de rol.

Eficiența maximă a strategiei este dată de organizarea grupurilor în ariile de stimulare în decursul unei săptămâni, pe rând. Se pot astfel diversifica sarcinile atât la nivelul grupului cât și la nivelul grupurilor, până la individualizare.

Exemple de jocuri: Cubul întrebărilor, cubul anotimpurilor, cubul toamnei, cubul muntelui, cubul florilor, cubul prieteniei, cubul personajelor, cubul meu, cubul grupei, cubul grădiniței etc.

Activitatea de grup se poate încheia sub mai multe forme:

- a) Conceperea unui eseu având ca suport înregistrările răspunsurilor pe flipchart.
- b) Transpunerea ideilor într-un desen colectiv cu tema investigată.
- c) Prezentarea celor mai frumoase rezolvări și motivarea alegerii lor.
- d) Propunerea unui nou cub cu o altă denumire, formularea sarcinilor pe fețele cubului și rezolvarea lor acasă.

Sfaturi

- Confectionați cuburi de mărimi diferite pentru a diversifica jocurile – exercițiu în care cubul este “vedeta intelectuală” a unei lecții.
- Formulați diferite sarcini de învățare sub forma întrebărilor.
- Transferați-le pe diverse simboluri specifice temei de studiu fie în cuvinte fie în cuvinte însoțite de imagini (flori, frunze, copaci, stegulețe, steluțe). Acestea orientează activitatea intelectuală și o activează.

Respectați etapele:

- Descrie
- Compară
- Asociază
- Analizează
- Aplică

- Argumentează

De reținut!

• Copiii răspund la întrebări și rezolvă sarcinile care sunt accesibile formulate și orientează gândirea spre răspunsul corect.

• În anumite tipuri de activități ca de exemplu observarea, se rezolvă sarcinile în ordinea etapelor de la 1 la 6. În altele în ordine aleatorie prin rostogolirea cubului.

Alte Variante:

• Se citesc sarcinile pentru toți copiii din grup de pe toate fețele cubului sau pe rând în funcție de complexitatea sarcinii, de particularitățile individuale, de etapa integrării strategiei în lecție sau de obiectivele formulate.

• Individual copiii rezolvă sarcinile apoi câte doi discută modul de rezolvare și rezultatele obținute.

• Se organizează o discuție frontală în care copiii răspund la întrebări, se completează, își prezintă în perechi rezultatul investigațiilor (fie desen, colaj, pliant, carte, jucărie, construcție în funcție de sarcina de învățare formulată).

Exerciții

- **Describe** un animal de casă.
- **Compară** animalul de casă cu alte animale (de curte, mari, dresate sau sălbatice).
- **Asociază** comportamentul unui animal cu comportamentul omului.
- **Aplică** unele informații despre animalele de casă pentru a explica relația lor cu omul.
- **Analizează** rasele de animale de casă întâlnite în familie, la TV, în cărți.
- **Argumentează** pro sau contra. „Animalele de casă sunt prietenii omului”.

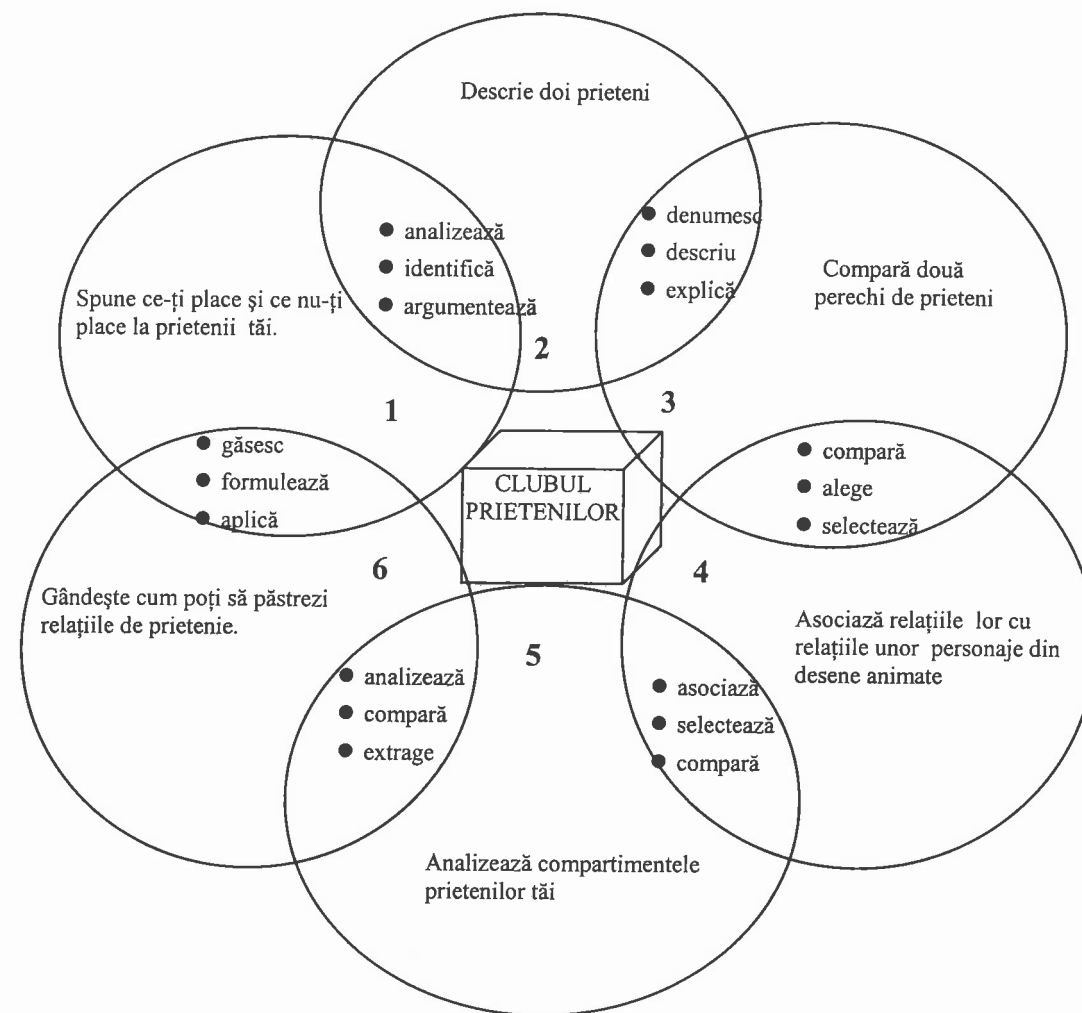
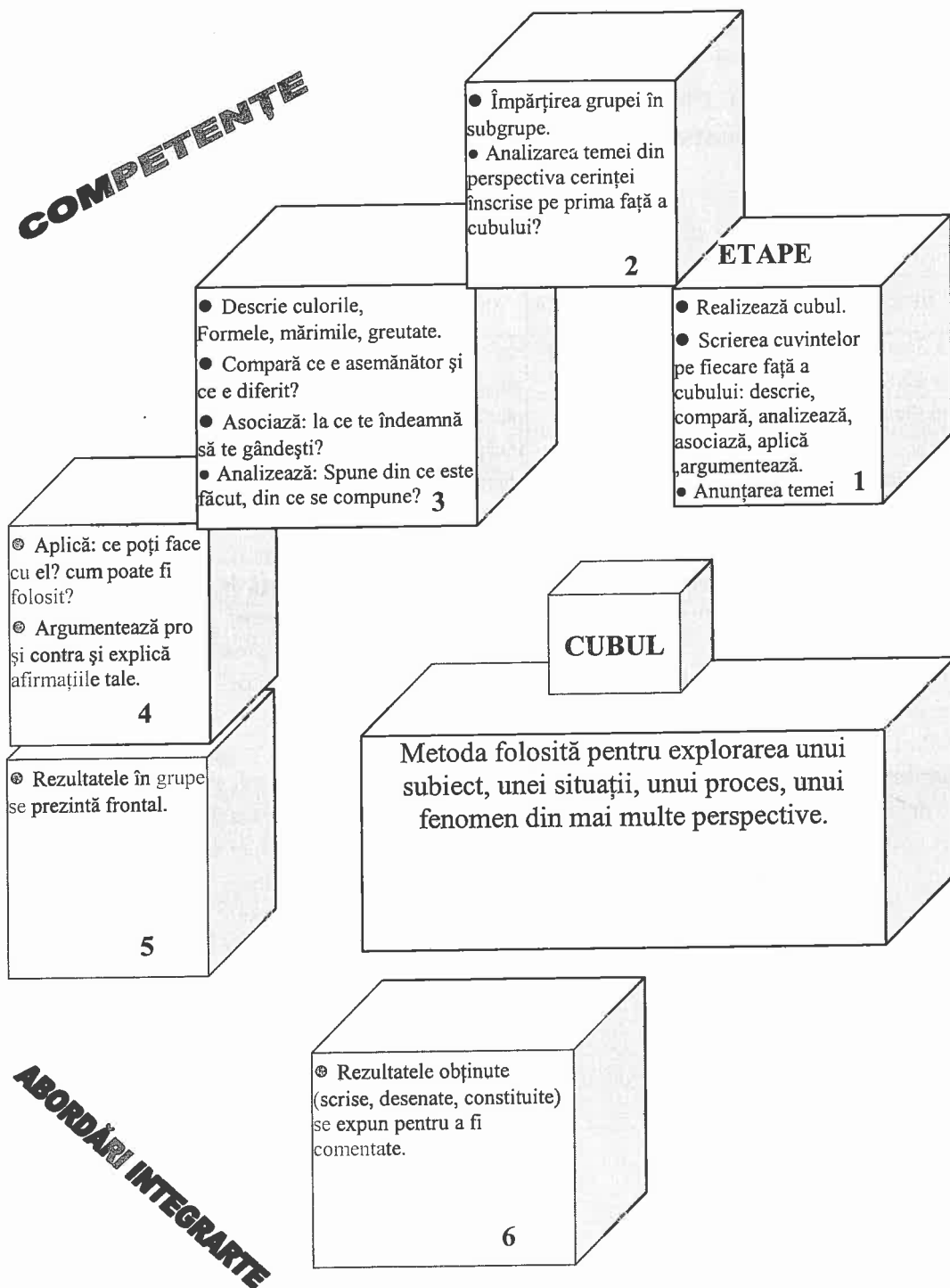
Fișă de înregistrare a răspunsurilor.

Obiectivul – Analiza întrebărilor și formularea răspunsurilor cu participarea întregii clase sau a grupului advers în cadrul unui concurs și completarea răspunsurilor.

Exemple de sarcină

DESCRIE	COMPARĂ	ASOCIAZĂ	ANALIZEAZĂ	APLICĂ	ARGUMENTEAZĂ
• o floare de primăvară • un personaj • un comportament • un mod de lucru • o tehnică de pictură • un sentiment • o trăire • un proces (înflorire, dizolvare etc.) • o privire • un zâmbet	• petalele aceleiași flori • două flori și precizează asemănările și deosebirile • comportamentele a două personaje pozitive între ele sau comportamentul personajelor negative între ele • modul tău de lucru cu cel al colegului tău • florile de grădină cu cele de cameră • relațiile între grupuri sau membrii din același grup	• cuvântul floare cu alte cuvinte • comportamentul tău cu al unui personaj cunoscut • modul tău de a realiza o activitate cu model din natură (furnică, albină).	• locul de amplasare a plantelor într-o încăpere • factorii de mediu • comportamentul unor copii sau animale, insecte • părțile componente ale unei flori, unui animal, jucărie etc. • pericolele unei situații • aspectul interior și exterior al unei încăperi, obiect casnic, personajelor, prietenilor • relații de colaborare	• cunoștințele, deprinderile și comportamentele în situații noi • construiește o floare pe baza descrierii • desenează de ce are nevoie o plantă să crească • interpretează rolul unui personaj cunoscut • culege frunzele uscate pentru a salva planta • prelungește viața plantelor din vază pentru a se bucura de culoare și parfum	• afirmația: “Copiii iubesc florile” • Proverbul “Unde nu intră soarele intră doctorul” • “Floarea neudată pe jumătate moartă” sau • “Plantele sunt nemuritoare” • “Avem nevoie și de personaje negative...” • Descrierea “avea părul negru ca abanosul”

COMPETENTE



Rezultatele în subgrupe se prezintă frontal

Abordări integrate

Rezultatele obținute (scrise, desenate, construite) se expun pentru a fi comentate

I.8. Puzzle

Definiție

Puzzle este un joc – exercițiu ce constă în reconstituirea unei imagini din forme, figuri/piese, a unei propoziții din cuvinte, a unui cuvânt din silabe/litere.

Obiectivul urmărit

Exersarea capacității de a reconstitui/asambla o imagine, un cuvânt, stabilirea unei relații pozitive de comunicare între emițător și receptor.

Descrierea metodei

Este o metodă – exercițiu care necesită munca în grup. Verbul definitoriu al metodei este „a reconstitui”. Imaginea reconstituită conține tematici cunoscute de copii, preferate de ei: peisaje, portrete, obiecte, scene dintr-o poveste, ființe fantastice, personaje din desene animate etc. Devine interesant exercițiul, stimulând curiozitatea copiilor, atunci când imaginea reconstituită conține și elemente noi pentru ei. Ea, imaginea, este fragmentată în diferite forme care de altfel constituie piesele jocului „Puzzle”.

Dacă se lucrează în mai multe grupuri tematica imaginii diferă, însă mărimea pieselor, forma lor și numărul sunt la fel, „identice”. Fragmentarea imaginii se face pe linii drepte sau curbe.

Etapele jocului:

1. Organizarea pe grupuri

Se formează grupuri de câte trei copii. Așezarea a două scaune „spate în spate” condiționează desfășurarea, fiecare copil stând la o măsuță. În partea laterală a celor doi stă cel de-al treilea copil.

Organizarea pe grupuri se face:

- direct, nominalizând distribuirea fiecărui copil în rolul pe care-l îndeplinește în joc;

- prin tragere la sorți: într-un coșuleț se pun la dispoziție trei simboluri:



GURĂ; pentru cel care comunică,



MÂNĂ, pentru cel care



receptează și acționează, **OCHI** (ochi / pentru cel care observă sau inițialele E (emițător), R (receptor), O (observator)).

- după criteriul inteligențelor multiple:

- verbal – lingvistică;
- vizual – spațială;
- interpersonală etc.

Când copiii sunt familiarizați cu metoda li se face un instructaj pentru fiecare rol în parte, ca să cunoască ce acțiuni întreprind în oricare dintre roluri.

Așezați pe scaune fiecare copil exercită rolul său:

- emițătorul – emite/comunică sarcina de lucru;
- receptorul – acționează puzzle –ul în funcție de modul cum receptează sarcina de lucru comunicată în emițător (așează piesele în tablou);
- observatorul – îndeplinește tacit rolul său care vizează modul de colaborare între emițător și receptor;

De asemenea se precizează „regula jocului” «după ce ați ocupat locurile nici receptorul, nici emițătorul nu aveți voie să vedeți ce lucrează fiecare, adresați numai întrebări.»

Timpul expiră când primul grup termină puzzle-ul.

Distribuirea materialului utilizat

Atât emițătorul cât și receptorul primesc același material didactic. Emițătorul are pusă la dispoziție imaginea ce va fi reconstituită de receptor. Receptorii primesc în mape sau plicuri elementele ce vor reconstitui imaginea. Fiecare grup primește o imagine diferită.

Comunicarea sarcinii

Copiii sunt anunțați că în cadrul activității de cunoașterea mediului vor reconstitui întregul din părți: – tema „Anotimpul Toamna”.

Activitatea în grup

Se dă semnalul de începere prin bătăi din palme, sunetul clopoțelului sau oricare alt semnal sonor, ori prin comanda „Începeți!”

Copilul – emițător indică locul fiecărei piese din puzzle.

Copilul –receptor așează piesele după indicațiile date de emițător.

Exemple: figura care conține floarea mare albastră se așează în dreapta jos; lângă ea, în partea stângă piesa care conține 3 frunze galbene.

Receptorul poate adresa întrebări: „Mai sunt forme care conțin frunze?”, „Este soare în tablou?”

Timpul expiră când primul grup finalizează reconstituirea imaginii.

Activitatea observatorului

Observatorul al cărui grup a finalizat puzzle-ul corect prezintă activitatea grupului său. Indicată este, ca el să manifeste obiectivitate în expunerea sa.

Observatorul se axează pe comunicarea dintre cei doi membri ai grupului direcționată pe:

- exactitatea informațiilor transmise;
- modul de receptare al informațiilor;
- compatibilitatea partenerilor;
- întrebări suplimentare;
- atmosfera de colaborare între partenerii emițător – receptor.
- ce anume a condus la finalizarea puzzle-ului

Analiza imaginilor reconstituite

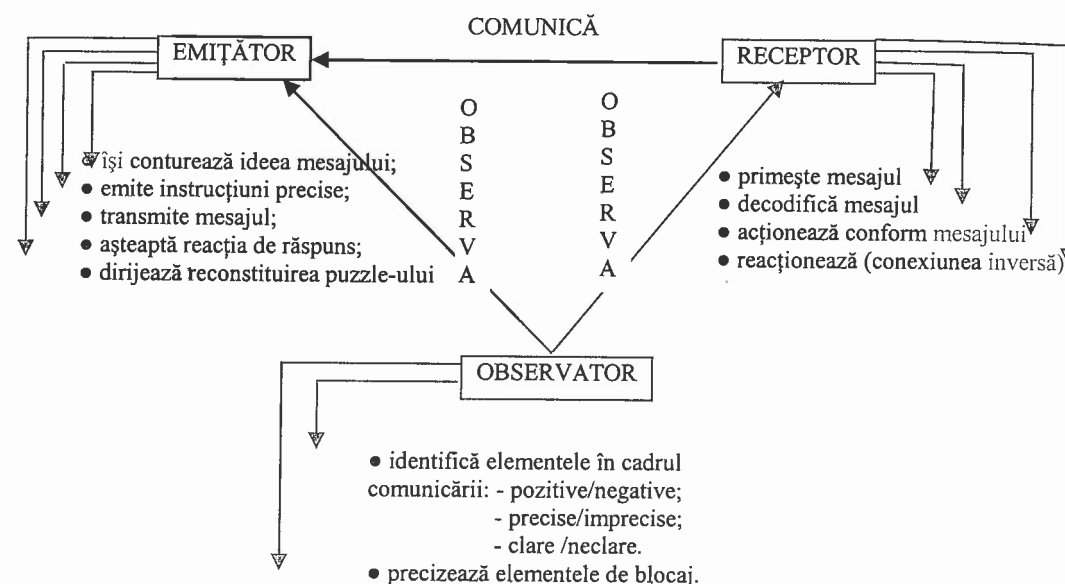
Sunt identificate și celelalte imagini reconstituite.

Exemplu: „Ploaia și vântul toamnei”, „Recoltatul fructelor”, „Culesul porumbului” etc.

Ceilalți observatori prezintă succint ce a condus la realizarea parțială a imaginii, care au fost elementele de blocaj în comunicare.

Chiar dacă nu toate grupurile au reușit reconstituirea la sfârșit prin acțiunea comună – emițător – receptor, se finalizează puzzle-urile.

Relația Emițător – Receptor – Observator



Utilizarea puzzle-ului este posibil în orice moment al activității din grădiniță. În timpul jocurilor libere, creative în zona „bibliotecă” când obiectivul vizat este comunicarea se realizează exerciții de asamblare a cuvintelor dintr-o propoziție, frază.

Exemplu: „Copiii, grupa, din, noastră, azi, teatru, merg, la”. Emițătorul gândește propoziția, apoi spune cuvinte separate, dispersate pe care receptorul încearcă să le asambleze într-un enunț corect. Sunt acceptate toate variantele corecte.

Exemplu: „Mama gătește mâncare gustoasă”

„Mâncare gustoasă gătește mama”.

„Gătește mama mâncare gustoasă”

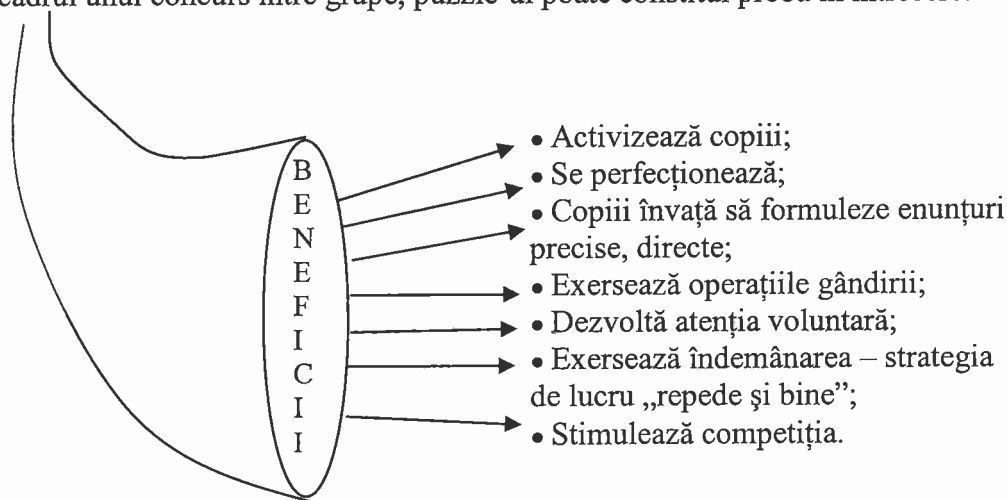
„Mâncare gustoasă mama gătește”.

În cadrul activităților matematice, când obiectivul este acela de a reconstitui din părți întregul exercițiul puzzle activează copiii. Ei învață să reconstitui din jumătăți, sferturi, optimi etc.

Tangram – jocul cu 7 figuri este reprezentativ pentru puzzle.

Pozițiile spațiale: stânga, dreapta, sus, jos, lângă, deasupra sunt exersate și verificate prin acest exercițiu; cantitatea (numărul) piesele ce alcătuiesc întregul, clasificarea imaginilor sunt obiective ce derivă din obiectivul urmărit prin jocul puzzle.

În cadrul activităților frontale devine un exercițiu care antrenează copiii, îi regroupează și îi activează totodată. *De exemplu*, după ce o poveste a fost prezentată, un grup realizează sociograma literară, ceilalți copii sunt grupați câte trei pentru un exercițiu puzzle cu temă din poveste. Activitatea capătă noi valențe formative, sunt îmbinate metodele tradiționale cu cele activizante. În cadrul unui concurs între grupe, puzzle-ul poate constitui probă în întrecere.



Rețineți!

- Eliminați barierele în comunicare!
- Respectați constructele personale ale copiilor!

- Țineți cont de stilurile de recepționare și oferire a informațiilor.
- Inteligențele multiple au rol important în formarea grupurilor.
- Conștientizați nevoile de învățare ale copiilor!
- Utilizați Puzzle-ul ca exercițiu în orice formă de activitate care permite!
- Familiarizați copiii corect cu demersul și ei se vor juca apoi singuri!

Verbe specifice:

• a comunica;	• a învăța;
• a formula;	• a adresa;
• a răspunde;	• a rezuma;
• a decide;	• a reconstitui;
• a reformula;	• a emite;
• a transmite;	• a recepta;
• a decodifica;	• a reacționa;
• a preciza;	• a regrupa;
• a povesti.	• a așeza;

I.9. Comunicarea rotativă

Definiție

Este o tehnică care se bazează pe comunicarea scrisă și orală. Se poate numi *comunicarea în cerc*.

Obiectivul urmărit

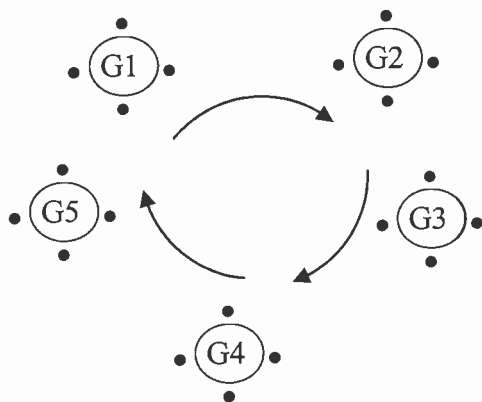
Exersarea comunicării prin mesaje orale/scrise la nivel de grup și frontal.

Descrierea

Ca toate celelalte tehnici, comunicarea rotativă parcurge câteva etape și totodată îmbină formele de organizare pe grupuri, frontal.

1. Organizarea pe grupuri

Copiii sunt împărțiți în grupe de câte 4 membri. Măsuțele sunt așezate în cerc. Copiii ocupă locurile stabilite de educatoare, câte 4 la măsuță.



Reprezentarea copiilor pe grupuri

Grupurile se formează în funcție de relațiile de simpatie, prietenie între copiii sau după cum optează educatoarea (atunci când dorește să antreneze copiii mai lenți, care au acumulat lacune din cauza absenței prelungite etc.)

2. Prezentarea sarcinii didactice și instructajul grupului

În fiecare grup discutați despre “modalitățile de îndepărtare a surselor de poluare în cartierul grădiniței”. Concepeți în grup mesajele scrise (prin desene, hărți, scheme etc.) timp de 7 minute. Ele vor circula de la un grup la altul pentru a fi citite.

3. Activitatea pe grupuri

Fiecare grup discută problemele de mediu din cartierul/curtea grădiniței și transpun concluzia emisă în mesaje scrise coșuri pentru hârtii, containere pentru locuitorii cartierului, scrisoare deschisă comunității, mesaje ecologice).

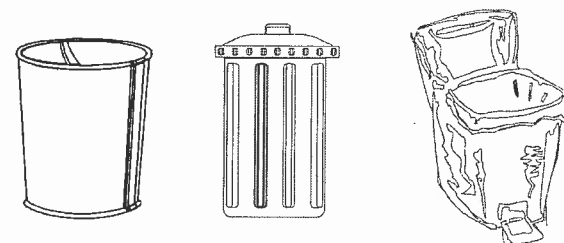
4. Traseul mesajelor

Grupurile trimit mesajele în cerc de la G1 la G2G5 în sensul acelor de ceasornic (vezi fig. anterioară).

5. Discuție în grup

Membrii grupului/grupurilor identifică mesajul, îl analizează și îl compară cu cel realizat de ei, adaugă, modifică în scopul îmbunătățirii lui și – l expediază noului destinatar care procedează la fel.

Exemplu: Coșuri pentru depozitarea hârtiei

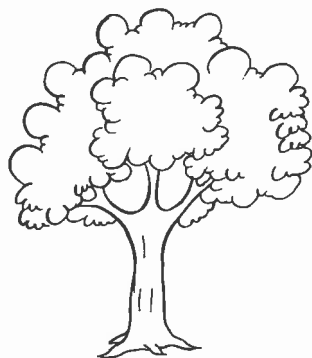


Ceea ce nu pot să comunice prin cuvinte scrise comunică prin desene – produsul final fiind vizibil îmbunătățit.

Sau

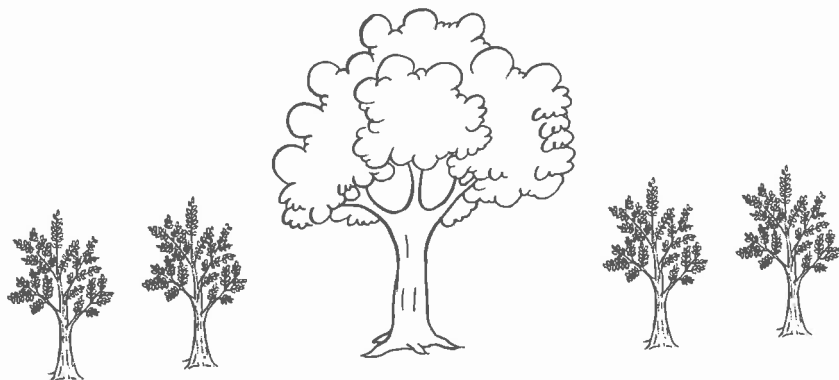
Pe o etichetă scrie “*Plantați mai mulți copaci în cartier!*”

Grupul inițial desenează un copac, iar imaginea apare astfel:



Pe măsură ce mesajul este expedit de la un grup la altul pot fi adăugate alte elemente în concordanță cu mesajul menționat pe etichetă, iar imaginea poate apărea în felul următor: mai mulți copaci și toți tineri care subliniază acțiunea de plantare

PLANTAȚI MAI MULȚI COPACI ÎN CARTIER!



6. Activitate frontală

În funcție de membrii care alcătuiesc grupurile eterogene/omogene un copilul este ales de grup sau numit de educatoare și prezintă concluzia la care au ajuns cu privire la conținutul mesajului de pe fișa de lucru.

Însăși prezentarea mesajului proprie grupului constituie un moment dedicat comunicării, după ce grupul analizează și evaluează conținutul mesajului.

Variantă

La educarea limbajului o astfel de tehnică este propusă în felul următor:

- Copiii sunt grupați în grupuri de câte 4. Fiecare grup primește câte o imagine dintr-o poveste cunoscută și care corespunde unui fragment din poveste.
- Educatoarea scrie sub fiecare imagine textul propus de grup în așa fel încât după ce imaginile sunt expediate destinatarilor, în final apare la subsol un spațiu cu conținutul mesajului fiecărui grup.

În locul unei scene din poveste poate fi o imagine ce trebuie descifrată, de exemplu în cadrul unei convorbiri după imagini la educație pentru societate.

Fiecare grup "citește" imaginea, iar educatoarea scrie mesajul, apoi grupul îl expediază mai departe altui grup destinatar.

Exemplu:

Un grup are de descris o imagine care conține mesajul "Nu vă jucați cu focul!"; copiii descifrează imaginea prin conținutul:

Gr 1 → "Afară este cald, prea cald, copiii s-au retras după copacul bătrân "

Gr 2 → "Flăcări înalte se văd lângă un copac uriaș, iar copiii privesc mirați"

Gr n → "Copiii s-au jucat lângă o grămadă mare cu paie căreia i-au dat foc. S-au speriat și au fugit după copacul din apropiere. Acum privesc cum oamenii sosesc cu găleți cu apă . Se aude mașina pompierilor".

Se dezbate mesajele – frontal – și se alege cel mai aproape de conținutul imaginii.

În cadrul unei dezbateri, a unei teme de discuție, copiii sunt organizați în grupuri pe criteriul inteligențelor multiple.

Exemplu: Grupul lingviștilor, grupul vizual-spațialilor

Grupul vizual – spațialilor, grupul muzicienilor, grupul dansatorilor..

Toate grupurile se află în fața aceleiași situații – problemă: *“Programul de teatru anunțat de trupa de păpușari pentru grupa mică s-a anulat. Copiii încă așteaptă actorii să sosească. Cum putem să-i ajutăm?”*

Fiecare grup propune o soluție din perspectiva abilităților care-i caracterizează.

În funcție de mesajul care-l transmit lingviștii și după modul cum este recepționat de celelalte grupuri el poate fi îmbunătățit în așa fel încât:

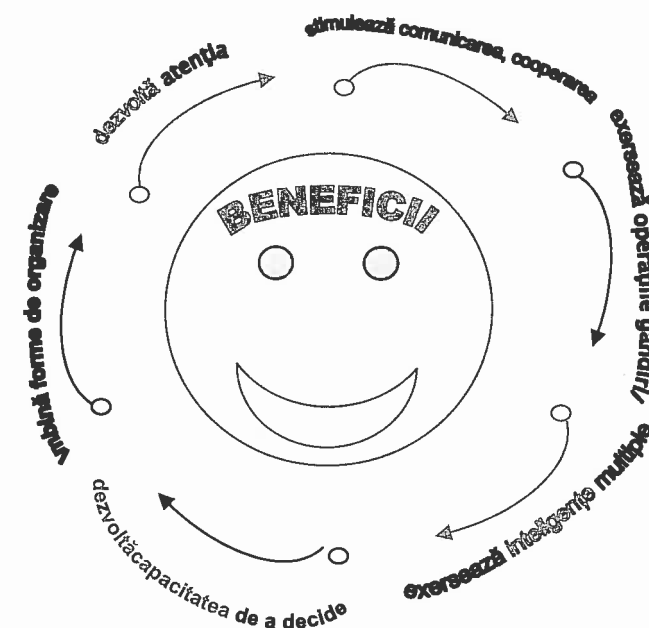
- prezentarea unui personaj de către lingviști, într-un cadru optim realizat de vizual – spațiali, alături de un grup de dansatori, pe un fond muzical produs de muzicieni este soluția pentru problema copiilor din grupa mică.

Comunicarea orală rămâne forma de bază a comunicării în grădiniță, fiecare grup prezintă soluția în ordinea stabilită inițial.

Se iau decizii de comun acord, motivându-se alegerea.

Verbe utilizate:

- Să pronunțe corect sunetele, cuvintele;
- Să despartă în silabe cuvintele;
- Să alcătuiască propoziții;
- Să verbalizeze acțiuni;
- Să descrie imagini;
- Să compună cuvinte;
- Să explice sensul cuvintelor;
- Să utilizeze cuvinte în contexte diferite;
- Să povestească un text cu cuvinte proprii;
- Să prezinte o acțiune, un plan etc.
- Să rețină expresii;
- Să înțeleagă sensul cuvintelor (sinonime, omonime, antonime etc.);
- Să utilizeze corect forma genitivală a substantivelor;
- Să elaboreze texte scurte. .
- Să creeze povești;
- Să transforme cuvinte (singular/plural, diminutive).



I.10. Schimbă perechea

Definiție

Schimbă perechea este o metodă de predare-învățare interactivă de grup care constă în rezolvarea sarcinii de lucru în pereche.

Obiectiv

Stimularea comunicării și rezolvarea de probleme prin lucrul în pereche.

Material: simboluri, fluturași, cifre, litere pentru constituirea perechilor.

Descrierea metodei

Etapele

1. Organizarea colectivului de copii

- Se împarte colectivul de copii în două grupe egale care se așează în 2 cercuri concentrice pe scaune.
- Pe scaunele așezate în 2 cercuri concentrice.
- Împărțirea se face prin diferite modalități:
 - a) Se dau două feluri de simboluri (flori și steluțe, mingi și stegulețe etc.) câte unul pentru fiecare grup. Simbolurile fie se extrag dintr-un bol, fie se împart de câte un copil sau de educatoare. Un grup (florile se așează în interior, ceilalți – stegulețele în exterior).
 - b) Se numără din doi în doi și copiii cu numărul 1 se așează în cercul din interior, cei cu numărul 2 în cercul din exterior sau invers.
 - c) Cei din grupele mari pot primi litere mari și mici și se așează copiii cu literele mici în interior, ceilalți în exterior formând perechea inițială. Exemplu: A-a, B-b etc., așezați față în față.
 - d) Dacă numărul copiilor este impar educatoarea face pereche cu copilul respectiv.

2. Comunicarea sarcinii didactice/problemei/cazului

- Se comunică sarcina didactică sau problema propusă spre rezolvare, cazuri pentru studiu din activitatea copiilor.

3. Activitatea în perechi

- Copiii lucrează în perechi. Ei formează perechea inițială.
- La un semnal schimbă perechea copiii din cercul exterior se mută spre dreapta pe scaunul următor, în sensul acelor de ceasornic.
- Copiii din cercul interior rămân permanent pe loc.
- Perechile se schimbă mereu când se dă o nouă sarcină de învățare, până se termină și până se ajunge la partenerul de la început – perechea inițială.

4. Prezentarea rezultatelor

- Copiii revin în cerc, semicerc.
- Se analizează ideile perechilor.
- Educatoarea reține concluziile într-o schemă pe o foaie pe flipchart sau în portofoliu, în jurnal etc.

Beneficiile metodei

- Strategie nouă de predare-învățare în grup, de realizare modernă a obiectivelor curriculumului.
- Stimulează învățarea în perechi activizând întreg colectivul.
- Se aplică cu ușurință la vârsta preșcolară, la toate categoriile de activitate.
- Permite copiilor să lucreze în pereche cu fiecare coleg din grupă.
- Dezvoltă inteligențele multiple.
- Stimulează cooperarea și ajutorul reciproc.
- Educă toleranța și înțelegerea față de opinia celui alt.
- Dezvoltă gândirea și operațiile ei, limbajul, atenția.

Familiarizarea cu metoda:

Joc de simulare: "Ghicește ce facem?"

- Copiii sunt așezați în pereche formând două cercuri: unul interior, altul exterior.
- *Sarcina de învățare:* Să formeze pereche cu fiecare coleg din grupă simulând acțiuni de igienă a corpului.
- Copiii în pereche simulează acțiuni de îngrijire a părului.

- La semnalul “schimbă perechea”, copiii din cercul exterior se deplasează spre dreapta, formând pereche nouă și simulează acțiuni de igienă pentru altă parte a corpului – gura, de exemplu.

- Jocul continuă până se epuizează sarcinile de învățare și/sau copiii ajung la perechea inițială

- La final, educatoarea înregistrează acțiunile de igienă simulate și denumite de fiecare pereche.

- Se precizează că jocul “schimbă perechea” va fi reluat și în alte activități.

Verbe utilizate:

- | | |
|-----------------|---------------|
| • a spune; | • a privi, |
| • a povesti, | • a relata, |
| • a imita, | • a prezenta, |
| • a identifica, | • a ghici. |

Metoda “schimbă perechea” în activitățile cu copiii.

I. Educarea limbajului – Convorbire.

Tema activității – “Mama”.

Obiectiv: Deprinderea copiilor de a lucra în perechi pentru realizarea portretului fizic, moral al mamei, precum și descrierea preocupărilor acesteia.

Material: medalioane cu chip de mamă și chip de copil, pliant sau imagini reprezentând munca mamei.

1. Organizarea colectivului de copii:

Jocul “Caută-ți mama”.

- Copiii sunt împărțiți în două grupe egale: o grupă au medalioane cu chipul mamei iar cealaltă are medalioane cu chip de copil.

- La semnalul “caută-ți mama” pe un fond muzical adecvat, fiecare copil își caută mama.

- Se formează astfel două cercuri – în interior, grupa copiilor, în cercul exterior, grupa mamelor.

2. Prezentarea sarcinii de lucru și instructajul copiilor

- Comunicați între voi – în pereche – despre mama: chipul ei (cum arată), activitatea (ce face), comportamentul față de copil (de ce o iubește copilul).

- La comanda “schimbă perechea fiecare mamă” se va deplasa un scaun spre dreapta și va forma o nouă pereche cu copilul următor, realizând sarcina dată.

3. Activitatea în pereche

- Se propune realizarea portretului fizic al mamei având ca sarcină completarea propoziției “mama este...”.

- Copiii vor completa propoziția alăturând atributele și adjectivele adecvate descrierii portretului fizic (înaltă, scundă, frumoasă, cu păr lung, tunsă scurt, cu păr negru, ochi verzi etc.).

- La comanda “schimbă perechea-mama” se schimbă perechea respectând algoritmul de formare a noii perechi.

- Se precizează o nouă sarcină de învățare: realizarea profilului moral al mamei prin completarea propoziției: Mama este bună (înțelegătoare, iubitoare, muncitoare, harnică, darnică, generoasă).

- Atenție, schimbă perechea (copilul, mama).

- Se precizează o nouă sarcină de lucru – descrieți preocupările mamei, munca ei acasă și la serviciu, răspunzând la întrebările: “Ce face mama acasă? și Ce lucrează mama?” (Mama acasă gătește, face curat. La serviciu mama consultă, operează oamenii bolnavi... etc.).

4. Analizarea rezultatelor și formularea concluziilor

- La un semnal, formează un cerc pentru desfășurarea jocului “Cum este și ce face mama?”, copiii exprimându-și ideile descoperite în timpul lucrului în perechi.

- Se înregistrează concluziile în “Jurnalul grupei” sau “Jurnal despre mama” care cuprinde judecățile de valoare ale copiilor.

Exemplu:

„Jurnal despre mama”

Mama este înaltă sau scundă, sau ca o soră mai mare. Este frumoasă cu ochi negri/albaștri/căprui sau verzi. Părul lung sau scurt ondulat sau drept de culori diferite, ca o păpușă dragă. Este firavă sau puternică, grasă sau slabă, cu mijloc tras prin inel, cu pas iute sau domol, apăsător sau ușor, cu brațe lungi și mângâietoare, cu buze mici, catifelate, al căror sărut alină durerea.

Mama este bună, (harnică, iubitoare, neobosită, înțeleghătoare și iertătoare, dornică, grijulie și inimoasă, ar face orice pentru copilul ei).

Mama este: învățătoare, (educatoare, doctor, inginer, vânzător, asistentă, brutar, frizer, cofetar, contabil, casnică).

Oricare ar fi meseria ei, mama muncește și acasă pentru copilul ei.

Când vine de la serviciu mama face cumpărături, gătește, spală, calcă, face curat, face lecții cu copiii, duce copilul la gimnastică, să învețe o limbă străină, la pian, merge în parc cu bicicleta, cu mingea, citește povești.

Rețineți!

- Integrați metoda “schimbă perechea” în orice categorie și tip de activitate pentru realizarea integrată a obiectivelor programei.

- “Schimbarea perechii” este un joc atractiv pentru copii incitându-i la învățarea prin cooperare.

- Jocul este energizant, copiii participă cu interes și promptitudine pentru completarea în lanț a propozițiilor date sau a întrebărilor.

- Precizați copiilor să rețină ce discută în pereche pentru ca la sfârșit să participe la completarea jurnalului despre mamă.

II. Cunoașterea mediului – Observare.

Tema – “Flori”.

Obiectiv – Descoperirea prin lucrul în pereche a cât mai multor adevăruri despre flori.

Materiale – vază/coș cu flori de sezon, album, carioca, foi de scris, simboluri cu flori.

Desfășurare:

1. *Organizarea colectivului în două grupe prin jocul “Buchetele”.*

- Se pun în piept unor copii flori roșii, altora flori galbene.
- La îndemnul “faceți buchete după culoare) copiii se organizează în două cercuri concentrice în interior florile roșii, în exterior florile galbene.

2. *Prezentarea și explicarea sarcinii didactice.*

- Se formulează sarcina de lucru: “Observați, analizați, descoperiți și spuneți totul despre floarea care o alegeți din coșuleț/vază).

3. *Activitate în perechi:*

- Copiii din cercul exterior iau din coș o floare la alegere.
- Perechile analizează floarea timp de 3-5 min.
- La comanda “schimbă perechea” copiii din interior se deplasează și formează o nouă pereche.

- Copiii din exterior fac o sinteză a observațiilor anterioare și continuă analiza cu noua pereche pentru descoperirea caracteristicilor florii prin cât mai mulți analizatori.

- Perechile se schimbă până ce s-au epuizat toate ideile copiilor și până ce fiecare copil a făcut pereche cu toți membrii grupei.

4. *Prezentarea rezultatelor:*

- Prin jocul “Buchetul fermecat” copiii formează un singur cerc.
- Fiecare pereche prezintă caracteristicile / “adevărurile” descoperite.
- Se înregistrează concluziile exprimate de copii într-un “*Jurnal al florilor*”, “*Cartea florilor*”, “*Album floral*”, “*Text-imagine*” sau într-o scurtă descriere, expunere, intitulată sugestiv: “*Florile mele*”.

Rețineți!

● Metoda “schimbă perechea” permite desfășurarea observărilor “altfel” fără să sfideze metodologia acestora: sinteza parțială, sinteza generală.

● Etapa analizei ideilor și formularea concluziilor este specifică generalizării; iar analiza parțială în pereche despre descoperirile anterioare este specifică sintezei parțiale.

● Metoda implică fiecare copil în realizarea sarcinii și în comunicarea rezultatelor obținute.

● Pentru asigurarea densității activității, în funcție de nivelul grupei se intervine cu întrebări ajutătoare pentru unele perechi, de genul: “*Care sunt părțile florii tale?*” sau se formulează sarcini ajutătoare: *Completați propoziția: “Floarea este alcătuită din... iar perechea completează: rădăcină, tulpină, frunze, flori.*

● Înregistrați concluziile copiilor și încurajați-i să aplice în situații noi descoperirile în perechi la zona bibliotecă, știință, joc de masă, artă, construcții etc.

III. Activitate matematică.

Tema: “Să formăm grupe”.

Obiectiv:

Formarea deprinderii de a lucra în pereche pentru clasificarea obiectelor după diferite criterii în mod independent.

Material: fișe cu frunze în forme, culori, mărimi diferite, carioca.

1. *Organizarea colectivului în două grupe se realizează prin „exercițiu – numerare” care să permită formarea grupelor cu nr. 1 și cu nr. 2.*

● Se constituie cele două cercuri concentrice.

2. *Prezentarea sarcinii didactice*

● Fiecare pereche alegeți-vă o culoare diferită de a celorlalte. “Formați grupe de frunze, prin încercuire, după criterii la alegere”.

● Culoarea/carioca cu care lucrați nu se schimbă toată activitatea.

3. *Activitatea în perechi*

● Fiecare pereche primește o fișă de lucru. Timp de 3 min. o analizează și își alege un criteriu după care formează grupa de frunze.

● La semnalul verbal “schimbă perechea” sau prin bătăi din palme, clopoțel etc. se deplasează un scaun spre dreapta formând o nouă pereche și rezolvând o nouă sarcină didactică. Jocul continuă până se finalizează schimbul de perechi.

● Criterii de formare de grupe (formă, culoare, contur, specie copaci, cu codițe, fără codițe, mărime, multe, puține etc.

4. *Prezentarea rezultatelor și formularea concluziilor*

● În cerc fiecare pereche (inițială) prezintă rezultatul de pe fișa de lucru.

● Culoarea cu care a lucrat fiecare pereche facilitează educatoarei evaluarea perechilor de-a lungul schimbului de perechi și fișe totodată.

Rețineți!

● Metoda “schimbă perechea” se introduce în activitatea matematică în fixarea și evaluarea obiectivelor propuse, fie în rezolvarea sarcinii pe fișe sau prin acțiunea cu obiecte concrete.

● Concepeți și realizați fișe a căror sarcină să permită fiecărei perechi să o rezolve.

● Sprijiniți, dacă este nevoie, perechile să identifice criteriile de formare a grupelor.

IV. Activitate practică – Colaj.

Tema: “Peisaj”.

Obiectiv:

Formarea deprinderii de a lucra în perechi cooperând pentru realizarea unor lucrări.

Material: bucăți dreptunghiulare de demicarton, pânză, siluete: flori, coș, vază, frunze, părți ale florilor, petale, adeziv, bețișoare, copaci, păsări, animale, oameni, copii, case, soare etc.

Desfășurare

1. *Organizarea colectivului în două grupe.*

● Se aranjează mobilierul în careu deschis, corespunzător activităților practice.

- Se ocupă întâi scaunele din mijlocul careului, apoi cele din exteriorul acestuia.

2. *Prezentarea sarcinii de lucru*

- Realizarea unui tablou prin lucru în pereche și tehnica colajului – fiecare pereche va trebui să lipească timp de 5 min cel puțin 3 elemente.

3. *Activitatea în perechi*

- Se dă semnalul de începere a lucrului, după 3-5 min se “schimbă perechile”, copiii din interiorul careului se mută pe scaunul din dreapta și continuă colajul.

- Perechile se schimbă până ce fiecare copil din grupă face pereche cu toți colegii sau până ce au terminat materialele sau lucrarea.

4. *Prezentarea rezultatelor și formularea concluziilor.*

- Toți copiii se organizează în semicerc în fața lucrărilor expuse.
- Se analizează lucrarea, se denumește, iar educatoarea concluzionează și apreciază lucrul în pereche și rezultatele obținute prin cooperarea și ajutorul din partea întregii grupe.

De reținut!

- Metoda “schimbă perechea” stimulează creativitatea, originalitatea, toleranța prin acceptarea ideilor perechii în crearea conținutului tabloului și chiar independența în alegerea și compunerea spațiului de lucru.

- Pregătiți elemente variate care să sugereze și să permită realizarea unor lucrări cu un conținut bogat.

- Desfășurați după același model și activitățile artistico-plastice: desen, pictură.

- Se obțin cu siguranță compoziții complexe regăsindu-se peste douăzeci de idei.

- În aceste activități nu se respectă organizarea în cerc, ci condițiile organizării acestor categorii.

- Răspunde cerințelor de organizare a strategiilor didactice.

I.11. Locuri celebre

Definiție

Este o strategie axată pe joc în care locul celebru este ales în funcție de tema care stă la baza demersului didactic și de interesul copilului.

Obiectivul urmărit

Exersarea capacității de a obține informații prin efect propriu și prin cooperare despre un spațiu – geografic, turistic un monument, un mediu care prezintă interes pentru copil

Descrierea metodei

Pentru copiii de vârstă preșcolară „locul celebru” are alte valențe decât ceea ce înseamnă pentru adulți sau specialiști.

„Locurile celebre” sunt pentru ei: parcul de distracție unde se întâlnesc în fiecare zi cu prietenii la joacă, teatrul de păpuși ce îi așteaptă ca spectatori, grădina zoologică din oraș, monumentul eroilor pe care l-au vizitat cu grădinița de copii sau cu părinții, plaja pe care au petrecut vacanța împreună cu familia și de care „îi leagă amintiri frumoase, muzeul de etnografie unde au fost fascinați de modelele și coloritul costumelor populare, o rachetă, o planetă etc. în funcție de experiența lui.

Etape

1. Organizarea pe grupuri

Grupuri de câte șase sunt distribuite în diferite locuri din sala de clasă în așa fel încât activitatea unui grup să nu deranjeze pe a celorlalte și unde să existe spațiu pentru amenajare în vederea prezentării caracteristicilor prin imagini, fotografii, desen, postere, obiecte specifice, diferite accesorii etc.

Se anunță copiilor la începutul săptămânii tehnica de lucru și se formează grupurile pentru a avea timp să se documenteze, să adune materialul necesar.

2. Prezentarea sarcinii didactice și instructajul grupurilor

- Formulați câteva idei/propoziții despre locul ales, pe baza materialului pe care l-ați pregătit și care îl expuneți pentru prezentare.
- Fiecare grup ascultă cu atenție ceea ce se prezintă pentru a adresa „întrebări și a da răspunsuri despre „locul celebru” prezentat.

3. Activitate în grupuri

Copiii amenajează spațiul, ordonează materialul pregătit, alcătuiesc conținutul pentru prezentare, concep întrebări.

4. Prezentarea rezultatelor muncii în grup

În ordinea în care au finalizat activitatea, grupul prezintă locul celebru într-un mod plăcut încât să trezească interesul celorlalte grupuri. În finalul activității copiii vizitează locurile celebre prezentate și votează cu buline puse la dispoziția fiecărui grup locul celebru care i-a plăcut cel mai mult. Câștigă grupul care a acumulat cele mai multe buline.

Beneficii:

- Formează copiilor deprinderea de a se documenta despre un subiect.
- Facilitează cooperarea în grup.
- Exersează prezentarea de grup.
- Stimulează comunicarea și creativitatea.

Rețineți!

„Locuri celebre” poate fi o etapă în activitatea de cunoașterea mediului, educația pentru societate, activități integrate, dar și o activitate de sine stătătoare”.

Verbe utilizate:

- a identifica;
- a se documenta;
- a comunica;
- a formula;
- a exprima;
- a selecta.

- a relata;
- a prezenta;
- a coopera;
- a expune;
- a vota;

I.12. Călătorie misterioasă

Definiție

Este un joc de imaginație prin care copiii sunt direcționați să se orienteze în funcție de pozițiile spațiale.

Obiectivul urmărit

Exersarea orientării în spațiu pe baza reprezentărilor spațiale prin indicații scurte și precise.

Descrierea jocului

„Călătorie misterioasă” se caracterizează prin implicarea participanților care manifestă: spirit creativ, calmitate, gândire logică, comunicativitate, orientare în spațiu, bună dispoziție, curiozitate, spirit de observație, interes pentru locul misterios, preferă jocurile de grup etc.

Respectarea etapelor facilitează parcurgerea traseului de către copii în realizarea obiectivului.

Etape:

1. Organizarea pe grupuri

Copiii se împart în grupuri de câte patru. Fiecare grup primește un număr de ordine de la 1 la n în funcție de numărul de grupuri formate sau buline colorate diferit, stegulețe etc.

Câte un grup, pe rând devine ghidul călătoriei. Un loc stabilit de la început va constitui punctul de pornire în călătorie. El este ales de comun acord cu toate grupurile (de exemplu: într-un colț al clasei, în mijlocul clasei, lângă catedră etc.)

2. Prezentarea temei, a obiectivelor și a sarcinii didactice

„Astăzi vom călători «În lumea poveștilor». Fiecare grup își va alege un loc diferit de al celorlalte grupuri, și se va pregăti pentru temă, va concepe/întrebări care vor fi adresate celorlalte grupuri.

Ajutați de educatoare pe un bilet se va trece numărul grupului sau simbolul lui și locul din sala de clasă pe care l-a ales. Este singura persoană care cunoaște toate locurile misterioase și tu ea ține evidența grupului.

3. Activitatea în grupuri mici

Pentru că această „călătorie misterioasă” ocupă un spațiu temporal mai mare decât o activitate de sine stătătoare, atunci se desfășoară în mod integrat: educarea limbajului, activitate matematică, jocuri și activități libere, creative.

a) Instrucțiunile călătoriei

În mod secret, fiecare grup își alege un loc, îl amenajează, se documentează despre tema pusă în dezbatere, va face o scurtă prezentare a elementului principal al terenului/locului ales. Toate aceste aspecte le vor face în timpul jocurilor și activitățile libere, creative.

b) Acțiunile desfășurate pe anii de stimulare

Independent grupul pregătește spațiul pe care l-a ales.

Exemplu: „Biblioteca” → „Cărți cu povești”, „Prezentare de carte”, „Expoziție de carte”. Copiii utilizează cărțile cu povești, le selectează, le triază, le așează în așa fel încât în timpul prezentării să fie în câmpul vizual al „călătorilor”.

Construcții → grupul care evoluează în acest sector construiesc „Castelul fermecat/Castelul zmeilor”, „Palatul de cleștar”, „Castelul zânelor” etc.

În prezentarea lor sunt surprinse elemente amplificate ale construcției.

Jocul de rol → pune la dispoziție costumații adecvate interpretării unor roluri, măști, alte elemente auxiliare specifice personajelor din povești și basme; pregătesc un moment de teatru, replici ale personajelor transpuse în mimă și pantomimă.

Artă → Concep portrete ale personajelor, creează imagini din povești etc.

Știință - grupul din acest sector amenajează spațiul prin care trece în poveste „Scufița Roșie”, sau „Alba ca Zăpada” etc. - personaje semnificative ale unor povești cunoscute în funcție de subiectul ales.

Etapa următoare îmbină elemente ale educării limbajului cu cele ale activității matematice.

Un rol principal îl are ghidarea clară a grupului călător prin intermediul pozițiilor spațiale.

4. Călătoria spre destinație îmbină activitatea pe grupuri, individuală cu cea frontală.

În ordinea cronologică a numerotării grupurilor sau prin tragerea la sorți se pleacă spre prima destinație din punctul stabilit inițial „Căsuța poveștilor”. Un reprezentant al altui grup va fi dirijat/ghidat de către grupul care a propus destinația, prin intermediul pozițiilor spațiale.

Exemplu „Mergi înainte 10 pași. Deplasează-te 5 pași spre dreapta, mai mergi 2 pași înainte, încă 3 pași în față”

Atunci când se depășește distanța, fie călătorul a făcut pașii prea mari, fie ghidul nu a apreciat corect distanța acesta din urmă intervine cu comanda „Stop”.

Revine asupra îndrumării cu comanda : „înapoi 2 pași, spre stânga 1 pas, 3 pași înainte, etc.

Prin acest exercițiu copiii sunt antrenați să-și exerseze capacitatea de a se orienta în spațiu și să-și verifice reprezentările spațiale.

Și ghidul când îndrumă și persoana ghidată țin cont de pozițiile spațiale.

5. Sosirea la destinația locului misterios

Acest moment revine grupului care a propus vizitarea locului respectiv. El prezintă locul în așa fel încât să-i acapareze pe vizitatori.

De exemplu, se ajunge la locul ce se află amenajat în cadrul zonei bibliotecă. Grupul care a propus vizitarea acestui loc prezintă ceva care îl face interesant:

Un afiș de prezentare de carte, afiș privind întâlnire a cu un scriitor pentru copii, sau un colaj de fotografii care redă aspecte dintr-o bibliotecă, întâlnire cu expertul (vezi Activități bazate pe inteligențe multiple vol I-2003).

Fiecare membru al grupului prezintă individual un moment care poate fi un fragment dintr-o poveste cunoscută, o glumă, un proverb, o ghicitoare care se încadrează în subiectul ales de grup.

Când spațiul vizitat este cel aflat în zona “Știință” atunci grupul respectiv creează un ambient specific poveștii selectate.

Exemplu, pentru povestea “Albă ca Zăpada” este creată pădurea, căsuța este amenajată cu scăunele și măsuțele pentru pitici.

Grupul respectiv prezintă în câteva minute un cântec despre pitici, o prezentare “glumeață” a piticilor prin mimă și pantomimă etc.

După prezentarea grupului ghid, membrii grupului adresează întrebări despre locul vizitat, celorlalte grupuri:

- *Ce întâmplări au avut loc la căsuța piticilor?*
- *Cum s-au comportat piticii când au găsit-o pe Albă ca Zăpada?*
- *De ce mama vitregă se comportă urât/rău cu Albă ca Zăpada?*

Răspunsurile pot conține replici ale personajelor, expresii literare, cuvinte, fragmente din poveste.

Se pot pune și întrebări șugubețe cu scopul de a-i încurca pe ceilalți colegi sau de a-i amuza:

- „Cine imită piticul peltic”?

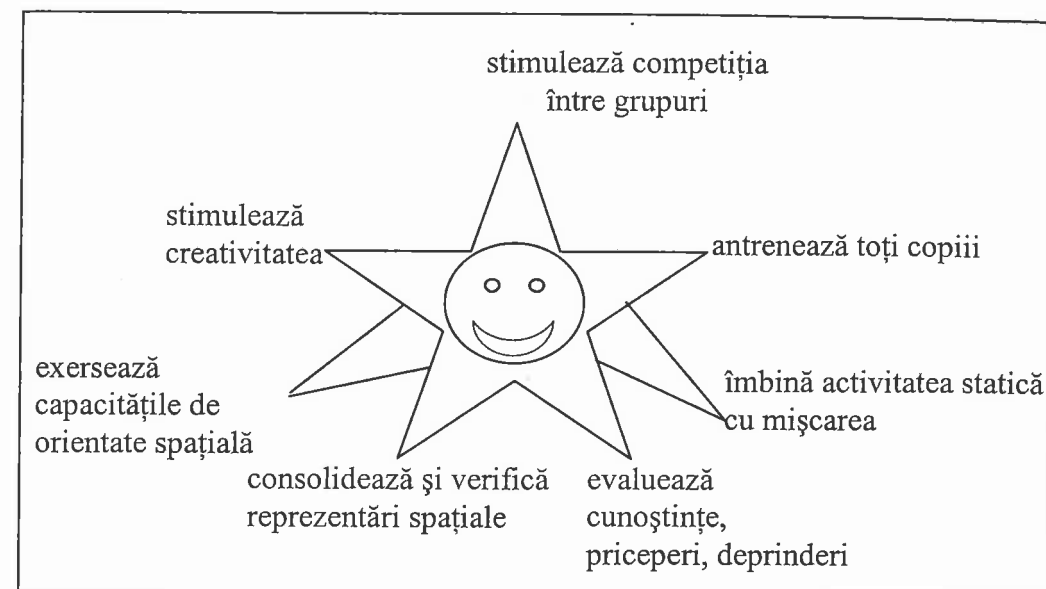
După încheierea acțiunilor *primului grup-ghid* se trece la grupul următor, după același model, respectând aceeași pași, diferențierea constă în locul vizitat și modalitățile de prezentare găsite de grupul care îndeplinește rolul de ghid.

6. Evaluarea – Fiind o activitate integrată copiii sunt evaluați pe mai multe planuri:

- *Prezentare de grup*
- *Prezentare individuală*
- *Întrebări formulate corect, divergente, clare.*

Educatoarea realizează evaluarea. Pentru că nu a fost anunțat că se desfășoară sub formă de concurs sau întrecere, educatoarea găsește strategia prin care face evaluarea în așa fel încât grupurile care îndeplinesc toate cerințele de câștigător să simtă bucuria reușitei, iar cele care s-au clasat pe locuri inferioare să simtă încurajarea și câștigarea încrederii celor din sala de clasă.

BENEFICII



Rețineți!

- Planificați foarte bine timpul când efectuați o astfel de “călătorie misterioasă”.
- Creați un mediu ambiental plăcut: copiii să îmbine instructiv-educativul cu buna dispoziție.
- Nu există câștigători, ci copii antrenați în activități competitive.

Variantă

Tema: “Drumul pe harta poveștii”

Material: Siluete personaje / elemente din poveste

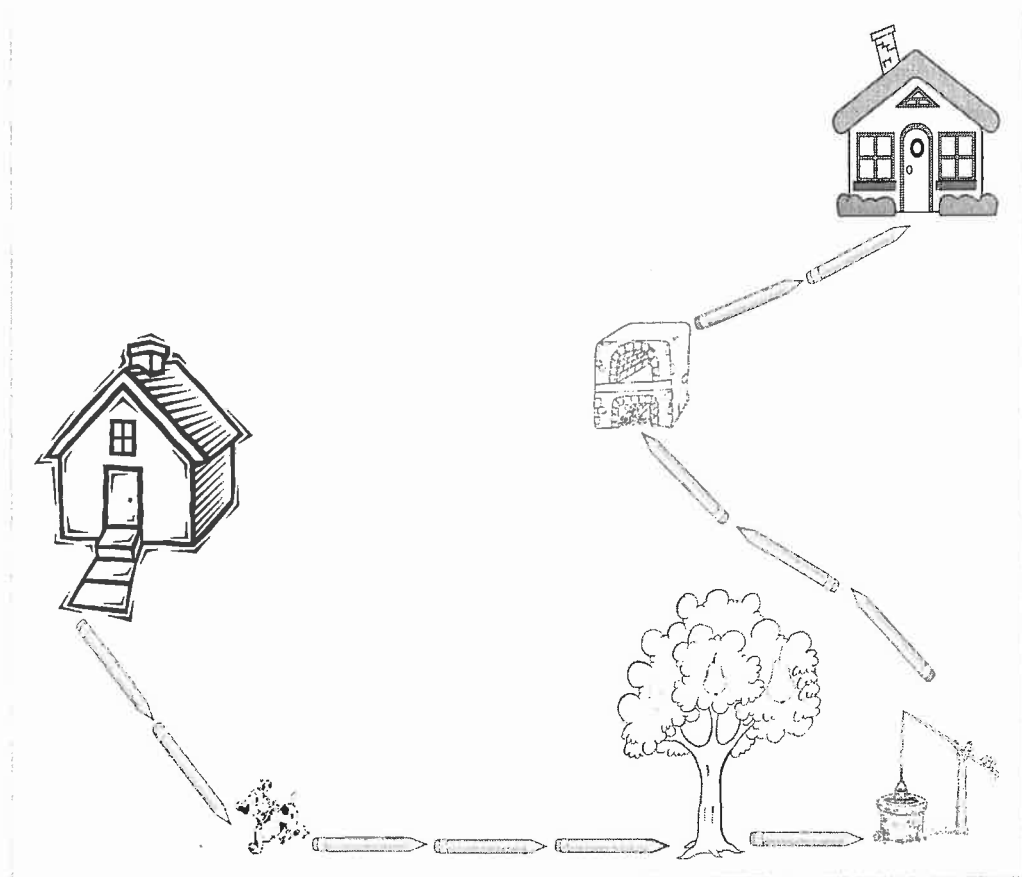
Foaie carton 70/100 cm, bolduri, cariocă.

În timpul activității de educarea limbajului când copiii au de parcurs drumul pe hartă al unui personaj din poveste, de exemplu, fata moșului din povestea “Fata babei și fata moșului” de Ion Creangă se procedează astfel: pe o hartă (foaie de carton) este trasat drumul pe care-l parcurge fata de la casa moșneagului până la casa din pădure a Sfintei Duminici (vezi Activități bazate pe inteligențe multiple 2003).

În timp ce un copil din grupul cu rolul de ghid deapănă firul poveștii, copilul care vizitează "locul misterios" așează pe hartă elementele prezente în poveste: *cățelușă, părul, cuptorul, fântâna, animalele de la casa bătrânei etc.*

Copilul-ghid va direcționa "vizitatorul" prin intermediul pozițiilor spațiale pentru a ajunge la destinație personajul și pentru a plasa celelalte elemente:

Exemplu: De la casa bătrânească, măsoară spre dreapta două lungimi de creion și plasează, cățelușă; mergi înainte încă trei lungimi de creion și plasează părul; spre dreapta cam o lungime de creion așează fântâna; de acolo, patru lungimi de creion spre dreapta așează cuptorul; mai sus, două lungimi de creion curtea Sfintei Duminici.



