



iTEACH: EXPERIENȚE DIDACTICE

ISSN 2247 – 966X

Nr. 58 / Iunie 2016

58

Lecția e o simplă joacă? | de ADRIANA COLDĂ

Rolul școlii în prevenirea bullying-ului. ENABLE, un program european de instruire și resurse | de MARINELA-MONICA IORGA

Dezvoltarea competențelor de gestionare a emoțiilor la școlarul mic. Proiect: Și eu am emoții! | de ELENA-LOREDANA FLOREA

Măsuri de sprijin pentru elevii cu ADHD – experiențe proprii | de DAN-DUMITRU MOLDOVAN

Îmbinarea metodelor tradiționale și moderne în predarea părților de vorbire în învățământul primar | de IULIA ELENA ȘERBAN

Activități artistico-plastice în activitatea de ansamblu a preșcolarului | de FLORENTINA BANCANAU

Relația dintre joc, învățare, creație și diferitele forme de organizare a activităților din grădiniță | de MARIA TRAISTARU



Editor: TEHNE- Centrul pentru Inovare în Educație



Online: www.iteach.ro/experiencedidactice



Partener: Institutul de Științe ale Educației

Revista "iTeach: Experiențe didactice" își propune să promoveze aspectele practice ale predării, învățării și evaluării școlare prin aducerea în prim plan a experiențelor concrete ale cadrelor didactice. Constituie un canal de comunicare și de informare în cadrul comunității cadrelor didactice înscrise pe platforma iTeach.

Descriere prin cuvinte cheie:

didactică aplicată, practică pedagogică, situații educative, experiențe didactice

iTEACH: EXPERIENȚE DIDACTICE

Cod de identificare ISSN / înregistrarea Bibliotecii Naționale a României:
iTeach: Experiențe didactice (online) = ISSN 2247 – 966X
ISSN – L = 2247 – 966X

EDITOR: **TEHNE- Centrul pentru Inovare în Educație**

www.tehne.ro



REDACȚIA:

Str. Dr. Louis Pasteur 54
București 050536

COLECTIV DE REDACȚIE

dr. Olimpiu ISTRATE (Universitatea din București, Departamentul pentru Formarea
Profesorilor)

Oana GHEORGHE (Institutul de Științe ale Educației)

dr. Simona VELEA (Institutul de Științe ale Educației)

Alexandra BUNICA (TEHNE- Centrul pentru Inovare în Educație)

Doru ȘTEFĂNESCU (Social IT)

dr. Simona GĂBUREANU (Universitatea Politehnica București, Catedra pentru Pregătirea
Personalului Didactic)

dr. Ema FÂCIU (Universitatea "Vasile Alecsandri" din Bacău, Școala doctorală; Casa
Corpului Didactic "Grigore Tăbăcaru" Bacău)

E-MAIL: echipa@iteach.ro

PAGINA REVISTEI:

www.iteach.ro/experiencedidactice

Lecția e o simplă joacă?

De **Adriana Colda**

De câte ori îmi proiectez mental câte o lecție, încep a-mi răspunde la următoarele întrebări: Ce voi face? Cu ce voi face? Cum voi face? Cum voi ști dacă ceea ce trebuia făcut a fost făcut? Sunt multe tipuri de lecții, dar zâmbetul este unic și bucuria copilului de a cerceta, de a învăța este feedback-ul care contează.

Platon spunea: "Evitați constrângerile și permiteți ca lecțiile să ia forma unor jocuri." Platon,(2000) Banchetul sau Despre iubire, Humanitas, București

Într-adevăr, "Ce né poate împiedica să né păstrăm bucuria de a trăi?", oare "Motivația de a fi profesor poate să se epuizeze?" Dacă motivația a existat în sufletul fiecăruia, cu siguranță ea renaște mereu, atunci când vezi și simți pe cineva lângă tine, copilul, care crede în tine. E important să veghem asupra copilului, să-i dăm voie să se entuziasmeze, să se emoționeze, să-i fie frică sau se se infurie.

Astfel, în proiectul "Călătoria" am planificat activitățile ținând cont de teoria inteligențelor multiple, de stilurile de învățare diferite și de taxonomia lui Bloom despre care am citit aici (<http://iteach.ro/pagina/1111/>). Aceasta temă, desfășurată pe parcursul a două săptămâni, a completat unitatea "Aventurile familiei Cangur" (caietul, după care lucrez, de la editura Sigma) prin activitățile interdisciplinare și transdisciplinare realizate. Totul a pornit de la identificarea formelor continentelor, la descifrarea numelui acestora până la memorarea denumirii continentelor, sarcină recompensată cu o steluță, fiecare elev devenind astfel agentul 001, 002 etc.

Într-o dimineață, a apărut un personaj nou, Doctor XYZ, de pe Insula Zonk, care a adus spaima și nesiguranța în lume, prin virusarea computerelor. Totul a dus la incapacitatea oamenilor de a mai comunica folosind telefoanele, internetul, radioul și Tv-ul. În această stare de urgență s-au constituit grupele de agenți secreți capabili să-și folosească toate cunoștințele pentru descoperire Dr. XYZ, despre care nu se știa aproape nimic, doar o caricatură circula printre agenții dornici de o nouă aventură.

Problema reală apărută în clasa pregătitoare C, de la Școala "M. Pompiliu" Ștei, a fost preluată de grupele de agenți, care au identificat și denumit continentele dispărute de pe harta lumii, au cooperat și rezolvat toate sarcinile propuse (rebus, analizează și potrivește, prima și ultima silabă, prima și ultima literă, citește și potrivește, citește și alege, numără steagurile și potrivește operația corectă).

Lucrurile s-au complicat când poza noastră a apărut pe unele continente ale lumii, afiș prin care se anunța că noi suntem vinovații. Frica, teama a pus stăpânire pe fiecare. Posibilitatea de a-și exprima punctul de vedere propriu m-a ajutat să elimin teama irațională a copiilor - *Oamenii de valoare nu fac greșeli* (Dr. XYZ).

Abordarea acestei teme mi-a permis un obiectiv nou, care a fost atins până la sfârșitul activității, introducerea și înțelegerea termenilor: înțelept/néînțelept; iscusit/neiscusit; curajos/laș. Activitățile stimul prin care am menținut interesul elevilor au

reprezentat de fapt "sufletul" întregii activități.

Aș aminti cu bucurie:

- Certificatul -Wanted (pentru iscusința și curajul de a-l descoperi pe adevăratul vinovat) - realizat folosind tuxpi.com
- Harta lumii - ex: colorează continentul Africa cu galben și desenează pinguinii pe continentul Antarctica - realizată folosind quivervision.com
- Vulcanul - colorează și observă; quivervision.com
- Steagul — colorează și scrie literele potrivite, rostește țara și continentul;
- Puzzle - imaginea celui mai vânat om de pe planeta - Dr. XYZ; am folosit această aplicație pentru realizarea fișelor [funny.ph\[\]to/van-gogh-style](http://funny.ph[]to/van-gogh-style)
- Reactivarea vulcanul Etna, construit în cadrul săptămânii "Școala Altfel"- activitate practică.

