

TABLA INTERACTIVĂ - METODĂ INOVATIVĂ ÎN GRĂDINIȚĂ

Prof. Balasz – Mureșan Dorina, Școala Gimnazială "Gh. Șincai" Florești

În ultimii ani, progresele științei și tehnologiei au incitat tot mai mult curiozitatea copiilor, care sunt tot mai puternic atrași de mediul online și de softurile/aplicațiile educative create de specialiști, în concordanță cu particularitățile de vârstă și individuale ale acestora. Prezența tablei interactive în sala de grupă animează mediul educațional, preșcolarii fiind atrași atât de culorile vii, utilizate în aplicațiile tablei interactive, cât și de dinamica spațiului de prezentare. Cu ajutorul acestei resurse educaționale, preșcolarii își pot dezvolta mai multe stiluri de învățare, predominante fiind cel auditiv, tactil și tactil-kinestezic (Covaci, A. 2014).

Ca și resursă educațională, tabla interactivă poate fi utilizată în mai multe momente ale zilei, și în aproape toate tipurile de categorii de activități, care se desfășoară în grădiniță, respectiv: în activitățile liber alese, în activitățile pe domenii experiențiale precum și în activitățile cu conținuturi integrate, care uneori se pot derula chiar și pe parcursul unei zile.

Tabla interactivă, ca și metodă inovativă a fost utilizată în cadrul unei activități integrate cu tema *Cum putem ajunge la...?*, care cuprinde secvențe specifice mai multor domenii experiențiale cum ar fi: domeniul științe (cunoașterea mediului), domeniul limbă și comunicare (educarea limbajului) și domeniul estetic și creativ (desen).

Această activitate a fost desfășurată cu copiii din grupa mare, nivel II (5-6 ani).

Scopul acestei activități integrate a constat în verificarea și sistematizarea cunoștințelor despre mijloacele de locomoție și transport observate anterior. Dezvoltarea capacității de exprimare orală, realizând corespondențe cu tehnici de lucru specifice desenului, cu ajutorul tablei interactive.

Sarcina didactică: descrierea mijloacelor de locomoție și raportarea lor la imaginea și situația corespunzătoare. Asocierea cuvântului scris cu imaginea corespunzătoare.

Obiectivele operaționale pentru preșcolari au vizat următoarele aspecte: să denumească cel puțin șase mijloace de transport (două terestre, două acvatice și două aeriene); să descrie elementele specifice mijloacelor de transport, utilizând imaginile prezentate; să clasifice mijloacele de transport în funcție de locul pe unde circulă; să formuleze enunțuri cu cuvintele date, folosind un limbaj științific adecvat; să asocieze cuvântul scris cu imaginea; să deseneze folosind uneltele tablei interactive, mijlocul de transport preferat.

Ca și resurse educaționale au fost utilizate tabla interactivă cu aplicații *Smart* corespunzătoare, jucării reprezentând mijloace de transport terestre, acvatice și aeriene, jetoane, flipchart magnetic.

Activitatea integrată a fost proiectată folosind strategia *ERR – Evocare – Realizarea sensului – Etapa de reflecție/Extindere* (Păcurar – Pop, I., Tirla, F., 2010).

Strategia *ERR* reprezintă un model trifazic de proiectare și planificare a unei activități sau a unei unități de învățare, care se bazează pe teoria experiențială a lui Kolb și ciclurile de învățare specifice abordării constructiviste a învățării. Această strategie le oferă profesorilor un context în care să prezinte experiențe de învățare și, care să îi ajute pe preșcolari în procesul de învățare (Ștefan, E., 2015).

Evocarea presupune realizarea mai multor activități cognitive importante.

Scopul acestora este de a-i determina pe preșcolari să-și amintească cunoștințele anterioare despre tema dată, acestea putând fi evaluate de către cadrul didactic. Procesul de învățare este unul de conectare a noului cu ceea ce este deja cunoscut, astfel că, în această fază vor fi scoase la lumină neînțelegerile, confuziile și erorile de cunoaștere, care nu devin evidente fără examinarea activă a cunoștințelor și convingerilor deja existente. Cel de-al doilea scop al evocării constă în activarea celui care învață, procesul de învățare fiind unul activ și nu unul pasiv. Astfel, preșcolarii devin conștienți de propria lor gândire și sunt stimulați să își folosească limbajul propriu. Al treilea scop al fazei de evocare constă în trezirea interesului copiilor și motivarea acestora pentru studiul temei. În activitățile în care se folosește strategia *ERR*, în etapa evocării profesorul poate utiliza brainstormingul, pentru a alcătui liste cu ceea ce deja știu sau cred că știu preșcolarii, ca punct de plecare (Ștefan, E., 2015).

