

ABORDĂRI INOVATIVE ÎN PREDAREA GEOGRAFIEI

Prof. Rus Maria, Școala Gimnazială Luna

La fel ca toate științele și geografia s-a născut dintr-o necesitate: nevoia de a ne localiza în spațiul terestru. Dacă geografia s-a născut în Antichitatea greacă în principal ca hartă (Simion Mehedinți – "prima pagină de geografie a fost harta"), în lumea contemporană geografia nu mai înseamnă numai hartă. Geografia contemporană are ca obiect de studiu mediul dezvoltat la suprafața Terrei, analizat interdisciplinar și din perspectiva interacțiunilor cu societatea umană.

Geografie este o știință care folosește și dezvoltă, în același timp, gândirea geospațială, văzută nu doar ca vizualizare și corelare a informațiilor, ci și o gestionare, interpretare și explicare a informațiilor la diferite nivele geografice.

Pentru dezvoltarea abilităților geografice de tipul gândirii geospațiale pot fi utilizate o serie de tehnici și instrumente moderne, cum ar fi tabla interactivă și softul SMART Notebook.

O activitate didactică interactivă care dezvoltă elevilor competențe specifice secolului XXI prin utilizarea tehnologiilor moderne este lecția "*Vulcanii și cutremurele*".

Scenariul didactic

Titlul lecției: Vulcanii și cutremurele

Disciplina/activitatea: Geografie, **clasa:** a V-a

Nivelul de vârstă: 11-12 ani

Scopul lecției: Înțelegerea fenomenelor determinate de deplasarea plăcilor tectonice

Legătura cu curriculumul disciplinei

Contribuții la formarea următoarelor competențe generale și specifice:

- prezentarea realității geografice utilizând mijloace și limbaje specifice (utilizarea termenilor geografici în contexte diferite, descrierea unor elemente, fenomene sau procese geografice observate direct sau indirect);
- raportarea realității geografice spațiale și temporale la reprezentări cartografice;
- studierea spațiului geografic, realizând conexiuni cu informații dobândite la alte discipline școlare (precizarea legăturilor dintre realitatea geografică și fenomene din domeniul științe și tehnologii)

Competențe derivate:

- identificarea etapelor de deplasare a plăcilor tectonice și a proceselor asociate acestora pe baza desenelor schematice;

- explicarea cauzelor și a efectelor asociate fenomenelor din zonele de rift/ subducție, utilizând simulări ale acestora;
- descrierea elementelor unui vulcan și ale unui cutremur, utilizând desene schematice;
- identificarea pe o hartă fizică a lumii a zonelor de rift, subducție, a principalilor vulcani;
- analizarea efectelor pozitive și negative ale vulcanilor/cutremurelor asupra activităților umane cu precizarea a cel puțin două exemple din fiecare categorie.

Resurse metodologice, materiale: conversația, explicația, demonstrația, descrierea, brainstorming-ul, ciorchine, metoda cubului; tabla interactivă, fișierele electronice create cu ajutorul aplicației Smart Notebook, Harta fizică a lumii, film documentar.

Forme de organizare a activității: frontal, individual, pe grupe.

Descrierea activităților

Evocarea. *Conexiuni cu cunoștințele anterioare ale elevilor.*

• **Brainstorming** - elevii, împărțiți pe grupe, vor nota toate ideile pe care le știu sau cred că le știu pornind de la termenii vulcan /cutremur, sub forma unui organizator grafic de tip ciorchine, utilizând softul tablei interactive, după care se vor organiza, oral, cunoștințele anterioare ale elevilor legate de dinamica terestră.

Realizarea sensului

1. Captarea atenției prin proiectarea filmului documentar ["Pangaea și evoluția continentelor"](#).

2. a. Explicarea dinamicii plăcilor tectonice utilizând desene schematice și notarea principalelor elemente.

Pentru fixarea cunoștințelor elevii vor fi împărțiți în 4 grupe, fiecare rezolvând cerințele prezentate cu una dintre cele 4 aplicații:

➤ aplicația *Hot spot - Deplasarea plăcilor tectonice* (fig. 1), pentru identificarea elementelor dinamicii terestre.