Elevii au fost puși să lucreze împreună, reușind să creeze o interdependență pozitivă între membrii grupului. Agenții au fost conștienți de faptul că fiecare membru va contribui nu numai la succesul personal, ci și la cel al echipei, al întregii clase. Au depus eforturi susținute pentru a reuși, punctajul obținut al fiecărei echipe a fost important în depășirea obstacolelor și în acumularea punctajului final de 30 de puncte.

Descoperirea adevăratei identități a Dr. XYZ nu a fost posibilă fără curajul și iscusința fiecărui elev, iar fișa de evaluare interdisciplinară (cifre, numere) a adus informații noi învățate cu multă bucurie. (<http://adria.artsteps.com/exhibitions/26944/Calatoria>)

Participarea la seminarul online Augmented Reality, de pe platforma eTwinning, mi-a deschis calea spre descoperirea acestor mijloace, pe care le-am folosit în cadrul activităților. Mulțumesc tuturor pentru bucuria de a né juca!

Închei citând dintr-un umorist francez: *"Lovituri cu bâta? Catârul e mai încăpățânat decât niște lovituri cu bâta. Să-l faci să mănânce sare? Este o tortură psihiatrică. Cum să-l faci atunci să bea, respectându-i, totuși, libertatea? Există un singur răspuns: să găsești un alt catâr, căruia îi este sete și care va bea de îndată ce vede apă, cu bucurie și voluptate. Nu ca să dai un exemplu bun, ci pentru că îi este efectiv sete. Într-o bună zi, fratele lui, pofticios, se va întreba dacă nu ar fi bine să-și bage și el botul în apa proaspătă."* (Faizant, apud Jurgenson, 1973)

Cod QR

Scanați QR-ul pentru a citi articolul online (sau vizitați <http://iteach.ro/experiencedidactice/lectia-e-o-simpla-joaca>)



Rolul școlii în prevenirea bullying-ului. ENABLE, un program european de instruire și resurse

De **Marinela-Monica Iorga**

Psihologul Abraham Maslow descrie o ierarhie a nevoilor în care oferă un model de înțelegere a nevoilor pentru relațiile dintre oameni. Nevoile așezate mai sus în piramidă precum cele psihice și de siguranță trebuie asigurate înaintea celor individuale considerate nevoi de nivel mai înalt. Dar când securitatea emoțională și psihică sunt afectate, elevii vor folosi cea mai mare parte a timpului lor, energia și creativitatea, pur și simplu pentru a încerca să supraviețuiască. Nevoile de siguranță emoțională și psihică sunt foarte importante în școală. Copiii au nevoie să știe că sunt bineveniți în școală și în clasă. Relațiile din grup influențează considerabil succesul școlar. Este dificil să înveți într-un mediu ostil, într-o clasă sau școală neprietenoasă. Articolul prezintă programul european ENABLE, program de instruire și resurse care poate fi utilizat pentru prevenirea și combaterea bullyingului în rândul tinerilor.

Potrivit unui studiu al organizației Salvați Copiii privind comportamentul de bullying în școli, unul din patru elevi este umilit în fața colegilor săi. De asemenea, în mod repetat, în școală, trei din zece copii sunt excluși din grupul de colegi și trei din zece copii sunt amenințați cu bătaia sau lovirea de către colegi.

Excluderea din grup, izolarea socială, amenințarea cu violența fizică și/sau umilirea, violența fizică și distrugerea bunurilor personale, interdicția de a vorbi/interacționa cu un alt coleg, răspândirea de zvonuri cu caracter denigrator sunt comportamente specifice de bullying cu care copiii se întâlnesc frecvent în mediul școlar.

Plecând de la aceste considerente, considerăm că rolul școlii devine unul foarte important în crearea, în rândul elevilor, a unor relații interumane bazate pe respect, astfel încât să se asigure siguranța psihică, emoțională pentru fiecare și, fiecare, să își poată folosi întregul potențial creativ în construirea și devenirea propriei personalități, în pregătirea pentru viață.

Pentru cadrele didactice care doresc să facă ceva în acest sens, recomandăm ENABLE, un program complet European de instruire și resurse privind combaterea bullyingului în școli.

ENABLE (*European Network Against Bullying in Learning and Leisure Environments - Rețeaua Europeană pentru Combaterea Bullyingului în Mediile de Învățare și de Recreere*) are drept obiectiv prevenirea bullyingului în mediile de învățare și de recreere și contribuie la crearea unei stări de bine în rândul copiilor cu vârsta cuprinsă între 11 și 14 ani, fiind orientată către sprijinul colegial și dezvoltarea deprinderilor sociale și emoționale.

ENABLE poate ajuta la reducerea situațiilor de bullying prin: dezvoltarea cunoștințelor teoretice și practice ale personalului școlar, ale elevilor și ale părinților în vederea luării măsurilor necesare pentru prevenirea bullyingului și crearea unui mediu de

învățare care să prezinte siguranță; dezvoltarea capacității personalului școlar, a elevilor și părinților de a gestiona cu succes problemele de bullying în ideea reducerii impactului acestora asupra individului; încurajarea elevilor să aibă un cuvânt de spus în elaborarea politicilor și a procedurilor legate de bullying și de comportament pentru a se asigura că acestea au un caracter favorabil elevilor și că sunt eficiente: încurajarea elevilor să apeleze la ajutorul cuiva în cazul în care sunt supuși unui act de bullying; detectarea manifestărilor de bullying într-un mod mai eficient prin activitatea elevilor incluși în sistemul de sprijin colegial; dezvoltarea deprinderilor sociale și emoționale ale elevilor și ale personalului școlar și ajutarea acestora să își gestioneze emoțiile, îmbunătățind astfel comportamentul și relațiile interpersonale; întărirea manifestărilor pro-sociale și empatice în rândul elevilor prin încurajarea acestora să fie modele pentru cei din jur.

Așadar, ENABLE reprezintă o metodă holistică și durabilă de combatere a bullyingului prin implicarea elevilor, a personalului școlar și a părinților. Aceste grupuri sunt instruite cu privire la modul în care pot gestiona aspectele legate de bullying și la măsurile care pot fi luate pentru prevenirea sau reducerea impactului acestora.

ENABLE pune accent pe puterea pe care o au tinerii de a-și influența în mod reciproc acțiunile și comportamentul. Folosind metode și resurse inovatoare, proiectul instruieste elevii în problema bullyingului și le oferă posibilitatea de a schimba lucrurile în comunitățile în care trăiesc. Proiectul se adresează tuturor tinerilor: atât celor care au fost victime ale bullyingului, cât și celor care provoacă bullyingul, dar și celor care asistă, sunt martori la situații de bullying.



Metoda propusă de ENABLE îmbină învățarea socială și emoțională (SEL) cu sprijinul colegial. Resursele și programele de instruire ale programului asigură personalului școlar deprinderile, cunoștințele și încrederea pentru a elabora și de a consolida în școlile lor un sistem eficient de sprijin colegial între elevi, dezvoltând deprinderile sociale și emoționale ale elevilor. Prin intermediul activităților desfășurate prin sistemul de sprijin colegial și al lecțiilor SEL, ENABLE îi încurajează pe tineri să urmărească și să evalueze propriul lor comportament, precum și comportamentul colegilor, și îi ajută să înțeleagă mai bine impactul pe care cuvintele și acțiunile lor îl pot avea asupra celorlalți. Și, totodată, ajută la crearea unei culturi în care elevii pot vorbi deschis despre bullying, ceea ce contribuie la dezvoltarea stimei de sine, la sprijinul celor din jur și la respectarea diversității.

