



AMINTEȘTE-ȚI CUM AI PRINS HOȚUL!

~ACTIVITATE DE OPTIMIZARE A
METAMEMORIEI LA ȘCOLARI~

Realizatori - Studenți:

Mădălina-Octavia Buciuman

Lorena-Ioana Lala

Ioana-Alexandra Meșterelu

Flavia-Semida Ureche

Coordonator: conf. Thea Ionescu

Grupă de vârstă: 9-10 ani

Număr de elevi: 25-30

Număr de cadre didactice: 4-5

Materiale: Hartă de joc, rebus, set de 2 imagini (atașate), recompense la alegere

Durată activitate: 35-40 min

Obiectivul jocului este de a dezvolta **metamemoria.**

Jocul se desfășoară în **4 etape**. Finalitatea jocului este identificarea de către fiecare echipă a obiectului cumpărat de hoț cu banii furați de la bancă. Fiecare membru al echipei va contribui la rezolvarea misterului cu o informație din sarcina în care va participa. Sarcinile presupun utilizarea **strategiilor de memorare**. Etapele jocului sunt, după cum urmează:

● Etapa 1 - 5 minute ●

Elevii se împart în **echipe de câte 5** și sunt numerotați de la 1 la 5 în cadrul fiecărei echipe. Fiecare echipă primește **instrucțiunile privind scopul jocului**:

Noaptea trecută a avut loc un jaf la bancă. Fiind vorba de mulți bani, a fost chemată o echipă de detectivi care să identifice hoțul, iar voi sunteți cei cinci detectivi aleși. Sarcina voastră este să identificați adresa hoțului și să aflați ce a făcut cu banii furați. Pentru aceasta, fiecare dintre voi trebuie să ia parte la câte o misiune.

Etapa 2 - 10 minute

Elevii sunt reorganizați pe baza numerelor (1-5), astfel încât fiecare echipă nou-formată este alcătuită din elevii cu același număr atribuit anterior. Astfel, toți copiii cu numărul 1 vor forma o echipă, toți copiii cu numărul 2 vor forma altă echipă, șamd. Fiecare echipă va primi câte o sarcină diferită, vizând strategii distincte de memorare. Copiilor li se spune că este important să rețină cât mai mult din conținutul sarcinii. Astfel, fiecare dintre cele 5 echipe va primi una dintre sarcinile de mai jos. Echipele vor realiza sarcinile în paralel și fiecare va fi coordonată de către un adult.

Sarcina 1 (numerică) - Elevii vor trebui să afle ziua de naștere a membrilor echipei și să ordoneze crescător aceste zile, formând un șir de numere. Fiecare copil va fi rugat să rețină șirul cât mai bine. Un coordonator își va nota șirul corect.

Sarcina 2 (lingvistică) - Copiii din această echipă vor fi rugați să găsească împreună cele 4 cuvinte de pe planșa de mai jos (pe orizontală, verticală sau diagonală) și să își imagineze o scurtă poveste pentru a reține cuvintele identificate în rebus cât mai bine.

E	A	C	Y	T	R	P	A	S	C	S
P	L	B	L	U	A	E	W	E	X	U
V	R	E	M	E	L	G	S	C	I	N
X	A	F	F	D	E	O	E	M	D	E
N	W	T	R	A	N	S	P	O	R	T
A	G	V	O	F	N	I	R	C	N	R
G	S	P	L	H	J	T	H	F	N	A

Cuvinte:
**VREME, ELEFANT
SUNET, TRANSPORT**

Sarcina 3 (vizual-imagistică) - Copiii din această echipă vor primi o **fotografie (2a)** și vor fi rugați să construiască împreună o **poveste** care să cuprindă cât mai multe elemente din aceasta. Elevii vor fi rugați să rețină cât mai bine imaginea.

Sarcina 4 (spațial-kinestezică) - Copiii vor primi o fișă având o **succesiune de direcții** (dreapta-sus-dreapta-sus-dreapta). Fiecare copil va fi rugat să își reprezinte aceste indicații printr-un **desen** și să încerce să rețină cât mai bine direcțiile. Desenele vor fi luate de coordonatorul de joc.

Sarcina 5 (auditivă) - Conducătorul jocului generează un **ritm scurt**, bătând din palme de cinci ori. Fiecare copil din echipă trebuie să **imite ritmul** în felul în care dorește (să fluiere, să fredoneze, să pocnească din degete, etc.). Copiii vor fi rugați să încerce să rețină ritmul. Un coordonator de joc va sta alături de ei pentru a genera ritmul.

