JOCURILE DIDACTICE UTILIZATE IN CADRUL CERCETĂRII METODICO-ŞTIINŢIFICE PENTRU OBŢINEREA GRADULUI DIDACTIC I

PROF.ÎNV.PRIMAR: BUNA ELENA
ŞCOALA GIMNAZIALĂ NR 11
CLASA a II-a Step by Step

„Jocul este însăşi viaţa!”

Edouard Claparede

Jocul didactic face parte din categoria metodelor de învățare prin acțiune simulată, alături de dramatizare.

La nivelul ciclului primar, în structura metodelor active își găsesc cu maximă eficiență locul, jocurile didactice, constituind o punte de legătură între joc, ca tip de activitate dominantă în care este integrat copilul în perioada preșcolară, și activitatea specifică școlii, învățarea. (Cerghit I., 2006, p. 65)

Jocul didactic, ca activitate, se poate organiza cu succes la toate disciplinele de învățământ, iar ca metodă, adică o cale de organizare și desfășurare a procesului instructiv-educativ, în orice moment al lecției.(Ibidem)

Conceperea jocului ca metodă de învățare scoate mai mult în evidență contribuția lui în educarea copilului școlar.

Jocul didactic angajează în activitatea de cunoaștere cele mai importante procese psihice, având în același timp, un rol formativ și educativ (Romiță I., 2001, p. 154). Lecțiile desfășurate în totalitate prin joc, cât și cele înviorate prin jocuri didactice, susțin efortul elevilor, menținându-i mereu atenți și reducând gradul de oboseală. Prin libertatea de gândire și acțiune, prin încrederea în forțele proprii, prin inițiativă și cutezanță, jocurile didactice devin, pe cât de valoroase, pe atât de plăcute. În joc se dezvoltă curajul, perseverența, dârzenia, competiția, corectitudinea, disciplina, precum şi spiritul de cooperare, de viaţă în colectiv şi de comportare civilizată. (Nicola I., 2003, p.170)

Consider jocul didactic o metodă de dezvoltare și stimulare a creativității prin capacitatea de antrenare în joc a factorilor intelectuali și nonintelectuali evidențiați în cercetările de până acum.

Jocul didactic este o metodă de învățare în care predomină acțiunea didactică simulată.

Jocul didactic are ca element dinamic întrecerea între grupe de elevi, făcând apel nu numai la cunoștințele lor, dar și la spiritul de disciplină, ordine, coeziune, în vederea obținerii victoriei. Întrecerea prilejuiește bucurii, satisfacții, emoții. Astfel, jocul didactic constituie o eficientă metodă de stimulare și dezvoltare a motivației superioare din partea elevului,

exprimată prin interesul său nemijlocit față de sarcinile ce le are de îndeplinit sau plăcerea de a cunoaște satisfacțiile pe care le are în urma efortului depus.

Rolul şi importanţa jocului didactic constă în faptul că el facilitează procesul de asimilare, fixare şi consolidare a cunoştinţelor, iar datorită caracterului său formativ influenţează dezvoltarea personalităţii copilului. (Idem, p. 167)

Jocul didactic este un important mijloc de educaţie intelectuală care pune în valoare şi antrenează capacităţile creatoare ale şcolarului. El este folosit pentru cunoaşterea realităţii pe o cale mai accesibilă, deoarece copiii descoperă unele adevăruri noi pentru ei, angajându-se în eforturi de gândire ce le oferă satisfacţii. Ei sunt participanţi nemijlociţi la propria formare şi, antrenaţi în joc, sunt capabili să depună eforturi mari pentru îndeplinirea sarcinilor date.

Totodată, jocul didactic contribuie la dezvoltarea judecăţii, memoriei, atenţiei, spiritului de observaţie, la cultivarea obişnuinţei cu munca intelectuală şi cea independentă. El constituie un mijloc şi un procedeu deosebit de valoros de acumulare de noi cunoştinţe, de echilibrare a procesului de învăţare şi a activităţii de joc, putându-se desfăşura atât în cadrul activităţilor libere, cât şi în cadrul celor comune. Este un prilej de a completa unele lacune, de a asimila şi de a folosi cunoştinţe noi.(Ibidem)