ENABLE propune un set de 10 planuri de lecție, de câte o oră, care îi ajută pe profesori să dezvolte elevilor deprinderi de comunicare și strategii sociale necesare pentru aceștia atunci când se confruntă cu posibile situații de bullying. Redactate de SWGFL, o apreciată asociație caritabilă din Regatul Unit, din domeniul educației, planurile de lecție reflectă strategii de

succes din întreaga lume, identificate în etapa de cercetare a proiectului ENABLE. Temele sunt corelate cu zece sesiuni de sprijin colegial, elaborate tot în cadrul ENABLE. Cercetările au arătat că sistemele de sprijin colegial prezintă mai multe avantaje, atât pentru școală, cât și pentru cei incluși în acest sistem, deoarece elevii preferă adeseori să vorbească cu cineva de vârsta lor, iar, adeseori, elevii știu mai bine ce se întâmplă printre ei și pot detecta mai ușor problemele.

Planurile de lecții sunt antrenante și inovative și conduc elevii pe patru direcții diferite: 1. Conștiința de sine – înțelegerea modului în care și a motivului pentru care simțim ceea ce simțim ; edificarea unui vocabular emoțional pentru exprimarea sentimentelor și familiarizarea cu indicatorii comportamentali proprii. 2. Auto-gestionarea – reacția la propriile noastre emoții și formarea unor manifestări pozitive printr-o gamă variată de strategii personale. 3. Conștiința socială – recunoașterea emoțiilor celor din jur, inclusiv ale colegilor; interpretarea indicatorilor și a situațiilor sociale și dezvoltarea unor reacții pozitive. 4. Gestionarea socială – construirea unei galerii de strategii personale care să gestioneze posibilele situații de bullying astfel încât să se obțină rezultate pozitive.

De asemenea, un pachet pentru părinți sau îngrijitori legali, îi informează pe aceștia în legătură cu modul în care își pot păstra copiii în siguranță, atât în mediul online, cât și offline, și include activități pentru a continua instruirea elevilor și acasă.

Programul ENABLE poate fi accesat și utilizat gratuit la adresa http://enable.eun.org/implementing_enable. Vă invit, dragi colegi, să accesați și să folosiți cu încredere acest program care vă poate ajuta să construiți în școală un climat de încredere, apreciere, respect, colaborare între elevi.

Cod QR

Scanați QR-ul pentru a citi articolul online (sau vizitați <http://iteach.ro/experiencedidactice/prevenirea-bullying-ului-in-scoli-enable>)



Dezvoltarea competențelor de gestionare a emoțiilor la școlarul mic. Proiect: Și eu am emoții!

De **Elena-Loredana Florea**

Școala contemporană trebuie să asigure, pe lângă dezvoltarea competențelor cheie (comunicare în limba maternă, comunicare în limbi străine, competențe matematice și competențe de bază la știință și tehnologie, competențe digitale, competențe sociale și civice spiritul de inițiativă și antreprenoriat, conștientizare și exprimare culturală) și formarea și dezvoltarea, încă de la vârstele cele mai fragede, a competențelor socio-emoționale. La

vârsta școlară mică se urmărește dezvoltarea următoarelor competențe socio-emoționale: recunoașterea emoțiilor, atât pe baza expresiilor faciale, cât și a situațiilor care provoacă emoții, exprimarea și înțelegerea emoțiilor, simulare emoțională (modelarea trăirilor emoționale și de exprimare a lor în funcție de context), manifestarea empatiei, identificarea cauzelor emoțiilor. În acest articol vă voi supune atenției un proiect educativ al cărui scop este dezvoltarea competențelor de gestionare a emoțiilor prin desfășurarea unor activități de recunoaștere și denumire a emoțiilor, înțelegerea emoțiilor și a cauzelor acestora, exersarea comportamentelor potrivite în funcție de emoția resimțită.

Titlul proiectului: Și eu am emoții! Durata: 3 săptămâni; 5 activități cu durata de 1 oră de curs. Locul de desfășurare: sala de clasă.

Justificarea proiectului: În activitățile desfășurate cu elevii clasei pregătitoare, de la începutul anului școlar și până în prezent, am observat că aproximativ 40 % dintre aceștia au probleme în gestionarea propriilor emoții. Acest lucru se observă în faptul că unii dintre acești elevi nu reușesc să se controleze și devin agresivi verbal sau chiar fizic cu ceilalți colegi, iar alții sunt izolați și nu reușesc să comunice eficient cu grupul. Consider că pentru rezolvarea acestor probleme elevii trebuie implicați în activități care să le permită dezvoltarea unor abilități de autocunoaștere și creștere a stimei de sine. Elevii vor fi puși în situația de a recunoaște și denumi emoțiile, de a înțelege că acestea sunt normale și de a învăța cum să se comporte în diferite situații când acestea apar.

Scopul proiectului: Scopul educativ al proiectului: Dezvoltarea abilităților de gestionare a emoțiilor în vederea unei integrări eficiente în colectivul de elevi.

Obiectivele proiectului: O1. Dezvoltarea, la cei 20 de elevi din grupul țintă, a abilităților de recunoaștere și denumire a emoțiilor prin prezentarea unor situații în care au resimțit bucurie, tristețe, furie, teamă. O2. Exersarea la cei 20 de elevi din grupul țintă a comportamentelor potrivite în funcție de emoția resimțită într-un context dat. O3. Dezvoltarea la cei 20 de elevi din grupul țintă a abilităților de integrare în grupul clasei prin implicarea activă în activitățile desfășurate.

Beneficiari: - Direcți: 20 de elevi de clasa pregătitoare - Indirecți: Părinții elevilor

Resurse: fișe de evaluare inițială și fișe de evaluare finală, minge, textul Copilul și emoțiile de Carla Ruse, imagini, creioane colorate, panou, jetoane, filmul de desene animate Ciuboțelele ogarului, povestea terapeutică Dino Dragonul învață să se descurce cu furia, calculator, videoproiector, marionete pentru jocurile de rol, diplome.

Activități:

ACTIVITATEA NR 1: **Evaluare inițială** Se distribuie elevilor fișe de evaluare inițială. Acestea conțin următoarele cerințe:

1. Colorează imaginea care sugerează furia. 2. Realizează corespondența între imagine și emoția potrivită 3. Desenează o situație în care ai fost trist și o situație în care ai fost curajos. În urma evaluării se stabilește nivelul achizițiilor de la începutul proiectului care este unul scăzut.

