PROF. ED. TIMPURIE COSTACHE ROXANA – LUMINIȚA

JOCURI PENTRU STIMULAREA CREATIVITĂȚII COPIILOR PREȘCOLARI



MINICULEGERE DE JOCURI

GHID PRACTIC PENTRU CADRELE DIDACTICE

Ca un reper pentru cadrele didactice care își doresc să susțină o dezvoltare armonioasă a copilului prin stimularea și dezvoltarea creativității prin intermediul jocurilor, am ales ca în cadrul acestui ghid să prezint jocuri și exerciții pentru un antrenament creativ, care pot fi utilizate în activitatea zilnică , în orice moment al zilei.



MINICULEGERE DE JOCURI PENTRU STIMULAREA CREATIVITĂȚII COPIILOR PREȘCOLARI

Creativitatea este un proces care începe încă de la naștere și continuă pe toată perioada vieții. Ea se manifestă cel mai intens în perioada preșcolarității, în măsura în care copilului i se permite (este încurajat de adult – părinte, profesor, să exploreze, să cerceteze, să găsească singur soluții, îi sunt validate ideile și apreciate intențiile), scade în pondere pe perioada școlarității și se manifestă din ce în ce mai puțin spre adolescență și la adulți.

Este important ca ideile copiilor să fie acceptate, chiar dacă acestea nu se potrivesc cu cele ale adultului, mai degrabă adultul să se adapteze la ideile copilului, fără să le structureze. Susținem copilul, îl ascultăm și îl încurajăm.

Crețu, în lucrarea sa "Psihologia vârstelor", amintește de influențele familiale și cele ale grădiniței în dezvoltarea fizică și psihică a copilului. "Grădinița îi prilejuiește copilului noi interacțiuni", iar în figura educatoarei copilul regăsește afectivitatea mamei, distribuită în mod egal către toți copiii. Copiii învață că la grădiniță educatoarea este cea care îi ajută, îi ascultă, îi învață, ea este cea care "organizează activități variate și interesante, le comunică lucruri deosebite, îi învață cântece, poezii și jocuri noi", care pregătesc întâlnirea copilului cu școala. (Tinca Crețu, 2009, pag. 132 135).

"Pentru a deveni joc, o activitate didactică trebuie proiectată astfel încât să includă elemente ludice: explorarea, surpriza, așteptarea, ghicirea, întrecerea." (Liliana Stan, 2016, pag. 102). Orice activitate didactică, din orice arie curriculară poate fi organizată sub formă de joc, fiind de fiecare dată un succes. Jocul stârnește curiozitatea, îi face să își dorească să descopere (oare ce se ascunde în plic?, cine ne așteaptă la căsuța din pădure?, oare ce animale vom întâlni în drumul nostru prin pădure?), le produce bucurie prin prezentarea elementelor surpriză, se creează de asemenea suspan, își doresc să participe activ (își scutură viguros mâna ca să fie văzut de educatpre că vrea să răspundă, strigă "eu, eu vreau!", este nerăbător să îi sosească din nou rândul). Jocul facilitează învățarea. Copilul reține rapid și fără un efort prea mare informații, își formează abilități, priceperi. "Elementele ludice stimulează creativitatea, libertatea de gîndire și acțiune a copiilor, 86 dezvoltă inițiativa, curajul, voința perseverența,

combativitatea, corectitudinea, disciplina, siritul de cooperare, comportamnetul civilizat.” (Idem)

Jocurile care antrenează gândirea și imaginația copiilor sunt folosite cu succes la grupele de preșcolari. Dând posibilitatea copiilor de a găsi cât mai multe soluții sau întrebuințări diferite ale obiectelor obișnuite, le stimulăm copiilor creativitatea, le vin idei, inventează noi jocuri, crează jucării.

• JOCURI PENTRU DEZVOLTAREA CREATIVITĂȚII ARTISTICE

Activitățile artistice precum desenul, pictura, modelajul încurajează copiii la o liberă exprimare, la creație, care sprijină atât dezvoltarea abilităților motorii fine, cât și a imaginației.

Desenul liber este un mijloc important de dezvoltare a creativității. Mâzgălitul este primul pas de descoperire a desenului. Copilul “simte două plăceri care se întăresc una pe cealaltă: motrică, atunci când mâzgălește, și vizuală, prin aprecierea rezultatului.” (Renè Baldy, 2017, pag. 16).

Sugestii de jocuri pentru dezvoltarea creativității artistice:

1. “Degețele jucăușe” – joc-exercițiu de exprimare liberă prin dactilopictură

Valențe formative: Jocul cu degetele are numeroase beneficii, pornind de la dezvoltarea și întărirea musculaturii, eliberarea tensiunilor și relaxare. Îmbinarea jocului cu activitatea de pictură are valențe formative atât în planul dezvoltării fizice, cât și pentru dezvoltarea creativității, a simțului estetic, dar și ca formă de destindere. În cadrul activităților de dactilopictură, mâna copilului capătă flexibilitate, dexteritate și o mai mare siguranță. Este o activitate potrivită pentru stimularea independenței și dezvoltarea potențialului creativ prin posibilitatea unei libere exprimări.

Descrierea jocului: Activitatea propusă poate fi organizată pe teme alese în acord cu tema sau proiectul săptămânii, ori la liberă alegere. Materialele – suport de pictat pot diferi de la cele clasice, pictură cu acarele, guașe pe hârtie, piatră, folie alimentară, folie de aluminiu, până la dactilopictura cu pastă din cretă și apă sau doar apă pe asfalt (copilul lasă urme de degete pe asfalt, după udare în prealabil cu apă. Desenul este efemer, va rezista pâna la evaporarea completă a apei și astfel se poate realiza și o competiție de rapiditate).

2. “Ne jucăm, plastilina transformăm!” – joc-exercițiu de realizare a unor forme din plastilină/ lut

Valențe formative: Activitatea de modelaj devine cadru de joc și exersare a unor abilități, dar și mijloc de dezvoltare a creativității, prin modul de organizare al acesteia, introducerea spiritului ludic, al formulelor "magice", folosirea întrebărilor – problemă, încurajarea liberei-exprimări, a gândirii creative și a imaginației.

Descrierea jocului: Copiii primesc biluțe de plastilină într-o anumită culoare. Pornind de la observarea culorii și făcând apel la gîndirea copiilor, educatoarea adresează întrebări de genul "Ce poți face cu bila ta de plastilină?". Răspunsurile pot varia de la a ne juca, a o rostogoli, până la scopul final de a o modela. Educatoarea poate continua: "Ce poți model din bila ta de plastilină de culoare galbenă?". Copiii se vor folosi de experiența mediului și vor veni cu răspunsuri precum un soare, o floare, o lamâie, o albină, sau vor numi obiecte din câmpul lor vizual din acel moment (un creion galben, o rață de pluș, un cub). Educatoarea poate direcționa gândirea copiilor către tema dorită, lăsând-i totodată să descopere și să aleagă singuri: "Surprinde-mă cu un obiect modelat de tine din plastilina ta galbenă. Uite, are aceiași culoare ca fructele pe care le-am avut și noi în coșuri săptămâna aceasta!"