Datorită caracterului său formativ, jocul influenţează dezvoltarea personalităţii elevului. Prin jocul didactic le cultivăm elevilor dragostea pentru studiu, le stimulăm efortul susţinut şi îi determinăm să lucreze cu plăcere, cu interes, atât în oră, cât şi în afara ei. Utilizându-l frecvent în activităţile de la clasă, îmbinând ineditul cu plăcutul, am constatat că activitatea devine mai interesantă, mai atractivă, şi după cum remarcă psihologul american, Jerome S. Bruner: „Jocul constituie o admirabilă modalitate de a-i face pe elevi să participe activ la procesul de învăţare. Elevul se găseşte aici în situaţia de actor, de protagonist şi nu de spectator, ceea ce corespunde foarte bine dinamismului gândirii, imaginaţiei şi vieţii lui afective, unei trebuinţe interioare de acţiune şi afective, imaginaţiei şi vieţii lui afective, unei trebuinţe interioare de acţiune şi afirmare”. (1970, p. 19)

Jocul didactic reprezintă un ansamblu de acţiuni şi operaţii care, paralel cu destinderea, buna dispoziţie şi bucuria, urmăreşte obiective de pregătire intelectuală, tehnică, morală, estetică, fizică a copilului.

Pornind de la tema anuală „ Învăţăm şi lucrăm pe ritmurile jocurilor” şi, având ca obiectiv formarea competenţelor enumerate mai sus, am desfăşurat, împreună cu colectivul de elevi al clasei a II-a step by step, o serie de jocuri didactice, îmbinate cu dramatizări.

JOCUL „BASMAUA ÎNNODATĂ”

Scopul:

- însuşirea sinonimiei, ca fenomen de vocabular;
- activizarea vocabularului, îmbogăţirea acestuia;

Desfăşurarea jocului:

Învăţătoarea aruncă o basma înnodată printre copii, iar cel care o prinde trebuie să identifice sinonimul cuvântului auzit. Dacă este corect, copilul aruncă basmaua , cu ghinion, mai departe, dacă nu este depunctat elevul şi ,,pedepsit” de către ceilalţi copii (să recite, să dramatizeze, să compună, să execute diferite mişcări, să imite).

Variantele jocului:

Învăţătoarea va arunca basmaua înnodată, iar elevii vor trebui :

a). să identifice antonimele unor cuvine;

b). să enumere pluralul sau singularul unor substantive (fără a se utiliza terminologia);

c). să specifice diminutivele unor cuvinte (,,Alintă-mă!”)

Complicarea jocului:

Un copil îi va lua locul învăţătoarei şi va arunca el basmaua înnodată în timp ce va rosti un cuvânt.

JOCUL: „MOARA SE-NVÂRTEŞTE”

Scopul:

Consolidarea noţiunilor de cuvânt bisilabic, trisilabic, monosilabic şi a grupurilor de litere: ge,gi, ghe,ghi, ce, ci, che, chi.

Desfăşurarea jocului:

Copiii formează un cerc şi se rotesc în direcţia acelor de ceasornic. În interiorul cercului este scris un grup de litere (o silabă), copiii trebuind să dea exemple de cuvinte, ce conţin grupul respectiv (în interiorul, la începutul şi sfârşitul cuvântului).

Activitatea se desfăşoară pe următorul fond muzical:

,,Roata morii se-nvârteşte,
Ţac, ţac, ţac!
Şi silabe ea rosteşte
Ţac, ţac, ţac!

Morăriţa le culege

Ţac, ţac, ţac!

Şi apoi cuvinte drege

Ţac, ţac, ţac! Ţac, Ţac, ţac!

Variantele jocului:

- Copiii alcătuiesc cuvinte cu silaba sau silabele date;
- Copiii dau exemple de cuvinte ce conţin grupurile de litere date;

Complicarea jocului:

Pentru a complica jocul, li se cere copiilor să precizeze numărul de silabe pentru fiecare cuvânt descoperit sau să alcătuiască propoziţii interogative şi enunţiative cu acele cuvinte. Pentru fiecare răspuns corect, copiii primesc un jeton cu diferite mori: moară de vânt, moară de apă, moară obişnuită.

JOCUL: „ SCHIMBĂ LITERA (SILABA)!