Variantă

Joc: "Fierbinte, rece"

Este un joc care se folosește pentru crearea bunei dispoziții a copiilor și cu scopul de a se orienta în spațiu în funcție de indicațiile scrise și verbale.

Se ascunde un obiect. În funcție de locul stabilit de pornire în căutarea obiectului se ascund bilețele pe care sunt scrise indicații pentru a merge mai departe. Indicațiile sunt citite de către educatoare.

De exemplu se pornește de lângă ușa de la intrare în sala de clasă; acolo i se citește un bilet pe care scrie "mergi 5 pași spre dreapta la fereastra I"; acolo găsește alt bilețel pe care este scris "înaintează 10 pași spre centru sălii de clasă". Sub un scăunel se află un alt bilet. Și din aproape în aproape copilul ajunge către obiectul ascuns.

Când este prea departe copilul este îndrumat de colectivul de copii cu cuvântul "rece", iar când este aproape de obiect/bilețel este încurajat spunându-i "fierbinte".

Dacă depășește zona de căutare este întrerupt cu cuvântul "Stop!" întoarce-te 2 pași la stânga/sau spre dreapta, în față, în spate etc.

Călătoria misterioasă se desfășoară în locuri diferite: într-o grădină cu flori – "Călătorie misterioasă spre laleaua pestriță".

Are diferite trasee:

- *Bojdeuca din Țicău a lui Ion Creangă* unde copiii descoperă personajele din minunata operă literară lăsată moștenire urmașilor;
- *Rezervația naturală din apropierea localității* în care se află grădinița, unde elementele ce vor fi descoperite sunt "locuri și plante/animale ocrotite de lege".

• *Drumul către școală* constituie o călătorie misterioasă (învață să treacă strada acolo unde este sau nu este semafor); fiind un mediu educațional nou, însăși școala este un spațiu misterios, altfel de cât cel unde copiii își desfășoară activitatea: săli de clasă, de lectură, teren de sport etc.

Când copiii au învățat demersul metodei se pot juca în perechi: un copil este ghid, iar celălalt joacă rolul de vizitator. Locul misterios poate fi un loc imaginar sau un loc pe care l-a vizitat cu părinții, obiectul descoperit de

vizitator este posibil să fie chiar copacul bătrân sau cel mai tânăr din curtea grădiniței când se joacă în aer liber.

- *Traseul aplicativ la educație fizică* se desfășoară asemenea unei călătorii misterioase dacă educatoarea selectează cu atenție momentele și modalitățile care să-i confere activității acest caracter.

- *O călătorie cu trenul, cu avionul* devine întotdeauna misterioasă; nimeni nu știe cum arată drumul și care sunt obiectele, ființele ce le vor întâlni în cale.

- *Când are loc o drumeție, excursie în pădure* "călătoria misterioasă" conduce la descoperirea unor arbuști cu fructe de pădure; se poate acorda o răsplată sau o pedeapsă după cum a descoperit sau nu elementul misterios de exemplu "Să culeagă un pahar cu zmeură sau mure, măceș etc.

- "Călătoria misterioasă" desfășurându-se integrat, locul vizitat se prezintă printr-o poezie, iar copiii recunosc elementele din conținutul acesteia.

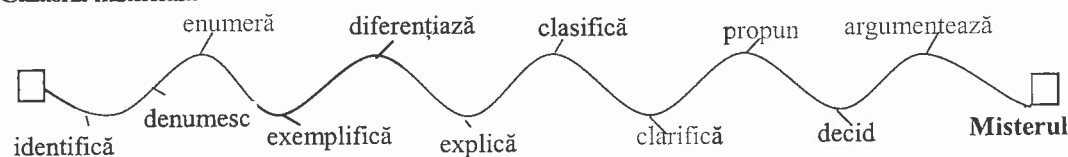
- *Turul orașului* se face când traseul este foarte bine gândit și atunci educatoarea introduce un simbol; prezența acestuia lângă obiectivul vizitat transmite copiilor mesajul că acela este elementul misterios al turului orașului, el poate fi un monument istoric, un muzeu, un teatru, iar simbolul ales de copiii sau de educatoare este un cerc cu mai multe culori sau un pătrat etc.

Basmele oferă cea mai bogată sursă de mistere. Acolo apar multe elemente enigmatice: furnica, alina, zmeul, bătrâna etc. fiecare are surpriza lui care prezintă viu interes pentru copii.

Iată cum este reprezentat traseul "Călătoriei misterioase"

Punctul de pornire în

Călătoria misterioasă



Un segment din metodă poate fi integrat într-un anumit moment din lecție. Atunci ea devine atractivă, activizantă, dorită de copii pentru că pe lângă orientarea în spațiu se exersează simțul umorului, carisma, simțul artistic.

I.13. Acvariul

Definiție

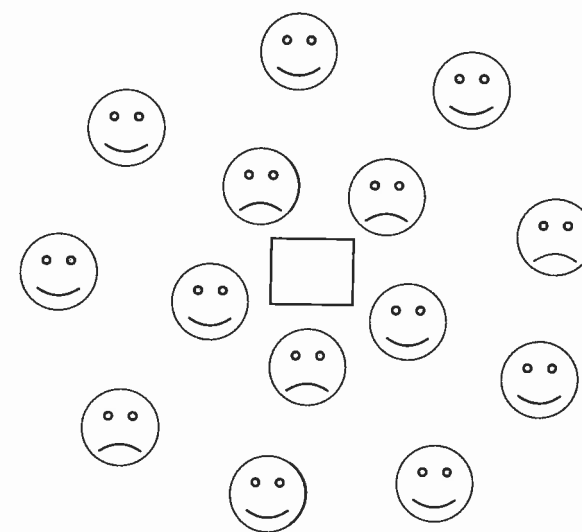
Acvariul este o tehnică ce evaluează comportamentul preșcolarului în timpul unei activități de învățare organizată în grup precum și evaluarea comportamentului întregului grup.

Obiective

Rezolvarea creativă a unei sarcini de învățare și evaluarea comportamentelor individuale și de grup.

Descriere

- Aranjarea mobilierului în două cercuri concentrice.
- Organizarea copiilor în două grupuri: grupul peștilor (cercul interior) grupul observatorilor (cercul exterior).
- Realizarea activității propuse în cercul interior.



Etapele de desfășurare a tehnicii

Cerințe pentru copiii pești (cercul interior)

• Lucrează timp de 10' la rezolvarea sarcinii de lucru având la dispoziție materiale informative adecvate.

- Rezolvă creativ o problemă, o sarcină de lucru.
- Ascultă cu interes ideile colegilor de grup.
- Își schimbă rolul cu observatorii.

Cerințe pentru observatori (cercul exterior)

• Observă comportamentul unui singur coleg din cercul interior și activitatea întregului grup.

- Schimbă sarcina de observator în cea de evaluator a cunoștințelor.
- Formulează întrebări pentru copiii pești.
- Își schimbă rolul cu copiii pești.
- Nu critică și nu categorisește deciziile copiilor pești.
- Explică demersul folosit de copiii pești pentru rezolvarea sarcinii.
- Descrie comportamentul copiilor pești.
- Răspunde la întrebările adresate de copilul pește.

De reținut

• Copiii pot fi grupați în mai multe acvarii.
• În mijlocul acvariului se grupează pe o masă materialele necesare realizării sarcinii.

Modalități de aplicare creatoare a metodei la diferite tipuri de activități

- Gruparea copiilor în etapa de dimineată la o arie de stimulare:

Biblioteca, Construcții, Arta pentru rezolvarea unei sarcini.

Exemplul 1 Construcții

Sarcină de lucru

• Să construiască blocuri a câte 10 etaje fiecare folosind materiale de construcție diferite.

Timp de lucru 10'.

Au voie să combine materialele dar să diferențieze dimensiunile.

Exemplul 2

Biblioteca

• Copiii ascultă pe un fond muzical versurile unei poezii "Cățelușul șchiop" de E. Farago.

Sarcină de învățare

Reflecți la întrebările:

- De ce se numește Cățelușul șchiop?
- De ce se plânge cățelușul?
- Cum privește cățelușul la cei ce se joacă?
- Care este părerea voastră despre comportamentul cățelușului șchiop?
- Ce mesaj extrageți voi pentru copiii cu un astfel de comportament?

Copiii investighează individual imaginile, jetoanele, cartea de colorat apoi în grup, pe baza materialelor existente formulează idei, judecăți de valoare, explicații. În timp ce un copil vorbește, ceilalți ascultă, apoi alt copil intervine preluând ideea și continuând-o cu propriile argumente până ce toți copiii intervin.

Au observat că cei mai curajoși încep primii, iar cei mai timizi rămân ultimii. De aceea este necesară implicarea din exterior a educatoarei pentru a le da curaj și motivație.

Observatorii urmăresc cum individual copiii analizează ilustrațiile, cum comunică, ce contribuție și-au adus, cum reușesc să preia o idee și să o dezvolte; dacă ascultă activ sau dacă se plictisesc sau sunt nerăbdători, tensionând climatul de învățare.

Intervenția observatorilor este sprijinită de educatoare din exterior.

Schimbarea locurilor între copiii pești și copiii observatori se face la un semnal sonor.

Acum observatorii timp de 5' poartă o discuție coordonată de educatoare despre ce s-a întâmplat în acvariu.

- Ce sarcini au avut de efectuat copiii pești?
- Cum au realizat copiii sarcina?
- Cum s-au comportat pe tot parcursul activității de grup?
- Care vi s-au părut cele mai interesante intervenții?

Interdicție

Nu se folosesc cuvinte critice la adresa activității copiilor pești.

*Exemplul 3***Artă***Sarcina grupului interior*

• Timp de 10' veți realiza un peisaj sau un tablou dintr-o poveste cunoscută.

- Uniți punctele și liniile dintre ele cu markerul.
- Denumiți elementele tabloului obținut.
- Ierarhizați elementele și relațiile dintre ele.
- Formulați în gând câte o propoziție.
- Rostiți propoziția cu glas tare.
- Intervenți rostind o altă propoziție numai atunci când considerați că propoziția voastră poate continua ideea rostită anterior.

Rolul educatoarei este de a ghida activitatea din acvariu cu ajutorul întrebărilor. Ele sunt adresate pe rând așteptând intervenția copiilor.

Aprecierile și încurajările conduc la reușita metodei.

• *Observatorii* observă tot ce se întâmplă în acvariu. Rețin pe cei întreprinzători, cu idei și soluții, cei care termină primii, cei ce nu se grăbesc și nu greșesc.

- Se schimbă rolurile când timpul a expirat.
- Este momentul când observatorii fac comentarii despre activitatea copiilor pești precizând etapele de realizare a sarcinilor date.
- Se fac aprecieri pentru ambele cercuri.

Alte modalități de aplicare

La o activitate comună la care participă întreaga grupă, copiii se pot grupa în mai multe acvarii depărtate pentru a nu se deranja.

Exemplu: poveste creată, activitate matematică, observare, desen.

Dacă obiectivul este ca toți copiii să rețină noile cunoștințe însușite prin utilizarea metodei se va formula următoarea sarcină pentru observatori (copiii din cercul exterior).

• Observați copiii pești și rețineți ce au făcut pentru a afla totul despre tema abordată.

- Ce au transmis celorlalți colegi de grup?
- Ce credeți că deși au observat ei nu au prezentat colegilor de grup?

Care este cauza?

În acest mod copiii observatori își reactualizează întregul demers, de exemplu observarea unor plante, obiecte sau de realizare a unei sarcini practice fie ea de educație plastică, practică, joc etc.

Tot în acest scop ei pot să formuleze întrebări copiilor pești” pentru a-și clarifica cunoștințele transmise.

Variantă

Se formulează pentru toți copiii *temă pentru acasă*.

Exemple: să afle cât mai multe informații despre acvariu, despre vitamine, despre plante medicinale, despre obiecte casnice, gripă, rujeolă etc.

În această variantă copiii pot juca oricare din cele două roluri. Copiii din cercul interior vor expune ideile obținute acasă prin diverse canale. Unul începe iar ceilalți continuă ideea și în lanț copiii își “deapănă” cunoștințele într-o înlănțuire logică deoarece educatoarea are grijă să coordoneze activitatea subtil pentru a menține acea atmosferă flexibilă care elimină stresul și motivează intervenția și ascultarea activă.

Copiii din cercul exterior care și ei au studiat tema acasă vor reține cunoștințele transmise de grup.

Schimbând rolurile, observatorii vor prezenta alte informații (date, fapte, detalii precise, relații etc.) care nu au fost dezbătute.

Ei pot face o sinteză a cunoștințelor prezentate și vor evidenția modul de relaționare a grupului.

Acvariul se poate introduce în diferite momente ale activităților, ca variante ale jocurilor didactice și în ariile de stimulare.

ACVARIUL - VERBE

observă schimbă evoluează explică expun descriu	● ascultă activ; ● observă; ● compară; ● combină; ● continuă; ● formulează; ● preia; ● ierarhizează; ● rezolvă;	● reflectează; ● analizează; ● judecă; ● înlănțuie; ● investighează; ● intervine; ● dezvoltă; ● explică; ● realizează	reactualizează formulează sintetizează
Răspund – rețin – urmăresc - discută			
EDUCATOAREA			
ghidează încurajează observă orientează sprijină coordonează			

I.14. Învățarea în cerc

Încă de mici copii trebuie pregătiți prin activități de învățare că orice scop poate fi atins dacă se parcurge un demers ce poate să se repete de mai multe ori pentru a ajunge la performanță.

Învățarea în cerc a fost practică de englezi din 1952 pentru sportul de performanță.

Creativitatea dascălilor și dorința de progres, de nou, a condus la adaptarea metodei pentru organizarea activităților de învățare în cerc. Copiii se simt independenți, activitatea de joc se desfășoară diferențiat, iar spontaneitatea și creativitatea individuală și de grup este resimțită de copii prin entuziasm și motivație.

Activitățile organizate în circuit pot fi de învățare, consolidare, evaluare.

Etape

- Organizați patru stații de lucru care pot corespunde cu patru sectoare de activitate existente în sala de grupă încât să formeze un cerc.
- Stațiile sunt depărtate una de cealaltă.
- Fiecare sarcină poartă un nume, un număr.
- Stațiile sunt așezate într-o anumită ordine.
- Fiecare stație prin sarcinile formulate implică unul sau mai multe simțuri.
- Copiii nu sunt obligați să acționeze în toate stațiile organizate cu mici excepții când un copil le parcurge pe toate în timpul stabilit.
- Mutarea de la o stație la alta se va face în funcție de opțiunea copiilor.
- Numărul cel mai eficient de stații este de patru maxim cinci pentru grupe mari/pregătitoare și doi-trei pentru grupele nivel unu. Dacă grupa este numeroasă numărul stațiilor crește și implicit timpul de învățare.
- În dreptul fiecărei stații se fixează un grafic ilustrat în care copiii își scriu inițialele sau numele și bifează sarcina realizată.

- În același sector pot exista mai multe stații (exemplu: la bibliotecă pot fi pregătite două stații).

Stațiile se deosebesc între ele prin caracteristici care le individualizează; atrag copiii și le dezvoltă în același timp dorința de finalizare și explorarea altei stații în care pot descoperi noi materiale și implicit noi cunoștințe.

Activitatea în cadrul stațiilor se desfășoară în grup, în parteneriat, ca muncă individuală, scris prin joc de manipulare, de vizualizare, de identificare, de explorare, de rezolvare, sau de învățarea unor tehnici etc.

Sarcinile de învățare

Cerințe

- Sarcinile să corespundă diferitelor categorii de activități; să se diferențieze din punct de vedere cantitativ și calitativ și ca mod de organizare a activității de învățare (individual, în perechi, pe grupe).

- Complexitatea sarcinii se stabilește în funcție de particularitățile de vârstă și individuale ale copiilor încât să fie realizate în timpul stabilit, fără sprijinul direct al educatoarei.

- Sarcinile nu se repetă, de aceea educatoarea trebuie să aibă disponibilități profesionale nelimitate mai ales în cazul unei clase numeroase.

- Nu se abandonează o sarcină pentru a începe alta decât după finalizarea și autoevaluarea/evaluarea ei.

- Când o sarcină nu este înțeleasă, copiii se ajută unii pe alții, întrebă, analizează, caută greșeala, o corectează, compară rezultatele, se apreciază reciproc.

- Învățarea în circuit are trei faze: *începutul, continuarea, forma superioară.*

1) Începutul

- Se împart copii pe grupe.
- Fiecare grup își alege o stație (masă de lucru).
- Timpul de lucru: 15-20 minute.

2) Continuarea

- După realizarea sarcinii, grupele își completează tabelul și aleg altă stație.

- Educatoarea explică sarcinile stației pentru care au optat.
- Copiii realizează sarcina apoi continuă sau se opresc.

3) Faza superioară

Activitatea poate îmbrăca forma unui proiect. În acest caz activitatea are caracter integrat, timpul necesar realizării sarcinilor crește de la câteva zile la o săptămână. Timpul trebuie să fie suficient pentru a nu se instala superficialitatea, graba.

La finalizarea sarcinilor se organizează un joc evaluativ în cerc, grupurile prezentându-și produsele în cadrul stațiilor la care au lucrat.

Sinteza finală o face educatoarea ajutată de un copil pentru ca întreaga grupă să aprecieze implicarea individuală sau colectivă la soluționarea unei teme uneori vaste din care au căpătat noi cunoștințe, și au însușit noi tehnici de lucru și de cooperare, și au perfecționat ritmul de învățare.

Activități desfășurate în circuit

- Exemple -

Tema – Învățarea unei forme geometrice

Stația 1

Material – Forme geometrice decupate din șmirghel sau alt material poros.

Obiectiv – Însușirea formelor geometrice prin exersarea simțului tactil.

Sarcina de învățare: Plimbă degetele pe marginea formei geometrice necunoscute de mai multe ori. Reține forma și denumirea.

Stația 2

Material – Ștampile cu forme geometrice, tempera.

Sarcina de învățare: - Alege ștampila cu forma geometrică necunoscută și decorează prin alternanță de mărime (sau culoare) materialul textil.

Stația 3 – Labirint geometric –

Material – Forme geometrice lipite pe pachet

Sarcina de învățare: Alege formă geometrică necunoscută și mergi în echilibru pe latura ei cu brațele laterale.

Stația 4 – Puzzle cu forme geometrice

Material – Forme geometrice de culori și mărimi diferite tăiate în două sau trei părți în funcție de nivelul copiilor. Planșă cu toate formele geometrice.

Sarcina de învățare: Privește planșa și alege forma geometrică necunoscută. Caută bucăți de aceeași culoare și reconstituie prin suprapunere forma necunoscută din planșă.

Stația 5 – Joc: Logii II

Material – două – trei jocuri Logii II

– tablou cu căsuțe.

Sarcina de învățare: Alege toate piesele ce reprezintă piesa geometrică necunoscută. Așează piesele în căsuțele din tablou după ce criteriu dorești (mărime, formă sau grosime).

Stația 6 – Fota –

Material – Elemente decorative – forme geometrice, conturul din autocolant al unei fote.

Sarcina de lucru: Decorați fota cu aceeași formă geometrică necunoscută alternând cele 3 culori (R.G.A). Verificați corectitudinea lucrării comparând-o cu figura de pe dosul foi.

Stația 7 – Perechile –

Material – Fișă cu desene reprezentând formele geometrice.

– Forme geometrice decupate.

Sarcina de lucru: Identificați în fișă toate caracteristicile formei geometrice necunoscute. Alegeți din formele geometrice decupate pe cea necunoscută și găsiți-i perechea pe fișă.

Stația 8 – Palete surpriză –

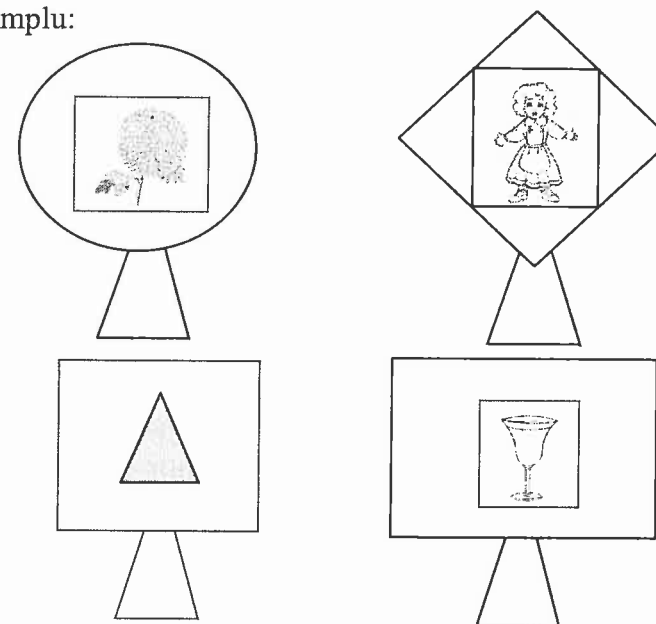
Material – Flipchart, forme magnetice, buline.

Sarcina de lucru:

Analizați și rețineți locul formelor geometrice pe flipchart.

Eu vă arăt paletele cu imaginea unor obiecte, ființe și forme geometrice necunoscute vouă.

Exemplu:



A câta paletă reprezintă forma necunoscută. Așezați o bulină pe flipchart sub aceeași formă, ocupând același loc.

Răspunsul corect se află pe planșa alăturată.

Alte sarcini posibile

- Decupați forme geometrice după contur.
- Desenați după șablon.
- Construcții plane din bețișoare.
- Sortarea imaginilor care au în componența lor forma necunoscută (acoperișul casei).

Varietatea exercițiilor și a materialelor, libertatea alegerii, posibilitatea verificării răspunsului la sarcina dată, modul de organizare al clasei, libertatea de comunicare, toate urmăresc realizarea obiectivului activității desfășurată în cerc în cele „n” – stații cu surprize de învățare activă și conștientă a noului conținut.

Sarcini pentru educatoare:

- Observă atentă comportamentul copiilor în grup, ritmul de lucru, criteriul de alegere a stațiilor și strategiile de rezolvare.

I.15. Mica publicitate

Definiție

Anunțul publicitar este o tehnică axată pe realizarea unui mesaj (de mică întindere), clar pentru un anumit domeniu.

Obiectivul urmărit

Transmiterea unei informații într-o formă concisă prin îmbinarea cuvântului cu imaginea.

Descrierea metodei

Copiii sunt familiarizați cu tehnica de lucru în cadrul jocurilor și activităților libere, creative la sectorul „bibliotecă” și „artă” utilizând modalitățile de lucru *text – imagine, imagine – text*, (Activități bazate pe inteligențe multiple 2003 pag 25 – 47) pentru a înțelege ce înseamnă mesajul concis care dă informații despre ceva ce prezintă interes pentru expeditor și într-un procent oarecare și pentru receptori.

Se prezintă tipurile de anunțuri din reviste pentru copii, din ziare care sunt selectate pentru specificul vârstei preșcolare. Conținutul vizează diferite domenii.

Demersul didactic impune respectarea următoarelor etape:

● *Prezentarea sarcinilor didactice*

În cadrul unei *observări a costumului popular românesc sau după o vizită la muzeul etnografic* se solicită copiilor formularea anunțului ca pe un exercițiu activizant în timpul activității sau ca pe o prelungire a acesteia.

Exemplu

„Grădinița noastră a primit invitația de a participa la festivalul „*Satul românesc în zi de sărbătoare cu o formație de dansuri populare*. Timp de 7 minute concepeți/realizați un anunț publicitar pentru a selecta copii din grădiniță care vor face parte din grupul de dansatori.

Activități individuale

Pe o foaie care poate avea mărimi și formă diferite copiii redactează individual anunțul. Scrierea mesajului este realizată de educatoarea fără a interveni în structura acestuia.

Prezentarea anunțurilor

Fiecare copil prezintă anunțul publicitar. Modul prezentării depinde de creativitatea educatoarei și a copiilor:

- printr-o ramă de televizor al cărui ecran are aproximativ dimensiunea lucrărilor, individual, fiecare copil prezintă anunțul.
- Pe o foaie de ziar, este așezată lucrarea ca și cum ar fi parte integrantă a ziarului și prezentată de autor.

Analizarea anunțurilor

Pe un panou sunt așezate anunțurile. Se selectează cele care:

- au mesaj clar, concis care este ilustrat în conformitate cu conținutul acestuia.
- au mesaj în concordanță cu cerințele didactice;
- este ilustrat adecvat însă mesajul poate fi îmbunătățit.

Expunerea anunțurilor

Panoul cu anunțuri este așezat la un loc vizibil pe hol de exemplu, și atunci când este posibil sunt reevaluate pentru a aduce îmbunătățiri unora dintre acestea. Locul unde este așezat panoul să nu aibă alte obiecte în jur, fără alte imagini.

Dacă unul din obiectivele următoare îl constituie identificarea unor schimbări care să îmbunătățească calitatea anunțului publicitar, atunci se lucrează în grupuri mici în așa fel încât schimbul de idei să producă un salt calitativ în conținut și în imaginea acestuia.

„*Anunțurile de mică publicitate*” constituie suportul pentru un exercițiu în cadrul unui *joc de rol* „*Se caută prezentator TV*”, sau „*Vedete TV*”.

Subiectele anunțurilor publicitare sunt din cele mai diverse: „Cărți cu povești”, „Jocuri și jucării”, „desene animate”, „filme pentru copii”, „extratereștrii”, timbre, diferite colecții etc.

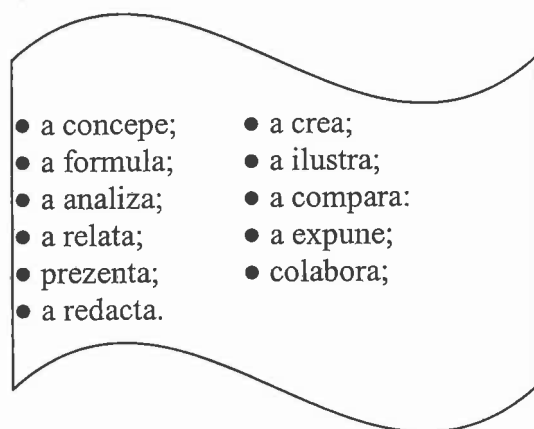
Beneficii:

- Are funcție mobilizatoare, de informare;
- Dezvoltă gândirea și limbajul;
- Stimulează creativitatea și competitivitatea.
- Nuanțează lecția (activitatea);
- Stabilește elementele de legătură între limbajul oral și cel scris;
- Exersează inteligențele multiple;
- Exersează operațiile gândirii.

Rețineți!

- Copiii dictează anunțul, educatoarea scrie.
- Urmăriți „impactul pe care îl are anunțul asupra cititorilor”.
- Există expeditori și receptori în anunțul de mică publicitate.
- Strângeți anunțurile într-o mapă pentru a fi consultate. Orice idee este prețioasă.

Verbe utilizate:



I.16. Harta cu figuri

Definiție

Tehnica prin care se poate reprezenta un spațiu (localitate, teritoriu, loc de desfășurare a unei acțiuni), utilizând desene schematic.

Obiectiv urmărit:

Selectarea elementelor reprezentate prin simboluri și poziționarea lor în spațiul ales.

Descrierea metodei:

Tehnica se poate utiliza în activitățile de predare-învățare, când copiii își însușesc cunoștințe și se desfășoară în grupuri mici.

1. Comunicarea sarcinii didactice

Se formează grupuri de câte 4 copii, se distribuie materialul și se anunță sarcina de lucru în cadrul unei teme.

Timp de 7 minute, copiii discută și schițează conturul spațiului pe care vor să-l reprezinte în funcție de tema aleasă, iar în interiorul lui își fixează elementele constitutive ale hărții și locul pe care-l ocupă fiecare element.

2. Activitatea pe grupuri

Fiecare grup lucrează la propria hartă cu figuri, membrii grupului aducându-și contribuția personală (desenează, caută simboluri “scriu” etichete etc.

Pentru ca harta cu figuri să fie reprezentată corect și cât mai aproape de realitate se pot utiliza texte (lecturate de educatoare) imagini, fotografii.

După ce hărțile cu figuri au fost realizate de fiecare grup, ele vor fi expuse într-un loc vizibil.

3. Prezentarea de grup

Se prezintă harta de către un reprezentant al grupului ales anterior (raportorul) care prezintă/“explică” motivele aranjării elementelor în spațiul hărții.

Exemplu Tema: “Grădinița”

Subiectul: "Harta cu figuri a curții de joc"

1. Comunicarea sarcinii de lucru

Se împart copiii în grupe de câte 4 copii, vor fi familiarizați cu tema și sarcina de lucru.

- Realizați "Harta cu figuri a curții grădiniței noastre pentru a o prezenta colegilor de la grădinița vecină".

- "Închipuiți-vă că sunteți pe un covor zburător, sau într-un avion și de acolo priviți curtea grădiniței cu tot ce există în ea".

Pentru realizarea hărților veți folosi materialele de pe măsuțe.

Timp de 7 minute copiii își împart sarcinile, schițează conturul hărții și stabilesc elementele constitutive ale curții de joc și corespondentul lor grafic (desen, simboluri etc.).

Activitatea în grupuri. În cadrul grupului, copiii discută, cooperează, desenează, "scriu" etichete, etichetează și găsesc semne convenționale ale elementelor componente hărții reprezentate (dreptunghiuri, triunghiuri, pentru leagăne, dreptunghi mare pentru localul grădiniței, linii paralele pentru scară, semnul X pentru pomi, plante verzi etc.).

Prezentarea hărții.

Când timpul a expirat, liderul grupului prezintă harta realizată și explică motivul pentru care au reprezentat elementele respective.

Hărțile vor fi expuse pe tablă sau într-un loc vizibil tuturor copiilor.

Material utilizat: coli, carioca, creioane colorate, etichete, ecusoane, clepsidră.

Ce face educatoarea?

- îndrumă activitatea în grupuri;
- ascultă;
- monitorizează activitatea copiilor.

Ce fac copiii?

- delimitează un spațiu;
- selectează elementele spațiului ales și le reprezintă utilizând simboluri;
- acționează după o schemă mentală;

- raportează, motivează locul amplasării elementelor, prezintă semnele convenționale utilizate și corespondentul lor (topogan, carusel etc.).

Rețineți!

Pentru reușita acestei tehnici este bine ca preșcolarii să știe ce este o hartă.

Utilizați harta ori de câte ori este nevoie pentru fixarea și verificarea reprezentărilor și pozițiilor spațiale ale copiilor!

Familiarizați și învățați copiii să "citească" o hartă după semne, simboluri și culorile convenționale.

În diverse activități îndemnați copiii să facă delimitări de spațiu pentru a facilita înțelegerea noțiunii de contur (graniță).

Pentru elaborarea hărții pot fi utilizate și simboluri simple, nu sunt necesare calități deosebite de desenator.

Copiii trebuie să aibă reprezentări despre spațiul pe care-l realizează în cadrul hărții, în urma contactului direct al copiilor cu orașul, cartierul etc.

Beneficiile metodei

Încurajează conlucrarea în grup.

- dezvoltă gândirea prin găsirea de simboluri a corespondentei elementelor;

- dezvoltă memoria vizuală și de orientare în spațiu;
- dezvoltă reprezentările mentale și schematice ale copiilor.

Exemple de teme: Harta cu figuri a...

- localității: "Orașul meu", "Satul nostru"
- spațiu geografic: "Jiul", "Circul" – loc de desfășurare a unei acțiuni, Parcul natural "Porțile de Fier".

I.17. Strategii de lectură a textelor științifice

Definiție:

Strategiile de lectură a textelor științifice sunt modalități de combinare a metodelor și mijloacelor didactice utilizate de educatoare pentru înțelegerea de către copii a conținutului științific al textului.

Obiectiv:

Dezvoltarea capacității de lectură eficientă a unui text științific.

În lecturarea unui text științific se utilizează trei categorii de strategii în funcție de momentul când sunt utilizate:

1. Strategii utilizate înainte de lectură.

Se expun la biblioteca clasei cărți cu conținut științific: "Atlas zoologic", "Prima enciclopedie a lumii", "Memo", "Universul", "Cum se deplasează animalele" etc.

Copiii sunt atrași de cărți, de aceea se impune precizarea scopului și a motivației pentru lecturarea acestora, prin răspunsul copiilor la întrebările: "Ce credeți că veți afla citind aceste cărți?"

"La ce credeți că va folosi lectura acestor cărți?"

Observarea în ansamblu a cărții, a textului.

Se prezintă cartea sau textul științific la începutul anului școlar, la începutul unui proiect tematic sau ori de câte ori se intenționează lecturarea unui text științific. De exemplu, pentru reușita proiectului "Să descoperim împreună Universul" ca sursă de documentare – folosind atlasul "Universul". Se procedează în felul următor:

- Se analizează cu copiii coperta, titlul, numele autorului, editura, capitolele și temele din cuprinsul cărții.
- Se prezintă imaginile, pentru a le trezi interesul pentru lecturarea cărții.
- Se observă dacă are spații pentru aplicații practice și se explică copiilor ce vor face după lecturarea textului; de exemplu: la sfârșitul activității,

se cere "desenați mijloacele de călătorie în cosmos", "enumerați planetele descoperite în spațiul cosmic prin lecturarea textului".

Copiii pot "citi" "studia" și singuri o carte, un text științific, ilustrat, fiind deprinși cu strategia de mai sus.

Educatoarea oferă copiilor spre lectură capitolul "Pământul – planeta noastră".

Înainte de lectură se prezintă imaginile, se citesc titlurile: "Planeta noastră", "Mișcările Pământului", "Interiorul Pământului", "Pământul, planeta vie".

- Se prezintă imaginile, aspectul general al cărții.
- Se analizează caracteristicile cărții: modul de prezentare, cum sunt imaginile (color, alb-negru, dimensiunea, caracterul literelor, al titlurilor etc.

Se observă modul cum autorii prezintă informațiile importante: sunt subliniate, sunt scrise cu alte caractere, sunt îngroșate, sunt colorate etc.

Educatoarea împărtășește propriile cunoștințe despre cartea prezentată. De exemplu, „am aflat de la radio că este o carte interesantă, pe înțelesul copiilor. Cei care au studiat-o au participat la concursul "Universul pe înțelesul tuturor". De aceea m-am gândit s-o citim și noi". Pentru copiii care au mai fost la grădiniță și au mai învățat despre univers, dar mai au lacune în cunoaștere, educatoarea precizează: "pentru că nu ați înțeles bine ceea ce am învățat despre Univers, m-am gândit să revedem aceste imagini din carte" etc.

Înainte de lectură educatoarea trebuie să cunoască ce știu copiii despre "Planeta Pământ", pentru că dacă sunt lucruri pe care deja le cunosc, lectura nu va fi eficientă, interesul copiilor va fi scăzut.

2. Strategii utilizate în timpul lecturii.

Se analizează titlul și imaginile cărții: de exemplu: copiii cu inteligență lingvistică citesc rapid și spun: titlul "Pământul, Planeta noastră".

Analizează și precizează conținutul imaginilor "În imagini se vede forma Planetei noastre", se văd casele, țările etc.

Se solicită copiilor să interpreteze conținutul imaginilor răspunzând la întrebările:

“De ce Planeta Pământ este albastră, iar celelalte au culori portocalii?”

“Din ce cauză o parte din Planeta Pământ are o culoare închisă, întunecată?”

Educatorea citește apoi textul imaginii, interpretarea corectă a conținutului imaginii, dar și pentru actualizarea cunoștințelor.

De exemplu: “Lumina soarelui nu poate să ajungă în această parte a Pământului, unde este culoarea mai închisă, aici este noapte, iar în partea mai luminoasă este ziua”.

Se citește textul integral și se familiarizează copiii cu conținutul.

Se solicită copiilor să extragă mesajul din imaginile vizualizate și din textul lecturat.

Se citește textul a doua oară pentru sesizarea expresiilor, a cuvintelor, pentru explicarea pasajelor cu un conținut mai greu.

Dacă copiii nu înțeleg anumite fragmente, educatoarea se oprește din lectură, recitește fragmentul anterior, adresează întrebări pentru facilitarea înțelegerii: *De exemplu: “Ce vrea să spună autorul despre Planeta noastră, când o numește “planeta vie?”*

Împreună cu copiii se extrag cuvintele și expresiile necunoscute, se înlocuiește cu sinonime și se recitește fragmentul utilizând cuvinte și expresii cunoscute.

Educatorea, dar și copiii, fac presupuneri despre autor, despre scopul și intențiile acestuia, despre sursele de documentare.

• *Se adresează întrebări în acest sens: “Ce credeți că l-a determinat pe autor să scrie această carte?”* (lucrare, text etc.).

Ce a făcut el pentru a scrie cartea? etc. (s-a documentat, a cercetat Universul, a studiat rezultatele cercetărilor în acest domeniu).

• Se elaborează scheme logice ale conținutului în care copiii sunt determinați să identifice conceptele-cheie, relațiile cauză-efect, problemele și soluțiile etc.

Dacă schema nu este ordonată logic se reface corectând, adăugând sau eliminând informații. De exemplu, *se adaugă un conținut despre poluarea Planetei și măsurile de depoluare etc.*

3. Strategii utilizate după lecturare.

• Se solicită copiii să vizualizeze atât imaginile cât și conținutul textului, să redea acest conținut folosind cuvintele lor.

• Se recitește fragmentul care n-a fost înțeles.

• Se formulează întrebări referitoare la text și se așteaptă răspunsul copiilor.

De exemplu: “Ce știți despre Planeta noastră?”

“Cum se formează ziua și noaptea pe Planeta Pământ?” etc.

• Se completează schema logică cu cunoștințe anterioare, cu argumente și contraargumente, cu opinii personale, cu noi surse de documentare.

De exemplu, copiii și părinții s-au preocupat de această temă și au scos de pe internet alte aspecte referitoare la Planeta Pământ: formarea anotimpurilor, cauzele degradării Planetei, factori nocivi etc.

• Se rezolvă exercițiile aplicative de la sfârșitul textului, cărții: de exemplu, copiii expun, evocă cunoștințe, desenează, încercuiesc, răspund la întrebări, decupează și lipesc, ordonează cuvinte, idei, în funcție de posibilitățile și capacitățile intelectuale.

Beneficiile metodei

• Facilitează înțelegerea unui text științific și dobândirea de noi cunoștințe.

• Sunt exerciții ghidate de educatoare prin care se formează la copii deprinderea de lecturare a unui text.

• Activizează copiii prin implicarea în rezolvarea pas cu pas a sarcinilor de învățare.

• Facilitează autonomia copiilor în lecturare, în identificarea ideilor și fragmentelor importante a cuvintelor noi, a mesajelor.

● Exersează inteligențele multiple și creativitatea în activități individuale și de grup.

Sugestii:

Ghidați copiii prin exerciții individuale sau de grup pentru înțelegerea unui text științific.

Încurajați copiii să solicite audierea textelor științifice, dar mai ales să înțeleagă conținutul acestora în activități de cunoașterea mediului, activități ecologice etc.

Verbe utilizate:

- | | |
|-----------------|-----------------|
| ● a privi; | ● a crede; |
| ● a analiza; | ● a interpreta; |
| ● a preciza; | ● a prezenta; |
| ● a citi; | ● a observa; |
| ● a identifica; | ● a descoperi; |
| ● a motiva; | ● a sublinia; |
| ● a marca; | ● a încercui; |
| ● a evidenția. | |

I.18 Examinarea expunerii

Definiție:

Examinarea expunerii *este o tehnică de relatare într-o formă personală a cunoștințelor, fără a fi întrerupt sau ghidat copilul de întrebările educatoarei.*

Obiectivul urmărit:

Dezvoltarea capacităților de a selecta și sintetiza cunoștințele temei propuse, redându-le într-o formă personală.

Descrierea metodei:

Această tehnică poate fi utilizată numai atunci când copiii pot să prezinte o expunere și este posibil dacă copiii sunt capabili să facă sinteze parțiale și generale (lecturând un tablou, prin observări, vizionări TV etc.). Expunerea se va face după ce copiii au acumulat cunoștințele necesare în cadrul unei anumite teme.

1. Comunicarea sarcinilor de lucru

Se formează 4 grupuri a câte 5 copii. Se prezintă tema expunerii, unul dintre copii (cel care se anunță sau desemnat de educatoare) va face expunerea. În timpul expunerii copilul nu se întrerupe sau ghidează cu întrebări ajutătoare.

2. Activitatea grupurilor

Copiii ascultă și observă expunerea făcută de colegul lor pentru a fi capabil să participe la evaluarea expunerii.

3. Evaluarea și autoevaluarea

Evaluarea expunerii va urmări:

- conținutul expunerii să fie științific;
- claritatea expunerii;
- succesiunea logică și cronologică a evenimentelor;
- dacă în prezentarea expunerii s-a folosit și de alte cunoștințe acumulate anterior.

După finalizarea expunerii, se afișează la loc vizibil fișa de evaluare a expunerii.

Pentru fiecare caracteristică de evaluare existentă în fișă, grupurile se consultă pentru a stabili punctajul. Se face argumentarea punctajului acordat (buline). Educatoarea ajută copiii în “descifrarea” fișei de evaluare.

Ce fac copiii?

- expun un conținut într-o formă personală;
- ascultă și observă expunerea;
- evaluează, analizează, compară și sintetizează conținutul expunerii în vederea acordării corecte a punctajului dar și pentru a ști să se autoevalueze.

Ce face educatoarea?

- anunță tema;
- formează grupurile, adresează întrebări pentru fiecare caracteristică din fișa de evaluare;
- contabilizează punctajul completând fișa de evaluare (cu ajutorul bulinelor).

Fișa de evaluare a expunerii (Dulamă M. – 2002)

	Caracteristici	Buline	3 puncte	5 puncte	7 puncte	9 puncte
Conținutul expunerii	Esențialitate					
	Actualitate					
	Atractivitate					
	Interdisciplinaritate					
	Claritate					
	Sucesiune biologică					
	Sucesiune cronologică					
	Calitatea exemplelor					
	Corectitudinea informațiilor					
Comunicarea mesajului	Cursivitate					
	Expresivitate					
	Claritate					
	Intonație					
	Intensitatea vocii					
	Dicție					
	Viteză					

METODE DE FIXARE, CONSOLIDARE ȘI EVALUARE

II.1. Piramida și diamantul

Obiectiv

Dezvoltarea capacității de a “sintetiza” principalele probleme, informații, idei ale unei teme date sau unui text literar.

Cerințe

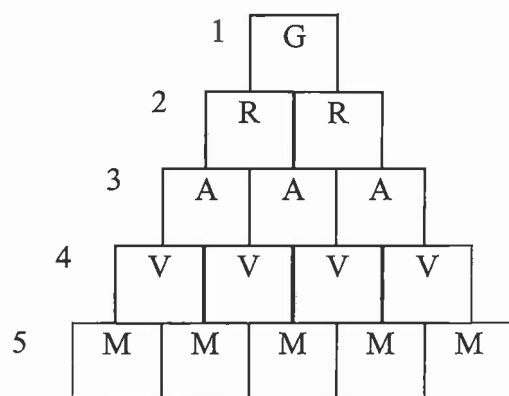
- Să respecte regulile construirii piramidei sau diamantului.
- Să formuleze definiții, ghicitori, descrieri, să interpreteze roluri, să trăiască sentimente.

Familiarizarea copiilor cu grafica metodei

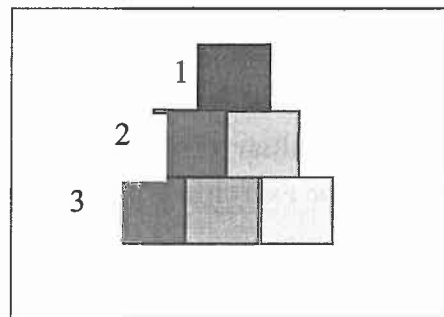
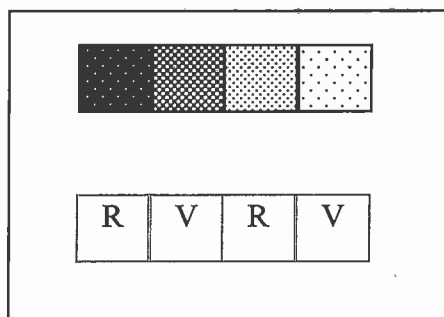
Joc exercițiu – Piramida

Etape

- Decuparea mai multor pătrate de culori diferite.
- Construirea piramidei după îndrumările verbale formulate:
 - sortează pătratele după culoare (numărul culorilor corespunde treptelor piramidei);
 - așează în partea de sus a foi și în mijloc pătratul galben;
 - așează pătratele roșii unul lângă altul cu laturile în mijlocul laturii de jos a pătratului galben;
 - așează pătratele albe unul lângă altul de la stânga la dreapta la mijlocul fiecărui pătrat roșu;
 - continuați până formați o piramidă cu 5 trepte.



La grupele mijlocii se pot confecționa benzi de lungimi diferite, împărțite în pătrate de culori diferite sau nuanțe de aceeași culoare ca în exemplul dat:



- Copiii vizualizează piramida prezentată pe flipchart timp de 2'.
- Sortează benzile după culoare.
- Așează benzile cu pătrate colorate crescător, pe orizontală de la banda cea mai scurtă la banda cea mai lungă.
- Copiii răspund la întrebările:
 - Cum sunt așezate benzile cu pătrate?
 - Câte benzi putem așeza?
 - Toate piramidele au același număr de benzi?
- Numărați pătratele din fiecare șir și așezați numărul corespunzător în dreapta lângă bandă.

Pentru a înțelege metoda copiii primesc jetoane cu fructe, legume, frunze, cereale.

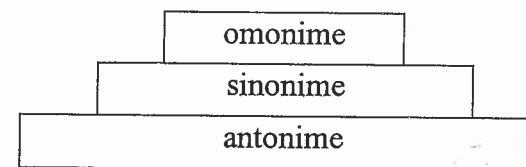
- Se clasifică imaginile după felul lor și se găsește locul potrivit, copiii denumesc noțiunile (fructe, legume...).

Metoda poate fi integrată la începutul unei activități pentru reactualizarea cunoștințelor, ca variantă în desfășurarea unui joc didactic sau în etapa realizării feed-back-ului unei activități de observare, poveste, lectură după imagini, convorbire. Cu succes poate fi abordată în activitățile integrate de matematica, educarea limbajului, cunoașterea mediului, dar și în etapa jocurilor libere la sectorul ARTĂ – copiii cu inteligență vizual spațială sau kinestezică, la bibliotecă cei cu inteligență lingvistică, la construcții cei cu inteligență vizual spațială, interpersonală.

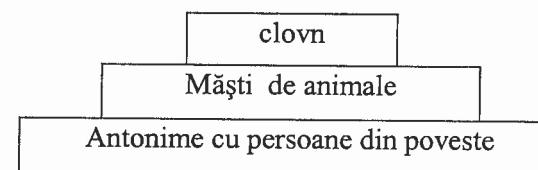
Variante creative

Exemple de jocuri care prin denumirea lor definesc noțiuni, probleme, sentimente, caracteristici, calități, defecte;

- **Joc exercițiu** “Cine așează primul imaginile”.
- „Cine știe mai multe” (adjective, verbe, substantive etc.).



Denumiri de piramide:

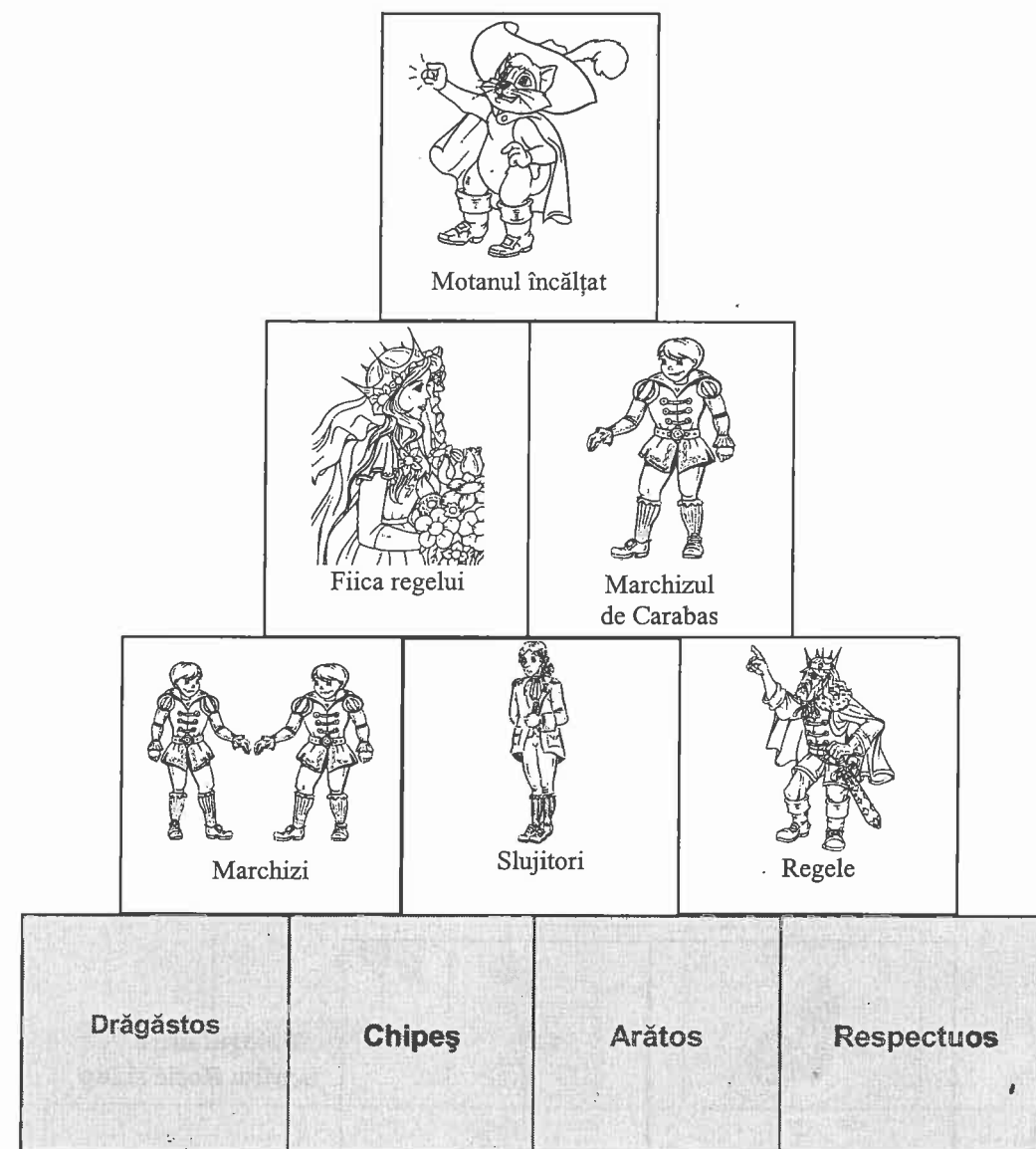


- Piramida hazlie
- Culorile și nuanțele lor
- Piramida măștilor
- Piramida personajelor
- Piramida descoperirilor
- Piramida poluării
- Mai adaugă și tu un cuvânt sau o imagine, un desen, o construcție sau o jucărie

- Spune mai multe despre: greiere, furnică, toamnă
- Piramida calităților
- Piramida sentimentelor
- Completează ce lipsește

Exemplu de piramidă având la bază un citat:

„Dar tânărul crai ținu morțiș să o vadă și stăruia într-atât, că până la urmă treibuiră s-o cheme, vrând – nevrând. Veză însă că fata avusese grijă să se spele din vreme pe mâini și pe obraz și, când se înfățișă feciorului de împărat, se înclină înainte-i, iar el îi întinse pantoful de aur. Fata se așeză pe un scăunel, scoase din picior papucul de lemn ce trăgea câteva ocale și încălță condurul, care-i veni ca turnat. Și când se ridică fata și tânărul crai îi privi chipul, o recunoscă pe dată, că doar ea era domnița cu care dănuise și care-l rotise cu frumusețea-i fără pereche”.



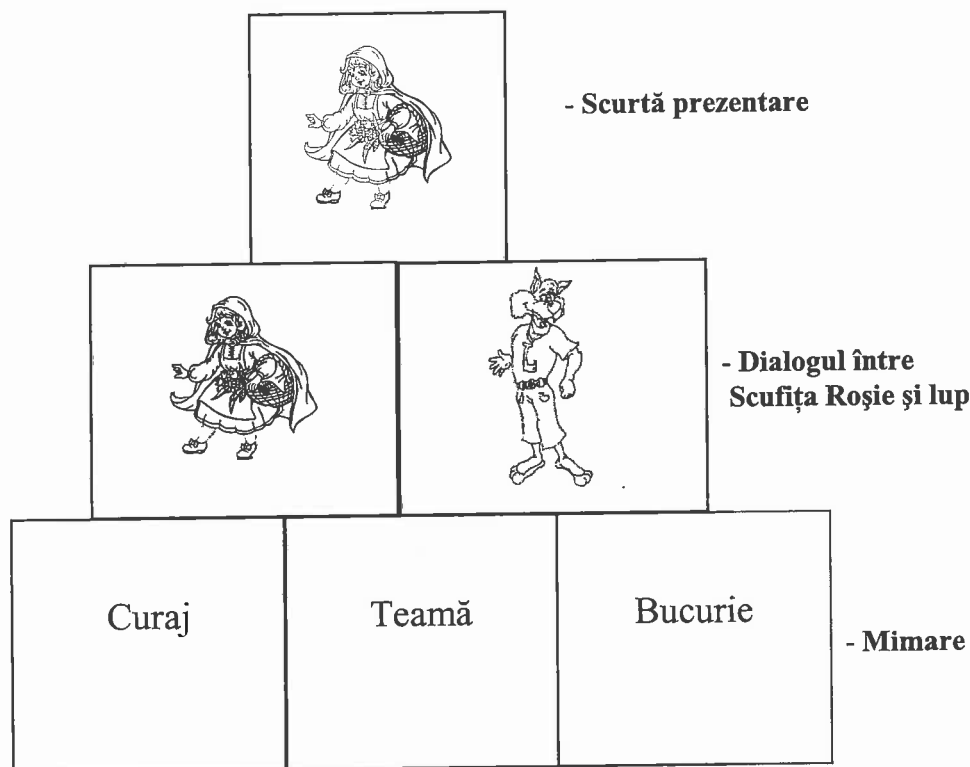
1. Cum se numește povestea al cărui personaj este un motan?
2. Pe cine dorea regele să împreune? (identificare)
3. Ce personaje apar în acest fragment? (enumerare)
4. Cum era marchizul? (descriere)

Dictionar

Marchiz = titlu de noblete în unele țări din Europa apuseană
Slujitor = persoană angajată pentru a munci, obligată de sărăcie
Rege = persoană care deține puterea
Chipeș = frumos, arătos
Arătos = persoană care are o înfățișare frumoasă
Respectuos = politicos

Piramida - "Interpretează roluri"**Etape:**

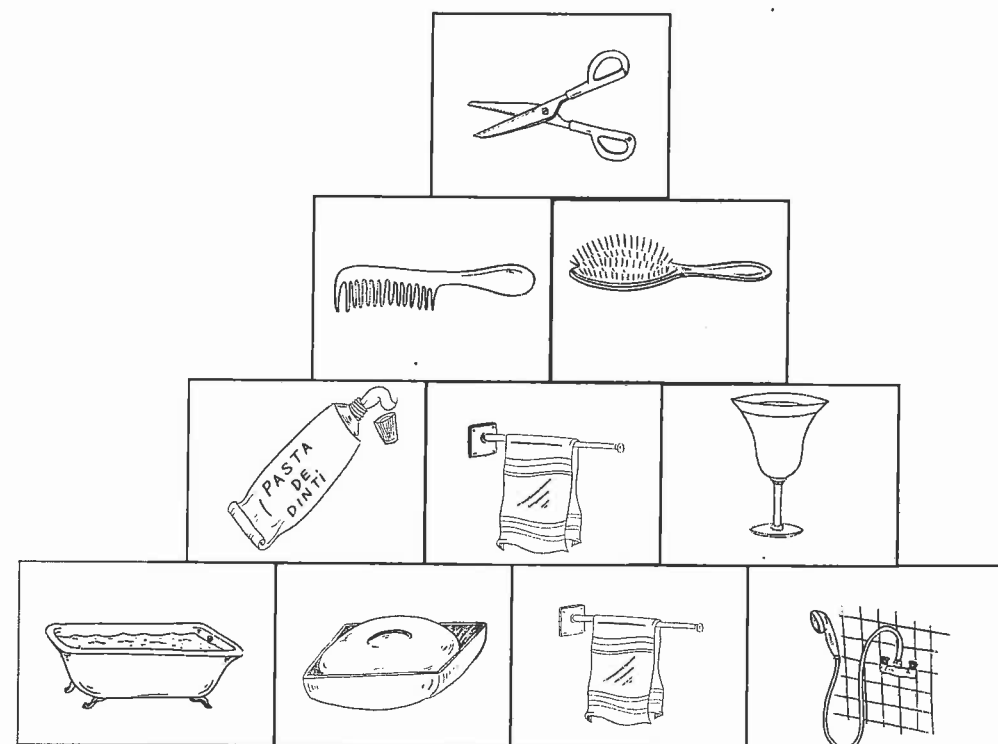
- Construiți pe podea o piramidă.
- Numiți 5 copii cu inteligență lingvistică și interpersonală să ocupe cele 6 pătrate ale piramidei.
- Prezentați sarcinile de învățare care solicită mimarea unor gesturi pentru recunoașterea personajului, dialogul între două personaje, redarea gestică a unor stări trăite de personaje îndrăgite:



Alte utilizări ale metodei

Exemple

- Lipiți pe podea scoci colorat și dați forma unei piramide.
- Anunțați tema: Igiena corpului*
- Cereți copiilor să gândească ce informații pot da celorlalți construind în fiecare pătrat elemente care definesc noțiunea "Igienă".
- Oferiți indicii prin imagini ce prezintă *igiena mâinilor, igiena părului, igiena dinților, igiena corpului*.
- Copiii se consultă, își repartizează sarcinile apoi aleg materialele de construcție sau materiale refolosibile din care pot construi obiecte de igienă.
- Fiecare copil își prezintă construcția motivând rolul obiectului construit în păstrarea igienei corpului: *descriu tehnica de construcție, denumesc materialele, poziția, combinarea și detalii ca: forma, culoarea, mărimea etc.*



Pentru a diversifica modalitățile de aplicare creatoare a metodei este indicat să existe *seturi de materiale suport* ce vor fi puse la dispoziția copiilor pentru a le folosi ori de câte ori doresc să inițieze un *joc-exercițiu "Piramida"*.

Se exersează deprinderea de cooperare, inițiativă și creativitate.

Pentru a atrage copiii se pot crea *piramide muzicale, piramide literare, piramide matematice*.

Creativitatea educatoarei nu are limite. Deci, îndrăzniți, pentru a încanta copiii cu metode noi, atractive, adaptate creator la specificul preșcolar și de ce nu creații personale.

Piramida muzicală care se dorește a fi o idee originală ca de altfel toate exemplele date.

VARIANTA 1

Subiectul – Toamna

Tipul activității – integrată

Obiectivul - Să definească ideile principale ale unui cântec de toamnă

Forma de organizare - pe grupuri

Sarcini de învățare

- *Grupul 1* are ca sarcină să aleagă un cântec învățat cu mai multe strofe sau cu un conținut bogat în idei, să-l cânte în fața colegilor din grupul 2.

- *Grupul 2* ascultă cu atenție cântecul apoi hotărăsc prin consultare care sunt ideile desprinse din versurile cântecului.

Se formulează tot atâtea idei câte pătrate sunt.

- *Variante de prezentare a ideilor*

- 1) Se aleg 6 copii din grup ce vor ocupa cele 6 pătrate.

- Fiecare copil prezintă ideea.

- Grupul 1 poate adresa întrebări pentru explicarea sau dezvoltarea ideii.

- 2) Copiii primesc o piramidă desenată pe o foaie cartonată.

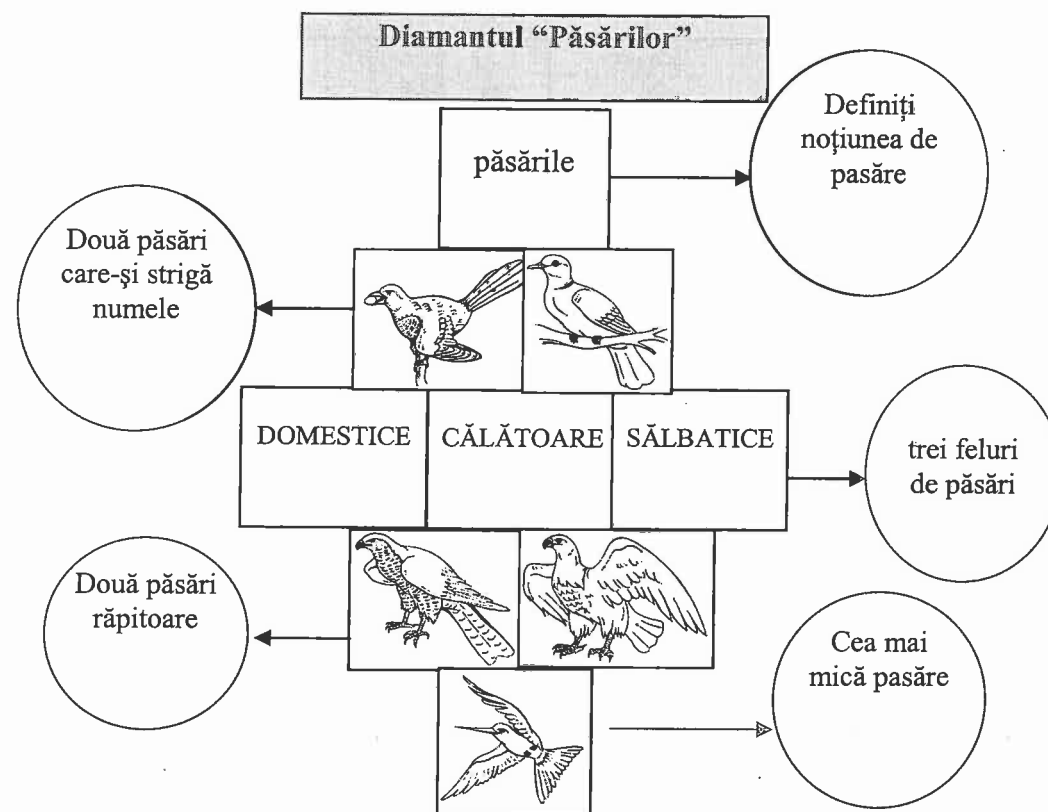
În perechi vor desena elemente simbolice ale ideilor formulate pe coale separate, apoi le vor așeza în piramidă, într-o înlănțuire logică începând din vârful piramidei și terminând cu ultimul pătrat din șirul de jos.

- 3) Se pot schimba rolurile între grupuri.

