

Invatarea limbii engleze prin proiecte in mediul natural – metoda pentru stimularea creativitatii

Teaching English Through Projects In The Natural Environment

La orele de limba engleza se pot folosi cu succes proiectele si jocurile pentru stimularea si dezvoltarea creativitatii elevilor. Proiectele ajuta elevii sa exerseze limba in lumea reala si aduc o schimbare atat pentru elevi cat si pentru profesori : ei ies din clasa in mediul natural. Cele patru abilitati sunt integrate si practicate in mod natural. In cadrul proiectului elevii folosesc cunostintele si din alte domenii: arta, istorie, geografie, biologie, muzica, etc. Elevii invata cu success cand in timpul activitatii vad si asculta in acelasi timp sau, ei isi amintesc mai bine cand se folosesc de simtul tactil , miros si gust. Proiectele in mediul natural ajuta elevul sa exerseze abilitati academic precum: luarea notitelor, clasificarea, marcarea, etc. Activitatile au loc intr-un décor natural si placut. Aceasta ajuta pe unii elevi sa depaseasca emotia si uneori poate duce la invatare efectiva. In sfirsit, proiectele in mediul natural apropie elevii de natura, incep s-o cunoasca mai bine, s-o ocroteasca si s-o protejeze.

Fazele proiectului

a.Pregatirea: profesorul trebuie sa se gandeasca cum sa organizeze proiectul ca elevii sa beneficieze lingvistic cat mai mult de proiect.

Daca profesorul deseneaza un copac, elevii nu pot utiliza cuvantul prea mult, dar daca elevii aduna frunze,le clasifica intr-un dosar, atunci castigul este foarte mare .

Profesorul trebuie sa -si faca o lista cu vocabularul, structurile gramaticale si functiile pe care elevii le vor folosi in timpul proiectului.

b Se confectioneaza o cutie unde se aduna echipamentul necesar :busola ,harti, borcane, ghiduri turistice.

c Profesorul prezinta proiectul elevilor. Pe cat posibil ideile trebuie sa vina din partea elevilor. Este suficient ca profesorul sa intrebe ‘Cum putem sa invatam engleza in afara clasei?’ si elevii vin uneori cu o multime de raspunsuri.

d Exersarea limbii. Daca elevii vor studia flori sau copaci, profesorul trebuie sa le arate cum sa identifice diferite specii.Daca elevii vor studia insecte, ei vor trebui sa descrie o insecta.Daca vor merge pe un drum de tara, elevii vor trebui sa deseneze ruta si sa se gandeasca ce ar putea vedea pe drum.

e Locul de actiune. Aici se desfasoara activitatea propriu-zisa unde elevii sunt atent supravegheati. Li se da o limita de timp, se stabilesc zone ce nu trebuie depasite si elevii trebuie sa arate grija si respect pentru flora sau fauna.

f Dezbaterea-discutia. Intorsi in clasa, elevii si profesorul poarta discutii, comparand rezultatele actiunii. Elevii transcriu rezultatele, deseneaza, intocmesc tabele, deseneaza harti si scheme.

g Personalizarea. Profesorul ii intreaba pe elevi daca le-a placut proiectul, care sunt plantele, animalele, culorile, formele preferate. Elevii discuta despre coltul verde din apartamentul, curtea sau gradina lor.

h Extinderea. Profesorul si elevii incearca sa puna proiectul intr-un context mai mare. De exemplu, studiul copacilor ar putea fi punct de plecare spre o discutie despre padurile tropicale sau incalzirea globala.

Proiectele in mediul natural sau in aer liber nu trebuie sa fie complicate ci placute, relaxante si pot fi folosite pentru a exersa aproape orice- problema de limba.

-‘What do you call..?’ se poate folosi mergand pe un drum de tara, in timp ce elevii pun intrebari.

-‘should-shouldn’t- You shouldn’t pick flowers!

-there is –there are.....some/any+ prepositions.

- substantive numarabile /nenumarabile

- timpurile verbale,

se pot folosi in descrierea unui peisaj.

-Descrierea unei locatii: planul scolii, al cartierului, al orasului.

-Folosirea comparatiei si contrastelor: elevii masoara copacii, compara frunzele, insectele, florile. Taller/shorter than, faster /slower, most/least colourful.

-Descrierea culorilor si tesuturilor: Find something red/ blue/ smooth/ furry. ‘Where’s the large furry caterpillar?’

-Prezentul continuu/going to future. Elevii scriu un buletin meteo inregistrat zilnic.

E.g. The wind is blowing from the West. It is raining.

-Folosirea instructiunilor de orientare in spatiu : Go straight forward, turn left.

-Used to- Elevii compara harti si fotografii ale unui cartier sau locatii din trecut cu peisajul prezent. E.g. There used to be green fields here but now there is a road.

-Elevii folosesc predictia, contempland efectele timpului asupra unei locatii.

E.g. By 2005 the road will have disappeared. The trees will have been replanted.

-Elevii folosesc naratiunea la trecut cu ajutorul conectorilor: first, next, then +verbe la timpul trecut. Ei descriu o plimbare: First we walked across a bridge.

-Elevii folosesc instructiunile: first, then, next + imperative verbs pentru a confectiona diferite obiecte, de exemplu asun dial – un cadran solar.

-Elevii aduna, identifica, sorteaza frunze, plante, flori, insecte, le clasifica pe specii

In proiect elevii au imbinat cunostintele de limba engleza cu cele de biologie, geografie, matematica, desen. Proiectul a fost simtit de elevi ca un joc in aer liber care le-a creat buna dispozitie si in acelasi timp le-a sporit increderea in fortele proprii, stimulandu-le capacitatea de comunicare. Prin activitatile sale proiectul le-a dezvoltat elevilor capacitatea de exprimare, constituind un cadru favorabil dinamizarii creativitatii elevilor.

Jocurile

Jocul duce la formarea spiritelor creatoare, este calea cea mai sigura de a comunica deschis cu elevii, fara limite intre real si imaginar. Este lumea ideala in care totul este posibil si daca exploram aceasta lume, intram fara obstacole in lumea creativitatii, deoarece ‘ gandirea exista ca gandire umana numai prin creativitate.

Initiativa si inventivitatea sunt trasaturi psihice cultivate de jocuri prin continutul si modul lor de organizare. Fiind pus in fata unei situatii, copilul nu adopta o atitudine contemplativa ci reflecteaza asupra ei, isi imagineaza singur diferite variante posibile de rezolvare, isi confrunta parerile proprii cu cele ale colegilor, actioneaza , rectifica eventualele erori. Ii invata pe copii nu numai sa rezolve probleme ci si sa le compuna si sa verifice singuri solutiile prin faptul ca uneori rezolvarea poate fi gasita pe mai multe cai ceea ce-l determina pe copil sa studieze diverse variante, sa opteze pentru una sau alta,motivand alegerea facuta prin avantajele pe care le ofera ea in comparatie cu celelalte.