• Etapa 3 - 10 minute •

Elevii se întorc în **echipele inițiale** și primesc **instrucțiunile**:

1. Orașul e mare, dar unul dintre voi a aflat câteva cuvinte care îl vor ajuta să găsească numele cartierului hoțului. Folosiți prima literă de la toate cele 4 cuvinte și așezați-le într-o ordine cu sens (Nume cartier: Cartierul VEST).

2. Ați ajuns în cartier. Primiți un bilețel anonim care vă spune că hoțul locuiește într-o casă galbenă. Unul dintre voi a aflat direcția în care trebuie să meargă pentru a o găsi. Găsiți și încercuiți casa.

3. Pentru a intra, aveți nevoie de codul aflat de unul dintre voi în misiune. Introduceți cele 5 numere în căsuțele albe de pe strada pe care vă aflați.

4. Ați ajuns în casa hoțului! Hoțul a folosit banii pentru a cumpăra un obiect, pe care l-a ascuns într-o cameră încuiată. Ușa se deschide bătând un anumit ritm, cunoscut de unul dintre voi. Bateți ritmul, ușa se va deschide!

5. Ați ajuns în camera secretă a hoțului. Unul dintre voi a mai văzut camera înainte ca hoțul să ascundă obiectul. Identificați obiectul care nu era înainte în fotografie. Acela este obiectul pe care hoțul l-a cumpărat cu banii furați. Felicitări!

!!! După ce identifică numele cartierului, primesc harta de joc. Copiii parcurg harta utilizând informațiile memorate de fiecare în sarcina anterioară. După ce scriu codul numeric în spațiile corecte pe hartă echipele primesc și imaginea 2b. Dacă nu își amintesc informațiile necesare, copiii pot fi ajutați de adulții coordonatori. După ce termină de parcurs harta, li se oferă copiilor recompensele alese.