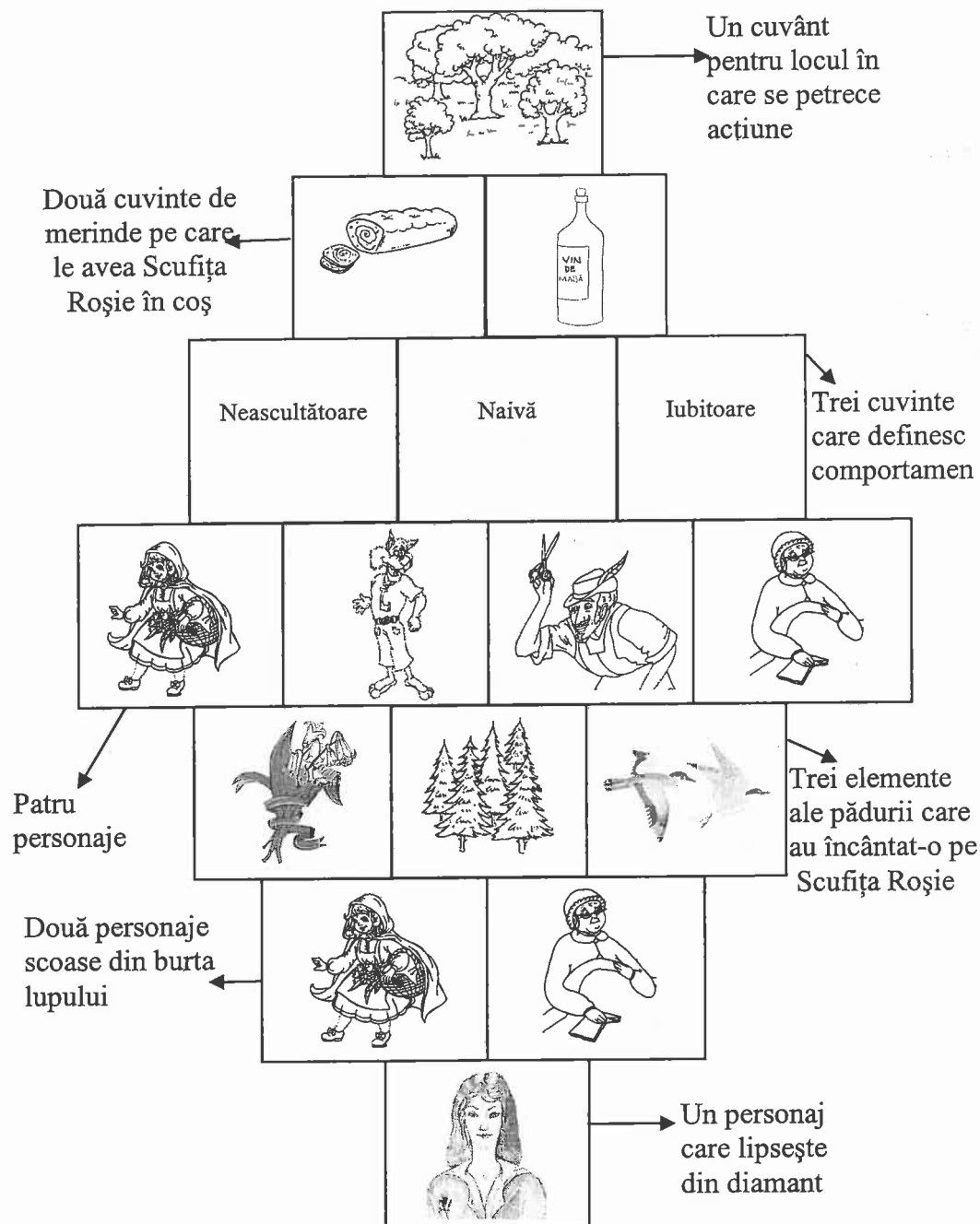
- 4) Ambele grupe primesc ca temă același cântec și aceleași sarcini. Modul de rezolvare poate fi original iar prezentarea se transformă în scurt spectacol atunci când copiii cunosc metoda și acționează cu îndrăzneală fără teama de a greși. Se încurajează toate inițiativele copiilor.

VARIANTA 2

- Fiecare copil se așează într-un pătrat.
- Cântă câte un vers dintr-un cântec cunoscut sau predat.

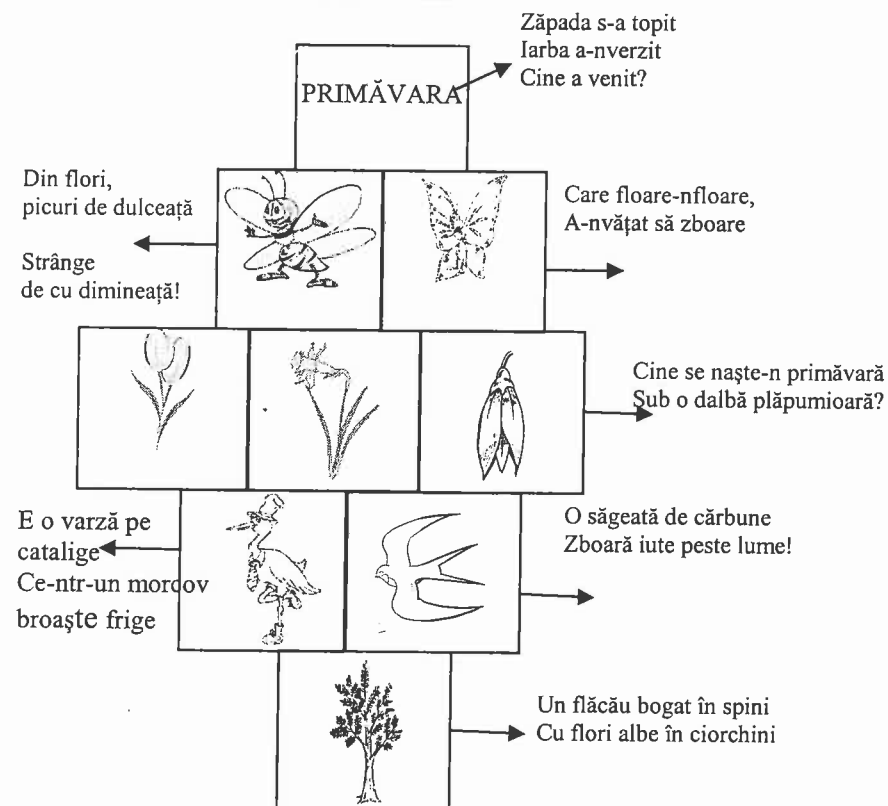


Diamantul „Scufița Roșie”



Diamantul „Primăvara”

- GHICITORI -



Familiarizarea copiilor cu diamantul

Activitate integrată – Practică + matematică

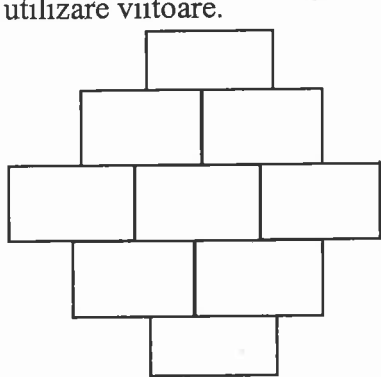
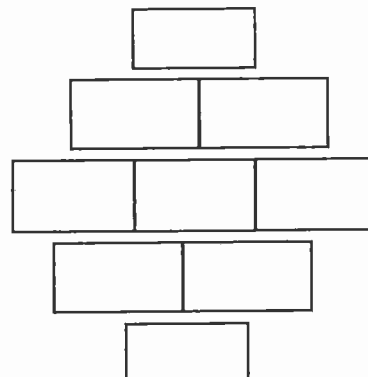
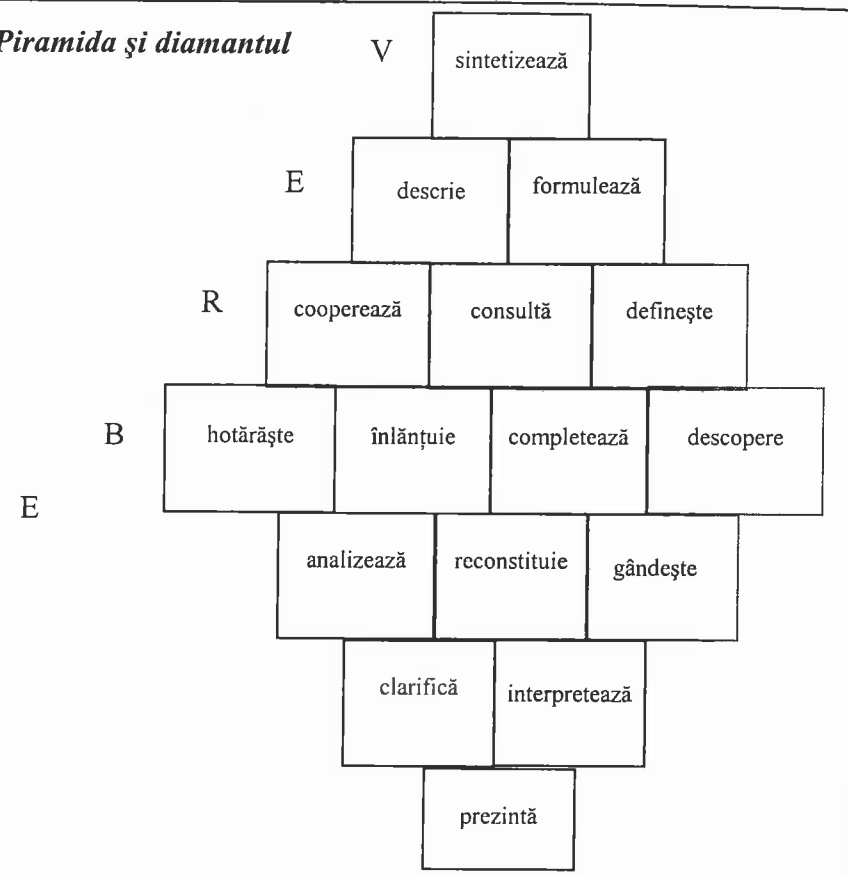
Tema – Diamantul

Obiectiv

- Decuparea unei figuri după contur și obținerea unui diamant
- Descoperirea caracteristicilor diamantului (așezarea crescătoare-descreșcătoare a șirurilor cu pătrate)

Etape

- Se intuiește imaginea.
- Se analizează ordinea așezării șirurilor și caracteristicile pătratelor (mărime, așezare), culoare, număr.
- Se decupează după contur imaginea (Fig. 1).
- Se reanalizează figura obținută: forma, numărul de trepte, așezarea crescătoare și descrescătoare, delimitarea și mărimea pătratelor fiecărei trepte.
- Se continuă decuparea fiecărei trepte (Fig. 2).
- Se reconstituie diamantul verificându-se însușirea corectă a tehnicii de utilizare viitoare.

**Figura 1****Figura 2****Piramida și diamantul**

II.2. Ghicitorile

Definiție

● Ghicitorile sunt procedee didactice de stimulare a creativității, în care se prezintă “*sub forma metaforică un obiect, o ființă, un fenomen, cerându-se identificarea acestuia prin asocieri logice*”.

- Ghicitorile sunt întrebări glumețe pentru minți istețe.
- Ghicitorile sunt descrieri sintetice ale aspectelor caracteristice ale obiectelor, ființelor, fenomenelor.
- O ghicitoare este o poezie al cărei titlu trebuie descoperit, “ghicit”.

Obiectiv

Stimularea creativității și exersarea capacității de a formula descrieri sintetice ale aspectelor caracteristice, importante ale ființelor, fenomenelor, obiectelor care interesează.

Important. De regulă, orice ghicitoare are două părți: una care prezintă sintetic caracteristicile, alta – întrebarea (ghici cine este?).

Cerințe: În descriere trebuie să existe cuvinte cheie despre obiectul, fenomenul, ființa ce urmează a fi descoperită. De exemplu: “este frumos și are *pinteni*, ghici cine-i?” Cuvântul cheie “*pinteni*” îi sprijină pe ascultători să răspundă prompt: (cocoșul).

Ghicitorile se prezintă rar, clar, coerent și expresiv pentru a fi înțelese și pentru a se găsi rapid răspunsul.

Familiarizarea cu ghicitorile

Joc distractiv “Ghici, cine este?”

Obiectiv

„Formarea capacității de a compune și dezlega ghicitori pentru cunoașterea numelui și prenumelui colegilor.”

Desfășurare

Jocul se desfășoară cu întreaga grupă.

Prezentarea temei și a sarcinii de lucru:

Formulați o ghicitoare despre un coleg în care să descrieți caracteristica acestuia.

Regulile jocului:

La început educatoarea conduce jocul, învață copiii să realizeze ghicitoare – descriere.

Exemplu: “este blondă, are ochi albaștri, este plângăcioasă, ghici, cine este?”

Copiii recunosc colegul și spun bucuroși numele și prenumele lui, bat din palme.

În partea a doua a jocului educatoarea cedează locul unui copil.

Jocul se repetă până ce majoritatea copiilor au formulat „ghicitori descriere”.

Se apreciază copiii care au formulat ghicitori în care au folosit cuvintele cheie ce conțin caracteristicile colegilor.

Se concluzionează și se definește ghicitoarea.

Se precizează părțile care compun ghicitoarea și cerințele de care se ține seama în crearea ghicitorilor.

Tipuri de ghicitori:

● *Ghicitori-descriere* folosite în povestiri, jocuri, observări, descrieri. Exemplu: “este cel mai mic, cel mai cuminte și a scăpat de lup. Ghici, cine este? (iedul cel mic, capra cu trei iezi).

● *Ghicitori-analiză* – folosite în observări. Exemplu: “are cap rotund, urechi rotunde, micuțe, 4 picioare scurte cu labe cu gheară ascuțite, ghici, cine este? (ursul).

● *Ghicitori – de comparație* folosite în jocuri didactice, în teme de discuție, în povestiri, lecturi. Exemplu: “are urechi lungi ca iepurele, dar nu e iepure, ghici ce este? (măgarul); “are creastă, pinteni, coadă dar nu e cocoș, ghici cine e? “este rotundă dar nu este măr, este roșie și zemoasă dar nu este cireasă, ghici ce legumă este? (roșia).

• *Ghicatori de generalizare* – folosite în observări, lecturi după imagini, povești create etc. Exemplu: “frunzele îngălbenesc, plouă și bate vântul, ghici ce anotimp este?” (toamna).

• *Ghicatori literare* – care folosesc cuvinte și expresii literare. Exemplu: “este zână-n haină albă, la gât țurțurii stau salbă, ghici, cine este?” (iarna).

• *Ghicatori muzicale* – folosind tonuri mai înalte, mai joase însoțite de onomatopee, interjecția, timbrul vocii descrise. Exemplu: “cine strigă mor, mor, mor (tonul foarte jos) după miere-i este dor?” (ursul) precum glasul ursului.

• “Cine are glas frumos și-și strigă numele cu-cu, cu-cu (tonul mai înalt, precum glasul cucului).

• *Ghicatori eliptice* – în propoziții eliptice care se completează cu onomatopeele cerute. Exemplu: “Strigă-ntruna... (cot-cot-dac, Proaspăt oul eu îl fac.

• *Ghicatori cu rimă* – exersarea inteligenței lingvistice.

Etape de introducere a ghicitorilor:

• În introducere pentru captarea atenției;

• În reactualizarea cunoștințelor: de exemplu pentru fructe și legume;

“Le mâncăm că ne fac bine

Ele-au multe vitamine,

Fiți isteți și vă gândiți

Spuneți știți să le numiți?

În predare-învățare – ghicitori de analiză, comparație, descriere, generalizare;

Exemplu: “au coarne, sunt mici, au copite și ne dau lapte, ghici cine sunt?” (capra și oaia).

În evaluarea formativă – de exemplu pentru completarea părților unei plante: (petalele la floare)

“La orice plantă mică, mare

Din ce e formată o floare?

(din petale)

În evaluarea sumativă – în concursuri tematice: “Răspunde repede și bine”, “Cine știe răspunde”, “Bingo!”

Concursuri de ghicitori. “Întrebări glumețe pentru minți istețe”, “Ghici, ghicitoarea mea!”

Forme de organizare a colectivului pentru utilizarea ghicitorilor:

• individual;

• în perechi;

• în grupuri.

Demersul folosit în crearea ghicitorilor cu rimă.

1. Se adresează întrebări despre caracteristicile obiectelor ce urmează a fi descrise.

De exemplu, despre măr, fructul cel mai cunoscut copiilor.

• Ce formă are mărul? (rotund, oval).

• Ce mărime are mărul? (mare, mic, mijlociu).

• Ce gust are mărul? (dulce-acrișor, gustos).

• Ce culoare are mărul? (roșu, galben, verzui).

• Cum este când îl pipăim? (tare).

• Ce miros are mărul? (frumos, parfumat).

2. Se analizează răspunsurile subliniind caracteristicile mărului: rotund, oval, mare, mic, mijlociu, dulce-acrișor, gustos, roșu, galben, verzui, tare.

3. Se formează cuvinte-perechi, rime, cu cuvintele ce denumesc caracteristicile mărului:

De exemplu: mare-tare;

frumos-gustos.

4. Se aranjează cuvintele în propoziții cu rimă, pentru a crea ghicitoarea despre măr:

De exemplu: “Cine e rotund și mare

Și la pipăit e tare

Culoarea-i roșu frumos

La mâncare e gustos

5. Se citește ghicitoarea pentru a sublinia rima, conținutul-descrierea caracteristicilor mărului: formă, mărime, culoare, gust.

(vezi demersul de creare a rimelor în "Activități bazate pe inteligențe multiple, pag. 148" – vol. I 2003)

I. Utilizarea ghicitorilor - activitate în perechi.

Exemplu: Cunoașterea mediului – Pădurea.

Evaluarea prin jocul "Ghicește copacul?"

Obiectiv:

Dezvoltarea capacității de a formula ghicitori ce vizează caracteristicile pădurii, ale copacilor din pădure.

Sarcina didactică: Compuneți ghicitori, lucrând în pereche, despre copacul preferat din pădure.

Timp de creație: 5 minute.

Fiecare pereche prezintă ghicitoarea creată.

Se urmărește dacă ghicitoarea conține caracteristicile copacului, iar colegii denumesc copacul. De exemplu: "este drept, înalt, are frunzele ca niște ace, ghici, cine este?" este ușor de descoperit, conține caracteristicile bradului.

În încheiere grupele aleg frunze colorate pe care educatoarea scrie ghicitorile create.

Frunzele se prind în "Copacul ghicitorilor", care se expune la panou în hol, pentru a fi văzut de părinți, colegi etc.

"Crește înalt, drept în vârful munților și face conuri, Ghici ce copac este?" (Bradul)

"Are frunza tăiată și ascunde copilași cu căciulițe pe cap. Ghici, cine este?" (Stejarul)

"Crește înalt, drept, dar nu este brad, are frunza ca o inimioară și tot timpul tremură. Ghici, cine este?" (Plopul)

II. Activitate în grupuri.

Educarea limbajului, joc didactic "Cu ce călătorim?"

Joc-întrecere: "Ghici, cu ce călătorim?"

Obiectiv:

Exersarea capacității de a crea ghicitori, în grup, despre mijloacele de locomoție.

Sarcina didactică:

„Compuneți o ghicitoare despre un mijloc de călătorie preferat care merge”:

- pe apă – grupul 1
- pe uscat – grupul 2
- în aer – grupul 3

Timp de creare a ghicitorii 5 minute.

Fiecare grup prezintă ghicitorile, iar celelalte grupuri recunosc și denumesc mijlocul de călătorie descris.

Ghicitorile se înregistrează sau se scriu și se utilizează în alte activități.

III. Activitate individuală de creare de ghicitori.

Educarea limbajului – Poveste, "Iedul cu trei capre".

Joc de creare a ghicitorilor: "Cine este, cum este și ce face?"

Obiectiv: Exersarea capacității de a compune o ghicitoare prin care să caracterizeze personajele din poveste.

Sarcina didactică: „Compuneți fiecare o ghicitoare prin care să arătați cum este și ce face un personaj din poveste.”

Timp de creație – 5 minute.

Fiecare copil creează o ghicitoare despre unul din persoanele din poveste: capră, ied, urs, lup, vulpe.

Se prezintă ghicitorile create, iar grupa de copii descoperă și denumește personajul descris.

Se apreciază cele mai reușite ghicitori.

De reținut!

- Organizați și desfășurați jocuri de introducere a ghicitorilor în diferite momente în activități integrate.
- Formulați sarcini pentru acasă să caute, să colecteze ghicitori, pe diferite teme!
- Realizați cărți cu ghicitorile aduse sau create!
- Încurajați copiii să creeze ghicitori.
- Exersați crearea ghicitorilor cu rimă!

- Citiți ghicitorile dimineața în cadrul discuției în cerc.
- Expuneți/afișați creativ ghicitorile copiilor (vezi “*Copacul ghicitorilor*”).
- Precizați cuvintele-cheie din ghicitori!
- Publicați ghicitorile sau activitățile în care ați introdus ghicitori, ați creat!

De reținut!

- Învățați copiii să “creeze” ghicitori pornind de la descrierea unor obiecte cunoscute.
 - Familiarizați copiii cu părțile componente ale unei ghicitori.
 - Organizați/desfășurați jocuri, exerciții pentru creare de rime urmărind demersul descris anterior. (Vezi “Creare de rime”; “Activități bazate pe inteligența multiple”, pag. 148).
 - Citiți ghicitori copiilor pentru înțelegerea părților componente, a cerințelor ce se impun!
- Beneficii:**
- Ghicitorile stimulează și exersează capacitățile de analiză, sinteză, comparație, generalizare, descriere, evaluare.
 - Stimulează și exersează inteligențele multiple.
 - Dezvoltă spiritul de observație, atenția, limbajul, cooperarea, spiritul de echipă, toleranța.
 - Incită copiii să aplice în situații noi ceea ce au învățat.
 - Creează momente de relaxare în învățare.

Verbe utilizate în ghicitori

- | | |
|------------------|----------------|
| • a compune; | • a formula; |
| • a ghici; | • a analiza; |
| • a spune; | • a sintetiza; |
| • a descrie; | • a observa; |
| • a evalua; | • a introduce; |
| • a cânta; | • a colecta; |
| • a confecționa. | |

?

II.3. 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.

Obiectiv – Integrarea informațiilor dobândite pe parcursul învățării în ciorchinele realizat inițial și completarea acestuia cu noi informații.

- Tehnica contribuie la organizarea reprezentărilor.
- Exersează capacitatea copiilor de a înțelege un anumit conținut.

FAMILIARIZAREA COPIILOR CU CIORCHINELE

Temă: „Ciorchinele”

Materiale necesare = carton colorat, foarfeci, șabloane, carton presat, autocolantă, carioci.

Tehnica de lucru = desen după șablon, decupare, așezare.

- Pregătiți tabla de joc pentru cașerat.
 - Adăugați autocolanta pe întreaga suprafață.
 - Desenați și decupați cercuri sau ovale, flori sau frunze, legume sau conturul unor insecte, păsări etc., folosind culori diferite pentru fiecare categorie/domeniu/informație adecvată temei.
 - Desenați și decupați mai multe săgeți de lungimi, lățimi și culori corespunzătoare materialului anterior.
 - Faceți un exercițiu simplu de realizare a unui ciorchine folosind tabla de joc, simbolurile și săgețile pentru a se familiariza cu tehnica.
- La început aranjați numai aceste materiale folosind o demonstrație și explicând corelațiile, rolul săgeților scurte și a celor lungi (cele lungi fac legătura între idei și temă, cele scurte între ideile din aceeași categorie).
- Pentru a vă convinge că au înțeles, realizați un ciorchine simplu, la îndemâna copiilor folosind jetoane, desene, obiecte.
- Jocul “*Să ne jucăm De-a ciorchinele*” poate deveni familiar copiilor dacă se învață pas cu pas până la înțelegerea algoritmului.
- Convingeți-vă că toți copiii au înțeles algoritmul.

Etapele elaborării ciorchinelui

Varianta 1

Etape

a) Comunicarea sarcinii de lucru

- se lucrează individual;
- fiecare copil are o foaie, carioci, plăcuțe și imagini.

Sarcini pentru copii

- așezați o imagine cu pădurea sau o plăcuță cu cuvântul **PĂDURE** în mijlocul foii;

- încercuiți-o.

Educatoarea scrie cuvântul “pădure” în mijlocul unei foi de flipchart. Se poate scrie și o propoziție. Exemplu “*Minte sănătoasă în corp sănătos*” sau “*Pădurea prietena mea*”, “*Aurul verde*”.

Sarcină pentru copii

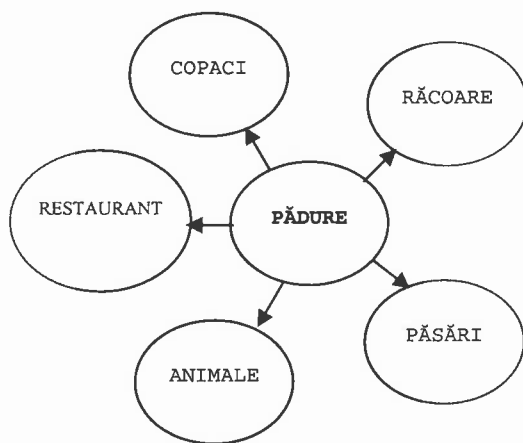
Gândiți-vă la cuvintele care vă vin în minte când roștiți cuvântul “Pădure”.

sau

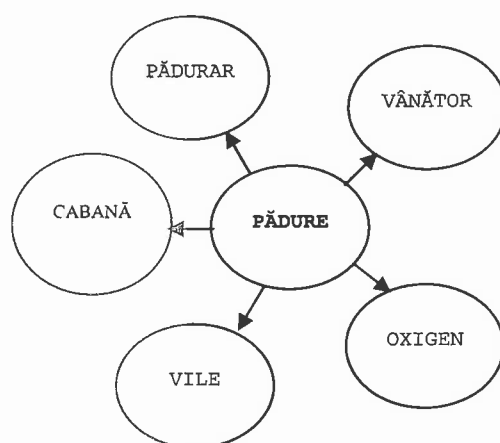
Alegeți imagini și plăcuțe scrise care înfățișează sau transmit mesaje, informații despre pădure și așezați-le în jurul cuvântului “Pădure” apoi le încercuiți și le uniți prin linii cu cuvântul “pădure”.

b) Activitate individuală – Exemple:

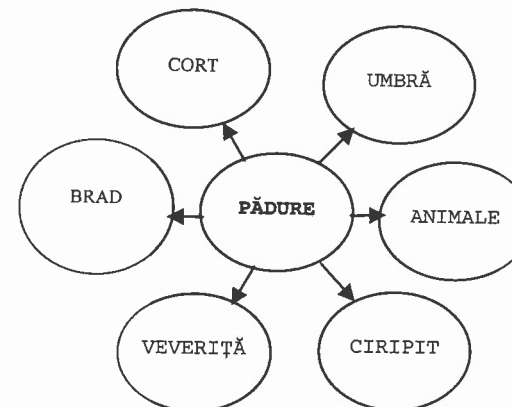
COPILUL NR. 1



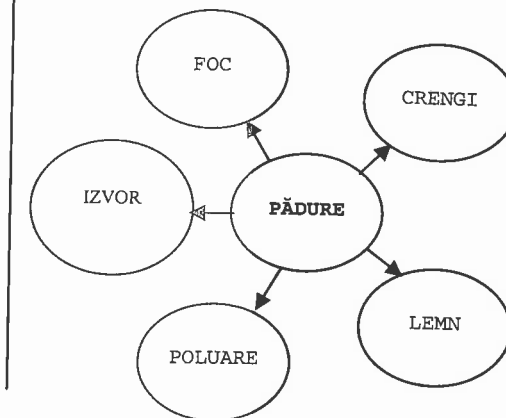
COPILUL NR. 2



COPILUL NR. 3



COPILUL NR. 4

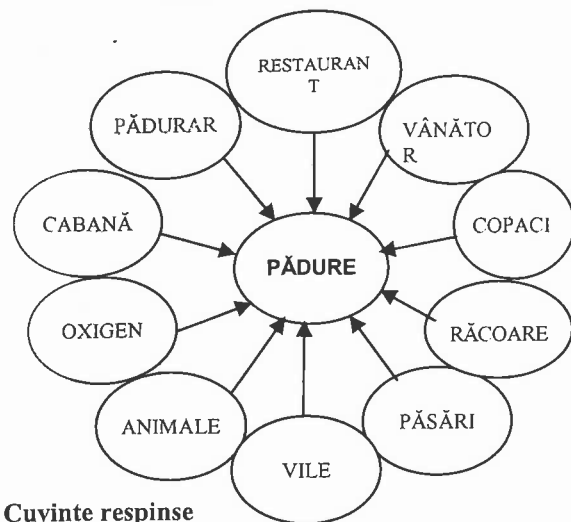


c) Activitate în perechi:

- Formați perechi;
- Prezentați colegului pereche ciorchinele;
- Completați ciorchinele cu informațiile aflate de la copilul pereche.

Din experiența practică s-a constatat că cei doi copii resping informațiile greșite și nu le transferă în propriul ciorchine aducând argumente care nu întotdeauna sunt acceptate. Alteori copiii la sugestia partenerului pereche elimină propria idee. În concluzie practica poate completa tehnica pentru vârsta preșcolară, deoarece acționează mai mulți factori care influențează rezultatul.

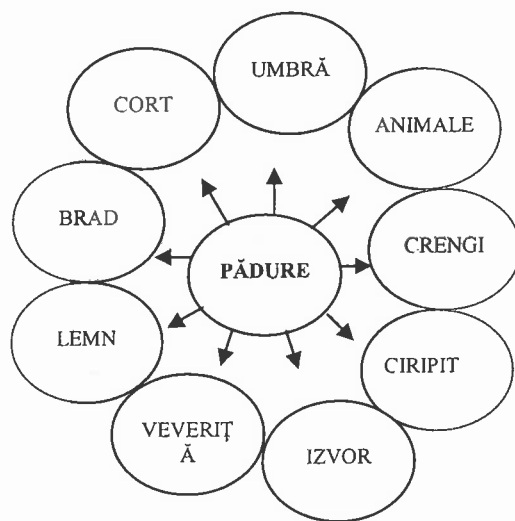
COPILUL NR. 1



Cuvinte respinse:

- Vile

COPILUL NR. 3

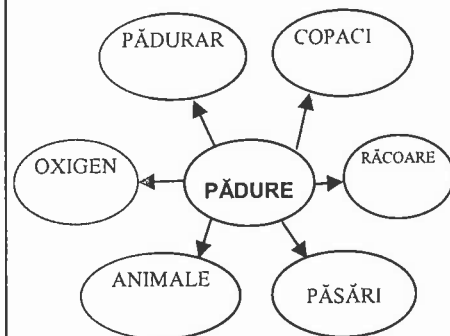


Cuvinte respinse:

- Poluare;
- Foc;

Cuvinte adăugate:

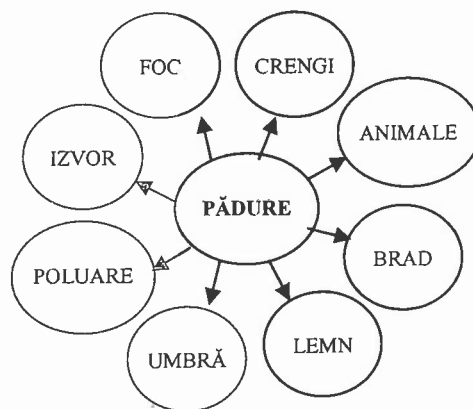
COPILUL NR. 2



Cuvinte respinse:

- restaurant

COPILUL NR. 4



Cuvinte respinse:

- Cort;
- Veveriță;
- Ciripit;

Cuvinte adăugate:

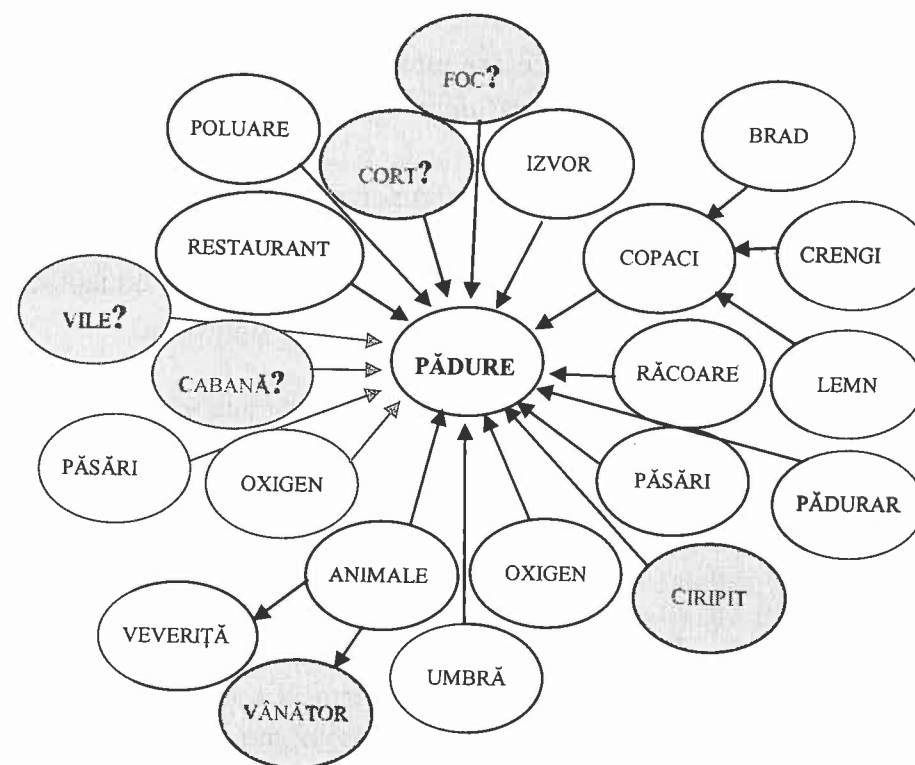
- Păsări;

d) Activitate în grupuri:

- Fiecare pereche își prezintă ciorchinele unei alte perechi și adaugă alte cunoștințe noi prezentate de colegii de grup prin desen, jetoane, plăcuțe cu cuvinte scrise.

e) Activitate frontaiă:

- Se completează ciorchinele de pe foaia de flipchart.
- Pe rând grupurile vor denumi o singură idee care nu a fost scrisă până se epuizează toate cunoștințele copiilor despre pădure.
- Acolo unde informația nu corespunde temei se scrie semnul întrebării (?) în urma consultării copiilor.



Ciorchine realizat de educatoare pe flipchart

• Se citește un text scurt sau se prezintă o imagine, sau o strofă dintr-o poezie, despre pădure.

Copiii au sarcina de a asculta activ pentru aș clarifica ideile nesigure (adică cele care au semnul întrebării "?") și au fost citite în prealabil.

Ei identifică în text, desen, imagine sau poezia prezentată alte cunoștințe despre pădure care se adaugă în ciorchine.

Activitate frontală

Ciorchinele se completează și corectează încercuind cu altă culoare cuvintele sau imaginile și se adaugă noi idei desprinse din intervenția educatoarei.

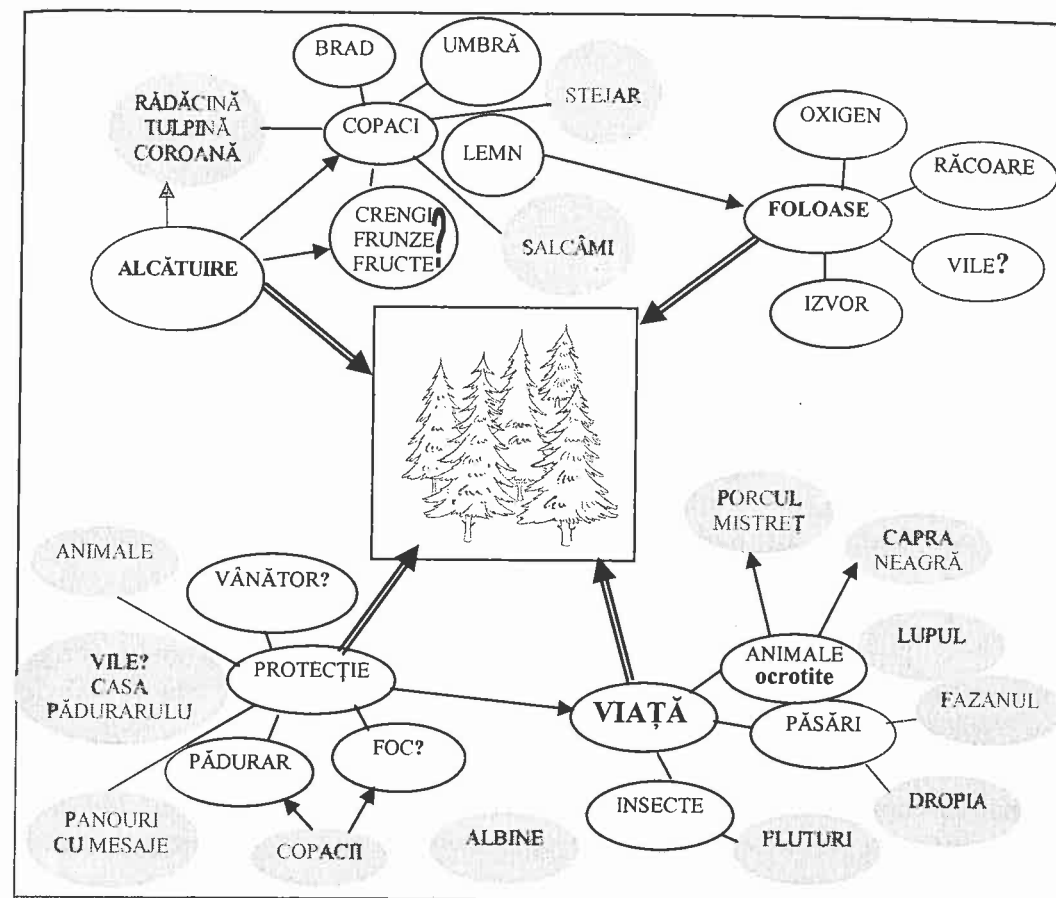
La întrebarea "ce ați aflat despre pădure" copiii evidențiază conexiunile dintre idei: alcătuirea pădurii, foloasele, viața, nevoia de protecție.

În cercurile incorecte se trec noile informații cu altă culoare.

Copiii dau răspunsuri la fiecare informație încercuită. Dacă nu găsesc răspuns la acea problemă se mai trece un semnul întrebării lângă cel existent cu altă culoare.

Cunoștințele noi se adaugă în cercuri noi și se leagă printr-o linie de cunoștințele cu care fac conexiunea.

Educatoarea structurează ciorchinele grupând logic informațiile, ca în exemplul următor:



Informații structurate logic pe flipchart sau pe tabla de joc.

Atenție!

- Tema "Pădurea" trebuie să fie cunoscută de copii.
- Întrebările de genul: "Sunteți sigur de răspuns sau fixăm semnul întrebării?". "Mai știți ceva despre poluarea pădurii, despre animalele pădurii? Ce altceva mai cunoașteți despre pădure? Sunteți siguri că poate fi și pădure de fagi și brazi? Ce mai știți despre foloasele pădurii? Dacă nu sunteți siguri puneți semnul întrebării "?" Știm că pădurea poate fi poluată, dar nu știm cum? Știm că în pădure trăiesc animale, dar nu știm dacă le cunoaștem pe toate? Știm că animalele se mai hrănesc și cu fructe, dar nu știm denumirile lor, când se coc, la ce mai pot folosi.

Copiii caută răspunsul la întrebări jucând jocul "Domino", analizând portofoliul de materiale cu tema "Pădurea" realizat împreună și cu sprijinul părinților.

- Precizați domeniul informațiilor ce urmează a fi completate: foloase, viața în pădure, poluarea, alcătuire etc. despre acestea copiii obțin informații prin diverse mijloace.

Textele cu conținut informativ, jocurile cu jetoane, tablourile, imaginile, fotografiile adecvate, internetul, CD-urile vor fi studiate de copiii pentru a completa ciorchinele sau pentru a elimina semnul întrebării (?).

Ordonarea informațiilor diferă de la o temă la alta în funcție de criteriile stabilite inițial (ex. plante, animale, evenimente)

De reținut!

- Citiți și analizați fiecare idee emisă de copii.
- Toate cunoștințele copiilor sunt înscrise în ciorchinele sintetizat.
- Ciorchinele se dezvoltă în funcție de nivelul grupei.
- Specialiștii sugerează ca un ciorchine să aibă 3-4 verigi.
- Temele care înregistrează fapte, procese, vor avea mai multe verigi, urmând etapele *procesului*. Exemplu: temele științifice "Apa și transformările ei, "Deșeurile").

- După audierea textului sau examinarea materialelor ilustrate orientați gândirea copiilor prin întrebări pentru dezvoltarea fiecărei *verigi de conținut*. Unde întâlnim păduri de brazi? Dar de salcâmi? Când se poluează pădurea? De ce se taie copacii? Etc.

- Ciorchinele se poate realiza în activități de observare și se mulează perfect într-o activitate de convorbire, sau la începutul și pe parcursul unui proiect pentru a reactualiza și sintetiza cunoștințele copiilor despre un subiect și completarea lor cu altele noi.

Varianta 2

- Elaborarea ciorchinului se poate face frontal când copiii la începutul unei activități enumeră idei prin brainstorming, iar educatoarea le sintetizează logic. Însă acest mod de lucru nu antrenează copiii la sistematizarea informațiilor. Se poate însă afirma că pentru grupele mici, mijlocii este un mod de lucru specific.

- Varianta 1 a tehnicii se aplică la grupa pregătitoare și la clasele avansate.

- Această tehnică poate fi modificată în funcție de tipul lecției, nivelul copiilor, creativitatea educatoarei.

- Se poate organiza frontal, pe grupe, individual.

- Poate fi introdusă în diferite etape ale lecției.

- Se combină cu alte metode și tehnici.

- Ciorchinele realizat la începutul unei activități de observare se revizuieste, completându-se cu noile cunoștințe obținute în desfășurare prin alte metode. Se corelează sau completează "?" sau se formulează sarcini de învățare noi ce vor fi realizate pe arii de stimulare sau acasă.

- În funcție de obiectivele activității se stabilește conținutul ce se va regăsi în componența ciorchinului sau invers.

- Prin lecturarea unui text literar pot fi verificate și corelate ideile emise de copii dar și adăugarea informațiilor noi de alt tip, exemplu: *cuvinte noi, curiozități, versuri, rebusuri, labirinturi*.

Varianta 3

- Copiii se împart pe grupuri.

- Copiii analizează, selectează materialele didactice puse la dispoziție și completează ciorchinele, realizând fie aceeași sarcină sau sarcini diferențiate.

- După parcurgerea temei "Toamna" pentru sintetizarea informațiilor se elaborează pe grupuri ciorchinele, fiecare grup realizând altă ramură, de exemplu: fructe, legume, cereale, caracteristici etc.

Temă

- Realizați un ciorchine pe care așezați 8 jocuri specifice anotimpului iarna.
- Dezvoltați ciorchinele.
- Structurați logic informațiile în ciorchinele final.
- Discutați-l cu copiii.
- Un ciorchine realizat de educatoare poate fi utilizat cu eficiență în cadrul unor activități de convorbire, povestire, el reprezentând însă doar un suport intuitiv, un material didactic.
- Nu are aceleași valențe formative pentru copii, dacă nu participă la realizarea lui, dar se pot activa sau sistematiza cunoștințele.

VERBE CIORCHINELE

COPII	EDUCATOAREA
➤ Comunică, construiesc; ➤ Analizează, cooperează; ➤ Compară; ➤ Clarifică; ➤ Argumentează; ➤ Combină; ➤ Organizează; ➤ Completează; ➤ Memorează; ➤ Corectează; ➤ Completează; ➤ Joacă; ➤ Caută; ➤ Gândesc; ➤ Exersează; ➤ Reflectează; ➤ Fac asocieri; ➤ Fac conexiuni.	➤ Sintetizează; ➤ Solicită informații; ➤ Formulează întrebări; ➤ Restructurează; ➤ Grupează; ➤ Încurajează; ➤ Sprijină; ➤ Monitorizează; ➤ Evaluează.

II.4. Tehnica fotolimbajului

Anotimpul vara este unul din anotimpurile mai puțin explorate organizat de copii.

Experiența dobândită alături de părinți în concediu la munte sau la mare, la pădure, la plajă, la țară poate fi sintetizată în primele zile de școală când fiecare copil aduce fotografii de vacanță.

Subiectul - Vacanța mare

Suport fotografie - fotografii cu aspecte de munte, mare, munci agricole, jocul în nisip, în apă, viața la țară.

Sarcina didactică - alegeți una sau mai multe fotografii cu aspecte de vacanță.

Etape

a) *Prezentarea sarcinii de lucru:*

Alegeți o fotografie care prezintă cea mai frumoasă și interesantă activitate de vacanță sau peisaj despre care ne vom aminti astăzi.

b) *Selecția individuală*

- Fotografiile sunt dispuse pe o masă.
- Pe rând copii analizează fotografiile și aleg una.

Este posibil ca aceeași fotografie să o aleagă mai mulți copii. Fotografia se plimbă de la un copil la altul. O vor privi cu interes și vor reține elementele și simbolurile fotografice.

c) *Activitate frontală*

- Se formează un cerc.
- Fiecare copil prezintă fotografia.
- Educatoarea adresează întrebări, iar copiii explică motivele alegerii.
- Copiii exprimă propriile experiențe și impresii despre vacanța mare, aduc chiar detalii privind nisipul, temperatura apei, briza mării, cazarea, jocurile în apă și pe nisip, spectacolele vizionate, vizitele la delfinariu sau experiența inedită cu telecabina sau telescaunul, la Grădina ZOO.

- Copiii nu au voie să critice prezentările, fotografiile sau să comenteze alegerea unei fotografii de un anumit copil.

Este un exercițiu de ascultare activă, un prilej de exprimare sau reformulare, retrăirea impresiilor personale, de analiză a limbajului fotografic care prezintă mediul natural așa cum este el în realitate.

d) Activitatea frontală de evaluare

- Se analizează stările, sentimentele exprimate de copii în timpul prezentării sau al contemplării fotografiilor.
- Se prezintă pe scurt sinteza temei "Vacanța mare".
- Dacă metoda este aplicată într-o activitate de convorbire și se desfășoară pe grupuri, în etapa evaluării fiecare grup selectează 2-3 fotografii care au creat dispute în grup fie privind denumirea localității, stațiunii, fie timpul, momentul zilei sau denumirea unor elemente ce vor fi prezentate întregii grupe. Este prilej de clasificare a divergențelor cognitive.
- Copiii extrag mesajul transmis de fotografie.

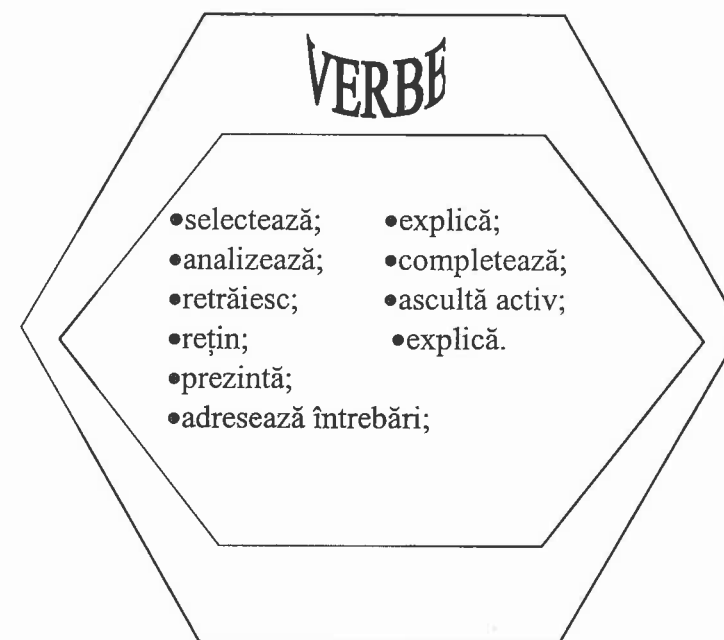
Exemple de mesaje formulate de copii:

- Marea este sănătate.
- Constructori de o vară la malul mării.
- Sănătate pentru un an.
- Te cheamă marea sau muntele.
- Descoperă frumusețile țării în vacanța mare.
- Familia renumită.
- Hrana este sănătoasă la bunici acasă.
- Învăță să descifrezi detaliile fotografice pentru a înțelege mediul înconjurător.
- Cunosc simbolurile vizuale.

Tehnica fotolimbajului se poate aplica în grup mic, la biblioteca clasei sau la sectorul "Artă" precum și în activități de convorbire, lectură după imagini, observare, educație pentru sănătate.

Beneficii

- Exersează creativitatea și sensibilitatea față de realitățile vizuale ce au impact cognitiv și estetic puternic asupra unei categorii de copii.
- Prin exercițiu se dezvoltă și la cei mai puțini sensibili această latură a personalității.
- Observând comportamentul copiilor în alte contexte vom identifica schimburi și manifestări pozitive care întăresc convingerea noastră că metoda aplicată sistematic în combinație cu alte metode conduce la eficiența învățării și formării personalității.



II.5. Benzi desenate

Definiție

Benzile desenate sunt procedee de stimulare a creativității și realizare a obiectivelor curriculumului printr-o succesiune de desene, schițe ilustrate prezentate cronologic.

Obiectiv

Dezvoltarea capacității de a realiza desene succesive.

Familiarizarea cu benzile desenate.

Activitate extracurriculară – Vizionarea expoziției de benzi desenate “*Isprăvile lui Bobo!*”.

Activitatea de desfășurare cu întreaga grupă.

Copiii observă, analizează, descoperă conținutul prezentat în desen.

Se precizează că acestea sunt benzi desenate și se insistă asupra definiției, a înțelegerii de către copii a conținutului acestora.

Exemplu:

Benzile desenate sunt desene așezate în ordine cronologică prin care se prezintă comportamente reale sau din povești.

Atenție!! Benzile desenate au două părți: o parte desenată și o parte scrisă!

Se citesc benzile desenate care plac copiilor, se subliniază conținutul acestora.

Se precizează că scrisul se așează în bule – cerculețe sau ovale desenate aproape de gura personajelor.

Se urmărește impactul expoziției asupra copiilor:

Care benzi v-au plăcut mai mult? De ce?

Ați mai văzut benzi desenate? Unde?

Ați vrea să desenați și voi?

Sarcină pentru acasă: Căutați în cărți și reviste benzi desenate.

Benzile desenate aduse de copii se folosesc la bibliotecă pentru text-imagini, povestiri etc.

În zilele următoare se exersează realizarea unei benzi desenate după modelele cunoscute anterior.

Educatoarea sprijină exercițiul copiilor.

Integrarea benzilor desenate în activitățile didactice

Benzile desenate se realizează individual, în pereche, în grup.

Educarea limbajului – Poveste creată.

Tema: “Întâmplări cu ecologiei”.

Obiectiv: Dezvoltarea capacității de a realiza o succesiune de desene prezentând aspecte ale activității micilor ecologi.

Material: Benzi de hârtie dreptunghiulare pliate; coli de scris A4, împărțite în dreptunghiuri mai mici fie pe verticală, fie pe orizontală; carioca, imagini.

Desfășurare.

Se organizează copiii în două grupe: “Grupa Povestitorilor” și “Grupa Desenatorilor”.

Sarcină de lucru pentru “Grupa Desenatorilor”: “Realizați o bandă desenată având ca personaje micii ecologi. Folosiți în povestirea desenelor cuvintele harnici, poluare, grădiniță, râd, mulțumiți”.

Sarcină pentru “Grupa Povestitorilor”: “Așezați imaginile sub forma unei benzi desenate și creați o poveste despre ecologiei. Folosiți în povestire cuvintele: harnici, poluare, grădiniță, râd, mulțumiți”.

Timp de lucru: 15’-20’.

Cerințe pentru copii:

“Formulați propoziții scurte pentru a fi scrise lângă desene!”

“Urmăriți să aibă legătură unele cu altele”.

“Respectați în desene ordinea cronologică a evenimentelor!”

Prezentarea benzilor.

- Grupa “Desenatorilor” prezintă banda desenată.

- Grupa “Povestitorilor” prezintă banda desenată realizată prin așezarea imaginilor respectând cronologia evenimentelor.

- În formularea conținutului scris “Desenatorii” sunt sprijiniți de “Povestitori”.

• Educatoarea scrie textul desenelor pe benzile realizate de copii, se caută un titlu potrivit textului și desenelor.



Banda desenată 1

Se apreciază benzile desenate iar copiii care le-au realizat sunt stimulați. Benzile desenate se așează la panoul "Prietenii naturii" la biblioteca clasei.

Rețineți!

- Nu confundați textul benzilor desenate cu textul povestirilor create!
- Benzile desenate cuprind interjecții, cuvinte puține scrise în bule alături de desen.
- Dialogul personajelor se scrie în bule pe scurt.
- Textul este sintetizat, ideile se înlanțuie logic.

Benzi desenate realizate individual.

Educație pentru societate – convorbire după ilustrații.

Tema – "Fapte bune".

Obiectiv:

Stimularea creativității prin realizarea de benzi desenate reprezentând "fapte bune" ale unor personaje.

Benzile desenate se introduc în momentul evaluării convorbirii și sunt realizate de copiii "experți", cu inteligența vizual-spațială care desenează fără sprijin.

Sarcina de lucru:

"Realizați benzi desenate reprezentând fapte bune".

"Folosiți în textul scris al benzii cuvinte: cățel, iubește, copil, rănit, se joacă".

Timp de lucru: 10'-15'.

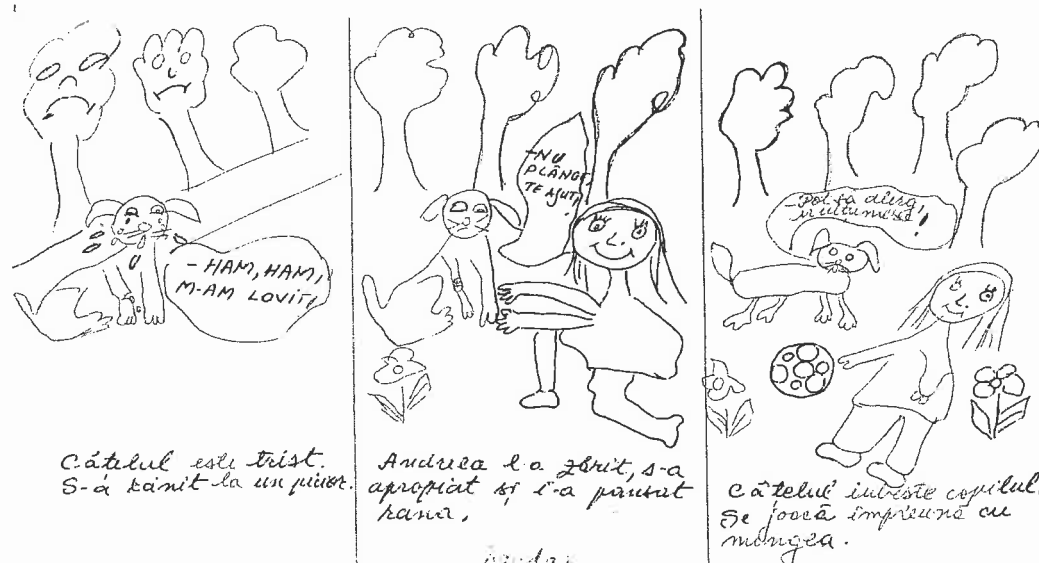
Se urmărește respectarea cerințelor și algoritmului de creare a benzii desenate.

Se afișează benzile desenate, se scrie textul dictat de copii.

Se apreciază benzile de colegii din grupă care au realizat sarcina la alte zone de interes.

Rețineți!

- Analizați benzile urmărind dacă toți copiii au utilizat în text cuvintele date!
- Urmăriți logica ideilor exprimate în desen și în text!
- Sprijiniți copiii reamintindu-le cuvintele!



Banda desenată 2

Benzi desenate realizate în pereche.

Activitate educativă – expoziție “Spring Day”.

Tema – “Gânduri pentru copiii Europei”.

Obiectiv:

Exersarea capacității de a realiza benzi desenate pentru transmiterea unui mesaj pentru Copiii Europei.

Organizare – la zona Artă se orientează copiii cu inteligență vizual-spațială dominantă.

Sarcina de lucru:

„Realizați în perechi benzi desenate în care să desenați ce ați vrea să transmiteți copiilor Europei!”

„Folosiți în textul benzii cuvintele: România, copiii, pace, fericiți, prieteni, Europa.

Timp de lucru: 20’-25’.

Se reamintesc cerințele ce trebuie respectate în realizarea benzilor desenate.

Se prezintă benzile și se scrie textul.

Se apreciază lucrările și autorii.

Se constată că nu toți copiii știu să realizeze corect benzi desenate:

- unii nu rețin cuvintele și nu le folosesc în text, în propoziții;
- alții desenează, dar nu respectă ordinea cronologică a evenimentelor.

Nr. perechi	1	2	3
Nr. cuvinte folosite	Toate cuvintele	Două cuvinte	Trei cuvinte

Rețineți!

- Se reamintesc cerințele și cuvintele ce trebuie folosite.
- Se apelează la copiii cu inteligență lingvistică în crearea textului și realizarea corectă a benzilor desenate, a perechilor doi și trei, utilizând “partenerul de sprijin” pentru aceste perechi.
- Acceptați desenele simple dar sugestive!
- Textul benzii să fie sintetic, chiar și o propoziție poate însoți desenul!



Banda desenată 3

Beneficii:

- Stimulează creativitatea, inteligențele multiple, lucrul în echipă, cooperarea, toleranța.
- Dezvoltă capacitatea de a analiza, observa, descoperi și sintetiza; de a asocia imaginea cu text scris, de a exprima trăirile personajelor în desen.
- Sunt mijloace moderne pentru o învățare “altfel” bazată pe posibilitățile reale ale copiilor.

Verbele benzii desenate:

- | | | |
|---------------|----------------|---------------|
| • a desena; | • a îngriji; | • a înțelege; |
| • a spune; | • a explica; | • a descrie; |
| • a gândi; | • a ilustra; | • a formula; |
| • a prezenta; | • a folosi; | • a utiliza; |
| • a povesti; | • a crea; | • a compune; |
| • a ajuta; | • a-și aminti. | |

II.6. Posterul

Obiective

Găsirea prin cooperare a elementelor caracteristice ale unor teme ce vizează situații, procese, fenomene, mediul înconjurător în general și relațiile dintre ele, potrivit temei de studiu.

Realizarea în grupuri mici a ansamblului, prin folosirea unor materiale didactice variate: fotografii, desene, ilustrații.

Crearea unor structuri verbale adecvate (versuri, ghicitori, curiozități, mesaje, proverbe, reflecții etc.)

Montaj de tip poster

Comunicarea sarcinii de lucru:

Se formează grupuri de câte 4 copii.

Fiecare grup va primi o foaie A4 sau A3 și material ilustrativ adecvat.

Copiii audiază un text (poezie, descrierea unei situații problemă sau un mesaj).

Activitatea pe grupuri

Copiii realizează un montaj de tip poster cu tema dată.

Exemple posibile: *Poluarea, Deșeurile, Evoluția plantelor, Plante medicinale.*

Timpul de lucru 15 minute.

Activitate frontală

- Posterele se afișează tip expoziție.

Grupurile prezintă pe rând posterul explicând logica structurării fotografiilor sau desenelor în pagină și motivează alegerea textului prelucrat și corelarea acestuia cu structurile ilustrate.

Avantaje

• Copiii învață să extragă esențialul dintr-un text și să-l illustreze: o problemă socială, o problemă de mediu, o problemă de relaționare, de sănătate, de educație rutieră etc.

• Învață să redea prin desen, imagini, fotografii sau colaj elementele sugestive și relațiile dintre ele.

• Învață să analizeze și să compare posterele între ele, antrenându-și propriile performanțe obținute prin cooperare.

II.7. Trierea aserțiunilor

Definiție

Este o metodă bazată pe analiză pentru a reliefa trăsăturile defnitorii ale unei noțiuni, idei, opinii.

Aserțiunea este „un enunț care este dat ca adevăr”

Obiectivul urmărit

Exersează capacități de analiză asupra unor idei în vederea selectării lor după diferite criterii.

Descrierea metodei

Pentru a-i familiariza pe copii cu demersul metodei se exersează capacitatea de a selecta enunțuri adevărate și false după modelul:

„Spune cum este: adevărat sau fals în enunțurile următoare:”

„Eu merg la grădiniță.”

„Puiul caprei se numește miel.”

„Mama merge la frizer, iar tata la coafor.”

„La grădiniță copiii stau în bănci.” etc. sau pe bază de imagini pentru nivelul de 3 – 5 ani.

Aceste exerciții au rol energizant într-o activitate, îi antrenează pe copiii, le dirijează atenția și gândirea spre rezolvări rapide.

Această metodă se desfășoară cu un grup de copiii sau cu întreaga clasă organizată pe grupuri mici.

Atunci etapele parcurse sunt:

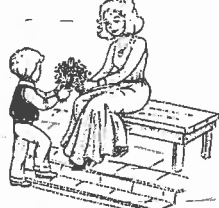
- *Prezentarea sarcinii didactice.*

«„Priviți imaginile care reprezintă comportamentul copilului în diferite situații.»

„Selectați imagini și în dreptul lor colorați:

- buline verzi pentru imagini care reprezintă comportamente cu care ești de acord „așa da!”
- buline galbene pentru imagini care reprezintă comportamentele cu care „uneori ești de acord, alteori nu ești de acord;”
- buline roșii pentru imagini care reprezintă comportamente cu care nu ești de acord „așa nu!”

Activitate individuală – rezolvarea fișei de lucru

Aserțiune (comportamente în imagini)	AȘA DA! Buline verzi	UNEORI DA, ALTEORI NU Buline galbene	AȘA NU! Buline roșii
 Copilul rupe crengile copacilor			
 Copilul oferă flori mamei			
 Copilul plânge după ceva dulce			
 Un copil strică cuibul de rândunică			

Activitate frontală

Se analizează fiecare opțiune, se motivează alegerea mai ales cea care iese din tipar (uneori da, uneori nu)

Pentru fiecare aserțiune se numără opțiunile copiilor, iar bulinele se cumulează într-o fișă a educatoarei identică cu a copiilor.

Organizată pe grupuri această metodă se aplică astfel:

De exemplu „Tematica preferată”

Fiecărui grup i se solicită să marcheze cu câte o bulină colorată (verde, galbenă, roșie în funcție de alegerea lui la următoarele teme:

	Buline verzi				Buline galbene				Buline roșii			
Tematica preferată	G1	G2	G3	G4	G1	G2	G3	G4	G1	G2	G3	G4
Jocuri cu jucării												
Castele cu zâne și feți frumoși												
Sport												
Desene animate												
Extraterestrii												
Filme												
Nave spațiale												
Plante												

Activitatea în grup: aproximativ 5-7 minute discută în interiorul grupului, selectează triază, motivează trierea.

Activitatea intergrupală: fișele se trec de la un grup la altul până ajung la grupul inițial. De fiecare dată noul destinatar analizează fișa, o completează în funcție de modul de gândire și opinia grupului.

Activitate frontală: sunt analizată fișele în forma finală, se compară rezultatele proprii cu cele ale grupurilor și se face o prezentare de grup.

Evaluarea: educatoarea centralizează rezultatele obținute. Pe baza lor poate proiecta tematica în viitorul imediat, în funcție de cele mai solicitate teme.

Beneficii:

- exersează capacitatea: - de analiză;
- de decizie;
- de selecție;
- de a opta.
- îmbină formele de organizare;
- este o activitate antrenantă;
- stimulează încrederea în forțele proprii.

Copiii exprimă ce simt, ce văd, ce ar dori, capătă încredere în capacitățile lor, înțeleg selecția și motivația celorlalți colegi, negociază tematicile și învață să ajungă la un compromis, renunțând la propria opțiune în favoarea celei mai bune opțiuni pentru grup. Copiii învață de mici să se respecte pe ei înșiși, dar să aibă respect față de parteneri de grup. Prin exercițiu copii își formulează un comportament asertiv.

La vârsta preșcolară există anumite bariere:

- negativismul;
- dorința de a domina, caracteristice vârstei.

La baza educării asertivității începând de la vârsta preșcolară stă ascultarea activă.

Ei ascultă opiniile colegilor înțeleg ceea ce spun ceilalți, exprimă alegerea și motivează renunțarea la propria opțiune.

Rețineți!

- Copiii au capacități de decizie.
- Uneori este nevoie să le respectăm opțiunile;
- Stimulați copii să analizeze orice demers, apoi să acționeze.

Verbe utilizate:

- | | |
|-----------------------|-----------------------------|
| • a analiza; | • a aplica în situații noi; |
| • a diferenția; | • a demonstra; |
| • a stabili legături; | • a categorisi; |
| • a decide; | • a aprecia; |
| • a compara; | • a planifica; |
| • a accepta. | |

II.8. Tehnica blazonului

Tehnica blazonului propune completarea compartimentelor unei scheme cu desene, jetoane, cuvinte sau propoziții care prezintă sinteza unui aspect real.

Obiective

- Identificarea caracteristicilor unei teme sub forma simbolică sau scrisă.
- Realizarea unei sarcini comune într-un timp dat, într-o atmosferă relaxantă și cooperantă.

Blazoanele pot fi realizate de un grup mare de copii (întreaga clasă) sau se pot forma grupuri de 4-5 copii.

Timpul de lucru variază în funcție de dificultatea sarcinii, de numărul membrilor grupului.

Grupurile prezintă blazoanele și le compară în activitatea frontală.

Avantajele tehnicii

Tehnica blazonului se poate aplica în activități de educarea limbajului, cunoașterea mediului, educație pentru societate, în convorbiri, jocuri didactice, povești, observări.

