REVISTĂ ELECTRONICĂ DE EDUCAȚIE

ACADEMIA ABC.ro

EDUCAȚIE ȘI NOI ORIZONTURI

ISSN 2734 5491
ISSN-L 2734 - 5491
NR 9, NOIEMBRIE 2021

JOCURI DIDACTICE

Dezvoltarea atenției distributive prin joc

Unul dintre procesele psihice căreia este necesar să îi acordăm o importanță deosebită pentru ca școlarul mic să obțină performanțe este atenția. Ea este necesară, este o condiție a reflectării conștiente eficiente, este un proces psihic, dar și un proces de cunoaștere.

Pag. 10

Creativitatea și jocul de creație

Creativitatea înseamnă puterea de a materializa gânduri și idei, de a găsi soluții noi, de a exprima diferit, de a schimba, de a visa.

Pag .31

*REVISTA "EDUCAȚIE ȘI NOI ORIZONTURI" / **NR. 9 / NOIEMBRIE 2021***

Academia ABC .ro
academiaabc.ro

Este un proiect

S.C. Offset S.R.L.

B-dul 1Mai, Nr.33A, Bl.PF7, Sc.A, Ap.11,

Constanța,

Tel: 0766.491711,

Email: office@academiaabc.ro

revista@academiaabc.ro

simpozion@academiaabc.ro

Website: academiaabc.ro

offset media

REVISTA *"EDUCAȚIE ȘI NOI ORIZONTURI" / NR. 9 / NOIEMBRIE 2021*

JOCURI DIDACTICE

Editor: Secuiu Eugen

Redactor: prof. Secuiu Elena

Sumar: Secuiu Alexandru Andrei

AUTORII ÎȘI ASUMĂ ÎNTREAGA RESPONSABILITATE PENTRU CONȚINUTUL MATERIALELOR PUBLICATE !

CUPRINS

PENSULA MAGICĂ.....PAG. 8

Autor: AGACHE IONELA

Prof. Şcoala Profesională Specială „Emil Gârleanu„ Galați

Dezvoltarea atenției distributive prin joc.....PAG.10

Autor: Albu Adina-Corina

Prof. Colegiul Național de Artă "George Apostu" Bacău

SUGESTII DE LECTURĂ PENTRU REZOLVAREA EXERCIȚIULUI 9-SUBIECTUL I – EVALUAREA NAȚIONALĂ.....PAG.15

Autor: LENUȚA ANDONESEI

PROF. LICEUL CU PROGRAM SPORTIV IAȘI

JOCUL – PRIETENUL NELIPSIT AL COPILULUI.....PAG. 19

Autor: Asalomia Mirela Geanina

Prof. Şcoala Gimnazială Nr.10 loc. Bacău

"BALONUL" – Joc de miscare.....PAG. 23

Autor: Blanka Albu

JEU EN CLASSE DE FLE. TYPOLOGIES DE JEUX.....PAG. 24

Autor: CIOBANU ROXANA IONELA

Prof. Şcoala Gimnazială Mihai Viteazul Târgoviște

Jocurile captivante ale copilăriei.....PAG. 29

Autor: Lică Claudia

Prof. Şcoala Gimnazială „Regina Maria" Sibiu

Creativitatea și jocul de creație.....PAG. 31

Autor: Rodica Crișan

Prof. Şcoala Gimnazială „ Alexandru Ivasiuc" Baia Mare

Jocul didactic- necesitate în învățare.....PAG. 33

Autor: Rodica Crișan

Prof. Şcoala Gimnazială „ Alexandru Ivasiuc" Baia Mare

Ne jucăm și ne distrăm, lucruri bune învățăm!.....PAG. 36

Autor: Rodica Crișan

Prof. Şcoala Gimnazială „ Alexandru Ivasiuc" Baia Mare

Jocul didactic muzicalJocul didactic muzical.....PAG. 40

Autor: Deaconeasa Verginica

Prof. Școala Gimnazială nr.37 Constanța

Dezvoltarea creativității prin joc.....PAG. 45

Autor: Delcea Carmen

Prof. Colegiul Național „Mihai Eminescu", Buzău

Pregătirea pentru viața de zi cu zi la grădiniță.....PAG. 48

Autor: Fătu Ștefania-Andreea

Prof. Școala Gimnazială "Ioan Grigorescu" Ploiești

DESPRE DEZVOLTAREA CREATIVITĂȚII LA ORELE DE LIMBA ŞI LITERATURA ROMÂNĂ.....PAG. 49

Autor: Fegher Augustina-Felicia

Prof. Liceul Tehnologic "Nicolae Balcescu", oras Flaminzi, judetul Botosani

Secvențe de joc în cadrul activității de educație rutieră la clasa I .....PAG. 52

Autor: Gheorghe Fănica

Prof. Școala Gimnazială „ Mihai Viteazul"

Jocul didactic matematic în învățământul preșcolar.....PAG.55

Autor: Ghibu Livia Marinela

Prof. Grădinița P.P. ; Becicherecu Mic; Timiș

JOCUL DIDACTIC ÎN PROCESUL INSTRUCTIV-EDUCATIV ŞI IMPORTANȚA ACESTUIA ÎN CONTEXTUL PANDEMIC.....PAG.58

Autor: GLOMNICU ANDRA ELENA

Prof. G.P.P.- COMENIUS CONSTANȚA

JOCUL DIDACTIC.....PAG. 61

Autor: Gurgu Claudia Monica

Prof. Şc.Gimn.Nr.2 Motru/Gorj

Joc didactic -„Inițialele calităților".....PAG. 64

Autor: Hanganu Loredana Mihaela

Prof. Şcoala Gimnazială Vulcan

Rebusul școlar.....PAG. 65

Autor: Iaru Cristina

Prof. Colegiul Național Pedagogic „Spiru Haret", Buzău

MIJLOACE DE REALIZARE A ACTIVITĂȚILOR DE EDUCAȚIE RUTIERĂ ÎN GRĂDINIȚĂ.....PAG. 68

Autor: Mercurean Ioana Otilia

Prof. Grădinița „Mihai Eminescu" Tg-Jiu

NE JUCĂM ȘI ÎNVĂȚĂM.....PAG. 70

Autor: Lupașcu Rodica

Prof. Colegiul Tehnic Mircea Cristea/Colegiul Tehnic Remus Răduleț, Brașov

Importanța jocului didactic în dezvoltarea limbajului preșcolarilor.....PAG. 74

Autor: Manolache Delia Luminița

Prof. Grd.cu P.P. Nr. 14 Vaslui

Învățarea prin joc- Jocurile geografice.....PAG.79

Autor: Anghel Mariana

Prof. Școala Gimnazială nr. 1 Belciugatele

Jocul – formă de activitate instructiv-educativă.....PAG. 82

Autor: Merlușca Adelina-Antonela

Prof. Școala Gimnazială Horlești, Județul Iași

SPECIFICUL FORMĂRII NOȚIUNILOR GRAMATICALE PRIN JOC.....PAG. 84

Autor: MIHAI CARMEN

Prof. SCOALA GIMNAZIALA NR.10 SUCEAVA

JOCUL DIDACTIC - MIJLOC DE STIMULARE A INTERESULUI ELEVILOR PENTRU CUNOAȘTEREA ISTORIEI.....PAG. 89

Autor: Munteanu Dorina

Prof. Școala Gimnazială Anton Pann, Brăila

Jocul didactic – premisă a dezvoltării armonioase a copilului de vârstă preșcolară.....PAG. 92

Autor: OPREAN CORINA-IOANA

Prof.Liceul Teoretic "Gheorghe Lazăr" - Grădinița Nr. 1 Avrig

GHID ORIENTATIV DE APLICARE A ARTELOR TEATRALE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR.....PAG. 95

Autor: POPOVICI ALINA-LOREDANA

SCOALA GIMNAZIALĂ VASILE TOMEGEA, BOROAIA, JUDEȚUL SUCEAVA

Jocul BYO Jeopardy. Variante și aplicații.....PAG.122

Autor: Rabya Edith

Prof. Liceul Teoretic Kemény János, Toplița

Jocul didactic- O aventură misterioasă.....PAG.126
Autor: Radu Aurelia-Georgiana
Prof. Studentă la Universitatea Politehnica din București