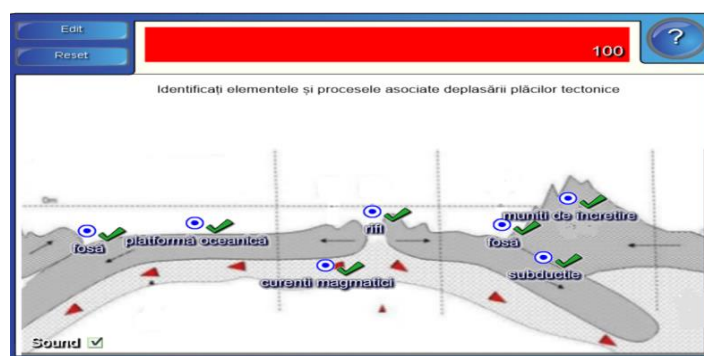


Fig. 1. Deplasarea plăcilor tectonice

➤ aplicația *Timeline reveal* (fig. 2), pentru înțelegerea momentelor de formare a reliefului planetar actual.

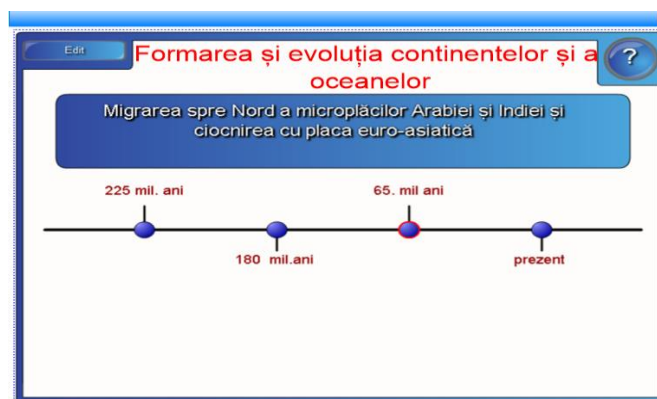


Fig. 2. Formarea și evoluția continentelor și a oceanelor

➤ aplicația *Sentence arrange* (fig. 3) pentru identificarea etapelor în deplasarea plăcilor tectonice.

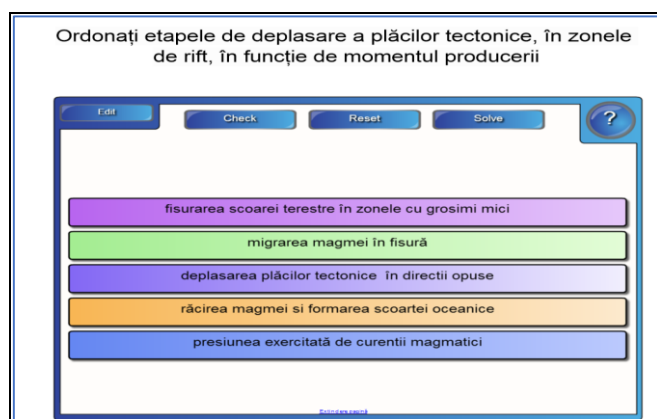


Fig. 3. Etape ale deplasării plăcilor tectonice

➤ aplicația *Vortex sort – image* (fig. 4), pentru identificarea vizuală sub formă de imagini a diferitelor elemente ale dinamicii terestre.

Grupați imaginile în funcție de zona în care se produce fenomenul reprezentat



Fig. 4. Zone de rift/zone de subducție

b. Explicarea formării vulcanilor/cutremurelor și identificarea elementelor unui vulcan/cutremur, se va realiza pornind de la noțiunile notate de către elevi sub formă de

ciorchine. Se vor utiliza obiecte de tip **Click and reveal – rectangular**, care permit afișarea/ascunderea informației (fig. 5), atât pentru etapa de învățare, cât și pentru fixare.