Etapele de realizare a blazonului**1. Comunicarea sarcinii de lucru**

- Grupuri de 4-5 copii în 15 minute vor realiza blazonul cu tema "Craiova".

• Fiecare grup va realiza un blazon cu un din subtemele: *cartiere, parcuri, locuri de joacă, instituții culturale, magazine (supermarket).*

2. Realizarea blazonului în grup

- Se repartizează fiecărui grup câte un blazon compartimentat. Numărul și forma compartimentelor poate varia de la o temă la alta. Copii cooperează.

3. Expunerea și evaluarea frontală a blazonului

- Se organizează o miniexpoziție cu blazoanele realizate în grupuri.
- Copiii vizitează expoziția și fac comentarii.
- Fiecare grup își poate prezenta blazonul cu detalii despre fiecare afirmație sau imagine înregistrată în căsuțele blazonului.

De reținut!

- Dacă toate grupurile au de realizat aceeași temă, se analizează comparativ conținuturile compartimentelor asemănătoare.
- Liderul grupului explică alegerea conținuturilor și simbolurilor fiecărui conținut înscris pe blazon.
- O altă variantă a blazonului este cea completată de întreaga grupă.

CRAIOVA	
CARTIERE	
Valea Roșie	Craiovița Nouă
1 Mai	Rovine
RELATII ÎNTRE CARTIERE	

CRAIOVA	
PARCURI	
Parcul Romanescu	Parcul Crizantemelor
Parcul „Sfântul Dumitru	Parcul Hanul Doctorului
CARACTERISTICI	

CRAIOVA	
MAGAZINE	
METRO	BILA
SELGROS	PRIMĂVARA
CARACTERISTICI COMUNE	

CRAIOVA	
LOCURI DE MUNCĂ	
Velodrom	Piața Mihai Viteazul
Curtea grădiniței	Între blocuri
CARACTERISTICI GENERALE	

CRAIOVA	
INSTITUȚII CULTURALE	
TEATRU NAȚIONAL	TEATRU LIRIC
ȘCOLI GRĂDINIȚE	MUZEE UNIVERSITATE

Alte suporturi metaforice

Exemple: harta țării, harta județului, o floare sau un fluture, o legumă sau un fruct, forme geometrice, forma unui animal, munte, clădire, jucărie etc.

Suporturile pot fi de mărimi, culori și forme diferite în funcție de mărimea materialului ilustrat, obiectelor sau plăcuțelor cu cuvinte sau propoziții scrise.

Ele vor atrage, motiva și implica copiii în realizarea sarcinii de lucru.

Sarcinile de lucru sau întrebările formulate trebuie să fie atractive, accesibile, umoristice sau sub forma verificată prin apariția unui personaj îndrăgit de copii dar care să aibă legătură cu tema, să stârnească nerăbdarea de învățare, de participare, și implicare activă.

a) Afiș de publicitate a propriei grădinițe

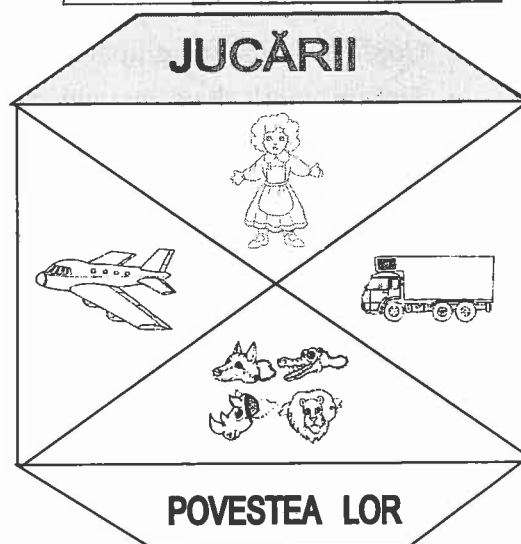
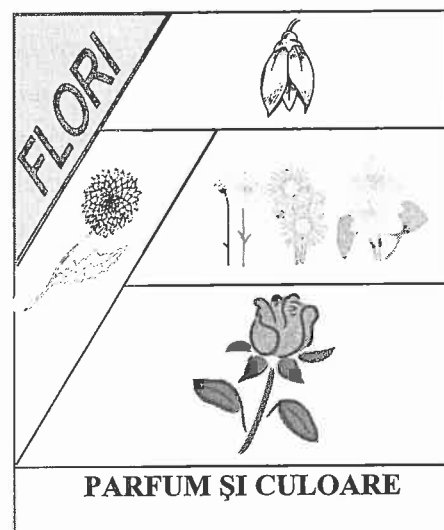
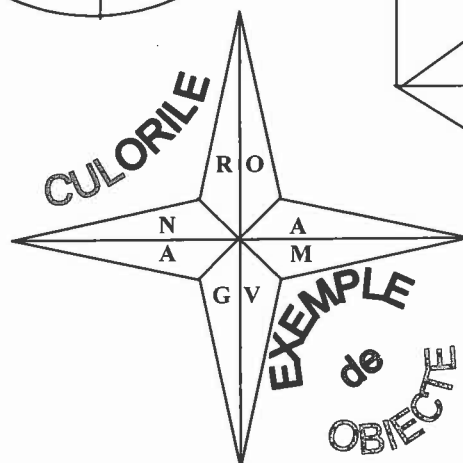
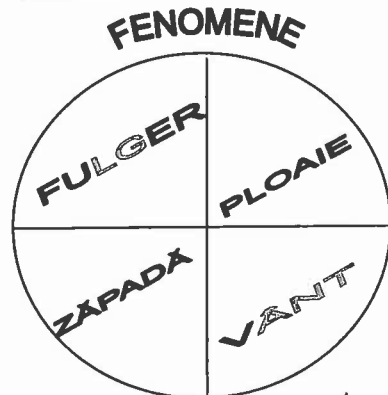
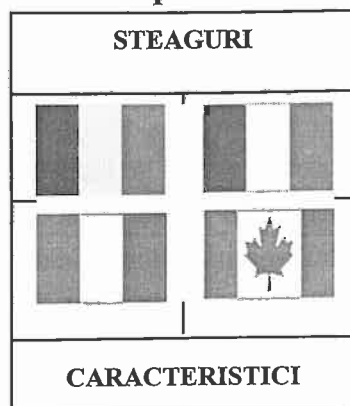
- Copiii se împart pe grupuri.
- Fiecare copil alege imagini cu aspecte din grădiniță, clasă, sală de sport, sală de mese, sală de informatică, sală de muzică, terenul de joacă, fotografii de la diferite activități.
- Colajul cu imagini poate fi realizat de copii într-o activitate de observare "Grădiniță".
- Copiii vor alege imagini care consideră ei că pot atrage sau convinge alți copii și părinți să frecventeze grădinița lor.
- Timp de lucru 7 minute.

b) Colaj de ilustrații

Copii selectează imagini și concep un afiș din ilustrate pe o anumită temă: anotimpuri, ape, arbori, jucării, fenomene, orașe, steaguri, plante, personaje din desene animate.

c) Structuri geometrice

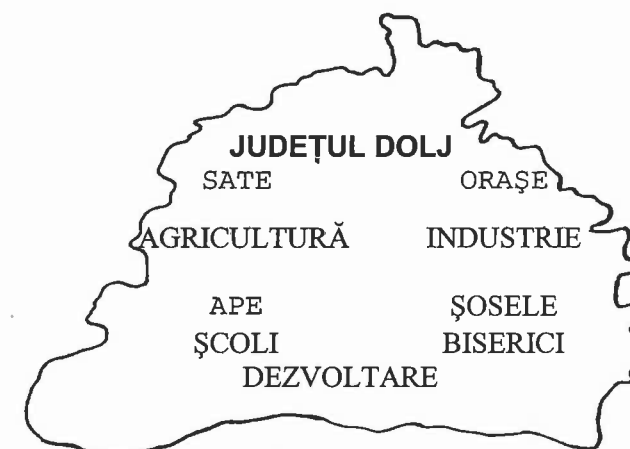
Exemple



d) Conturul orașului, județului, țării

CRAIOVA	
STRĂZI	AEROPORT
PARCURI	JIUL
COPII	BĂTRÂNI
GARĂ	TRAMVAI

COMPORTAMENTE



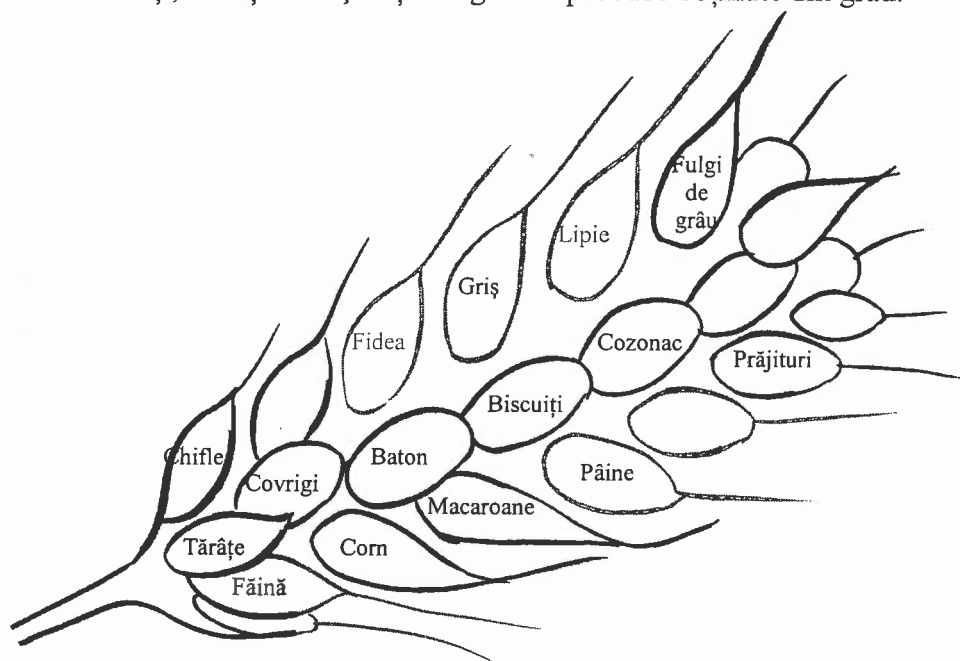
- Răspunsul ghicitorilor și sinteza descrierilor ușurează completarea blazonului de către copii.

e) Conturul unui monument, muzeu, castel din poveste, animal, plantă, copil, organ (ochi)

- Se realizează conturul reprezentând tema analizată sau propusă spre analiză.
- Copiii răspund la setul de întrebări formulate de educatoare, care orientează gândirea individuală și colectivă spre esențializarea conținuturilor temei propusă.

Alte exemple

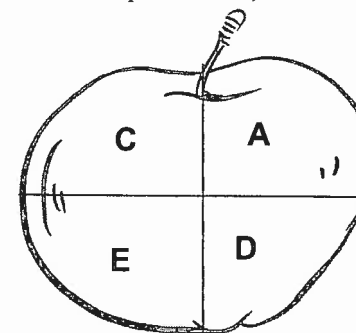
- Aveți desenat un spic de grâu.
- Găsiți împreună produsele realizate din grâu.
- Desenați, scrieți sau așezați imagini cu produse obținute din grâu.



BLAZONUL – PRODUSE DIN GRÂU

Exemplu

- Desenați un fruct.
- Compartimentați-l.
- Desenați în fiecare compartiment, vitaminele pe care le conține.



Exemplu

- Aveți desenat conturul unui animal.
- Desenați, lipiți în interiorul conturului alte animale care sunt pe cale de dispariție.

Și exemplele ar putea continua.

PERSONAJE	
 Cenușăreasa	 Tatăl
 Prințul	 Porumbița
Caracterizare generală	

LACUL de M. Eminescu	
cuvinte expresii	
tresărind	cutreieră
lin	Codrilor albaștrii

BLAZONUL	
V E R B E	• Completează; • Cooperează; • Comentează; • Compară; • Explică; • Realizează; • Reprezintă; • Desenează; • Scriu; • Selectează; • Completează; • Aplică; • Identifică; • Participă; • Sintetizează; • Ghicesc.

II.9. Sintetizarea

Definiție

Este o metodă de reflecție asupra unui subiect care „presupune o derulare procesuală” (M. Dulamă 2002).

Obiectiv

Dezvoltarea operațiilor gândirii prin aprofundarea tematicii propuse în munca în grup sau în perechi.

Descrierea metodei

Abordarea unei tematici prin prisma acestei metode conduce la sistematizarea cunoștințelor, esența subiectului pus în discuție.

Etape

1. Organizarea în pereche/ în grupuri

Lucrul în pereche sau în grupuri depinde în mare măsură de etapa zilei când este utilizată metoda.

În cadrul jocurilor libere, creative este eficient lucrul în pereche, conținutul prezentând interes și la nivel de grup.

Într-o activitate frontală, metoda devine activizantă atât în lucrul în pereche cât și în grupuri mici în momentul consolidării cunoștințelor însușite a sistematizării acestora.

Îmbinarea formelor de organizare în mod eficient influențează pozitiv realizarea activității prin metoda sintetizării.

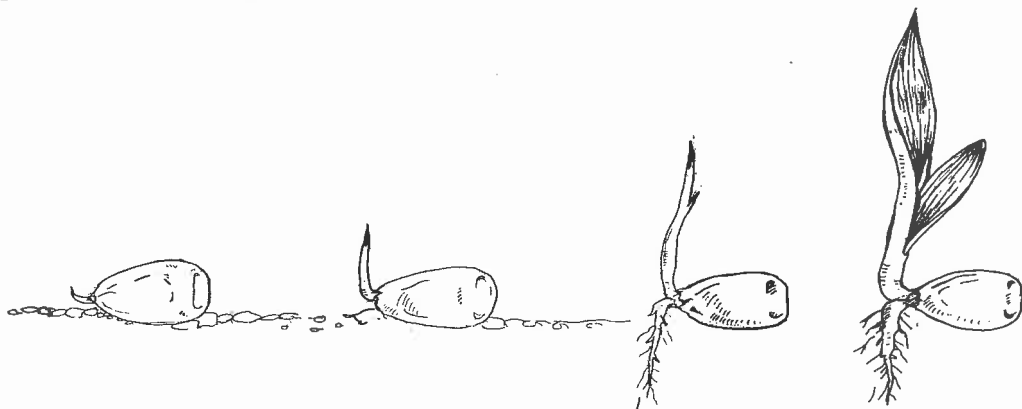
2. Comunicarea sarcinii didactice

«Studiați „Jurnalul plantelor” completat de voi».

Selectați etapele procesului de dezvoltare al plantei ținând cont și de ideile ajutătoare din schema dată.

3. Munca independentă

Copiii în mod independent, elaborează câteva idei după schema dată sub forma unor propoziții simple sau dezvoltate ori imagini corespunzătoare procesului în evoluția sa:



ÎNCOLȚIREA/ CREȘTERE/DEZVOLTAREA



MATURIZAREA/COACEREA/ ÎNGĂLBENIREA/USCAREA

4. Lucrul în perechi/grupă

Câte doi copii așezați unul lângă altul sau membrii fiecărui grup dezbate tema, completează schema, selectează imaginea, alcătuiesc propoziții, corectează dacă este necesar.

5. Activitate frontală

De la fiecare pereche/grup se preia o propoziție/idee despre procesul de dezvoltare a plantei. Educatoarea va scrie, va desena sau va atașa o imagine în dreptul fiecărei etape din schemă.

Copiii împreună cu educatoarea citesc sinteza procesului de dezvoltare al plantelor.

Exemplu

- Sinteză** → 1. Semințele puse în pământ **încolțesc**. Ele au nevoie de apă, căldură, și hrană.
2. Când primele frunze apar, plantelor le mai trebuie și lumină ca **să crească**. După ce cresc plantele **înfloresc** și **fac fructe (rodesc)**
3. Fructele **se coc**.
4. După un timp plantele **se usucă**.

Este important ca aceste etape să rămână în bagajul de cunoștințe al copiilor.

Jocul – exercițiu „Spune mai departe” solicită membrilor unui grup să exprime în lanț verbe care vizează evoluția plantelor: „încolțesc”, „cresc”, „înfloresc”, „rodesc”, „se coc”, „se usucă”.

Membrii altui grup pot mima „în lanț” semnificația mesajului verbelor respective.

Variantă

Utilizarea sintetizării în prezentarea evoluției unui personaj se face prin stabilirea ideii centrale, pe baza căreia se desprind alte idei urmărind acțiunea.

Exemplu „Stejarul din Borzești” – întâmplarea petrecută în timpul copilăriei lui Ștefan cel Mare – personajul ce este prezentat până în perioada maturității. Idei:

C – Copilăria cu jocurile ei;
P – Prezența dușmanilor;
Î – Întâmplarea petrecută;
C – Consecințe/Pedepsirea.

Variantă

Folosirea sintetizării ca metodă în prezentarea unei situații „integrarea unui copil cu nevoi speciale în grupa lor” implică respectarea unor etape:

P – prezentarea situației → este necesară frecventarea grădiniței de către un copil cu nevoi speciale în grupa lor.

S – strângerea informațiilor → cauze, mod de relaționare preferințe, sensibilitate (documentarea cazului).

D – Diagnosticarea.

C – Căi de rezolvare – soluții care să conducă la rezolvare.

S – Soluția optimă – alegerea soluției prin care să se ajungă la un final pozitiv.

Variantă

Studiu de caz „Accidentarea pe stradă a unei bătrâne cu deficiențe de vedere”

Etape:

P – Prezentarea cazului.

S – Strângerea informațiilor (documentarea):

- *De ce a plecat singură bătrâna pe stradă?*
- *Câți și cine sunt membrii familiei ei?*
- *Cine îi sunt vecinii? Etc.*

D – Diagnosticarea → *Bătrâna trăiește singură în casă.*

C – Căi de rezolvare:

- *Ce se poate face pentru astfel de bătrâni?*
- *Ce putem face noi copiii ca să nu lăsăm bătrânii singuri, etc.*

S – Soluția

Beneficiile metodei

- Dezvoltă gândirea logică.
- Exersează capacitatea de a analiza;
 - de a sintetiza;
 - de a aprofunda.
- Sistematizarea cunoștințelor.
- Facilitează cooperarea.
- Îmbină formele de organizare.

Rețineți!

- „Sintetizarea” oferă copiilor un spațiu temporal mai mare pentru a lucra independent sau în grupuri mici.
- „Logic și concis” sunt cuvintele de bază ale metodei.

Verbe utilizate:

- a analiza;
- a sintetiza;
- a sistematiza;
- a aprofunda;
- a soluționa;
- a coopera;
- a colabora.

II.10. Diagrama Venn

Diagrama Venn se aplică cu eficiență maximă în activitățile de observare, povestiri, jocuri didactice, convorbiri pentru sistematizarea unor cunoștințe sau pentru restructurarea ideilor extrase dintr-o poveste.

Etape

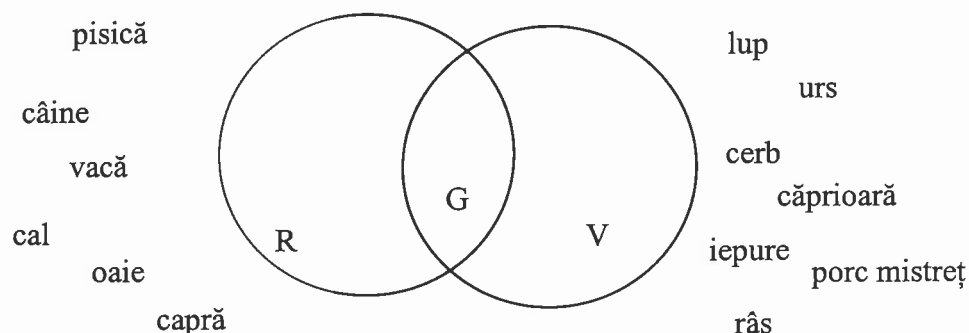
1. Comunicarea sarcinii de lucru

Între animalele sălbatice și domestice există asemănări și deosebiri.

În cercul *roșu* desenați sau așezați imagini ce reprezintă aspecte specifice animalelor domestice, iar în cercul *verde* aspecte specifice animalelor sălbatice.

În spațiul *galben* care intersectează cele două cercuri denumiți, scrieți sau așezați asemănările dintre cele două categorii de animale.

Timpe de lucru 7 minute.



2. Activitate în pereche sau în grup

Se completează diagrama individual apoi se lucrează în perechi adăugând sau corectând informațiile.

Între copii are loc schimb de informații, argumente, aprecieri, analize comparative și se definitivează sarcina inițială.

3. Activitate frontală

Se pregătește un poster sau o coală cartonată mare pe care se află realizată din hârtie autocolantă diagrama Venn (două cercuri care se intersectează) și materialul didactic format din imagini siluete animale, jucării în miniatură, desene, plăcuțe dreptunghiulare colorate nescrise.

Se completează diagrama cu elemente, idei de la fiecare pereche.

Se adresează întrebări: *Care sunt aspectele caracteristice animalelor domestice? Dar ale animalelor sălbatice? Prin ce se aseamănă ele?*

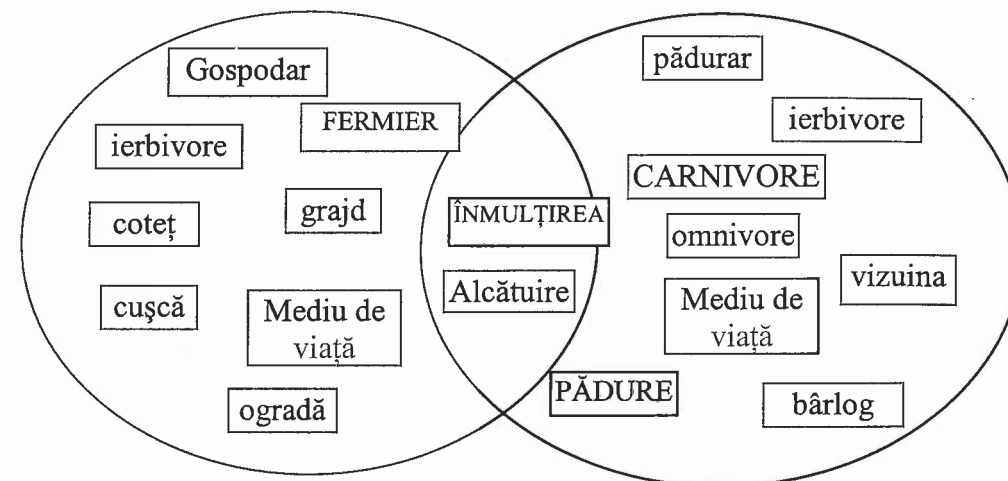
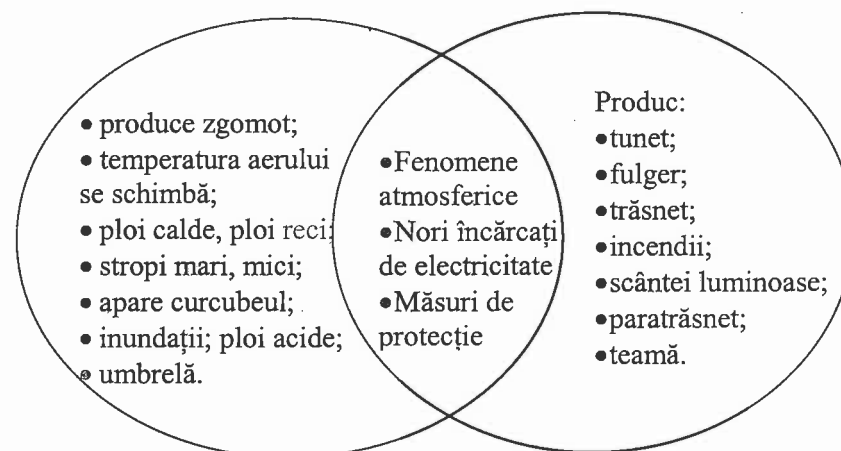


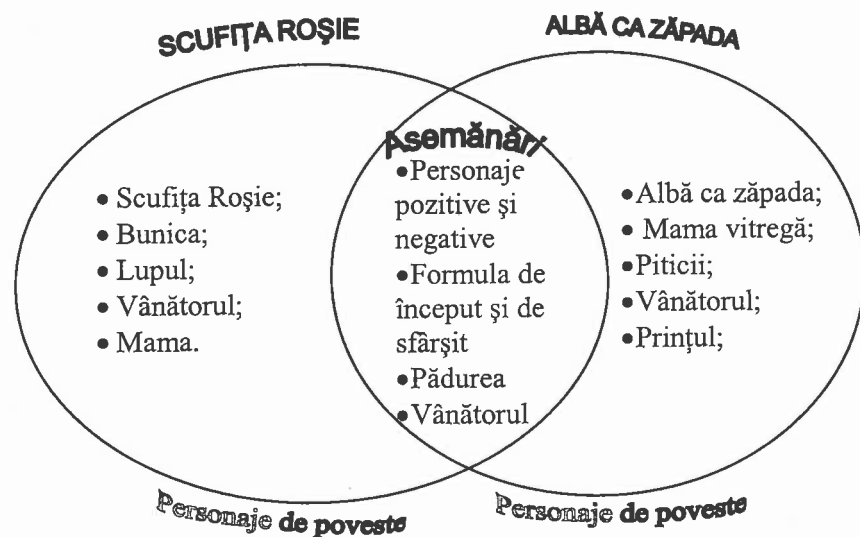
Diagrama poate fi utilizată și ca variantă a unui *joc didactic* cu tema „Ce ști despre animale?” sau în *convorbirea* „Totul despre animale.”

Alte exemple

- Experiment - Procesul de dezvoltare;
- Procesul de încolțire;
- Fenomene ale naturii.



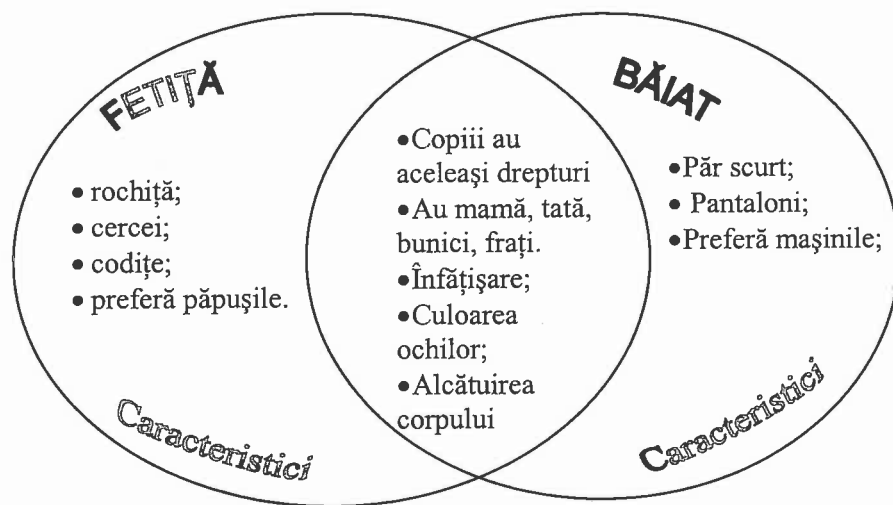
Ploaia ȘI Fulgerul



Dimensiunile cercurilor vor fi diferite pentru a oferi posibilitatea exprimării fiecărui membru al grupului.

Tema – „Copilul”

Obiectiv – Fixarea noțiunii, „copil”



II.11. Metoda piramidei

Definiție

Metoda piramidei sau metoda bulgărelui de zăpadă este o metodă de predare-învățare interactivă de grup care constă în asamblarea activității individuale activității colective pentru realizarea unei sarcini sau probleme date.

Obiectiv

Dezvoltarea capacității de a soluționa o sarcină sau o problemă prin întrepătrunderea activității desfășurată individual cu cea desfășurată în pereche și în grup.

Descrierea metodei. Fazele de desfășurare

1. Prezentarea sarcinii didactice.

- Educatoarea expune sarcina de lucru sau problema de rezolvat;

2. Lucrul individual

- Sarcina sau problema dată se lucrează individual timp de 5 minute, iar educatoarea notează pe flipchart întrebările legate de tema dată.

3. Lucrul în pereche

- Copiii formează perechi și discută rezultatele obținute individual.
- Se solicită răspunsuri la întrebările individuale și se rețin întrebările nou apărute.

4. Reunirea în grupuri mari de lucru

- Perechile se reunesc și constituie două grupuri mari de lucru cu număr egal de copii.

- Se discută în grup rezultatele la care s-a ajuns lucrând în pereche.

- Se formulează răspunsuri la întrebările fără răspuns.

5. Raportarea soluțiilor în colectiv

- Se reunește grupa, analizează și concluzionează asupra rezultatelor obținute prin “rostogolirea” informației.

- Se răspunde la întrebările încă nesoluționate până în acest moment, de către educatoare.

6. Luarea deciziei

• Se decide soluția finală și concluziile asupra pașilor urmați în realizarea sarcinii sau problemei, precum și asupra participării copiilor la activitate.

Beneficiile metodei

- Stimulează învățarea prin cooperare.
- Permite organizarea individuală, pe grupe și frontală a colectivului de copii.
- Stimulează încrederea în forțele proprii prin analiza soluțiilor individuale mai întâi în lucrul în pereche, apoi în grup și în final în colectiv.
- Dezvoltă spiritul de echipă, de înțajutorare.
- Permite implicarea în emiterea de idei, soluții inedite la problemele și sarcinile apărute.
- Utilizarea metodei are dezavantajul că educatoarea stabilește mai greu contribuția individuală la rezolvarea sarcinii sau problemei date.

Familiarizarea cu metoda

Jocuri și activități alese, libere, creative: „*joc de masă*”.

Tema jocului – “Jocul culorilor”.

Obiectiv: Familiarizarea copiilor cu noțiunea de piramidă prin jocul de masă cu sarcina de a ordona nuanțele culorilor roșu, albastru lucrând individual, în pereche și în grup.

Material – cartonașe, panglicuțe roșii, albastre, în 4-5 nuanțe de la roșu/albastru intens până la roșu/albastru deschis; șnur pentru constituirea unei piramide pe covor.

Desfășurare

- Intuirea materialului și precizarea sarcinii de lucru: să ordoneze cartonașele, panglicuțele după intensitatea culorii.

- Individual copiii ordonează culorile în ordinea intensității.
- Educatoarea înregistrează întrebările exprimate de către copii.
- Se formează perechi și se continuă ordonarea culorilor după intensitate, așezând cartonașele și panglicuțele în piramida construită pe covor.
- Se precizează că se așează de jos în sus.
- Se cere copiilor să formeze două grupe și să analizeze ceea ce au lucrat în pereche, apoi se continuă ordonarea până ce se termină materialul.
- Se analizează piramida culorilor constituită în perechi și în grup și se decide ordinea corectă a nuanțelor culorilor date: roșu și albastru.
- Se reunesc copiii în cerc în jurul piramidei constituite pe covor, educatoarea precizând că aceasta este o piramidă, ca un triunghi împărțit în mai multe părți în care se ordonează informațiile. Jocul “*Piramida*” se va desfășura și în alte activități, în care se ordonează informațiile (ilustrații, jetoane etc.).

Aplicații practice ale metodei piramidei

I. Educarea limbajului: Imagine-text

Tema – “Pinocchio”

Obiectiv – Descoperirea calităților lui Pinocchio împletind lucrul individual cu cel în pereche și în grup.

Material - imagini din poveste, coli de scris, carioca, reportofon.

Desfășurare

1. Introducere

- Se intuiesc imaginile, se recunoaște momentul reprezentat în desen.
- Se precizează sarcina de lucru: să descopere cât mai multe trăsături caracteristice lui Pinocchio mai întâi individual, apoi în pereche și în grup.

2. Lucrul individual – Fiecare copil răspunde la întrebarea:

- Spuneți ce știți despre Pinocchio?
- Întrebați ce ați mai dori să știți despre Pinocchio? Educatoarea înregistrează întrebările copiilor.

3. *Lucrul în perechi*

• Copiii formează perechi și povestesc episoadele desenate din care descoperă trăsăturile caracteristice lui Pinocchio.

- Sunt provocați să răspundă la întrebările adresate individual.
- Educatoarea înscrie întrebările nou apărute în pereche.

4. *Formarea grupurilor mari de lucru*

• Se constituie două grupe de lucru: grupa lui Gepetto și grupa lui Pinocchio și au ca sarcină de lucru: discutarea trăsăturilor lui Pinocchio descoperite în pereche, în imaginile prezentate.

- Copiii sau educatoarea răspund la întrebările încă fără răspuns.

5. *Raportarea soluțiilor în colectiv*

• Grupele se reunesc în semicerc și analizează trăsăturile caracteristice lui Pinocchio și concluzionează asupra descoperirilor obținute prin rostogolire.

• Se răspunde la întrebările neelucidate despre peripețiile lui Pinocchio care-i conturează profilul în imagini.

6. *Luarea deciziei*

Se decid aspectele caracteristice care evidențiază “calitățile” lui Pinocchio și se concluzionează modul prin care s-a realizat sarcina; aportul individual, în pereche și în grup la descoperirea calităților lui Pinocchio în desenele realizate de copii sau imaginile din cartea de povești ilustrată.

Aceste concluzii decise în grup se înregistrează pentru a fi scrise și alăturate imaginii.

De reținut!

• Metoda se aplică după ce copiii au ascultat povestea pentru a demonstra înțelegerea textului.

- Este integrată altor metode interactive de grup utilizate în activitate.
- Imaginile pot fi realizate la artă de către “experții” în lucrări plastice, desene sau din cărțile de povești, de colorat.
- Pregătiți mijloacele de înregistrare a concluziilor, a “textului” ce trebuie scris la imaginea descrisă de copii.

• Metoda piramidei permite obținerea unui text complet pentru că însumează ideile emise de copii individual, în pereche și în colectiv.

• Provocați copiii să întrebe și să răspundă la întrebările formate individual, în pereche și în grup.

II. *Cunoașterea mediului. Observare.*

Tema: “Fructe”.

Obiectiv: Capacitatea de a identifica caracteristicile fructelor împletind activitatea individuală cu cea în perechi și în grup.

Material: coș, fructieră cu fructe, etichete cu denumirea fructelor, fișa cu întrebări.

Desfășurarea

1. *Introducerea*

Intuirea materialului și precizarea sarcinii de lucru: să descopere caracteristicile fructelor din coșuleț, lucrând individual, în pereche și în grup, realizând o piramidă a fructelor după locul de unde sunt culese, mediul de viață.

2. *Lucrul individual*

• Timp de 5 min., fiecare copil identifică în coșul cu fructe, caracteristicile acestora precum și locul de unde se culeg.

• Se provoacă copiii să adreseze întrebări despre fructe și caracteristicile lor, despre locul de unde se culeg, iar educatoarea scrie întrebările într-o “foaie a întrebărilor”.

3. *Lucrul în pereche*

• În pereche copiii discută despre caracteristicile fructelor, despre mediul de unde provin fructele; răspuns la întrebările emise individual.

• Se scriu întrebările nou apărute în “foaia întrebărilor”.

4. *Reunirea în grupuri mari de lucru*

• Perechile se grupează și formează “grupa fructelor roșii” și “grupa fructelor galbene”.

• În grup se analizează caracteristicile fructelor precum și mediul de unde provin – reluând aspectele descoperite în pereche.

• Se răspunde la întrebările apărute în timpul lucrului în pereche.

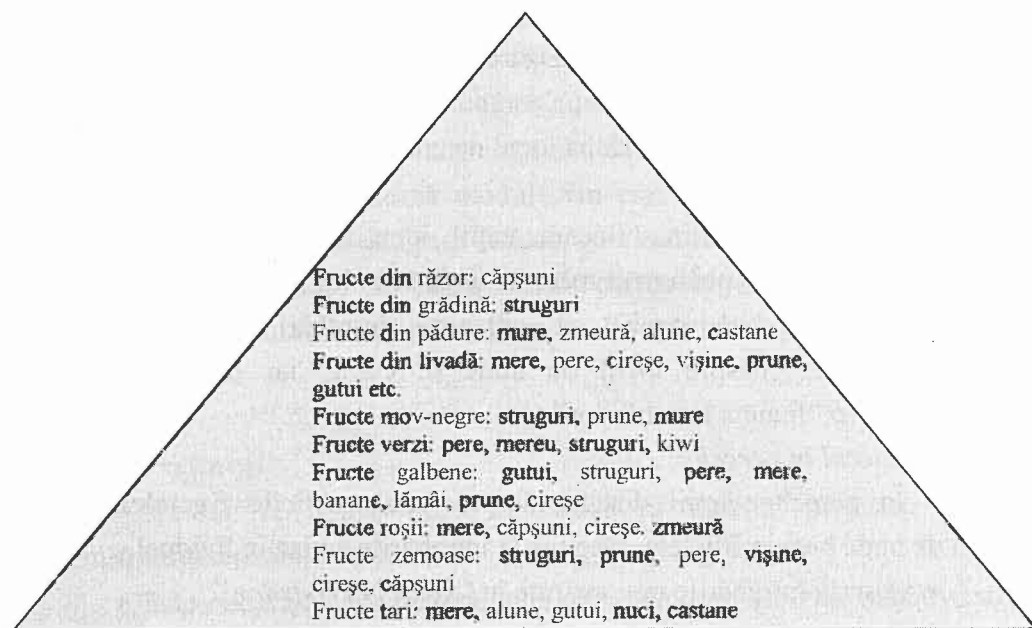
5. Raportarea soluțiilor în colectiv

- Grupele se reunesc în “grupa fructelor” și raportează caracteristicile identificate și descoperite de copii individual, în pereche și în grup.
- Se răspunde la întrebările rămase fără răspuns și înscrise în “jurnalul întrebărilor”.

6. Luarea deciziei

- În sinteza generală se decid caracteristicile fructelor, mediul, locul de unde sunt culese, precum și aportul, participarea copiilor la activitate.
- Se propune un joc de întrecere “*Piramida fructelor*” în care copiii trebuie să așeze jetoane cu fructele corespunzătoare caracteristicilor înscrise în piramidă, fructe ale căror caracteristici au fost descoperite de copii prin demersul metodei piramida.

Piramida fructelor



II.12. Examinarea povestirii

Definiție:

Examinarea povestirii este o tehnică ce se bazează pe “ascultarea și observarea” narării unui conținut precizat de educatoare, fără a fi copilul întrerupt sau ghidat de întrebări ajutătoare.

Obiectivul urmărit:

Exersarea capacității de a povesti într-un interval mare de timp fără sprijin.

Descrierea metodei:

Conținutul abordat prin tehnica “examinarea povestirii” poate fi “narativ, plastic, intuitiv, evocator și emoțional” (Dulamă, 2002). Gestică povestitorului transmite mesaje diferite în funcție de conținutul povestirii.

Comunicarea sarcinilor de lucru:

Se formează 4 grupuri a câte 5 copii în grup. Fiecare grup primește o fișă de evaluare a povestirii (vezi anexa) și se anunță subiectul povestirii.

Activitate individuală:

Se va prezenta un conținut narativ de către un copil, fără a fi întrerupt și ghidat de întrebări ale educatoarei sau ale colegilor.

Activitatea pe grupuri:

Grupurile după ascultarea și observarea povestirii vor completa fișa de evaluare a povestirii, acordând punctaj (bulină roșie) pentru fiecare aspect evaluat. În urma acordării punctajului, fișele de evaluare ale celor 4 grupuri vor fi afișate, totalizându-se punctajul pentru fiecare aspect evaluat, realizându-se și autoevaluarea și evaluarea.

Sugestii metodice:

- Povestitorul poate fi participant la acțiune, martor sau povestitor al unui fapt auzit din diferite surse (mass-media, familie sau alte persoane din anturajul copiilor);
- Conținutul povestirii trebuie să fie narativ, plastic, intuitiv, evocator și emoțional;

• Pentru reușita tehnicii „Examinarea povestirii” este necesar ca educatoarea să respecte metodologia povestirii, iar în cadrul acestor activități să practice jocuri-exercițiu, jocuri didactice, teatru de păpuși, jocuri de rol de genul:

“Așează în ordine cronologică imagini din poveste”

“Cu cine vrei să te asemeni?” pentru prezentarea personajului, și gesturi)

“Personajul îndrăgit”

„Eu sunt Albă ca Zăpada!”

Această tehnică se poate introduce după ce copiii au parcurs activități și jocuri pregătitoare de genul celor mai sus enumerate.

<i>Ce fac copiii?</i>	<i>Ce face educatoarea?</i>
- ascultă și observă;	- organizează grupurile de copii;
- povestesc individual;	- comunică sarcinile de lucru;
- evaluează, comunică și cooperează în cadrul grupului;	- prezintă aspectele de evaluat cuprinse în fișă.
- se autoevaluează.	

Fișa de evaluare a povestirii (Dulamă 2002)

	Aspecte evaluate	Punctaj (buline)
Conținut	Sucesiunea logică a faptelor	
	Sucesiunea cronologică a faptelor	
	Prezentarea personajelor	
Limbaaj	Cursivitate	
	Expresivitate	
	Intonație	
	Intensitatea vocii	
	Viteza vorbirii	
	Dicția	
Gestica	Expresivitate	
Mimica	Expresivitate	

De reținut!

- Pentru parcurgerea etapelor metodei organizați o activitate de repovestire care să respecte demersul prezentat!
- Reluați metoda în activități libere, creative la bibliotecă!
- O povestire a copiilor implică obligatoriu prezentarea unei suite de acțiuni și personaje care participă la săvârșirea lor într-un anumit spațiu și interval de timp.
- Introduceți în activitățile instructiv-educative jocuri care să-i ofere copilului rolul de participant la acțiune, calitatea de martor al unei întâmplări sau povestitorul unui fapt real!
- Nu uitați că viața cotidiană, emisiunile vizionate, cărțile, filmele pot fi surse pentru conținutul povestirii!

II.13. Jurnalul grafic

Definiție:

Este metoda prin care copiii identifică caracteristicile unor noțiuni care le individualizează și diferențiază de celelalte din aceeași categorie.

Obiectiv:

Identificarea elementelor specifice noțiunii studiate.

Compararea și alegerea celor mai semnificative elemente.

Copiii și-au însușit tehnica completării unui jurnal, au învățat acest lucru când au “scris” în jurnalul grupei și când au completat calendarul naturii utilizând simboluri. De aceea li se explică copiilor că pe perioada parcurgerii temei sau a proiectului (Primăvara) ne vom juca un joc care se numește “Descoperă diferențele”, completând un alt tip de jurnal prin desen, imagini decupate sau fotografii care se numește *jurnalul grafic*.

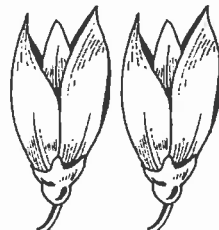
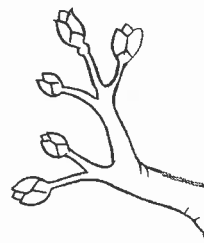
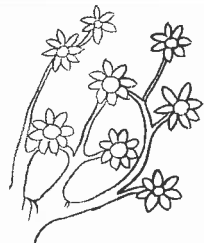
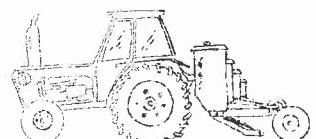
Acesta va fi așezat într-un loc vizibil unde copiii pot avea acces liber pentru completarea lui.

Componența jurnalului

Jurnalul este alcătuit din mai multe file, fiecare filă este împărțită în 9 pătrate (căsuțe egale ca dimensiune conform figurii), deasupra desenului.

Deasupra desenului se va specifica denumirea temei (proiectului) derulat, sau se va pune un simbol care să sugereze tema propusă.

Exemplu „Primăvara”

		
Ghiocci	Crenguță înmugurită	Ploaie
		
Păsări călătoare	Fire de iarbă	Legume
		?
Crenguță înflorită	Tractor care seamănă	Completează singur

Descrierea metodei:

1) *Comunicarea sarcinii de lucru* – educatoarea le spune copiilor că acest jurnal se completează pe parcursul perioadei în care vor studia și parcurge tema (proiectul) propus. Fiecare copil va desena câte un element specific numai anotimpului primăvara care o diferențiază de celelalte anotimpuri. Aceste desene, imagini sau fotografii vor fi amplasate în câte o căsuță (pătrat) unde copiii care știu să scrie își vor scrie numele, iar cei care nu știu folosesc semnele individuale.

Când se epuizează tema din dezbatere căsuțele care rămân goale se vor

colora sau rămân albe.

Pentru a oferi posibilitatea copiilor cu interes mare pentru subiect să-și valorifice potențialul și cunoștințele sunt lăsați să completeze mai multe căsuțe, însă este necesar să fi specificat numărul minim de căsuțe, de exemplu cel puțin una.

2) *Completarea jurnalului grafic* se face în etapele de jocuri și activități alese, înregistrările (completarea jurnalului) se va efectua pe măsură ce tema este parcursă sau în urma propriilor "cercetări", descoperiri din alte surse informative.

Nu toți trebuie să completeze căsuțe în aceeași zi, perioada cea mai indicată ar fi ultima săptămână de discutare a temei.

3. *Evaluarea* – se desprind filele jurnalului grafic, se aplică pe un panou pentru a fi vizualizate de fiecare copil. Se reamintește sarcina de lucru, criteriul după care se va analiza fiecare element înscris în pătrat (să fie specific numai anotimpului primăvara).

Semnul de întrebare din interiorul unui pătrat indică greșeala celui care a completat.

Evaluarea rezultatelor copiilor se va face de către educatoare sau de către un grup de copii cu rezultate foarte bune obținute în cadrul temei și se va ține cont de criteriile și cerințele specificate la începutul completării jurnalului grafic.

O altă variantă de aplicare a metodei este aceea de a completa jurnalul grafic în grup și nu individual.

Exemplu: Se propune o activitate prin cooperare. Copiii au noțiuni despre cele 4 anotimpuri.

Se constituie 4 grupuri de copii, câte unul pentru fiecare anotimp. Grupul va fi constituit din 5 copii. Fiecare grup își alege anotimpul preferat, apoi se comunică sarcina de lucru.

Completați jurnalul grafic, desenând sau alegând imagini specifice numai anotimpului pe care l-ați ales.

Copiii lucrează 10-15 minute, timp în care comunică între ei, motivează alegerile făcute, compară opțiuni proprii cu ale colegilor, caută imagini în

biblioteca clasei, desenează, aplică imagini sau fotografii, iar în situațiile în care sunt prea multe elemente specifice se decide prin vot.

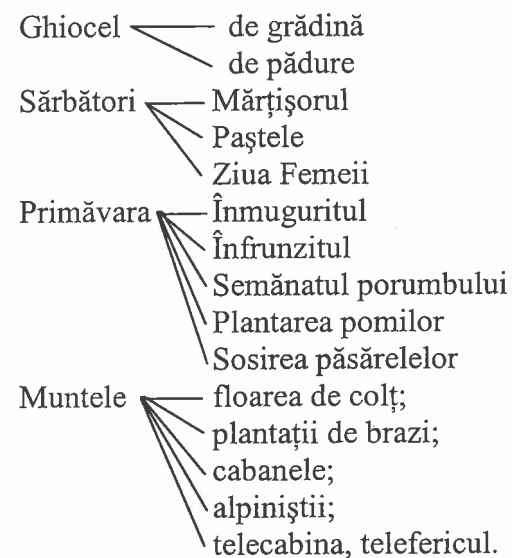
În evaluare se poate folosi tehnica "Turul galeriei".

Produsele activității grupelor – filele jurnalului grafic – se expun pe pereții clasei care se transformă într-o galerie expozițională.

Fiecare grup își prezintă propriul poster, apoi colegii pot face observații, exprimă idei, completări, propuneri, sugestii. La semnalul educatoarei grupurile de copii trec pe rând pe la fiecare poster și fac comentarii directe pe acestea.

Jurnalul grafic poate fi completat și prin alte forme de organizare a activității. La începutul studiului, fiecare copil își alege o subtemă din lista prezentată de educatoare. De exemplu: Tema care se dorește a fi supusă spre dezbateră este "Primăvara", subtemele enumerate de educatoare pot fi: legume, fructe, flori, fenomene de primăvară, păsări călătoare. Aceeași subtemă poate fi studiată de către mai mulți copii, dar fiecare lucrează individual, într-un anumit interval de timp, completându-l în diferite sectoare de activitate: Știință, Bibliotecă, Artă. Sarcina propusă copiilor este ca fiecare să completeze cel puțin un pătrat pentru subtema pe care și-au ales-o spre cercetare, deci informația asupra căreia se concentrează atenția și care este învățată temeinic are un volum mult mai mic.

Alt exemplu: Anotimpul primăvara



Sugestii metodice. Educatoarea va urmări modul de completare al jurnalului grafic, astfel încât să se respecte sarcinile de lucru. Dacă se constată că elementele identificate de copii și completate în jurnal se repetă, educatoarea va organiza cu grupuri mici sau individuale jocuri didactice, jocuri, exerciții (de ex.: “Pătratele curioase”, “Au aflat, au desenat” etc.) pentru a-i ajuta pe copii să înțeleagă metoda de completare a jurnalului.

Ce face educatoarea?

- utilizează strategii și desfășoară activități care să-i conducă pe copii să identifice caracteristicile individuale ale noțiunilor;

- evaluarea rezultatelor copiilor se face flexibil de către educatoare.

Ce fac copiii?

- identifică, analizează, compară și selectează informațiile, reprezintă grafic, memorează, evaluează.

Beneficiile metodei

- Exersează operațiile gândirii, dezvoltă gândirea critică, dezvoltă încrederea în sine;
- Încurajează munca independentă.

II.14. Turul galeriei

Definiție:

Este tehnica de învățare prin cooperare care “*stimulează gândirea, creativitatea și învățarea eficientă*”, (Dulamă 2002) încurajând copiii să-și exprime opiniile cu privire la soluțiile propuse de colegii lor.

Obiective:

Elaborarea unui plan care să conducă la finalizarea unui produs ce constituie concepția/opinia tuturor membrilor grupului.

Descrierea metodei:

1. Se formează grupe de către 3-4 copii;
2. Copiii organizați în grupuri rezolvă o sarcină de lucru care permite mai multe perspective de abordare sau mai multe soluții;
3. Produsele activității grupelor de copii – desene, colaje, postere,
4. Se expun pe pereții clasei, care se transformă într-o galerie expozițională;
5. La semnalul dat prin diferite procedee de educatoare grupurile de copii (aflați în calitate de vizitatori și critici) trec pe la fiecare exponat pentru a examina soluțiile sau ideile propuse de colegi și își înscriu pe poster (într-un loc stabilit anterior de preferință, pe margine) comentariile critice, întrebările, observațiile, ajutați de educatoare sau prin simbol.
6. După ce se încheie turul galeriei, grupurile revin la locul inițial și citesc comentariile, observațiile de pe lucrarea lor, reexaminându-și produsul din prisma acestora.

<i>Analiza ideilor</i>	
<i>Activitatea inițială</i>	<i>Evaluarea</i>
Ideile inițiale; Ce valoare are în comparație cu cele noi; Cantitatea ideilor.	Ideile noi apărute; Valoarea ideilor; Evaluarea cantitativă a ideilor; Eventuale erori;

1. Exemplu: Desen. Tablou de primăvară

- se constituie grupurile din 3-4 copii;
- fiecare grup se consultă în vederea găsirii soluțiilor privind: elementele constitutive ale tabloului, culorile, aranjarea în pagină, împărțirea sarcinilor în cadrul grupului;
- timpul de lucru al copiilor este de 10’;
- educatoarea monitorizează activitatea oferind sprijin;
- grupurile afișează desenele (posterele) pe pereții clasei, formând o veritabilă expoziție;
- la semnalul educatoarei grupurile trec de la o lucrare la alta pentru a o examina.
- pe marginea desenelor se vor trece: elemente care au fost omise din tablou (ex.: soarele, insecte, păsări, fire de iarbă etc.), utilizarea culorilor predominante, se barează elementele care nu corespund pentru a fi eliminate din tablou (corectări);

- turul se face timp de 5 min.;

- după încheierea turului galeriei grupurile revin la locul inițial și timp de 5 minute analizează observațiile făcute și-și completează desenul.

2. Activitate matematică – “Descompunerea numărului 7”**a. Comunicarea sarcinii de lucru.**

- veți lucra în grupuri de câte 4 copii;
- timp de 5 minute veți găsi 4 soluții de descompunere a numărului 7.

b. Activitate în grupuri.

- educatoarea, în timp ce copiii lucrează monitorizează activitatea și oferă sprijin.

3. Expunerea produselor.

- se expun posterele pe pereții clasei.

4. *Turul galeriei.* Se examinează corectitudinea rezolvării descompunerii numărului 7, dacă a respectat numărul de variante propus de educatoare, dacă sunt utilizate corect semnele convenționale învățate se fac notații pe marginea posterului.

5. *Activitate în grupuri.* Timp de 5 minute fiecare grup observă dacă are notații pe marginea posterului și aduce corecțiile necesare.

Rețineți!***Turul galeriei:***

- antrenează grupurile;
- reactualizează cunoștințele;
- evaluează capacități și abilităților specifice preșcolarilor.

II.15. Turnirul întrebărilor

Definiție:

Turnirul întrebărilor este o cale de învățare prin joc care stimulează formularea de întrebări prin cooperare și competiție pornind de la un text științific.

Obiectiv:

Exersarea capacității de a formula și adresa întrebări pe baza unui text științific cooperând și concurând.

Se introduce turnirul întrebărilor în activitățile din grădiniță precum: lectura educatoarei, povestiri, audiția unor texte științifice etc.

Descrierea metodei:

Organizarea colectivului în grupuri de câte șase.

Prezentarea sarcinii didactice.

• Grupurile vor concura două câte două formulând și adresând întrebări din "Povestea castanelor".

• Astfel, două grupuri veți analiza, povesti și prezenta începutul poveștii până la momentul apariției rochițelor verzi împodobite cu ace.

• Celelalte două grupuri, partea a doua a poveștii de la prezentarea îmbrăcării rochițelor cafenii, până la părăsirea castanului de către fiecele sale.

• Ascultați povestea la casetofon!

• Formulați întrebări și răspunsuri pentru partea din poveste pentru care ați primit sarcină. Aceste întrebări se adresează grupului concurent, care la rândul lui vă va adresa și el întrebări pentru aceeași parte a poveștii.

Activitate în grupuri:

• La început fiecare membru al grupului va gândi și formula singuri întrebări.

• Dacă sunt neclarități, întrebați membrii grupului până la elucidare.

• Întrebările se adresează mai întâi membrilor grupului tău pentru siguranța că știu să răspundă corect.

Pentru a întreba și a răspunde de plăcere, se organizează un joc cu diferite roluri ca:

"Deșteptul" sau conducătorul se alege dintre copiii care cunosc foarte bine povestea, au cunoștințe vaste și de calitate, au capacitatea de a convinge pe alții, de a face analize și sinteze. El este ales democratic de către toți membrii grupului. Decide pe baza opiniilor grupului său, decizie care este respectată de toți membrii, este obiectiv în aprecierea răspunsurilor echipei adverse și acordă punctajul meritat.

"Ceasornicul" este cel care cronometrează timpul, anunță cât durează, când se termină timpul.

"Energicul" este cel mai curajos, convingător, prezintă încredere, îi determină pe toți să creadă, să gândească ca și el în formularea de întrebări.

"Crainicul" este cel care prezintă întrebările grupului advers și se alege dintre cei care vorbesc corect.

Exemplu de întrebări formulate pe grupuri:

G1: - Unde a crescut castanul?

- Ce îi povestise tatăl lui, castanul cel bătrân?

- Ce-și spune el mișcându-și frunzele?

- Ce s-a întâmplat într-o zi de primăvară cu castanul?

G2: - Cum începe povestea?

- Ce lucruri minunate i-a povestit "castanul cel bătrân?"

- La ce se gândea el?

- Cine l-a trezit într-o zi de primăvară?

G3: - Ce s-a întâmplat cu rochițele alb roz ale fiicelor castanului;

- Ce culoare au ales până la urmă?

- Ce le-a sfătuit castanul pe fiecele lui?

G4: - Cu ce s-au îmbrăcat fiecele castanului după ce și-au pierdut rochițele alb-roz?

- Ce podoabe le-a adus albina ca să-și înfrumusețeze rochițele?

- Ce rochițe au îmbrăcat odată cu trecerea verii?

- Ce a descoperit castana în iarbă?

- Unde au ajuns toate castanele?

Întrebările sunt formulate de grup după modelul “Energicului”, decise de “Deștept”, cronometrate de “Ceasornic” și prezentate de “Crainic”.

Întrecerea între grupuri:

- Membrii celor două grupuri concurente se așează față în față, se pregătesc pentru întrecere.
- Fiecare echipă prezintă pe rând câte o întrebare echipei adverse, ascultă, evaluează, decide punctajul. “Deșteptul” acordă o bulină pentru fiecare răspuns corect.
- Și echipa care formulează întrebări primește o bulină pentru fiecare întrebare corect formulată.
- Întrebările nu se repetă. Dacă aceeași întrebare este formulată și de echipa adversă, aceasta nu se punctează.
- Și întrebările și răspunsurile sunt apreciate și validate de educatoare.
- Punctajele obținute de fiecare grup se trec în “tabelul de punctaj”.

Grupul Echipa	Întrebări corecte	Întrebări incorecte	Răspunsuri corecte	Răspunsuri incorecte	Răspunsuri completate	Total
G1	4		3	1	1	8
G2	3	1	2	1	2	8
G3	3	1	3	1	1	7
G4	5	-	3	-	1	9
Total						

- Fiecare echipă trebuie să formuleze cât mai multe întrebări în timpul cronometrat.
- Echipa care va formula cele mai multe întrebări în turnir, are cele mai multe buline – puncte.
- Dacă echipa adversă răspunde corect la toate întrebările adresate primește puncte egale cu cealaltă echipă.
- Punctele/bulinele se trec în tabel de către educatoare sau de un copil.

- După ce primele două grupuri au epuizat întrebările, intră în turnir celelalte două grupuri concurente.
- Fiecare grup este anunțat de la început de “Ceasornic” cât timp are să rezolve sarcina didactică și jocul se oprește chiar dacă grupele n-au epuizat întrebările.
- În încheierea turnirului se analizează tabelul de punctaj, se ierarhizează grupurile în funcție de punctajul obținut – numărul bulinelor câștigate.

Varianta II

- Fiecare membru al grupului 1 face pereche cu membrii grupului 2 și și adresează întrebări.
- Dacă răspunsul nu este corect alt membru al grupului va răspunde, iar punctajul va fi diminuat.
- În același mod se procedează și cu punctajul întrebărilor.

De reținut!

- În turnirul desfășurat prima dată, permiteți copiilor să adreseze orice fel de întrebare.
- Formulați cerințe ce trebuie respectate în elaborarea întrebărilor.
- Sprijiniți copiii să formuleze într-un turnir o suită de întrebări convergente, apoi una de întrebări divergente.
- Nu permiteți formularea de întrebări al căror răspuns nu se găsește în text.
- Actualizați cunoștințele anterioare și sprijiniți copiii să facă conexiuni, interpretări, analogii pentru aflarea răspunsurilor la întrebările adresate.
- Formulați întrebări strict legate de text, altfel blocați jocul și turnirul nu mai este plăcut.
- Dacă sunt întrebări la care nu cunosc răspunsurile, înregistrați-le în lista de întrebări.

- Integrați turnirul în descoperirea conținutului unor activități, în evaluarea unor activități, a unor proiecte tematice.
- În distribuirea rolurilor țineți seama de tipul de inteligență dominant al copiilor.
- Denumiți grupele, echipele și rolurile copiilor în funcție de tema abordată: “Deșteptul”, “Istețul”, “Orologiul”, “Scriitorul”, “Povestitorul”.
- Folosiți pentru copii accesorii atractive: coronițe, condeie, tăblițe, clepsidre, clopoței, buline pentru acordarea punctajelor.

Beneficii!

- “Turnirul” permite învățarea prin joc, pe baza inteligențelor multiple.
- Stimulează capacitatea de a formula întrebări, de a analiza și sintetiza textul, de a descrie, de a răspunde, de a face conexiuni, interacțiuni, de a aplica, de a evalua.
- Stimulează lucrul în echipă, cooperarea, competiția constructivă, recunoașterea calităților și capacităților colegilor, fair-play-ul.

Verbe utilizate:

- | | |
|---------------|-----------------|
| • a explica; | • a comunica; |
| • a formula; | • a întreba; |
| • a răspunde; | • a puncta; |
| • a întrece; | • a câștiga; |
| • a corecta; | • a stabili; |
| • a decide; | • a asculta; |
| • a prezenta; | • a cronometra; |
| • a anunța; | • a analiza; |
| • a evalua; | • a adresa. |

II.16. Cvintetul

Definiție:

Cvintetul este o tehnică de reflecție ce 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 sintetizează cunoștințe, informații, sentimente și convingeri.

Cvintetul este o poezie cu 5 versuri.

Obiective urmărite:

Să sintetizeze cunoștințele și informațiile despre un subiect;

Să exprime gânduri, idei, sentimente personale asupra subiectului prin intermediul cuvântului.

Descrierea metodei:

1. Comunicarea sarcinii de lucru.

Se anunță subiectul temei de discuție de către educatoare. Sunt reamintite copiilor regulile de alcătuire al unui cvintet:

Primul vers - este format dintr-un singur cuvânt ce denumește subiectul

Al doilea vers – este format din 2 cuvinte care definesc caracteristicile subiectului (2 adjective).

Al treilea vers – este format din 3 cuvinte care exprimă acțiuni (verbe la gerunziu).

Al patrulea vers – format din 4 cuvinte care exprimă starea copilului față de subiect.

Al cincilea vers – format dintr-un cuvânt care arată însușirea esențială a subiectului.

2. Activitate pe grupuri

Se împart copiii în două grupuri. Pentru fiecare vers compus, educatoarea repetă regula. Copiii discută, se consultă și un reprezentant al fiecărui grup prezintă creația.

Fiecare copil compune o variantă de răspuns, apoi discută în grup, selectează versul potrivit (corect). Un copil ales de colegii din grup, sau

educatoare cu rol de lider, transmite versurile (alese de întregul grup) educatoarei. Aceasta pe o foaie de flipchart împărțită în două va scrie versurile transmise de liderii grupurilor.

Ce face educatoarea?

Anunță tema, comunică sarcina de lucru, reamintește regulile de constituire ale unui cvintet, urmărește ca versurile să fie formulate corect, scrie cvintetele fiecărei grupe:

Ce fac copiii?

- găsesc cuvintele care compun versurile respectând pentru fiecare vers regula;
- cooperează în grup, sintetizează și selectează soluția corectă.

Beneficiile metodei:

- Dezvoltă la copii gândirea creativă;
- Exersează memoria și imaginația;
- Exprimă capacitatea de înțelegere, sinteză, simțul umorului.

Activități premergătoare aplicării tehnicii

Jocuri-exercițiu pentru exersarea pronunției, din folclorul copiilor; poezii create compuse din 3-4 versuri, jocuri didactice: "Spune mai departe..."

Sugestii metodice

Pentru a dezvolta gândirea creatoare a copiilor, educatoarea în etapa de jocuri și activități liber alese (cu grupuri mici sau individual) va desfășura jocuri-exercițiu, în vederea respectării regulilor de compunere a cvintetului.

De exemplu:

Cuvinte care denumesc subiectul. Jocul: "Cine este?", "Ce este?"

Cuvinte care descriu subiectul (însușiri). Jocul: "Spune ce știi despre mine?"

Cuvinte care exprimă o acțiune la a căror terminație se adaugă "înd".

Cuvinte care exprimă sentimente (însușiri sufletești). Jocul: Ce simți pentru...?

Cuvinte care arată însușiri esențiale. Jocul: "Descrie-mă printr-un cuvânt".

Exemple de cvintete obținute în activitatea pe grupuri:

Grupul 1	Grupul 2
Mașina nouă, sidefată Oprind, rulând, alergând Mă atrage, mă încântă <i>Splendoarea</i>	Mașina veche, stricată Oprind, tușind, fumegând Mă enerva și obosea. <i>Rabla</i>
Florile colorate, parfumate Răsărind, crescând, înflorind Mă îmbată și încântă <i>Sânzienele</i>	Florile gingașe, frumoase Crescând, îmbobocind, înflorind Mă încântă și uimesc <i>Minunatele.</i>
<i>În funcție de nivelul grupei educatoarea poate formula întrebări pentru fiecare cerință</i>	
Broscuțele sprintene, jucăușe Înotând, sărind, stropind Mă trezesc, mă obosesc <i>Zgomotoasele</i>	Broscuțele verzi, râioase Orăcând, țopăind, sărind Mă înnebunesc cum cântă <i>Orchestrele</i>

II.17. Analizarea și interpretarea imaginilor

Definiție:

“Analizarea și interpretarea imaginilor” (Dulamă – 2002) este o tehnică specifică activității didactice care utilizează fotografii, postere, picturi, planșe, desene etc., pentru a ilustra un subiect, atunci când contactul cu realitatea nu este posibil, ori când secvența didactică impune analizarea imaginilor și interpretarea acestora.