„Hai să ne jucăm!” .....PAG. 129
Autor: Răulea Georgeta
Prof. Şcoala Gimnazială „Nicolae Iorga” Sibiu

Nevoia de joc.....PAG. 131
Autor: Roată Atena
Prof. Profesor la Liceul Tehnologic de Electrotehnică și Telecomunicații, Constanța

Jocul și Mișcarea- Forme de Abordare Psihomotrică.....PAG. 134
Autor: Săulescu Nicoleta
Prof. Prof. Kt. Școala Profesională Specială

JOCUL DIDACTIC MATEMATIC ÎN GRĂDINIȚĂ.....PAG. 137
Autor: Sime Mariana Emilia
Prof. Școala Gimnazială Nr.1 Cheresig; G.P.N.Nr.2 Toboliu; Jud.Bihor

Jocuri didactice pentru copii.....PAG. 139
Autor: Socea Magelona
Prof. Școala Gimnazială Borlești-Structura Mastacăn , Județul Neamț

Jocuri de mişcare în ora de educație fizică şi sport.....PAG. 141
Autor: Lazaric Ştefan
Prof. Şcoala Gimnazială “ Avram Iancu” Bistrița

Găsește-ți locul!.....PAG. 145
Autor: Suceveanu Alina Eva
Prof. Şcoala Gimnazială „Junior” – UAIC

DEOSEBIRI ÎNTRE JOC ȘI JOCUL DIDACTIC.....PAG. 147
Autor: Tătar Rebeca
Prof. Colegiul Național „Onisifor Ghibu” Oradea

IN CE ANOTIMP?.....PAG. 151
Autor: TATARU MIHAELA RAMONA CORINA
Prof. SCOALA GIMN. „MARIA ENESCU COSMOVICI” MIHALENI JUD.BOTOSANI

CUVÂNTUL INTERZIS.....PAG. 155

Autor: TOMA ELVIRA

Prof. COLEGIUL NAȚIONAL ELENA CUZA, BUCUREȘTI

"COPII, CIFRE, NUMERE" Joc didactic matematic, clasa a III-a.....PAG. 158

Autor: Vasilachi Crinarela

Prof. Școala Gimnazială nr. 5 Piatra-Neamț

Rolul jocului didactic în realizarea educației moral-civice la preșcolari.....PAG. 160

Autor: Zevedei Gabriela

Prof. Grădinița cu Program Prelungit Nr. 47, Brăila

ROLUL PROCESULUI INSTRUCTIV-EDUCATIV ÎN PREGĂTIREA COPILULUI PENTRU CUNOAȘTEREA ȘI OCROTIREA MEDIULUI ÎNCONJURĂTOR.....PAG. 164

Autor: BERNANDETA CĂLUGĂRU

Prof. Școala Gimnazială Pârcovaci

Freeze Dance – Joc de mișcare, concentrare și atenție.....PAG. 167

Autor: Secuiu Elena

Prof. Școala Gimnazială Nr.16 Marin Ionescu-Dobrogianu Constanța

PENSULA MAGICĂ

Profesor educator AGACHE IONELA
Școala Profesională Specială ,,Emil Gârleanu,, Galați

Jocul poate fi făcut după ce copiii au învățat toate literele alfabetului. Jocul se adresează tuturor copiilor, la el putând participa atât cei slabi cât și cei timizi. Iar pentru copiii cu un autocontrol excesiv, va fi o ocazie perfectă de a simți cum este să fii flexibil. Este un joc cu ajutorul căruia copilul își dezvoltă imaginația, spiritul de echipă, disciplina.

Material necesar:

- Un bol în care sunt bilețele. Pe fiecare bilețel este scris un cuvânt.

Nota!

Bilețelele pot fi scrise de copii. Fiecare copil poate scrie câte un cuvânt pe un bilet.

Reguli și mod de joc!

- Pe rând, fiecare copil extrage câte un bilet din bol.
- Citește cuvântul de pe bilet, fără însă să-l vada ceilalți colegi. Apoi alege să scrie în aer cu o pensulă imaginară acel cuvânt. Pentru a fi mai complex jocul, cuvântul poate fi și desenat în aer sau mimat.
- Colegii urmează să ghicească cuvîntul scris, desenat sau mimat de colegul lor.
- ,,Pensula magică,, poate fi ținută cu mâna, cu gura ori cu piciorul. Colegii pot stabili cum va fi ținută pensula.
- Copiii sunt încurajați , ca în cazul scrisului, să facă litere uriașe.
- Jocul se termină când nu mai sunt bilețele în bol.
- Câștigă cel care ghicește cele mai multe cuvinte.

Scopul jocului:

Este o metodă de verificare a nivelului de însușire de către elevi a literelor. Porcesul de învățare și de fixare a cunoștințelor se va face cu voie bună și cu plăcere. Învățarea îl are în centrul ei pe elev. Jocul fiind o metodă prin care acesta este atras de școală dezvoltându-i, în același timp, scpiritul de echipă, imaginația, gândirea. Copiii sunt încurajați să se miște liber,chiar dacă la început vor fi timizi și nesiguri.

Bibliografie:

-Heidi Gerard Kaduson , ,,101 Tehnici favorite ale terapiei prin joc,, Editura Trei, 2020

-Magdalena Dumitrana --Educarea limbajului în învățământul preşcolar, volumul I—Comunicarea orală

Dezvoltarea atenției distributive prin joc

Prof. Albu Adina-Corina,
Colegiul Național de Artă "George Apostu" Bacău

Unul dintre procesele psihice căreia este necesar să îi acordăm o importanță deosebită pentru ca școlarul mic să obțină performanțe este atenția. Ea este necesară, este o condiție a reflectării conștiente eficiente, este un proces psihic, dar și un proces de cunoaștere. Dacă inteligența este o funcție psihică complexă care asigură adaptarea între organism și mediu, atenția este un factor activ al investigării mediului înconjurător, favorizând activitatea de cunoaștere.

Atenție este procesul mental, care este în mod necesar prezent atunci când copilul cunoaște lumea, se manifestă prin focalizarea asupra anumitor obiecte. Din fluxul imens de informații care vine în mod continuu din lumea exterioară, datorită atenției, copilul alege ce este cel mai interesant, semnificativ și important pentru el, astfel obiectul selectat, ocupă poziția dominantă, creează cea mai puternică concentrare a tensiunii nervoase în cortexul cerebral uman, iar acțiunea tuturor celorlalți stimuli este inhibată.

Caracteristicile atenției care facilitează desfășurarea optimală a activității sunt: stabilitatea, concentrarea (intensitatea), volumul, flexibilitatea și distributivitatea.

Stabilitatea atenției presupune menținerea un timp mai lung a orientării și concentrării psiho-nervoase asupra aceleiași activități, fiind influențată de caracteristicile stimulului, de natura activității, de motivația subiectului.

Concentrarea (intensitatea) atenției presupune mobilizarea eforturilor într-o anumită direcție. Gradul de concentrare e dependent de interesul subiectului pentru activitate și de rezistența lui la factorii perturbatori. Volumul atenției este dat de cantitatea de date ce pot fi cuprinse simultan în. Volumul mediu este de 5-7 elemente.

Flexibilitatea atenției este capacitatea subiectului de a-și deplasa atenția de la un obiect la altul în intervale cât mai scurte de timp.

Distributivitatea atenției este proprietatea care vizează gradul de cuprindere simultană în planul conștiinței a unei diversități de fapte și manifestări. Distributivitatea atenției e posibilă când mișcările sunt puternic automatizate și informațiile foarte familiare.

La școlarul mic, atenția este instabilă, iar oboseala se instalează rapid. El este capabil să desfășoare o activitate 30-35 de minute, adesea este distras de alți factori. La 6-7 ani, atenția copiilor este puțin organizată, are un volum mic, datorită unei maturități insuficiente de reglare a mecanismelor neurofiziologice.