Pentru a crea suspans și bună dispoziție și a aduce spirit ludic, se pot folosi formule "magice" pentru a descoperi ce a modelat fiecare copil: "Hocus-pocus, cu magie, Andrei a transformat plastilina într-o/ într-un…" Pot fi introduse elemente de joc precum o baghetă magică, chiar un joben. Copiii aplaudă, iar educatoarea încurajează cât mai multe răspunsuri.

3. "Ce poți desena pornind de la un cerc/ pătrat/ triunghi?"

Valențe formative: dezvoltarea imaginației și a gândirii copiilor de a crea diverse structuri pornind de la o cerință dată, folosind limbajul grafic.

Descrierea jocului: Copiii primesc o foaie pe care este desenată o formă, de exemplu un cerc. Aceștia primesc sarcina de a realiza un desen pornind de la această formă, integrând-o și transformând-o, dându-i alt sens. Copiii se pot folosi de reprezentări vizuale din mediul înconjurător (cercul va reprezenta în desenul lor capul copilului sau al unui animal, minge, soare, roata mașinii), dar pot crea și structuri neobișnuite, cărora să le dea sens (personaje fantastice, obiecte inventate de ei ș.a.).

În alte variante ale jocului, cerința poate fi complicată și desenul să includă doar forme de cerc, sau să pornească de la un cerc și un pătrat ori să folosească doar pătrate.

4. "Ștafeta desenului"

Valențe formative: stimularea fluidității plastice, educarea capacității de concentrare.

Descrierea jocului: Se alege un copil care va porni desenul cu un singur element (de exemplu, acesta alege să deseneze o fetiță). Ceilalți copii vor veni pe rând și vor completa desenul, fiecare cu câte un element compozițional, continuând munca colegului dinaintea lui. Copiii își vor modifica alegerea de a desena pe parcurs, influențați de ceea ce a desenet colegul din fața sa. Lângă fetiță, poate să apară o pisică, o casă, un copac, o floare. Alți copii vor desena nori, soare, alții poate se vor gândi că plouă și vor adăuga picături de ploaie. În desen mai pot să apară desenați alți copii, prieteni ai fetiței, sau alte animale, fluturi ăn zbor, zmee sau un curcubeu. La final, vom observa desenul, iar copiii vor discuta între ei și vor remarca că elementele desenate au sens între ele și împreună formează un desen complex. Pe baza acestui desen, se poate crea chiar și o povestire.

5**. "Ce vezi în acest desen?"**

Valențe formative: Afișând desenele copiilor în locuri vizibile, le valorificăm și valorificăm potențialul creativ al copiilor, creăm subiect de discuții, îi încurajăm să deseneze în continuare.

Descrierea jocului: Activitatea poate fi organizată ca un joc de rol, în care copiii ajută la organizarea unei expoziții de artă. Totul începe de la realizarea desenelor, apoi aranjarea acestora într-un spațiu special amenajat. Copiii se întâlnesc apoi în grupuri, observă desenele colegilor, fără ca aceștia să spună ce au desenat, apoi formulează idei despre ceea ce cred că este reprezentat în desen. Jocul se poate organiza și cu lucrări realizate de educatoare sau de pictori celebri. Se pot face sortări ale desenelor după conținutul acestora (peisaje, desene cu animale, desene cu copii), copiii vor încerca să descopere al cui aparține un desen, ce a deseneat de fapt colegul său, se vor gândi și vor veni cu idei cum ar fi continuat ei desenul, ce elemente ar fi adăugat. Expoziția de artă poate fi inspirație pentru copii, motivație pentru a desena în continuare, perseverență pentru a îmbunătăți structurile plastice, creativitate.

• JOCURI PENTRU DEZVOLTAREA CREATIVITĂȚII LIMBAJULUI

Creativitatea lingvistică este o sintagmă recent intrată în uz care fac ereferire la dezvoltarea creativității în domeniul limbii, din punct de vedere lexical, semantic, fonetic, stilistic, morfologic și al sintaxei. Creativitatea lingvistică contribuie la formarea competențelor de comunicare, de exprimare corectă , a unui vocabular bogat și variat. Presupune, de asemeni, stimularea fanteziei și structurarea gândirii critice, care ajută la o exprimare logică și expresivitate.

Sugestii de jocuri pentru dezvoltarea creativității limbajului:

6. “Cufărul cu o poveste”

Valențe formative: dezvoltarea capacității de creare a unui fir narativ, pe baza unui început dat și a unor obiecte extrase din cufăr, precum și dezvoltarea limbajului, a originalității, a gândirii și a imaginației.

Descrierea jocului: Se arată copiilor un cufăr, ei îți pot da cu părerea ce se află în el (acest moment de imaginație are, de asemeni, valențe formative în ceea ce privește creativitatea, ei sunt puși în situația de a gândi, de a-și da cu părerea, de a găsi soluții (ce poate să încapă în acest cufăr?). Se deschide cufărul, iar copiii vor găsi o scrisoare și alte obiecte pe care le vor descopei pe parcurs. Scrisoarea conține începutul unei povestiri, al unei întâmplări, pe care copiii o vor continua pe baza obiectelor extrase din cufăr.

De exemplu, într-una dintre activitățile legate de sosirea vacanței de vară, educatoarea citește următorul paragraf, reprezentând începutul unei povestiri: A sosit vara. Soarele se arată pe cer în fiecare dimineață și este din ce în ce mai cald. De vară se bucură toți copiii pentru că este anotimpul în care ….

Educatoarea roagă pe rând copiii să vină să extragă câte un obiect din cufăr, pe care îl observă, îl numesc și încearcă să continue firul narativ cu o propoziție care va conține denumirea obiectului găsit. De exemplu, primul copil va extrage din cufăr un mănunchi de cireșe, iar el poate continua propoziția: De vară se bucură toți copiii pentru că este anotimpul în care se coc cireșele. Când un copil va găsi în cufăr un borcan cu nisip și scoici, acesta poate să se gândească la mare: În vacanța de vară voi merge la mare. La găsirea altor obiecte legate de petrecerea timpului pe perioada verii, copiiipot completa cu următoarele propoziții: Îmi place să înot. Voi avea nevoie de costum de baie. Ochelarii de soare îmi vor proteja ochii de razele puternice ale soarelui. Pielea o voi proteja cu cremă 90 de protecție solară. Și pălăria îmi este de folos. Îmi place să mă răcoresc cu o limonadă, dar preferata mea rămâne înghețata. Jocurile cu apa sunt cele mai distractive.