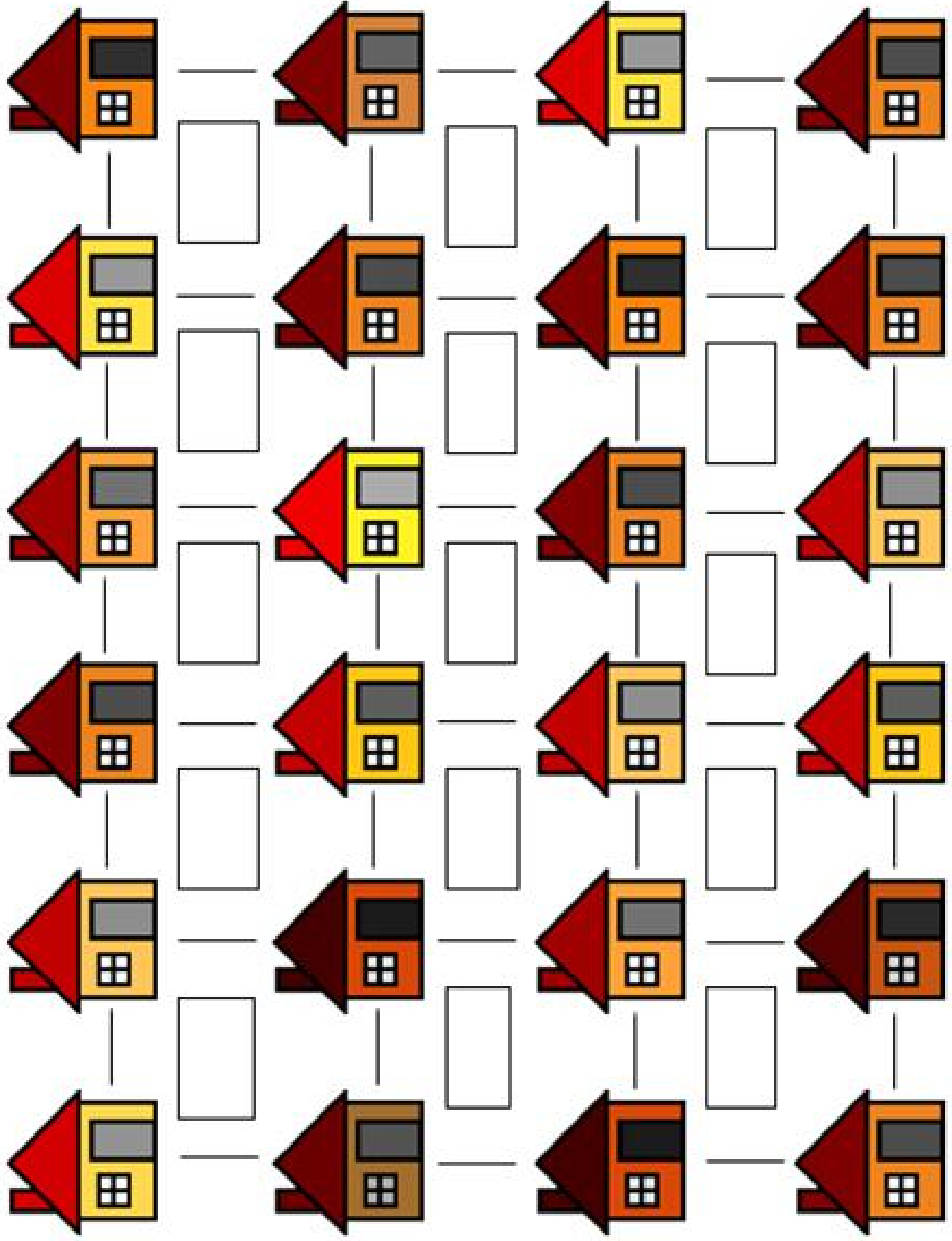


2a

**Obiect în plus:
Tabloul**



2b



START

Hartă de joc

● Etapa 4 - 15 minute ●

Ultima etapă este una de discuție pe baza celor învățate pe parcursul jocului, după ce toate echipele termină de parcurs harta. Membrii echipelor din etapa 2 sunt invitați să spună ce modalități de memorare au folosit și dacă s-au gândit înainte care modalitate ar fi cea mai eficientă (dacă au încercat să rețină vizual, auditiv, prin mișcările executate desenând, etc). Copiii vor vedea că există moduri diferite de a reține și că fiecare dintre ele ne poate fi util în **situații diferite**. Se va accentua faptul că, cu cât ne dăm seama mai bine de strategiile pe care le putem folosi atunci când încercăm să reținem un material, cu atât ne va fi mai ușor să planificăm un proces de memorare cât mai eficient.

Cum dezvoltă jocul metamemoria?



Jocul propus dezvoltă abilitatea copiilor de a se gândi la modul în care memorează diferite tipuri de materiale și de a-și monitoriza strategiile utilizate pentru a reține. Materialele ce trebuie memorate de fiecare dintre cele 5 echipe implică tipuri diferite de gândire (vizuală, verbală, etc.) și se pretează la strategii diferite. Pe lângă faptul că vor avea ocazia de a descoperi și a aplica direct aceste strategii, etapa finală, de discuție, este esențială pentru a-i face pe copii conștienți de abilitatea lor de a-și monitoriza și regla procesul de memorare, încurajându-i să se gândească la acesta și să îl planifice în mod deliberat.



Metamemoria

Cunoștințele referitoare la strategiile pe care le folosim atunci când reținem un material, precum și capacitatea de a le monitoriza, sunt înglobate sub umbrela conceptului de **metamemorie**.

Cu toate că preșcolarii își dau deja seama că lungimea sarcinii și zgomotul ne influențează capacitatea de a reține (Yussen & Bird, 1979), copiii au nevoie să mai crească pentru a înțelege aspecte complexe ale memorării. Între 6 și 12 ani această abilitate se îmbunătățește continuu și spre sfârșitul perioadei copiii devin eficienți în a utiliza strategii adaptate situației.

De ce este însă atât de important pentru copii să devină conștienți de modul în care le funcționează memoria?

Studiile arată că o metamemorie bine dezvoltată este relaționată cu performanța crescută în învățare (Koriat, Goldsmith & Panshy, 2000). Cu cât avem mai multe informații cu privire la lucrurile care ne ajută sau îngreunează memorarea, devenim mai eficienți în a ne organiza activitatea și a practica o **învățare auto-reglată**. Spre exemplu, un adolescent care știe că îi este mai ușor să rețină un material complex punându-și întrebări pe baza acestuia, ar putea învăța pentru examenul la biologie cu ajutorul unor cartonașe cu întrebări care să acopere materia, sporindu-și astfel șansele de succes. Încurajarea copiilor încă din clasele primare spre reflecție asupra felului în care memorează joacă așadar un rol important în dezvoltarea capacității de a-și regla învățarea mai târziu.



STICKERELE DANSATOARE

**~ACTIVITATE DE OPTIMIZARE
A CONCEPTULUI DE SINE LA
PREȘCOLARI~**

Grup de vârstă: 5-6 ani

Număr de elevi: 20

Număr de cadre didactice: 1-2

Materiale: sistem audio (boxe/ laptop/ dvd-player), muzică dansantă, stickere (exemple anexate), lipici, coli de hârtie

Obiectivul jocului este de a dezvolta **conceptul de sine.**

Jocul își propune să antreneze copiii într-o activitate de dans, ce se va solda cu primirea unor **stickere** de fiecare dată când cei mici se identifică cu o **caracteristică** numită de cadrul didactic. Finalitatea jocului constituie realizarea unei **planșe** care va conține imagini reprezentative pentru fiecare copil.