Obiectivul urmărit:

Exersarea capacității de a analiza o imagine în scopul înțelegerii unui conținut abordat.

Descrierea metodei:

Munca cu imaginile este frecvent utilizată în activitățile instructiv-educative. Ele reprezintă mijloace informative care ilustrează obiecte, ființe, fenomene, acțiuni, mediu de viață etc.

Această tehnică își găsește aplicabilitatea în cadrul jocurilor și activităților libere, creative, în activități de cunoaștere, educarea limbajului, educație pentru societate, activități practice etc.

Etape:

1. Organizarea colectivului de copii

Se formează grupuri de câte patru copii. Grupurile poartă diferite simboluri pentru a facilita demersul didactic.

Componenta grupului se selectează în funcție de obiectivul urmărit care poate fi la nivel de:

- inițiere, familiarizare;
- exersare;
- recuperare;
- dezvoltare.

Fiecare grup primește câte o imagine identică sau diferită de celelalte grupuri pentru a fi analizată într-o etapă ulterioară.

2. Comunicarea sarcinii didactice

“Priviți cu atenție imaginea și spuneți ce vedeți”.

Pentru că la vârsta preșcolară operațiile gândirii sunt încă în etapa de exersare este important să fie copiii direcționați spre analizarea imaginii:

- Ce vedeți în imagine?
- Ce reprezintă elementele din imagine?
- Ce element este mai important pentru grupul vostru?

3. Prezentarea rezultatelor muncii în grup

Liderii grupurilor fac prezentări de grup.

Ei descriu imaginea ținând cont de temă, semnificație, acțiune etc. Calitatea percepției influențează interpretarea imaginii și implicit rezultatul prezentării.

4. Evaluarea se face în funcție de obiectivele propuse care diferă de la o activitate tip “lectură după imagini”, la o activitate “imagini-text” sau exercițiu “identifică imaginea” sau joc de masă “Așează imaginile în ordine cronologică”.

Exemplu

Convorbire “Locul unde am petrecut vacanța”.

1. Cu o zi înainte se anunță copiilor să aducă pentru a doua zi fotografii, ilustrate cu locurile unde au petrecut vacanța sau o parte din vacanță.

Copiii se organizează pe grupuri după locul unde au petrecut vacanța: la munte, la mare, la bunică, acasă.

În acest fel membrii grupului au ca element comun mediul geografic – zona de relief sau mediul urban, rural ca mediu de viață.

2. Fiecare grup utilizează propriile imagini care ilustrează locul unde au petrecut vacanța.

„Timp de 5-7 minute priviți imaginea/imaginile (iar dacă e cazul selectați una, cea mai reprezentativă) apoi analizați-o și interpretați-o ținând cont de următoarele întrebări:

- Ce semnificație are imaginea (locul, peisajul)?

- *Are sau nu elemente cunoscute?*
- *După ce este recunoscută zona de munte/mare/etc.*

3. În grupuri mici copiii studiază imaginea.

Când se trece pe la fiecare grup se reamintesc întrebările anterioare pentru a-i ghida pe membrii grupului spre analiză și interpretare.

Stabilesc relația între peisaj și eventualele persoane, clădiri prezente în imagine, culorile semnificative pentru munte, mare, câmpie etc.

Se dau cuvinte cheie care să le integreze în prezentare: *telecabina, teleferic, telescaun, cărăruie, podoaba munților, cascadă, salvamontiști, sau soare fierbinte, albastrul mării, valuri uriașe, nisipul auriu, umbrele de soare, salvamari sau ograda bunicilor, lanuri întinse de grâu, mănunchi de spice, bogăția livezilor etc.*

4. *Prezentarea imaginilor* este efectuată de un lider de grup care urmărește semnificația acestora trăirile față de acele locuri.

Întrebări: "Cum te-ai simți în acest loc?"

"Ce îndemn ai adresa celor care nu l-au vizitat?"

stimulează copiii la interpretare personală.

5. Sunt evaluați în funcție de:

- acuratețea prezentării;
- identificarea corectă a elementelor;
- utilizarea cuvintelor-cheie care îmbracă prezentarea (Cunoașterea mediului – ghid – 2001, Breben S. și colaboratorii).

În cadrul activităților artistico-plastice pot fi analizate și interpretate lucrările copiilor. Copiii analizează imaginile argumentând:

- intenția, mesajul și modul de realizare al autorului;
- mesajul perceput de privitori-evaluatori și motivația/explicația dată a ceea ce au înțeles din desen.

Acest gen de activități de analizare și interpretare a imaginilor reprezintă un exercițiu pentru mai târziu când se vor afla la vernisajul unei expoziții, într-un muzeu de artă etc.

Rețineți!

Analizarea și interpretarea imaginilor poate implica copiii în adevărate dispute de susținere a argumentelor pro și contra.

Dirijați confruntarea de idei cu mult tact.

Beneficii:

- Exersează operațiile gândirii;
- Stimulează: competiția, confruntarea de idei, cooperarea;
- Evaluează reprezentările copiilor;
- Formează și dezvoltă abilități de expunere a ideilor;
- Exersează capacitatea de a descrie.

Verbe utilizate:

- | | |
|-----------------------|--|
| • a analiza; | • a sintetiza; |
| • a prezenta; | • a confrunța; |
| • a compara; | • a se exprima; |
| • a descrie; | • a coopera; |
| • a expune; | • a interpreta; |
| • a înțelege mesajul; | • a identifica elemente, semnificații. |

II.18. Categorizarea

Definiție:

“Categorizarea” (Dulamă – 2002) este o tehnică prin care se fixează și sistematizează cunoștințele dobândite prin diferite căi și mijloace utilizate în procesul instructiv-educativ.

Obiectivul urmărit:

“Exersarea capacității de structurare a cunoștințelor după diferite criterii în vederea consolidării și sistematizării acestora”.

Descriere:

Pentru a fi accesibil conținutul unei activități se ține cont de ideile principale chiar dacă el este specific educării limbajului, cunoașterii mediului educației pentru societate.

Etape:

1. Organizarea pe grupuri

Se lucrează în grupuri de câte 4-5 copii.

Printr-un exercițiu energizant specific brainstorming-ului copiii definesc caracteristicile “florilor de toamnă”, de exemplu. Ei nu respectă un anume algoritm, ci exprimă aceste caracteristici într-o ordine nestabilă.

Educatoarea cu ajutorul imaginilor, completate de etichete scrise, afișează pe un panou aceste caracteristici.

2. Comunicarea sarcinii didactice

Pe baza caracteristicilor enumerate, dar și a celor descoperite de copii în alte activități de cunoaștere se structurează cunoștințele.

“Grupați caracteristicile florilor de toamnă” după criteriile următoare: alcătuire, lucrări de îngrijire, locul unde cresc, felul lor, utilizare.

3. Activitatea pe grupuri

Fiecare grup alege un criteriu. Atunci când grupul este alcătuit din copii cu inteligență naturalistă ei au capacități care să grupeze cunoștințele după mai multe criterii.

Caracteristicile florilor de toamnă	Categorizarea cunoștințelor
• sunt flori de toamnă • au frunze • sunt colorate • au flori mirositoare • frunze crestate • rădăcină firoasă • tulpină lemnoasă • are multe flori • se numesc tufănele • se numesc crizanteme • rezistă la frig și ger • sunt parfumate • se udă • se sapă Se găsesc în grădini, parcuri, seră, florărie. Se oferă celor dragi	1. <i>Părți componente/alcătuire</i> • rădăcină firoasă • tulpină lemnoasă • frunze crestate • flori colorate, mici, mari, cu multe petale, parfumate 2. <i>Lucrări de îngrijire</i> - plantatul - săpatul - udatul - stropitul contra dăunătorilor 3. <i>Locul unde cresc/se găsesc</i> • în grădină • în seră • la florărie 4. <i>Felul lor</i> - tufănele - crizanteme 5. <i>Utilizare:</i> Pentru decorarea camerelor, sălilor de spectacole Oferirea de flori celor dragi

4. Prezentarea muncii în grup

Fiecare grup prezintă criteriul și enumeră caracteristicile selectate.

5. *Evaluarea* – sunt apreciate/corectate/completate rezultatele obținute în funcție de cum a fost sarcina precizată (oral, prin fișe de lucru).

Se pot da fișe de lucru care să conțină imagini pe care copiii să le încercuiască/delimiteze sau să stabilească relații de apartenență.

De exemplu – crizantema desenată în întregime – copilul delimitează părțile componente, sapa și stropitoarea sunt încercuite cu aceeași culoare și sunt trase săgeți către plantă; sunt însemnate cu semnul “X” locurile unde cresc florile de toamnă, sunt încercuite tufănelele și crizantemele dintr-o mulțime de flori.

Atunci când timpul nu permite sau când “categorizarea” este utilizată într-o activitate de memorizare “Crizanteme și tufănele” – ca tehnică în

reactualizarea cunoștințelor, ea se desfășoară frontal, pe baza enumerărilor efectuate de copii, fiecare categorie de caracteristici este subliniată / încercuită / bifată cu altă culoare. Categorizarea poate fi suplinită de tehnica sintetizării:

Beneficii:

- Antrenează toți copiii
- Permite organizarea în perechi, pe grupuri mici, frontal
- Este utilizată în diferite momente ale activității
- Stimulează gândirea
- Reactualizează cunoștințele
- Structurează și consolidează cunoștințele
- Stimulează întrecerea, cooperarea când se lucrează pe grupuri
- Completează strategii didactice

Rețineți!

- Există diferite variante de categorizare a informațiilor.
- Ele se modifică de la o etapă la alta, de la un grup la altul în funcție de priorități, informații, preferințe motivate, viziuni etc.

Utilizați “tehnica categorizării” ori de câte ori conținutul abordat permite.

Verbe utilizate:

- a stabili
 - a categorisi
 - a clasifica
 - a preciza
 - a concretiza
 - a evoca
 - a exersa
 - a fixa
 - a sistematiza

II.19. Turnirul enunțurilor

Definiție:

“Turnirul enunțurilor” este o metodă bazată pe joc prin care se construiesc enunțuri încadrate într-un anumit tipar și despre un conținut precizat.

Obiectivul urmărit:

Exersarea capacității de a alcătui enunțuri pe o temă dată pentru fixarea și consolidarea cunoștințelor.

Descrierea metodei:

Pentru implementarea metodei în activitățile desfășurate cu copiii se respectă etapele:

- *Comunicarea sarcinii didactice*

În cadrul temei “Mijloace de transport” desenați pe un jeton un element pe care-l considerați important pentru această temă. Alcătuiți un enunț concis despre elementul pe care l-ați reprezentat în desen.

- *Colectarea și trierea răspunsurilor*

Educatoarea selectează câțiva copii care colectează enunțurile și jetoanele. Ei sunt aleși după diferite criterii: memorie foarte bună, excelează în activitatea de comunicare etc.

De asemenea pot fi propuși de către colegi sau se autopropon. Copiii-“colectori de enunțuri” adună jetoanele și rețin enunțurile de la 5 colegi (maxim).

Educatoarea îndeplinește la început rolul de *prezentator*.

Ea prezintă enunțurile. Ulterior când metoda devine parte integrantă din activitate, un joc energizant și antrenant rolul de prezentator îl ocupă un copil.

Exemple de enunțuri pentru tema “Mijloace de transport”:

- combustibil pentru mașină (benzină, motorină);
- conducător de tramvai (vatman);
- culorile semaforului (roșu, galben, verde);
- persoană care dirijează circulația (polițist);

- marcă românească de mașină (Dacia);
- mijloc de transport pe apă (vapor, barcă).

• *Alegerea juriului și a concurenților*

“Juriul” este alcătuit din 3 copii, alții decât cei care au făcut parte din grupul de colectori.

Restul copiilor se împart în grupuri de câte 4 și își iau câte un nume: “grupul motocicliștilor”, “cosmonauților”, grupul “Toyota”, grupul “BMW” etc. Ei sunt concurenții.

Pentru marcarea câștigătorilor se vor folosi buline colorate pentru răspunsuri corecte, complete și jumătăți de buline pentru cele incomplete.

• *Desfășurarea turnirului*

Prin tragere la sorți se stabilește ordinea grupurilor.

Prezentatorul prezintă enunțul pentru primul concurent din grupul ajuns în fața juriului, apoi în mod individual și ceilalți membri iar aceștia formulează răspunsurile. Când unul din membri nu știe să răspundă, e valabil răspunsul corect dat și de alt membru din grup însă echipa primește jumătate de bulină.

Câștigător iese grupul care are cel mai mare număr de buline.

Rezultatele se afișează pe un panou, fiecare grup având un simbol corespunzător numelui pe care l-au ales, și sub el bulinele primite.

Rețineți!

- Prezența sarcina didactică într-un mod atractiv!
- Prezența pe când etapele, la momentul potrivit altfel copiii nu înțeleg desfășurarea jocului.
- Împărțiți cu grijă rolurile de prezentatori, colectori, membrii juriului.

METODE DE CREATIVITATE

III.1. Brainstormingul

Definiție:

Brainstorming sau “furtună în creier”, “efervescenta creierului”, “evaluare amânată”, “asalt de idei”, este o metodă de stimulare a creativității ce constă în enunțarea spontană a cât mai multe idei pentru soluționarea unei probleme într-o atmosferă lipsită de critică.

Obiectiv:

Exersarea capacităților creatoare a copiilor în procesul didactic – la diferite categorii de activități – care să conducă la formarea unor copii activi, capabili să se concentreze mai mult timp, în grupuri creative.

Descrierea metodei

Se desfășoară în grupuri de 5-20 copii.

Grupul cu care se lucrează este preferabil eterogen. Durata optimă de timp pentru copiii preșcolari este de 20’ în funcție de problema supusă dezbaterii și de numărul de copii care fac parte din grup.

Se impune respectarea unor cerințe/reguli și ele vizează:

- Selectarea problemei puse în discuție:
 - problema să prezinte interes de studiu și dezbateri din partea copiilor;
 - să aibă șanse de rezolvare.
- Selecționarea grupului participanților.
- Crearea unui mediu educațional corespunzător stimulării creativității.
- Admiterea de idei în lanț, pornind de la o idee se pot dezvolta altele prin combinații, analogii, asociații.

- Înregistrarea exactă a ideilor în ordinea prezentată.
- Amânarea aprecierilor și a evaluării ideilor emise.

Etapele

1. Etapa pregătitoare – cu cele 3 faze:

a) faza de investigare a membrilor și de selecționare a acestora în vederea alcătuirii grupului creativ;

b) faza de antrenament creativ care constă în organizarea și familiarizarea cu tehnicile;

c) faza de pregătire a ședințelor de lucru în care educatoarea amenajează sala de grupă, își alege momentul zilei, verifică materialele necesare, anunță copiii regulile, fazele, durata intervențiilor, respectă algoritmul desfășurării.

2. Etapa productivă a grupului de creativitate, în care se manifestă asaltul, furtuna creierului, cuprinde:

a) faza de stabilire a temei;

b) faza de rezolvare a problemelor;

c) fază de culegere a ideilor suplimentare – urmare a demersului creativ.

Copiii nu critică în această etapă, nu lungesc durata exprimării, încearcă să emită cât mai multe idei proprii noi, să dezvolte ideile colegilor, să analizeze, să-și imagineze.

3. Etapa trierii și selecționării ideilor – evaluarea:

a) faza analizei ideilor emise – se prezintă lista de idei și se audiază;

b) faza optării pentru soluția finală – evaluarea critică a ideilor.

Exemplu – Joc de construcție desfășurat cu un grup brainstorming – 6 copii (2 fete și 4 băieți)

Obiectivul urmărit: “Construirea unui parc de distracții pentru copii prin realizarea a cât mai multe elemente care să conducă la stimularea creativității”.

Activitatea desfășurată parcurge următoarele etape:

a) Etapa pregătitoare:

• Se stabilește tematica ce urmează a fi realizată în ziua următoare, în cadrul jocurilor și activităților libere, creative “*Parcul de distracții pentru copii*”

• Se fixează numărul minim de idei ce trebuie formulate pe unitate de timp – o construcție în 3 minute care să nu semene cu cele ale colegilor vecini din stânga și dreapta lor, dar care să devină element de bază în lucrarea colectivă.

• *Timpul total de lucru: 12’.*

• Se amenajează spațiul unde va lucra grupul brainstorming:

- măsuțele sunt grupate în formă de hexagon (pentru 6 membri) sau pătrat, careu deschis etc.;

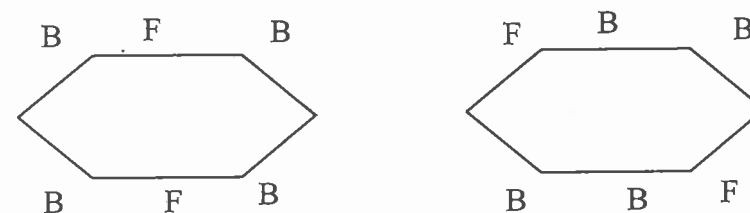
- un spațiu special pentru expunerea construcțiilor (pe o planșetă 100/50 cm, pe masă);

- truse specifice jocurilor de construcție (arco, rotodisc, plasticon, lego etc.;

- buline colorate pentru fiecare copil și etichete pentru fiecare lucrare (bulina și eticheta însoțesc lucrarea) plus 2 buline pentru evaluarea ideilor emise.

• Se stabilesc locurile copiilor (fată, băiat, băiat, fată, băiat, băiat)

• Se precizează regula “*Nu se critică construcțiile partenerilor*”



b) Etapa productivă:

Copiii construiesc, realizând sarcina de lucru dau frâu imaginației; produc un număr cât mai mare de idei în mod spontan, respectând regulile apreciază cantitativ materialele utilizate, completează construcția, prezintă rezultatul construcției.

- Se face *sinteza parțială* a construcțiilor după ce timpul de lucru expiră.
- Educatoarea prezintă ideile emise de fiecare copil și etichetează construcțiile. Sunt însoțite de bulinele care au fost date copiilor la începutul activității pentru personalizare.

Ex.: tren, tobogan, tiribombă, carusel, leagăn, piscină, bazin cu apă, turnul cu apă, castel, alei, copaci, flori, plaja cu nisip, navă spațială, pod peste apă etc.

Fiecare copil își recunoaște construcțiile după aspectul lor și după bulinele colorate pe care copilul le-a atașat lucrărilor.

Ex.: tobogan, pod peste apă, tren – *buline roșii* – Maria – nava spațială, carusel, leagăn – *buline verzi* – Ionuț.

- După etichetarea lucrărilor copiii le așează la locul special amenajat (pe masă, pe planșetă etc.).

- Copiii sunt provocați printr-un exercițiu "*Ce poți schimba (modifica) la construcția ta?*"

Ei modifică construcția prin: amplificare, multiplicare, diminuare, așezare în stânga/dreapta, aproape/depart, în cadrul construcției colective, eficientizează activitatea răspunzând prin acțiune, schimbă înfățișarea parcului de distracții pentru copii prin procedeele imaginației.

- Ideile emise în urma modificărilor efectuate sunt culese și adăugate celor prezentate anterior. Astfel ele îmbogățesc lista cu construcțiile menționate: bănci, bărcuțe pe lac, debarcader, aeroplan, trambulină etc.

c) Etapa trierii și selecționării ideilor - evaluarea

Macheta realizată rămâne mai multe zile în clasă în scopul creșterii ideilor emise.

Toate ideile sunt selectate de educatoare și copiii care au fost implicați în actul creativ.

Copiii au voie să-și exprime gândirea critică interzisă în celelalte etape.

Trierea se face ținând cont de indicatori ca: originalitate, valoarea pozitivă a ideii, apartenența la temă, posibilitatea de a fi transpusă în realitate etc.

Joc exercițiu "Premierea"

Mai întâi este prezentată lista de idei realizată de către membrii grupului și înregistrată în ordinea apariției lor.

Apoi fiecare copil pune bulinele colorate care i-au rămas (din cele primite la început) în dreptul a două obiecte construite, dar care să nu îi aparțină celui care votează.

Astfel în dreptul fiecărei idei votate apar buline diferite colorate care exprimă și numărul de voturi primite.

La final apare clasamentul ideilor după numărul de voturi obținute.

Educatoarea face o analiză a preferințelor copiilor care constituie o deschidere/cale către cunoașterea copilului interesat de:

- latura tehnică – mijloacele de transport: tren, navă spațială, aeroplan.
- aspectele naturaliste – flori, plaja cu nisip, apă.
- elemente specifice copilăriei – tobogan, leagăn, carusel etc.

Ideile deosebite sunt valorificate în activitățile ulterioare într-un joc de rol ca machetă, decor, scenă pentru un teatru de masă etc.

Beneficii metodei

- Stimulează creativitatea în grup, spiritul competitiv.
- Creează multe idei noi și originale.
- Permite reacții în lanț.
- Are efecte psihologice remarcabile: reduce frustrația, sporește încrederea în sine, crește spiritul de inițiativă.
- Stimulează participarea activă, spiritul competitiv.
- Dezvoltă un climat pozitiv de lucru.
- Oferă posibilitatea manifestării libere, spontane.
- Crește productivitatea creativității individuale.
- Dezvoltă abilități pentru munca în grup.
- Stimulează competențele.

Rețineți!

- Educatoarea nu are voie să emită idei, să comenteze.
- Ea intervine când nu se respectă regulile.
- Se acceptă toate soluțiile, dar se preiau doar cele valoroase!
- Eliminați factorii care blochează manifestarea creativă a preșcolarilor!

- Autoritatea, relațiile reci, indiferente ale educatoarei produc blocaje.
- Metoda brainstorming poate fi utilizată cu succes în activitatea din grădiniță.

• Este necesar ca fiecare temă să fie selectată cu grijă în funcție de grupa/grupul de copii cu care se lucrează pentru a avea maximă eficiență.

Concurs design “Cea mai frumoasă sală de clasă” este o temă care stimulează creativitatea copiilor și vizează amenajarea sălii de clasă prin viziunea creativă a lor.

- Se desfășoară pe grupuri de (5-7 copii) brainstorming.
- *Timp de lucru* 15’-20’/finalizarea primului grup.
- *Material:* foi de hârtie A3 sau carton 100/50 cm, set de culori, carioca pentru fiecare grup.

Motivarea participării la demersul activității brainstorming este invitația de a participa la concursul “Cea mai frumoasă sală de clasă” ce se poate derula la nivelul grădiniței.

Provocarea copiilor se face prin mai multe căi:

- Fiecare grup brainstorming participă la amenajarea unui singur spațiu/colț din sala de clasă;

- Toate grupurile brainstorming concep desing-ul pentru întreg spațiul din sala de clasă.

În ziua următoare se expune un afiș prin care se face cunoscut copiilor acțiunea, se menționează data, locul, cine participă.

“Joi, 25 septembrie, în cadrul jocurilor și activităților libere se desfășoară concursul de design la grupa noastră. Acțiunea are loc în sala de clasă”.

- Se fixează ca regulă de bază 5 schimbări/îmbunătățiri în fiecare colț al clasei; verbalizările să fie scurte și coerente.

- În spațiul de la intrarea în sala de clasă se amenajează un loc unde vor fi afișate rezultatele lor la care să aibă acces și părinții și care să vină cu idei noi, interesante în realizarea design-ului.

- *Sarcina de lucru* “Desenați pe fișă cum doriți să arate fiecare colț din sala de clasă”.

- Timpul expiră când primul grup finalizează acțiunea.
- În cadrul fiecărui grup copiii desenează elementele pe care le consideră ca importante în sala de clasă, poziționează locul lor.
- Fiecare lider de grup prezintă pe scurt elementele care consideră că sunt reprezentative la spațiul ales și care conturează ideile finale.

Exemplu de idei emise

<i>Știință</i>	<i>Artă</i>
• Colecții de melci și scoici • Spațiul să fie lângă peretele din stânga • Colecții de roci • Aparat pentru mărirea obiectelor (lupă, binoclu, microscop • Scară-suport pentru plante • Un dulap special pentru colecții. • Ierbar cu flori rare din România	• Expoziție cu picturi ale pictorilor în funcție de tema clasei • Flipchart/tabla mare de scris • Seturi de pensule de diferite mărimi • Loc pentru expunerea desenelor

Se afișează ideile emise într-un cadru educațional cunoscut copiilor.

Perioada de găsire a soluțiilor se poate prelungi, astfel ei au timp să se gândească, să dea soluții, idei care vor fi analizate cu ajutorul lor.

Sunt reținute cele realiste. Explozia de bucurie a copiilor care participă, care se implică în amenajarea colțurilor de joc din clasă, reprezintă primii pași ai afirmării independente, activitatea ludică oferă cele mai semnificative premise pentru creativitatea copiilor.

Evaluarea se face fie pe arii de stimulare, fie pe grupuri de lucru.

G1 – *amenajează spațiul păpușilor deosebit.*

G2 – *găsește cele mai multe idei pentru muzică.*

G3 – *emite cele mai interesante idei despre colecții.*

G4 – *enumeră jocurile de masă preferate etc.*

Cadrul creat la sugestia copiilor și cu ajutorul lor, contribuie la statornicirea unei atmosfere de comunicare liberă, favorabilă colaborării tuturor copiilor.

Se formează, în acest fel, deprinderi de a rezolva probleme în grup și pentru grup.

De aici decurge necesitatea de a asigura și crea condițiile pentru formarea unor deprinderi de cercetare-descoperire prin efort intelectual propriu cât și pentru fixarea și consolidarea tehnicilor de creativitate.

Numai astfel procesul de învățământ va avea efect formativ mai eficient, manifestat în dezvoltarea capacităților specifice actului creativ.

Brainstorming-ul poate fi folosit la nivelul învățământului preșcolar în diferite momente ca procedeu în cadrul activităților.

Exemplu: Convorbire "De ce îmi place primăvara".

La începutul activității, copiii stabilesc împreună caracteristicile anotimpului pornind de la întrebarea "Ce știți despre anotimpul primăvara?"

Fiecare copil răspunde printr-un enunț scurt în ordinea stabilită fără a repeta ideea colegilor.

Ideile emise sunt direct proporționale cu numărul membrilor grupului.

În cazul în care grupul este format din puțini membri atunci regula stabilită poate fi "2 enunțuri pentru fiecare copil".

Exemple de enunțuri:

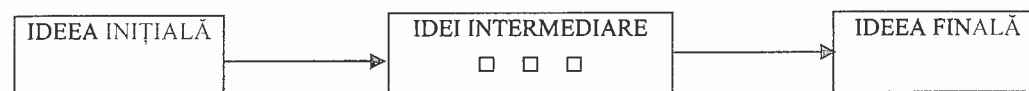
- | | |
|------------------------------------|------------------------------|
| • este călduț | • înfloresc florile |
| • se întorc păsările călătoare | • înmuguresc pomii |
| • este frumos afară | • înverzește iarba |
| • mă joc în curte | • înfloresc florile și pomii |
| • ne îmbrăcăm cu haine mai subțiri | • apar găzele, insectele |
| • ne încălțăm cu pantofi | • natura se regenerează |
| • uneori plouă | • vin sărbătorile de Paște |
| • se mărește ziua | • merg la bunici |
| • printre nori apare soarele | • merg la munte |
| • cânta cucul, pupăza | • iau umbrela cu mine |

De la ideea inițială "Caracteristicile primăverii" apar idei intermediare care conțin atât o parte din soluțiile dorite cât și altele ce trebuie eliminate.

Cu o linie sunt subliniate ideile care se încadrează în sarcina didactică și care conturează ideea finală.

Aceste caracteristici sunt împărțite în mai multe categorii: care țin strict de evoluția naturii și ele pot fi subliniate cu 2 linii (sau cu culoarea verde); de relația omului cu mediul în anotimpul primăvara și pot fi subliniate cu 3 linii (sau cu culoarea roșie); cele nesubliniate nu se încadrează în nici o categorie și sunt eliminate (nu mai sunt amintite).

Aceasta este o cale progresiv-liniară (Ion Ovidiu Pânișoară) care presupune evoluția unei idei prin completarea ei până la emiterea ideii – soluție de rezolvare a problemei.



Dacă la grupele 5-7 ani se folosesc ideile scurte, la grupele mici (3-5 ani) se apelează la imagini specifice anotimpului cu sarcina didactică de a selecta imaginile care prezintă caracteristicile corespunzătoare și de a verbaliza efectul manipulării jetoanelor/imaginilor, rezultatul final.

Un alt exemplu este *jocul didactic "În lumea silabelor"* în care se folosește brainstorming-ul procedeu.

Sarcina didactică este "Găsiți cuvinte cu o singură silabă al cărui sunet inițial este "s".

Regula: "Un cuvânt în maxim 1"

Copiii sunt împărțiți în 2 grupuri brainstorming omogene.

Unui grup i se dau imagini din care să selecteze doar pe cele a căror denumire începe cu sunetul "s", iar celălalt grup să enumere cuvinte cu o singură silabă (monosilabice) al căror sunet inițial este "s".

Exemplu: sac, suc, sec, spic, sar, sap, stai, stop etc.

Varianta a II-a

Transformați cuvintele cu o singură silabă în cuvinte cu 2 silabe: sac-sacul, suc-sucul, stop-stopul.

Varianta a III-a

Transformați cuvintele cu o singură silabă în cuvinte cu sens micșorat (diminutive).

sac-săculeț, suc-suculeț etc.

Exercițiu de vizualizare

Grupul brainstorming – copii cu capacități creative selectați în funcție de inteligența vizual-spațială și inteligența verbal-lingvistică.

Scopul:

Stimularea creativității de grup a copiilor prin a găsi cât mai multe soluții în plan imaginativ despre personajele din imagine (iepure și bursuc, sau Pisicuța și șoricelul etc.).

Reactualizarea mintală a reprezentărilor;

Exersarea competențelor lingvistice și vizuale.

Obiective:

Să privească cu atenție imaginea;

Să-și imagineze ce ar dialoga cele două personaje;

Să găsească 2 soluții în 3 minute;

Să completeze atâtea cercuri în faza de evaluare câte idei a formulat;

Să se încadreze în timpul alocat răspunsului.

Durata: varianta I - 3'

varianta a II-a - 3'

Material didactic: o imagine cu personajele pentru fiecare copil;

O fișă de lucru a grupului care conține câte o fâșie colorată pentru fiecare membru al grupului și numele copilului respectând numărul de ordine.

Numărul de ordine	1	2	3	4	5
Nume	Ionuț	Maria	Mihai	Vali	Victor
Număr de răspunsuri	o o	o o	o	o o	o o
	o o	o	o	o o	o o
Total	4	3	2	4	4

Îndrumări metodice:

După ce ocupă locurile stabile anterior se prezintă sarcina de lucru.

"*Imaginați-vă, ce comunică cele 2 personaje iepurele și bursucul?*"

Fiecare copil privește imaginea și conform numărului de ordine primit expune dialogul.

După fiecare răspuns copilul desenează pe fișa de lucru atâtea cercuri câte idei a expus.

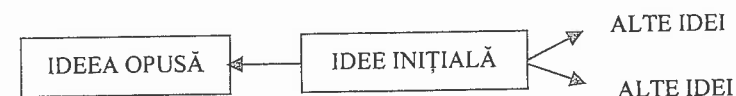
La sfârșit se autoevaluează.

Este completată lista cu răspunsurile primite.

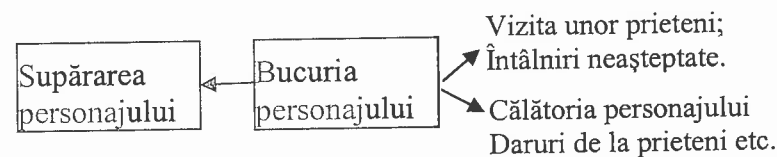
Ea va fi afișată pe toată perioada zilei. Se adaugă alte propuneri de dialog găsite ulterior în scopul îmbunătățirii rezultatelor.

Această modalitate permite să se afle noi aspecte ale posibilităților creative ale copiilor.

Abordarea poate fi prin *calea catalitică* (Ovidiu Ion Pănișoară), ideile fiind produse prin analogie sau prin apariția unei idei noi, opuse celei care a generat-o.

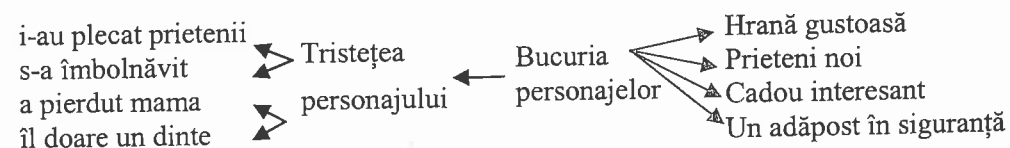


Exemplu



Calea mixtă (O. I. Pănișoară) este când ideea inițială dezvoltă simultan soluții complementare și soluții opuse ei.

Exemplu.



Timpul influențează activitatea grupului brainstorming, iar în funcție de subiectul stabilit este importantă calea pe care demersul didactic o urmează.

Această metodă dă frâu liber imaginației, calitatea este mai puțin importantă decât cantitatea, ceea ce nu înseamnă că participanții la activitate încetează a gândi *“creativ și inteligent”*.

Este utilizată cu eficiență și în cadrul povestirilor create după o jucărie, la o activitate manuală colectivă, formulări de probleme după o ilustrație etc.

O condiție importantă este să nu supraîncarce programul zilei prin planificarea unui număr mare de activități desfășurate în grupuri, ci să lase libertate în formarea grupurilor și alegerea partenerilor de joc, materialelor și tematicilor mai ales în cadrul jocurilor și activităților libere, creative.

Pentru a reuși să fie stimulată creativitatea preșcolarului, este necesară cunoașterea și stimularea potențialului creativ al fiecărui copil și antrenarea lui în activități creative de grup.

III.2 Tehnica 6/3/5 (BRAINWRITING)

Definiție:

Tehnica 6/3/5 reprezintă o modalitate de lucru bazată pe construcția de “idei pe idei” în domeniul creativității.

Obiectivul:

Stimularea creativității de grup a copiilor prin solicitarea de a găsi cât mai multe soluții/idei având la bază o temă dată.

Descrierea metodei:

Brainwriting sau 6/3/5 este o metodă simplă de stimulare a creativității care presupune:

- 6 membri în grupul de lucru
- 3 soluții fiecare membru al grupului la o problemă dată
- 5 minute – timpul de lucru pentru cele 3 soluții

Metoda poate fi aplicată la vârsta preșcolară dacă se respectă *etapele de lucru* și se cunosc caracteristicile copiilor preșcolari.

Etape:

1. *Împărțirea copiilor în grupe de câte 6 membri fiecare.*

Când grupurile sunt alcătuite din membri obișnuiți, atunci educatoarea împarte copiilor simboluri (flori, steluțe, mingi, frunze, stegulețe etc.) și în funcție de simbolul ales se grupează și se formează grupurile de lucru.

În cazul acesta sau dacă se lucrează cu copii de 4 ani se acceptă 1-2 soluții pentru fiecare problemă/cerință.

Când grupurile sunt selectate după criterii creative li se solicită minimum 3 variante/soluții la problema dată și rapiditate mai mare (să nu depășească timpul stabilit). Se distribuie fiecărui membru materialul pentru activitate.

2. *Prezentarea problemei și a sarcinii de lucru*

Ex. Astăzi în cadrul activității vom desena tema *“În vacanță”*. Fiecare copil se gândește care vor fi primele elemente care vor alcătui desenul (imaginea). După ce veți desena, dați foaia colegului din dreapta pentru a «citi» ideile (desenele) și pentru a continua desenul.

3. *Activitatea propriu-zisă – alternează activitatea individuală cu cea de grup*

Copiii desenează pe foaia personală – pe care educatoarea i-a scris numele – 3 elemente ale temei în maxim 5 minute.

Foile se deplasează apoi de la stânga spre dreapta până ajung în poziția inițială – la copilul de la care a pornit.

Fiecare membru al grupului când primește fișa de la colegul din stânga sa privește desenul, identifică elementele desenate, și încearcă să adauge altele, să le modifice creativ pe cele existente fără a se depărta de tema principală.

Educatoarea urmărește:

- a) schimbul de fișe să se facă în ordinea stabilită respectând astfel regula metodei;
- b) copiii să îmbunătățească conținutul temei;
- c) notează într-o fișă implicarea fiecărui copil.

4. *Analiza rezultatelor*

Se analizează fiecare lucrare identificând elementele care alcătuiesc desenul.

Se centralizează ideile rezultate și se apreciază.

Fiecare fișă reprezintă o subtemă a temei prezentate la începutul activității.

Copiii li se solicită să găsească un titlu care să definească conținutul desenului, dar care să facă parte de tema *“În vacanță”*.

Exemplu. *“În vacanță la bunici”, “La mare”, “În concediu cu părinții”, “În tabără”*. *“Cu bunicii la munte”*, e posibil să conțină următoarele elemente: munți, copaci (înalți, tineri, bătrâni) cărarea spre munte, poieniță, flori, păsări (mici, mari, care zboară, stau pe creangă), excursioniști, bunicul, bunica, rucsac, copil, stejar, brad etc.

Pentru o evidență mai clară a implicării fiecărui copil se poate specifica la începutul activității că este necesar să-și aleagă o singură culoare cu care va desena, diferită de a celorlalți 5 membri ai grupului.

Astfel, culoarea roșie în toate fișele de lucru aparține unui singur copil, culoarea verde a altui copil ș.a.m.d.

Această modalitate facilitează educatoarei evaluarea fiecărui membru al grupului.

Variantă a tehnicii 6/3/5 când se aplică întregii grupe de copii pentru obținerea unui număr mare de idei.

Etape:

I. Comunicarea sarcinii didactice

a) formarea grupurilor.

Copiii se așează unul lângă altul și numără de la 1-6. Se grupează în funcție de numărul de ordine și fiecare grup primește o culoare care diferențiază grupul de celelalte: G1 culoarea verde, G2 – culoarea roșie, G3 – culoarea albastră etc.

De asemenea primește o fișă de lucru pe grup, scoci

b) comunicarea temei și a obiectivelor vizate:

Jocul “Cuvinte și silabe”

- Identificați jetoanele cu imagini și selectați 3 dintre ele în funcție de numărul de silabe pe care-l conțin cuvintele ce le denumesc.

- Așezați-le (prin prindere cu scoci) în 3 coloane ca în următorul tabel:

Cifra 1 – imagini a căror denumire conține o silabă.

Cifra 2 - imagini a căror denumire conține două silabe.

Cifra 3 - imagini a căror denumire conține trei silabe.

Fișa – tabel

Grupurile 6/3/5	(cuvinte cu o singură silabă)	cuvinte cu două silabe	cuvinte cu trei silabe
Grupul I (verde)	(pomi)	masă	șoarece
Grupul II (roșu)	măr	mână	oglină
Grupul III (albastru)	nas	gură	iepure
Grupul IV (mov)	sac	cană	sanie
Grupul V (galben)	rac	ramă	păpușă
Grupul VI (maro)	corn	casă	găină

1. Regula jocului

Fiecare grup după ce completează tabelul cu cele trei imagini, dă fișa grupului următor pentru a completa tabelul până când fiecare grup primește fișa inițială.

2. Activitate în interiorul grupurilor

Timp de 5 minute membrii fiecărui grup discută, găsesc soluții, completează tabelul, transmit și primesc fișele de lucru.

Când ultima rotire a fișelor a avut loc și primesc fișa inițială, fiecare grup analizează ce a rezultat din completarea tabelului, decid în cazul unor eventuale erori care soluții sunt corecte.

3. Activitate frontală

Pe rând grupurile prezintă fișa-tabel, dezbat, enumeră cuvintele cu o singură silabă, cu două, trei silabe.

Discuțiile pot continua cu privire la transformarea cuvintelor:

- cele cu o silabă în cuvinte cu 2 silabe sau mai multe silabe, de la singular la plural, etc.

pom – pomul – pomi om – omul etc.	● în cuvinte diminutive pom – pomișor
● găsirea de sinonime pom, copac, arbore	● găsirea unor omonime corn – specialități pâine corn – instrument de suflat corn – parte a animalului
● găsirea unor paronime corn – horn; casa – masă; găina – făină etc.	● găsirea unor antonime: mare-mic, gras-slab, zi-noapte, etc.

Aceste discuții pot continua numai dacă s-a alocat timp pentru rezolvarea unor astfel de sarcini.

Avantajele metodei:

- stimulează copiii să formuleze idei;
- determină toți copiii să-și exprime ideile;
- implică copiii timizi, necomunicativi;
- orientează copiii spre a face analize, comparații, generalizări etc.;
- dezvoltă spiritul critic necesar în evaluare;
- încurajează spiritul de întrecere/competiție;
- dezvoltă atenția voluntară, imaginația;
- îmbină munca individuală cu cea colectivă.

Alt exemplu care stimulează creativitatea copiilor este aceea de „**Confecționare de costume ecologice realizate din materiale refolosibile**”.

Obiectivele urmărite în cadrul fiecărui grup sunt:

- să selecteze 3 elemente care să constituie costumul ecologic (ex. coif, bluză, pantaloni sau pălărie, fustă, pelerină);
- să găsească 3 soluții, idei care să îmbunătățească calitatea costumului eco;
- să se încadreze în timpul afectat activității.

Material didactic:

Materiale refolosibile (cutii plastic, cutii carton, capace sticlă plastic, dopuri plută, ambalaje flori, CD-uri, dischete, ambalaje staniol, sac hârtie, sac plastic, pungi plastic, șnur, ace siguranță, agrafe etc.).

Copiii se grupează câte 6 în spațiul marcat de la începutul activității.

Motivația adusă poate fi participarea la: *parada costumelor ecologice, expoziție cu temă ecologică, confecționarea costumației pentru personajele dintr-o scenetă eco (pentru ei sau pentru o grupă mai mică etc.*

Materialul este pus la dispoziția copiilor, în centrul grupului; fiecare membru – de la stânga la dreapta – selectează, adaugă, combină, îmbunătățește, modifică costumul ecologic.

Prezentare de grup:

Fiecare grup își prezintă costumul realizat, elementele care îl alcătuiesc, materialele refolosibile din care este confecționat.

Dacă se cunosc posibilitățile creative ale copiilor se selectează variante adecvate ce vor fi folosite în jocurile didactice (ex. *jocul numerelor*, *jocul silabelor*, *jocul diminutivelor*, *jocul antonimelor* (sinonimelor), *în construcții*, *activități de colaj și aplicație*, *plastice*, *în munca diferențiată desfășurată cu copiii*.

Adaptări

Ținând cont de particularitățile de vârstă și creative ale grupului se pot face adaptări.

De exemplu, introducerea unei singure fișe pentru grupul de copii și numere care stabilesc ordinea copiilor pentru emiterea ideilor.

Pentru copii metoda trebuie să constituie un joc cu reguli de la care nu ai voie să te abați, un joc care stabilește câștigătorii prin găsirea unei soluții creative, într-un timp determinat.

Iată un exemplu de activitate care desfășurat după regula tehnicii 6/3/5 devine o modalitate de evaluare a deprinderilor motrice formate la copii de vârstă preșcolară pe *tema grafismelor "Linii și forme"*.

Jocul se numește "Roata 6/3/5"

Obiectivul urmărit este:

"Evaluarea reprezentărilor grafice ale copiilor de 5-7 ani și a nivelului lor creativ".

- Copiii sunt grupați câte 6.
- Pe masă au un cerc din carton cu diametrul de 50-70 cm. Cercul este delimitat în 6 părți egale corespunzător numărului de membri din grup.

Fiecare parte a cercului are un însemn distinct care aparține copiilor (individual).

Copiii primesc o singură cariocă (de culoare diferită de a colegilor lor) roșie sau albastră sau neagră etc.

În 5 minute să scrie 3 semne grafice (combinații de semne grafice care să nu se repete în spațiul de lucru). Roata se învâрте în sensul acelor de ceasornic.

Educatoarea evaluează grafismele din punct de vedere al traseului grafic, de câte ori se regăsește la același copil (după culoarea folosită) evidențiază nivelul creativ (cu cât mai multe elemente grafice diferite cu atât nivelul creativ este mai mare).

Verbe specifice metodei 6/3/5:

- | | |
|--------------------------|------------------------|
| • să formuleze idei; | • să modifice creativ; |
| • să respecte reguli; | • să adauge; |
| • să analizeze probleme; | • să-și imagineze; |
| • să găsească soluții; | • să evalueze; |
| • să aprecieze corect; | • să clasifice; |
| • să reconstruiască; | |

Rețineți!

- Respectați regula metodei 6/3/5.
- Introduceți semnale sonore care să marcheze scurgerea timpului (clinetul clopoțelului, bătăi în toabă, clepsidră etc.).
- Utilizați modalități concrete în măsurarea rezultatelor obținute (buline, flori, stegulețe) al căror număr echivalează cu răspunsurile date/ideile emise de către copii.
- Eliminați elementele de blocaj ("expresii ucigătoare").

III.3. Metoda Philips 6/6

Definiție:

Metoda Philips 6/6 este o metodă de stimulare a creativității care constă în implicarea a 6 participanți la rezolvarea unei sarcini, timp de 6 minute.

Obiective:

Stimularea creativității individuale și de grup prin emiterea de idei de către șase membri timp de 6 minute pentru rezolvarea unei sarcini, probleme, teme puse în dezbatere.

Descrierea metodei:

Organizarea colectivului în grupuri de câte 6 membri din care: un lider care dirijează, conduce activitatea în cadrul grupului și prezintă rezultatele; și un copil – “mesager” al grupului care reține ideile colegilor.

Prezentarea temei și a sarcinii didactice pentru fiecare grup.

Varianta 1 – fiecare din cei șase participanți propun un răspuns, iar la sfârșit copilul “mesager” reține și prezintă cele mai importante idei.

Varianta 2 – fiecare participat expune în grup o variantă care e analizată și apoi se trece la altă idee.

Strângerea soluțiilor elaborate.

Fiecare lider al grupului prezintă ideile elaborate de membrii grupului.

Discuția colectivă – Decizii în grup.

Se prezintă într-o formă atractivă ideile grupurilor, se ierarhizează împreună cu copiii în ordinea importanței, apoi copiii decid în grup soluția finală.

Încheierea discuției.

Educatoarea prezintă decizia finală.

Familiarizarea cu metoda

Joc-exercițiu “Ce știi despre primăvară”.

Obiectiv – Activizarea vocabularului în cadrul jocului-exercițiu prin metoda Philips 6/6.

Desfășurare

Organizarea colectivului:

Se constituie grupuri de câte 6 copii. Se alege un lider al grupului și un copil “mesager”.

Cerințe pentru:

• copilul-mesager - reține ideile fiecărui copil din grup	• copilul-lider - comunică rezultatele grupului
---	---

Prezentarea temei și a sarcinii de lucru:

Jocul se numește “Ce știi despre primăvară?”

Sarcina didactică – Găsiți un cuvânt potrivit pentru anotimpul primăvara.

Fiecare membru al grupului spune câte un cuvânt asociat anotimpului primăvara în 6 minute.

Copilul “mesager” reține cuvintele, “liderul” le prezintă membrilor grupului.

Lider grup 1	Lider grup 2	Lider grup 3
- se topește	- ghiocei	- flori
- încolțește	- zăpadă (topită)	- fluturi
- înmugurește	- viorele	- albine
- înverzește	- tămâioară	- rândunele
- înflorește	- mărțișor	- cocori
- încălzește	- cais	- berze

Se analizează cu toți copiii cuvintele fiecărui membru al grupului, decid dacă sunt potrivite anotimpului primăvara apoi educatoarea prezintă tabelul sinteză.

Primăvara

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| - se topește zăpada; | - încolțește iarba; |
| - înmugurește pomul; | - înverzește iarba; |
| - înflorește grădina; | - încălzește soarele; |
| - ies ghioceii; | - zăpada se topește; |

- apar viorelele, tămaioara;
- înfloreste caisul;
- zboară fluturi, albine, rândunele, cocori, berze
- se poartă măștișor;
- culegem flori;

Aplicații ale metodei Philips 6/6 în grădiniță

Cunoașterea mediului – Lectură după imagini.

Tema “Călătorie în Cosmos”.

Obiectiv: Emiterea unor idei despre cosmos individual în cadrul grupului.

Sarcina didactică: Identificați și denumiți.

G1 – corpuri cerești și planete.

G2 – instrumente de cercetare a cosmosului.

G3 – mijloace de călătorie în cosmos.

Material didactic:

G1 – “Planetele și corpurile cerești”

G2 – “Instrumente de cercetare în cosmos”

G3 – “Cu ce ajungem în Cosmos”

Desfășurarea

Organizarea copiilor în grupuri de câte 6 copii și alegerea “liderului” și a “mesagerului” fiecărui grup.

Se prezintă tema și sarcina fiecărui grup.

G1	Tema	Sarcina didactică	Motivarea importanței temei
G1	“Planetele corpuri cerești”	• Identificați în tablou și denumiți fiecare planetă și caracteristici ale acestora.	Este important să cunoașteți Cosmosul pentru că unii poate veți deveni cosmonauți; veți călători în Cosmos și-l veți investiga.
G2	“Instrumente de cercetare a cosmosului”	• Descrieți tabloul și prezentați câte o idee din activitatea cercetătorilor în Cosmos	Alți copii vor fi cosmonauți și vor cerceta Cosmosul utilizând instrumente moderne de cercetare, veți descoperi caracteristici ale planetelor, ale extraterestrilor etc.
G3	“Cu ce ajungem în Cosmos”	• Analizați tabloul și prezentați câte o idee despre călătoria în Cosmos	Dorința de a fi turiști în Cosmos

Fiecare copil observă, analizează, identifică, denumește și exprimă ideile în 6 minute.

Copilul “mesager” reține ideile fiecărui membru al grupului, le comunică liderului.

Răspunsuri		
Grupul 1	Grupul 2	Grupul 3
1. În Cosmos am găsit Planeta Uranus. 2. Soarele încălzește Pământul. 3. Pământul este o planetă albastră. 4. Pluto este cea mai mică planetă. 5. Marte este planeta extraterestrilor. 6. Venus este o planetă rece.	1. Cosmosul este studiat de astronauți. 2. Astronauții cercetează Cosmosul cu luneta. 3. Mulți cercetători zboară în Cosmos cu racheta și ajung pe Lună. 4. Copiii privesc cerul cu luneta. 5. Astronauții își așează telescopul în Cosmos. 6. “Micii astronauți” cercetează Cosmosul cu binoclul.	1. Cosmonauții călătoresc în spațiu. 2. Cosmonauții au ajuns pe Lună cu naveta spațială. 3. Cosmonauții sunt echipați cu costume de cosmonauți. 4. Cosmonauții au poposit pe Lună cu racheta. 5. Cosmonauții au găsit fanionul pe Lună. 6. În Cosmos nu există viață.

• Liderii fiecărui grup prezintă sinteza ideilor emise de fiecare grup.

Lider G1	Lider G2	Lider G3
În Cosmos s-au descoperit planetele: Uranus, Pământ, Pluto, Marte, Venus etc. Soarele încălzește Planeta Pământ care este planeta albastră. Pe Marte întâlnim extraterestri. Pluto este cea mai mică planetă, iar Venus este o planetă rece.	• Cosmosul este cercetat de astronauți cu luneta, cu telescopul și cu binoclu.	• Cosmonauții călătoresc în Cosmos cu naveta spațială, cu racheta. • Pentru a călători în cosmos ei trebuie să îmbrace costume de cosmonauți.

Se prezintă sinteza generală de către educatoare.

Se precizează că ceea ce au descoperit în tablourile lor este rezultatul efortului individual, apoi al grupului, și al întregii grupe.

După același demers se desfășoară activitățile matematice, convorbirile, temele de discuție, descrierile.

Rețineți!

- Metoda Philips 6/6 se integrează în activitățile din Curriculum fie în reactualizarea cunoștințelor, fie în predarca-învățarea-evaluarea conținuturilor.
- Liderul și “mesagerul” grupului se aleg ținând seama de calitățile lor bazându-se pe inteligența dominantă.
- Metoda permite desfășurarea activității conform metodologiei lecturii după imagini.
- Copiii enumeră elementele tabloului individual.
- “Mesagerul grupului” reține ideile, le comunică liderului realizând sinteza parțială.
- Liderul ajutat de educatoare realizează sinteza generală prin decizia în grup și concluzia finală.
- În activitățile matematice aplicați metoda Philips 6/6 în fixarea, consolidarea pentru că nu implică aplicații și îndrumări pas cu pas, copiii stăpânesc algoritmul de lucru.
- Aplicați metoda în momentele, evenimentele activității care permit acest lucru, evitați astfel șablonismul, rutina didactică.

Beneficii:

Metoda Philips permite realizarea obiectivelor, educatoarea respectând principiul instruirii diferențiate, și tipul de inteligență dominant.

Se obțin soluții multiple în 6 minute pe căi variate: atât cu material concret, dar și fără material.

Implică individul în grup și grupul în colectiv pentru sinteză ideilor utilizând forme variate de organizare a colectivului.

Stimulează creativitatea individuală și de grup.

Verbe utilizate:

- | | |
|---------------|-----------------|
| • a organiza; | • a conduce; |
| • a alege; | • a prezenta; |
| • a elabora; | • a comunica; |
| • a reține; | • a spune; |
| • a decide; | • a identifica; |
| • a analiza; | • a descrie. |

III.4. Tehnica viselor

Definiție:

Este o tehnică bazată pe meditație în care copilul își lasă în voie imaginația să lucreze pentru a exprima ceea ce a gândit că poate face el în viitor, cum va arăta locuința lui, colegii, școala, parcul etc., apoi compară visul cu realitatea în vederea obținerii unor situații viabile pentru viitor.

Obiectivul urmărit:

Stimularea imaginației prin crearea de situații comparabile cu cele existente în viața reală.

Descrierea metodei:

Etapele metodei

1. Organizarea copiilor pe grupuri de câte patru.

Copiii pot fi organizați în grupuri eterogene când sarcina este comună pentru toate grupurile sau grupuri omogene după inteligența predominantă (grupul lingviștilor, grupul constructorilor, desenatorilor etc.) când sarcina didactică diferă sau nu de la un grup la altul.

2. Prezentarea sarcinii didactice

În cadrul temei “Orașul meu” (localitatea natală) fiecare copil își va imagina cum va arăta localitatea în care trăiește când va fi mare.

Grupa 1 – lingviștii. Realizați un text de 5-7 propoziții în care să descrieți localitatea.

Grupa 2 – arhitecții. Construiți localitatea așa cum v-o imaginați că va fi când veți fi mari.

Grupa 3 – naturaliștii. Imaginați-vă cum va arăta localitatea fără poluare.

Grupa 4 – kinestezicii. Creați un program artistic pentru teatrul de păpuși din viitor.

3. Explorarea “visului”. Copiii își imaginează în grup, colaborează pentru rezolvarea sarcinii de lucru.

Educatoarea stimulează copiii în funcție de inteligența evidențiată, sugerând procedeele imaginației “amplificare, diminuare, așezare spațială,

schematizare, multiplicare etc., efectuarea unor combinații care să modifice spectaculos rezultatul.

Prezentarea muncii în grup. Fiecare grup prezintă rezultatele obținute: textul, macheta, poster, teatru de păpuși, în formă cât mai plăcută.

5. Activități în grupuri. În cadrul acelorași grupuri educatoarea revine cu o altă sarcină didactică. *“Gândiți-vă, din ceea ce v-ați imaginat, ce poate fi realizat cu adevărat. Timpul la dispoziție este cel pe care-l arată clepsidra”.*

6. Prezentarea rezultatelor. Fiecare grup prezintă soluțiile viabile în funcție de timpul transunerii în realitate.

Beneficii:

- Stimulează imaginația și creativitatea
- Impulsionează depășirea barierelor
- Activează grupurile prin competiția permanentă
- Impune stabilirea unei paralele între lumea reală și cea imaginativă
- Compararea soluțiilor.
- Dezvoltă gândirea creativă
- Stimulează buna dispoziție

De reținut!

- Monitorizați activitatea pe grupuri și încadrați-vă în timpul stabilit.
- Prin joc copiii pot să vizualizeze o temă dată!
- Criticile nu sunt prezente în astfel de activități.
- Îmbinați tehnica visului cu brainstorming pentru un randament bun al activității.

Varianta Joc *“De-a visul”*

1. Organizarea

Copiii sunt așezați pe saltele cu fața în sus, într-o poziție care să le ofere o stare confortabilă. Picioarele pot fi întinse sau cu genunchii îndoiți în unghi drept sau obtuz. Tălpile picioarelor vor fi pe saltea. Distanța dintre saltele să fie în așa fel încât să nu permită atingerea copiilor.

2. Comunicarea sarcinii de lucru

Cum orice vis are loc în starea de somn, se anunță jocul *“De-a visul”* și sarcina de lucru: *“Ne prefacem că dormim. Stați cu ochii închiși, respirați ușor, lăsați corpul să se relaxeze, să fie moale. Eu am să vă povestesc ce visăm. În*

timp ce eu povestesc voi vă imaginați visul”.

«A sosit vacanța de vară. Ne adunăm să plecăm în tabără la mare. urcăm în tren. El pleacă șuierând din gară. Într-o clipă ajungem la plajă. Afară soarele strălucește iar nisipul este fierbinte. Cu gălețele pline cu apă începem să construim castele de nisip. La început așezăm un pumn de nisip apoi altul și altul. Castelul se înalță. Îi facem un turn, apoi încă unul. O scobitură în partea de jos este intrarea în castel. El are nevoie de apărare. Așa că de jur împrejurul castelului construim ziduri înalte. De-a lungul zidului “săpăm” cu lopățelele șanțuri pe care le umplem cu apă. În fața porții construim un pod peste șanț, care să-i ajute pe prinți și oamenii castelului să pătrundă în curte. La fereastra castelului a apărut o prințesă zâmbind.

Prințul o salută, apoi fereastra se închide. Soarele este către asfințit. Începe să se lase seara. Prințul și prințesa se pregătesc să doarmă până când sunetul goarnelor vor da deșteptarea pentru o nouă zi».

Este timpul să ne trezim și noi. Deschidem ochii, întindem brațele și picioarele. Ne-am trezit! V-a plăcut visul?

3. Activitate individuală

Fiecare se așează la măsută și pe o foaie de hârtie desenează cum și-a imaginat visul, ce reprezentări l-au ajutat să-și imagineze conținutul visului.

4. Prezentarea rezultatelor

Pe un panou se așează lucrările și se analizează urmărindu-se:

- numărul de elemente;
- dimensiunea lor;
- poziția spațială;
- exactitatea redării.

Atenție!

- Un astfel de joc necesită un timbru vocal plăcut, relaxant.
- Ieșirea din starea de repaus/inhibiție nu se face brusc.

Verbe utilizate:

• a-și imagina	• a coopera	• a așeza	• a reda
• a prezenta	• a schematiza	• a transpune	• a modifica
• a verbaliza	• a amplifica	• a opta	• a diminua
• a exprima cu cuvinte proprii			

METODE DE REZOLVARE DE PROBLEME

IV.1. Metoda – Pălăriuțele gânditoare

Definiție:

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

Etape:

- Se formează un grup de 6 copii.
- Se împart pălăriuțele gânditoare.
- Se prezintă de către educatoare o situație cât mai concis formulată pentru a fi înțeleasă de copii.
- Copiii dezbate situația/cazul expus ținând cont de culoarea pălăriei care definește rolul.

Mod de organizare

Varianta 1

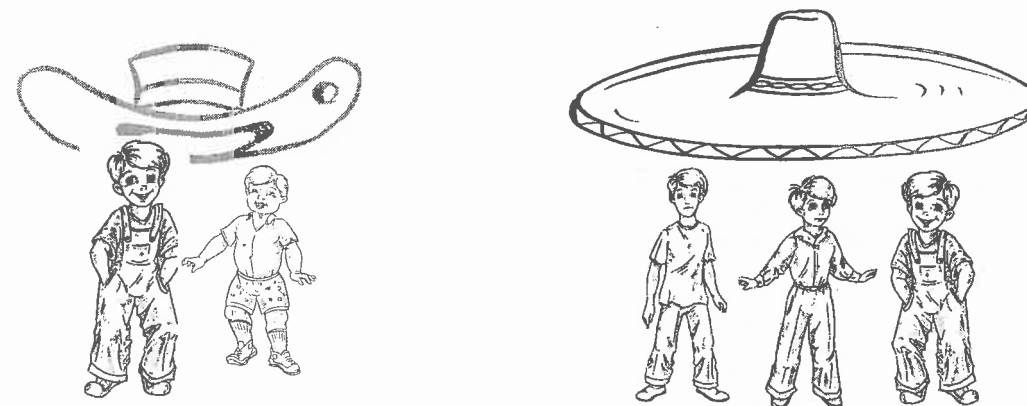
- Se aleg/numesc 6 copii care vor purta fiecare câte o pălărie gânditoare.

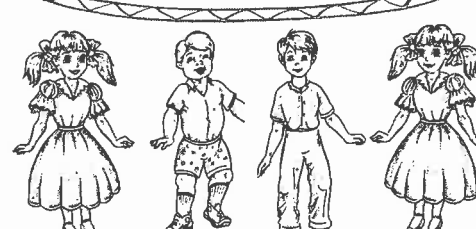
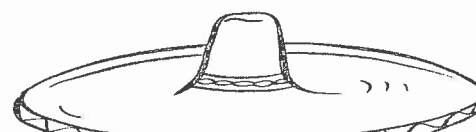
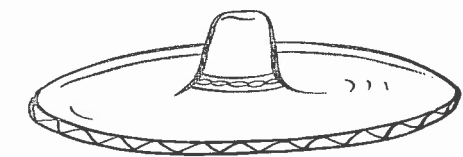


Figura 1

Varianta 2

Se formează 6 grupuri. Sub fiecare pălărie mai mulți copii vor găsi soluții, răspunsuri, se vor consulta și vor interpreta același rol fie completându-se, interpretând pe rând sau fiind reprezentați de un lider.





Semnificația culorilor

1. Pălăriuța albă



Deține informații despre tema pusă în dezbatere.

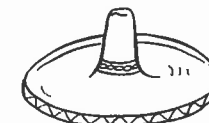
- Gândește obiectiv, nu este părtinitoare.
- Observă și identifică rapid relații, fapte, conexiuni.
- Rămâne neutră indiferent de influențele colegilor uneori intenționate conform rolului jucat, alteleori reale.
- Cunoaște traseul, drumul, soluțiile și materialele ce pot fi folosite pentru rezolvare.
- Este purtătoare de informații și dornică de a descoperi altele noi, utile problemei puse în dezbatere.

- Caută soluții care o pot conduce la obținerea informațiilor cheie.
- Celelalte pălăriuțe apelează la capacitățile ei de reținere a informațiilor.
- Oferă informația brută nu o interpretează și nu are opinii de nici un fel.



2. Pălăriuța roșie

- Este pălăriuța cu multă imaginație și empatie față de problemele cotidiene.
- Privește și analizează problemele, temele, evenimentele, situațiile emoționale. De aceea se înfurie, se supără când celelalte pălării rămân insensibile la soluțiile propuse de ea.
- Trăiește stări afective contrastante, emoții, empatie, furie, afecțiune, blândețe, îngrijorare etc.
- O caracterizează sinceritatea. Spune ce simte fără să gândească la consecințe.
- E interesată să știe ce simt, ce cred, cum ar acționa celelalte pălăriuțe. Le cere să-și motiveze soluțiile, informațiile.
- E un stimulator pentru ceilalți, mobilizator prin întrebările pe care le adresează.
- Se bazează pe intuiție, își exteriorizează emoțiile și sentimentele. Manifestă și temeri. Își prezintă propriile viziuni, sentimente și nemulțumiri.
- Privește soluționarea problemelor prin prisma propriei intuiții.
- Este și un explorator al sentimentelor celorlalți; investighează părerea celorlalți din punct de vedere emoțional și afectiv.
- Nu se justifică și nu dă explicații, gândește prin prisma emoțiilor pe care le provoacă problema pusă, evenimentul trăit.



3. Pălăriuța neagră

- Gândește negativ dar logic și critic.
- Judecă cu prudență cazul/ problema / evenimentul.