Scopul:

- activizarea şi îmbogăţirea vocabularului;
- dezvoltarea capacităţii de selectare, a mobilităţii gândirii şi a expresivităţii limbajului;

Acest joc are ca **sarcină didactică** formarea de cuvinte cu sens opus prin schimbarea unei litere sau a unei silabe;

Ca material didactic am folosit ilustraţii reprezentând diferite obiecte, animale etc.

Desfăşurarea jocului:

Jocul se poate desfăşura individual sau în colectiv.

În cazul în care se desfăşoară **individual,** învăţătorul anunţă că fiecare elev are la dispoziţie două minute, după care cheamă primul concurent la tablă şi prezintă o ilustraţie.

Elevul o priveşte, o denumeşte, scrie cuvântul pe tablă şi după aceea, prin schimbarea primei litere va căuta să formeze noi cuvinte cu sens, cu acelaşi număr de litere, pe care le va scrie unele sub altele. La semnalul conducătorului de joc, elevul se opreşte şi face aprecierea. Pentru activizarea tuturor elevilor, pentru fiecare grup de 3–4 elevi care vor lucra la tablă, învăţătorul va alege o comisie formată din doi membri care va face aprecierea. Pentru fiecare cuvânt care respectă regula se acordă câte un punct. Vor fi evidenţiaţi elevii care au dat cel mai mare număr de exemple corecte.

Complicarea jocului:

Se va cere elevilor să formeze cuvinte noi prin schimbarea primei silabe, apoi a ultimei. Când jocul se desfăşoară în **colectiv**, se dau copiilor foi de hârtie. Toţi vor scrie cuvântul de pe tablă, apoi timp de 2-3 minute fiecare copil va scrie cuvinte formate conform regulei. La semnalul dat de învăţător, copiii vor înceta scrierea cuvintelor. Învăţătorul va cere primului copil să citească toate cuvintele găsite. Pe măsură ce va citi se va analiza dacă acel cuvânt este format conform cerinţei. Învăţătorul va cere copiilor care au scris acelaşi cuvânt să îl taie cu o linie. Când primul copil va termina de citit cuvintele scrise, alt copil le va citi pe cele rămase netăiate şi tot aşa până când toţi copiii vor citi cuvintele scrise. Vor fi declaraţi câştigători acei copii care vor avea cuvinte netăiate.

Exemple: a) Cuvinte formate din 1 – 2 silabe prin schimbarea primei sau ultimei litere sau silabe:

toc **l**an **p**ană **r**amă **c**ană

loc **l**ac **r**ană **m**amă **c**asă

joc **l**aţ **c**ană **l**amă **c**ară

foc **l**eu **ş**ină **t**emă **c**ade

b) Cuvinte formate din 2-5 silabe prin menţinerea primei silabe :

coleg **co**pac **vi**oară **se**cerătoare

cocoş **co**lac **vi**teză **se**mănătoare

covor **co**daş **vi**olet seninătate

c) Cuvinte formate din 2-4 silabe cu menţinerea ultimei silabe:

ma**re** doreş**te** pălă**rie**

za**re** zâmbeş**te** frizer**ie**

JOCUL : „ CUVÂNTUL INTERZIS”

Scopul:

- activizarea vocabularului, dezvoltarea atenţiei voluntare şi a imaginaţiei;

Sarcina didactică :

- formularea unor întrebări care cer răspuns cuvântul interzis ;

Desfăşurarea jocului:

Jocul se poate desfăşura în colectiv sau în perechi. Se cere elevilor ca la întrebările învăţătorului să răspundă în aşa fel încât un anumit cuvânt stabilit anterior să nu fie folosit , ci să se găsească alte formulări, care să constituie totuşi răspunsul la întrebarea adresată. Aceasta trebuie constituită în aşa fel încât să ceară în răspuns cuvântul interzis .

După ce clasa a fost organizată, se explică cum se va desfăşura jocul şi se arată că pentru fiecare răspuns au la dispoziţie un minut de gândire. Dacă se consideră necesar înainte de joc se va face o mică pregătire a elevilor dându-se 1-2 exemple de răspunsuri în care să nu fie inclus cuvântul interzis. Se dau elevilor exemple de întrebări care cer în răspuns un anumit cuvânt.

a) Cuvântul interzis **“ întâi ”**

Întrebare : - În ce clasă sunteţi voi ?

Răspuns : - Noi suntem în clasa care urmează după clasa pregătitoare .