Dacă activitatea este monotonă, este mai dificil pentru elev să se concentreze pe sarcini, îi este mai ușor să realizeze aceasta atunci când acestea interesante.

Atenția este strâns legată și de temperamentul copilului. Sangvinicii și colericii sunt neliniștiți, fac mai multe lucruri în lecție. Flegmaticii sunt pasivi, iar melancolici, par neatenți, dar ei sunt concentrați, studiază cu interes elementele înconjurătoare.

Atenția este o calitate personală, însă ea se poate antrena.

Lipsa de atenție este unul dintre motivele pentru care elevul înregistrează dificultăți de învățare. Un elev cu deficit de atenție întâmpină dificultăți de concentrare asupra sarcinii date. Specialiștii recomandă realizarea cu elevii de jocuri și exerciții care să vizeze dezvoltarea atenției. În continuare prezentăm câteva jocuri care contribuie la dezvoltarea distributivității atenției.

Cuvinte ascunse (5 min.)

Scop: dezvoltarea atenției distributive și a rapidității reacției.

Desfășurare: Elevilor li se cere ca în 3 minute să descopere cuvintele ascunse în rândurile cu litere date și să le încercuiască. Câștigă elevul care a descoperit soluțiile corecte în timpul cel mai scurt.

BKAMIROTUNDRSPĂTRATITUEERTYUIORTCREANGĂY

UIOERTYUIPMAȘINAȘMANUYGERTUFNASCULTĂTORV

ECSDEFINELEAGAHERTYUAJAKPARFUMIMĂRILPOIUY

IERTDCULOAREANMKOJTYUIOPKJOIUYTMĂRGELEFID

UCAVAGITATERTYUIOPĂIUYTCVTUNETEBANAJOUYTD

Să ordonăm numere (5-10 min.)

Scop: dezvoltarea atenției distributive

Desfășurare: Elevilor li se cere ca în 5 minute să scrie în ordine crescătoare toate numerele date. Vor repeta numărul de câte ori îl găsesc în rândurile date (ex. 1, 1, 2 și așa mai departe). Câștigă elevii care au descoperit soluția corectă în timpul dat.

5, 8, 1, 6, 4, 12, 7, 2, 1, 8, 10, 4,

3, 2, 0, 5, 2, 8, 5, 7, 18, 22, 11,

16, 8, 13, 8, 6, 19, 21, 15, 17,

12, 14, 30, 27, 32, 6, 4, 8, 19, 42.

Fiecare mână are afacerea sa (3-4 min.)

Scop: dezvoltarea atenției distributive și a rapidității de reacție.

Desfășurare: Se cere elevilor ca într-un minut să realizeze activități diferite cu fiecare mână, spre exemplu: desenați un cerc cu o mână, iar cu cealaltă un pătrat; răsfoiți o carte cu o mână, iar cu cealaltă scrieți cuvântul elev. Câștigă elevii care au realizat corect sarcina în timpul dat.

Găsește deosebirile (10 min.)

Scop: dezvoltarea concentrării și a distributivității atenției.

Desfășurare: Elevii au ca sarcină să privească cu atenție cele două desene date, să găsească și să încercuiască deosebirile dintre ele.

Numărăm descrescător (5-10 min.)

Scop: dezvoltarea atenției distributive și a rapidității de reacție.

Desfășurare: Elevilor au o foaie de hârtie și un instrument de scris. Se cere elevilor să numere de la 1 la 20, în timp ce scriu numerele de la 1 la 20, dar în ordine inversă. Astfel, rostește 1 și scrie 20 și așa mai departe. Câștigă elevul care a realizat corect sarcina.

Litera K (5-10 min.)

Scop: dezvoltarea atenției concentrate și a rapidității reacției.

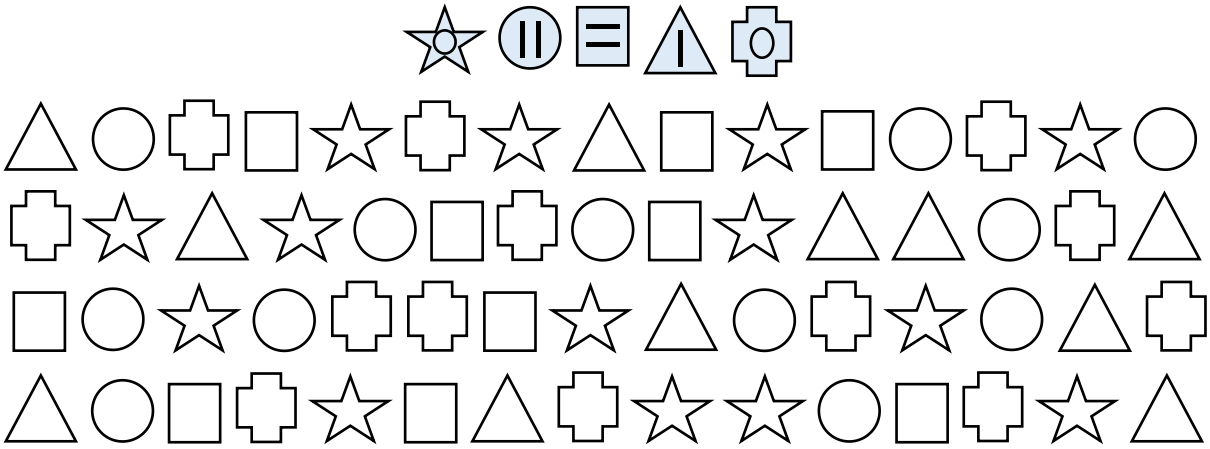
Desfășurare: Elevilor li se cere ca în 4 minute să descopere litera K în rând-urile cu litere date și să o încercuiască. Vor citi rândurile de la stânga la dreapta și de sus în jos. Va primi 5 puncte premiu, elevul care nu a omis nicio literă (activitatea desfășurată a fost de calitate). Câștigă elevul care a descoperit soluțiile corecte în timpul dat.

S K H A V S K H E V I H N A I S N H V H V K S N A I S E H V H E N A I S N E
V H A K N H I V S N A V S A V S N A E K E A H V K E S V S N A I S A I S N A
V H N V K N H I S K H V H E K V H I V H E I S N E I N A I E N K H K I K H
K V K I S V H I H A K H N S K A I S V E K V H N A I S N H E K H I S N A K S
K V H K V N A V S N I S N A I K A E H K I S N A I K H E H E I S N A H K E K
H V I S N A I H V I K H K H K E K N V I S N K H V E H S N A I S K E S I K N
A E S N K H K V I H K A K N A I S N A E H K V E N V H K E A I S N K A I K
N V E V N K V H A V E I V I S N A K A H V E I V N A H I E N A I K V I E A K

Să completăm (5-10 min.)

Scop: dezvoltarea atenției distributive.

Desfășurare: Elevilor li se cere ca în 4 minute să completeze formele în interior ca în titlu. Vor citi rândurile de la stânga la dreapta și de sus în jos.



Numărăm altfel (5-10 min.)

Scop: dezvoltarea atenției distributive și a rapidității de reacție.

Desfășurare: Elevilor au o foaie de hârtie și un instrument de scris. Se cere elevilor să scrie numerele de la 1 la 30, scriind primul număr din șirul 1-30, apoi ultimul, al doilea număr, apoi penultimul, adică 1, 30, 2, 29, 3, 28 și așa mai departe. Câștigă elevul care a realizat corect sarcina în timpul dat.

Fețe diferite (5-10 min.)

Scop: dezvoltarea atenției distributive.

Desfășurare: Elevilor li se cere ca în 4 minute să privească desenul dat cu atenție și să încercuiască fetele cu păr negru și funde negre. Câștigă elevul care a descoperit soluțiile corecte în timpul dat. Se pot formula și alte cerințe, spre exemplu: fete cu părul blond și funde albe etc.

Descifrează codul (5-10 min.)

Scop: dezvoltarea atenției distributive.