ACTIVITATEA NR 2: **Emoțiile noastre** Spargerea gheții: Joc:

Cum te simți tu? Elevii sunt așezați în cerc. Un copil așezat în mijlocul cercului aruncă mingea unui alt copil și întreabă: Cum te simți tu... când ești la bunici? sau când mergi la școală, sau când un coleg îți strică stiloul, sau când te laudă doamna etc. Copilul care prinde mingea vine în mijlocul cercului. Jocul continuă până ce toți copiii ajung în mijlocul cercului. Se citește textul *Copilul și emoțiile*, de Carla Ruse, și se discută pe marginea textului. Se identifică emoțiile prezentate în text. Acestea sunt afișate pe un panou în fața clasei și sunt numerotate. Activitate pe grupe: Elevii sunt împărțiți în 4 grupe, fiecărei grupe atribuindu-i-se o emoție: BUCURIE, TRISTEȚE, FRICĂ, FURIE. Fiecare grupă va primi mai multe imagini, de unde va trebui să aleagă doar pe cele care se potrivesc cu emoția atribuită. Vor colora imaginile și vor realiza un colaj. La final, fiecare grupă va ieși în fața clasei va prezenta situațiile alese și vor da exemple de situații reale în care ei au simțit acea emoție, dar și felul în care s-au comportat în situația dată. Activitate de încheiere: Deschide urechea bine!

ACTIVITATEA NR 3: Cum mă simt? Spargerea gheții: Alege emoția potrivită! Se distribuie fiecărui elev jetoane cu fețe care exprimă bucurie, tristețe, frică, furie. Se citesc anumite afirmații, iar copiii trebuie să ridice jetonul cu emoția potrivită. Ex. de propoziții: Te- a lăudat doamna învățătoare. Ai pierdut jucăria ta preferată. Un coleg îți strică stiloul. Se prezintă filmul de desene animate Ciuboșelele ogarului după povestea scrisă de Călin Gruia. Filmul este împărțit în secvențe. Se vizionează fiecare secvență și se discută pe marginea celor vizionate. Ex: Ce făcea iepurașul? Cum se simțea el? De ce? Voi ați fost vreodată triști (furioși)? În ce împrejurare? Joc de rol: Eu sunt vesel! Eu sunt trist! Eu sunt ...

ACTIVITATEA NR 4: Și eu am emoții! Spargerea gheții: Jocul emoțiilor- joc de mimă Un elev va mima în fața colegilor o emoție, aceștia o vor ghici și o vor denumi și în același timp va trebui să- l consoleze pe cel care mimează tristețea, să- l încurajeze pe cel care mimează frica, să- felicite pe cel care mimează bucuria și să- l liniștească pe cel care mimează furia. Se prezintă elevilor povestea terapeutică Dino Dragonul învață să se descurce cu furia din care copiii învață că există soluții pe care le pot aplica și ei atunci când sunt furioși. Se discută cu elevii despre cum altfel ar fi putut dragonul să își stăpânească furia, despre situațiile în care au fost ei înșiși furioși și despre modul cum s-au descurcat.

ACTIVITATEA NR 5: Evaluare finală Se distribuie elevilor fișe de evaluare finală. Acestea conțin următoarele cerințe: 1.Colorează imaginea care sugerează tristețea . 2.Realizează corespondența între imagine și emoția potrivită 3. Desenează o situație în care ai fost bucurios și o situație în care ți- a fost frică. În urma evaluării se stabilește nivelul achizițiilor de la sfârșitul proiectului care este un nivel bun de dezvoltare. Se distribuie elevilor diplome pentru implicarea în proiect.

Rezultatele activităților: Elevii au recunoscut și denumit emoțiile, au analizat comportamentele, au interpretat diverse roluri, s- au implicat în jocurile desfășurate. Corelarea activității cu conceptul de dezvoltare durabilă: Toate activitățile desfășurate contribuie la o mai bună integrare a copiilor în colectivul de elevi și prin aceasta la o mai bună integrare în comunitate.

Rezultatele proiectului: Cantitative - 40% din elevii implicați și-au dezvoltat abilitatea de gestionare a emoțiilor. Calitative -

activitățile realizate prin implicarea celor 20 de elevi au contribuit la mai buna integrare a acestora în colectivul de elevi.

Cod QR

Scanați QR-ul pentru a citi articolul online (sau vizitați <http://iteach.ro/experiencedidactice/dezvoltarea-competentelor-d-e-gestionare-a-emoțiilor>)



Măsuri de sprijin pentru elevii cu ADHD - experiențe proprii

De **Dan-Dumitru Moldovan**

ADHD, un cuvânt care sperie multă lume! Părinți deznădăjduiți, profesori panicați, colegi răutăcioși, vecini care privesc dubios etc etc... De ce ÎNCĂ sperie acest cuvânt? Ce este ADHD-ul? Încă de la începutul cariei didactice, am fost pus în situația de a lucra cu copii cu diferite deficiențe în învățare, de la copii dislexici, la copii cu ADHD sau chiar autiști sau cu Sindromul Down. Neavând pregătire psihopedagogică specială, am învățat cum să mă comport/să rezolv anumite situații pe parcurs... copiii în cauză fiind cei care mi-au arătat cum sau ce trebuie să fac.

Cuvântul, de origine englezească, este acronimul provenit de la Attention Deficit/Hiperactivity Disorder, însemnând „tulburarea hiperkinetică cu deficit de atenție” (THDA). Noțiunea de hiperkineză este similară cu cea de hiperactivitate și este caracterizată prin exces de activitate, lipsă de odihnă, nervozitate, alergare, cățarat, vorbit în exces. ADHD-ul se caracterizează prin debutul precoce, înainte de vârsta de 7 ani, a unei combinații între hiperactivitate, comportament dezordonat și inatenție (lipsa de atenție). Durata acestei tulburări trebuie să fie de minim 6 luni, iar simptomele sunt grupate în cele de inatenție și cele de hiperactivitate/impulsivitate.

Sprijinirea elevilor cu ADHD a venit de cele mai multe ori, natural, gândind anumite strategii pe moment, sau în cazuri mai grave, consultându-mă fie cu alți colegi, fie cu părinții elevilor în cauză. O să prezint, în continuare, câteva situații complet diferite, din generații diferite.

Mihai era elev în clasa a opta, când am început să predau la clasa lor. Înainte de a intra la oră, am fost „avertizat” de către diriginta lui că trebuie să fiu tare și să nu mă sperii prea tare de ceea ce o să se întâmple. Eram în primul an de învățământ și, ironia sorții, la clasa lor am intrat prima dată.

Într-adevăr, m-am speriat. Erau 21 de elevi, din care 5 erau cu CES, 2 cu ADHD și o fetiță avea probleme psihomotorii grave. Mihai, unul dintre copii cu ADHD, a fost cel care m-a „întâmpinat”, în sensul că atunci când am deschis ușa, a sărit efectiv pe mine, m-a dărâmat și apoi, mi-a mai pus și un burete umed pe gură. Apoi aveam să află că a făcut asta pentru că eram

intrusul, el o iubea pe fosta profesoară de franceză. Deși m-am speriat, am încercat să nu par afectat și am început lecția. Cumva ca să mă „răzbun”, am început și am vorbit doar în franceză, punându-l pe Mihai să citească, să iasă la tablă, sancționându-l la sfârșitul orei și cu nota 3. Mi-a zâmbit și mi-a spus: „*Acesta-i doar începutul. Pregătește-te pentru ce-i mai rău*”. I-am răspuns cu aceeași monedă, spunându-i că o să né vedem la toamnă dacă o ține tot așa. Ceilalți elevi cu probleme nu au reacționat nicicum, fiind cât se poate de liniștiți, Mihai fiind singurul care mi-a creat probleme.