Firul narativ se va derula după ordinea obiectelor găsite și după imaginația fiecărui copil. Educatoarea notează ideile și citește la sfârșitul activității sau într-o altă activitate, povestea creată. Se poate face un concurs de găsire a unui titlu potrivit și se poate continua cu o activitate de educație plastică, în care copiii să ilusreze prin desen ceea ce au povestit.

7. **“Continuă povestea”**

Valențe formative: Jocul propus ajută la dezoltarea imaginației și a limbajului. Copilul are posibilitatea de a alege singur personajele care vor apare în poveste și întâmplările prin care trece fiecare, precum și alegerea unui final potrivit. Copiii devin creatori de poveste,

le sunt validate ideile, își dau frâu liber imaginației sau transpun personajele în situații prin care a trecut el. Dacă educatoarea încurajează copiii și le validează ideile (Nici nu m-aș fi gândit la o așa pățanie!, Îmi place cum te-ai gândit să îl ajute iepurașul pe urs, Chiar sunt curioasă cum a scăpat ursul din toate aceste necazuri!).

Descrierea jocului: Educatoarea citește începutul unui povești, apoi predă ștafeta altui copil pentru a continua. Într-o relatare despre întâmplări în pădure, ursul a plecat într o zi prin pădure să caute mâncare. Pe drum, el s-a întâlnit cu … Vor fi introduse pe rând personaje, iar pe rând, fiecare copil își va imagina ce a făcut ursul întâlnindu-se cu ariciul, apoi cu vulpea, cu veverița ș.a. Educatoarea se poate folosi de o hartă a pădurii, care îl arată pe urs la începutul cărării prin pădure, apoi urmând traseul ca într-un labirint, copiii vor descoperi, sub jetoane-copaci, personaj cu personaj.

Într-o altă variantă a poveștii, educatoarea poate afișa mai multe personaje în fața copiilor, iar acești, pe măsura în care le va sosi rândul, sunt liberi să își aleagă personajul dorit și să spună întâmplarea imaginată. Pentru copiii de grupă mare, cu un mare potențial creativ, afinitate către desen și antrenament de povestire, aceștia pot crea mai întâi un desen, pe baza căruia vor povesti fiecare variantă de povestire.

8. **“Găsește titlul potrivit!”**

Valențe formative: Acest joc-exercițiu antrenează gândirea copiilor pentru a găsi asociații între firul narativ și alegerea unui titlu potrivit, ajută la dezvoltarea gândirii divergente.

Descrierea jocului: Educatoarea îi anunță pe copii că urmează să le spună o poveste, dar încă nu a găsit un titlu potrivit pentru aceasta, așa că îi roagă pe ei să asculte, apoi să găsească titlul potrivit. Răspunsurile se pot nota de către educatoare și supuse unui vot. La grupa mare, se pot organiza echipe de lucru care să găsească titlul potrivit și chiar să creeze o copertă pentru carte, prin desen, pictură, colaj.

9**. “Salata de povești” / “Povești încurcate”**

Valențe formative: Crearea unui nou fir narativ prin introducerea unor personaje și chiar a unor întâmplări din alte povești. Exercițiul provoacă, pe lângă amuzamentul de a crea situații comice - gândirea logică, flexibilitatea verbală, imaginația.

Descrierea jocului:

Varianta 1: Jocul poate fi organizat fie individul, fie pe echipe de lucru, perechi, microgrupuri. Educatoarea îmoarte fiecărui copil sau echipe coșulețe cu imagini din povești,

pe care copiii le scot, le așază pe masă și descriu ceea ce văd. Ei identifică povestea din care fac parte imaginile și descoperă că printre acelea ce află unele imagini-intrus din alte povești, pe care le vor îndepărta.

Varianta 2: Dintr-un săculeț, copiii vor scoate ilustrații, pe care le vor observa și descrie și apoi vor identifica din ce poveste fac parte. Copiii au apoi sarcina de a sorta imaginile în funcție de povestea din care face parte și a le ordona cronologic întâmplărilor din poveste. Se pot folosi imagini din două sau trei povești deodată, în funcție de specificul vârstei copiilor.

Varianta 3: Într-o altă variantă, se face o "salată de povești", cu imagini reprezentând scene din povești. Copiii vor amesteca cu mâna în "castronul cu salată", vor extrage o imagini, vor descrie scena și vor identifica povestea din care face parte. Jocul poate fi organizat sub forma unei competiții între două echipe, câștigătoare fiind echipa care a identificat cele mai multe povești.

10. "Ce poți face cu…?"

Valențe formative: Jocul propus poate fi folosi ca joc de captare a atenției sau ca variantă de liniștire după o activitate.

Descrierea jocului: Educatoarea le arată copiilor un obiect, de exemplu a farfurie și îi întreabă pe copii ce este aceasta. În mod evident, ei vor răspunde o farfurie și educatoarea continuă să afle la ce ne este de folos. Pentru a ajunge ca jocul să aibă valențe 92 formative în sensul creativității, educatoarea îndrumă cu ajutorul întrebărilor să găsească alte întrebuințări ale acesteia: "Știu că este o farfurie, dar poate fi și o pălărie. Ce mai poate fi?" Copiii găsesc alte utilizări ale acesteia și așa descoperă unii de la alții la ce pot folosi o farfurie în joaca lor. Răspunsurile lor pot varia de la urechile unui șoricel, disc de joacă, un tablou, pâna la transfoarmarea unei farfurii de carton într-un cap de vulpe, o felie de pepene ș.a.

11. **"În avion noi urcăm și o poveste creăm!"**

Valențe educative: stimularea imaginației copiilor și a limbajului acestora, prin formularea unor răspunsuri la întrebările educatoarei și pe baza imaginilor ajutătoare.

Descrierea jocului: Copiii urcă în avionul confecționat din carton și se pregătesc de "zbor". Pentru crearea unei atmosfere de distracție, educatoarea îi îndeamnă pe copii să emită sunete precum motorul unui avion, apoi își mișcă barțele precum aripile avionului, fac aplecări stânga și dreapta și privesc pe fereastră. Pot adăuga și scurte versuri ritmate, precum "Avion cu motor,/ Ia-mă și pe mine-n zbor!" sau rime de genul "Avionul pe cer zboară/ Și

ajunge la noi iară!”. La indicația educatoarei “Haideți să privim pe fereastră! Ce vedem?”, copiii observă fundalul – un tablou pictat și încep să descrie ceea ce văd: “Pe cer zboară un porumbel.” Jocul continuă cu “zborul”, după care atenția le este din nou direcționată spre fereastră, în fundalul căreia educatoarea adaugă de fiecare dată câte un element: “Pe cine a întâlnit porumbelul? O vrăbiuță…” Jocul continuă până când sunt adăugate toate elementele pregătite și toți copiii adaugă cel puțin o dată răspunsuri.

