

„Modalități de evaluare a conținutului poveștilor studiate în grădiniță”

Prof. învă. preșcolar: Farcaș Maria
Liceul Tehnologic Mîrșa-Grădinița „În lumea poveștilor”, jud. Sibiu

Metode de fixare, consolidare și evaluare:

Ciorchinele

Este un organizator grafic, prin care se evidențiază într-o rețea conexiunile dintre ideile despre un subiect. Prin ciorchine se vizează găsirea căilor de acces și de actualizare a cunoștințelor, a credințelor, a convingerilor din baza proprie de cunoștințe, evidențiind modul specific al copilului de a înțelege un anumit conținut. Copilul este încurajat în faza de evocare să gândească liber asupra unui subiect și să stabilească anumite conexiuni între idei, înainte de a-l studia temeinic. După elaborarea ciorchinelui, autorul primește informații despre cunoștințele și conexiunile pe care le are despre subiectul abordat și despre care poate nu era conștient că le are sau că le poate realiza. În etapa de reflecție, ciorchinele constituie un mijloc de a rezuma ceea ce s-a studiat, o modalitate de a construi asociații noi sau de a reprezenta noi sensuri.

Etape:

1. Se scrie un cuvânt/temă (care urmează a fi cercetat) în mijlocul foii de hârtie.
2. Se notează toate ideile, sintagmele sau cunoștințele care vă vin în minte în legătură cu tema respectivă în jurul acestuia, trăgându-se linii între acestea și cuvântul inițial.
3. Pe măsură ce se scriu cuvinte, idei noi, se trag linii între toate ideile care par a fi conectate
4. Activitatea se oprește când se epuizează toate ideile sau când s-a atins limita de timp acordată.

Diagrama Venn

Este un organizator cognitiv format din două cercuri (sau ovale) parțial suprapuse în care se reprezintă asemănările și deosebirile dintre două aspecte, idei sau concepte. În arealul în care se suprapun cele două cercuri se grupează asemănările, iar în arealurile rămase libere se menționează deosebirile dintre două aspecte, idei sau concepte.

Completarea diagramei Venn se pretează foarte bine pentru evocarea cunoștințelor anterioare, pentru analiza unui conținut utilizat în predare și învățare, pentru evaluarea cunoștințelor anterioare ori pentru reflecția asupra lor. Se dezvoltă capacitatea de a analiza, de a compara, de a discerne, de a evalua. În formularea sarcinii de lucru se precizează conținutul analizat, timpul disponibil, forma de organizare a activității, numărul minim de elemente care vor fi incluse în diagramă, în funcție de resursele de timp și de scopul propus.

Etape:

1. Comunicarea sarcinii de lucru
2. Activitatea individuală
3. Activitatea în perechi
4. Activitatea frontală

Turul galeriei

Prin această tehnică clasa devine un mediu care stimulează gândirea, creativitatea și învățarea eficientă. Copiii elaborează în grup un produs care exprimă opinia tuturor, își împart sarcinile, negociază, caută soluții pentru rezolvarea problemelor. Copiii exprimă în cadrul grupului păreri personale, de obicei diferite, identifică soluții posibile, compară alternativele posibile, ajung la un anumit acord, chiar dacă există divergențe și controverse semnificative.

Etape:

1. În grupuri de câte trei sau patru, preșcolarii lucrează întâi la o problemă care se poate materializa într-un produs, pe cât posibil pretându-se la abordări variate.
2. Produsele sunt expuse pe pereții clasei.
3. La semnalul educatoarei, grupurile se rotesc prin clasă, pentru a examina și a discuta fiecare produs.
4. Fac completări pe produsele expuse și pun semnul întrebării acolo unde li se pare că nu au înțeles sau ceva nu este corect.
5. Când ajung în fața produsului propriu, grupurile își reexaminează propriile produse și discută pe ceea ce este adăugat de colegi și semnele de întrebare existente.
6. Printr-un reprezentant, fiecare grup își exprimă opiniile în legătură cu adăugirile și neclaritățile existente pe propriul produs

Piramida și diamantul

Aceasta are ca obiectiv dezvoltarea capacității de a sintetiza principalele probleme, informații, idei ale unei teme sau ale unui text literar.

Copiii vor fi familiarizați cu regulile construirii piramidei (diamantului), iar pentru a o/îl realiza, vor formula definiții, vor interpreta roluri etc.

Etape:

1. Se decupează mai multe pătrate de culori diferite.
2. Se construiește piramida după îndrumările verbale ale educatorului/educatoarei (pătrate grupate după culoare; pătratul roșu plasat în partea de sus sau în centru, pătratele galbene plasate unul lângă altul).
3. Se prezintă piramida.