Copiii sunt aranjați sub forma unui **cerc**, astfel încât fiecare copil să își poată vedea colegii. Cadrul didactic, care va reda continuu melodii atractive pentru copii, se va afla de asemenea în cerc. Melodiile vor fi suficient de ritmate pentru a oferi posibilitatea de a dansa, având un volum mediu, constant. Activitatea propriu-zisă presupune ca educatorul să le ceară copiilor să **danseze** doar când vor auzi o **caracteristică** ce li se potrivește (de ex: am ochii albaștri) și să stea nemișcați când acea **caracteristică** nu li se potrivește, chiar dacă muzica se aude în continuare.

Cadrul didactic va trece la o nouă caracteristică aproximativ o dată la 1 minut, cerând specific ca aceia cărora li se potrivește informația să înceapă să danseze și aceia cărora nu li se potrivește să stea nemișcați.

Jocul va începe cu o **etapă de probă de aproximativ 3 minute** (4 exemple de caracteristici), pentru a se asigura că sunt învățate regulile. Cei care din timiditate sau alte motive refuză să danseze nu vor fi forțați să facă acest lucru.

Copiii care dansează vor primi un sticker (sau un desen imprimat ce poate fi lipit) cu o imagine reprezentativă pentru informația prezentată, realizat anterior de cadrele didactice. Stickerele vor fi folosite ulterior de copii pentru a fi lipite pe o planșă personală, reprezentativă pentru conceptul de sine al fiecăruia. Spre exemplu, dacă cadrul didactic spune „port ceva roșu”, se vor oferi stickere doar copiilor care au început să danseze, reușind să se identifice corect cu descrierea cadrului didactic.

Se recomandă ca adultul să îi cunoască destul de bine pe copii pentru a modera eficient jocul, precum și pentru a alege caracteristicile astfel încât să se asigure că fiecare copil va primi cel puțin 3 stickere și maxim 5-6 stickere, pentru a nu se crea diferențe mari. De asemenea, având în vedere dezvoltarea copiilor la această vârstă, este necesară alegerea unor caracteristici ușor de identificat și cu caracter concret.

La sfârșitul jocului, copiii vor lipi stickerele pe o planșă personală, care va fi expusă.

Exemple de **caracteristici**:

- am un frate\o surioară
- îmi place ciocolata
- știu să merg pe bicicletă
- locuiesc în Cluj-Napoca
- port o bluză roșie
- sunt fetiță/băiețel

Exemple de **stickere**:



Cum dezvoltă jocul conceptul de sine?



Jocul expus își propune să dezvolte **conceptul de sine** al preșcolarilor. În cadrul activității, copiii sunt încurajați să se gândească la caracteristicile rostite de adult ca fiind în concordanță sau nu cu sinele lor, practicând astfel un exercițiu de autocunoaștere. Totodată, primind stickere pentru fiecare caracteristică potrivită, pe care le vor lipi pe o planșă personală, copiii au ocazia de a integra, de a aduce la un loc informațiile despre sine într-un concept unitar.



Conceptul de sine

Cine sunt eu?!

Conceptul de sine reprezintă ansamblul cunoștințelor descriptive pe care le avem în legătură cu propriile noastre caracteristici și capacități (Schaffer, 2007). Altfel spus, este un fel de „teorie a sinelui”, pe care se construiește imaginea despre noi înșine și care ne ghidează comportamentul.

Întrucât preșcolarul nu se poate încă gândi simultan la două aspecte contrastante ale persoanei sale, imaginea lui despre sine este conceptualizată în termeni absoluți. Acesta se consideră un model de virtuți și abilități (Case, 1992), acest optimism nerealist fiind considerat de Lockhart (2002) un sprijin în procesul de învățare, menținându-i pe copii în sarcină în caz de eșec. O altă caracteristică a imaginii preșcolarului despre sine este dată de natura concretă a descrierilor, preșcolarii reliefând trăsături concrete și observabile („Am păr șaten și merg la grădiniță, pot să număr până la 10”, etc.). Astfel, centrală pentru dezvoltarea conceptului de sine la această vârstă este autocunoașterea sau acumularea de informații despre sine.

Mai târziu, aceste informații vor fi utilizate pentru consolidarea stimei de sine, a atitudinii evaluative asupra propriei persoane, ca răspuns la întrebarea „Cât de valoros sunt?!”. Capacitatea de autoevaluare obiectivă în diferite paliere ale vieții este esențială atât pentru păstrarea unei stime de sine pozitive în adolescență, cât și pentru dezvoltarea unei identități coerente sau a unui sentiment al unicității personale.