Într-o altă variantă a jocului, fiecare copil urcă în avion, primește cască de pilot și pornește în zbor. La un moment dat se oprește, privește printr-un binoclu (ce se poate confecționa din două role de carton) și după ce colegii spun versurile “Prin binoclu tu privește,/ Și spune-mi ce se zărește?”, “pilotul” desprinde de la panou un nor de hârtie pe spatele căruia descoperă imagini. La finalul jocului, pe baza imaginilor descoperite, copiii por crea o poveste despre aventurile în aer.

12. “Să îți spun o poveste!”

Valențe formative: Poveștile ne transpun pe fiecare dintre noi, copil sau adult, în lumi fascinante. Fiecare poveste sau carte ascultată sau citită este o experiență care stimulează imaginația, le dezvoltă copiilor abilitățile de gândire critică, ajutând în același 93 timp la îmbogățirea vocabularului. Jocul propus este un exercițiu de formare a abilităților de formare a abilităților de povestitor.

Descrierea jocului: Un copil ocupă scaunul povestitorului sau pălăria povestitorului și le povestește celorlalți colegi ceva ce el a văzu, a trăit, a auzit sau pur și simplu inventează o poveste, folosindu-și imaginația și inspirându-se din realitate, din povești sau din lumea fantastică. Poveștile copiilor vor stârni interesul copiilor, vor produce amuzament. Pe măsură ce se acordă timp și importanță acestei activități, copiii își vor dori să fie povestitorii pentru a primi aprecierile celorlați.

13. “Eroul preferat” – jocurile de rol

Valențe formative: Jocurile de rol oferă copiilor ocazia de a-și exprima gândurile, sentimentele, precum și de a intra în lumea fantasticului, dezvoltându-și imaginația. La începutul preșcolarității, cu ajutorul jocului de rol, copiii se transpun în roluri reale, întâlnite în jurul lui, astfel cel mai des ei se joacă “de-a mama”, “de-a tata”, “de-a bebelușul”, apoi încep să-și imagineze că sunt pisică sau ponei, iepuraș sau dinozaur, ca mai târziu să fie capabil să creeze lumi fantastice, personaje cu puteri supraomenești, după modele văzute sau chiar imaginate de ei.

Descrierea jocului: Jocul face parte dintr-un ansamblu de activități legate de lumea eroilor. În urma desfășurării unui proiect la grupa mare cu tema "Lumea eroilor", copiii au avut de pregătit un proiect. Fiecare copil s-a gândit la eroul preferat, a adunat informații și a creat un proiect, care a constat în afișe, postere, desene, mini-cărți, reviste despre eroul ales, calitățile lui, faptele pentru care este numit erou. Informațiile aflate au fost apoi folosite în organizarea jocurilor de rol "de-a eroul preferat", unde fiecare copil și a imaginat și a organizat jocul "de-a Spider-man", "de-a Elsa în regatul de gheață", "de-a Moș Crăciun". Copilul-erou a găsit roluri și sarcini pentru colegi, au stabilit reguli, au creat scenarii, au construit "recuzita" formată din castele și alte clădiri, costume etc. În jocul de rol "De-a Elsa în regatul de gheață", eroul principal, Elsa, își găsește o altă colegă care să intre în rolul Anei, sora ei din poveste. Alți copii intră în rolul curajosului Kristoff, al omului de zăpadă Olaf, renul Zven. Unii pot contrui "regatul de gheață", alții pot crea labirinturi în "zăpadă" (făină, zăpadă artificială, spumă de săpun). Pe aceeași temă, se pot organiza activități pe orice domeniu experiențial, care să îmbine joaca, experimentarea, distracția și fixarea cunoștințelor, precum și transferul acestora.

14. "Întreabă-mă!"

Valențe formative: Cu ajutorul discuțiilor, al dezbaterilor, copilul învață pe de-o parte să-și exprime ideile, iar pe de ală parte să asculte diverse perspective și să respecte opinia celuilalt. Totodată, ascultând mai multe idei, îi vin lui și alte idei, capătă curajul de a încerca, a explora, le dezvoltă abilitățile de comunicare și învață să gândească creativ pentru a susține argumentele. Pentru a-i stimula și dezvolta creativitatea, copilul are nevoie să fie încurajat. Făcându-l curios, copilul va fi provocat să pună întrebări, fapt ce îl va ajuta să-și devolte gândirea critică și să-și lărgească perspectiva asupra lumii.

Descrierea jocului: Jocul poate fi organizat pe grupuri sau chiar frontal în stadiile incipiente. Educatoarea va scoate pe rând câteva obiecte, copiii observă, iar la final sunt îndemnați să pună întrebări. Alegerea obiectelor nu este întâmplătoare, se vor face asocieri neobișnuite pentru a provoca curiozitatea copiilor.

Jocul poate fi desfășurat ca moment de relaxare după o plimbare în parc, la zoo, la grădina botanică ș.a. Poate reprezenta încheierea unei activități sau închierea unei zile, din parte de jocuri și activități liber-alese. După scurte discuții despre ce au văzut sau făcut într-o anume activitate, educatoare îi provoacă la joc: "Astăzi ne-am jucat în parcul grădiniței. Întreabă-mă ce vrei să afli despre pisica pe care am văzut-o!"; "La zoo am văzut multe animale. Întrebă-mă despre care ești curios să afli mai multe!"

Într-o altă variantă a jocului, educatoarea va spune o propoziție despre ceva la care s-a gândit, fără a numi obiectul, lucrul, locul ș.a., de exmplu "Astăzi am văzut în parc un animal." Pentru a afla despre ce este vorba, copiii sunt îndemnați să pună întrebări: "Întreabă-mă ca să afli ce am văzut!" Copiii vor încerca să vină cu cât mai multe întrebări pentru a afla despre ce animal este vorba: "Era un animal mare sau mic?", "Trăiește pe uscat sau în apă?".

Folosirea **metodelor alternative** pentru fixarea conținutului unei povești are, de asemeni, beneficii în planul dezvoltării creativității.

a) **Metoda cubului** este o metodă care solicită gândirea copilului, lucru esențial în dezvoltarea creativității. Aplicată invididual, în perechi sau pe grupui mici, metoda presupune exploarea unui subiect, a unei probleme din mai multe perspective. Cu ajutorul sarcinilor de pe fiecare față a cubului, copiii descriu, compară, asociază, analizează, aplică și argumentează o temă, pentru o înțelegere completă a acesteia. Metoda este folosită cu succes ca modalitate de fixare a conținutului unui povești.