Întrebare : - La ce măsuţă stă elevul X ?

Răspuns : - Elevul X stă la măsuţa de lângă uşă.

Întrebare : - În ce clasă au fost anul trecut elevii din clasa a II-a ?

Răspuns : - Anul trecut elevii din clasa a II-a au fost în clasa în care suntem noi acum .

b) Cuvântul interzis **“ primăvara”**

Întrebare : - Când se topeşte zăpada ?

Răspuns : - Zăpada se topeşte în anotimpul cînd înfloresc ghioceii .

Întrebare : - Când înfloresc ghioceii ?

Răspuns : - Când se topeşte zăpada .

Întrebare : - Despre ce anotimp se vorbeşte în această poezie ?

“ Primăvară , primăvară,

Vino iar la noi în ţară ! ”

Răspuns : -Despre anotimpul care urmează după iarnă .

Întrebare : - Când vin păsările călătoare ?

Răspuns : - Când încep să înflorească pomiii .

Cuvântul interzis se poate schimba de 2-3 ori în cursul jocului .

La sfârşitul jocului vor fi evidenţiaţi elevii care au formulat răspunsurile corect şi au dat dovadă de multă fantezie.

JOCUL : „JOC ÎN ROMB”

Scopul:

- activizarea vocabularului;
- dezvoltarea atenţiei;
- familiarizarea elevilor cu componenţa grafică şi sonoră a cuvintelor.

Sarcina didactică:

Se cere elevilor să găsească şi să aşeze într-o anumită ordine cuvinte formate din anumite silabe iniţiale sau finale.

Desfăşurarea jocului:

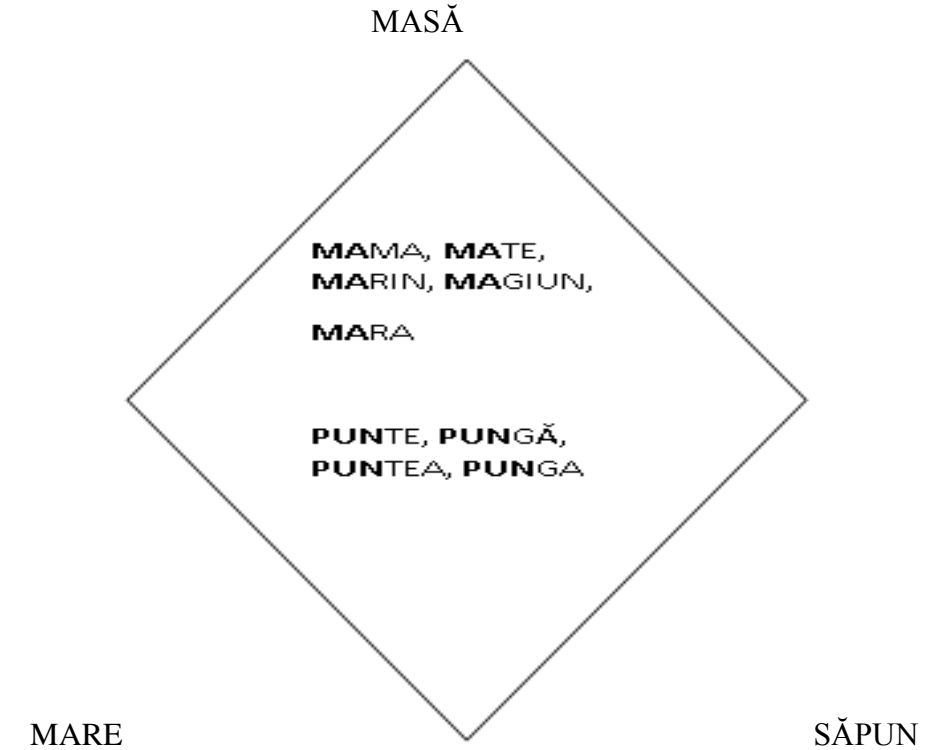
Jocul poate fi jucat de mai mulţi elevi. Primul dintre jucători scrie în colţul de sus al unui romb, un cuvânt format din două silabe. Jucătorul următor scrie un cuvânt nou, cu prima silabă a cuvântului iniţial, format tot din două silabe, în dreptul vârfului din partea stângă a rombului.