Desfășurare: Elevilor li se cere ca în 4 minute să scrie cifra corespunzătoare sub fiecare imagine dată conform codului dat în titlu. Vor citi rândurile de la stânga la dreapta și de sus în jos. Câștigă elevul care a descoperit soluțiile corecte în timpul dat.

☼	♦	✡	❖	☸
1	2	3	4	5

☼	❖	♦	☼	❖	☼	✡	☸	✡	♦	☸	☼	❖	♦	☸	☼	✡	♦	❖	☼

❖	♦	☸	❖	♦	❖	♦	☸	☼	☸	✡	❖	✡	☸	✡	❖	☼	☸	♦	❖

✡	☼	❖	✡	☼	✡	☸	♦	☸	❖	♦	✡	☼	❖	♦	✡	☸	☸	☼	✡

♦	☸	✡	♦	☸	❖	❖	☼	❖	✡	☼	♦	☸	✡	☼	♦	❖	✡	☸	♦

Activitatea de învățare în cadrul școlii are un rol important în dezvoltarea atenției și, mai ales a distributivității atenției. Atenția este o condiție de bază pentru a obține succes în învățare. Activitatea de învățare necesită un anumit efort voluntar din partea unui elevului și stabilirea unui scop. Există o evoluție treptată de la atenția involuntară și instabilă specifică elevului la începutul școlarității la dezvoltarea unei atenții voluntare, axate și durabile, la formarea capacității de concentrare a atenției. Capacitatea de a vă gestiona atenția crește o dată cu vârsta și ca urmare a exersării acesteia.

Bibliografie:

1. Chircev, Anatole, Mare, Valer, Popescu-Neveanu, Paul, Radu, Ion, Roșca, Al., Tucicov, Ana, Zorgo, Beniamin, *Psihologie generală,* E.D.P., București, 1966, p. 324.
2. Chircev, Anatole, Mare, Valer, Popescu-Neveanu, Paul, Radu, Ion, Roșca, Al., Tucicov, Ana, Zorgo, Beniamin, *Psihologie generală,* E.D.P., București, 1966, p. 326.
3. Halperin P.Ya. *La problema atenției // Chrestomathy asupra psihologiei.*: Iluminare, 1987.
4. graphicriver.net
5. https://www.vectorstock.com
6. https://www.eviminaltintopu.com

SUGESTII DE LECTURĂ

PENTRU REZOLVAREA EXERCIȚIULUI 9-SUBIECTUL I – EVALUAREA NAȚIONALĂ

PROFESOR: LENUȚA ANDONESEI

LICEUL CU PROGRAM SPORTIV IAȘI

Copilași, fiindcă atât elevii mei, cât și alți elevi pe care i-am cunoscut mi-au cerut să le recomand cărți al căror subiect să-i ajute să rezolve exercițiul 9-subiectul I, am adunat câteva dintre cele mai frumoase titluri cunoscute. Sigur că, pentru un profesor de română, tentația cea mai mare o constituie literatura clasică, însă nu se mai poate face abstracție de faptul că cei mai mulți dintre voi preferă noile apariții editoriale. Având ca punct de plecare rubrica ,,Biblioteci deschise"din manualul Art Educațional și activitatea desfășurată în cadrul clubului de lectură, vă propun să alegeți din următoarea listă cu dorința ca frumusețea tărâmurilor pe care le veți străbate în compania personajelor preferate să vă cucerească și să vă ofere încredere în capacitatea voastră de a reuși. Succes!

TEME:	**TITLURI:**
FAMILIA	***Amintiri din copilărie***, de I. Creangă, *Mizerabilii*, de Victor Hugo, *Poveste de Crăciun*, de Charles Dickens, *Marile speranțe*, de Charles Dickens *Olguța și un bunic de milioane*, de Alex Moldovan, *Matilda*, de Roald Dahl, *Războiul care mi-a salvat viața*, de Kimberly Brubaker Bradley, *Un bărbat pe nume Ove*, de Fredrik Backman, *Minunea*, de R. J: Palacio, Doamna Doubtfire, de Anne Fine
JOCUL	*Cartea junglei, de Rudyard Kipling, Cartea cu jucării*, de T. Arghezi, *Cum să dai în mintea copiilor*, de Florin Iaru, *Hariet spionează*, de Louise Fittzbugh, *Cum să faci să NU citești*, de Tommy Greeenwald
COPILĂRIA	*Singur pe lume*, de Hector Malot, ***Amintiri din copilărie***, de Ion Creangă *Întoarcerea lui Arpagic*, de Ana Blandiana, *Micul prinț*, de Antoine de Saint-Exupery, *Matilda*, de Roald Dahl,

	Pânza Charlotei, de E. B. White,
PRIETENIA	*Singur pe lume*, de Hector Malot, *Cireșarii*, de C. Chiriță, *Aventurile lui Tom Sawyer*, de Mark Twain, *Micul prinț*, de Antoine de Saint-Exupery, *Val și cetatea sufletelor*, de Ana Alfianu, *Magee, zis Maniacul*, de Jerry Spinelli, *Un bărbat pe nume Ove*, de Fredrik Backman
NATURA	*Balade vesele și triste*, de George Topîrceanu, *Pe Argeș în sus*, de Ion Pillat, *Dumbrava minunată*, de Mihail Sadoveanu, *Poezii*, de Vasile Alecsandri, de George Coșbuc
NATURA ȘI IUBIREA	*Poezii*, de Mihai Eminescu
POEZII DE DRAGOSTE	*Cantonierul*, de Francesco Petrarca, *Mare-i ziua fără tine, antologie*
POEZIA/JOC	*Poema rondelurilor*, de Al. Macedonschi, *Cântec de adormit Mitzura*, de Tudor Arghezi, *Luna în creștere*, de Rabindranath Tagore,
CĂLĂTORIA	*Toate pânzele sus*, de Radu Tudoran, *Călătoriile lui Guliver*, de Ionathan Swift, *O călătorie spre centrul pământului*, *Ocolul pămâtului în 80 de zile*, de Jules Verne, *Micul prinț*, de Antoine de Saint-Exupery
ISTORIA	*Scrisoarea III*-fragment, de Mihai Eminescu, *Istoria lui Răzvan*, de H. Corcheș, *O istorie povestită celor tineri*, de Neagu Djuvara,
MITOLOGIA	*Odiseea*, de Homer, *Legendele Olimpului*, de Al. Mitru
ALTE LUMI/LUMI FANTASTICE	*Basme și povești*, *O poveste griminală*, de Adam Gidwitz, *Inimă de cerneală*, de Cornelia Funke, *Ferbonia*, de Ioana Neculai
LUMI IMAGINARE/FANTEZIE FĂRĂ LIMITE	*Narnia*, de C. S. Lewis, *Îngeri, zmei* și *joimărițe*, de Carmen Mihalache(coautori), *Charlie și fabrica de ciocolată*, de Roald Dahl, *Harry Potter și piatra filozofală*, de J. K. Rowling