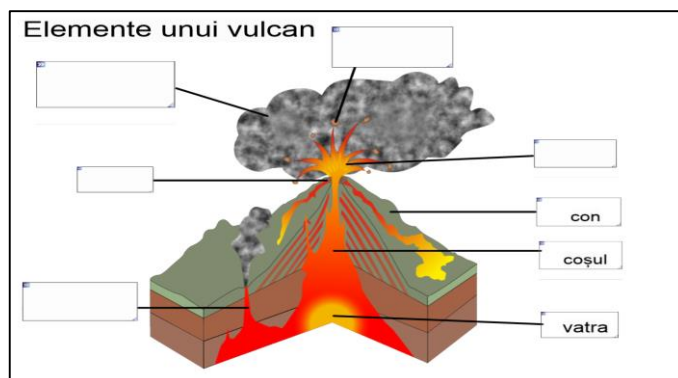


Fig. 5. Elementele unui vulcan

Aplicarea noțiunilor învățate va fi realizată prin identificarea principalilor vulcani ai lumii prin utilizarea aplicației Smart Notebook (fig. 6), ulterior fiind proiectate imagini/materiale video cu vulcanii importanți ai Terrei.



Fig. 6. Harta repartiției vulcanilor pe glob

În vederea realizării feed back-ului elevii vor avea de identificat care sunt efectele pozitive și negative ale erupțiilor vulcanice, cu ajutorul aplicației *Category sort-text* (fig. 7).

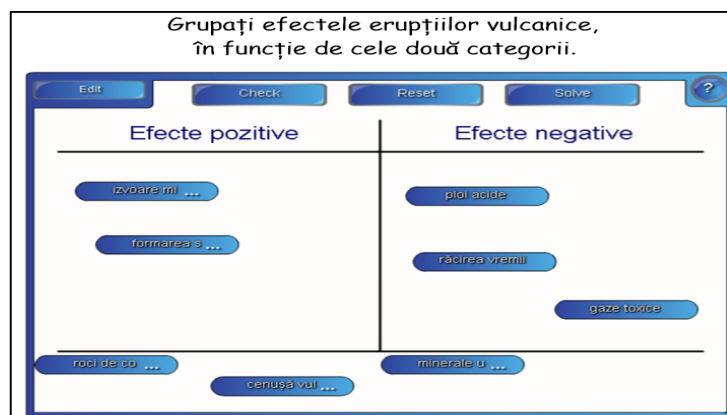


Fig. 7. Efecte pozitive/negative ale erupțiilor vulcanice

Reflecția - În vederea asigurării retenției și a transferului de informații, elevii vor fi împărțiți în 6 grupe, corespunzătoare celor 6 fețe ale unui cub. Fiecare reprezentant al grupeii va roti "zarul" pentru selectarea sarcinii de lucru (fig. 8),



Fig. 8. Metoda cubului

Răspunsurile vor fi date în scris sau prin intermediul aplicațiilor Smart Notebook (grupa 3 -Asociază: exercițiu de sortare pe trei coloane a vulcanilor, în funcție de continentul pe care sunt situați, cu ajutorul aplicației *Category sort - Text*).

Grupa care finalizează prima și corect aceste sarcini, va avea posibilitatea rezolvării unui rebus interactiv (fig. 9).

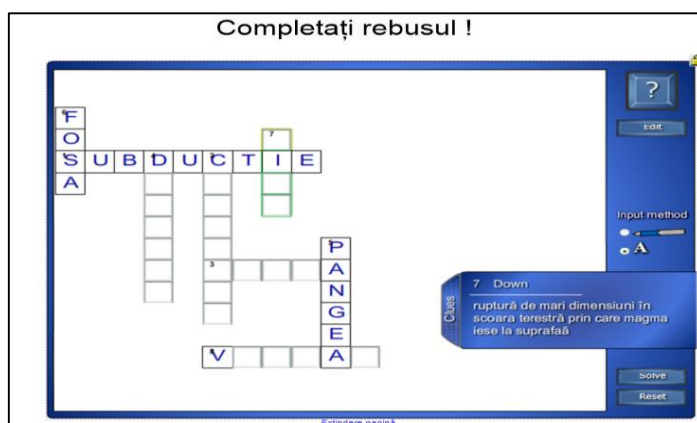


Fig. 9. Crossword

Concluzii

Utilizarea tehnologiei moderne și a diferitelor aplicații au rolul de a stimula interesul elevilor și de a-i face coparticipanți la propria învățare, de a crește interactivitatea și de a integra abilități ale elevilor dobândite în contexte diferite, școlare și extrașcolare. Geografia este, totuși, o știință în care mijlocul de învățământ fundamental rămâne harta, chiar dacă aceasta este pe hârtie sau digitală.

Bibliografie

http://www.geodinamic.ro/upload/fck/Partea_I_GFG.pdf