Când foloseşte prima silabă, cuvântul cel nou se formează în stânga; când foloseşte a doua silabă cuvântul cel nou se formează în dreapta. Tehnica acestui joc este următoarea: cu prima silabă a cuvântului iniţial se formează cuvinte în prima jumătate a rombului (cuvinte din 2 silabe), iar în a doua jumătate se formează cuvinte cu a doua silabă a cuvântului iniţial.

În dreptul vârfului din partea de jos a rombului se scrie un cuvânt care să conţină prima silabă a cuvintelor din partea superioară a rombului şi a doua silabă din cuvintele aflate în partea inferioară a rombului.

Complicarea jocului:

Se pot utiliza şi cuvinte formate din 3 silabe pentru a îngreuna sarcina didactică.
Cine face primul romb, acela a câştigat.



JOCUL: „ GHICEŞTE POVESTEA”

Scopul:

- consolidarea cunoştinţelor despre poveştile cunoscute;

Sarcina didactică:

- elevii au avut de recunoscut titlul şi autorul unei povestiri după conţinut sau personaje.

Desfăşurarea jocului:

Astfel, am selecţionat din diferite povestiri unele fragmente semnificative, care le-am alcătuit în aşa fel, încât elevii să-şi dea seama că s-a trecut de la o poveste la alta.

Jocul a fost interesant şi atractiv şi a favorizat o participare activă a elevilor. Am anunţat elevii că le voi spune o poveste mai lungă, făcută din fragmente de poveşti, care le sunt cunoscute, iar ei trebuie să fie foarte atenţi, deoarece pe măsură ce vom povesti, vor trebui să recunoască titlul şi autorul fiecărui fragment nou introdus. Prezint mai jos câteva fragmente reprezentative:

„A fost odată o babă şi un moşneag. Baba avea o găină, iar moşul avea un cocoş. Găina babei oua în fiecare zi două ouă şi baba mânca o mulţime de ouă, iar moşneagului nu-i dădea nici unul.”

„- Ba mai pune-ţi pofta-n cui, cumetre. Dacă ţi-i aşa de foame, du-te la baltă, bagă-ţi coada-n apă şi-i avea peşte câţi îţi trebuie.”

„Şi cum intră fetiţa într-o poeniţă, numai că-i ieşi lupul în cale:

- Bună ziua, fetiţă! Îi spuse el.

-Mulţumesc frumos, lupule.

- Da, încotro aşa de dimineaţă?

- Ia, mă duc şi eu până la bunica să-i duc nişte vin şi cozonac.

- Da unde şade bunica ta?

- În căsuţa aceea din pădure, îi răspunse fetiţa.”

„ - Bună vreme, cumătră. Da ce vânt te aduce pe aici?

- Apoi nevoia, cumetre. Nu ştiu cine a fost pe la mine pe acasă în lipsa mea, că mare nenorocire mi-a adus.

- Ce fel cumătră?

- A găsit iezii singuri şi i-a ucis. S-acum am făcut şi eu un praznic după puterea mea şi am venit să te poftesc, răspunse capra amărâtă.”

Complicarea jocului:

Copiii au primit rolurile personajelor din poveşti şi s-au jucat „De-a actorii...”.

Pentru a „ gusta” din plin lumea poveştilor i-am antrenat pe copii în dramatizări.Aceştia şi-au interpretat rolurile cu entuziasm şi plăcere, folosind gestica şi mimica, două elemente esenţiale în utilizarea cu succes a dramatizărilor. Costumele confecţionate au pus în valoare fiecare personaj interpretat de copil.

JOCUL: „PIATRA ÎN LAC”

Scopul:

- cultivarea fluidităţii verbale, flexibilităţii, originalităţii, gândirii divergente, spontaneităţii;

Sarcina didactică:

Copiilor li se dă un cuvânt şi li se cere:

- găsirea altor cuvinte care încep cu sunetul iniţial/final al cuvântului dat;
- găsirea unor cuvinte care încep cu aceeaşi silabă;
- găsirea cuvintelor care se termină cu acelaşi sunet;
- găsirea unor cuvinte care se termină cu aceeaşi silabă;

Desfăşurarea jocului:

Învăţătoarea rosteşte „ Piatra aruncată în lac este...”. Pornind de la cuvântul rostit, copiii trebuie să găsească alte cuvinte, respectând regula dată.