Astfel, după o activitate de educarea limbajului de povestire a educatoarei, copiii ascultă povestea "Scufița Roșie", pe care o fixează într-o altă activitate prin metoda cubului. Pe fiecare față a cubului sunt scrie sarcinile:

DESCRIE cum o pregătește mama pe Scufița Roșie de plecare la bunica.

COMPARĂ mama cu bunica.

ASOCIAZĂ faptele lupului din alte povești.

ANALIZEAZĂ comportamentul Scufiței Roșii.

APLICĂ – adună flori pentru bunica.

ARGUMENTEAZĂ ce personaj îți place și spune de ce.

b) **Explozia stelară** este o altă metodă alternativă cu rol important în dezvoltarea creativității. Pornind de la un concept central, scris pe steaua mare din mijloc, copiii emit răspunsuri la întrebările scrise pe steluțele mici din jur, ca o explozie stelară. Conceptul este analizat din mai multe perspective, astfel că este antrenată gîndirea copiilor, fluiditatea și flexibilitatea ideilor. Metoda poate fi folosită pentru subiecte din mediul înconjurător și un real succes pentru fixarea conținutului unor povești auditae anterior.

Exemplificând tot pe povestea "Scufița Roșie", întrebările pentru o "explozie stelară" ar arăta cam așa:

CE a dus Scufița Roșie bunicii?

CINE a salvat-o pe bunică?

UNDE se ducea Scufița?

DE CE s-a oprit Scufița în pădure?

CUM a aflat lupul drumul către casa bunicii?

c) **Metoda cvintetului** sintetizează conținului unor idei într-o strofă formată de 5 versuri, un cvintet, care respectă anumite cerințe. Acesta este un bun exercițiu pentru stimularea creativității, copilul fiind antrenat în găsirea unor însușiri, acțiuni, elemente cheie. Metoda poate fi aplicată la grupele mari de preșcolari, de preferat în grup, cu sprijinul educatoarei. În alcătuirea cvintetului, vor fi respectate următoarele cerințe:

- Primul vers este reprezentat de un substantiv, cuvântul cheie;

- Al doilea vers este format din două adjective, care reprezintă însușiri ale substantivului;

- Al treilea vers cuprinde trei verbe la gerunziu, care descriu acțiuni ale substantivului;

- Al patrulea vers este format din patru cuvinte care alcătuiesc o propoziție prin care se face o afirmație despre cuvântul cheie;

- Ultimul vers cuprinde un singur cuvânt, de obicei verb, care sintetizează tema.

Folosind ca temă aceeași poveste, „Scufița Roșie”, un exemplu de cvintet poate fi următorul:

SCUFIȚA
FRUMOASĂ HARNICĂ
CÂNTÂND DANSÂND VESELINDU-SE
O ÎNGRIJEȘTE PE BUNICA
IUBEȘTE

- **JOCURI PENTRU DEZVOLTAREA CREATIVITĂȚII LOGICO MATEMATICE ȘI ÎNVĂȚAREA CU AJUTORUL EXPERIMENTELOR**

Matematica, deși este o știință exactă bazată pe reguli, nu se învață să gândim doar după un model matematic, ci ne ajută în general în folosirea gândirii, a logicii și intuiției. În grădiniță, “activitățile matematice au o importanță deosebită în plan cognitiv, contribuind esențial la dezvoltarea gândirii logice a copilului, la însușirea unor cunoștințe elementare care vor constitui baza pentru achizițiile ulterioare, în primii ani de școală. Totodată, pentru modul de organizare a acestor activități pot fi stimulate imaginația, curiozitatea, creativitatea copiilor.” (Valerica Anghelache, 2022, pag. 145).

În cartea anterior menționată, autorii amintesc “rolul pe care activitățile matematice îl au în dezvoltarea limbajului și a abilităților de comunicare”, dar se vorbește de asemeni despre importanța abordării interdisciplinare a conținuturilor matematice, îmbinându-le pe

acestea “cu elemente caracteristice altor domenii experiențiale, precum domeniul limbă și comunicare,” prin care se urmărește exprimarea corectă a noțiunilor, verbalizarea acțiunilor, argumentarea, relatarea unor fragmente din povești, crearea unor scurte probleme, formularea de propoziții, folosirea corectă a părților de vorbire, elemente din domeniul știință – cunoașterea mediului - “în rezolvarea de probleme, realizarea unor experimente, organizarea datelor rezultate din observații”.

Completez aceste activități cu folosirea conținutului muzical pentru fixarea numerației, de exemplu (cântece de tipul numărătorilor: “Una este luna”, “5 maimuțele”). De asemeni, în urma predării unui cântec, se pot organiza exerciții de grupare de elemente întâlnite în textul cântecului sau pot fi compuse probleme matematice ilustrate.

Tot autorii “Metodicii activităților instructiv educative din grădiniță” amintesc jocul liber ca varinată de exersare a numerației, “Jocul în aer liber, de tip șotron” este exemplul dat de autori pentru folosirea numerației în afara activităților matematice: “Grila este desenată cu creta pe asfalt, iar copiii pot sări dintr-un pătrat în altul urmând regula indicată de educatoare; ei pot folosi cretă colorată ca să coloreze pătratele. Pătratele pot conține, în loc de (sau pe lângă) numere, desene cu flori, fluturi, albine etc.)” (Ibidem, pag. 146-148).

Dezvoltarea creativității în cadrul predării noțiunilor matematice se poate realiza prin metode interactive precum brainstorming, mozaic, metoda cubului, explozia stelară, ciorchinele, turul galeriei.

În activitățile matematice din grădiniță, stimularea gândirii creative a copiilor se realizează prin compunerea și rezolvarea de probleme, prin capacitatea de a transfera conținuturi în rezolvarea problemelor similare. Inteligența matematică presupune:

- capacitate de abstractizare;
- generalizarea conținutului matematic;
- capacitatea de înțelegere a limbajului matematic, recunoașterea simbolurilor specifice care desemnează cifre, operații, relații;
- operarea cu simboluri;
- raționament logic și ordonat;
- gândire flexibilă;
- plasticitatea gândirii matematice;
- capacitatea de reprezentare spațială;
- cunoștințe, priceperi, deprinderi matematice.

Experimentele științifice îi ajută să înțeleagă cum funcționează lumea din jur și le dezvoltă creativitatea. Prin activitățile de joc, explorare și experimentare, copiii descoperă

fenomene petrecute în natură și pe care nu le pot înțelege altfel. Experimentele au un rol important ca și valoare formativă întru-cât dezvoltă spiritul de observație, de investigație și pot fi folosite pentru oricare dintre cele 5 domenii ale dezvoltării copiilor specificate de Curriculum pentru educație timpurie.