LUMI POSIBILE ALE VIITORULUI	*Revolta*, de Suzanne Collins, *Fairia-o lume îndepărtată*, de Radu Pavel Gheo, *Fahreiheit 451*, de Ray Bradbury
FRUMUSEȚEA DIVERSITĂȚII UMANE	*Tache, Ianche și Cadâr*, de Victor Ion Popa, *Harry Potter și copilul blestemat*, de J.K. Rowling, John Tiffany și Jace Thorne, *Minunea*, de R. J: Palacio
DESTINUL/RELAȚIA DINTRE OAMENI	*Romeo și Julieta*, de W. Shakespeare, *Mizerabilii*, de Victor Hugo, *Poveste de Crăciun*, de Charles Dickens, *Țara lui Gufi*, de Matei Vișniec, *Micul prinț* de Antoine de Saint-Exupery, *Un bărbat pe nume Ove*, de Fredrik Backman, , *Minunea*, de R. J: Palacio
LUMEA NECUVÂNTĂTOARELOR/ ISTORII CU ANIMALE ISTEȚE	*El Zorab*, de George Coșbuc, *Antologie de fabule clasice românești*, *Cărțile cu Apolodor*, de Gellu Naum*Domnul Fox, vulpoi fantastic*, de Roald Dahl, *Colț Alb*, de Jack London
LUMI NECUNOSCUTE/ PROTEJAREA ANIMALELOR	*El Zorab*, de George Coșbuc, *Viața lui Pi*, de Yann Mortel, *Tropice tâmpe*, de Florin Bican
VALORI UMANE/RELAȚIA CU CEILALȚI	*Bunica mi-a spus să-ți spun că-i pare rău*, de Fredrik Backman, *Să creștem mici*, de Laura Grunberg, *Un bărbat pe nume Ove*, de Fredrik Backman, *Mizerabilii*, de Victor Hugo, *Poveste de Crăciun*, de Charles Dickens, *Marile speranțe*, de Charles Dickens
ADEVĂRUL/CAPACITATEA OAMENILOR DE A ÎNVĂȚA DE LA ALȚII	*Cercul mincinoșilor*, de Jean-Claude Carriere, *Și v-am spus povestea așa*, de Florin Bican, *Winnetou*, de Karl May, *Mizerabilii*, de Victor Hugo, *Poveste de Crăciun*, de Charles Dickens, *Marile speranțe*, de Charles Dickens
AVENTURA	*Winnetou*, de Karl May, *Cei trei muschetari*, de Alexandre Dumas, *Aventurile lui Tom Sawyer*, de Mark Twain, *Micul prinț* de Antoine de Saint-Exupery, *Percy Jackson și Olimpienii*, de Rick

	Riordan
ȘCOALA	*Matilda*, de Roald Dahl, *Minunea*, de R. J: Palacio, ***Amintiri din copilărie***, de Ion Creangă, Cișmigiu&Comp, de Grigore Bălenaru, *Recreația mare*, de Mircea Sântimbreanu, *Romanul adolescentului miop*, de Mircea Eliade

LECTURĂ PLĂCUTĂ!

Cu drag, doamna de română

JOCUL – PRIETENUL NELIPSIT AL COPILULUI

Prof. înv. primar Asalomia Mirela Geanina

Şcoala Gimnazială Nr.10

loc. Bacău, jud. Bacău

Pentru un copil, orice poate să fie o joacă, chiar şi atunci când face un lucru serios. Practic, orice îl amuză, orice îl ajută să nu se plictisească e un joc. Se joacă sărind peste o băltoacă, se joacă sărind în băltoacă şi se joacă sărind când în băltoacă, când peste băltoacă. Orice combinaţie este posibilă. Dacă aproape orice activitate şi acţiune poate fi pentru copil „joacă", nu e mai puţin adevărat că orice obiect (chiar şi degetele, părul, un fir de aţă desprins din fularul lui) se poate transforma în jucărie.

Jocul, prieten nelipsit al copilului, reprezintă o formă de manifestare fără bariere geografice ori religioase, o activitate care îi reuneşte pe copii şi în acelaşi timp îi reprezintă. În decursul jocului copilul acţionează asupra obiectelor din jur, cunoaşte realitatea, îşi satisface nevoia de mişcare, dobândeşte încredere în forţele proprii, îşi îmbogăţeşte cunoştinţele. Manifestându-şi dorinţa de a participa la viaţa şi activitatea celor din jur, copilul îşi asumă rolul de adult, reproducând activitatea şi raporturile lui cu ceilalţi oameni. In acest fel jocul este social prin natura lui. însăşi posibilitatea de a-şi imagina realitatea, de a o reflecta, reprezintă pentru copil sensul jocului. Prin această activitate copilul îşi satisface nevoile prezente şi se pregăteşte de viitor.

Fiecare om descoperă încă din copilărie ce înseamnă a te juca. Jocul este ocupaţia preferată şi cea mai captivantă pentru copii. Adulţii reneagă des şi repede amintirile legate de această activitate. Ideea de ‚Joc" ne arată, în sens pozitiv, că trebuie să îndrăznim, că trebuie să luptăm, că trebuie să ne lăsăm ademeniţi de această activitate. „A te juca" este o confruntare plăcută cu tine însuţi, cu ceilalţi, cu elemente din mediul înconjurător. In societatea noastră modernă ideea *de joc* a decăzut. Limbajul curent preferă acele sensuri ale cuvântului care trimit la o conotaţie negativă: „E doar un joc!", „înainte munca, după aceea urmează jocul!", „Te joci cu mine?" ş.a.m.d. Principiul performanţei, dobândirea prestigiului, comportamentul concurenţial şi răsplata materială sunt astăzi motivaţiile principale pentru joc. Valenţele legate de fantezie şi creativitate sunt lăsate la urmă.

Cercetările psihologice efectuate în secolul nostru în problema jocului au pus în evidenţă numeroasele elemente psihologice care conturează această formă de activitate specific umană. Prin prezenţa şi acţiunea acestor elemente psihologice, copiii ies „din anonimat" şi ni se înfăţişează ca fiinţe cu personalitatea în formare, care gândesc, acţionează motivat după posibilităţi şi aspiră la perfecţionare.

Jocul:

- îi stârneşte copilului interesul şi curiozitatea;
- îi solicită imaginaţia, inventivitatea, gândirea, iniţiativa;
- îi alungă urâtul şi-l împiedică să se plictisească;
- îi consumă energia prin mişcare;

- este activitatea pe care copilul o face cu cea mai mare plăcere.

Prin intermediul jocului, copiii își îmbogățesc experiența cognitivă , își educă voința și pe această bază formativă își conturează profilul personalității.

Jocul didactic este o formă de activitate distractivă și accesibilă copilului, prin care se realizează o bună parte din sarcinile instructiv-educative.

Jocul evită achizițiile de tip receptiv reproductiv, solicitând procesele psihice de cunoaștere la nivel operațional, formându-se astfel deprinderi practice, intelectuale, strategii cognitive , atitudini, sentimente, structuri de personalitate.

Jocul este extrem de important pentru copil. Jocul este situația ce oferă prilejurile cele mai bogate prin care copilul poate învăța experimentând activ.

Un copil învață mult prin intermediul situațiilor de joc variate și stimulatoare. Ce anume va învăța el? Să luăm un exemplu simplu: atunci când copilul înalță o construcție de cuburi, ori taie și lipește ceva, el învață, de fapt, cum să-și coordoneze ochiul cu mâna și cum să exerseze mișcările fine ale mâinii. Aceste două deprinderi le va utiliza mult mai târziu, când se va pregăti pentru învățarea citit-scrisului.

Pentru copil jocul este munca sa, iar adulții nu trebuie să minimalizeze nici această activitate, nici seriozitatea cu care ea este îndeplinită de cei mici.

Jocul satisface în cel mai înalt grad nevoia de activitate a copilului, nevoie generată de trebuințe, dorințe, tendințe specifice acestui nivel de dezvoltare psihologică. Sub o formă sau alta, jocul se regăsește la copiii tuturor popoarelor, din cele mai vechi timpuri. Prin joc se manifestă, se exteriorizează întreaga viață psihică a copilului, se exprimă cunoștințele, emoțiile, dorințele, chiar și acelea care nu pot fi satisfăcute imediat. Jocul reprezintă, de asemenea, una din modalitățile prin care copilul caută să cunoască realitatea înconjurătoare.

Clasificarea jocurilor a preocupat pe mulți specialiști din domeniul pedagogiei preșcolare. Cu toate acestea, nici până astăzi nu s-a ajuns la o clasificare unanim acceptată, datorită abordărilor deosebite și, mai ales, datorită criteriilor utilizate pentru diferențierea lor.

Jocul este un minunat mijloc de cunoaștere și autocunoaștere, de exersare a unor capacități, de socializare primară, de antrenare a capacităților cognitive și de exteriorizare a emoțiilor și sentimentelor.