- Exprimă o perspectivă întunecată sumbră, tristă.
- Scoate în evidență răul, erorile, incorectitudinile.
- Prezintă posibilele pericole, riscuri, greșeli la soluțiile propuse.
- Încearcă obiectiv să tragă un semnal asupra aspectelor negative ce ar urma.
- Nu exprimă sentimente negative și nici pozitive.
- Pentru fiecare soluție propusă găsește erori, pericole, obstacole.
- Selectează greșelile cu precizie.
- Este pălăriuța care atenționează asupra implicațiilor, riscurilor, încălcării regulilor.

4. Pălăriuța galbenă



- Gândește constructiv (pozitiv), optimist și logic.
- E strălucitoare, prezintă aspecte pozitive.
- Ia în considerație beneficiile, posibilitățile, informațiile oferite și își exprimă speranța de rezolvare a problemei.
- Este o luptătoare. Caută până gândește suporturi raționale și practice.
- Formulează sugestii, propuneri reale, concise.
- Cere celorlalte pălăriuțe un efort mai mare de gândire pentru soluționarea problemelor.
- Caută beneficii pe care nu le întrevede de la început.
- Studiază ideile, materialele, soluții creative oferite de *pălăriuța verde*.
- E realistă prin posibilitățile de realizare a soluțiilor formulate de alte pălăriuțe.
- Este interesată de cunoașterea obiectivelor și perspectiva oferită.

5. Pălăriuța verde



- Formulează o abundență de idei noi soluții posibile, creative, inovatoare.

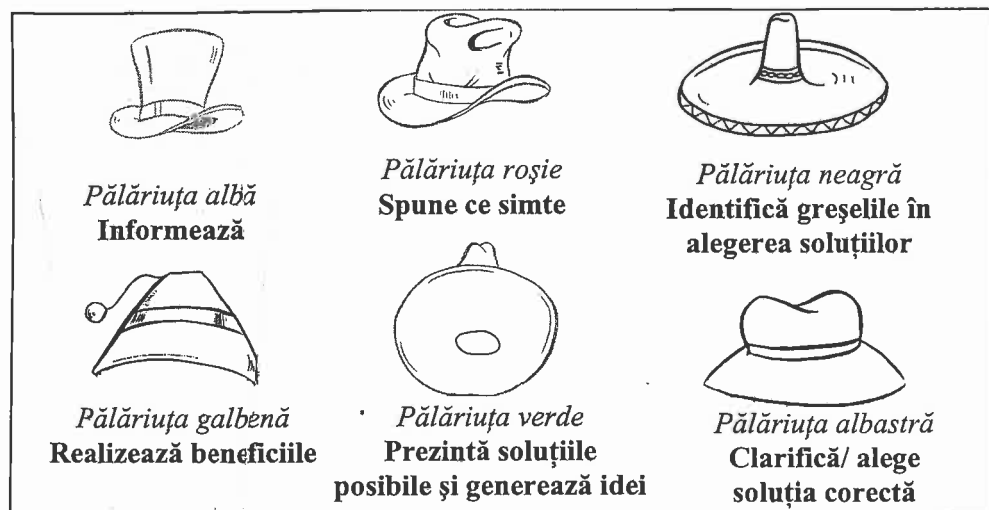
- Caută alternative.
- Cu ajutorul ei se ajunge la noi concepte, noi soluții, noi raționamente, variante, posibilități.
- Antrenează gândirea laterală pentru soluționarea problemelor.
- Combină ideile și creează variante de rezolvare, gândește resurse, metode pe care le explică convingător.
- Abundența ideilor imaginate de ea creează oportunități de rezolvare prin selecție, combinare, adăugare.
- Nu are rețineri, explodează și emană idei noi, neașteptate.

6. Pălăriuța albastră



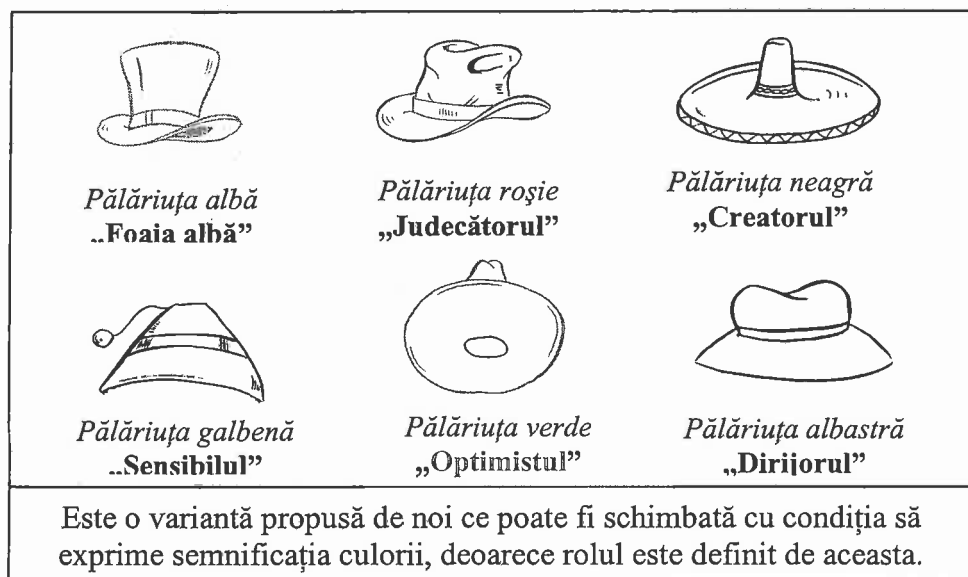
- Are rolul conducător.
- Sobră, rece, vede tot, supraveghează și dirijează desfășurarea activității/jocului discuției, analizează și clarifică.
- Controlează și organizează derularea demersului de rezolvare a problemei.
- Este recunoscută de ceilalți și țin cont de intervențiile ei.
- Explorează subiectul. Este dirijorul orchestrei pălăriuțelor și cere ajutorul celorlalte pentru acea armonie în soluționarea cazului.
- Ea definește problema, conduce întrebările, face sinteze parțiale și finale. Monitorizează jocul și urmărește respectarea regulilor prin simple interjecții.
- Rezolvă conflictele care apar.
- Cunoaște foarte bine rolul fiecărei pălăriuțe.
- Intervine când este cazul și formulează sintezele.
- Celelalte pălăriuțe pot face comentarii și oferă sugestii chiar dacă nu sunt conducătorii jocului.
- Alege soluția corectă și dă semnalul de continuare a jocului și de finalizare. Se înțelege că sub aceeași pălăriuță albastră va sta și educatoarea.
- Dirijează pas cu pas demersul jocului.

- Urmărește eliminarea timpurilor morți, abaterea de la rol.

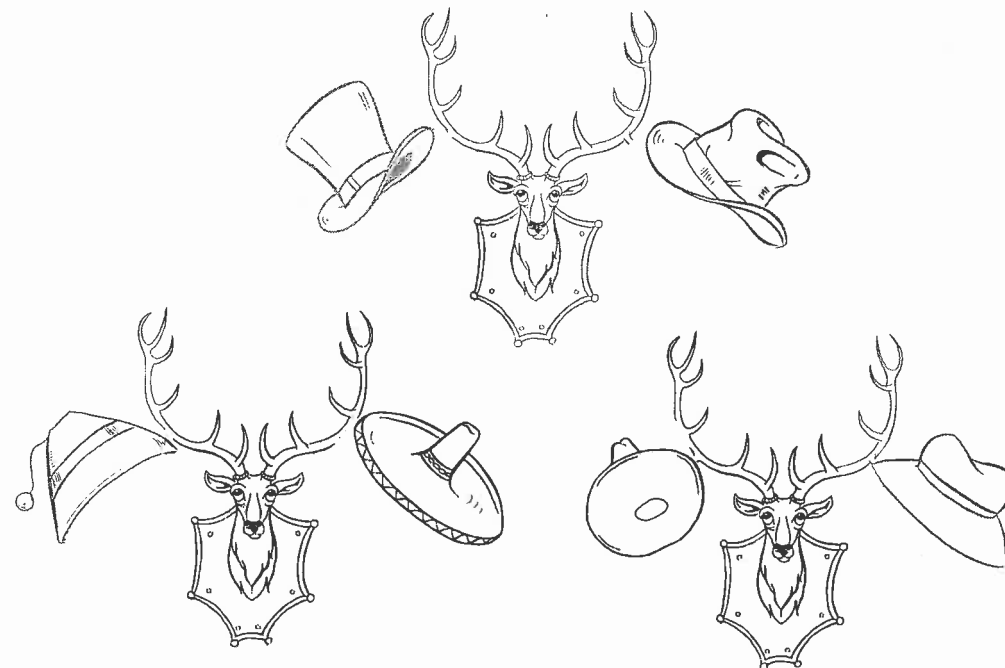


Tabloul calităților

Denumirea pălăriuțelor nu etichetează pe nimeni. Este numai un rol pe care copiii îl interpretează, îl schimbă experimentând moduri diferite de a gândi.



Denumirea rolurilor în concordanță cu semnificația culorilor



Pălăriuțe perechi

Compatibile în soluționarea problemelor

Cerințe pentru copii

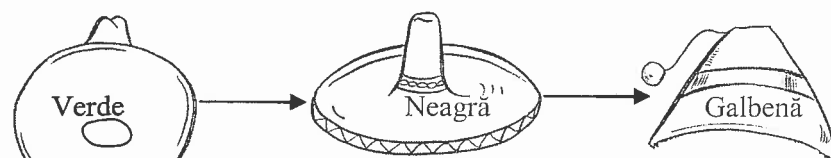
- Să cunoască semnificația fiecărei culori.
- Să comunice liber gândurile dar din perspectiva semnificației culorii.
- Să privească/ analizeze probleme/ tema din mai multe perspective.

Ce învață copiii

- Să-și exteriorizeze emoțiile, sentimentele.
- Să comunice ce simt fără reținere.
- Să ia decizii.
- Să evite greșelile.

ATENȚIE!

Respectați la un moment dat ordinea

**Curiozitatea**

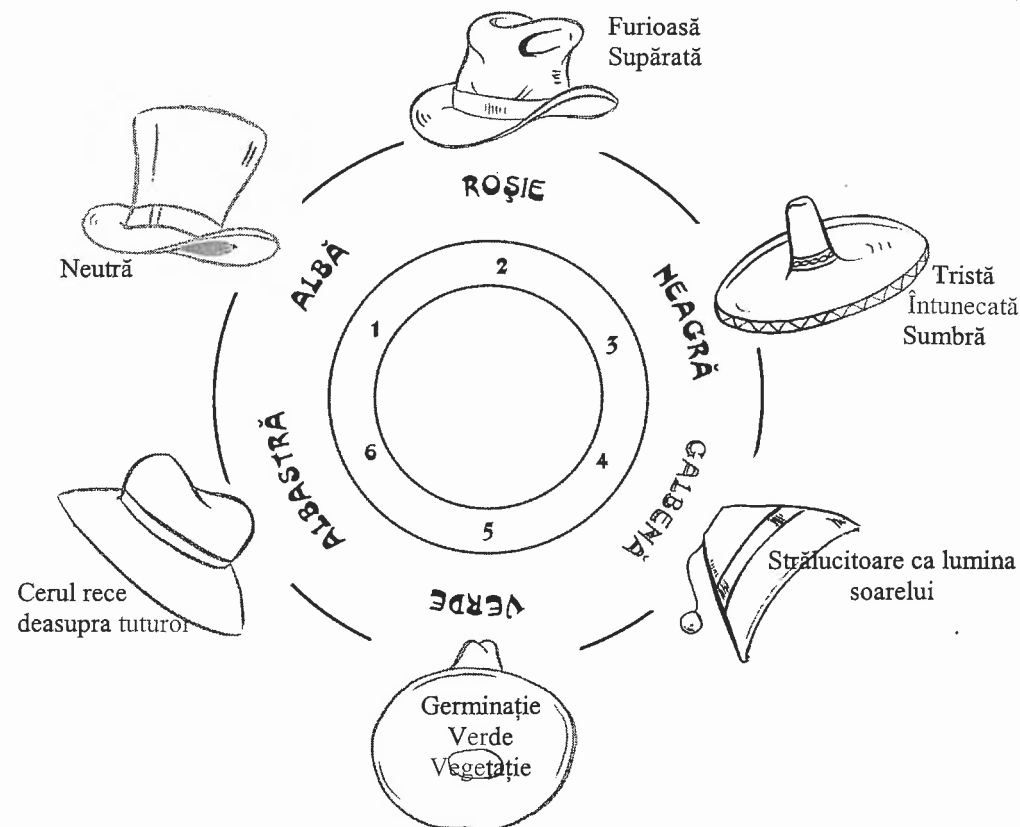
- Într-un anumit moment al jocului copiii pot purta aceeași pălărie.
- Doi copiii sau mai mulți pot sta sub aceeași pălărie și descoperă împreună pericole, defecte, lipsuri legate de problema, tema pusă spre dezbateră.

După ce le-au descoperit aceeași copii pot purta *pălăriuțe galbene* pentru a vedea care sunt beneficiile apoi o schimbă cu cea verde pentru a fi de acord să analizeze toate variantele.

Vor exista copii care se simt foarte bine sub o anumită pălărie. Ei însă nu vor fi etichetați ca fiind pesimiști, sentimentali, dirijori sau jucători.

Într-un alt joc exercițiu copiii își vor schimba rolurile încât vor învăța pas cu pas să folosească toate pălăriuțele.

Ei învață de mici să ia în considerație și alte puncte de vedere, să-și schimbe modul de a gândi experimentând un altul.

**Caracteristici – contrast**

Comportamentele întâlnite în viață de zi cu zi dar și în relațiile dintre copii pot fi asemănătoare caracteristicilor – contrast prezentate mai sus.

Acum este momentul prielnic de a exersa și alte moduri de gândire pornind de la un joc cu reguli stricte pe care dacă copiii și le însușesc pas cu pas, le experimentează organizat, le vor aplica și spontan în jocul lor, chiar în relațiile cu adulții.

Rezultatele acestei metode vor fi evidente la sfârșitul preșcolarității dacă va exista consecvență și educatoarea va încuraja încercările lor.

Metoda poate fi integrată în diferite momente ale activităților, la diferite categorii de activități:

- Într-o poveste copiii pot analiza conflictul și găsi alte soluții, idei care modifică finalul;

- *convorbirea* se poate organiza folosindu-se metoda pălăriușelor;
- *poeziile* Elenei Farago se pot finaliza cu o dezbatere urmată de decizii neașteptate;
- în *lectura după imagini* se alege tabloul în care este înfățișată o situație problemă, un comportament deviant, un eveniment;
- imaginile ca suport pentru dezbatere, jocuri, teme de discuție care prezintă situații problemă din viața cotidiană, probleme de mediu, de sănătate, de comportament la joacă, la un spectacol;
- analiza unor comportamente repetate ale copiilor din grupă sau întâlnite în diferite contexte;
- înainte sau după organizarea unei excursii, expoziții, expoziții, spectacole etc.

Exemplu:

Poezia "Cățelușul șchiop", de E. Farago.

Pălăriuța albă

«Ce informații avem despre "cățelușul șchiop". Dar despre copii?

Ce informații lipsesc, nu le cunoaștem?

Nu știm care a fost motivul pentru care copilul l-a lovit pe cățeluș.

- Cum putem obține aceste informații?

- Povestind întâmplări văzute sau transmise despre comportamentul copiilor și al câinilor.»

Pălăriuța roșie

«- Uite cum privesc eu această situație!

Copilul nu a știut cum să se joace cu cățelul, poate l-a tras de coadă sau l-a fugărit, iar el s-a apărut și l-a mușcat.

Eu sunt foarte supărată pe copil și-mi pare rău că acest cățel a fost "șchiopat" adică lovit cu răutate în picior. Vă imaginați cât a suferit cățelul? Este cel mai rău copil cel ce repetă fapta lui.

Voi ce credeți sau ce-ați face?»

Copiii răspund la întrebări.

Chiar la noi pe stradă sunt câini fără stăpâni și nimeni nu le găsește un adăpost. Voi sunteți de acord să rămână pe stradă? Când plouă nu au unde se adăposti!

Pălăriuța verde

Oferă soluții, idei.

«Putem amenaja un adăpost în curtea grădiniței, în scara blocului, sau să instalăm cuști pentru ei, unii pot fi duși la țară la bunici, sau la Grădina Zoo a câinilor maidanezi. Putem ruga părinții să ne ajute să scriem o scrisoare primarului.

- *Ce credeți, putem găsi și alt mod de rezolvare?»*

Pălăriuța galbenă

Nu aduce soluții noi. Caută beneficiile.

«- Ce se va spune despre noi dacă vom face ce-ai spus? Eu cred că părinții vor fi de partea noastră și vor construi chiar ei cuști pentru câini. Vom fi apreciați pentru ideile noastre.»

Pălăriuța neagră

«Sunt prea mulți câini.

Câinii ar face mizerie și zgomot.

Nu toți oamenii iubesc animalele.

Ei vor fi tot liberi și copiii vor fi în pericol. Nu se respectă regulile de igienă.»

Pălăriuța albă

«Putem să tragem o concluzie?

Câinii trebuie protejați de primărie și de oameni. Să li se facă adăposturi.

- Ce trebuie să facem noi?

- Să scriem o scrisoare primarului sau să-l sunăm la telefon.

- Ce putem reține din tot ce s-a spus?

- *Să scriem scrisoare primarului?*

- Să hotărâm cine o va duce la primărie.

- Iar noi vom continua să-i hrănim și nu vom uita – "Nu șchiopătați câinii!" "Faceți numai fapte bune!"»

IV.2. Studiu de caz

Definiție:

Este o metodă de explorare directă care stimulează “gândirea și creativitatea” determinând copiii să analizeze și să compare situații, să caute și să dezvolte soluții pentru probleme reale.

Obiectivul urmărit:

Exersarea capacității de a decide și a soluționa situații – problemă existente în viața reală.

Descrierea metodei:

Această metodă oferă posibilitatea afirmării libere a opiniilor, dar și alegerea soluției optime după dezbaterile lor.

Studiul de caz parcurge mai multe etape:

1. Selectarea cazului

Domeniile din care sunt selectate cazurile sunt în concordanță cu nivelul de dezvoltare și cu specificul vârstei copilului.

La nivelul 3-5 ani accentul cade pe situații din mediul apropiat al copilului, comportamente.

Exemple:

- *în familie* – refuzul unui copil de a se juca cu alți copii de seama lui;
- *în grădiniță* – refuzul de a mânca singur;
 - izolarea și lipsa de comunicare totală cu cei din jur etc.

La nivelul 5-7 ani domeniile din care se selectează cazurile au alte coordonate.

Exemplu: *în societate*

- identificarea posibilităților de a acorda ajutor unei bătrâne singure;
- cazul copiilor dintr-o localitate care au rămas fără grădiniță și jucării

în urma inundațiilor etc.

• Din mediul înconjurător:

- identificarea surselor de poluare din cartierul grădiniței și găsirea unor soluții de îndepărtare a acestora;
- îngrijirea unui cățel al unui stăpân (cunoscut de copii) plecat din localitate pe o perioadă de trei săptămâni;
- depistarea cauzelor care duc la uscarea copacului din curtea grădiniței etc.

Pornind de la astfel de situații reale, copiii sunt antrenați în găsirea unor soluții eficiente de rezolvare.

2. Expunerea cazului (de către educatoare)

Exemplu:

“Copacul din curtea grădiniței”.

Observarea copacului din curtea grădiniței pe parcursul celor patru anotimpuri în scopul recunoașterii și descrierii anumitor schimbări și transformări survenite în funcție de anotimp permite *prelucrarea datelor esențiale*.

Expunerea îmbracă mai multe forme:

- postere, colaje, fotografii, imagini, desene, picturi care prezintă cazul în diferite ipostaze;

- înregistrări audio din timpul investigațiilor;

- text scris concis, ilustrat cu fotografii.

Exemplu: “Copacul din curtea grădiniței este bolnav. Se usucă din ce în ce mai mult. Ce se poate face pentru el?”

3. Dezbaterea cazului de către copii și formularea diagnosticului

Discuția tematică:

- Ce s-a observat în această primăvară?
- Ce s-a întâmplat cu crengile uscate?
- Din ce cauză s-au mai uscat și alte crengi către sfârșitul primăverii?

Analiza detaliată, argumentată a cazului conduce la descoperirea cauzelor.

• Cum a fost îngrijit până acum?	• Din ce cauză este bolnav copacul?	• Dacă a fost îngrijit, cum este acum copacul?
- i-au fost tăiate crengile uscate; - a fost udat; - a fost curățit de omizi; - a fost săpat în jurul lui.	- nu are multă apă; - a înghețat în timpul iernii; - apa de ploaie este poluată; - este bătrân; - are insecte sub coajă.	- are crengi verzi, dar sunt mai puține; - este trist; - i se usucă mereu frunzele și crengile.

Pentru elucidarea neclarităților, copiii adresează întrebări educatoarei sau părinților pentru a afla noi informații.

Este o perioadă de documentare. La copiii preșcolari nu se adresează mai multe întrebări deodată, doar cele esențiale, care incită copilul la investigații pentru a identifica cauzele care au determinat cazul și a factorilor implicați, formularea diagnosticului.

4. Stabilirea variantelor de soluționare

Orice caz supus dezbaterii necesită cel puțin o soluție pentru rezolvare. Cu cât sunt mai multe soluții cu atât se apreciază mai bine nivelul creativității copiilor.

Sunt analizate variante de lucru. Copiii sunt stimulați prin întrebări provocatoare, întrebări care direcționează demersul soluționării cazului.

Dacă acțiunile practice îi pun pe copii în situația de a exersa deprinderile, studiul de caz este o oportunitate pentru luarea de atitudine.

• “Cum putem ajuta copacul”? – Soluțiile apar la nivelul de înțelegere al copiilor preșcolari:

- îl udăm cu multă apă;
- săpăm mai mult spațiu în jurul lui;
- cerem ajutor părinților să aducem alți copaci tineri;
- mergem la “doctor de copaci”;
- plantăm alți copaci lângă el și în alte locuri din curtea grădiniței.

Mediul de acțiune la început apropiat copiilor - educatoare și copii – se lărgeste pe parcurs implicând părinții, prietenii, specialiști în domeniu.

Pentru activizarea copiilor, această etapă a dezbaterii variantelor de soluționare se desfășoară în grupuri de 5-6 copii.

Rezultatele nu sunt evaluate imediat, ci după ce vor fi epuizate toate alternativele propuse, iar prezentarea se face frontal.

5. Compararea variantelor de rezolvare.

În funcție de modalitatea de organizare (pe grupuri sau frontal) se compară variantele de rezolvare.

Formularea unei întrebări de tipul:

“De ce credeți că soluția x este corectă/bună?” implică direct copiii în argumentarea și contraargumentarea fiecărei soluții care demonstrează prin conținutul ei că decizia este cea mai bună. Soluțiile dezbătute pot fi combinate pentru a duce la reușită.

6. Alegerea soluției

Chiar dacă nu s-au hotărât asupra soluției finale, copiii pot lua decizii, fără ca educatoarea să-i influențeze.

Exemplu: “Bolurile colorate”

Pentru fiecare soluție ajunsă în finalul dezbaterii se așează un bol colorat:

Soluția 1 – bolul albastru, soluția 2 – bolul galben, soluția 3 – bolul roșu, soluția 4 – bolul verde etc.

Copiii primesc buline albe și în funcție de decizia pe care o iau ca pozitivă votează prin punerea bulinei în bolul respectiv.

7. Evaluarea

a) modul de rezolvare a situației-caz.

Pentru că în fiecare caz real intervin foarte mulți factori care influențează rezolvarea, educatoarea urmărește:

- viabilitatea soluției finale;
- care aspecte/factori facilitează rezolvarea cazului;
- originalitatea și calitatea soluției finale;
- utilizarea corectă a noțiunilor;

- modul cum au fost prezentate soluțiile;
- capacitatea de argumentare și contraargumentare;
- colaborarea în cadrul grupului;
- găsirea soluției optime.

Beneficiile metodei:

- sistematizează și verifică cunoștințele;
- formează capacități de diagnosticare;
- apropie actul învățării de viața cotidiană;
- își asumă responsabilități;
- adună și valorifică informații;
- formează capacități de a lua decizii și de a organiza, soluționa;
- se dezvoltă spiritul de echipă, interrelaționează în cadrul grupului;
- se dezvoltă inteligența interpersonală;
- exersează deprinderea de a asculta activ;
- învață să-și susțină pertinent părerea personală;

Metoda are un puternic caracter activ, oferă oportunități în a aplica teoria în practică etc.

Rețineți!

- Selectați cu grijă cazurile!
- Nu toate exemplele din viața cotidiană pot deveni, studiu de caz.
- Amenajați un spațiu unde să fie afișate cazurile în curs de soluționare.
- Găsiți soluții reale care să fie finalizate.

Prin analogie cu cazul prezentat, se desfășoară *povestiri după un șir de ilustrații în cadrul rubricii "Așa da, așa nu!", care are ca scop analiza acțiunilor personajelor în vederea influențării aspectului formativ educativ.*

Este important să găsim "cazurile".

Ele pot fi preluate dintr-o știre apărută la televizor, dintr-un ziar sau chiar relatată de unul dintre colegi.

Important este să se respecte etapele și să realizeze obiectivele propuse antrenând membrii grupului.

Rolul educatoarei este acela de a călăuzi copiii și să aibă capacitatea de a-i asculta empatic.

Exemplu: La o emisiune de TV a apărut următoarea știre:

"Odată cu revărsarea Dunării, șuvoiul apelor a distrus grădinița din localitatea X. Copiii au rămas fără jucării, scaune, mese, băncuțe etc."

Pornind de la această știre se desfășoară o activitate care se bazează pe studiul de caz în cadrul *educației pentru societate cu tema "Sunt copii ca și noi, și totuși diferiți"*. Întrebarea provocatoare *"Cum îi putem ajuta?"* conține o invitație la investigare, acțiune, găsire de soluții.

Discuțiile sunt orientate în diferite direcții care să determine:

- **Locul** *"Unde a avut loc întâmplarea?"*

- **Timpul** *"Când s-a întâmplat?"*

- **Cazul** *"Ce s-a întâmplat?"*

- **Personaje** *"Despre cine se spune în știrea TV?"*

Cauza *"Din ce cauză nu mai au jucării, scaune, măsuțe?"*

Pentru lămuriri adresează întrebări educatoarei.

Sunt determinați să se documenteze pentru a afla mai multe date.

Sunt analizate variante de lucru în grupuri mici:

- *Cum putem sprijini copiii?*

- *Ce le putem oferi?*

- *Cine ne poate ajuta?*

- *Ce vom face pentru ei?*

Asemenea acțiune are nevoie de publicitate. De aceea un loc stabilit pentru acest gen de activitate îi obișnuiește pe copii, fie să afle noi teme pentru studiul de caz, fie atrage atenția părinților cu privire la ceea ce au desfășurat copiii la grădiniță.

Poate fi un afiș pe o foaie colorată A4 așezat la panoul unde sunt expuse lucrările copiilor sau pe ușa de la intrare în sala de clasă. Alegerea unui simbol (? (semnul întrebării sau fizionomia unui copil ce exprimă întrebare/mirare) care apare la locul stabilit îi obișnuiește pe copii și pe părinți că se va derula o activitate care are la bază un studiu de caz.

Atunci când există posibilitate pe afiș sunt expuse fotografii, desene reprezentative sau o caricatură dacă studiul de caz vizează comportamente.

Simbolurile folosite devin adevărate exerciții ale copiilor în a stabili legătura între ele și conținutul cazurilor.

Exemple

floare – pentru Grădina de flori afectată de grindină
căprioară → “Puiul de căprioară salvat” de vecinul de lângă grădiniță
mâna/picior bandajate → “Colegul care și-a fracturat mâna/piciorul”
bastonul bunicii → “Bunica are nevoie de ajutor”
crengi rupte → Un copac căruia neibitorii de natură i-au rupt crengile

Mediul în care copilul se joacă și își desfășoară întreaga activitate aduce în fața lui numeroase cazuri reale:

- în timpul jocului
 - sparge un geam
 - strică jucăriile
 - lovește colegul/colega
- în timpul drumețiilor, vizitelor și excursiilor:
 - stârnește un cuib de viespi
 - distruge mușuroiul de furnici
 - alunecă și-și luxază piciorul
 - întâlnește copaci cu scoarța scrijelită
 - este mușcat de un câine etc.

Cazurile aduse spre dezbateri să:

- sensibilizeze copiii;
- să se bazeze pe empatie;
- să aibă soluții reale pentru a fi duse la bun sfârșit.

Un exercițiu prin care copiii demonstrează că înțeleg cazul este acela de a sintetiza situația prezentată prin mesaje, expresii, cuvinte-cheie.

Exemplu:

- a) “Salvăm grădina cu flori!” “flori”, “ocrotire”, “protecție”.
- b) “Daruri pentru prieteni”, “prietenie”, “ajutor”.
- c) “Viața căprioarei”, “cu noi”, “îngrijire”.
- d) “Ajutor”, “bunătate” etc.

Reprezentarea ideilor prin desen este o modalitate care se utilizează la nivelul preșcolarilor. Ceea ce copiii simt redau prin desen. De aceea în activitatea individuală sau de grup, în etapa alegerii variantelor de soluționare a cazului, a investigațiilor, copiii pot să vină cu soluții reprezentate grafic mai ales când cazurile vizează comportamentele:

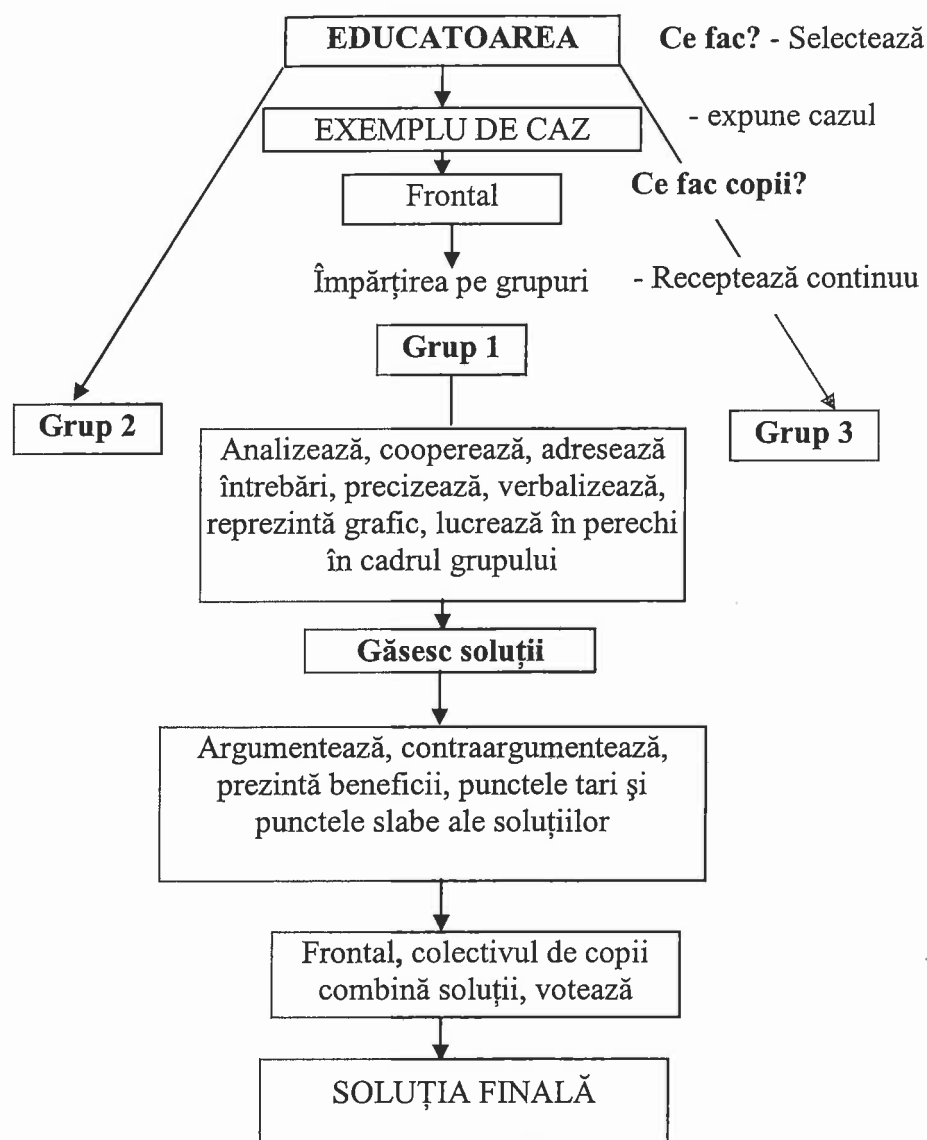
- Și-a prins mâna în ușă.
- A lovit colegul.
- A tras fata de codițe.
- A stricat cuibul de rândunică;
- S-a înecat cu mâncare la masă etc.

Exemplele pot fi luate din povești

• Comportamentul: fetei babei din povestea lui I. Creangă al Scufiței Roșii față de lup”, al copilului din poezia “Gândăcelul”, al “Cățelușului șchiop” din poezia cu același nume.

Lucrul în perechi

Întrebarea “Ce s-ar fi întâmplat dacă...” conduce la analiză și dezbateri concomitent cu reprezentarea grafică – în timp ce unul analizează celălalt copil pereche redă grafic. În felul acesta activizarea este deplină.



Metoda studiului de caz
Reprezentare grafică

IV.3. Pătratele divizate

Pătratele divizate facilitează cooperarea în grup pentru rezolvarea unei probleme reprezentată prin figuri geometrice ilustrate.

Exemple practice

- **Joc didactic** = "Minte sănătoasă în corp sănătos".

Obiectivul jocului:

- Să ofere sprijin colegilor de grup pentru ași îndeplini sarcina (asamblarea pătratului, fără a fi solicitat).

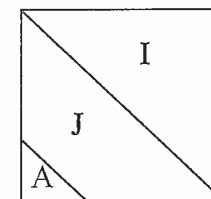
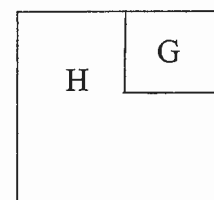
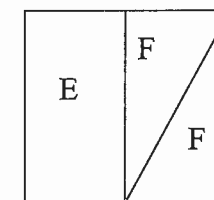
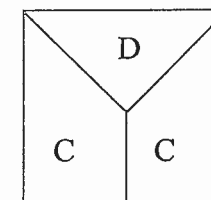
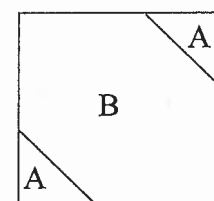
Conținutul pătratelor

1. igiena corpului;
2. spălatul dinților;
3. curățatul hainelor;
4. practicarea exercițiilor fizice;
5. somnul, prietenul sănătății.

Resurse materiale

- Cinci pătrate ilustrate corespunzătoare celor cinci pătrate tematici.

Cinci plăcuți câte unul pentru fiecare copil din grup.



Etapele exercițiului:

- Comunicarea, sarcinii de învățare.
- Se formează grupuri de câte 6 copii.
- Cinci copii cooperează pentru realizarea sarcinii, unul este observator.
- Fiecare copil primește câte un plic cu piese dintr-un pătrat ilustrat.

Piese sunt repartizate după cum urmează:

Plicul 1 – I N E;

Plicul 2 – A A A C;

Plicul 3 – A J;

Plicul 4 – D J;

Plicul 5 – G B F C.

Sarcina didactică:

Să construiască 5 pătrate la fel de mari. Sarcina se finalizează când fiecare copil va reconstitui cu sprijinul copiilor din grup un pătrat cu imaginea completă și clară.

Elemente de joc:

La semnalul sonor, copii vor scoate din plic bucățelele pătratelor.

La un alt semnal sonor exercițiul va înceta.

Regulile jocului:**Pentru copii**

- Nu se vorbește, nu se folosesc alte semne de comunicare.
- Nu se solicită piese colegilor de grup.
- Nu se utilizează nici o altă formă de obținere de la colegi a pieselor necesare întregirii pătratului.

Piese se protejează pentru a nu fi văzute de colegii de grup, cu riscul de a nu putea construi propriul pătrat.

- Se pot oferi părți din propriile piese sau toate piesele colegilor de grup.
- Să aibă un comportament cooperativ.
- Să se încadreze în timp.

Pentru observator

Observatorul împarte plicurile.

Observă comportamentul membrilor grupului și reține:

- pe cei darnici (care oferă părți din partea lui celui alt care are nevoie de ele fără a fi solicitat).
- pe cei care nu se bucură de rezultatul grupului și părăsește grupul fericiți că și-au întregit pătratul cu sprijinul colegilor.
- pe cei care sunt individualiști, zgârciți și nu oferă colegilor piese de care au nevoie.
- pe cei care cooperează pentru a asambla piesele pătratului.
- rețin cu ușurință copiii trișori care încalcă regulile.

2) Reconstituirea pătratelor:

Fiecare grup primește setul de cinci plicuri.

- Se precizează sarcina de lucru și regulile jocului.
- Se verifică dacă copiii au înțeles demersul intelectual interdisciplinar ce va urma.
- Copiii rezolvă sarcina respectând regulile jocului.

Analiza activității:

Copiii observatori comunică judecata lor în funcție de cele observate. Educatoarea îi completează.

La finalul activității toți membrii grupului vor fi răsplătiți cu aceeași recompensă.

Vor fi însă ierarhizate grupurile în funcție de încadrarea în timp și comportamentul grupului.

Astfel copiii vor înțelege că este important să se sprijine unii pe alții oferind, renunțând, dăruind pentru a asambla pătratul cât mai repede. Faceți cunoscută copiilor *pilda* și comentați-o:

“Dacă oferi sprijin celorlalți coechipieri ai concurat cu tine însuși”.

Lipsa de cooperare este frecvent întâlnită la copii în familie, în grădiniță și în grupurile de joacă.

Familiarizarea copiilor cu metoda

De aceea mai greu poate fi înțeleasă la început această metodă cu valențe de integrare socială ulterioară.

Pentru familiarizarea copiilor cu metoda ar fi indicat să înlocuiți pătratul cu biscuiți sau alte dulciuri de formă pătrată. Tăiați pătratele încă de la coacere în formele indicate de metodă.

Spun acest exemplu pentru că renunțarea la o bucățică de ceva dulce pentru cel pofticios este greu de realizat, iar lăcomia pe unii îi motivează să acumuleze toate bucățelele și mai rar vom întâlni copii care renunță la un desert.

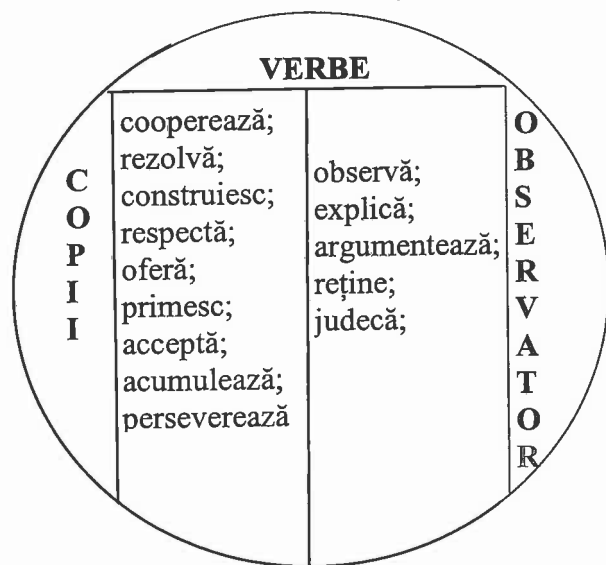
Perseverenții pofticioși vor aștepta cu calm sau nerăbdători, dar nu vor renunța ușor și va fi unul din exemplele discutate pentru a-i convinge pe ceilalți că dacă ai suficiente piese care pot fi întregite poți persevera. Dacă întrevezi eșecul este mai bine să renunți la ele pentru rezolvarea sarcinii de către alt coechipier cu ajutorul tău.

La întregirea pătratului gustos, delicios, dulce, sau pătratul prieteniei, reușitei colective, cum doriți să-l numiți încât să-i faceți să saliveze, se vor bucura cu toții de reușita echipei și-l vor savura împreună.

Copiii vor înțelege că nu este loc de întrecere, avarie ci de concentrarea tuturor pentru a reconstitui cât mai repede un singur pătrat care înseamnă reușită colectivă.

Este mai greu de înțeles la această vârstă dar prin exerciții apar pas cu pas evoluții comportamentale care pregătesc copiii pentru viață.

Rezultatele se vor vedea în alte activități competiționale sau obișnuite.



IV.4. Minicazurile

Definiție:

Minicazul este tehnica prin care copiii identifică și prezintă situații pozitive sau negative din mediul în care trăiesc.

Obiective:

- să identifice o situație problemă
- să compare diferite situații reale
- să descopere alternative de rezolvare

Descrierea metodei (tehnicii)

1. *Se vor forma grupuri de câte 4 copii.*
2. *Comunicarea sarcinii de lucru.*

Se comunică sarcina de lucru prin identificarea unei situații problemă.

Identificarea situației (pozitivă sau negativă) se poate realiza în urma prezentării unei scurte povestiri, prezentarea unei întâmplări, lecturarea unui fragment dintr-o poveste unui tablou, desen, unei ilustrații, fotografii, desen etc.

Timp de 5 minute fiecare grup discută și alege în funcție de situația prezentată (extrasă din mediul său apropiat) și care necesită rezolvare.

3. *Activitate în grupuri* – copiii discută și elaborează minicazurile în grupuri.

4. *Activitate frontală* – se prezintă fiecare minicaz al grupului de către un lider ales de membrii grupului (raportor).

5. *Alegerea unui minicaz* din cele prezentate. Se face prin decizia educatoarei, tragere la sorți, grad de dificultate sau de generalizare, în funcție de scop și obiectiv.

6. *Formularea unor decizii* – timp de 5 minute fiecare lider va prezenta decizia grupului găsind răspunsul pentru întrebarea: "Ce ai face în această situație?" (Se poate răspunde și individual).

7. Activitate frontală de discuție asupra deciziilor.

În această etapă se analizează avantajele și dezavantajele fiecărei decizii.

Exemple de situații (cazuri) posibile de abordat:

Pozitive	Negative
• Plantare de pomi în curtea grădiniței • Ecologizarea prunului • Îngrijirea acvariului • Pe stradă • În vacanță la bunici	• Joaca într-un loc interzis • Distruge jucăriile colegilor • Colegul care nu frecventează grădinița

Ce face educatoarea?

Stimulează cooperarea și comunicarea dintre copii.

Oferă surse de documentare (excursii, plimbări, vizionare de filme, prezentarea unor imagini, lecturarea unor texte cu întâmplări adevărate.

Comunică clar sarcina de lucru.

Alege strategii adecvate de constituire a grupurilor pentru reușita tehnicii.

Ce fac copiii?

Identifică; Analizează; Comunică; Cooperează;
Iau decizii; Compară; Prezintă; Creează;
Sugerează;

Beneficiile metodei

• Productivitate crescută a ideilor din care urmează să se configureze soluțiile;

- Stimulează gândirea critică;
- Facilitează cooperarea;
- Dezvoltă capacitatea de relaționare;
- Învăță situații noi.

Sugestii metodice

Respectați timpul afectat fiecărui moment al aplicării.

Identificați situații care se pretează la descoperirea cât mai multor soluții și la formularea a cât mai multor concluzii.

Exemplu: Se identifică situația-problemă "Lipsa umbrei și răcoarei din curtea grădiniței".

Educatoarea va prezenta cazul printr-o scurtă prezentare. „Vrem să stăm mai mult afară. Este vară. În curtea grădiniței există un singur loc unde ne-am putea feri de razele soarelui, la umbra singurului copac din curte unde nu avem loc cu toții.”

Activitate în grupuri: Copiii discută și elaborează minicazurile în grupuri.

Exemplu:

Gr. 1 – Am avea mai multă umbră dacă ar fi mai mulți pomi. Putem să plantăm mai mulți pomi dar până cresc ei, noi plecăm la școală

Gr. 2 – Pentru a avea umbră și răcoare am putea să cumpărăm umbrele mari de soare, dar noi nu avem bani.

Gr. 3 – Pentru umbră, am putea construi un umbrar dar acesta nu ar avea loc pentru că avem multe aparate de joc și el ocupă mult spațiu și nu știm dacă ne permite administratorul grădiniței.

Gr. 4 – Există un parc în apropierea grădiniței cu mulți pomi și umbră, unde am avea și umbră și răcoare, dar sunt câini vagabonzi și spațiul este neecologizat.

Gr. 5 – Ne-am cumpăra pălării, dar nu se găsesc în magazin pentru toți.

Activitate frontală. Se prezintă minicazul fiecărui grup de către raportor

Formularea unei decizii. Timp de 5 minute fiecare lider va prezenta decizia grupului său răspunzând la întrebarea: "Ce-ai face în această situație?"

Activitate frontală: Se discută despre avantajele și dezavantajele fiecărei decizii.

IV.5. Diagrama cauză-efect

Definiție:

Digrama cauză-efect crează posibilitate copiilor de a evidenția cauza și efectul unor procese, evenimente, fenomene, probleme etc.

Obiectivul urmărit:

Stimularea imaginației copiilor în căutarea ideilor pentru rezolvarea problemei analizate din mai multe perspective.

Descrierea metodei:

Construirea diagramei cauză-efect oferă ocazia de a implica copiii într-o problemă care este analizată din mai multe perspective în vederea înțelegerii acesteia.

Are două elemente esențiale: *cauza* care reprezintă punctul apariției problemei în anumite condiții determinate și *efectul* (consecință, rezultat) ca urmare a cauzei ce l-a provocat.

Etapele de realizare

1. Împărțirea copiilor în grupe de lucru

Grupul de copii selecționat este eterogen – unii au capacitatea de a analiza, de a stabili cauza, alții au capacitatea de a formula ideea, de a comunica, alții stabilesc demersul de la cauză la efect etc.

2. Prezentarea problemei de discutat:

Problema are diferite conținuturi/subiecte care au la bază întâmplări, evenimente reale sau imaginare, dar care atrag după ele *efectul* lor.

De exemplu "jocul cu mingea"

Se prezintă copiilor următorul text:

"Într-o zi frumoasă de vară, doi prieteni buni, Ionuț și Marius, au ieșit afară cu mingea.

N-au mers pe terenul de sport din apropiere unde era destul spațiu pentru joc, ci s-au îndreptat pe aleea de lângă poarta casei. Copiii erau veseli, râdeau și pasau mingea de la unul la altul. Deodată mingea a trecut pe lângă Ionuț și a ajuns în stradă.

Fără să se asigure, cu ochii îndreptați spre mingea, n-a văzut mașina roșie care venea cu viteză, decât atunci când era prea aproape de el.

Așa a reușit să sară spre trotuar, însă... și-a fracturat piciorul.

Acum a ieșit din spital. Din când în când îl vizitează prietenul său Marius".

3. Dezbaterea în grup.

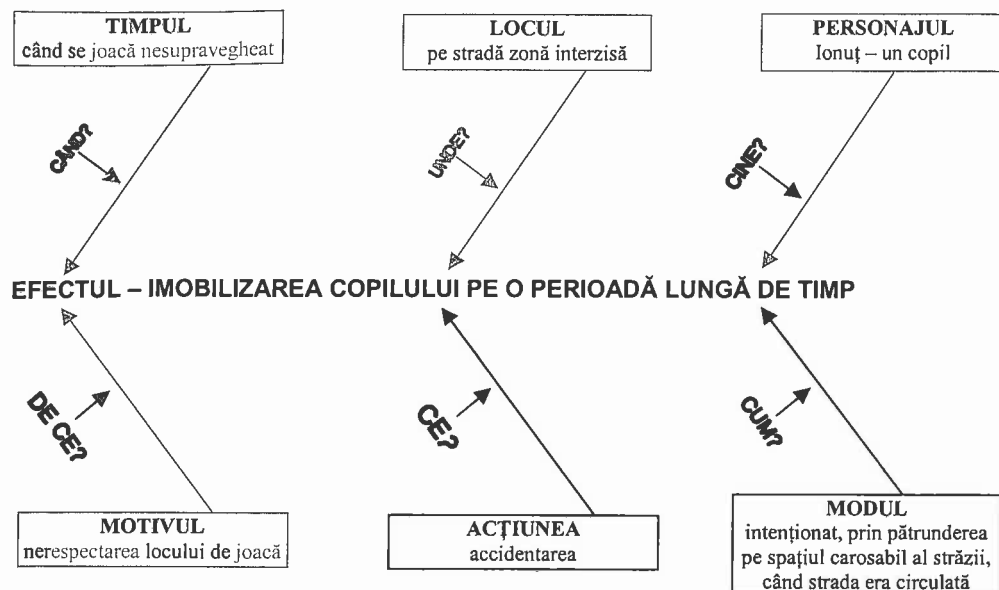
Odată prezentată întâmplarea, copiii au sarcină de a dezbate în grup (5 minute) efectele jocului cu mingea în apropierea străzii:

- fracturarea piciorului;
- scăderea /disparația bunei dispoziții a copilului;
- petrecerea unei perioade de timp în casă;
- imobilizarea la pat;
- suferința fizică.

4. Construirea diagramei cauzelor și a efectului se bazează pe următoarele întrebări: "Când?", "Unde?", "Cine?", "De ce?", "Ce?", "Cum?".

Ele dirijează și facilitează în același timp înțelegerea cauzei și a efectului întâmplării evenimentului.

Aceste întrebări reprezintă *cauzele majore* ale evenimentului și îmbracă axa principală a diagramei care reprezintă *efectul*.



Reprezentarea grafică a diagramei cauză-efect din textul "Jocul cu mingea"

Pe baza întrebărilor și a răspunsurilor copiii pot sintetiza problema într-o frază.

"Când se juca cu mingea pe lângă stradă, Ionuț a fost accidentat de o mașină, fracturându-i piciorul".

Sinteza conține atât cauzele cât și efectul întâmplării.

În felul acesta apare definirea clară a problemei.

5. Etapa prezentării munci în grup

- Sunt analizate toate ideile.
- Sunt evaluate cauzele majore și cele minore, răspunsurile copiilor sunt corelate cu întrebările.

La vârsta preșcolară această metodă este eficientă dacă se desfășoară fie frontal, fie cu un grup mic, în diferite etape ale zilei, construirea diagramei derulându-se pas cu pas, din aproape în aproape, când este posibil pe bază de imagini.

Întâmplări povestite/trăite de copii pot fi analizate prin tehnica "Diagrama cauză-efect", iar sinteza se prezintă frontal de cel care a povestit.

6. Concluzii – evaluare

Aplicând metoda într-o succesiune de întrebări și răspunsuri, copiii stabilesc cauza/cauzele și efectul unui eveniment, interacțiunile unui fenomen.

Beneficii

Metoda permite:

- Activizarea membrilor grupului în funcție de posibilitățile individuale;
- Cooperarea în cadrul grupului;
- Competiția/întrecerea între grupuri;
- Exersarea operațiilor gândirii (analiză, sinteză, comparația, generalizarea, abstractizarea, concretizarea);
- Se dezvoltă gândirea logică.

Variantă

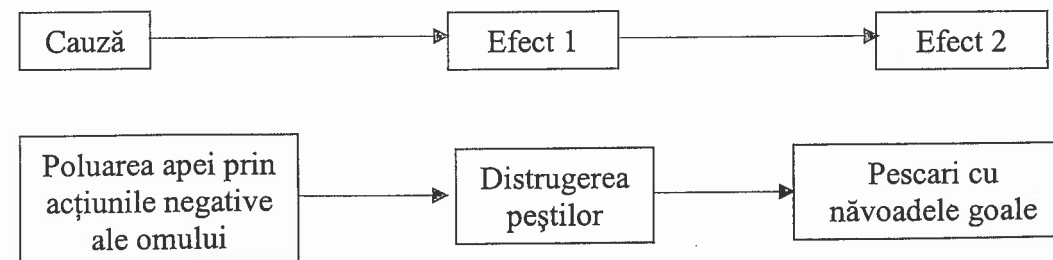
În timpul temei de discuție "Omul și poluarea" ce se derulează în cadrul proiectului tematic "Poluarea" se prezintă copiilor din grup imagini care reprezintă: pești morți pe malul apei, pescari cu undițele și năvoadele goale, oameni care poluează apa (aruncă gunoaie, substanțe chimice, spală mașina pe malul apei etc.).

1. Comunicarea sarcinii de lucru

"Priviți cu atenție imaginile și stabiliți ordinea corectă.

Așezați-le în căsuțele libere de pe fișa de lucru în mod cronologic".

Dreptunghiurile constituie diagrama cauză-efect reprezentată grafic de educatoare care vine în sprijinul copiilor pentru a înțelege realizarea sarcinii de lucru.



Dacă activitatea se desfășoară pe grupuri cu întreaga grupă de copii, atunci următoarea etapă este:

2. Activitate frontală

De la fiecare grup se ia câte o idee și se afișează imaginea corespunzătoare pe un panou.

Se evidențiază *lanțul trofic* ce apare în relația cauză-efect, rolul omului în distrugerea acestuia.

Un alt exemplu care se desfășoară după același model este o *poveste creată*:

“Pățania puiului de rândunică” sau “Puiul neastâmpărat”.

Pentru început, copiii studiază în cadrul grupului imaginile, timp de câteva minute, apoi așează după modelul realizat pe tablă de educatoare.

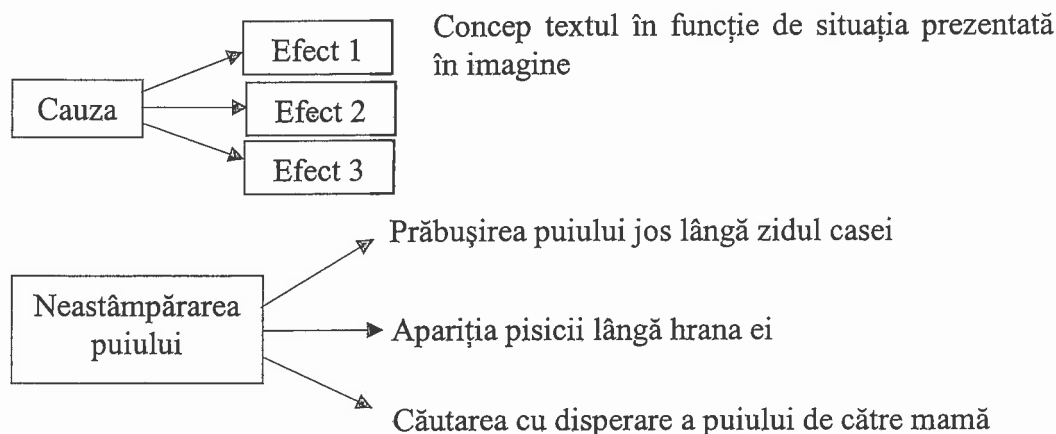


Diagrama cauză-efect constituie o posibilitate de sinteză a unei povestiri.

Exemplu “Puiul” de Al. Brătescu Voinești.

Aparent simplă diagrama propune copiilor întrebări ale căror răspunsuri (conțin adevăruri profunde) necesită o analiză atentă a comportamentelor personajelor.

Cauza → *neascultarea puiului de prepeliță de sfaturile mamei transpusă în câteva întâmplări periculoase:*

- este prins de un flăcău sub căciulă;
- este rănit de vânător.

Efectul → *drama “puiului de prepeliță” care “se clatină într-o parte și într-alta, și pică mort”*

Analizată pe baza diagramei cauză-efect copiii remarcă discreta învățătură pentru ei, rămân impresionați de drama puiului și înțeleg necesitatea ascultării de sfaturile părinților.

Chiar *mediul de joacă al copiilor* are subiecte care pot fi analizate prin această tehnică a diagramei cauză-efect:

- *distrugerea jucăriilor de către un copil din grupă are ca efect* → lipsa instrumentelor de joc → *alterarea relațiilor cu membrii grupului* → izolarea copilului;
- *absentarea prelungită de la grădiniță* conduce la: diminuarea bagajului de cunoștințe, priceperi și deprinderi, număr limitat de prieteni.

Accidentarea unui copil de către un coleg

conduce la:

- alterarea stării de sănătate
- Izolarea copilului de către grup

Analiza cauzei

Când? → momentul când are loc incidentul, de câte ori s-a întâmplat (frecvență)

Cum? → intenționat, neintenționat, din proprie inițiativă, la inițiativa altui coleg

- permanent, temporar

De ce? - Ce condiții determină acțiunea;

- Ce factori sunt implicați?
- Cauza este vizibilă sau ascunsă

Un astfel de caz analizat oferă însăși educatoarei oportunități de cunoaștere a copilului, dar și a copiilor care participă la dezbatere prin atitudinea pe care o manifestă față de comportamentele negative.

Verbe utilizate în construirea diagramei cauză-efect:

- | | |
|------------------------------------|--------------------------------------|
| - să definească termeni, fapte; | - să enumere; |
| - să exemplifice; | - să exprime în cuvinte proprii; |
| - să prezinte activități de grup; | - să construiască diagrama; |
| - să stabilească legături cauzale; | - să analizeze fenomene, evenimente; |
| - să sintetizeze; | - să generalizeze; |
| - să concluzioneze; | - să aplice; |
| - să propună; | - să clarifice; |
| - să argumenteze; | - să decidă etc. |

Rețineți!

- Utilizați diagrama cauză-efect ori de câte ori conținutul activității permite!
- Dezvoltați gândirea copiilor prin construirea diagramei cauză-efect!

IV.6. Interviu

Definiție:

Interviul este o modalitate de lucru bazată pe dialogul între două persoane, cea care intervieveză și cea care acordă interviul despre o temă, un subiect care prezintă interes.

Obiectivul urmărit:

Exersarea deprinderii de a formula întrebări și răspunsuri, de a dialoga despre un subiect pentru clarificarea anumitor aspecte.

Descrierea metodei:

Frecventarea grădiniței oferă numeroase oportunități în exersarea abilităților de comunicare pentru că dezvoltarea limbajului ocupă un loc important la această vârstă când are loc cel mai spectaculos progres privind volumul vocabularului.

Interviul este o strategie utilizată în comunicare, respectarea etapelor o face accesibilă și copiilor preșcolari.

Etape:

1. Stabilirea temei și a obiectivelor interviului

În localitatea noastră are loc un concurs național de postere ecologice cu ocazia Zilei Mondiale a Mediului.

Interviul va fi realizat de copiii din clasa noastră și acordat de către vizitatori cu scopul de a stabili cele mai reușite postere ecologice pentru a fi premiate. Copiii se vor numi ECO-REPORTERI.

2. Organizarea pe grupuri

Copiii sunt organizați pe grupuri de câte trei, fiecare grup are un ecuson distinct pentru:

- mesaje ecologice;
- conținutul/tematica posterului.

Un reportofon îi însoțește pentru înregistrarea fidelă a răspunsurilor.

3. Comunicarea sarcinii didactice

Fiecare copil adresează întrebări în funcție de grupul pe care-l reprezintă: MESAJE-ECO, POSTERE ECO.

Pentru mesaje ecologice *“Ce mesaj ați ales din expoziția de postere ecologice? De ce?”*

Pentru tematica posterului ecologic *“Ce poster ați selectat? De ce?”*

(Este un interviu bazat pe *“întrebări de opinie”* când copilul care interviează solicită persoanei intervievate părerea și votul despre posterele ecologice)

Expoziția durează 5 zile și fiecare copil realizează minimum 5 interviuri. Rezultatele vor fi evaluate și vor fi acordate pe baza lor premiile *“Cel mai interesant mesaj ecologic”* și *“Cel mai bun poster ecologic”*.

4. Vizitarea expoziției pentru documentarea reporterilor

Copiii vor vizita expoziția pentru a se familiariza cu locul unde este găzduită, pentru a obține noi informații și de a sesiza noi aspecte ale temei.

5. Set de întrebări/formularea întrebărilor

Pentru a evita monotonia întrebărilor copiii vor fi inițiați/antrenați pentru a adresa și alte întrebări:

- *Ce știți despre acțiunile ecologice în localitatea noastră?*
- *Cum este spațiul verde din localitate?*
- *Ce ar trebui să facă autoritățile locale pentru a avea o localitate curată?*
- *De ce oamenii aruncă deșeuri/gunoaie pe jos?*
- *De ce nu există mai multe coșuri pentru gunoaie?*
- *Ce ați face pentru localitate dacă ați fi primar?*
- *În ce calitate ați venit la expoziție? etc.*

6. Intervievarea vizitatorilor

Are loc acțiunea propriu-zisă de interviu a persoanelor prezente la expoziție.

Se înregistrează interviul.

Grupul de eco-reporteri este însoțit de educatoare.

Prezentarea rezultatelor obținute

Sunt selectate răspunsurile pe baza înregistrărilor efectuate, apoi sunt analizate și ierarhizate într-un tabel realizat de educatoare cu sprijinul copiilor.

În urma analizării rezultatelor se prezintă clasamentul pentru premiere.

ÎNREGISTRARE INTERVIU	MESAJE ECO		
	Iubiți natura	Ocrotiți pământul	Salvați mediul
Interesant	x		
Adevărat		x	
Este necesar			x
Exceptional			x
Total voturi	1	1	2

ÎNREGISTRARE INTERVIU	POSTERE ECO							
	1	2	3	4	5	6	7	8
F. frumos	x				x			
Interesant								x
Deosebit		x	x	x				x
Exceptional			x	x				x
Real				x			x	x
Adevărat					x	x	x	x
F. bun							x	x
Total voturi	1	1	2	3	2	1	3	6

Evaluarea interviului. În ziua următoare se audiază copiii care au interviuat și se evaluează capacitățile de a adresa întrebări, de a asculta activ interviuatul, timbrul vocii.

Se are în vedere exactitatea datelor înregistrate, modul de adresare clar, direct al întrebărilor, abordarea invitațiilor.

Acest gen de activitate permite evaluarea copiilor prin prisma stării emoționale pe care au trăit-o.

Exemplu

Ce ai simțit când ai interviuat?

- emoții
- nu aveam voce
- îmi tremura vocea
- mișcam mâna

- mi-a plăcut să vorbesc cu oamenii, cu copiii, cu părinți de la grădiniță
 - emoții când am intervievat autorii posterelor, vizitatori din alte țări
- Aprecierile se fac reciproc de către copiii reporteri. Vin cu completări, re trăiesc sentimentele interviuării.

Educatoarea face o diagramă a trăirilor atunci când reporterul:

- ia interviu unui copil
unui părinte
unei persoane necunoscute
unui vizitator din alte țări

Se evaluează capacitatea de a relaționa cu interviuării.

Pentru a se ajunge la astfel de performanțe se lucrează cu copiii treptat.

Familiarizarea cu această modalitate de lucru se face mai întâi în cadrul jocurilor liber, creative, în jocul de rol. Aici ei învață să țină reportofonul, să păstreze o anumită poziție în fața interviuării. Acum e un joc, dar de-a lungul anului școlar exersează și învață să adreseze întrebări la început simple, apoi mai îndrăznețe. Nu este obligatoriu ca toți copiii să aibă capacitatea de a lua interviu unei persoane. Este de ajuns dacă cinci-șase dintre ei își formează această capacitate pe care o exersează în diverse momente interviuând:

- *educatoarea în sala de grupă* → Ex. "Când facem o excursie!" Unde? Cu cine?
- *directoarea grădiniței* → Ex. "Când vine teatrul de păpuși în grădinița noastră?"
"Ce numere de circ sunt în spectacolul de circ?"
"Când se instalează noile leagăne?"
- *o persoană străină în clasă* "Cum vi se pare sala noastră de clasă? Ce puteți spune de grădina cu flori?"
- *un părinte* "Cum vi s-a părut programul serbării?"
Data viitoare ce doriți să vizionați la spectacol?
"Cum ne ajutați să facem decorul pentru povestea "Pungața cu 2 bani" de I. Creangă?"
- *un copil din grupa vecină* "Ce jucării preferi din clasa noastră?"
Ce prieteni ți-ai făcut la noi în clasă?

Care este desenul animat preferat?

- *în urma vizionării unui spectacol de teatru, concurs, excursii etc.*

Numărul întrebărilor trebuie să fie limitat pentru tema respectivă, însă pe măsură ce se exersează capacitățile specifice se adaptează la situații și pe baza întrebărilor esențiale vin cu întrebări ajutătoare.

Exemplu: La expoziția florală "Dar de ce dumneavoastră ați rupt florile?"

Acum copiii au acumulat experiență și utilizează *textul conector* (vezi Activități bazate pe inteligențe multiple – 2003).

Exemplu "Dv. apreciați posterul, dar..."