Experimentele, după Ioan Cerghit (2006) reprezintă „o modalitate specifică de explorare a realității, de învățare prin acțiune, prin experiența trăită direct", „o observare provocată, o acțiune de căutare" (pag. 205).

În continuare voi prezenta câteva exerciții, jocuri și tehnici de stimulare a creativității în cadrul activităților matematice și a celor de explorarea mediului.

15. „Coșulețe cu fructele verii" și alte exemple de exerciții de descompunere a numerelor

Valențe formative: Acest tip de exercițiu consolidează deprinderea de a descompune numere naturale, de a găsi cât mai multe variante de rezolvare și soluții creative. 99

Descrierea jocului: Educatoarea formulează probleme pe baza conținutului afișat la tabla magnetică: jetoane, imagini, planșe, culori ș.a. Câte un copil vine, rezolvă o varintă și jocul continuă, stimulând prin întrebări de genul "Și cum mai putem face?", "Și dacă ar avea multe flori galbene, câte roșii ar mai rămâne?"

Exemple de exerciții-problemă:

a) Maria a cules fructe de vară, cireșe și căpșuni, cu care a umplut 8 coșuri. Câte coșuri putea ea să aibă cu cireșe și câte cu căpșuni?

b) Andrei a desenat 5 mașini și acum vrea să le coloreze. El are două culori: roșu și verde. Cum poate colora mașinile?

c) Ana vrea să îi facă bunicii un buchet de 7 flori. În grădină are lalele și narcise. Câte pot fi lalele și câte narcise în buchetul Anei?

16. "În perechi lucrăm, împreună rezolvăm!"

Valențe formative: Jocul are scopul, în primul rând, de a colabora în rezolvarea unei sarcini pentru găsirea a cât mai multor idei. Prin colaborare, copilul poate dezvolta idei noi, bazate pe cele spuse de partenerul de joc, capătă încredere în sine, trăiește sentimenul de ajutorare, fie că primește ajutorul, fie că îl oferă, își dezvoltă creativitatea ărin libertatea de exprimare.

Descrierea jocului: Se formează perechi de câte doi copii, fiecare pereche primește o problemă pe care să o rezolve. Se expun rezultatele, se fac dezbateri pe baza soluțiilor găsite și apoi se alege soluția cea mai bună.

17. "Lista de cumpărături"

Valențe formative: Jocul se bazează pe spiritul de observație al copilului de a depista, dintr-o înșiruire dată, elemente comune pe baza cărora să facă clasificări, grupări, serieri, precum si exerciții de numerație. Factorul creativ manifestat la unii copii este cel care îi va ajuta să găsească criterii neobișnuite de clasificare.

Descrierea jocului: Grupa de copii se împarte în echipe a câte 4-5 copii. Fiecare copil primește o coală flichart reprezentând "lista de cumpărături" și șabloane ce ilustrează diferite tipuri de alimente, carioci colorate.

Într-o variantă a jocului, la momentul desfășurării unui proiect despre alimentația sănătoasă, educatoarea le arată copiilor o "listă de cumpărături", cu imagini ale produselor 100 ce urmează a fi cumpărate, numai că imaginile s-au amestecat și e dificil de a găsi toate produse în magazin. Copiii primesc sarcina de a grupa alimentele în lista de cumpărături după criterii găsite de ei. Educatoarea exemplifică o primă grupă de alimente: voi așeza în lista de cumpărături produsele lactate după cum urmează: o cutie cu lapte, o bucată de brânză, caşcaval, două pahare cu iaurt, 1 borcan de smântână. Câte produse lactate voi cumpăra? 6."

Echipele formate încearcă să grupeze alimentele după cât mai multe criterii, astfel că fie vor alege să sortez după grupa alimentară (prodose lactate, produse de panificație, fructe, legume, carne și produse din carne, dulciuri ș.a.), fie vor găsi categorii și criterii noi, în funcție de creativatea fiecărui copil: pot grupa alimentele după culoare sau după forma ambalajului, pot grupa alimentele necesare pentru micul dejun sau cele pentru prepararea unei prăjituri.

Echipele își expun ideile, se observă câte categorii a găsit fiecare echipă și care sunt cele mai inventive, sunt apreciate ideile și aplaudați copiii pentru efortul depus.

18. "Fiecare animal la căsuța lui "- joc pentru familiarizarea copiilor cu noțiunea de mulțime pe baza unei caracteristici date.

Valențe formative: Înainte de a cunoaște numerelor naturale, copilul trebuie să se familiarizeze cu noțiune de mulțimi de obiecte, să le descopere caracteristicile, să stabilească relații între ele, să efectueze operații. Criteriile cele mai des întâlnite de grupare sunt după

formă (grupa ursuleților, grupa albinuțelor), după culoare (grupa fructelor roșii, grupa fructelor galbene), după mărime.

Desfășurarea jocului: În fața fiecărui copil, pe măsuță, se află jetoane reprezentând animale și puii lor și mai multe cercuri colorate. Copiii intuiesc materialele și se poartă o scurtă conversație despre ceea ce urmează să facă. Educatoarea le cere copiilor să așeze într-o căsuță (cerc) toate pisicile. La întrebarea educatoarei "Ce ai ales?", copii răspund: "Eu am ales toate jetoanele cu pisică și le-am așezat într-o căsuță." Împreună cu educatoarea vor intui grupa formată: "Am format mulțimea pisicilor." Jocul continuă pâna la terminarea jetoanelor, astfel că într-o altă căsuță vor așeza iepurii, apoi caii și tot așa.

Jocul poate continua cu câteva exerciții de numerație a căsuțelor sau a elementelor din mulțimile formate: "Câte pisicuțe sunt în căsuță?". Atenția copiilor poate fi direcționată și către alte aspecte privind mărimea (pisici mari, pisici mici), culoarea blăniței (pisici cu 101 blana albă, pisici cu blana gri), iar copiii pot fi încurajați să găsească și alte criterii de grupare. 19. "Unde s-a așezat păpușa?" – joc pentru orientare spațială Valențe formative: Jocul propus antrenează capacitatea de orientare în spațiu a copilului și vizează și atenția acestora. Desfășurarea jocului: Copiii se vor așeza pe scăunele, în fața lor fiind așezată o păpușă. Educatoarea va lua păpușa și va recita versurile: "Am o păpușă mică și drăguță, / Cu ea eu o joc, și apoi o duc la loc!" Când versurile s-au terminat educatoarea așază păpușa în diferite poziții, pe care trebuie să le numească (pe masă, sub masă, în cutie, lângă cutie). Răspunsurile corecte sun aplaudate.