În această secvență de învățare a fost utilizată aplicația *Category Sort Image*.

Din *Lesson Activity Toolkit 2.0 - Activity - Interactiv și Multimedia* aleg *Category Sort Image*, aleg editare și stabilesc 3 coloane, corespunzătoare celor trei categorii distincte de mijloace de transport: terestre, aeriene și acvatice. Cu *Copy - Paste* introduc imaginile corespunzătoare acestor tipuri de mijloace de transport. Pentru verificarea răspunsului se folosește butonul *Solve*, iar dacă doresc să revin în aplicația inițială *Reset*.

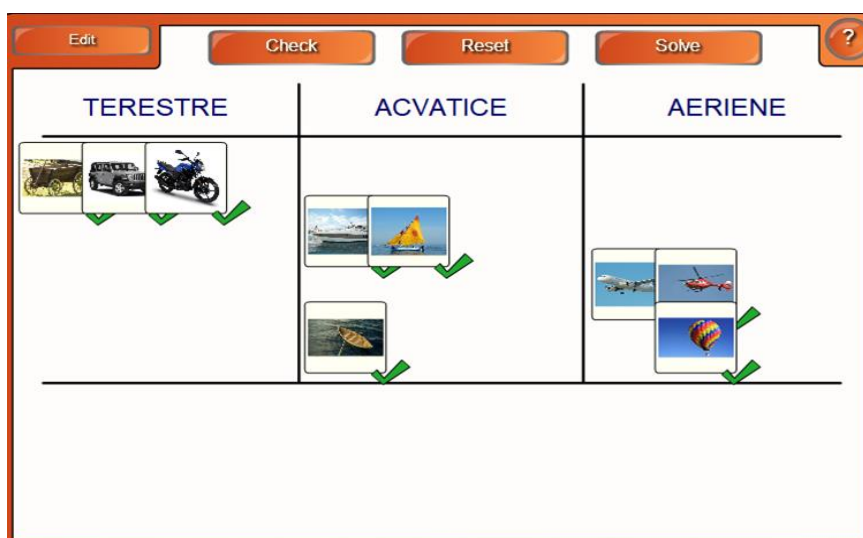


Figura 1. Aplicația *Category Sort Image*.



Figura 2. Aplicația *Vortex*.

Deoarece în studiul mijloacelor de transport terestre apar confuzii între cele care circulă pe șine, și cele care merg pe șosea, am creat aplicația *Vortex*, care le-a permis copiilor să selecteze corect mijloacele de transport care circulă pe șosea, și pe cele care circulă pe șine. Din *Lesson Activity Toolkit 2.0 – Activities Vortex sort - image*, se editează, se introduce denumirea dorită pentru fiecare *Vortex*, apoi cu *Copy - Paste* se introduc imaginile dorite și se selectează în dreptul fiecărei imagini, categoria vortexului pentru care imaginea va fi validată.

Etape de **realizare a sensului**. În această fază cel care învață vine în contact cu noile informații sau idei. În această etapă, profesorul are influența cea mai redusă asupra preșcolarilor, care trebuie să își mențină implicarea activă în învățare, în mod independent. Sarcina esențială este de a menține implicarea și interesul, stabilite în faza de **evocare** (Ștefan, E., 2015).

Memorizarea automată nu asigură înțelegerea materialului și nu reprezintă un mod eficient de promovare a învățării. În această etapă se folosesc strategii de predare, care să solicite implicarea gândirii preșcolărilor, menținerea interesului și maximizarea înțelegerii (Păcurar – Pop, I., Tirla, F., 2010).

În etapa de realizare a sensului s-a realizat o clasificare a mijloacelor de transport care circulă pe uscat, în funcție de numărul de roți, folosind aplicația *Category Sort Image*, realizată folosind aceeași strategie de lucru ca mai sus, cu deosebirea că au fost folosite doar două coloane. Ulterior s-a purtat o discuție despre combustibilul și energia folosite pentru a le pune în mișcare. Copiii au fost solicitați să formuleze propoziții dezvoltate cu anumite cuvinte date și să repete sinonimele cuvintelor noi explicate.