Următoarele ore au decurs cât se poate de bine, Mihai stând efectiv în bancă și nefăcând nimic. Era ca și hipnotizat. Mă ignora total, nu vroia să citească, să facă absolut nimic.

Cam așa a decurs jumătate de semestru, până la un moment dat, când am observat, într-o oră că împătura hârtie. Mi-a venit dintr-odată în minte tehnica origami. Ora următoare, am venit pregătit cu multe hârtii colorate și l-am rugat pe Mihai să mă ajute să le decupeze și să le împăturească pentru a face din ele un iepuraș. A fost chiar încântat și nu mică mi-a fost surprinderea că a reușit să le termine pe toate într-o oră! Muncă deloc ușoară pentru un om/copil „normal”. Am stat după oră (fiind ultima oră atât pentru ei cât și pentru mine) și l-am învățat cum să unească acele hârtii pentru a forma iepurașul. Nici nu m-am chinuit mult, întrucât Mihai era fascinat de tot ceea ce a făcut.

Așa a început totul. Astăzi, Mihai este campion mondial și internațional în tehnica origami. Situația lui școlară s-a îmbunătățit simțitor și Mihai este acum, pe lângă un campion, un student bursier în Italia, un student care are ADHD, dar căruia nu-i este rușine de el, de ceea ce este el. Cred cu tărie faptul că Mihai este copilul de care m-am atașat cel mai mult, deși i-am predat doar un an. și tot el este cel care ori de câte ori mă vede pe stradă, se oprește și-mi mulțumește pentru ceea ce am făcut pentru el.

În aceeași clasă cu Mihai era și Lidia, o fată micuță de statură, dar care vorbea excesiv de mult și complet pe dinafara subiectului. Era diagnosticată cu hiperactivitate. Ciudat la ea era faptul că vorbea doar atunci când era întrebată. Dacă nu o întrebai nimic, nu zicea nimic. Însă, odată pornită, nu se mai putea opri, lucru ce îi distrăgea și pe colegii ei, astfel începând haosul. Mi-a fost foarte greu să o fac să se oprească. Deși colegii ei se opreau, ea continua să vorbească. Evident, era mereu pe lângă subiect. Mi-am dat seama, în timp că fata era foarte pasionată de flori, că vorbește cu ele, le curăță și le îngrijește. Într-o oră, în timp ce a început să vorbească necontrolat, m-am dus lângă ea și i-am șoptit: „*Lidia, să știi că trandafirul din fundul clasei e tare supărat pentru că vorbești mai mult cu ceilalți decât cu el. Și-n plus, cum vorbești tare a început să se ofilească*”. Nu m-a lăsat să continui, s-a ridicat, s-a dus la trandafir, a început să-l curețe și îi vorbea „la ureche” în șoptă. Din acea oră, găsindu-i pasiunea, oră de oră mergeam cu un atlas botanic vechi și cu un dicționar român-francez și timp de un an de zile, Lidia a tradus toate numele plantelor găsite în atlas și mai mult, le-a și învățat ca apoi să-i învețe și pe colegii ei.

Gabi — era elev în clasa a V-a — suferea de ADHD și cea mai mare problemă cu care né confruntam în privința lui era faptul că niciodată nu avea teme. La absolut nicio materie, argumentând că „*Nu am știut că am temă*”. Inițial, am luat

legătura cu mama lui pentru a-i spune că nu-și face temele, deși are de făcut, însă nu a dat niciun rezultat. El era pasionat de culoarea albastră, nu știa să né zică de ce, însă mereu zicea că e cea mai frumoasă culoare. Având un set de post-it-uri albastre, m-am gândit să merg oră de oră cu ele și la sfârșit, după ce notez pe tablă tema, să o notez și pe un post-it și să i-o dau lui. Însă, mi-a rețezat-o din prima: „*Monsieur, o s-o pierd!*” Soluția a venit repede din partea mea, spunându-i că o s-o lipesc pe ușa de la intrare din blocul lui, Gabi stând chiar lângă școală. A început să râdă, însă exact asta am făcut. Surpriză, ora următoare! Gabi avea tema la franceză. Nu la Română, nu la Matematică ci doar la Franceză. Mi-am zis că e doar o coincidență și am repetat experimentul. Surpriză din nou. Avea tema la franceză. Le-am spus și colegilor, însă am uitat amănuntul cu culoarea albastră. Când am realizat că el răspunde doar la post-iturile albastre, am aplicat-o cu toții. Astfel, am reușit ca el să vină mereu cu tema făcută.

Alin, un alt copil cu ADHD, era atât de agitat și avea o energie încât nu aș fi crezut că îl voi putea vreodată să-l fac să stea liniștit. Totuși, făcându-l responsabil cu verificarea temelor, Alin s-a simțit important, mi-a mărturisit că se bucură că mă poate ajuta. După o lună de la „numirea” lui, Alin era mereu la începutul orei la catedră cu lista lui multicoloră unde-și nota colegii care nu-și făceau tema, liniștit și mereu cu zâmbetul pe buze pentru că mă poate ajuta!

Probabil că Sergiu a fost cel mai dificil caz de copil cu ADHD. Când l-am cunoscut, era elev în clasa a VI-a, nu avea nici un diagnostic și părea un copil ca și toți ceilalți. Din păcate, însă, comportamentul lui zicea altceva. I-am fost diriginte 3 ani și de abia la sfârșitul clasei a VI-a, părinții lui au acceptat să-l ducă la medic pentru diagnosticare. Observându-l, încă de la început, am rugat psihologul școlar să vorbească cel puțin odată pe săptămână cu el, să vadă ce se întâmplă. Noi, cadrele didactice de la clasă, né-am confruntat cu multe situații în care ni s-a dovedit că Sergiu este hiperactiv – niciodată nu stătea în bancă, nu avea teme, vorbea urât, jignea, se plictisea mereu, era agresiv etc. După nenumărate abateri disciplinare, am organizat un consiliu al clasei și né-am hotărât să-i invităm și părinții să discutăm problemele identificate la fiul lor. Né-am lovit de un refuz din partea părinților, însă a doua zi, a venit tatăl lui. Am discutat pe un ton cât se poate de calm, și în prezența psihologului i-am spus că-l bănuim de hiperactivitate. Reacția tatălui a fost pe cât de urâtă, pe atât de violentă și nu înțelegeam de ce. I-a interzis copilului să mai vină la școală. Însă, după o săptămână, mama lui a venit, împreună cu Sergiu, și după ce a plecat copilul în clasă, m-a luat în brațe și mi-a mulțumit. Nu înțelegeam de ce... După ieșirea nervoasă a tatălui, acesta s-a liniștit și a decis să meargă cu Sergiu la un consult. Toate temerile noastre era reale. Sergiu avea ADHD. Și nu doar el, și tatăl lui a primit același diagnostic. Sub tratamentul medicamentos, Sergiu s-a domolit foarte mult și a început să devină unul dintre premianții clasei, fiind un copil extrem de inteligent!

Acestea sunt doar câteva dintre experiențele avute cu copiii diagnosticați cu ADHD. Sunt sigur că mă voi confrunța și cu alte cazuri, însă sper, să găsesc mereu o soluție pentru problema fiecăruia și să fiu împăcat cu mine însumi că am făcut tot ceea ce am putut!