Deși este și un mijloc de relaxare și distracție, jocul are importante funcții instructiv-educative. El contribuie, prin conținutul său obiectual sau logic la dezvoltarea intelectului. Orice joc include elemente afective:bucurie, surpriză, satisfacție sau insatisfacție. Jocurile de mișcare contribuie la dezvoltarea fizică, la călirea organismului, la coordonarea și precizia mișcărilor. Un rol deosebit are jocul în dezvoltarea creativității, a inventivității.

Când copilul se joacă cu alți copii, el învață să respecte reguli și algoritmi ce constituie temeiul conformării la normele de comportare socială, morală. Învață să împartă jucăriile cu alții, să colaboreze cu coechipieri, își dezvoltă altruismul, spiritul de echipă, comunicarea cu ceilalți, prin urmare devine mai sociabil, mai tolerant față de cei din jur, mai atent la dorințele și sugestiile celorlalți. Interpretarea de roluri îl apropie de viața socială a adulților.

Jocul se intercorelează cu învățarea şi creația. Jocurile cu subiect din viață, din poveşti şi basme presupun cunoaşterea conținutului acestora, dar implică şi creativitate de expresie în interpretare. Jocurile cu text şi cânt îi apropie de creațiile muzicale şi literare.

Jocul este un prim şi fundamental izvor al dezvoltării personalității umane. Activitatea de joc reprezintă un ansamblul complex de acte, operații şi acțiuni centrate în jurul unei teme principale şi care se scurge secvențial; este o stare de captivație totală şi de abandon față de presiunile din afară, de bucurie reală şi plăcere, de angajare într-o lume imaginară a energiilor şi a încordărilor proprii.

Pentru copil, jocul este o formă de activitate cu multiple implicații psihologice şi pedagogice care contribuie la informarea şi formarea lui ca om; jocul pune în mişcare toată ființa copilului, îi activează gândirea, îi reliefează voința, îi înaripează fantezia şi-i ascute inteligența. De aceea s-a spus şi se spune, pe bună dreptate, că „în joc încep să se pună bazele personalității şi caracterului copilului” .

Copiii care sunt lipsiți de posibilitatea de a se juca, fie din cauză că nu au cu cine, fie din cauză că nu sunt obişnuiți, rămân „săraci” atât sub aspectul cognitiv, cât şi sub aspectul personalității. Jocul oferă copiilor condiții inepuizabile de impresii care contribuie la îmbogățirea cunoştințelor despre lume şi viață, formează şi dezvoltă în mod direct capacități observative, iar în mod indirect jocul creează o mai mare antrenare, competență, deprinderi active, măreşte capacitatea de înțelegere a situațiilor complexe, creează capacități de reținere, dar şi de dozare a forțelor fizice şi spirituale, dezvoltă caractere, deprinderi, înclinații, aspirații.

Importanța deosebită a jocului pentru vârsta copilăriei este astăzi un adevăr incontestabil. Fixându-i locul pe scara unei realități mai cuprinzătoare, şi anume în ansamblul umanului, se poate spune că jocul are un caracter universal. Astfel, jocul este o manifestare în care este evidentă o luptă a contrariilor, un efort de depăşire cu rol de propulsare în procesul obiectiv al dezvoltării.

Se pot desprinde cu uşurință anumite note caracteristici şi definitorii ale jocului:

- jocul este o activitate specific umană deoarece numai oamenii îl practică în adevăratul sens al cuvântului;
- jocul este una din variatele activități ale oamenilor fiind determinat de celelalte activități şi, bineînțeles, determinându-le pe toate acestea. Învățarea, munca şi creația nu s-ar realiza în lipsa jocului, după cum acesta nu poate să nu fie purtătorul principalelor elemente psihologice de esență neludică ale oricărei ocupații specific umane;
- jocul este o activitate conştientă. Cel care îl practică îl conştientizează ca atare şi nu-l confundă cu nici una dintre celelalte activități umane;
- jocul introduce pe acela care-l practică în specificitatea lumii imaginare pe care şi-o creează;
- scopul jocului este acțiunea însăşi, capabilă să-i satisfacă imediat jucătorului dorințele sau aspirațiile proprii;
- prin atingerea unui asemenea scop, se restabileşte echilibrul vieții psihice şi se stimulează funcționalitatea de ansamblu a acesteia.

Sintetizând toate aceste note caracteristice, am putea defini jocul ca fiind o activitate specific umană, dominantă în copilărie, prin care omul își satisface imediat, după posibilități, propriile dorințe, acționând conştient şi liber în lumea imaginară ce şi-o creează singur.

Bibliografie

1. Crețu. E, Psihopedagogia şcolară pentru învățământul primar, Editura Aramis, Bucureşti, 1999;

2. Elkonin, D.B., Psihologia jocului, (trad.), EDP, Bucureşti, 1980;

3. Răduț-Taciu, R., (coord.), Câmpean, A., Vancea, G., Iacob., D.V., Răduț-Taciu, I., Pedagogia jocului de la teorie la aplicații, col. "Ştiințele Educației", nr. 7, Ed. Casa Cărții de Ştiință, Cluj-Napoca, 2004

4. Şchiopu, U., Probleme psihologice ale jocului şi distracțiilor, EDP, Bucureşti, 1970 Studiu de specialitate

“BALONUL” – Joc de miscare

Autor:Blanka Albu

Copiii se tin de mana, formand un cerc. Nu au voie sa dea drumul la manute decat la sfarsitul jocului.

Jocul incepe cand educatoarea spune:

”**Am intrat inr-un magazin si am cumparat un balon mic-mic-mic**(copiii tinandu-se de maini se aduna spre mijlocul cercului)”

“**Am iesit afara si l-am umflat foarte tare** (toti copiii sufla in jos si merg in spate pana cand formeaza un cerc foarte mare)”

“**Dintr-o data a inceput sa bata vantul si sa il duca sus-sus-sus**(toti copiii sar deodata, pe loc, cat mai sus cu desprinderea/aterizarea pe ambele picioare)”

“**Dar vantul s-a oprit** (toti copiii incremenesc precum statuile(in picioare)- nu au voie sa se miste)

“**A inceput sa bata si sa dea balonul de pamant: jos-jos-jos**(copiii stau in pozitia ciuiulete si sar usor, pe loc)”

“**Dar vantul s-a oprit** (copiii stau in pozitia ciuciulete fara sa se miste)”

“**A inceput din nou sa bata vantul si sa ii duca sus-sus-sus**(copiii sar in sus)”

“**S-a oprit**(copiii raman nemiscati, in picioare)”

“**Dintr-o data a inceput sa bata vantul foarte tare si sa duca balonul spre….**(diferite repere: geam, usa, perete, masa)(copiii merg impreuna spre directiile indicate)”

“**Si a inceput sa il dea in fata si in spate**(copiii se apleaca in fata apoi se lasa usor cu capul pe spate)

Exista doua variante de a termina jocul:

Prima varianta - “ **Dintr-o data, balonul, s-a lovit de o pietricica ascutita si s-a spart**(Educatoarea bate tare din palme si spune”POC”, moment in care copiii isi dau drumul la maini si se arunca usor pe covor/se aseaza ciuciulete(daca jocul se desfasoara afara))

A doua-a varianta: “**Cum balonul zbura, s-a atins de o crenguta si s-a gaurit**(copiii isi dau drumul la manute si alearga in diferite directii- imitand un balon care fasaie si se desumfla, pana cand educatoare spune:”POC” si atunci copiii se arunca usor pe covor sau se aseaza ciuciulete)”.

Jocul se poate desfasura pe ambele nivele de varsta; la nivel I(mai ales la grupa mica), este recomandat ca jocul sa se desfasoare fara partea in care se deplaseze impreuna spre diferite directii indicate, pentru a evita accidentarile, dar depinde foarte mult de grupa de prescolari.

Jocul este foarte util deoarece este distractiv pentru copii, le capteaza atentia, ii ajuta sa se coordeoneze si le dezvolta orientarea in spatiu.

