EFICIENȚA UTILIZĂRII METODELOR INTERACTIVE ÎN PREDAREA INSTRUCTIV-EDUCATIVĂ

Prof.pentru înv.primar, Chelu Narcisa

Necesitatea inovării în domeniul metodologiei didactice și a căutării de noi variante pentru a spori eficiența activității instructiv-educative din școală, prin directa implicare a elevului și mobilizarea efortului său cognitiv, contribuie la ridicarea învățământului pe noi trepte.

Învățământul modern prevede o metodologie axată pe acțiune, operatorie, deci pe promovarea metodelor interactive care să solicite mecanismele gândirii, ale inteligenței, ale imaginației și creativității.

Creșterea calității procesului instructiv-educativ urmărește perfecționarea metodelor tradiționale prin utilizarea unor metode moderne într-o abordare interdisciplinară.

Pentru o utilizare cât mai eficientă a acestor metode, este necesară cunoașterea teoretică și integrarea corespunzătoare în activitatea didactică, în interrelație cu metodele tradiționale. Acest mod de predare îl ajută pe elev să-și însușească cunoștințele prin efort propriu, îl transformă într-un actor, participând activ în procesul învățării, mobilizându-l în raport cu sarcinile de învățare date.

Metodele interactive facilitează învățarea într-un ritm propriu, creează deprinderi, stimulează cooperarea, sunt atractive și pot fi abordate din punct de vedere al diferitelor stiluri de învățare.

Metodele interactive sunt acele metode care promovează învățarea interactivă, care sunt orientate către intensificarea interacțiunilor și interrelațiilor în cadrul grupului de elevi, care conduc într-un mod organizat, fie în grupul-clasă de elevi, în grupuri mici sau în perechi, la construcția interactivității, fiind cele care încurajează schimbul de idei, de cunoștințe, de experiențe, confruntarea de opinii și argumente, în vederea ajungerii în comun la noi clarificări, la construcția unor noi cunoștințe și soluții la probleme.

Varietatea metodelor interactive este mare. Ele se pot diferenția în funcție de sarcina care le este propusă. Astfel, unele favorizează jocul interactiv de roluri și situații, altele angajează la cooperare explorativă, dezvoltând valențele euristice ale căutării și imaginației, sau atrag elevii la cooperare interpretativă și la valorificarea evenimentelor sau faptelor. Iar unele stimulează participarea la construcția împreună a sensului sau a înțelesului

propriu conținuturilor studiate, ori sunt centrate pe producerea de idei și rezolvarea de probleme.

Comun tuturor le este respectarea unor reguli de participare: respect reciproc, atitudine pozitivă, sinceritate, toleranță, ascultare până la capăt a celui care vorbește fără a interveni sau a întrerupe.

Voi exemplifica câteva din metodele interactive folosite la clasă, în predarea instructiv-educativă:

Cubul

Metoda presupune explorarea unui subiect din mai multe perpective. Se respectă următoarele etape:

- se realizează un cub pe fețele căruia sunt scrise cuvintele (descrie, compară, analizează, asociază, aplică, argumentează);
- se anunță tema;
- se împarte clasa în șase grupe, fiecare dintre ele examinând o temă de pe fața cubului (descrie: culorile, formele, mărimile etc.; compară: ce este asemănător, ce este diferit; analizează: spune din ce este făcut; asociază: la ce te îndeamnă să te gândești?; aplică: la ce poate fi folosită?; argumentează: pro sau contra și enumeră o serie de motive care vin în sprijinul afirmației tale);
- redactarea finală și împărtășirea ei celorlalte grupe;
- afișarea formei finale pe tablă.

Am folosit această metodă la disciplina Limba și literatura română, clasa a III-a, tema – Adjectivul. Elevii și-au ales ca simbol – jetoane cu imagini jucării. Fiecare echipă a lucrat pe fișă, în funcție de simbolul ales. După ce elevii au lucrat pe fișe, un reprezentant al fiecărei echipe, le-a prezentat colegilor rezultatele finale ale fișelor de lucru.

Mozaicul

Metoda presupune următoarele etape:

- împărțirea clasei în grupuri eterogene de patru elevi, fiecare dintre aceștia primind câte o fișă de învățare numerotată de la 1 la 4. Fișele cuprind părți ale unei unități de cunoaștere;
- prezentarea succintă a subiectului tratat;
- explicarea sarcinii care constă în înțelegerea întregii unități de cunoaștere;
- regruparea elevilor, în funcție de numărul fișei primite, în grupul de experți: toți elevii care au numărul 1 vor urma un grup ș.a.m.d.;

- învățarea prin cooperare a secțiunii care a revenit grupului din unitatea de cunoaștere desemnată pentru oră: elevii citesc, discută, încearcă să înțeleagă cât mai bine, hotărăsc modul în care pot preda ceea ce au înțeles colegilor din grupul lor original;
- revenirea în grupul inițial și predarea secțiunii pregătite celorlalți membri;
- trecerea în revistă a unității de cunoaștere prin prezentare orală cu toată clasa.

Tehnica Lotus

Este o tehnică ce presupune identificarea conexiunilor dintre concepte și idei. Tehnica ,,Floare de nufăr" pornește de la o temă principală din care derivă opt teme secundare concretizate în opt idei ce vor deveni teme abordate în activitatea pe grupuri mici.

Pașii parcurși în demersul tehnicii sunt:

- construirea schemei de lucru;
- plasarea temei principale în mijlocul schemei grafice;
- grupa de idei se gândește conținuturile/ideile/cunoștințele legate de tema principală. Acestea se trec în spațiile desenate (cadrane) de la 1-8 înconjurând astfel tema principală;
- abordarea celor opt teme principale pentru cadranele libere;
- stabilirea – în grupuri mici – de noi legături pentru aceste opt teme și trecerea lor în diagramă;
- prezentarea rezultatelor muncii în grup. Are loc analiza produselor activității, aprecierea în mod evaluativ.

Bibliografie:

Breben S., Gognea., Metode interactive de grup, Editura, Arves, 2007.

Crenguța Oprea, Strategii didactice interactive, Editura didactică și pedagogică, București, 2007. ISBN 978-973-30-1695-3

Mândru E., Borbeli L., Filip D., Gall M., Niculae A., Nemțoc M., Todoruț D., Topoliceanu F., Strategii didactice interactive, Editura Didactica Publishing House, București, 2010, p.71. ISBN 978-606-8027-63-0