Fie că vorbim de un copil cu sindrom Down sau cu orice fel de

altă dizabilitate, cu o educație adecvată și cu multă dragoste și încurajare din partea noastră, a cadrelor didactice și tuturor celor implicați în viața lor – familie, prieteni, comunitate –, aceștia pot învăța mult mai multe decât se crede în general, dacă se intervine din timp, cu tact, răbdare și, mai presus de toate, perseverență!

Cod QR

Scanați QR-ul pentru a citi articolul online (sau vizitați <http://iteach.ro/experiencedidactice/masuri-de-sprijin-pentru-elevi-i-cu-adhd>)



Îmbinarea metodelor tradiționale și moderne în predarea părților de vorbire în învățământul primar

De **Iulia Elena Șerban**

Acest articol prezintă preocuparea mea de a face cât mai atrăgătoare predarea noțiunilor gramaticale în general și a părților de vorbire în special, în cadrul disciplinei Limba română. Am încercat să aleg strategii didactice diverse, îmbinând metodele tradiționale cu cele moderne (participativ-active) în proporții diferite. Cred că îmbinarea diferitelor metode, alături de diversificarea modului de realizare a activităților, aduce beneficii în comunicarea dintre elevi. Unii elevi mai activi doresc a fi lideri și devin buni organizatori ai grupei, implicit a activității fiecărui membru, alții sunt motivați să contribuie la realizarea sarcinilor de lucru. Ceilalți, deși în aparență sunt pasivi, prin faptul că iau parte la activitate sau că trebuie să comunice, rămân cu o parte din cunoștințe și ies din carapacea construită. Prin activizarea permanentă, prin aprecierea și încurajarea elevilor în timpul desfășurării activității și prin dezvoltarea capacității de autoevaluare, le-am asigurat și un suport afectiv în procesul cunoașterii și al învățării.

Predarea elementelor de construcție a comunicării în ciclul primar ridică probleme complexe deoarece, pentru copilul de 7-11 ani, formele gramaticale au un caracter abstract. La primul contact cu aceste noțiuni, copilului i se par greoaie, interesul pentru însușirea lor fiind scăzut. Acest motiv m-a determinat să mă preocup în mod susținut în vederea însușirii sub forme cât mai atrăgătoare a noțiunilor gramaticale în general și a părților de vorbire în special. Am încercat să aleg strategii didactice diverse, îmbinând metodele tradiționale cu cele moderne (participativ-active) în proporții diferite.

Uneori, am utilizat în cadrul unei activități de învățare doar metode tradiționale, am încercat apoi să desfășor activități doar cu metode moderne, însă cel mai frecvent am îmbinat cele două tipuri de metode. Am căutat ca prin metode și mijloace variate,

dinamice, să evit monotonia astfel încât elevii să participe activ și cu plăcere la însușirea noțiunilor de bază ale gramaticii, fără de care nu poate avea loc evoluția lor viitoare. Prin activizarea permanentă, prin aprecierea și încurajarea elevilor în timpul desfășurării activității și prin dezvoltarea capacității de autoevaluare le-am asigurat și un suport afectiv în procesul cunoașterii și al învățării.

Prezint în continuare câteva dintre metodele și jocurile care au fost foarte apreciate de elevi.

În clasa I este momentul în care se poate începe îmbinarea metodelor tradiționale cu cele moderne. Pentru realizarea competenței specifice „*Transmiterea unor informații prin intermediul mesajelor simple*”, folosind activitatea de învățare – scurte descrieri (cel puțin trei trăsături) referitoare la personaje de desene animate/benzi desenate/persoane cunoscute, elevii pot primi ca sarcină de lucru să enumere sau să completeze pornind de la numele unui personaj sau al fratelui un ciorchine organizat cu trei trăsături (adjective). În clasele ce vor urma vom numi părțile de vorbire la care facem referire și vom complica sarcinile activității de învățare.

De la fiecare dintre cele trei trăsături pot porni alte ramificații la capătul cărora elevii vor alcătui propoziții/catrene, apoi pot fi redat denumirile adjectivelor scrise ca activitate individuală prin desen sau prin lipirea unor imagini potrivite, ca activitate frontală prin mimă. Elevii pot primi ca sarcină de lucru pe grupe să analizeze morfologico-sintactic cuvintele dintr-o propoziție sau se poate realiza doar schema unei anumite propoziții ca muncă independentă.

Activitatea de învățare se va face astfel în manieră integrată și va deveni o activitate activ-participativă, atractivă. Se poate exersa creativitatea elevilor, ei având posibilitatea să se exprime pe lângă clasică exprimare scrisă sau orală, în mai multe feluri: prin desen, prin mișcare. Comunicarea, atât cea orală, cât și cea scrisă, este eficientă și mai ușor de realizat.

Scriveți substantive care încep cu literele ce intră în compoziția substantivului „PĂLĂRIE”. Dintre acestea, două vor denumi ființe, trei – lucruri, iar două, fenomene ale naturii (se poate complica adăugând patru substantive să fie la numărul singular, iar trei să aibă numărul plural).

Un alt joc poate porni tot de la substantivul „PĂLĂRIE” ca de la un cuvânt aruncat la întâmplare în minte, dar care poate provoca multe reacții în lanț, scoțând la suprafață amintiri, vise ce vor antrena memoria, creativitatea. Fiecare literă poate forma un cuvânt, o parte de vorbire, deci șapte cuvinte care se pot organiza într-o propoziție.

Exemplu: P PRINTRE PÂNĂ PATRU Ț ALBELE AZI AROGANTE L LEBEDE LA LINGURI Ț ALEARGĂ AMIAZĂ ARGINTII R RAȚELE RINOCERUL RÂD I ÎNSPRE IEȘEA ÎMPREUNĂ E ELEȘTEU EELEGANT ENTUZIASMATE

Putem jongla și cu silabele, deci vom obține propoziții din patru cuvinte. Pentru a complica jocul putem solicita anumite părți de vorbire care vor intra în componența propoziției. Exemplu: PĂ PAROHIA PĂMÂNTUL PĂTRĂȚEL LĂ LĂTURALNICĂ LĂUDAT LĂTRA RI RIDICĂ RISIPEȘTE RIDICULIZÂND E EMOȚII EMANAȚII EGRETELE

Un alt tip de joc cu ajutorul căruia reușim să realizăm obiectivele

propușe poate fi următorul:

Alcătuiești un „binom fantastic” de la care să redactați un text de cinci-opt rânduri. Doi elevi scriu în același timp un substantiv. Un elev scrie la tablă, iar alt elev pe o foaie, fără a vedea ce a scris colegul lui. Cel care scrie la tablă oferă colegilor posibilitatea să vadă ce a scris — de exemplu „câine”. Acest cuvânt constituie un cuvânt special care face parte dintr-o surpriză și va fi un personaj aventuros, disponibil, fantastic. Elevii, împărțiți în grupe, pot deja să-și facă planuri despre ceea ce vor compune. Când se află celălalt substantiv, copiii se distreză fiindcă cele două cuvinte sunt, de cele mai multe ori foarte puțin potrivite. Se citesc textele redactate și se oferă puncte ca evaluare reciprocă. Câștigă grupa care acumulează cele mai multe puncte atribuite de colegii din celelalte grupe.