"De ce vă place și mesajul "Salvați pământul!" și "Ocrotiți natura?"

"Alegeți fie posterul x, fie posterul y"

Întrebările au o logică atunci când sunt adresate interviuării.

Ex. tema "Flori specifice României" – participarea la "sărbătoarea narciselor" – eveniment desfășurat cu sprijinul comunității locale:

- Cum este la Sărbătoarea Narciselor?
- Cine a venit la sărbătoare?
- Ce fac oamenii în poiana narciselor?
- Cum se comportă cu florile?
- Dar în pădurea de lângă poiana narciselor?
- Ce te-a impresionat la acest eveniment?

Beneficii

- Exersează capacitățile de comunicare cu adulții și copiii
- Implică copiii în abordarea unui eveniment/fapt real
- Exersează capacitatea de a asculta activ
- Dezvoltă gândirea logică

Rețineți!

Pentru a ajunge copiii de vârstă preșcolară la performanța de a interviua, inițierea lor are loc prin joc.

Verbe utilizate:

- | | | |
|----------------|----------------|-------------------|
| • a formula | • a selecta | • a investiga |
| • a ordona | • a adresa | • a se documenta |
| • a identifica | • a înregistra | • a asculta activ |

IV.7. Explozia stelară

Definiție:

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.

Obiective:

Formularea de întrebări și realizarea de conexiuni între ideile descoperite de copii în grup prin interacțiune și individual pentru rezolvarea unei probleme.

Material: - o stea mare, - cinci stele mici de culoare galbenă, cinci săgeți roșii, jetoane.

Descrierea metodei:

1. Copiii așezați în semicerc propun problema de rezolvat. Pe steaua mare se scrie sau desenează ideea centrală.

2. Pe 5 stelute se scrie câte o întrebare de tipul: CE? CINE? UNDE? DE CE? CÂND? iar cinci copii din grupă extrag câte o întrebare.

Fiecare copil din cei cinci își alege câte trei-patru colegi organizându-se astfel în cinci grupuri.

3. Grupurile cooperează în elaborarea întrebărilor.

4. La expirarea timpului, copiii revin în semicerc în jurul steluței mari și comunică întrebările elaborate, fie un reprezentant al grupului, fie individual, în funcție de potențialul grupei/grupului.

Copiii celorlalte grupuri răspund la întrebări sau formulează întrebări la întrebări.

5. Se apreciază întrebările copiilor, efortul acestora de a elabora întrebări corecte precum și modul de cooperare și interacțiune.

De reținut!

- Utilizați explozia stelară ori de câte ori propuneți rezolvarea unei probleme!
- Stimulați creativitatea individuală și în grup pentru formularea întrebărilor și rezolvarea problemei!
- Confectionați/desenați cu copiii stele de diferite mărimi!
- Învățați copiii să adreseze întrebări de toate tipurile pentru a efectua noi descoperiri!
- Înscrieți/înregistrați întrebările copiilor în "*Portofoliul exploziei stelare*"!
- Creați jocuri, exerciții și utilizați întrebările elaborate de copii!
- Apreciați permanent întrebările formulate în grup și/sau individual pe marginea unei idei, unei probleme!
- Familiarizați copiii cu întrebările de tipul *CE?*, *CINE?*, *UNDE?*, *CÂND?*, *DE CE?*
- Aplicați corect/respectați etapele de utilizare a metodei!
- Scrieți fiecare tip de întrebare cu altă culoare pentru a fi reținute cu ușurință!

Inventar de verbe utilizate în aplicarea metodei explozia stelară:

a) Pentru copii:	b) Pentru educatoare:
• văd; • observă; • reprezintă; • întreabă; • răspund; • aleg; • apreciază; • aplaudă! • ajută; • colaborează! etc.	• enumeră; • privesc; • citesc; • adresează; • formulează.

Beneficiile metodei.

- Este o nouă cale de realizare a obiectivelor programei;
- Se utilizează în activități: *lecturi după imagini, convorbiri, povestiri, jocuri didactice, activități matematice, poezii, în activități de evaluare;*
- Stimulează creativitatea în grup și individuală;
- Facilitează crearea de întrebări la întrebări în grup și individual, pentru rezolvarea problemei propuse;
- Dezvoltă și exersează gândirea cauzală, divergentă, deductivă; inteligențele multiple, limbajul, atenția distributivă.

Familiarizarea cu metoda**Joc-exercițiu de creativitate:** “Supărarea jucăriilor”

Obiectiv: Familiarizarea copiilor cu strategia elaborării de întrebări de tipul *CE?*, *CINE?*, *UNDE?*, *CÂND?*, *DE CE?* pentru noi descoperiri privind problema supărării jucăriilor”.

Material: materialul specific metodei steluțele; siluete de jucării personificate ursuleț, minge, carte de colorat, cutie creioane colorate, cutia surprizelor.

Desfășurarea jocului:

Jocul se desfășoară în etapa jocurilor și activităților alese cu întreaga grupă de copii.

Copiii sunt organizați în semicerc în jurul “Cutiei cu surprize” și descoperă pe rând materialul surpriză.

- Se anunță tema jocului.
- Se solicită copiilor să formuleze problema adresându-le întrebarea: *Ce puteți spune despre jucăriile din cutia cu surprize?*
- Se evidențiază problema așezând siluetele-jucării supărate pe stea și solicitând copiii să afle de ce sunt jucăriile supărate.
- Se invită cinci copii să-și aleagă câte o steluță.
- Pe rând se citește întrebarea de pe fiecare steluță atenționându-i asupra culorii (astfel copiii vor reține că întrebarea de tipul *CE* este scrisă cu roșu, *CINE?* cu culoarea verde etc.).

- Se invită în mijlocul cercului copilul cu întrebarea *CINE?*; se citește întrebarea și se solicită grupa să elaboreze întrebări de acest fel pentru a afla de ce sunt supărate jucăriile:

Exemple: – Cine credeți că sunt aceste jucării?

- Copiii care au formulat întrebări de tipul *CINE* se așează în grup lângă steluța pe care este scrisă întrebarea.

- Urmează alt copil cu întrebarea de tipul *DE CE?* – și procedează ca în momentul anterior.

La fel se procedează în continuare până se epuizează tipurile de întrebări.

În final se formează tot atâtea grupuri câte tipuri de întrebări sunt (de ce, cine, unde, când, ce).

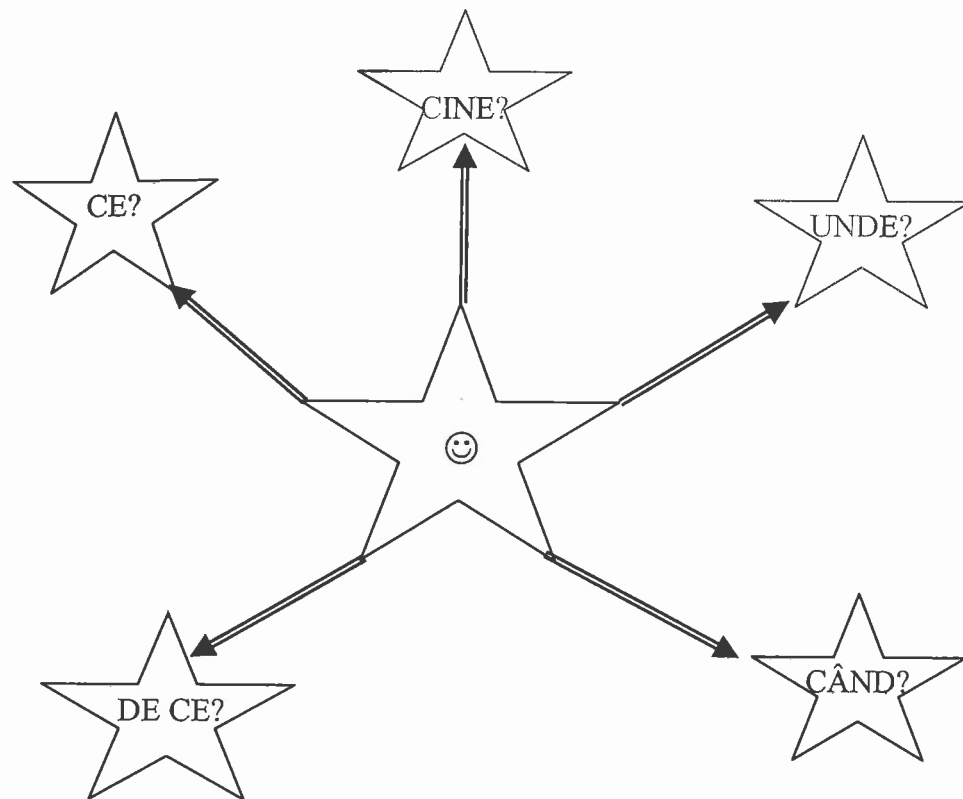
- Se trece pe la fiecare grup și se aleg întrebările urmărindu-se realizarea de conexiuni între ideile descoperite de copii în grup și individual pentru a afla cauza supărării jucăriilor și salvarea acestora.

Exemplu:

1. *Ce* problemă au jucăriile din cutia cu surprize?
2. *Cine* le-a supărat?
3. *De ce* s-au supărat jucăriile?
4. *De ce* plânge ursulețul?
5. *Cine* i-a rupt urechea?
6. *De ce* stă ursulețul sub fotoliu?
7. *Unde* trebuia să stea ursulețul?
8. *Unde* au plecat jucăriile?
9. *Când* s-au supărat jucăriile?
10. *Ce* s-au gândit jucăriile să-i ceară băiatului?
11. *Ce* l-au sfătuit jucăriile pe Andrei?

- Se urmărește “explozia stelară” creată prin așezarea steluțelor în jurul stelei și se repetă întrebările scrise pe steluțe: *CE?*, *CINE?*, *UNDE?*, *CÂND?*, *DE CE?*

- Se apreciază copiii, efortul lor de a elabora întrebări, creativitatea în adresarea întrebărilor și aflarea cauzelor supărării jucăriilor.



Exemple de activități.

- *Lectură după imagine.*
- *Obiectivul:* exersarea capacității de a alcătui propoziții interogative pe baza conținutului unei imagini.
- *Mijloace de învățământ:* steluțe; tablou cu început de primăvară, simboluri de primăvară: ghiocei, rândunele, fluturi, flori, crenguțe înmugurite, CD.

1. *Joc – exercițiu "Simbolul primăverii"* pentru constituirea celor cinci grupuri. Copii extrag dintr-un coșuleț câte un simbol al primăverii apoi se grupează în cinci grupuri. Pentru constituirea grupelor preferențiale se schimbă între ei simbolurile.

Copiii primesc steluțele cu cele cinci tipuri de întrebări.

2. Contemplă tabloul și formulează în grup cât mai multe întrebări timp de 5 min.

3. La un semnal se revine în semicerc și fiecare grup comunică rezultatele – întrebările elaborate împreună.

Pentru a obține cât mai multe conexiuni între ideile descoperite se stabilește ordinea adresării întrebărilor (*Ce, Cine, Unde, Când, De ce?*).

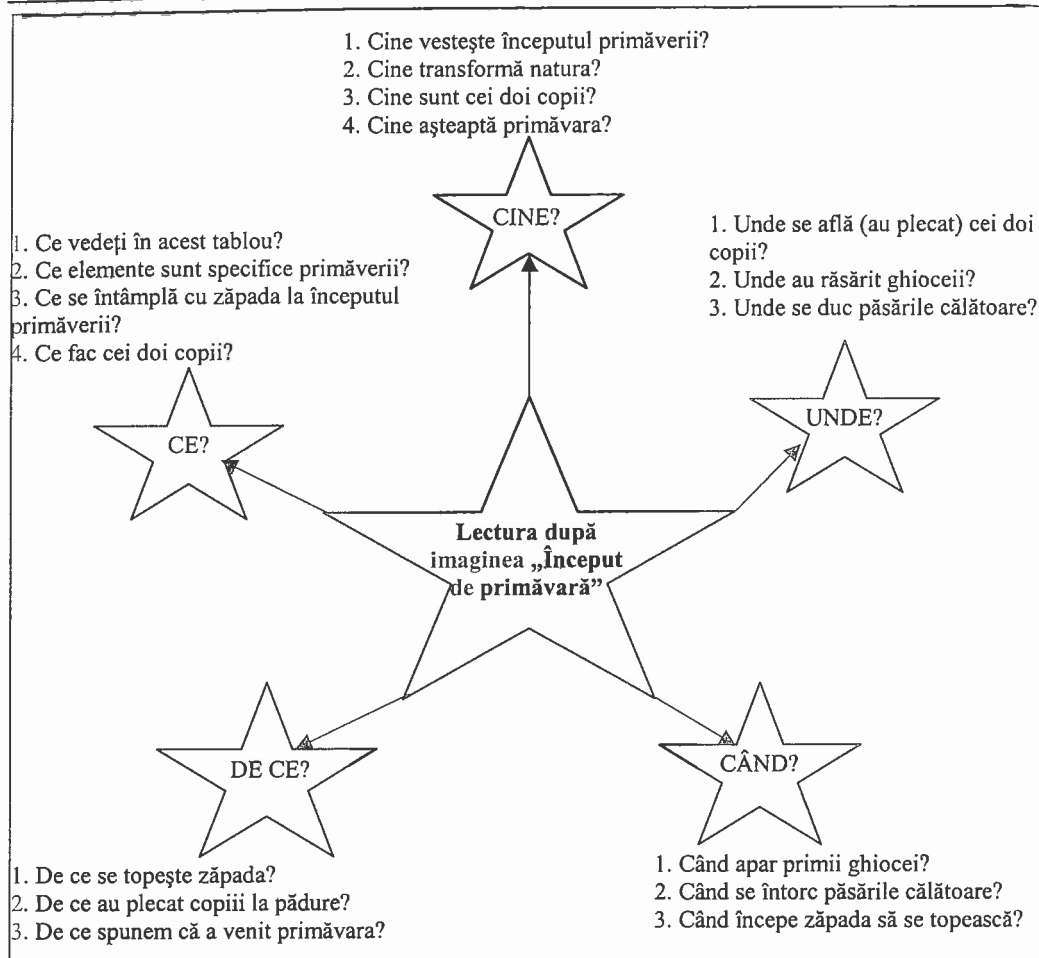
Pe rând fiecare grup adresează întrebările celorlalte grupuri, aceștia răspund stimulându-se astfel activitatea grupurilor.

4. Se apreciază activitatea grupurilor, se evidențiază întrebările elaborate, iar cele mai interesante sunt înregistrate (înscrise și afișate în clasă sau chiar la panoul „dialog cu părinții”).

De reținut:

- “Explozia stelară” este eficientă în lectura după imagini deoarece corespunde cerințelor și etapelor impuse de metodologia acesteia: enumerare, descriere, interpretare.

Pe măsură ce se adresează întrebările ceilalți copii răspund sau adresează întrebări la întrebări, astfel încât se descoperă caracteristici ale tabloului dar și amănunte, în funcție de spiritul de observație al grupului sau individului, de gândirea fiecărui membru (capacitatea de analiză, sinteză, generalizare).



- Fiecare grup face sinteza parțială a răspunsurilor primite.
- 1-2 copii realizează sinteza finală sau educatoarea inițiază alte strategii bazate pe alte metode alternative de evaluare.

Convorbire:

- **Tema:** „Iubim și îngrijim mediul”
- **Obiectivul:** Evidențierea a cât mai multe soluții de salvare a mediului ca răspuns la întrebările adresate.

• **Mijloace de învățământ:** imagini, postere, fotografii, planșe cu conținut adecvat; steluțe, carioca.

• Demersul didactic.

1. Copiii sunt așezați în semicerc, audiază versurile:

“Plânge pomul, plânge floarea
Rău suspină stropitoarea...
Întrebări să adresați
Și răspunsul de-l aflați
Mediul sigur îl salvați”

Se discută, se extrage ideea centrală „salvarea mediului” și se expune pe steaua cea mare.

2. Cinci copii aleg câte o steluță pe care este scrisă întrebarea, apoi fiecare din ei, printr-un joc numărătoare, își formează grupul preferențial:

“Unu, doi, trei, patru, cinci
Vă grupați cu toți aici
Împreună vă jucați
Întrebări vă adresați!”

3. Se citește întrebarea de pe steluță și timp de 5 min., copiii analizează imaginile, formulează întrebări în concordanță cu situațiile problemă descoperite de grup.

4. După expirarea timpului, copiii revin în semicerc și adresează întrebările elaborate în grup, celorlalte grupuri care răspund întrebărilor sau adresează noi întrebări de același tip, completând eforturile acestora.

5. Întrebările interesante se scriu pe câte o steluță care se fixează pe o imagine sugestivă (poster).

Tabel cu întrebări la întrebări:

Întrebarea	G1	G2	G3	G4	G5
Ce?	Ce este poluarea?	Ce știți despre poluare?	Ce poluează mediul?	Ce fel de poluare întâlnim pe stradă?	Ce se poluează prin spălarea autoturismului?
Cine?	Cine poluează mediul?	Cine poate împiedica poluarea mediului?	Cine a depoluat parcul?	Cine îngrijește spațiul verde?	Cine iubește și ocrotește mediul?
Unde?	Unde întâlnești poluare?	Unde trebuie dus gunoiul menajer?	Unde trebuie duse deșeurile?	Unde învață copiii despre poluare?	Unde duce poluarea mediului?
De ce?	De ce iubiți mediul?	De ce aruncă oamenii deșeurile la întâmplare?	De ce s-au uscat copacii, florile, iarba în parc?	De ce poluează omul mediul?	De ce trebuie caricaturizați cei ce distrug mediul?
Când?	Când spunem că iubim mediul?	Când îngrijim parcul?	Când oprim poluarea mediului?	Când suntem prietenii mediului?	Când?

De reținut!

- Prin "metoda exploziei stelare", convorbirea este o activitate antrenantă prin care copiii întreabă și copiii răspund.

- Copiii pot alege întrebările de pe poster și le pot utiliza în alte activități.

• După fiecare set de întrebări se face sinteza parțială.

• Sinteza generală se realizează de către educatoare sau de către copii în funcție de nivelul grupei. Se realizează conexiunea logică între idei, între întrebări la întrebări.

Poezie

• Tema "Povestea găștelor" de George Coșbuc.

• **Obiectivul:** Exersarea capacității de a formula propoziții interogative.

• **Mijloace de învățământ:** siluete, găște, găscan, pod, papuci uriași, steluțe.

• **Demersul didactic/etape:**

1. Copiii ascultă poezia și formulează problema: *să găsească papucii găscanului.*

Steluța cea mare este prinsă pe papucii uriași – confecționați în activitățile practice sau în jocurile și activitățile de la zona artă.

2. *Joc – exercițiu - "Găștele, prietenii copiilor"* pentru constituirea grupurilor.

- Se simulează dialogul găștelor (siluete) cu copiii.

- Găștele solicită copiilor să prindă o steluță. Se formează cele cinci grupuri de copii conform celor cinci întrebări scrise pe steluțe.

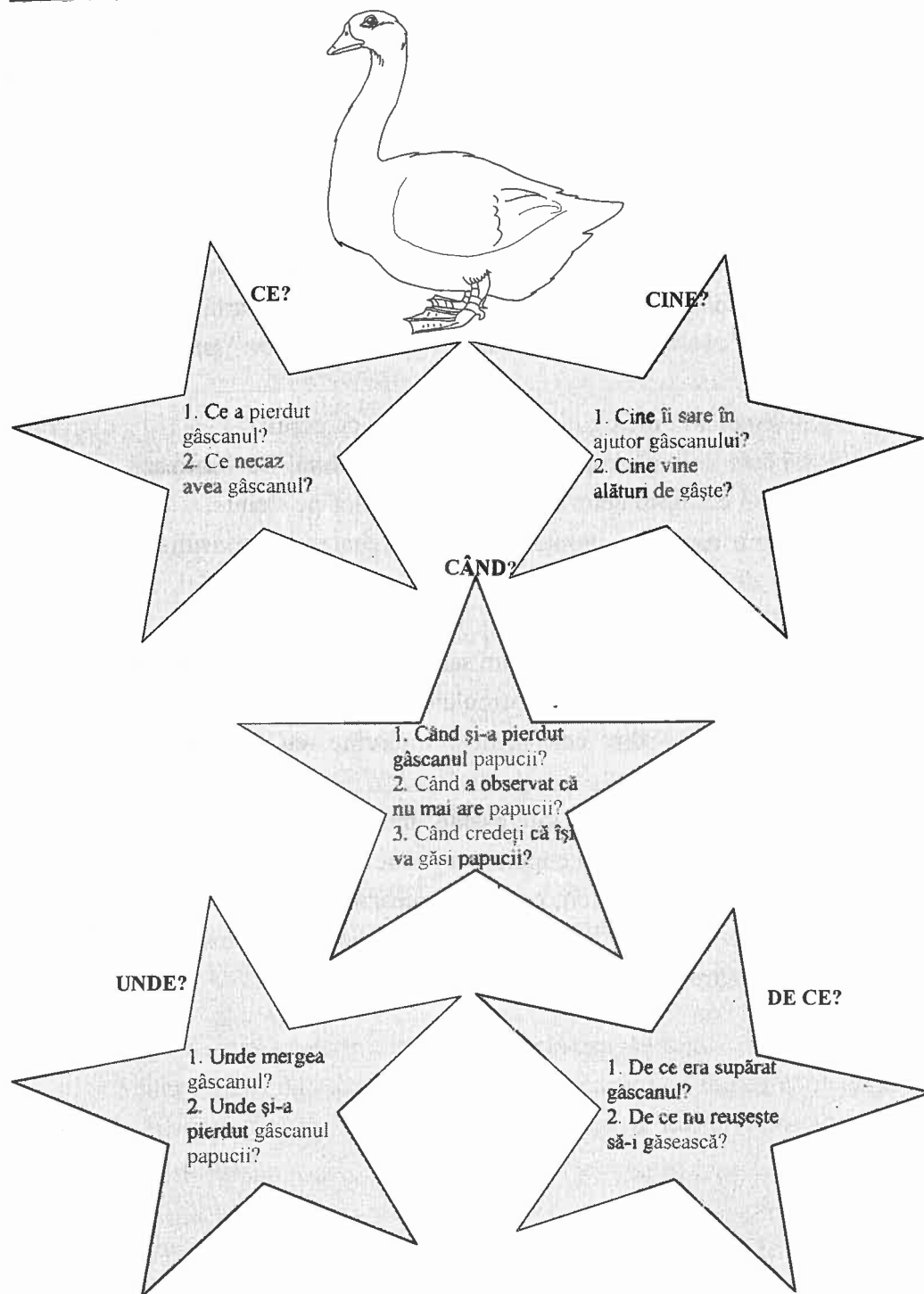
3. Copiii recunosc steluțele, citesc întrebarea, se consultă, colaborează în elaborarea de întrebări pentru a recupera papucii găscanului, ajutând astfel găștele.

4. Când timpul a expirat, la un semnal al găștelor, copiii se adună pe un pod imaginar și expun întrebările formulate.

Fiecare grup, din cele cinci, intervine cu întrebări completând întrebările colegilor.

5. Se aleg cele mai interesante întrebări, acelea al căror răspuns sugerează posibile soluții de recuperare a papucilor pierduți.

Dacă finalul este fericit, copiii desenează pe papucii uriași ceea ce le-a plăcut din poezie sau îi vor împodobi cu steluțe pe care educatoarea va lipi cele mai interesante întrebări formulate în grup.

**Poveste**

- *Tema:* "Cenușăreasa" de Frații Grim.
- *Obiectiv:* Fixarea conținutului poveștii pe fragmente prin formularea de întrebări specifice exploziei stelare.
- *Mijloace de învățământ:* stelute; silueta Cenușăresei.

Etape:

1. Copiii ascultă povestea expusă de educatoare. Pentru fixarea conținutului prin feed-back, se solicită copiilor să asculte câte un fragment și să formuleze întrebări.

2. *Exercițiu pentru formarea grupurilor de lucru.*

Cenușăreasa împarte cele cinci stelute cu întrebări la cinci copii. Cei cinci copii își aleg colegii de lucru și constituie astfel cinci grupuri corespunzătoare celor cinci tipuri de întrebări. Ascultă pe rând fragmente din poveste.

3. În grupă se formulează întrebări pentru fiecare fragment audiat. Se rețin pentru etapa finală.

4. După ce au audiat toate fragmentele și au elaborat întrebări se inițiază "Jocul întrebărilor" prin care copiii adresează întrebările formulate în grup.

5. În final se aleg întrebări al căror răspuns creionează aspectele principale ale poveștii.

De reținut:

- Poveștile, basmele lungi plictisesc, pe când fragmentarea acestora și intervenția cu întrebări activează grupa și fixează pas cu pas conținutul.
- Prelucrați cu atenție textul!
- Integrați explozia stelară în poveste în etapa în care considerați că este necesară. Sugerăm că este necesară și eficientă în etapa conexiunii inverse, a obținerii performanței.
- După audierea fragmentului și elaborarea întrebărilor, dispăre comunicarea rezultatelor muncii în grup.

• Comunicarea rezultatelor muncii în grup se face după ce s-au audiat toate fragmentele poveștii.

• Organizați, desfășurați jocuri, exerciții de comunicare și adresare a întrebărilor finale pentru a implica și activa toți copiii!

• Evidențiați copiii pentru efortul depus și încurajați-i să adreseze întrebări referitoare la conținutul poveștii expuse.

Nivelul grupei este cel care permite emiterea de întrebări.

Sinteza întrebărilor formulate în grup

Fragmentul 1

1. Ce i-a spus mama fetei înainte de a muri?
2. Ce făcea fata zilnic?
3. Ce a făcut tatăl fetei?
4. Cine era fata?
5. Unde se ducea fata zilnic?
6. De ce a rămas fata singură?
7. Când a chemat-o mama pe fată la căpătâi?
8. Când și-a luat omul altă nevastă?

Fragmentul 2

1. Ce fel de femei a adus tatăl fetei în casă?
2. Ce i-au spus cele două surori vitrege fetei?
3. Cine o „batjocorea” zilnic pe fata orfană?
4. Unde au dus-o pe fata cea vitregă?
5. Unde dormea ea?
6. De ce i-au spus Cenușăreasa?
7. De ce, cele trei o necăjeau și îi vorbeau urât Cenușăresei?
8. Când au început zilele pline de amărăciune pentru Cenușăreasă?

Fragmentul 3

1. Ce le-a întrebat tatăl fetei?
2. Ce au cerut cele trei fete tatălui lor?
3. Ce a făcut Cenușăreasa cu crenguța de alun?
4. Cine îi îndeplinea orice dorință Cenușăresei?
5. Unde a plantat Cenușăreasa crenguța de alun?

6. De ce mergea Cenușăreasa la mormântul mamei?

7. Când și-a amintit tatăl de rugămintea Cenușăresei?

Fragmentul 4

1. Ce s-a întâmplat întruna din zile?
2. Ce au făcut fetele și mama lor?
3. Ce a făcut Cenușăreasa?
4. Cine a ajutat-o pe Cenușăreasă să aleagă linte?
5. Unde au fost poftite fetele și mama lor?
6. Unde a alergat Cenușăreasa să ceară ajutor pentru a alege linte, mazărea din cenușă?
7. De ce îi arunca maștera linte, mazărea în cenușă?
8. De ce n-o luau și pe Cenușăreasă la petrecere?
9. Când a reușit Cenușăreasa să îndeplinească poruncile mamei vitrege?

Fragmentul 5

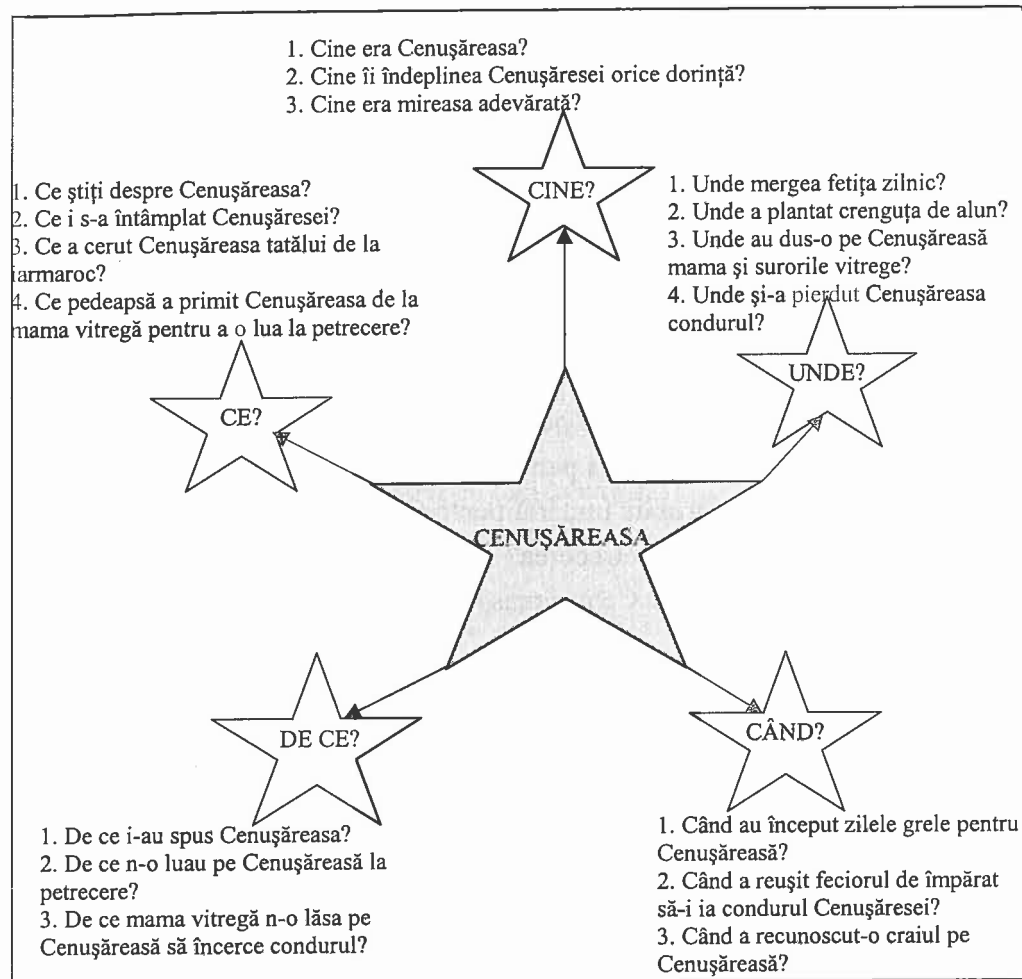
1. Ce l-a rugat Cenușăreasa pe alunul de la mormântul mamei?
2. Ce a primit Cenușăreasa pentru a merge la petrecere?
3. Ce a făcut feciorul de împărat pentru a nu pierde urma frumoasei fete cu care a dansat toată petrecerea?
4. Cine a ajutat-o pe Cenușăreasă să facă rost de haine alese pentru petrecere?
5. Unde mergea Cenușăreasa după petrecere pentru a nu fi descoperită de cei de acasă?
6. De ce pleca Cenușăreasa înainte de a se termina petrecerea?
7. Când a reușit feciorul de împărat să-i ia condurul Cenușăresei?

Fragmentul 6

1. Ce a făcut tânărul Crai cu condurul rămas în smoală?
2. Ce-au făcut cele două fete pentru a le încăpea condurul?
3. Ce le-a învățat mama lor să facă pentru a le încăpea condurul?
4. Ce-a făcut feciorul de împărat cu cele două fete?
5. Cine l-a atenționat pe Crai că cele două fete nu sunt miresele adevărate?
6. Cine era mireasa adevărată?

7. Unde și-a pierdut Cenușăreasa condurul?
8. De ce feciorul de împărat nu s-a lăsat păcălit de fete și de mama lor?
9. De ce maștera nu lăsa și pe Cenușăreasă să încerce condurul?
10. Când a recunoscut-o craiul pe Cenușăreasă?

TABLOUL EXPLOZIEI STELARE DIN POVESTEA "CENUȘĂREASA"



Activitate matematică

Tema: Rezolvă problema.

Obiective: Capacitatea de a compune și rezolva problema prin formularea de întrebări specifice exploziei stelare.

Mijloace de învățământ: steluțe, grupe de obiecte, cifre simboluri, material, fluturași.

Descrierea

1. Copiii sunt așezați în semicerc și primesc sub formă de surpriză mijloacele de învățământ.

- Se intuiesc materialele și se prezintă sarcina de lucru: Să formuleze întrebări de tipul ce? cine? unde? de ce? când? pentru compunerea și rezolvarea de probleme.

2. Copiii primesc fluturași cu cifrele de la 1 la 5 și formează grupurile de lucru. Câte un copil de la fiecare grup extrage din ghiozdanul cu surprize a steluță pe care este scrisă întrebarea.

3. Fiecare grup gândește și formulează împreună întrebări de tipul celei scrise pe steluță, prin care compun și rezolvă probleme cu materialele existente.

4. La un semnal copiii revin în semicerc și prezintă rezultatele muncii în grup, întrebările formulate, în jurul materialelor ajutătoare manipulându-le pentru convingere. Grupurile pot adresa întrebări la întrebări realizând o conexiune între ideile elaborate.

5. În final se aleg întrebările al căror răspuns conduce la compunerea și rezolvarea de probleme.

1. Ce sunt aceste materiale? (R. Grupe de jucării, cifre, simboluri matematice)

2. Ce puteți face cu ele? (R. Aceste materiale pot fi grupate după mărime și după culoare)

3. Ce am mai putea face cu ele? (R. Putem să le numărăm, să ne jucăm cu ele, să facem operații de adunare și scădere)

4. Ce facem pentru a fi tot atâtea mașini roșii câte mașini galbene sunt?

5. Cine compune o problemă cu materialele date? (R. Andrei are 7 mașinuțe roșii și cu o mașinuță mai mult mașinuțe galbene)

R. Maria are 8 mașinuțe galbene și o grupă de mașinuțe roșii cu una mai puțin decât cele galbene.)

6. Cine rezolvă problema dată?

1. Unde adăugăm o mașinuță pentru a avea tot atâtea în ambele grupe?
2. De unde luăm o mașinuță pentru a avea tot atâtea?
3. De ce nu sunt în ambele grupe tot atâtea mașinuțe?
4. Când spunem că în ambele grupe sunt tot atâtea mașini?

R. În ambele grupe sunt tot atâtea mașinuțe când adăugăm la cele 7 mașinuțe roșii o mașinuță sau când din cele 8 mașinuțe galbene luăm o mașinuță.

IV.8. Metoda Frisco

Definiție:

Metoda Frisco este o metodă de rezolvare a unei probleme de către participanți pe baza interpretării unui rol specific.

Obiectivul:

Identificarea unor probleme complexe și rezolvarea lor prin strategii eficiente și accesibile nivelului de înțelegere al copiilor.

Descrierea metodei:

Metoda Frisco se axează pe rolurile interpretate de copii în funcție de preferințele fiecăruia și de capacitățile pe care le impune rolul.

Etape:

1. Identificarea/extragerea problemei

Este identificată problema sau situația problemă de către educatoare sau copii pentru a fi analizată și rezolvată.

2. Repartizarea rolurilor

În perioada familiarizării copiilor cu metoda, educatoarea repartizează rolurile în funcție de profilul psihologic al copiilor. Pe măsură ce ei o asimilează își asumă rolul de:

C = Conservator; E = Exuberant; P = Pesimist; O = Optimist.

În funcție de numărul de copii din clasă rolurile pot fi abordate individual, câte un copil pentru fiecare rol sau mai mulți copii (un grup) interpretează același rol în rezolvarea problemei. Pentru a da credibilitate personajului interpretat se folosesc accesorii. *Conservator*: o pălărie, un baston, tipul omului hotărât, greu de convins; *Exuberantul* – o șapcă așezată pe-o parte; *Pesimistul* – un personaj fără zâmbet – o haină mai mare decât el; *Optimistul* – un personaj vesel, un obiect de culoare roșie.

3. Dezbaterea problemei

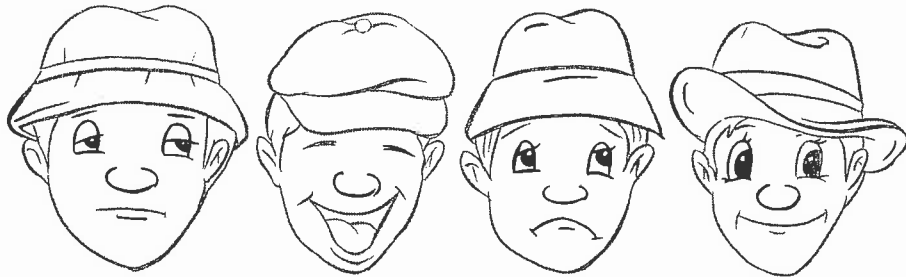
Toți copiii participă la dezbatere. Prin interpretarea rolurilor copiii își susțin punctele de vedere în conformitate cu tipul de persoană pe care îl reprezintă.

Conservatorul	Exuberantul	Pesimistul	Optimistul
• este fidel tradiționalului	• prezintă spirit novator	• nemulțumit	• un personaj vesel
• susține puncte de vedere învechite	• este reprezentantul noului	• nu este de acord cu ce se discută	• încurajează participanții
• admite unele schimbări în bine	• este pregătit mereu să riște	• obstrucționează soluționarea	• are o viziune clară asupra problemei
• rezolvă problema prin păstrarea soluțiilor anterioare valoroase, lăsând să se întrevadă unele îmbunătățiri	• soluționează problema prin căi novatoare	• subliniază aspectele negative ale căii de rezolvare • dezavantaje	• stimulează pe ceilalți să gândească pozitiv • remarcă partea bună a lucrurilor

4. Sistematizarea ideilor și concluziile asupra soluției

Cei patru participanți se întâlnesc în colectiv și sistematizează ideile emise, extrag concluzia finală asupra soluției practice de rezolvare a problemei.

Elementele caracteristice → accesorii vestimentare, privirea și zâmbetul



Conservator → un personaj sobru care ține la ideile sale

Exuberantul → un personaj pus pe șotii

Optimistul → un personaj zâmbitor care găsește soluții mereu

Pesimistul → un personaj fără zâmbet, nemulțumit

Aplicarea metodei Frisco în activitățile din grădiniță

• **Educarea limbajului.** Povestea “Puiul” de Al. Brătescu-Voinești.

Obiectiv: Identificarea acelor soluții de salvare a puiului neascultător.

Etape:

1. **Prezentarea problemei.** Găsiți un final fericit pentru povestirea “Puiul” de Al. Brătescu-Voinești.

2. **Repartizarea rolurilor** → Se formează grupuri de câte cinci copii și se distribuie fiecărui grup câte un rol: al conservatorului, exuberantului, pesimistului și optimistului.

3. **Dezbaterea colectivă a problemei** – Se face precizarea că fiecare grup în interpretarea rolului trebuie să respecte următoarele *cerințe*:

- să-și exprime părerea;
- să asculte părerea celorlalți;
- să păstreze disciplina în expunerea propriilor păreri;
- să aleagă soluțiile reale, concrete pentru problema de rezolvare.

Idei posibile emise în timpul interpretării rolurilor

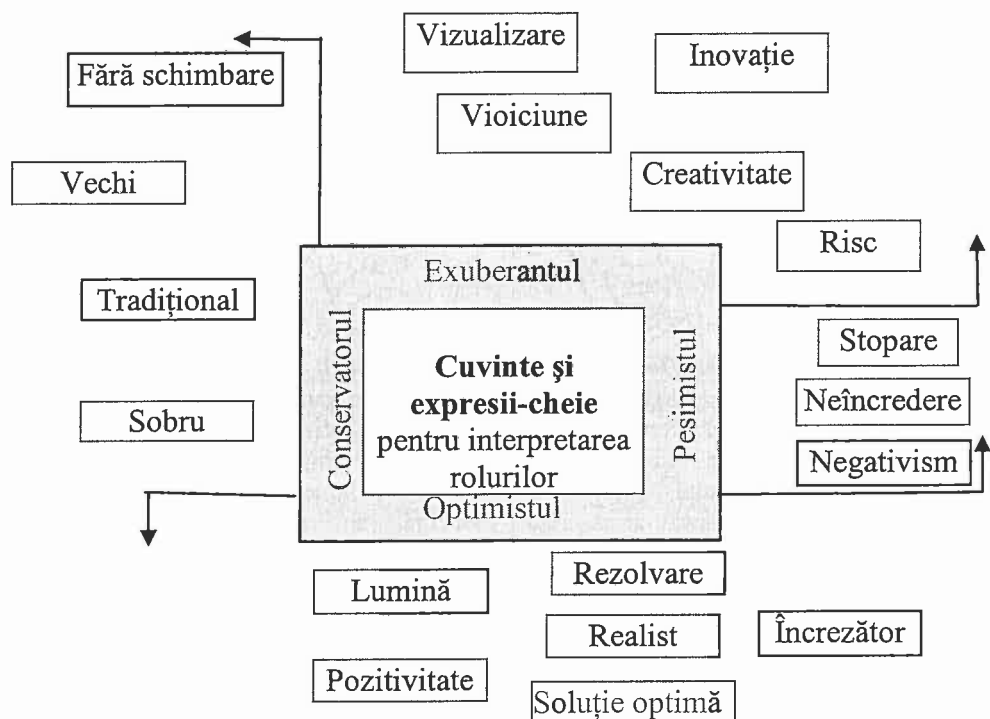
Conservatorul	Exuberantul	Pesimistul	Optimistul
“Puiul trebuia să asculte, prepelița nu poate rămâne; de când lumea, păsările călătoare trebuie să plece toamna. Ar putea pleca și puiul dacă l-ar îngriji un om și i s-ar vindeca aripa, dar povestea se va termina cum spune scriitorul”	“Prepelița avea o pană fermecată pe care i-a pus-o puiului și i-a vindecat aripa. Așa a reușit puiul să zboare cu mama și frații lui”	“Puiul nu va putea zbura. Este sfârșitul toamnei, este frig și nu-l va găsi nimeni. Prepelița nu are pana fermecată, că altfel o folosea și își vindeca puiul, deci nu poate fi un final fericit”	“Numai în poveste puiul poate fi salvat cu o pană fermecată. În realitate însă el poate fi salvat de către un copil care îl va găsi în grădina lui și îl va îngriji sau îl duce la medicul veterinar, care îl va vindeca apoi este dus înapoi la mama și frații lui”

4. Sistematizarea ideilor și concluzii asupra soluțiilor

Copiii se reunesc pentru sistematizarea ideilor și ajung la concluzia că cea mai bună soluție este cea a optimistului pentru că este reală și se poate împlini cu adevărat.

De reținut!

- Metoda se aplică în finalul poveștii sau în jocuri și activități alese pentru dramatizarea textului, dar mai ales în activități integrate pentru realizarea obiectivelor propuse pentru evaluarea inițială sau pentru depistarea inteligențelor lingvistice și interpersonale.
- Asigurați-vă că preșcolarii stăpânesc textul!
- Identificați (creați problema, situația-problema!)
- Atribuiți denumiri accesibile rolurilor, copiii nu vor înțelege denumirile specificate de metodă. Ex. Neschimbatul, Nemulțumitul, Visătorul, Realistul.
- Folosiți simboluri adecvate!
- Explicați clar fiecărui copil care interpretează rolul cum trebuie să se comporte, ce trebuie să accepte și ce nu, ce argumente pro și contra se admit.



II. Construcții

Tema "Orașul copiilor"

Obiectiv: Realizarea unei construcții deosebite prin emiterea unor idei și soluții de grup, reale, specifice metodei.

Etape:

1. Cu materialele existente la zona "Construcții" realizați lucrarea "Orașul copiilor".

Se pune problema locului, a modelului, a materialelor utilizate pentru realizarea lucrării, elementele-cheie ale temei.

2. Copiii sunt organizați în patru grupuri (după criterii alese de educatoare sau de copii), conform rolurilor metodei.

3. Se dezbate problema cu întreaga grupă.

Fiecare copil trebuie să găsească soluții adecvate pentru realizarea lucrării la nivel de grup.

Soluții propuse:

Grupul conservatorilor → construcții din cuburi pe suprafața unei mese.

Grupul exuberanților → acceptă soluția conservatorilor însă propune parcul ca spațiu pentru construcții din materiale variate: școli din *cleștar*, grădinițe din *mărgăritar*, parcul de distracții din *ciocolată*, străzi din *bomboane* și *turtă dulce*.

Grupul pesimiștilor → consideră că lucrarea nu se va realiza, până vor fi procurate materialele va trece timpul și vor pleca acasă.

Grupul optimiștilor → elucidează problema: vor delimita spațiul în zona construcții pentru a fi aproape de materialele ce le vor folosi și care vor fi diversificate: vor fi folosite cele existente pentru că nu există în clasă cele propuse de exuberanți; să se gândească fiecare din ce materiale vor construi parcul de distracții, grădinițe, străzi, copaci, copii și să treacă la lucru.

Grupurile se reunesc și concluzionează că vor realiza "Orașul copiilor" în clasă, din materialele existente, denumesc copiii care: selectează materialele, creează planul de construcție, construiesc etc.

Rețineți!

- Nu toată grupa realizează lucrarea!

Se alege un grup de copii, dezbaterile problemei se pot face și într-un grup de 6-7 copii.

- Inițiați și desfășurați discuții în cerc pe diverse probleme, chiar și pentru realizarea unor construcții.

- Distribuți rolurile bazându-vă pe cunoașterea capacităților și competențelor copiilor!

- Stimulați în realizarea lucrării copiii cu inteligență interpersonală, kinestezică și vizual-spațială!

- Stimulați copiii cu celelalte tipuri de inteligență în realizarea unor sarcini ajutătoare construcției: inteligența lingvistică, de exemplu, în comunicarea soluțiilor, în descrierea planului, a machetei de lucru.

- Stimulați creativitatea, imaginația exuberanților, toleranța optimiștilor, încrederea pesimiștilor și conservatorilor, evidențiind soluțiile reale, posibil de realizat!

III. Activitate extracurriculară – organizarea expoziției “Eco-Inventivii și deșeurile”.

Obiectiv: Stimularea creativității în găsirea unor soluții viabile privind organizarea unei expoziții prin “metoda Frisco”.

Precizări: “În urma derulării proiectului cu tema mai sus menționată au apărut foarte multe lucrări din deșeuri, materiale refolosibile”.

Educatoarea propune expunerea acestora în expoziții pentru popularizarea experienței și creativității.

Etape:

1. Lucrările realizate în cadrul proiectului “Eco-inventivii și deșeurile” sunt așezate în diverse locuri în clasă.

Se propune copiilor să găsească locul și modalitățile de expunere a lucrărilor.

2. Distribuirea rolurilor se face prin tragerea la sorți a unor medalioane puse într-un coșuleț, care conțin figuri umane reprezentând cele patru personaje.

Se constituie patru grupuri.

3. Frontal se dezbate problema. Se reamintește fiecărui grup rolul pe care-l vor interpreta și se lasă timp de lucru în interior, apoi se prezintă rezultatul, fiecare grup susținându-și punctul de vedere.

Posibile opțiuni:

Grupul Conservatorilor → propune loc de amenajare al expoziției holul sau sala de clasă.

Grupul Exuberanților → propune amenajarea expoziției în străinătate, pentru că sunt reușite, interesante și merită să fie văzute. Vor călători cu avionul și vor ajunge repede la oricare destinație aleg.

Grupul Pesimiștilor → consideră că expoziția nu se poate organiza pentru că lucrările nu au pe ce să fie expuse, nu au bani de drum pentru a merge în altă țară.

Grupul Optimiștilor → spune că expoziția trebuie să se organizeze în afara clasei, dar nu pe hol sau în clasă. Ar fi interesant să se organizeze în străinătate, dar nu se poate acum. Pot fi expuse lucrările în sala de spectacole a grădiniței, în aer liber în parc, la bibliotecă etc., unde se vor face fotografii care vor fi lansate pe site-ul grădiniței.

4. În concluzionarea ideilor se precizează că expoziția se va organiza la “Clubul ecologiștilor” din oraș, pentru ca lucrările să fie vizitate de adulți care vor citi și mesajele ecologice.

Rețineți!

Prin interpretarea rolurilor copiii conștientizează:

- există diferite locuri de amenajare a unei expoziții;
- lucrările expuse să fie originale, estetice, să transmită mesaje tematice vizitatorilor, să evidențieze creativitatea autorului.

IV.9. Mai multe capete la un loc

Definiție:

Tehnica de rezolvare a unei situații-problemă individual și în grupuri mici. Este o variantă a problematizării.

Obiective:

- Să găsească soluții individuale la situații problemă;
- Să coopereze în cadrul grupului pentru formularea răspunsului final.

Descrierea metodei:

1. Comunicarea sarcinii de lucru

Se constituie grupuri de câte 4 copii. Pentru formarea grupurilor se folosește tehnica numărării (se numără până la 4) copiii memorează numerele proprii.

Un copil din fiecare grup, va alege un plic de pe masa educatoarei care conține situația-problemă (o întrebare). Acestea vor fi citite de către educatoare pentru fiecare grup. Situația problemă va fi soluționată mai întâi individual.

2. Activitatea individuală

Fiecare copil va rezolva individual situația problemă prezentată de educatoare.

3. Activitate în grupuri

După rezolvarea situației individual de către fiecare copil, aceștia prezintă rezolvările în grupul din care fac parte, apoi copiii discută și selectează soluția corectă pentru fiecare grup.

4. *Activitatea frontală.* Educatoarea spune un număr (de ex. 2), iar toți copiii care poartă acest număr de la toate grupurile vor prezenta varianta corectă a răspunsului grupului său.

Sugestii metodice

Pentru economisirea timpului situațiile-problemă pot fi identificate de către copii, atunci când acestea sunt prezentate printr-un desen.

Dacă un grup întâmpină greutate în rezolvarea situației-problemă, implicați-vă în calitate de partener, fără a apela la autoritatea de dascăl.

Această tehnică se poate utiliza în mai multe etape ale lecției (în reactualizarea cunoștințelor, sau în consolidarea lor).

Tehnica poate fi folosită și în combinații cu alte strategii în diferite momente ale zilei.

Ce fac copiii?

- caută soluția problemei – individual;
- comunică și aleg răspunsul final;
- răspund la solicitările educatoarei.

Ce face educatoarea?

- citește situația-problemă pentru fiecare grup;
- monitorizează activitatea grupurilor.

Avantajele tehnicii

- copiii învață să rezolve singuri situațiile-problemă;
- această tehnică contribuie la învățarea prin cooperare.

METODE DE CERCETARE ÎN GRUP

V.1. Proiectul

Proiectul este o strategie de învățare care implică activ copiii într-o investigație bazată pe cooperare (Branstord și Stein, 1996) în scopul exersării capacităților necesare viitorului adult într-o societate democratică.

Scopurile celor care lucrează pe metoda proiectelor este “*de schimbare a sistemului, procedurilor prin care sunt alese căile, clasele de acțiune și categoriile de resurse necesare realizării acestor scopuri*”¹.

Omul prezentului trebuie să fie creativ, independent, tolerant, sensibil, cooperant.

Programa preșcolară permite abordarea metodei proiectelor, despre care s-a scris foarte mult.

Aplicarea programei preșcolare prin propunerea proiectelor ce vizează conținuturi dintre cele mai surprinzătoare dar accesibile preșcolarilor, facilitează exersarea abilităților practice de integrare socială.

Ce noutăți mai pot fi spuse despre proiect? Vom exemplifica:

1. *Tipurile de proiecte după demersul realizat.*
2. *Etapele unui proiect în viziune sistemică.*

Mai puțin abordate sunt proiectele care debutează în grădiniță în timpul jocurilor libere și se dezvoltă în alte tipuri de activități decât cele formale. Finalizarea unui astfel de proiect este pregătită și programată de educatoare. Ea provoacă clasa la dezbateri tematice bazate pe întrebări adresate copilului/copiilor care au studiat subiectul. Și în acest context dascălul ghidează, monitorizează și evaluează din exterior copilul.

Proiectarea unui astfel de proiect începe în clasă.

¹ Modele, strategii și tehnici didactice activizante – Proiectul (p. 15)

Planificarea demersurilor

- 1) Ce acțiuni concrete se vor realiza.
- 2) Ce resurse umane, materiale, financiare, informaționale vor fi necesare pentru fiecare acțiune organizată.
- 3) Ce termene sunt accesibile, acceptate, suficiente pentru pregătirea, organizarea, desfășurarea și evaluarea acțiunilor.
- 4) Ce responsabilități va avea copilul, familia, grădinița.
- 5) Ce se așteaptă de la un astfel de proiect?
- 6) Toate activitățile organizate vor contribui la realizarea obiectivelor propuse la începutul proiectului?

Temă de cercetare “Furnicile”

Scopul. Să manifeste o atitudine de protecție și admirație față de furnici.

Anticiparea rezultatelor

- să-și dezvolte capacitatea de a stabili relații între acțiunile copiilor și consecințele asupra furnicilor;
- să dobândească o conduită de protecție față de insecte.

Cercetarea științifică a comportamentului în diferite momente ale zilei, mediul de viață al furnicilor în interiorul familiei și în relațiile cu alte insecte.

Demersul practic

- Observarea comportamentului a două specii de furnici (hărnicia – lenea, foloase – daune).
- Dușmanii furnicilor.
- Studiul mușuroiului.
- Studiul elementelor mediului natural în care trăiesc furnicile (pe copaci, în pământ, pe flori).

Analiza cauzală

Din ce cauză ajung furnicile în casă, pe copaci?

- Stabilirea locului de observare (fiecare copil observă alt loc, alt plan).
- Analizarea detaliilor locului, comportamentelor, relațiilor.

Prezentarea sintezei momentelor cheie de către copii educatoarei, familiei care vor nota într-o fișă observațiile copilului/copiilor.

Analiza spațială a problemei

- Cum se deplasează furnicile?
- Cât de departe poate ajunge o furnică?
- Exemplu – “Furnicile au pătruns în casă” – problemă pentru familie.

Procesul soluționării problemei

- Cum putem interveni fără a afecta specia?
- Copiii culeg informații în grădiniță, în familie.
- Copiii asistă cum părinții deviază drumul furnicilor spre mușuroi printr-un labirint de hrană.

Demersul practic

1. *Etapă emoțională* se instalează când copiii își formează primele impresii. Unii sunt atrași de furnici, alții au repulsie față de furnici.

2. *Identificarea câmpului vizual*, limitelor de observare a furnicilor, a momentelor care transmit un comportament, o relație, o trăsătură.

3. Analiza

• Primele observări sunt spontane apoi se observă și se analizează comportamentul furnicilor și caracteristicile mediului. În descriere copiii fac referiri la armonia, ordinea, perseverența, traseul parcurs, scopul deplasării.

• Se studiază atent relațiile furnicilor cu mediul și structura corpului.

Nu este suficientă observarea în mediul natural.

Imagini care răspund obiectivelor propuse sunt analizate de către copii pentru a înțelege cum își construiește furnica mușuroiul, cum transportă hrana, cum se hrănește.

4. Explicarea

• Copiii înțeleg problemele pe care le pun furnicile sau pe care le au furnicile.

• Explicațiile formulate de copii în grup, cumulate, dezvoltă capacitatea de a emite ipoteze. Apare curiozitatea de a verifica ipotezele formulate prin diverse mijloace: prin internet, analiza imaginilor, extragerea mesajului unor povești, proverbe și mai ales prin studiul mediului concret.

5. *Confruntarea rezultatelor* atunci când proiectul se desfășoară pe grupuri cu sarcini diferențiate sau aceleași sarcini pentru toate grupurile.

Se inițiază jocuri de rol sau o reuniune a tuturor grupurilor pentru a sintetiza și sistematiza cunoștințele copiilor obținute prin surse și strategii originale care au format copiilor reprezentări trainice pe care le reactualizează răspunzând la un set de întrebări ca:

Unde trăiesc furnicile?

- | | |
|-------------------------|---|
| • Cum arată? | • Cum se apără de dușmani? |
| • Cum este familia lor? | • Ce ne-au învățat furnicile? |
| • Cu ce se hrănesc? | • Ce curiozități putem spune și altora? |

Copiii pot adresa alte întrebări la întrebări, fie pentru a clarifica informația, fie pentru a obține alte informații pe care nu le-a descoperit.

Concluzie – Temele de proiect ce vor fi cercetate de copii acasă sub îndrumarea părinților, constituie probleme reale cu care se confruntă copiii, familia, blocul, cartierul etc.

Exemple de probleme ce pot fi cercetate și soluționate: Selectarea deșeurilor, risipirea apei, a curentului electric, invazia gândacilor, țânțarilor, excesul de jucării.

Etapă

- Problema se analizează de către părinți în prezența copiilor.
- Împreună părinții, copiii propun mai multe soluții de rezolvare.
- Soluțiile se supun dezbaterii apoi se alege soluția optimă.
- Se aplică strategia de rezolvare a problemei.
- Se evaluează eficiența strategiei, efectele ei, beneficiile și se completează o fișă de cercetare.

• Copiii prezintă singuri sau împreună cu părinții problema și întregul demers fie verbal fie însoțit de filme, fotografii prin care conving și motivează și alți copii, alte familii să investească timp în formarea copiilor.

Proiectul desfășurat în familie este o provocare.

Cerințe

- Tema să nu depășească posibilitățile copiilor sau familiei.

- Copiii explorează sub observarea și îndrumarea atentă a părinților subiectul.

- Părinții le asigură cadrul, spațiul, timpul, materialele, sprijinul permanent, îi încurajează.

- Copiii fiind mici durata unui astfel de proiect trebuie să fie suficientă dar nu prea mare. Există riscul de a fi abandonat.

- Nu se propun proiecte de cercetare pentru acasă mai mult de 3 pe clasă în același interval de timp deoarece ele vor fi îndrumate din exterior de educatoare care va monitoriza proiectul și va organiza evaluări parțiale, pe etape, în scopul motivării.

- Același subiect poate fi structurat de un grup de copii.

- Mediul explorat trebuie să fie parțial cunoscut pentru copiii interesați și să ofere oportunități de abordare pentru nivelul preșcolar.

- Este bine ca grupul format să provină din medii culturale diferite cu preocupări și competențe diferite.

Respectarea acestei cerințe motivează copiii și părinții, facilitează cooperarea din perspectiva experienței familiilor și cea dobândită prin implicarea copilului în rezolvarea problemei.

Chiar dacă numărul familiilor care aderă la o astfel de strategie de investigare pe care grădinița o promovează considerând-o eficientă pentru părinți și copil este infimă, întreaga clasă va beneficia de rezultatele studierii unei teme.

Cu răbdare vom constata că numărul familiilor care solicită proiecte pentru copiii lor va crește.

Totul depinde însă de strategia educatoarei și mai ales de dorința de a deveni un dascăl modern schimbând rolul din dirijor în ghid, îndrumător, sfătuitor, coordonator.

Etapile unui proiect în viziune sistemică

După Maria Eliza Dulamă etapele sunt:

I. Unde suntem	II. Unde ajungem	III. Unde vrem să ajungem
1) Diagrama stării actuale (analiza swot)	<i>Planificarea</i> 1) Stabilirea obiectivelor (Ce)	1) Descrierea stării dorite
2) Identificarea nevoilor	2) Identificarea resurselor (Cu ce)	2) Stabilirea motivelor (De ce?)
3) Identificarea problemelor	3) Stabilirea strategică (Cum)	3) Stabilirea scopurilor (Ce)
	4) Stabilirea activității concrete (Ce)	4) Stabilirea rezultatelor (efectele produse)
	5) Stabilirea responsabilităților (Cine)	
	6) Stabilirea termenelor (Când)	

Etapile parcurse în derularea unui proiect

- 1) Alegerea subiectului
- 2) Prezentarea sarcinilor de lucru
- 3) Comunicarea obiectivelor
- 4) Formarea grupelor de lucru
- 5) Cunoașterea etapelor proiectului și responsabilitățile în cadrul fiecărei etape
- 6) Realizarea propriu-zisă a proiectului
- 7) Monitorizarea activității desfășurate
- 8) Eșalonarea rezultatelor obținute.

Subiectul proiectului se alege de educatoare sau copii.

Cerință:

- Să fie accesibil, interesant pentru copii.
- Să se transmită copiilor și părinților sursele materiale și informaționale ce urmează a fi studiate.

- Sarcinile de lucru să fie comunicate explicit de către educatoare

Exemplu – “Grădinița noastră are mai multe probleme nerezolvate. Nu valorifică deșeurile din hârtie, aluminiu și PT-uri pentru a obține fonduri extrabugetare.

Ne vom grupa câte 5 copii. În fiecare grup format veți descrie ce se întâmplă cu aceste deșeuri, unde ajung ele, lipsa de preocupare pentru strângerea și vânzarea deșeurilor, neimplicarea cadrelor, copiilor și părinților în rezolvarea acestei probleme.

Gândiți-vă și comunicați în grup, ce ați dori să se întâmple în grădiniță pentru a se produce o schimbare.

- Copiii discută în grup apoi prezintă concluziile grupului, frontal.
- Se poate discuta și cu întreaga clasă acceptând toate ideile copiilor.

Împreună cu copiii și de la caz la caz și cu implicarea părinților pentru a-și da seama de seriozitatea abordării subiectului, se elaborează proiectul.

În sinteză, copiii descriu cele două situații și hotărăsc împreună cum pot rezolva problema răspunzând la cele 3 întrebări: “Unde suntem”, “Unde dorim să ajungem?”, “Cum ajungem să rezolvăm problema”?

Se stabilește perioada rezolvării problemei și când se vor evalua rezultatele.

1) *Discutarea obiectivelor proiectului.*

- Formarea deprinderii de a lucra în echipă.
- Documentarea copiilor din mai multe surse pentru a dobândi cât mai multe informații despre deșeuri, pericolele acestora pentru sănătatea mediului și eventuale posibilități, exemple de soluționare în alte grădinițe și în alte contexte.
- Aplicarea în practică a informațiilor dobândite prin strategii diferite.
- Înțelegerea, reținerea și pregătirea în sinteză a ideilor, soluțiilor.

Exemple de întrebări

Ce credeți, acest proiect va fi folositor pentru grădinița noastră? De ce trebuie să ne implicăm și noi în rezolvarea problemelor grădiniței?

Copiii învață:

- Să participe la schimbarea unor concepții, mentalități ale adulților prin exemplul lor și al părinților;
- Învăță să câștige bani inteligent, cooperând pentru identificarea celor mai eficiente soluții cu alți copii și cu adulți.
- Învăță să investească eficient banii câștigați prin efort comun;

- Învăță să se documenteze și să dezvolte în continuare o idee pentru extinderea ei la nivelul grădiniței.

2) *Constituirea grupelor de lucru*

Se formează grupe de câte 3-4 copii.

Se știe că, cu cât numărul membrilor unui grup crește, cu atât eficiența implicării active scade deși cantitatea produsului final poate crește.

3) *Propunerea etapelor de lucru*

Se stabilește:

- succesiunea etapelor de lucru
- durata fiecărei etape;
- conținutul fiecărei etape (analiza problemei, discutarea constatărilor, propunerea unor soluții și ierarhizarea acestora).

În grup fiecare copil va avea câte o responsabilitate.

Exemplu

Fiecare grup va avea de rezolvat o activitate concretă.

- Se stabilesc etapele fiecărei activități.
- În cadrul fiecărei activități copiii vor avea sarcini precise pe care le vor rezolva.

4) *Realizarea proiectului*

Activitatea fiecărui grup este observată și monitorizată de educatoare:

Grupul 1 – confecționează trei containere pentru colecționat hârtie, peturile și aluminiul.

Grupul 2 – realizează un afiș prin care anunță acțiunea de strângere a materialelor refolosibile precizând ziua și locul și orele.

Grupul 3 – crează și realizează fluturași și mesaje prin care motivează implicarea întregii grădinițe la acțiunea de colectare organizată în cadrul proiectului.

Grupul 4 – concepe împreună cu educatoarea întrebările unei anchete în rândul părinților privind rolul deșeurilor în poluarea mediului.

Grupul 5 – caută informații pe internet în alte surse bibliografice puse la dispoziție la bibliotecă despre pericolul deșeurilor.

- metode de refolosire a materialelor refolosibile;

- tehnologii de refolosire a deșeurilor în lume.
- centru de colectare.

Toate grupurile participă la o ședință brainstorming pentru a găsi soluții de extindere a proiectului și la alte grupe, de popularizare dar și de investire eficientă a banilor pentru rezolvarea problemei pentru clasa lor.

5) Evaluarea

Containerele realizate, afișul, fluturașii și mesajele, materialele bibliografice studiate, alte produse care nu au fost propuse dar s-au realizat în timpul derulării proiectului, bonurile ce reprezintă suma obținută din vânzarea deșeurilor, obiectele procurate, afișe de mulțumire pentru toți colaboratorii, sunt expuse și prezentate într-un spațiu deschis personalului grădiniței, copiilor și părinților.