JEU EN CLASSE DE FLE. TYPOLOGIES DE JEUX

Autor: CIOBANU ROXANA IONELA

Școala Gimnazială Mihai Viteazul Târgoviște

„Jeu après jeu, l'enfant devient « je ».”
Arnaud Gazagnes

Le lexique d'une langue constitue le matériel linguistique *sine qua non* pour le système parlé, donc l'enseignement du vocabulaire et implicitement du nom reste une partie essentielle dans l'apprentissage d'une langue. Comme les apprenants ne possèdent pas de champs lexicaux suffisants, ils ne s'expriment pas à l'aise ; par conséquent, leur motivation baisse. Le jeu vient comme une impulsion parce qu'ils désirent s'intégrer socialement, parler pour transmettre quelque chose. Comme le dit Manuela Delia – Anghel « *le jeu est une occasion d'utiliser la langue de façon plus authentique dans la salle de classe parce qu'il favorise la prise de parole, la production langagière originale, met à parler les élèves les plus timides, améliore les habiletés de compréhension et d'expression orales et écrites.»*[1]

Les jeux de langue sont des jeux de lettres ou de mots qui « *permettent de sensibiliser les élèves à des champs sémantiques donnés, de conceptualiser certaines règles de grammaire simples, de discriminer des paires d'opposition phonétique, mais aussi de systématiser et de réviser des objectifs grammaticaux, phonétiques et lexicaux.»*[2]Le jeu développe la capacité de s'approprier le lexique et d'en maitriser à l'usage.

La littérature de spécialité propose une diversité de jeux : jeux portant sur des mots existants – pour emploi et réemploi et des jeux portant sur la créativité où il est demandé aux élèves d'inventer des mots et de donner une définition. Ce type d'activité suscite la curiosité, la découverte. Il existe des jeux d'associer, d'imaginer, de classer, d'analyser. Il y a d'abord des jeux individuels, silencieux, de cartes, verbaux et linguistiques pour découvrir les subtilités de la langue, l'homophonie, la paronymie qui visent le divertissement, la plaisanterie et jeux de groupe pour favoriser la communication. Ces jeux peuvent être utilisés avec toute sorte d'élève car ils ne nécessitent ni matériel, ni préparation. Ils sont utilisés à la fin d'un cours ou pour faire un bilan des termes appris. Mais quel que soit le moment choisi

[1] M. D. Anghel, N. F. Petrişor, *Guide pratique pour les professeurs de français*, Pitești, Editura Paradigme, 2007, p. 60.
[2] H. Silva, *Le jeu en classe de langue,* Paris, Clé International, 2008, p. 58.

pour le jeu il convient d'établir si l'approche ludique vise le public cible et si permet d'attendre les objectifs.

Il y a beaucoup de jeux pour apprendre le lexique : mots croisés, mots mêles, mots brouillés, fléchés, charades.

Les devinettes permettent aux élèves d'améliorer le vocabulaire d'une manière ludique. Elles sont rédigées sous la forme question – réponse :

- Le père de ma mère...
- Comment s'appelle l'arbre que l'on décore le Noël ?
- Son métier est de défendre les gens...

ou image – objet : le professeur apporte des cartes avec des images qui respectent le niveau de vocabulaire des élèves. Un élève tire une carte et il doit la décrire jusque quelqu'un puisse deviner l'objet.

De la même famille, le **jeu d'énigme** développe le vocabulaire, la logique, l'écoute.

Exemple : Je suis un fruit. Je suis lourde, grosse et pleine d'eau. Mon poulpe est rouge, mais ma peau est verte. Qui suis-je ? (la pastèque)

Indice à gogo[3]

Le meneur choisit un animal. Il donne aux autres des indices : par exemple, il s'agit d'un oiseau migrateur. Si personne ne trouve la réponse, il donne une autre piste : le héros d'une fable de La Fontaine. Le joueur qui découvre l'oiseau gagne un point. Le premier qui arrive à cinq points devient le meneur.

Stop objet[4]

Un élève dit l'alphabet dans sa tête, un autre lui dit « stop ».

On cherche des mots qui commencent par cette lettre : C – cartable, crayon, cahier. Chaque élève reçoit un point par objet. Le premier qui gagne cinq points récite l'alphabet.

La chasse au trésor[5]

C'est un jeu de compréhension orale, joué en classe ou à l'extérieur, par petits groupes ou par équipes qui a comme objectif l'enrichissement du vocabulaire. Chaque groupe reçoit une liste de mots, les élèves

[3] Revue Astrapi « 10000 ans de jeux » No 665, Bimensuel, Numéro double, 1er et 15 juillet 2007, p. 70.
[4] *Ibidem*, p.71.
[5] Elodie Ressouches Première publication : 02/03/05, Mise à jour le 15/12/08 , consulté le 8 janvier 2019 sur l`adresse :http://www.francparler-oif.org/images/stories/fiches/jeux_vocabulaire.htm.

partent à la recherche des objets dans les limites imposées par le professeur (la classe, l'école). Le gagnant c'est celui qui a ramené le plus vite possible les objets. Nous devons insister un peu sur le sens de « trésor », sur l'importance de l'objet, sur les caractéristiques qui font de lui un trésor.

Je pars en voyage...[6]

Ce jeu vise la compétence de compréhension et d'expression orale et a comme objectif de deviner l'objet mimé ou montré par un joueur et se souvenir de la liste constituée.

Le premier joueur lance l'affirmation *Je pars en voyage et j'emporte ...* et mime ou montre l'objet (la chemise, les lunettes). Le second lance la même affirmation puis il dit le nom de l'objet du premier et continue la série et ainsi de suite. Nous pouvons utiliser les champs thématiques des vêtements, des achats, des monuments, des nourritures. Pour que le jeu ne devienne pas ennuyeux, nous pouvons introduire le gage pour ceux qui ne trouvent pas le mot. Un certain nombre de gages entraîne l'élimination.

Air, terre, mer[7]

À l'aide de ce jeu on exerce les mêmes compétences que ci-dessus. Nous avons besoin d'une balle. Les joueurs, assis en rond autour d'un meneur, lancent la balle en disant *air, terre* ou *mer*. Celui qui reçoit le ballon donne un nom en rapport avec l'élément indiqué puis le relancer.

Exemples:

- pour « air » : oiseau, avion, nuage, vol ;
- pour « terre » : maison, arbre, plante, animal ;
- pour « mer » : bateau, poisson, vague, nager.

Mots coupés[8]

Ce type de jeu peut être exploité avec les plus petits apprenants. L'activité présuppose une liste de mots, les vêtements par exemple, coupés sur deux colonnes. Les élèves doivent reconstituer les noms en partant de la première colonne.

1. cha-	a. de bain
2. pan-	b. –talon

[6] *Ibidem.*
[7] M. D. Anghel, N. Fl. Petrişor, «*Guide pratique pour les professeurs de français*», Pitești, Editura Paradigme, 2007, p. 56 - 57.
[8] F. Weiss, *Jouer, Communiquer, Apprendre*, Paris, Hachette, Pratiques de classe, 2002, p. 42.

3. che-	c. – pe
4. ju	d. – mise
5. man-	e. – be
6. ves-	f. – teau
7. col-	g. – te
8. ro-	h. – peau
9. survêt-	i. - lant
10. maillot	j. – ment

Cet exercice peut se faire avec des différentes catégories de substantifs : les boissons, les aliments, les animaux, les fleurs.

Famille de mots[9]

C'est une activité semblable à la technique des mots croisés qui regroupe les mots à partir d'un centre d'intérêt. Le professeur écrit au tableau un mot d'une catégorie lexicale (fournitures scolaire, métiers, fruits) et les élèves doivent trouver des mots qui commencent, qui se terminent ou qui contiennent une des lettres du mot écrit :

Chassez l'intrus[10]

Ce jeu consiste dans la découverte des structures qui ne font pas partie de la famille lexicale d'un mot. Il faut écrire des séries de mots dans lesquelles on glisse un mot insolite. Les élèves le trouvent et disent la raison pour laquelle il est insolite.

- mère, père, oncle, tante, maire.
- médecine, professeur, ingénieur, main, avocate.