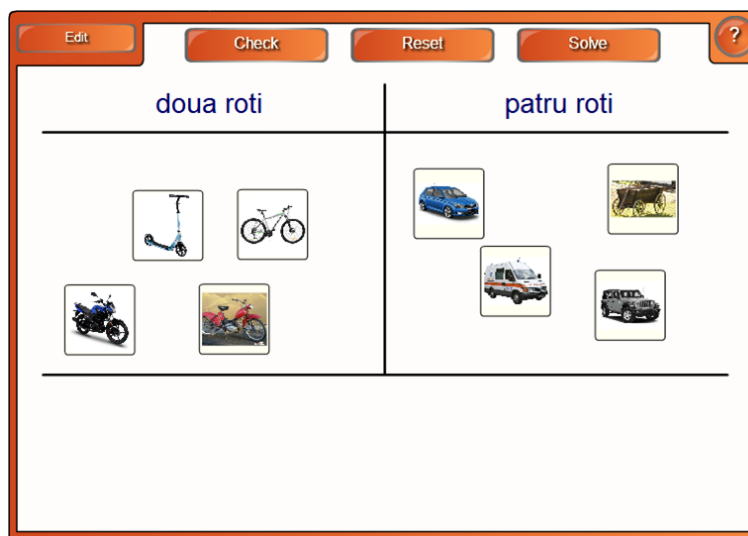


Figura 3. Aplicația *Category Sort Image*.

În continuare, preșcolarii au fost solicitați să denumească categoriile de mijloace de transport a căror denumire începe cu sunetul a: acvatice și aeriene.

Pentru verificarea cunoștințelor referitoare la aceste mijloace de transport a fost utilizată din nou o aplicație de tip *Vortex sort image* (realizată identic cu prima) și ilustrată în figura 4. Posibilitatea copiilor de a asocia cuvântul scris cu imaginea, s-a verificat utilizând aplicația de tip *Image match* din *Lesson Activity Toolkit 2.0* (Figura 5). Pentru aceasta au fost selectate din *Edit* numărul de imagini pe care să le conțină aplicația, după care a fost scrisă cu litere de tipar denumirea acestora. Imaginea corespunzătoare fiecărui cuvânt a fost inserată cu Copy – Paste. S-a optat și pentru utilizarea butonului *Check*, pentru a verifica corectitudinea răspunsurilor.



Figura 4. Aplicația *Vortex Sort image*.

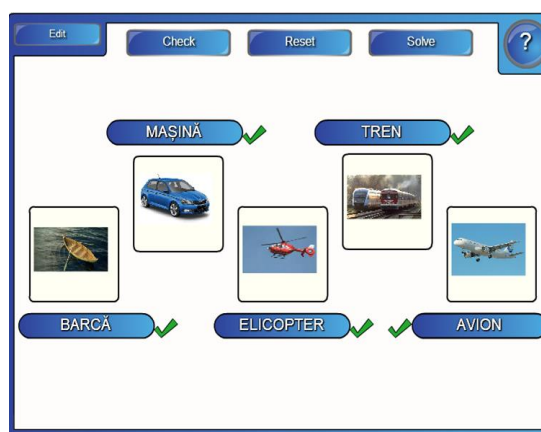


Figura 5. Aplicația *Image match*.

Reflecția. În această etapă preșcolarii își consolidează cunoștințele noi și își restructurează activ schema de cunoaștere, pentru a include noi concepte. În faza de reflecție se așteaptă ca, preșcolarii să înceapă să exprime în propriile lor cuvinte ideile și informațiile întâlnite. Înțelegerea este durabilă, dacă informațiile sunt plasate într-un cadru contextual care are sens. Tot în această fază se urmărește a genera un schimb de idei sănătos între copii, prin care să li se dezvolte vocabularul, capacitatea de exprimare, luând contact cu diferite strategii de învățare pe care ei să le analizeze în timp (Ștefan, E., 2015). În această etapă, copiilor li s-a oferit posibilitatea de a desena pe rând, folosind uneltele tablei interactive, mijlocul de transport preferat, argumentând alegerea făcută.

Folosirea tablei interactive în procesul didactic facilitează abordarea conținuturilor, care devin mai atractive pentru subiecții cărora le sunt adresate.

Bibliografie

Covaci, A. (2014), *Tabla interactivă și SMART Notebook 11*. Cluj-Napoca, România.

Păcurar – Pop, I., Tirla, F., D., (2010), *Integrarea modelării în strategiile de învățare activă la biologie. Studiu aplicativ la clasa a IX-a, Romanian Journal of Education*, Volume.1, Number.1, page11 – 20.

Ștefan, E., (2015), *Metode eficiente de învățare a fizicii, Program de formare continuă, suport de curs*, București.

Tătaru, L., Glava, A., Chiș, O., (coord.), (2014), *Piramida cunoașterii - Repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar*, Editura Diamant, Pitești.