Implicarea individuală și de grup a copiilor este finalizată printr-un interviu luat de către copii conducerii grădiniței, tuturor evaluatorilor invitați, pentru a culege informații despre implicarea lor în rezolvarea unor probleme nerezolvate, neglijate, neidentificate, pentru revista grădiniței.

În activitatea de evaluare organizată fiecare grup prezintă bibliografia studiată, produsele obținute, rezultatul ideilor, soluțiilor de grup.

La intervale de zile, educatoarea organizează teme de discuție cu grupurile pentru a le acorda sprijinul, ajuta să aleagă soluția care orientează grupul spre reușită.

Exemple de întrebări

- Cum contribuți la rezolvarea problemei?
- Ce ai studiat pentru a ști mai multe despre materialele refolosibile?
- Vă sugerez să citiți aceste benzi desenate și veți afla și alte soluții, pericole ale depozitării haotice a lor.
- Cu ce greutateți vă confrunțați pentru a realiza ce v-ați propus?
- Cine vă ajută pentru a rezolva sarcinile de grup?
- Ați putea discuta, cere sprijin și altor persoane ca.....

6) Evaluarea rezultatelor

Se analizează și apreciază:

- întreaga activitate;
- strategia de lucru a fiecărui grup;
- produsele realizate;
- nivelul de prezentare.

Grupurile	Educatoarea
- explică cum au cooperat - ce sarcini au îndeplinit - ce sprijin au solicitat - cine i-a îndrumat și cum <i>Grupurile între ele</i> - adresează întrebări reciproc - se autoevaluează argumentându-și aprecierile	Evaluează - originalitatea rezolvării sarcinilor de către grupuri - capacitatea copiilor de a identifica probleme - capacitatea de a coopera și găsi soluții de rezolvare - ducerea la bun sfârșit a sarcinii date rezolvarea conflictelor de grup

Posibili indicatori ai evaluatorului

Tipuri de proiecte

Proiecte de tip constructiv

Într-un proiect de tip constructiv copiii își propun să producă, să construiască ceva.

Exemple

- Confecționare de cărți tematice – *Bibliotecă*;
- Conceperea unui afiș – *Bibliotecă*;
- Realizarea unui colaj de fotografii – *Arte*;
- Ierbarul sănătății – *Știință*;
- Colecția mea (semințe, pietre, scoici, frunze etc.) – *Știință*;
- Machetă "Insula misterioasă" – *Construcții*
- Dicționar de buzunar – *Bibliotecă*;

- Revista grupei “Prietenii naturii” – *Biblioteca, Artă, Știință*;
- Activitatea grădinarului – *Știință*;
- Construirea unei colivii – *Construcții*

Proiect de tip problemă

Copiii se confruntă cu o problemă și încearcă să o rezolve.

- Deșeurile – o problemă.
- Lipsa coliviilor pentru protecția păsărilor iarna.
- Invazia omizilor.
- Contaminarea legumelor cu insecticide.
- Alergie la praf, miros etc.
- Protejarea bujorului sau narciselor sau floarea de colț etc..
- Înmulțirea melcilor – dispariția plantelor.
- Câinii vagabonzi prieteni sau dușmani
- Păsările călătoare – încotro?

Proiecte de tip învățare

Obiectiv

Însușirea unei tehnici sau proceduri de instruire.

Exemple

- Tehnica utilizării calculatorului, internetului.
- Tehnica folosirii dicționarului ilustrat pentru copii.
- Tehnica realizării unei cărți.
- Realizarea unei experiențe sau a unui experiment.
- Realizarea unei salate de sezon.
- Căutarea unei cărți în biblioteca clasei.

Proiecte de grup

Motto = “Nici unul dintre noi nu este la fel de isteț ca noi toți la un loc.”

Tema proiectului = Miniculegere “Flori de grădină”

- Formați 4 grupe

Sarcini de lucru

- Realizați câte o miniculegere de ghicitori pentru fiecare floare de grădină.
- Adăugați și imagini sau desene sub ghicitoare sau deasupra ghicitorii scrise.

Rețineți

Prima copertă conține:

1. Titlul cărții realizată în grup.
2. Autorii cărții. (toți copiii din grup).
3. Anul în care este publicată cartea.
4. Numele grădiniței.
5. Adresa și telefonul grădiniței.
6. Denumirea editurii.
7. Desen “Autoportret”.

Pentru editura (creați un nume de floare sau un nume din inițialelor numelor voastre).

Proiect de grup pornind de la o reclamă.

- Formați 4 grupe.
- Copiii din grupul 1 vor colecta ambalajele unor produse din reclame televizate și vor motiva alegerea.
- Copiii din grupul 2 vor colecta ambalaje de ciocolată și vor prezenta succint informațiile înscrise pe ambalaj care i-a convins să le cumpere (conțin lapte și alune, ciocolată albă, energizează, descrierea gustului, specială pentru copii).
- Copiii din grupul 3 prezintă câte două produse de lapte și precizează pe cel preferat (în cutie cu imagini, sugestive, atractive) în detrimentul laptelui la pungă care are același conținut dar ambalajul este simplu, neatrăgător.
- Copiii din grupul 4 își vor imagina un ambalaj de suc natural din fructe, atractiv prin culoare și imagine.

Rețineți!

• Învățarea bazată pe proiect este o acțiune de cercetare și acțiune practică în același timp care stimulează operațiile superioare ale gândirii.

• Copiii găsesc soluții la rezolvarea problemelor prin “dezbateri de idei, formularea de predicții, proiectarea de planuri sau experimente, colectarea și analiza datelor, extragerea concluziilor, comunicarea ideilor și a rezultatelor investigației unii altora, adresarea de noi întrebări, creare de obiecte” (după Blumfeld et al., 1991).

• Are la bază învățarea prin cooperare. Acționând în grup fiecare copil își aduce contribuția la realizarea unei părți din proiect și împreună cu celelalte grupe la finalizarea proiectului grupei ca întreg. Responsabilitățile sunt diferențiate pe grupuri.

• Se explorează realitatea cotidiană prin diferite tipuri de activități nonformale, informale.

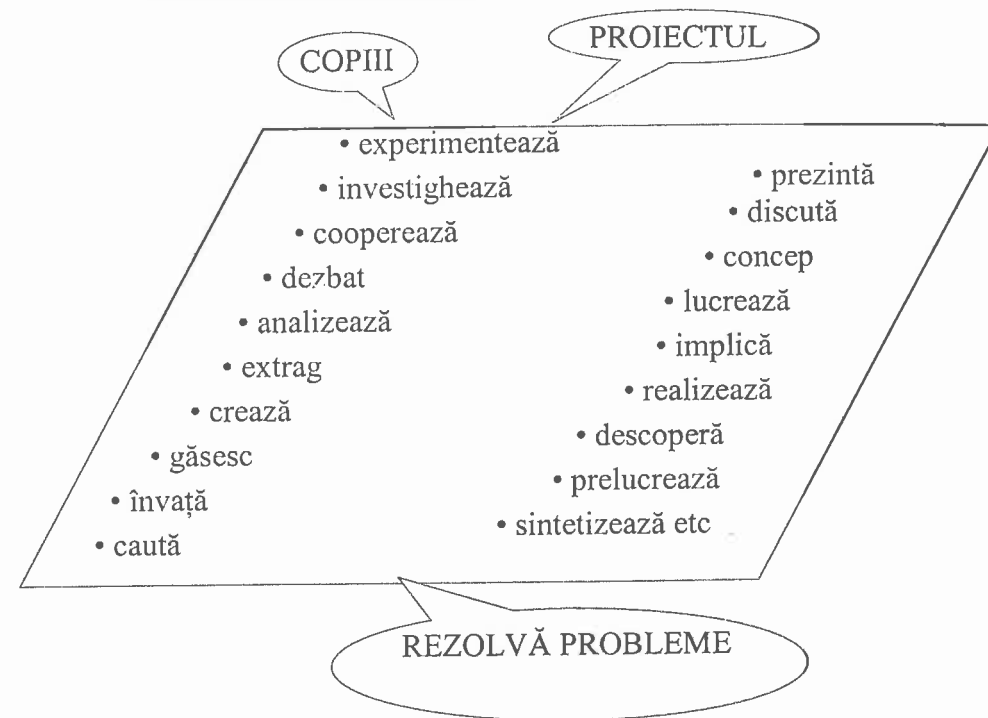
• Proiectul este susținut material și uneori financiar de familie, sponsori, experți etc.

• Copiii se consultă în toate etapele proiectului devenind parteneri în rezolvarea problemelor.

• *Proiectul se poate desfășura în paralel cu alte teme proiectate la începutul anului școlar. De aceea se integrează în planificarea săptămânală alocându-se un timp (20'→1 h) pentru parcurgerea etapelor pe o perioadă/durată de la început stabilită.*

Durata poate varia între o săptămână și 3 luni, durata unui anotimp care poate fi temă de proiect.

Produsele realizate în cadrul proiectului sunt expuse în grădiniță iar dacă valoarea lor este certă, pot fi și expuse în alte grădinițe în expoziții itinerante.

Proiectul:**Proiectul Webquest**

Tehnica Web – propune o metodă de lucru care are ca fundament ideea constructivistă de învățare prin efort propriu.

Această tehnică a fost implementată în 1995 în SUA. Inițiatorul Bernie Dodge. El. propune două niveluri ale organizării unui Webquest.

1) Webquest-ul de scurtă durată

Scop – Achiziționarea de noi cunoștințe și integrarea acestora în contexte diferite.

Durata = 1-3 activități a câte 20-30'.

Finalitate – Copiii acumulează informații noi legate de o temă dată, le înțeleg și le aprofundează realizând conexiuni între ele.

2) Webquest-ul de lungă durată

Scop – Extinderea și structurarea cunoștințelor.

Durata – o săptămână, o lună.

Obiectivul – Organizarea eficientă a timpului de învățare al copiilor.

Oricine poate crea un Webquest având o anume problematică abordată într-un proiect care are facilități multiple.

O astfel de experiență au trăit-o dascălii care au experimentat în cadrul proiectului Comenius – “Think Construct and Communicate: ICT as”. Ei au integrat-o la metodele clasice ca pe o alternativă, având ca scop: explorarea rațională, eficientă a internetului.

Iată demersul unui Webquest de realizat la grupe pregătitoare.

Webquest – “Dacă aș fi o ciocănitore...”

Grupa – mare pregătitoare.

Durata = 4 întâlniri

Activități integrate – cunoașterea mediului, educarea limbajului educației pentru societate, educație plastică și practică.

I. Introducere

Ciocănitorele sunt păsări care trăiesc pe întreg globul. La noi în țară le întâlnim la munte, la câmpie și prin parcuri.

- Vouă vă plac ciocănitorele?
- Oare oamenii au nevoie de aceste păsări?
- Este bine să le ocrotim?

II. Sarcina de lucru

Imaginați-vă că sunteți o ciocănitore.

Trăiești în pădure. Oamenii au hotărât să taie pădurea. Oare ei știu că în pădure trăiesc multe păsări, printre care și ciocănitore?

Dacă ați fi față în față cu ei ce i-ați sfătui:

1) Creați o povestire în care personajele principale să fie oamenii, ciocănitore, copiii iubitori de natură. Acțiunea povestirii se desfășoară în pădure.

Gândiți-vă la rolul acestor păsări pentru pădure (lanțul trofic) și cum va afecta mediul acțiunea oamenilor. Descrieți ce ați simțit voi când ați aflat.

2) Realizați un desen, un colaj sau o machetă care prezintă aspecte pozitive și acțiuni negative ale intervenției omului pentru a proteja pădurea ca mediu de viață al păsărilor.

Sursele de informare

Surse on-line:

- www.clopotel.ro/utile/dictionar/ciocanitori
- www.copilul.Ro/zodiac_totemic_5_ciocanitoare
- www.ciocanitoare.vocabulary.ro
- www.infantim.ro/stnaturii/publicatii/cioco_1p.html
- www.clopotel.ro/enciclopedia
- www.mmediu.ro/legislatie/noutati
- www.gds.ro/Actualitate/2003-08-29
- www.legoschool.ro/copii.html
- www.atheneum.ca/modules/smartsection/item.php
- www.arhivafoto.com/displayimage.php
- www.magicland.ro/animale/pasari/ciocanitoare
- www.lumeacopiilor.ro
- www.animale/ciocanitoare.php

1. Copiii se organizează pe grupuri.
2. Fiecare copil din grup își va alege tema de studiu.
 - a) Mediul de viață
 - b) Hrana
 - c) Înmulțirea
 - d) Curiozități
3. Îți dorești să fii ciocănitore. Tocmai de aceea trebuie să știi cât mai multe despre această pasăre, minune a naturii.

Află răspunsul la următoarele întrebări:

- Unde trăiești tu? (pădure, câmpie, parcuri)
- Prin ce te deosebești tu de alte păsări? (cioc, penaj, coadă, regim de viață, zbor, dimensiuni)?
- Cum te hrănești?

- Ce rol are ciocul și limba?
- Care sunt dușmanii tăi?
- Ce-ți place la tine?
- De ce ți se spune "medic" al pădurilor?
- Cu cine te poți compara ca penaj și ca dimensiune?
- Ce ne poți spune despre cuibul tău? Dar despre pui?

4. Copiii caută răspunsurile pe net accesând saiturile recomandate sau imaginile și informațiile de pe un CD realizat de educatoare în colaborare cu părinții.

Această ultimă variantă este pentru copiii care nu au internet.

5. Se organizează activități în care copiii își prezintă răspunsul personalizat susținând cu argumente științifice și creative necesitatea protecției pădurii pentru păstrarea echilibrului ecologic, a ecosistemelor existente în pădure. Ex. (convorbiri, desene, postere, colaje, mesaje, albume, cărțile și strategii interactive de grup ca: ciorchinele, piramide și diamantul, predarea/învățarea reciprocă etc.).

Cuprind și un set de întrebări problemă al cărui răspuns se bazează pe informațiile noi acumulate în scopul structurării acestora.

Set de întrebări problemă:

- De ce ai acceptat rolul de ciocănitore?
- Explică cum te faci tu folositoare pădurii?
- Ce s-ar întâmpla dacă nu ai exista?
- Cine îți face rău? De ce? Cum?
- Formulați împreună "*Sfaturi pentru protecția ciocănitorelor*"
- Găsiți o cale prin care sfaturile voastre să ajungă la oameni.

6. Realizați împreună o cărticică sau un pliant cu imagini sau desene dar care să transmită oamenilor un mesaj: "*Pădurea este adăpostul ciocănitorei*". "*Medicul pădurilor salvează copacii de insectele dăunătoare*", "*Omule, nu înmulți dușmanii ciocănitorei!*", "*Admiră una din minunile naturii – ciocănitorea*".

"*Stejar secular cu scorburi mici, prietenul ciocănitorelor*", "*Învăță de la natură, omule!*".

- Ce credeți că au învățat oamenii din mesajele voastre?
- Copiii prezintă convingător conținutul cărții din care se desprind mesajele.

Evaluarea

- Se evaluează: strategiile de căutare a informațiilor despre ciocănitore, pădure, defrișare.
- Conținutul mesajelor formulate și explicațiile prin care demonstrează că au înțeles necesitatea protecției pădurii, rolul acestei păsări și efectele intervenției omului asupra dispariției păsărilor, capacitatea copiilor de a coopera permanent în realizarea sarcinilor de învățare.

Evaluarea cărții sau pliantului realizat în grup.

Se evaluează conținutul imaginilor semnificative care răspund sarcinii de învățare formulate și resurselor studiate în cadrul proiectului Webquest.

Concluzii

- Este frumos să fii ciocănitore? De ce?
- Ți-ar place să te transformi în ciocănitore și să trăiești ca ea?

Chiar dacă v-ați dori să fiți ciocănitore nu este posibil. Dar pentru că o iubiți atât de mult, puteți să o ajutați să nu dispară ca specie din cauza acțiunilor nesăbuite ale oamenilor.

Când un copil sau un adult are intenția să facă o faptă care afectează mediul cu tot ce ne oferă el, să se pună pentru o clipă în situația lui.

Am învățat să protejăm mediul, să nu acționăm până nu gândim consecințele faptelor noastre.

Sfătuți-i!

V.2. Reportajul

Definiție:

Reportajul este o strategie care utilizează informații despre situații și evenimente specifice preșcolarilor.

Obiectiv:

Dezvoltarea capacității de a transmite informații despre un eveniment, un fapt, o situație, pentru a determina pe ascultător să înțeleagă cursul real al evenimentului prezentat.

Descrierea:

Evenimentul, faptul - pentru a fi subiect de reportaj trebuie să aibă calități jurnalistice:

- să fie de actualitate: *“Ziua grădiniței”*;
- să fie din realitatea apropiată a receptorului: *incinta grădiniței*;
- să aibă caracter neobișnuit: *are invitați artiști de circ*;
- să capteze interesul: *captează prin dresajul animalelor*;
- efectul reportajului – *implicare emoțională*.

Etape parcurse în elaborarea reportajului.

Identificarea evenimentului – subiect de reportaj: Expoziție spectacol “Cu mască, fără mască”.

Culegerea informațiilor: data și locul desfășurării, numărul participanților, conținutul programului, modalități de realizare a costumației.

Selectarea informațiilor culese.

Elaborarea unui plan:

- de la cine se culeg informațiile, (de la organizatori spectacolului care pot fi: o educatoare și un grup de copii; un grup de părinți, o educatoare și copii).
- urmărește trăirile actorilor-copii, ale spectatorilor;
- face fotografii;
- reține anumite incidente: cade masca unui “actor”, un incident amuzant.

Redactarea textului: se realizează în echipă de către educatoare și copiii selectați pe baza inteligențelor multiple:

“Armonie de culoare, muzică și poezie în Expoziția spectacol: “Cu mască, fără mască”.

«Marți 26 mai 2006 la Grădinița “Prichindeii” a avut loc un eveniment inedit: expoziția-spectacol “Cu mască, fără mască”.

Într-o armonie de culori și sunet, copiii - “actori” au prezentat un spectaculos program de divertisment, muzică, poezie, dans, pantomimă.

De atâta dans “băbuța” și “șoricelul” și-au “pierdut” măștile spre amuzamentul spectatorilor.

Spectacolul a fost răsplătit cu ropote de aplauze.

Organizatorii au mulțumit tuturor pentru participarea la reușita spectacolului.

Așteptăm cât mai des asemenea evenimente! »

Rep. – “Prietenii naturii”

Demersuri în realizarea reportajului:

- Ascultarea și prezentarea de către fiecare reporter (din echipă) a ceea ce a văzut, a auzit și a simțit în timpul spectacolului.
- Formularea unor seturi de întrebări de către educatoare care să vizeze ce au văzut, ce au auzit, ce au simțit copiii-reporteri.
- Alegerea textului, în funcție de prezentările copiilor.

Exemplu:

1. Ce ați văzut la spectacol?
2. Ce culori aveau costumele?
3. Ce măști purtau pentru a nu fi recunoscuți?
4. Cum și-au prezentat măștile?
5. Ce spuneau în versurile lor?
6. Ce spuneau spectatorii despre spectacol?
7. Ce ați simțit când ați văzut spectacolul?
8. Ce au simțit copiii când le-au căzut măștile?
9. Ce reacție au avut organizatorii?
10. Ce spuneau “copiii actori” în culise?

Tipuri de reportaje:

- *de culoare* – descrierea toamnei “Toamnă aurie”.
- *de context* – comemorarea unui eveniment, aniversare: ziua grădiniței, zilele orașului.

• *de interes uman* – întâmplări excepționale: “Cadouri pentru copiii orfani”, “Daruri pentru copiii sinistrați”, Tombola “Suflet pentru suflet”.

- *amuzante* – recorduri trăsnete: “Doi în sac”.
- *de calendar* – sărbători: 1 Iunie, 5 Iunie etc.

Rețineți!

• Integrați reportajul în activitățile din grădiniță.

• Desfășurați jocuri de rol: “De-a reporterii”, “Reporteri în acțiune”, pentru exersarea rolului.

• Identificați subiecte atractive pentru reportaj.

• Implicați copiii în realizarea reportajului ținând seama de tipul de inteligență.

• Sprijiniți “Copiii - reporteri” adresându-le întrebări.

• Publicați reportajul în revista (foaia) grupei, a grădiniței, într-o publicație pentru copii sau într-o publicație locală.

Beneficii:

- Dezvoltă capacități intelectuale: de a identifica, a observa, a analiza, a descrie, a căuta, a descoperi, a elabora, a prezenta.
- Dezvoltă gândirea logică, limbajul, spiritul de observație, spiritul critic constructiv.
- Stimulează și exersează inteligențele multiple; învățarea prin cooperare, în echipă.
- Orientează copiii spre profesia de reporter.

Verbe utilizate:

• a vedea;	• a auzi;	• a simți;	• a identifica;
• a observa;	• a analiza;	• a descrie;	• a culege;
• a selecta;	• a scrie;	• a redacta;	• a fotografia;
• a aranja;	• a citi;	• a publica;	• a se interesa;
• a sărbători;	• a reține;	• a formula;	• a descoperi.

V.3. Investigația în grup**Definiție:**

Investigația în grup este o strategie de cercetare care presupune studierea aprofundată a unor aspecte ale evenimentelor, fenomenelor prezentate copiilor în scopul soluționării lor.

Obiective:

Exersarea capacității de a investiga un subiect prin antrenarea gândirii și imaginației copiilor.

Descrierea metodei:

Derularea proiectelor tematice îmbină armonios strategii didactice care implică copiii la investigații în grup asupra unor aspecte sugerate de ei sau de educatoare pe parcursul uneia sau mai multor săptămâni.

Să urmărim investigația în grup în cadrul proiectului “*Totul despre flori*”.

Material didactic: CD cu textul “În lumea florilor”, calculator, pliant, poster, albume, coș cu flori, siluete, flori colorate.

Descrierea metodei:

Organizarea colectivului în grupuri de câte patru.

Prezentarea temei și a sarcinii didactice.

Fiecare grup va investiga un aspect din viața florilor pe baza materialelor distribuite, dar și a textului ascultat/vizionat pe CD la calculator (“În lumea florilor”).

Din fiecare grup, un copil va extrage o floare pe care este scris subiectul de investigat. Veți investiga până la semnalul meu (zece minute) următoarele aspecte:

G1 - Care sunt părțile componente ale florilor și ce știți despre ele?

G2 - Ce știți despre mediul de viață al florilor?

G3 - Cum se comportă omul cu florile?

G4 - Cum influențează factorii de mediu viața florilor?*Activitate în grupuri:*

În timpul investigației puteți să cereți și să acordați sprijin de la un grup la altul. Investigația diferă de la un grup la altul în funcție de aspectul investigat, de materialul folosit, așa cum reiese din tabelul de mai jos.

Grupul	Sarcini de învățare	Intervențiile educatoarei	Activitatea copiilor
G1	- Observați, analizați părțile componente ale florilor și rolul lor în viața acestora!	- Precizați forma, mărimea și culoarea părților componente ale florilor! - Stabiliți asemănări și deosebiri! - Ce rol are fiecare parte componentă în viața florilor	• Analizează și enumeră părțile componente Stabilesc asemănări și deosebiri • Precizează, descriu; • Desenează, pictează, modelează;
G2	• Investigați mediul de viață al florilor!	- Unde cresc florile? - Care credeți că este mediul de viață adecvat? - Investigați, utilizați materialele și altor grupuri pentru a descoperi acest aspect	• Investighează; • Caută surse de informare, deplasându-se la alte grupuri, utilizează calculatorul; • Descriu, elaborează concluzii; • Desenează.
G3	• Investigați comportamentul omului față de flori!	- Ce face omul pentru flori? - Care este relația om-floare? - De ce rup oamenii florile?	• Vizionează CD pe calculator; • Descriu, comentează imagini, postere;
G4	• Investigați factorii de mediu și influența lor asupra florilor!	- Care sunt factorii de mediu? - Cum influențează factorii de mediu viața florilor?	• Elaborează mesaje; - Desenează; - Caricaturizează comportamente negative; • Analizează textul, enumeră, precizează, explică; • Descriu, prezintă; • Desenează; • Concluzionează; • Comunică.

Activitate frontală:

Fiecare grup prezintă rezultatul investigației.

Se adresează întrebări despre aspectele investigate, se caută răspunsuri, argumente și contraargumente, se clarifică problemele/aspectele investigate.

Se prezintă materialele elaborate: desene, fișe, picturi, modelaj, caricaturi, mesaje, descrieri etc., care intră în portofoliul proiectului.

De reținut!

• Integrați investigația în grup în activități de observare, lecturi după imagini, teme de discuție, activități de cercetare la zona Știință, în lecții plimbare, în excursii de documentări etc.

• Utilizați mijloace, surse de documentare pentru demersul investigației;

Intervențiți cât mai rar posibil, îndrumați integrându-vă ca “investigator” în grup și adresați întrebări stimulative.

• Exersați jocuri pentru însușirea algoritmului de investigat.

Implicați toți membrii grupului pentru o investigare corectă și completă.

Beneficii:

• Dezvoltă gândirea și operațiile ei, spiritul de observație, învățarea prin cooperare.

• Permite abordarea largă a aspectelor legate de o problemă, un fenomen, o temă.

• Presupune definirea unei sarcini de lucru cu instrucțiuni precise, înțelegerea înainte de a trece la rezolvarea ei prin care se demonstrează o gamă largă de cunoștințe și capacități în contexte variate.

• Constituie o cale de a învăța unui de la alții, de a decide în grup, oferind un nivel de înțelegere mult mai profund asupra evenimentelor și fenomenelor studiate prin formularea de întrebări.

• Pune în valoare calități personale: creativitatea și inițiativă, constanta și concentrarea atenției, perseverența, flexibilitatea și deschiderea spre noi idei, dorința de generalizare, asumarea responsabilității și disciplina în “Comunitatea de învățare” în clasă.

Verbe utilizate:

- | | | |
|------------------|----------------|--------------|
| ● a modela; | ● a picta; | ● a descrie; |
| ● a concluziona; | ● a sintetiza; | ● a analiza; |
| ● a asculta; | ● a viziona; | ● a elabora; |
| ● a stabili; | ● a decide; | ● a învăța; |
| ● a descoperi; | ● a folosi; | ● a discuta; |
| ● a planifica; | ● a întreba; | ● a desena; |
| ● a căuta; | ● a cerceta; | ● a observa; |
| ● a identifica; | ● a formula; | ● a informa; |
| ● a investiga. | | |

V.4. Experimentul

Definiție:

Experimentul este o activitate didactică de predare-învățare care cu ajutorul unor operații acțional-intelectuale se explică cauzele producerii unui fenomen.

Obiectiv:

Dezvoltarea capacității de a formula ipoteze pentru demonstrarea cauzelor unor fenomene observate, necunoscute.

Descrierea experimentului:

Prezentarea sarcinii didactice.

Un fenomen cunoscut tuturor este ploaia. Spuneți cum apar picăturile de ploaie?

Activitate pe grupuri mici pentru formularea ipotezelor:

- grupul 1 = apa lacurilor se evaporă când este cald, se formează norii și plouă.
- grupul 2 = condensarea vaporilor de apă din aer ca urmare a temperaturii scăzute.
- cuvinte cheie = evaporarea, condensarea.

Activitate frontală:

Voi scrie pe flipchart răspunsurile voastre.

Trebuie să demonstrăm că ceea ce ați spus este adevărat, să explicăm prin experiment.

Cum experimentăm că apa se evaporă? Dar condensarea vaporilor de apă?

Se stabilește dacă toate ipotezele grupurilor se pot experimenta, se decide experimentul.

Activitate pe grupuri:

Fiecare grup va testa, va experimenta o ipoteză.

Grupul 1

- Desfășoară următorul experiment:

• Se măsoară 2 pahare de apă și se pun într-un vas la fiert. În timpul fierberii se observă evaporarea apei sub forma aburului, vaporii mici de apă. Se acoperă vasul cu un capac rece. Se ridică capacul și se observă că are picături de apă care cad ca și ploaia. Se măsoară iar apa. Se constată că este mai puțină. Apa s-a evaporat precum apa lacului.

Grupul 2

• Desfășoară alt experiment: Se aduce o sticlă de apă din frigider. Se observă pe pereții sticlei picături de apă care curg. Vaporii de apă din atmosferă întâlnesc pereții reci ai sticlei și curg ca și ploaia.

Experimentele se desfășoară la sugestia educatoarei care adresează întrebări pentru a proba ipoteza

Fiecare grup formulează concluzii și verifică dacă experimentul răspunde ipotezelor formulate la început.

Activitate frontală:

• Fiecare grup prezintă concluziile experimentului, îl descriu precizând cum au demonstrat cauzele ploii, prin “experții” cu inteligență logică – matematică, inteligență lingvistică, inteligență naturalistă.

• Alte experimente propuse copiilor sunt cele ale fenomenelor: colorarea apei înghețarea apei, topirea gheții, arderea lemnului, tăierea lemnului, modelarea plastilinei, fermentarea laptelui, oțetirea vinului, sucului de fructe, putrezirea frunzelor, ruginirea fierului, plutirea și scufundarea etc.

- Oricare dintre acestea se desfășoară după demersul prezentat mai sus.

De reținut!

- Abordați cu încredere experimentul în cadrul “Științei”!
 - Sugerați-le ipoteze pentru experimente!
 - Adresați-le întrebări care să-i conducă la formularea ipotezelor!
 - Desfășurați experimentul cu copiii, pentru a-i supraveghea constant:
- «fierberea, arderea, sunt fenomene a căror ipoteză se experimentează prin utilizarea focului, deci, atenție, educatoarea utilizează focul!»

Beneficii:

- Experimentul stimulează inteligențele multiple; interesul, spiritul de observație, de cercetare și comunicare a rezultatelor de învățare în grup.
- Dezvoltă gândirea și operațiile ei, gândirea logică, cauzală, predicția în anticiparea unor rezultate.
- Stimulează capacitatea de a formula întrebări și ipoteze, de a căuta soluții, răspunsuri pentru validarea ipotezelor, de a aplica în situații noi cunoștințele, de a face legături cauză-efect.

Verbe utilizate:

- | | | |
|------------------|---------------|---------------|
| • a experimenta; | • a explica; | • a folosi; |
| • a întreba; | • a verifica; | • a gândi; |
| • a testa; | • a spune; | • a răspunde; |
| • a stabili; | • a formula; | • a căuta; |
| • a găsi. | | |

V.5. Explorarea interdisciplinară

Definiție

Strategia prin care o temă este abordată într-o manieră interdisciplinară cu scopul facilitării înțelegerii.

Obiective

Să analizeze și să rezolve o temă din perspectiva mai multor domenii de cunoaștere.

Variante ale strategiei

I. Copiii se grupează și fiecare grup abordează subiectul dintr-un anumit domeniu de cunoaștere.

Rezultatul se prezintă celorlalți copii.

II. Se formează grupuri, iar în cadrul grupului, fiecare copil abordează individual subiectul interdisciplinar, iar rezultatul îl prezintă numai în cadrul grupului.

Descrierea strategiei

I. Comunicarea sarcinii de lucru.

Se formează grupuri de câte 4 copii.

Se comunică sarcina de lucru.

Sarcini de învățare

Exemple:

G 1. Precizați părțile componente ale mărului!

G 2. Identificați mediul de viață al mărului!

G 3. Specificați foloasele mărului!

G 4. Selectați imaginile care conțin acțiuni de îngrijire și protecție!

G 5. Așezați în ordine cronologică imaginile care prezintă momentele principale ale poveștii.

Activitatea grupului

Copiii din fiecare grup investighează, observă, grupează, formulează răspunsuri etc. Pot realiza postere, pentru a prezenta rezolvarea sarcinilor, descrieri, ordonări, expuneri.

Activitatea frontală

Un copil din fiecare grup prezintă rezultatele sarcinilor de învățare.

Pe marginea celor prezentate se poartă un dialog E-C, C-C.

- Pentru ca fiecare grup să realizeze sarcina de lucru în funcție de domeniul abordat vor lucra în cadrul ariilor de stimulare, de unde vor culege informații (Sectorul “Știință”, “Biblioteca”).

Ce fac copiii?

- explorează, investighează, colaborează, răspund, găsesc soluții.

Ce face educatoarea?

- amenajează centrele de interes cu materiale specifice subiectului supus explorării;

- se atașează grupului în cazul în care acesta întâmpină dificultăți;

- monitorizează activitatea pe grupuri.

Posibile teme de dezbatere

“Apa”, “Adăposturi și locuințe”.

Exemplu: “Apa”

Grupul I “Apa și transformările ei”

Grupul II: “Utilități”

Grupul III: „Protecția apei”

Grupul IV: “Apa pe glob”

Grupul V: “Viața subacvatică”

V.6. Cercetarea mea

Definiție

„Cercetarea mea” este o strategie determinată de necesitatea cunoașterii în profunzime a anumitor aspecte ale realității de care subiectul este interesat.

Obiectul urmărit

Elaborarea și parcurgerea unui plan care să conducă la cercetarea unei probleme din realitatea înconjurătoare.

Descrierea metodei

„Cercetarea mea” este văzută ca un proiect individual în funcție de interesul față de o problemă, o situație, un domeniu, o întâmplare etc. din partea copilului, dar se desfășoară și pe grupuri când subiectul este același și la fel de interesant pentru toți membrii acestora.

Tematica este oferită de diferite domenii:

- *social* – „Curtea grădiniței și copiii”;
- *științific* – apa și transformările ei;
 - circuitul apei în natură;
 - plutirea și scufundarea obiectelor;
- *artă* – pictori români etc.

Etapele cercetării

1. *Organizarea pe grupuri* (atunci când este cazul). Copiii sunt organizați în grupuri de câte trei. Cei care doresc să lucreze la aceeași temă se grupează împreună.

2. Selectarea temei și identificarea problemei

Individual se selectează un aspect al problemei aleasă de copil sau propusă de educatoare din mediul apropiat lui, de exemplu „Curtea de joc a grădiniței”.

Punctul inițial al cercetării demarează prin întrebările:

- Cum poate deveni curtea de joc mai atrăgătoare?
- Ce fel de aparate de joc ar fi nevoie?

- Cum să-i convingem pe vecinii din cartiere să păstreze locul de joacă al copiilor?

La baza cercetării stă o motivație care se construiește pe răspunsurile primite la întrebări de genul:

- Care este problema selectată de grup/copil?
- De ce ți-ai ales problema aceasta? (situația curții de joc).
- Ce știi despre problema aceasta?

Răspunsurile primite indică capacitatea de analiză asupra problemelor de mediu în cazul selectat/prezentat.

3. Planul de cercetare

Acest plan se desfășoară treptat, gradual, fiecare etapă este monitorizată de educatoare – cerință dată de specificul vârstei.

• *Cum veți rezolva problema?* – strategia de rezolvare – metode și tehnici de cercetare: investigația, interviul, „Copiii întreabă, adulții răspund”, joc de rol „De-a reporterul” sondaje de opinie etc.

• *Cine vă poate ajuta?* – posibili parteneri pe traseul cercetării (personal de îngrijire, administrație, conducerea unității, părinți – sponsori, asociația de locatori etc.)

• *Ce anume vă interesează?* – aplicarea unui chestionar – metodă specifică și cercetării care conține:

- întrebări ce adună date despre tipurile de aparate de joc, model, constructorii lor, sponsori etc.

- întrebări închise (da/nu) – posibilități de montare la nivelul grădiniței a aparatelor de joc.

4. Adunarea datelor și îndosărierea lor

Copiii sunt inițiați cum să formuleze întrebări atunci când folosesc chestionarul ca metodă de cercetare. Aceeași întrebare o adresează tuturor celor intervievați; răspunsurile se înregistrează.

Exemplu de fișă de lucru în cadrul *jocului de rol „Interviul”*: Copiii întreabă, adulții răspund”.

„Grădinița poate instala aparatele de joc?”

SIMBOLURI CU IMAGINI	Persoana intervievată	Răspunsul primit	
 Mătură Găleată	P.I. (Personal îngrijire)	Da	Nu
 Mătură Găleată	P.I	+	
 Mătură Găleată	PI		+
 Stilou	A (administrator)		+
 Stilou	A		
 Șampilă	D (director)		
 Șampilă			
 Carte	E (educatoare)	+	
 Carte			+

 Carte			+
 Față de copil	C (copil)	+	
 Față de copil	C	+	
 Figura unei mame	P (părinți)		+

Alte modalități de lucru în cadrul cercetării pot fi:

- fotografierea curții de joc;
- colecție de imagini care reprezintă aparate de joc obținute cu ajutorul părinților de pe site-urile internet.

5. Prelucrarea datelor obținute prin diverse surse

Copiii discută în grup datele obținute prin modalitățile stabilite pentru efectuarea cercetării.

În descrierea etapelor se vor respecta ordinea pașilor cu accent pe documentare și acțiunile desfășurate. Părțile pozitive și negative ale cercetării reușite și dificultățile sunt prezentate fără a fi modificate.

Întrebări: „Ce ai simțit când...?” „Ce ai învățat din...?” se pun pentru conștientizarea copiilor în timpul elaborării concluziilor. Sunt menționate toate sursele din care s-au informat care de fapt alcătuiesc *bibliografia cercetării*.

6. Prezentarea rezultatelor cercetării

Cu cât sunt mai multe materiale adunate (fotografii, desene, schițe, postere, secvențe filmate) cu atât mai mult este ilustrat efortul depus în timpul activității de cercetare. Așezate cronologic, cum le-au folosit ele devin baza de susținere în prezentarea rezultatelor și facilitează înțelegerea celorlalți. Exercițiu de prezentare „Am știut, am dorit să aflu, am descoperit”.

Beneficii:

- Stimulează dorința de a investiga și cerceta.
- Copiii evoluează „ca cercetători”.
- Acumulează noi cunoștințe.
- Exersează strategii noi.
- Dezvoltă competențe noi.
- Comunică cu adulții din afara clasei.
- Cooperează cu membrii grupului și cu educatoarea.
- Descoperă noi surse.
- Redescoperă adevăruri științifice.

Rețineți!

„Cercetarea este un proiect care vizează dobândirea de competențe specifice cercetătorului, nu neapărat rezolvarea unor probleme reale”. (M Dulamă – 2002).

Verbe specifice:

• a investiga;	• a cerceta;
• a chestiona;	• a exersa;
• a prezenta;	• a preciza;
• a întreba;	• a coopera;
• a dialoga;	• a relata;
• a valorifica;	• a evalua;
• a se documenta.	

Unele cercetări pot fi de întindere mai mare sau mai mică în funcție de importanța temei, de interesul manifestat de copii, de materialul ce poate fi cercetat (accesul la material). Debutul cercetării are loc fie pornind de la o întâmplare ca exemplu în pădure: (mușuroiul cu furnici, ariciul, viespile); fie este propusă de un copil sau de către educatoare: „Cum ar fi alcătuită lumea numai din pătrate (cercuri, triunghiuri etc./ „Cum ar fi viața trăită numai în apă.” „Cum ar fi copii fără jocuri” etc.

V.7. Investigația comună**Definiție**

Investigația comună este o “tehnică” pe bază de întrebări interpretative utilizată pentru a antrena copiii la o analiză profundă pe un text lecturat.

Obiective

Dezvoltarea capacității de învățare a unui text prin aprofundarea conținutului acestuia.

Descrierea metodei:

Investigația comună se introduce nu numai în activitățile din trunchiul comun, dar și în cele din curriculumul la decizia școlii. Astfel, în cadrul opțiunei de educație ecologică, copiii investighează, discută în profunzime un text lecturat sau audiat, de exemplu “Locuitorii pădurii”, după Ion Jianu.

Material didactic: casetă/CD cu textul și alte informații științifice adecvate; poster, imagini cu lanțuri trofice, pliante cu păsări, animale din pădure, foi hârtie, carioca, clepsidră.

Prezentarea sarcinii didactice.

Ascultați textul “Locuitorii pădurii!”

Activitate frontală:

Ați ascultat textul, clepsidra va anunța când s-a terminat timpul pentru a răspunde la următoarea întrebare:

“Ce s-ar întâmpla dacă pădurea ar fi pustie, fără locuitori?”

În funcție de răspunsurile copiilor se adresează alte întrebări interpretative care stimulează capacitatea de comunicare pe orizontală, argumentând sau contraargumentând unii altora.

De ce trăiesc liberi “locuitorii pădurii”?

De ce unii “locuitori ai pădurii” trăiesc în rezervații?

De ce unii locuitori ai pădurii sunt hrană pentru alții?

Este necesară cunoașterea legăturilor dintre locuitorii pădurii, dintre aceștia și mediu?

Fiecare primește o fișă de lucru, o foaie împărțită în patru conform întrebărilor și carioca, și în funcție de întrebări schițează, desenează răspunsul ce urmează a fi discutat și dezbătut.

Se analizează fișele, iar câțiva copii prezintă ceea ce au investigat.

Rezultatele se înregistrează în panoul de răspunsuri, de exemplu:

AI	AM	BI	BA	CO	CG	DM	DE	DC	...ZB
X	X	X		X	X	X	X	X	X
		X	X			X	X		
						X	X	X	X
							X		
									X
X									X

Se va face sinteza, citind răspunsurile din tabel, din fișe, provocându-i pe cei care n-au dat decât un răspuns să aducă comentarii, concluzii.

Astfel se completează spațiile din tabel.

Dacă răspunsurile sunt confuze, copiii ceilalți intervin, fac clarificări, prezintă noi idei.

Se organizează investigația în grup pentru completarea răspunsurilor și elucidarea confuziilor.

De reținut!

- Utilizați panoul de înregistrare a răspunsurilor și provocați pe cei care au avut o investigație pasivă!
- Îmbinați investigația comună cu investigația în grup pentru completarea panoului de înregistrare a răspunsurilor.
- Solicitați copiii în formularea răspunsurilor!
- Respectați cei trei NU pe care-i impune metoda:
 - nu formulați răspunsul la întâmplare;

- nu evaluați nici un răspuns ca fiind corect sau incorect;
- nu arătați că preferați unul dintre răspunsuri deoarece scopul este ca toți să-și exprime ideile.

• Incitați copiii să dezbătă, să aprofundeze textul, să concluzioneze, să aibă opinii personale, fără să sperați la concluzii pe care le anticipați.

• Permiteți/acceptați răspunsurile fără să exprimați propria opinie, care va fi receptată ca fiind cea mai bună.

• Folosiți întrebări de aducere la realitate evitând divagarea, îndepărtarea copiilor de la text.

• Familiarizați copiii cu textul înainte de a fi lecturat și a elabora întrebările interpretative!

Sugestii pentru alegerea textului:

• Alegeți texte care lasă loc de interpretare, care incită la meditații, la mai multe sensuri posibile și la intențiile autorului.

• Evitați acele texte care oferă toate soluțiile unei probleme.

Beneficii:

- Se utilizează în activitățile cu preșcolarii în care se utilizează textul: educarea limbajului, cunoașterea mediului, educație pentru societate, știință.
- Canalizează copiii spre formularea unor răspunsuri la întrebări reale.
- Stimulează comunicarea pe orizontal.
- Copiii învață prin efort propriu unii de la alții.
- Copiii se corectează prin răspunsurile colegilor – barometru.
- Familiarizează copiii cu textul, cu analiza pe text, conducând la o înțelegere profundă.
- Permite formularea mai multor răspunsuri acceptabile, fără ca profesorul să-și exprime opinia cu privire la corectitudinea acestora!

Verbe utilizate:

- | | |
|----------------|--------------------------------|
| • a întreba; | • a răspunde; |
| • a schița; | • a ilustra; |
| • a investiga; | • a formula; |
| • a preciza; | • a concluziona; |
| • a discuta; | • a audia; |
| • a analiza. | • a exprima cu cuvinte proprii |

Anexe

Proiect de activitate

Tema: “Frumusețile naturii”

Tipul de activitate: Consolidare de cunoștințe, priceperi și deprinderi

Forma de realizare: Convorbire

Scopul activității: Consolidarea cunoștințelor acumulate și a deprinderilor formate în excursia documentară.

Obiective operaționale:

- să identifice materialele prezentate;
- să colaboreze în grupuri mici;
- să răspundă la întrebări;
- să formuleze enunțuri care să alcătuiască un text;
- să prezinte un material/grup de materiale într-un mod creativ.

Metode și procedee:

Conversația, expunerea, brainstorming-ul, “locuri celebre”.

Material didactic:

Imagini cu munți, pliante turistice, obiecte specifice zonei, fotografii din timpul excursiei, colecții roci, frunze, ghidă etc.

Durata: 35-40’.

Material bibliografic:

1. Cunoașterea mediului – Ghid metodic, Breben Silvia, Matei Elena, Gongea Elena, Ruiu Georgeta, Ed. Radical, Craiova, 2000.
2. Activități bazate pe inteligențe multiple, vol. I, II, III, Breben S., Gongea E., Ruiu G., Ed. Reprograph, Craiova.
3. Modele, strategii și tehnici didactice activizante cu aplicații în geografie, Dulama M., Clusium, 2002.

Evenimentul didactic	Conținutul științific	Desfășurarea activității Strategiile didactice	Evaluare (instrumente și indicatori)
		reprezentant care prezintă locul celebru într-un mod cât mai plăcut, original care să cuprindă esența aspectelor sale	lideri Textul descrierii: Compoziție, originalitate, corect din punct de vedere gramatical, număr de propoziții, de fluiditate în exprimare
e) Vizitarea locului celebru		Fiecare grup vizitează pe rând celelalte locuri celebre, își reamintesc traseul, întâmplări, caracteristici, își fixează cunoștințele acumulate	• Comportamentul copiilor
Discuție în cerc	Formulări de propoziții	<i>Conversația prin de ce-uri</i> Fiecare copil să se gândească, apoi să răspundă la următoarele întrebări: "Ce v-a plăcut cel mai mult în excursie?" <i>De ce?</i> "Ce nu v-a plăcut?" <i>De ce?</i> "Cine a fost "ecologul" excursiei?" <i>De ce?</i> "Ce ați dori să mai vizitați pe același traseu?" <i>De ce?</i> "Ce ați face dacă ați fi pădurar?" <i>De ce?</i> "Ce ați făcut ca excursionist?" <i>De ce?</i> "Cu ce excursionist ai vrea să te asemeni?" <i>De ce?</i>	• Răspunsuri • Comportamente • Atitudini • Valoarea ideilor • Motivația
Transfer de cunoștințe	Temă pentru acasă	Desenați "locul celebru" pe care l-ați prezentat sau ați fi dorit să-l prezentați de pe traseul excursiei	Observarea comportamentului
Evaluare	Ideile principale ale temei	Reluarea obiectivelor Aprecieri stimulative asupra rezultatelor obținute, modul de organizare pe grupuri, colaborare, valoarea ideilor	Stimulare Observarea comportamentului

Proiect didactic

Grupa "Prietenii naturii" – (nivel II 5-7 ani)

Activitatea – Cunoașterea mediului

Tema – "Pădurea"

Tipul de activitate - Consolidare

Forma de realizare - Lectură după imagini

Scopul activității - Sistematizarea și consolidarea cunoștințelor despre pădure (denumire, specii de copaci, caracteristici, fructe)

- Exersarea capacității de observație, analiză, sinteză, comparație, generalizare, dezvoltarea gândirii divergente, a atenției, creativității, a limbajului.

- Exersarea/Dezvoltarea inteligențelor multiple

- Educarea sentimentelor față de natură – pădure, a dorinței de a ocroti, îngriji și proteja pădurea

Obiective operaționale – Să identifice în imagini pădurea, denumind-o după numele copacilor care o formează

- Să descrie fiecare grup compozițional ca aspect general și acțiuni efectuate.

- Să stabilească legătura cauză-efect între anotimp și pădure, între om și pădure.

- Să formuleze ghicitori despre caracteristicile copacilor din pădure.

- Să formuleze propoziții (corecte din punct de vedere gramatical) despre pădure lucrând în pereche și schimbând perechea.

- Să simuleze/denumească acțiuni de îngrijire, ocrotire și protejare a pădurii, sugerate de imagini sau de experiența proprie.

Metode și procedee: conversația euristică; explicația, descrierea, problematizarea, jocul, ghicitorile, schimbă perechea, brainstormingul, lucrul în grup, lucrul în pereche.

Material didactic: tablouri, siluete, frunze, copaci, CD.

Material bibliografic:

S. Breben și colaboratorii – "Cunoașterea mediului – ghid pentru învățământul preșcolar" – Ed. Radical, 2001.

S. Breben, E. Gongea, G. Ruiu – "Activități bazate pe inteligențe multiple", Ed. Reprograph,

Maria Elena Dulamă. "Modele, strategii și tehnici didactice activizante, Ed. Clusium, 2002.

Eveniment didactic	Conținutul științific	Strategii didactice	Evaluare; instrumente, indicatori
• Captarea atenției	• Audiție – fragment din poezia “Pădurea” de P. Stoicescu	• <i>Deductivă</i> : • <i>Conversația</i> – Despre cine se vorbește în poezia audiază?	• Răspund prin deducție: enumeră, denumesc aspecte ale pădurii descrise în poezie
• Reactualizarea cunoștințelor	• Jocul “ <i>Schimbă frunza</i> ”: Prezentarea aspectelor caracteristice ale pădurii, foloasele pe care le aduce, apelând la experiența cognitivă	• <i>Explicația</i> : Ca să vă amintiți cât mai multe despre pădure ne vom juca jocul “ <i>Schimbă frunza</i> ” - Zâna pădurii v-a trimis un coș cu surprize (siluete de frunze și copaci) - Închideți ochii și fiecare ia din coș o surpriză • <i>Schimbă perechea</i> : - Copiii care au luat din coș copaci formează un cerc în exterior, iar cei care au luat frunze, formează un cerc în interior - Se formează astfel perechi: un copac cu o frunză - La semnalul “schimbă frunza”, „copiii-frunză” se deplasează spre dreapta la copacul următor	• Jumătate din numărul copiilor ia câte un copac, iar jumătate ia câte o frunză • Să formeze două cercuri concentrice, formându-se perechi: copac-frunză • Să exerseze pentru înțelegere
		• <i>Lucrul în pereche</i> : - Amintiți-vă și spuneți, în pereche tot ce știți despre pădure - Stop, schimbă frunza (următoarea frunză	• Fiecare pereche formulează propoziții simple și/sau dezvoltate în care descriu un aspect din pădure,

Eveniment didactic	Conținutul științific	Strategii didactice	Evaluare; instrumente, indicatori
		formează pereche cu copacul următor și completează descrierea pădurii) - „Copilul-copac” reține toate propozițiile formulate cu fiecare frunză și le prezintă la sfârșitul jocului - Jocul continuă, copiii schimbă perechea până se epuizează toate cunoștințele copiilor despre pădure și/sau până ce fiecare copil-copac face pereche cu fiecare copil-frunză - Atenție, formați un singur cerc - Spuneți ce v-ați amintit despre pădure (se realizează astfel reactualizarea cunoștințelor despre pădure)	caracteristici ale pădurii • Fiecare copil-copac prezintă cel puțin 3 propoziții simple/dezvoltate despre pădure
• Anunțarea temei și a obiectivelor	• Prezentarea celor patru tablouri	• <i>Expunerea</i> : - Veți descrie pădurea din tablourile date, lucrând în grup și în pereche. Fiecare copil trebuie să prezinte grupului ceea ce observă, descoperă în tablou: - să identifice/denumească copacii din pădure și pădurea; anotimpul să prezinte ce se întâmplă în	• Să rețină ideile, obiectivele precizate

Eveniment didactic	Conținutul științific	Strategii didactice	Evaluare; instrumente, indicatori
		pădure, ce fac oamenii, locuitorii pădurii, cine și cum îngrijesc, ocrotesc și protejează pădurea, să folosiți cuvinte frumoase în propoziții	
•Dirijarea învățării	• Organizarea colectivului în grupuri mici care cuprind copii "experți" în domenii diferite	• <i>Explicația:</i> - Numărați din patru în patru. Toți copiii cu numărul unu formează un grup, cei cu numărul doi alt grup... cei cu numărul patru alt grup - Fiecare grup va descrie un tablou din cele care sunt expuse	• Să constituie prompt grupul de lucru conform cerinței
	• <i>Descrierea tablourilor:</i> G1 – Pădurea de stejar toamna G2 – Pădurea de salcâm primăvara G3 – Pădurea de tei vara G4 – Pădurea de brazi iarna	• <i>Învățarea în grup:</i> - Un reprezentant din fiecare grup extrage un bilet pe care este scris numărul tabloului pe care îl va descrie - Grupurile se așează în fața tabloului corespunzător numărului - Aveți timp să observați și să descrieți tabloul până la semnalul meu - Am să vă ajut adresându-vă întrebări: - Ce copaci recunoașteți în pădurea din tabloul vostru? - În ce anotimp se prezintă pădurea? - De unde știți? - Ce fac oamenii/copiii în	- Să identifice numărul tabloului; - Să analizeze și să descrie elemente și grupuri compoziționale din tablou; - Să facă sinteza parțială; - Să enumere copaci denumind pădurea; - Să folosească legături cauzale: pădure-om, anotimp-pădure; - Să enumere/descrie acțiuni de îngrijire, ocrotire și

Eveniment didactic	Conținutul științific	Strategii didactice	Evaluare; instrumente, indicatori
		pădure? - Ce foloase aduce pădurea? - Cum îngrijește, ocrotește, protejează omul pădurea?	protejare a pădurii.
• Obținerea performanței	• Joc "Ghici, cine este?" • Crearea de ghicitori despre caracteristicile pădurii, ale copacilor din pădure • Organizarea colectivului în grupe mici	• <i>Sinteza generală:</i> - Liderul fiecărui grup prezintă descrierea completă a tabloului • <i>Ghicitori:</i> - Formați grupuri după forma frunzei ce o aveți în piept • <i>Lucrul în grup:</i> - Creați ghicitori în care să descrieți caracteristici ale pădurii, ale copacilor din pădure - Amintiți-vă cum se creează o ghicitoare, ce cuvinte cheie să folosiți - Fiecare grup creează ghicitoarea atâta timp cât durează cântecul păsărelelor pe CD - Pe rând câte un grup prezintă ghicitoarea iar celelalte găsesc răspunsul - Se premiază grupul care a creat ghicitori mai multe	- Să constituie într-un minut grupul identificând forma - Să creeze fiecare grup cel puțin două ghicitori descriere! - Să folosească cel puțin un cuvânt cheie în crearea ghicitorii!
•Evaluarea activității	• Joc "Țubim, îngrijim pădurea" • Valorificarea educativă a conținutului prin	• <i>Jocul de simulare:</i> - Sunteți în pădure și plantați puieți, îi îngrijiți, ocrotiți și-i protejați - Ce ați lucrat în pădure? • <i>Tablou înghețat:</i>	- Să simuleze cel puțin trei acțiuni de îngrijire, ocrotire a pădurii! - Să descrie/interpreteze

Eveniment didactic	Conținutul științific	Strategii didactice	Evaluare; instrumente, indicatori
Încheierea activității	simulare • Mesaje, îndemnuri ecologice • Stabilirea titlului tablourilor • Fixarea temei - Aprecierea comportamentelor și a modului cum au realizat sarcina de lucru • Joc cu cânt: "La pădure"	- Stop, Tablou înghețat! - Ce reprezintă tabloul lui? (al tău) • <i>Brainstorming</i> - Spuneți un mesaj, un îndemn eco despre pădure! • <i>Lucrul în grup:</i> - Găsiți un titlu tabloului pe care l-ați descris! • <i>Evaluarea:</i> - Cine credeți că a răspuns foarte bine la întrebări, a descris tabloul, a creat ghicitori, a recunoscut acțiunile simulate! - Pornim la pădure jucând jocul cu cânt "La pădure!"	acțiunile simulate" - Să exprime cel puțin un mesaj, un îndemn ecologic! - Să decidă asupra titlului tabloului! - Să evidențieze cel puțin doi colegi care merită! - Să asocieze corect mișcările sugerate de text

Bibliografie

- xxx "Cunoașterea copilului preșcolar". Colecția Cathedra, 1992
- ***, Instruirea diferențiată, aplicații ale teoriei inteligențelor multiple – ghid, MEC, Consiliul Național pentru Pregătirea Profesională, 2001
- xxx "Copilăria fundament al personalității", Revista învățământului preșcolar, București, 1997
- Bârzea, C. și col., Reforma învățământului în România, Condiții și perspective, I, de S.E., 1993;
- Benito, Y., „Copii supradotați”, Ed. Polirom, Iași, 2003
- Bernadette, M.S., Didactica geografiei, Editura All, 1994
- Bernie, Dodge – Weeb Quest <http://webwuest.sdsn.edu/>
- Birch, Ann, „Psihologia dezvoltării”, Ed. Tehnică, București, 2000
- Bogdan, Surdea – Gândirea laterală <http://www.psihologie.net/index.php?option>
- Breben S. "Activități bazate pe inteligențe multiple", Ed. Reprograph, Craiova, 2004;
- Breben S., Gongea E., Ruiu G. "Activități bazate pe inteligențe multiple", Ed. Reprograph, Craiova, 2003;
- Breben S., Gongea E., Ruiu G., Matei E. "Cunoașterea mediului" – ghid pentru învățământul preșcolar, Ed. Radical, Craiova, 2001;
- Breben Silvia, Ruiu Georgeta, Gongea Elena "Activități bazate pe inteligențe multiple", Ed. Reprograph, Craiova, 2005;
- Cerghit, I. și col., Perfecționarea lecției în școala modernă, Ed. Didactică și Pedagogică, București, 1983
- Cornel, Laurențiu – Cum să iau deciziile în grup <http://psiholog.proeducation.m/parinti/3htm/>
- Covey, S. „Eficiența în 7 trepte”, Ed. All, București, 1995
- Cristea, S., Metodologia reformei educației, Ed. Hardiscom, Pitești, 1996
- Cucoș, C., „Pedagogie”, Ed. Polirom, Iași, 1996
- Damșa I. și colaboratorii "Dezvoltarea vorbirii în grădinițe de copii și în clasele I și a II-a – ghid metodic – Ed.P. RA București, 1996
- Dicționarul limbii române, DEX
- Dragomir. M – "Managementul activității didactice – eficiență și calitate", Editura Eurodidact, Cluj-Napoca, 2002;
- Dulamă, Maria, Eliza, Modele, strategii și tehnici didactice activizante, Ed. Clusium, Cluj-Napoca, 2002;

23. Dulamă, Maria, Eliza, Modelul învățării depline a geografiei – Teorii și practici didactice, Ed. Clusium, Cluj-Napoca, 2004;
24. Dumitrana, M., „Activitățile dramatice în învățarea limbilor străine moderne”, Ed. Reprograph, Craiova, 2005
25. Dumitrana, M., „Didactica aplicată” (traducere), Ed. Integral, București, 2000
26. Dumitrana, M., „Introducere în pedagogie”, Ed. Reprograph, Craiova, 2004
27. Gabriela, Gorghiu BSCW – Un suport adecvat învățării cooperative [http://www.ici.ro/ici/revista/ria 2005/1art 07.html](http://www.ici.ro/ici/revista/ria%2005/1art%2007.html).
28. Goleman Daniel, „Inteligența emoțională”, Ed. Curtea-Veche, 2005
29. Ionescu, M., Didactica modernă, Ed. Dacia, Cluj-Napoca, 1995
30. Iucu, R., „Managementul și gestionarea clasei de elevi”, Ed. Polirom, Iași, 2000
31. Jinga I., Negreș I. „Învățarea eficientă”, Editis, București, 1994
32. Jinga, I., Educația în perspectiva muncii unei noi clărități, Ed. Științifică și Enciclopedică, București, 1987
33. Joița E. „Didactica aplicată”, Ed. Gheorghe Alexandru, Craiova, 1994,
34. „Eficiența instruirii” – Idei pedagogice contemporane, E.D.P., București, 1998
35. Joița, E., „Pedagogie – Știința integrativă a educației”, Ed. Polirom, Iași, 1999
36. Laura, Monica, Gheorghiu – WEB QUEST – O alternativă modernă de învățare [http://www.ici.ro/ici/revista/ria 2003-4/art 6, htm/](http://www.ici.ro/ici/revista/ria%2003-4/art%206.htm/)
37. Marga, A., Reforma învățământului și promovarea noului secol, Colegiul Noua Europă, București, 1999
38. Mirela Mihăescu și col., Activități transdisciplinare – Ghid pentru învățători, Ed. Radical, Craiova, 2003
39. Nicola I. „Tratat de pedagogie școlară”, E.D.P., București, 1996
40. Pânișoară I.O. „Metode moderne de instrucțiune educațională”
41. Piaget, J., „Psihologia inteligenței”, Ed. Științifică, București, 1998
42. Popescu-Neveanu P. și colaboratorii „Psihologie” – manual pentru clasa a X-a. Școli normale și licee
43. Rawlinson Geoffrey, I., „Gândirea creativă și brainstorming”, Ed. Codecs, București, 1998
44. Sillamy, N., „Dicționar de psihologie”, Ed. Univers Enciclopedic, Craiova, 1996
45. Stoica, M., „Pedagogie școlară”, Ed. Gheorghe Cârțu-Alexandru, 1995
46. Șerdean I. „Metodica predării limbii române la clasele I-IV”, Ed.D.P., București, 1991
47. Vasile, Flueraș, Paideia și gândirea critică, Casa Cărții de Știință, Cluj-Napoca, 2003
48. Vărăjmaș T. „Școala și educația pentru toți”, Ed. Miniped, București, 2004

CUPRINS

Partea I

Pledoarie pentru schimbare	9
Nevoile educației moderne.....	11
Importanța metodelor interactive de grup.....	14
O nouă formă de învățare: Web Quest	19
Obiectivele metodelor interactive	26
Educatorea și copiii	27

Partea a II – a

Capitolul I

METODE DE PREDARE ÎNVĂȚARE	35
I.1. Predarea învățarea reciprocă.....	35
I.2. Mozaic.....	58
I.3. Tehnica Lotus	71
I.3.1. Lotus de grup.....	74
I.3.2. Lotus de grup (Creativitate)	79
I.3.3. Lotus individual.....	101
I.4. Stabilirea succesiunii evenimentelor	109
I.5. Bula dublă	113
I.6. Partenerul de sprijin	116
I.7. Cubul.....	121
I.8. Puzzele	128
I.9. Comunicarea rotativă	134
I.10. Schimbă perechea	140
I.11. Locuri celebre	149
I.12. Călătoria misterioasă	151

I.13. Acvariul	159
I.14. Învățarea în cerc	165
I.15. Mica publicitate	170
I.16. Harta cu figuri.....	173
I.17. Strategii de lectură a textelor științifice.....	176
I.18. Examinarea expunerii	181

Capitolul II

METODE DE FIXARE, CONSOLIDARE ȘI EVALUARE	183
II.1. Piramida și diamantul	183
II.2. Ghicitorile	196
II.3. Ciorchinele	203
II.4. Tehnica fotolimbajului	213
II.5. Benzi desenate	216
II.6. Posterul	222
II.7. Trierea aserțiunilor	223
II.8. Tehnica blazonului	227
II.9. Sintetizarea	235
II.10. Diagrama Venn	240
• II.11. Metoda piramidei	243
II.12. Examinarea povestirii	249
• II.13. Jurnalul grafic	252
II.14. Turul galeriei	257
II.15. Turnirul întrebărilor	260
II.16. Cvintetul	265
II.17. Analizarea și interpretarea imaginilor	268
II.18. Categorizarea	272
II.19. Turnirul enunțurilor	275

Capitolul III

METODE DE CREATIVITATE	277
III.1. Brainstormingul	277
III.2. Tehnica 6/3/5 (Brainwriting)	289
III.3. Metoda Philips 6/6	296
III.4 Tehnica viselor	301

Capitolul IV

METODE DE REZOLVARE DE PROBLEME	304
IV.1. Metoda – Pălăruțele gânditoare	304
IV.2. Studiu de caz	316
IV.3. Pătratele divizate	325
IV.4. Minicazurile	329
IV.5. Diagrama cauză-efect	332
IV.6. Interviu	339
IV.7. Explozia stelară	344
IV.8. Metoda Frisco	361
IV.9. Mai multe capete la un loc	368

Capitolul V

METODE DE CERCETARE ÎN GRUP	370
V.1. Proiectul	370
V.2. Reportajul	388
V.3. Investigația în grup	391
V.4. Experimentul	395
V.5. Explorarea interdisciplinară	398
V.6. Cercetarea mea	400
V.7. Investigația comună	405
Anexe	409
Bibliografie	421