Elevii sunt amuzați de astfel de jocuri de cuvinte, în plus este nevoie de reactivizarea vocabularului, iar pentru unii dintre ei aceste tipuri de jocuri conduc la îmbogățirea vocabularului.

Activitățile de învățare care se desfășoară ca activități pe grupe trebuie minuțios organizate și îndrumate. Elevii ajung să cunoască și să respecte regulile de lucru în grup, iar recompensele vin să întărească motivarea pentru învățare și/sau câștig. Cu timpul ei își doresc să se comporte sau să se exprime într-un anumit fel, știind că asta le va aduce aprecierea celor din jur, dar și calificative mai bune.

Din experiența mea, am constatat că elevii preferă să fie implicați activ în diverse activități de învățare și mai puțin să asculte și să ia notițe. De-a lungul timpului am observat că elevii s-au antrenat cu plăcere în rezolvarea sarcinilor, s-au deprins cu munca de căutare și și-au dezvoltat foarte mult deprinderile de comunicare orală și scrisă, spiritul de echipă, operațiile gândirii, precum și inițiativa.

Consider că trebuie să acordăm o atenție deosebită însușirii corecte și conștientă a noțiunilor și a regulilor gramaticale, precum și a aplicării lor corecte în diferite contexte de către elevi. De aceea e necesar să declanșăm în interiorul fiecărui elev dorința și plăcerea de a participa în mod activ în cadrul orelor de „Limba și literatura română”, să le stimulăm interesul și motivația pentru învățare, dar și să îi determinăm ca în cadrul colectivului de elevi să aibă relații mai bune, bazate pe empatie.

Cod QR

Scanați QR-ul pentru a citi articolul online (sau vizitați <http://iteach.ro/experientedidactice/predarea-partilor-de-vorbire>)



Activități artistico-plastice în activitatea de ansamblu a preșcolarului

De **Florentina Bancanau**

În grădiniță, copilul trebuie învățat nu numai cum să se comporte, dar să și gândească, să muncească și să creeze pe măsura posibilităților lui. Prin întregul ansamblu de activități din grădiniță copiii sunt familiarizați cu frumosul din natură și din tot ce-i înconjoară. Dintre multiplele posibilități de cultivare a creativității copiilor, un accent deosebit trebuie pus pe activitățile artistico-plastice, considerându-l ca modalități prin care copilul își poate dezvolta capacitățile creatoare, având în vedere că activitățile de desen, pictură, modelaj sunt preferate de copii.

Printre modalitățile de exprimare ale copilului, activitățile artistico-plastice ocupă un loc primordial alături de limbaj, de cântec, de dans. Întâlnim la copii moduri de exprimare care răspund spontaneității sau unor intenții précis orientate spre un scop sau altul. Activitățile artistico-plastice devin astfel funcție de comunicare și mijloc de reprezentare a realității înconjurătoare. Copilul știe să emoționeze și să sugereze în același timp, iar lucrările sale sunt departe de acel efort către frumusețe, către perfecțiune, caracteristic adultului.

Pentru copil, pe primul plan se situează dorința, nevoia de a face cunoscut, de a da o semnificație care satisface intenția sa de exprimare. Acest tip de activități (desen, pictură, modelaj) răspund scopului dorit, tendințelor și exigențelor interne ale copiilor, prin intermediul cărora el exprimă o mare cantitate de relații pe care este incapabil să le descrie sau să le formuleze prin alte modalități.

Exprimarea sentimentelor, reflectarea realității sociale prin intermediul imaginilor plastice sunt posibile cu mult înainte de înțelegerea reprezentărilor și noțiunilor respective. Pe plan educativ aceste activități realizează o puternică acțiune între cunoaștere și acțiune, o retrăire la un nivel superior a sentimentelor de dragoste și admirație față de frumosul din natură ca și exersarea unor comportamente etice într-un context artistic. În acest mod se poate ajunge la acea întrepătrundere organică între etic și estetic, la sudura între reprezentări, sentimente morale, trăiri artistice, la legătura indisolubilă între morală și artă.

„Educația artistico-plastică se prezintă ca fiind educația acelor simțuri pe care se bazează conștiința artistică, inteligența și gândirea creatoare.”

Copilul nu are de redat, prin activitățile artistico-plastice, realitatea ca atare; ar fi nu numai imposibil, chiar și pentru cei mai înzestrați artiști cu aptitudini speciale, dar și inuman. Hrănit treptat cu mijloacele de expresie ale artei, el va reuși prin ele să-și dinamizeze procesele psihice ale creației și creativității care aparțin vizualului și tacticului.

Copilăria este etapa în care copilul poate să-și dezvolte în cea mai mare măsură deprinderile dictate de multiplele scopuri instructiv-educative ale educației estetice și artistico-plastice, dezvoltarea fizică, dezvoltarea intelectuală, formarea trăsăturilor morale, ca și scopul practic al însușirii tehnicilor și al dezvoltării imaginației creatoare. Copilul preșcolar clocotește de activitate motrică și de activitate creatoare și tocmai de aceea are nevoie de experiențe multiple.

Dacă, pentru copilul de mai puțin de patru ani, predominante sunt activitățile individuale de joc, treptat se dezvoltă capacitatea de cooperare, rolul stimulativ al educatoarei exprimându-se prin

proiectarea unor activități specifice. Căci, să nu uităm faptul, recunoscut de întreaga psihologie, că activitatea de joc rămâne dominantă vârstei preșcolare. Jocul ne permite să urmărim multilateral copilul în viața sa motrică, intelectuală, afectivă, socială și morală. La copil, după cum spune Ed. Claparede, „*jocul este munca, este binele, este datoria, este idealul vieții*”.

Jocul este singura atmosferă în care ființa sa psihologică poate să respire și în consecință, poate să acționeze. Copiii preșcolari învață să deseneze, picteze, modeleze jucându-se cu creionul, culorile, acuarelele, plastilina. I. N. Susală spunea despre joc: „*jocul este munca de învățare, truda de a ști, de a afla, îmbrăcată într-o haină plăcută și la orice vârstă*”.

Pulsul mare de energie al copiilor de care trebuie să se descarce neconținut și care-i face să se manifeste prin tot felul de forme este o necesitate incontestabilă, o pornire firească de activitate, care nu trebuie oprită, stânjenită, ci numai dirijată sistematic, spre o dezvoltare potrivită înclinației fiecărui copil.

Cu cât copilul este mai mic, cu atât înrăurirea mediului înconjurător este mai mare asupra formării lui psihice. Deși nu este un artist, copilul desenează, pictează, modelează cu o mare plăcere a bucuriei de a încerca, de a inventa și a descoperi. Chiar și în perioada când copilul are puține cuvinte în vocabular el își exprimă mai adecvat și mai precis emoțiile, dorințele și preocupările prin valori, linii și forme.