Într-o altă variantă, un copil va veni și va lua păpușa cu care "se va juca" și va recita versurile mai sus numite, va așeza păpușa într-un loc ales de el și va înttreba colegii "Unde am așezat păpușa?". Jocul poate fi organizat și ca unul de a ascunde și căuta apoi păpușa, iar la găsire copiii să numească poziția în care a fost așezată păpușa.

De asemeni, educatoarea poate ascunde păpușa într-un loc care nu este vizibil, iar după indicațiile acesteia, copiii să descopere unde a așezat păpușa: "Am așezat păpușa într-un loc necunoscut. Trebuie să cauți în dulapul verde. Pe raftul de jos este o carte. Sub carte este o cutie roșie. Caută în cutia roșie. Ce ai găsit?", concluzia fiind că "Păpușa era în cutia roșie".

20. "Tabloul pieselor geometrice" – joc pentru recunoașterea formelor geometrice

Valențe formative: - dezvoltarea creativității prin asociarea obiectelor din mediul înconjurător cu formele geometrice cunoscute, dezvoltarea atenției voluntare și a spiritului de observație, precum și consolidarea deprinderii de a construi submulțimi după criterii date.

Desfășurarea jocului: Jocul poate îmbrăca mai multe forme de organizare, după scopul propus (selectarea formelor după criterii diferite, aranjarea pieselor într-un tablou). Pentru aceste jocuri, se folosește trusa Logi, care cuprinde piese geometreice colorate, de mărimi și grosimi diferite.

Se organizează grupa de preșcolari frontal, stând așezați pe scăunele. Jocul poate fi organizat și pe grupe sau perechi de lucru pentru încurajarea competiției, a rapidității de a lucra și a perseverenței, precum și educarea spiritului de echipă. În fața lor sunt așezate patru tablouri a câte 3x4 căsuțe, în care copiii vor așeza piese geometrice după mărime și grosime, indiferent de culoare. Educatoarea le va cere copiilor să aranjeze piesele în tablou, după formă, astfel că după îndeplinirea acestei sarcini, vor exista 4 tablouri după cum urmează: tabloul cercurilor, tabloul pătratelor, al triunghiurilor și al dreptunghiurilor.

Există totuși câteva reguli în aranjarea pieselor, pe care educatoarea le explică copiilor: pe coloane se așază peisele de aceeași culoare (o coloană cu piese albastre, o coloană cu piese galbene, alta cu piese roșii). Pe linii, piesele vor fi așezate după mărime și grosime, în ordinea specificată: prima linie – piese mici și subțiri, a doua linie – piese mari și subțiri, a treia linie – piese mici și groase, a patra linie – piese mari și groase. Jocul începe la semnanul educatoarei (care poate fi reprezentat de bătaie din palme, sunat din clopoței, folosirea clepsidrei, semnal vocal, "Start"). Primii care termină de aranjat piesele în tabloul este aplaudat și declarat câștigător.

Variantă: Copiii pot prima sarcina de a așeza în tablou toate piesele albastre/ galbene/ roșii, astfel vor avea tabloul pieselor roșii, indiferent de mărime și grosime, al pieselor albastre și al pieselor galbene. Un alt criteriu criteriu poate fi de grupare după mărime, astfel copiii vor obține tabloul pieselor mari și tabloul pieselor mici.

De asemeni, se poate folosi drept criteriu de grupare grosimea, astfel vor avea tabloul pieselor subțiri și tabloul pieselor groase. Criteriile pot fi numeroase, iar variantele din cele mai inedite, propuse de educatoare sau chiar găsite de copii, încurajând latura creativă a gândirii acestora. Se pot realiza tablouri cu tricolorul sau se pot folosi piesele în decorarea unor desene sau chiar în activități de lipire, după anumite sarcini: pe rochița păpușii copilul lipește doar cercuri roșii, de grosimi și mărimi diferite, pe cravata tatălui vor așeza pătrate groase, iar pe batistă – pătrate subțiri, păturica bebelușului este decorată cu piese mici, indiferent de culoare, nărime, grosime etc.

Jocurile logico-matematice ajută la dezvoltarea gândirii și se folosesc cu precăderea la vârstă preșcolară mare. "Procedând astfel, se dă copilului ocazia să-și dezvolte capacitatea creatoare (...), în joc el găsește noi căi de asimilare a cunoștințelor, stabilește legături între

fapte, idei, acțiuni – prilej de a acumula alte cunoștințe. Acum are loc dezvoltarea intelectuală a copilului, asimilând în mod treptat unele operații și structuri logice, la început mai simple și legate de acțiunea nemijlocită cu obiectele, iar ulterior mai complexe, specifice inteligenței operatorii și mai târziu, gândirii ipotetico-dedective." (Dima S., 1998, pag. 3).

• JOCURI PENTRU DEZVOLTAREA CREATIVITĂȚII MUZICAL RITMICE

Din punct de vedere al dezvoltării proceselor senzoriale, perioada preșcolarității este stadiul favorabil dezvoltării auzului muzical. Preșcolarul fredonează cântece cunoscute sau inventate, reproduce linii melodice simple, îi place să cânte și să asculte muzică. Atât cântecele, cât și audițiile muzicale, pot însoți întreaga activitate a copiilor, în orice moment al zilei.

Situațiile creatoare pentru dezvoltarea capacităților creativ-muzicale sunt dintre următoarele:

- crearea unui acompaniament ritmic pentru cântecele din repertoriu, folosind instrumente muzicale inedite (bețe de percuție, tuburi de percuție, clopoței, maracas confecționat din sticle umplute cu semințe sau din linguri, tobe din cutii de conserve);

- percuție corporală – acompanierea ritmică a melodiei prin bătăi din palme, din picior, lovirea pieptului, a genunchilor, pocniri din degete ș.a.;

- secvențele muzicale în activitățile integrate, pe o temă anume, pentru a crea un scenariu al zilei (de exemplu, după ascultarea poveștii „Ursul păcălit de vulpe", copiii intonează cântecul cu același nume. Apoi introducem secvențe de mișcare, imitând mersul ursului prin pădure. Copiii pot merge la centrul construcții pentru a construi bârlogul ursului, iar la joc de rol se joacă „de-a pescarii" pentru a prinde pești ursului. Și la activitatea pe centre se pot folosi secvențe muzicale pentru a anima activitatea, pentru a crea bună dispoziție și a menține atenția și interesul copiilor: în timp ce „pescuiesc", își amintesc și fredonează „Peștișorul năzdrăvan", jocul de construcție poate fi însoțit de versurile cântecelului „Am o căsuță mică"etc.);

- realizarea de rime noi pe linii melodice cunoscute: versurile pot fi adaptate și create de educatoare sau chiar de copii, pe linii melodice deja cunoscute de către copii: de exmplu, pe linia melodică a cântecului liniștitlor „Twinkle, twinkle, little star" se pot crea versuri potrivite pentru a descrie ce constuiesc copiii pentru urs:

„Astăzi eu am construit,
Pentru urs m-am străduit,
Un bârlog eu o să-i fac,

Apoi vulpii îi vin de hac!”