Metoda poate fi practică și în grupa medie. În acest caz, vom confecționa benzi de lungimi diferite, care vor fi împărțite în pătrate de culori diferite, și vom parcurge următoarele etape:

- Se sortează benzile (treptele) piramidei.
- Se așază crescător, pe orizontală, de la banda cea mai scurtă la banda cea mai lungă.
- Se adresează întrebări: *Cum sunt așezate benzile? Câte benzi putem folosi? Toate piramidele au același număr de benzi?*
- Copiii numără pătratele din fiecare șir și plasează numărul corespunzător în dreapta, lângă bandă.

Pentru a înțelege pașii aplicării metodei, copiii vor primi imagini cu fructe, animale, legume. Imaginile se clasifică în categorii și sunt plasate la locul potrivit, copiii denumind noțiunile (fructe, legume...). Metoda poate fi utilizată la începutul unei activități, pentru reactualizarea cunoștințelor, sau la realizarea feedback-ului unei activități de observare, povestire, lectură după imagini, convorbire, ca variantă de desfășurare a unui joc didactic.

Metoda R.A.I. (Răspunde. Aruncă. Interoghează)

Este o metodă folosită pentru consolidarea cunoștințelor însușite în timpul unei activități sau a unui șir de activități legate de aceeași temă.

Are la bază stimularea și dezvoltarea capacităților copiilor de a comunica prin întrebări și răspunsuri ceea ce au învățat. Urmărește realizarea feed-back-ului printr-un joc de aruncare a unei mingi ușoare.

Etape:

1. Copiii se vor așeza jos pe covor în cerc
2. Vor primi o minge ușoară pe care o vor arunca preferențial unui coleg după ce adresează o întrebare legată de tema propusă

3. Copilul care prinde mingea, răspunde, aruncă mingea la alt coleg punând la rândul său o întrebare

Accentul se pune pe ceea ce s-a învățat și pe ceea ce se învață în continuare prin intermediul creării de întrebări și de răspunsuri.

Alături de aceste metode active de consolidare și evaluare a conținuturilor însușite, am utilizat fișele de evaluare, fișele de lucru, portofoliul grupei (care conține toate materialele elaborate de copii), observarea sistematică a activității și comportamentului copiilor, precum și analiza produselor realizate de copii.

Una din activitățile desfășurate în spațiul CDI al școlii a avut ca scop cultivarea interesului și a grijii pentru carte, ca bun de valoare. Copiii au fost împărțiți pe patru grupe, fiecare grupă având ca sarcină relatarea pe scurt a unei povești cunoscute. S-au purtat discuții despre cum este răsplătită bunătatea în povești, cum este bine să ne purtăm, să preluăm exemplul personajelor pozitive, să prețuim comoara poveștilor- învățătura. În funcție de povestea preferată, membrii fiecărei grupe au pictat o serie de imagini cu scene din povești, cu ajutorul cărora s-a realizat o cărticică intitulată „Poveștile copilăriei”.

În scopul verificării și evaluării conținutului poveștilor învățate, am aplicat jocuri interactive și am utilizat softul educațional, instrument de învățare eficient în proiectarea curriculară.

S-a propus copiilor jocul „Povești amestecate”. Copiii au fost împărțiți în două grupe (grupa peștișorilor aurii și grupa puișorilor) punând în pieptul fiecărui copil semnul specific grupei din care face parte. Am descoperit pe flip-chart pe rând cele trei tablouri specifice poveștilor „Capra cu trei iezi”, „Ursul păcălit de vulpe” și „Punguța cu doi bani” și am cerut copiilor să numească poveștile din care fac parte acestea. Broscuța „Oacky” cere copiilor să închidă ochii, timp în care așază greșit siluetele personajelor din povești în tablouri. Apoi începe să spună câte un fragment pentru fiecare poveste și cere copiilor să îl întrerupă zicând „Ai încurcat poveștile!” în cazul în care se încurcă. Pentru a-i demonstra broscuței că a așezat greșit personajele și încurcă poveștile, copiii răspund la un set de întrebări legate de poveștile „Capra cu trei iezi” și „Punguța cu doi bani” (întrebări ce rulează pe softuri educaționale). Când broscuța află că ursul a rămas fără coadă, ea propune copiilor să îi amenajeze acestuia bârlogul ca să fie mai primitor, însă îi atenționează că trebuie să răspundă la niște ghicitori pregătite chiar de urs (amenajarea bârlogului presupune utilizarea unui soft educațional).

La finalul activității, copiii au primit câte o fișă cu mai multe personaje din povești, dar ei au trebuit să coloreze acele personaje care reprezentau răspunsul a două ghicitori.