Necesitatea înconjurării celor ce „măzgălesc” cu plăcere devine o condiție de mare însemnătate pentru dezvoltarea omului de mai târziu. Acest rol revine la început părinților, grădiniței și apoi școlii. „*Cu toții avem aceleași drepturi la afirmarea ființei noastre, întrucât toți, ca să ne exprimăm în sensul lui Giordano Bruno, purtăm pe Dumnezeu în noi.*” (Constantin Narly)

La vârstele mici, exercițiile de artă i-au înfățișare de jocuri; trebuie să avem în vedere că preșcolarul înregistrează totul pe suportul afectiv, pe acest fond se așează și elementele artistice ce vor fi exprimate gândirii, substanța viitoarelor activități. Afectivitatea ajută la încurajarea copilului în cercetările lui plastice, făcându-l să descopere calități psiho-fizice, perceptive, reprezentări imaginative.

Fără a le îngrădi libertatea de gândire copiii trebuie atrași prin activități artistico-plastice, contribuind astfel la dezvoltarea sensibilității și receptivității artistice, la dezvoltarea inteligenței și imaginației. Munca în grădiniță, prin intermediul activităților artistico-plastice, devine un mijloc important de dinamizare a vieții psihice a copilului, a proceselor sale intelectuale, afective și motivaționale.

Cod QR

Scanați QR-ul pentru a citi articolul online (sau vizitați <http://iteach.ro/experientedidactice/activitati-artistico-plastice-in-activitatea-de-ansamblu-a-prescolarului>)



Relația dintre joc, învățare, creație și diferitele forme de organizare a activităților din grădiniță

De **Maria Traistaru**

Eficiența jocului didactic în raport cu celelalte mijloace practice în grădinița de copii este atât mai mare cu cât realizăm o concordanță perfectă între procesul de cunoaștere a mediului înconjurător, procesul de învățare și acțiune, atmosfera de joc, atât de atractivă pentru preșcolari. Potrivit definiției, jocul reprezintă o activitate fizică sau mentală fără finalitate practică și căreia i te dedici din pură plăcere. Specific vârstelor copilăriei, el are importanță hotărâtoare pentru dezvoltarea psihică a copilului.

Psihologia și pedagogia secolului trecut au recunoscut faptul că jocul nu este doar apanajul vârstelor mici, ci și modul prin care adulții își manifestă liber „copilul din ei”. Jocul, învățarea, munca și creația sunt formele prin care se manifestă activitățile umane. La vârsta copilăriei, pe primul loc este jocul, învățarea ocupând locul secund; odată cu intrarea la școală, învățarea trece pe primul loc și este urmată de muncă și, pe alocuri, este împletită cu creația.

De fapt, omul nu încetează la nici o vârstă să se joace, jocul fiind una dintre cele mai ecologice modalități atât pentru minte, cât și pentru corp — de a te recrea, de a-ți petrece timpul cu cei apropiați ție sau a-ți exersa diferite abilități. Jocul reprezintă, așadar, o activitate umană specifică și ea determinată și pregătește celelalte activități cu care se poate și împleti armonios. El nu dispăre din viața individului odată cu intrarea în vârstă, ci își modifică ponderea temporală sau cadrul. Pentru copil, jocul este principala cale de dezvoltare, de comunicare a realității, de interrelaționare și de adaptare și este prima formă de învățare, facilitând și trecerea spre învățare din mediul școlar. Este adevărat că preșcolarul are nevoie de sprijin pentru a-și orienta jocul și aceasta datorită educatoarei atunci când stabilește activități comune și obiective de atins toți copiii. La fel de adevărat este și faptul că e în natura copilului să se joace, el știind intuitiv să se manifeste în acest fel, de aceea este important să-i oferim cadrul de desfășurare și libertate pentru aceasta.

Copiii se joacă singuri, în perechi și în grup. În activitățile comune, copiii învață să socializeze jucându-se în grup sau, când au de îndeplinit sarcini specifice ce vizează atingerea unor obiective legate de dezvoltarea lor armonioasă, practică jocul individual. În ultima vreme a crescut interesul pentru studii de gen.

Se încearcă, la nivel mondial, creionarea unor politici educative care să respecte diferențele de gen în procesul de creștere și educare a copiilor, cu finalitatea de a oferi egalitate de șanse pe parcursul întregii vieți, precum și în alegerea unei meserii. Studiile recente subliniază existența unor diferențe cu explicație biologică și acestea fundamentează o parte dintre stereotipurile legate de gen care ne populează cultura.

Astfel, preferința băieților pentru jocul în grup face ca să li se

dezvolte abilitățile de colaborare și de competiție, în timp ce, în ceea ce privește abilitățile de comunicare, băieții sunt deficitari în raport cu fetele, care preferă să se joace în diade. O modalitate de a compensa aceste diferențe de gen este încurajarea fetelor pentru jocul în grup, iar băieților pentru jocul în diade, ca să-și dezvolte abilitățile de comunicare. Este evident că în legătură cu diferențele de gen există o multitudine de aspecte ce ar putea fi discutate și posibile activități care să compenseze diferențele de gen.

Soluția este încurajarea fetelor și a băieților în direcția jocului axate pe domeniile în care au probleme. Orientarea nu trebuie să aibă caracter de obligativitate, este doar o sugestie, la fel de importantă fiind încurajarea copilului în a-și alege liber câteva activități preferate. În plus, în jocul de unul singur, copilul are ocazia de a trăi intens experiențele noi și de a-și manifesta individualitatea. Ce poate face educatoarea? ea trebuie să aleagă jocuri didactice care corespund nivelului de dezvoltare al copilului și să înțeleagă faptul că rezolvarea sarcinilor jocului nu constituie un examen pe care copilul îl trece, ci un exercițiu pe care îl desfășoară.

Preșcolarul trebuie să simtă permanent că are, în educatoare, un sprijin, un suport, mimica ei transmițând plăcerea interacțiunii cu copilul și căldura contactului. Trebuie să fim flexibile în raport cu copilul, iar acest lucru se manifestă în satisfacerea dorințelor copilului de a se implica în anumite momente și în alte jocuri spontane și libere. Educatoarea nu trebuie să forțeze un copil să participe numai la jocuri didactice.

În plus, fiecare copil are propriul său ritm, nu poate fi grăbit. Oricum, dezvoltarea sa spre maturitate se întinde pe cea mai lungă perioadă, deoarece omul are nevoie de timp mai îndelungat față de celelalte animale pentru a se adapta structurilor culturale specifice umanității.

Bibliografie: 1.Cucoș, C. (2006), Pedagogie, Editura Polirom, Iași
2.Nicola, I. (2003), Tratat de pedagogie școlară, Editura Aramis, București
3.Tomșa, G. (2005), Psihopedagogie preșcolară și școlară, Editat Revista Învățământul Preșcolar București

Resurse suplimentare:

<http://documents.tips/documents/clasificare-joc.html>

<https://www.yumpu.com/ro/document/view/25728372/studii-de-stiinta-si-cultura/121>

Cod QR

Scanați QR-ul pentru a citi articolul online (sau vizitați

<http://iteach.ro/experiencedidactice/joc-invatare-creatie-in-gradin-ita>)





iTeach: EXPERIENȚE DIDACTICE

ISSN 2247 – 966X

Editor: TEHNE- Centrul pentru Inovare în Educație

Pagina Revistei: www.iteach.ro/experiencedidactice