Complicarea jocului:

Pentru creşterea interesului şi implicării emoţionale, răspunsurile se pot da sub formă de ştafetă sau prezentate prin mimică. De asemenea, rolul de conducător al jocului, poate reveni unui copil.

JOCUL: „ PLASA PRIETENIEI”

Scopul: optimizarea deprinderilor de relaţionare interpersonală;

Desfăşurarea jocului:

-li se cere elevilor să formeze un cerc;
- cadrul didactic prinde capătul sforii de degetul arătător de la mâna sa dreapta, ia ghemul în desfăşurare, îl aruncă unuia dintre elevi şi îl roagă să se prezinte cu numele mic şi să spună care crede el că este cea mai importantă trăsătură (calitate)a sa;
- acesta se prezintă, apoi îşi înfăşoară sfoara în jurul degetului său arătător de la mâna dreaptă şi derulează ghemul spre un alt coleg ales de el, cu aceeaşi rugăminte;
- pânza sau plasa prieteniei se „ţese", astfel ghemul trece de la un participant la altul, formând o reţea ce-i va lega pe toţi;
- ghemul derulat ajunge din nou la cadrul didactic, după ce fiecare s-a prezentat în mod personal şi special şi toţi elevii sunt prinşi în "pânza prieteniei"

Jocul continuă şi sfoara se reaşază pe ghem făcând cale întoarsă: fiecare elev adresează celui care-i urmează un compliment privind trăsătura ce îi place / admiră cel mai mult la el.

În clasele mici, jocul pregăteşte condiţiile pentru învăţarea activă şi pentru conduita efortului. Altfel spus, jocul poartă în sine germenii propriei depăşiri şi angajări pe alte planuri de acţiune.

Din experienţa acumulată prin practicarea jocului didactic în activitatea instructiv-educativă, am deprins ideea că aceasta reprezintă un veritabil antrenament de integrare socio-morală, punând problema competiţiei, al ajustării propriului comportament cu al celorlalţi, a reuşitei şi a atitudinii în faţa eşecului.

Cerând elevilor să creeze şi ei variante de joc, se poate realiza expansiunea acestora prin adăugarea de elemente creatoare, originale.

Jocul, activitatea specifică copilăriei, ne ajută să-i cunoaştem natura şi năzuinţele mai bine decât orice altă activitate.Jocul poate constitui o manifestare a forţelor în acţiune la copil, îndrumate de învăţător.

Elevii ciclului primar au nevoie , înainte de orice să fie educaţi.Şcoala reprezintă mai mult decât jocul, dar fără echilibrul adus de joc, ea nu are eficienţă.

Utilizarea unei game variate de jocuri alese cu discernământ, în funcţie de condiţiile concrete ale fiecărui colectiv de elevi, duce cu certitudine la formarea unor deprinderi trainice, proprii actului învăţării.

Jocul este o permanenţă a vieţii copilului, a vieţii umane în general. Virtuţile sale formative pe tărâmul educaţiei reprezintă o certitudine. Ne rămâne, nouă, cadrelor didactice, să discernem: cât, unde, cum şi când să-l integrăm în practica predării-învăţării.

Consider că numai atunci jocul îşi va dobândi întru totul legitimitatea pe care o merită pe deplin în actul învăţării.

Consider că, este necesar să acordăm jocului didactic un spaţiu larg în ansamblul metodelor destinate învăţării şcolare din considerente că:

- jocul este calea spre apariţia motivaţiei intrinseci în învăţare;
- este un mijloc eficient de activizare a întregii clase prin conţinutul său şi modul de desfăşurare ;

M-am orientat spre jocuri ce solicită procesele psihice şi însuşiri ale şcolarului mic. Consider mai eficiente jocurile didactice orale, deoarece prin acestea, comunicarea încurajează pe cei timizi, pe cei cu o gândire lentă, antrenează pe cei pasivi în activitatea intelectuală.

Convinsă personal de valenţele formative ale jocului didactic , am urmărit să pledez pentru necesitatea valorificării maximale a resurselor intelectuale şi moral-comportamentale ale acestei forme de activitate.

„Cine nu ştie să se joace cu copiii şi este destul de nepriceput ca să creadă că acest amuzament este mai prejos de demnitatea sa, nu trebuie să se facă educator”

C.G.Salzmann