Produsele creative în educația muzicală sunt considerate:

- interpretările copiilor acapela, fredonărie libere; - răspunsurile muzicale la diferite întrebări muzicale intonate de educator;

- improvizațiile ritmico-melodice simple;

- asocieri muzicale, sunet – culoare, sunet - mișcare, sunet – cuvânt;

- creații muzicale de mici dimensiuni.

21. „Clopoțeii muzicali”

Valențe formative: Clopoțeii metalici colorați pot fi folosiți în cadrul activităților muzicale, a jocurilor liber – alese, în momentele de captare a atenției. Fiecare clopoțel emite o notă muzicală diferită, de la Do mare la Do mic. Jocul permite familiarizarea copiilor cu sunetele și tonurile în timp ce se joacă, își dezvoltă simțul ritmului și al armoniei, fac asocieri culoare-sunet, compun chiar ei „partituri muzicale”, după un cod al culorilor stabilit, îi dezvoltă coordonarea oculo-motorie, atenția, concentrarea, memoria.

Descrierea jocului: Pentru desfășurarea acestui joc, se folosesc clopoțeii colorați și cartonașe în aceleași culori precum cele ale clopoțeilor. Se ordonează clopoțeii în ordinea gamei muzicale Do major, apoi dedesubtul acestora se așază cartonașele colorate în diferite variante. La început pot fi așezate aleator, doar pentru familiarizarea cu sunetele, apoi educatoarea poate așeza în așa fel încât copiii să reconstituie scurte partituri muzicale. Pe rând, fiecare copil va veni, va studia așezarea cartonașelor și va suna din câte un clopoțel colorat în ordinea culorilor sugerată de cartonașe. Dacă, de exemplu, primul cartonaș are culoarea verde, primul clopoțel din care va suna va fi cel de culoare verde. Apoi urmează un cartonaș roșu, deci copilul va lua și va suna din clopoțelul roșu.

• JOCURI PENTRU DEZVOLTAREA SOCIO-EMOȚIONALĂ

22**. „Dacă aș fi o floare”**

Valențe formative: Acest joc ne oferă ocazia să observăm ce imagine are copilul despre el însuși, despre ceilalți membri, de colegi. Infomațiile sunt prețioase, pentru că ne arată ce crede cu adevărat copilul despre unele persoane. Având în vedere că el se deschide în fața noastră, trebuie să avem o atitudine de respect față de răspunsurile sale, fără să încercăm să îi influențăm răspunsurile. Altfel, se închide în el iar pe viitor își va reprima sentimentele și exprimarea acestora. Jocul este o modalitate excelentă de autocunoaștere, cunoaștere mutuală,

fapt ce ajută la dezvoltarea socio-emoțională. Acest joculeț are scopul de a-l învăța pe copil să se exprime cu ajutorul metaforelor. Mai mult, acest joc ne dă ocazia să cunoaștem mai multe despre părerea pe care o au copiii de ei înșiși și despre cei apropiați.

Desfășurarea jocului: li se propune copiilor un exercițiu de imaginație. Li se vor adresa rând, pe rând aceste întrebări și li se acordă timp de gândire.

Întrebări sugerate:

- dacă ai fi o floare, ce floare ai fi?
- dacă ai fi o pasăre, ce pasăre ai fi? -dacă ai fi o culoare, ce culoare ai fi?
- dacă ai fi un animal, ce animal ai fi?
- dacă ai fi un instrument muzical, ce instrument ai fi?

23. „**Sunetul emoției**” – asocierea sunetelor din natură cu anumite emoții

Valențe formative: identifică și numește/ imită sunete din natură, pe care le asociază anumitor emoții, dând dovadă de flexibilitate în gândire.

Descrierea jocului: Jocul se poate desfășura spontan, într-un moment în care un copil trece printr-o anumită emoție, ca ocazie de a-și împărtăși stările prin care trece. Educatoarea va dirija atenția copiilor către acea emoția „Văd că ești supărat!”, „Nu te simți prea bine, cum ești?”, „Ai devenit furios acum!”, și îi va încuraja să se gândească cu ce sunet pot asocia emoția resimțită: „Când sunt furios, mă simt ca un tigru. Grrr....!”, „Când sunt trist și plâng, mă simt precum ploaia, pic, pic”, „Când sunt vesel, îmi vine să fac precum o maimuțică”.



Schimbările din societate au condus la necesitatea schimbărilor și în educație, astfel a apărut o restructurare a Curriculumului pentru educație timpurie, care aduce în atenție repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului.

Domeniul CAPACITĂȚI ȘI ATITUDINI DE ÎNVĂȚARE cuprinde un subdomeniu numit **CREATIVITATE**, ce cuprinde reperul:

- *copilul ar trebui să fie capabil să manifeste creativitate în activitățile zilnice.*

Așadar, preocuparea de dezvoltare a creativității copiilor ar trebui să devină obligatorie pentru cadrele didactice din învățământul preșcolar, iar activitățile să fie proiectate în acest scop.

BIBLIOGRAFIE:

Anghelache Valerica (2022): Metodica activităților intructiv-educative din grădiniță, ediția a II-a revizuită, Editura Didactică și Pedagogică, București;

Catalano Horațiu, Albulescu Ion (coordonatori) (2022): Pedagogia jocului și a activităților ludice, Editura Didactica Publishing House, București;

Chateau Jean (1967): Copilul şi jocul, Editura Didactică şi Pedagogică, București;

Piaget Jean (1969): Psihologia copilului, Editura Didactică și Pedagogică, București;

Preda Viorica, Pletea Mioara, Grama Filofteia (2011): 450 de jocuri educaționale – repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului, Editura Didactica Publishing House, București;

Răileanu Daniela, Bujor Liliana, Serdenciuc Nadia-Laura (2022): Invitație la joc, Editura Didactica Publishing House, București;

Șchiopu Ursula, Verza Emil (1981): Psihologia vârstelor, Editura Didactică și Pedagogică, București;


"Pentru a deveni joc, o activitate didactică trebuie proiectată astfel încât să includă elemente ludice: explorarea, surpriza, așteptarea, ghicirea, întrecerea."
(Liliana Stan, 2016, pag. 102)