Jeu de l'alphabet ou du dictionnaire[11]se déroule sous la forme d'une compétition individuelle ou en équipes. Les élèves choisissent une lettre de l'alphabet et remplissent un tableau avec des noms qui commence avec la lettre indiquée.

On peut introduire d'autres catégories. Pour les avancés nous pouvons demander de rédiger une phrase avec les six mots.

---

[9] F. Weiss, *Jouer, Communiquer, Apprendre*, Paris, Hachette, Pratiques de classe, 2002, p. 43.
[10] *Ibidem,* p. 44.
[11] *Ibidem*, p. 47.

Salade de fruits[12]est un jeu très joyeux, mais tonique qui produit du bruit dans la salle de classe. Nous avons besoin des cartes – images appartenant au champ lexical des fruits ou d'autre pour chaque élève. Les apprenants sont assis en cercle ; le meneur dit « *les tomates rouges et les pommes vertes change de place !*» ; les élèves visés changent de place. Lorsque l'enseignant dit *Salade de fruits* tous doivent changer de place.

Jeu de Kim[13] c'est un jeu de repérage et de mémorisation. L'enseignant dispose d'une série d'objet ou d'images. Les élèves doivent les observer, puis ils fermeront les yeux. Le meneur retire un objet / une carte et les apprenants doivent nommer l'objet.

Indubitablement, la gamme d'activités ludiques maitrisées par l'enseignant est large, mais le plus important c'est ce qui se passe avant le jeu, pendant le jeu et l'effet du jeu sur la classe. Avant le jeu, il est important de définir les objectifs et établir si le contexte ludique convient au public. Donc, nous devons choisir un jeu en fonction du niveau des élèves, de l'âge, de personnalité, des matériaux qu'on dispose, mais aussi en fonction des raisons de ce choix : dynamiser la classe, bilan, diversifier les modalités de travail. Pendant le jeu, l'enseignant crée une atmosphère favorable en classe et le présente du point de vue du choix et du point de vue des renseignements : explication claire des règles, bilan sur les moyens linguistiques pour mener à bien la tâche, but, durée. Même si le jeu a fini, l'exploitation pédagogique continue parce qu'il faut évaluer l'activité pour voir si les objectif sont atteints et ramasser les impressions et les propositions des apprenants.

Par conséquent, le jeu reste « *un outil pédagogique, mais pas miraculeux, à part entière pour la classe de FLE* »[14]si les professeurs sont des acteurs de leur pratique et non pas des exécutants, car rien ne remplace le savoir – faire de l'enseignant.

[12] H. Vanthier, *L'enseignement aux enfants en classe de langue*, Paris, Clé International, 2009, p. 120.
[13] H. Vanthier, *L'enseignement aux enfants en classe de langue*, Paris, Clé International, 2009, p. 127.
[14] H. Silva, *Le jeu en classe de langue,* Paris, Clé International, 2008, p. 40.

Jocurile captivante ale copilăriei

Autor: Lică Claudia

Prof. Școala Gimnazială ,,Regina Maria"Sibiu

- ,,Găsește-ți locul!"

Regulile jocului

Elevii sunt așezați în cerc pe teren.
La semnalul învățătorului elevii își părăsesc locul și se răspândesc pe teren , executând ceea ce li s-a indicat: să zboare ca albinele, să sară ca iepurașii, să meargă ca ursul , să galopeze ca un căluț, etc. La al doilea semnal(fluier) ei trebuie, fără să se atingă între ei, să revină și să ocupe locul pe care l-au avut inițial.
Cei care nu reușesc să-și găsească locul vor fi eliminați din joc:nu își vor mai părăsi locul până la sfârșitul jocului.

- ,,Cușca lui Azorel"

Regulile jocului

Elevii sunt așezați în cerc în sala de sport.
Băieții sunt cu picioarele depărtate, fetele sunt în spatele băieților. Se formează astfel perechi de fată-băiat (cușca și cățelul). O fată rămâne fără pereche:un cățel nu are cușcă.Pe fundalul muzical ,,Azi Grivei e mânios" fetele se vor deplasa în afara cercului prin diferite tipuri de mers: mers pe vârfuri, mersul piticului, săritura într-un picior,etc. La oprirea muzicii fiecare fată se va ghemui în spatele unui băiat (fiecare cățel își caută cușca). Fata care rămâne fără cușcă intră în cerc și execută o sarcină cu caracter sportiv propusă de colegi. Apoi se reintegrează în grup și jocul continuă. După un anumit număr de repetări a jocului, se schimbă rolurile între fete și băieți (băieții vor fi cățeluși, fetele vor fi cuști).

- ,,Mingea prin portiță"

Regulile jocului
Se dispun elevii în formație de cerc , cu picioarele depărtate (talpă lângă talpă) în afară de unul care, luând în mână o minge de plastic, se va așeza în mijlocul cercului.
La semnalul de începere dat de către profesor , elevul din centrul cercului va încerca să scoată mingea pe care o are în mână în afara cercului , rostogolind-o printre picioarele unuia din elevi.Cel către care se îndreaptă mingea poate să o oprească apropiind picioarele (numai prin săritură). În situația în care mingea reușește să treacă printre picioarele unui elev sau pe sub picioarele acestuia în timp ce sare , aceștia vor schimba locurile între ei.În situația în care mingea

este oprită de elevul vizat , jocul va fi reluat de către același elev care a aruncat mingea.Vor fi declarați câștigători elevii care n-au greșit niciodată (atât în aruncarea cât și la oprirea mingii).

- „Stai odată cu mingea”

Regulile jocului

Dintre elevi se alege unul care are rolul de conducător și care va trebui să bată o minge în pământ într-un anumit ritm. Ceilalți elevi se vor răspândi în terenul de joc, în jurul conducătorului.
La semnalul de începere dat de profesor, elevii sar pe loc și bat din palme în ritmul dat de conducător prin bătaia mingii la sol (imitarea salturilor mingii). În timpul jocului, mingea poate fi oprită de conducător oricând dorește acesta.Atunci când mingea este oprită , toți jucătorii se opresc în poziția ghemuit cu fruntea pe genunchi. Jucătorii care nu respectă regulile jocului vor fi eliminați din joc câteva minute până când vor fi înlocuiți cu alții care greșesc în timpul repetării jocului. Conducătorul se schimbă la un număr de două-trei repetări.

- „Îndemânaticii”

Regulile jocului

Elevii risipiți pe teren stau cu brațele la spate , ținând în mână o batistă, o sforicică, etc.La primul semnal ei vor alerga pe teren de voie, ținând tot timpul mâinile la spate. La al doilea semnal se vor opri, își vor lega sub genunchi panglica și vor alerga până la locul dinainte stabilit. Cel care sosește primul la locul stabilit va fi declarat câștigător. Îndemânaticii vor fi declarați aceia care au ajuns de mai multe ori între primii 3-4.

- „Acul și ața”

Regulile jocului

Pe sol este trasat un cerc. Elevii sunt plasați pe marginea cercului.Va fi desemnat un elev care reprezintă acul și alți 3-4 elevi care reprezintă ața.La auzul fluierului,,acul”va intra și va ieși din cerc , urmat de cei 4-5 elevi care reprezintă ața.În situația în care unul dintre elevi greșește locul de ieșire sau de intrare în cerc , toată grupa este înlocuită.Se desemnează grupă câștigătoare aceea care a reușit să coase cât mai mult timp fără nicio greșeală.

Bibliografie

Login, M., Stoicescu, A. (1975). *Educația fizică la clasele I-IV. Îndrumător metodic pentru învățători.*

București:Editura Didactică și Pedagogică

Creativitatea și jocul de creație

Prof. înv. primar, Rodica Crișan

Școala Gimnazială ,, Alexandru Ivasiuc"

Baia Mare

,,Creativitatea înseamnă să vezi ce văd și ceilalți și să gândești altfel decât o fac ceilalți"- (Einstein).

Creativitatea înseamnă puterea de a materializa gânduri și idei, de a găsi soluții noi, de a exprima diferit, de a schimba, de a visa. Acest proces mental și social implică generarea unor concepte noi, a unor idei sau a unor asocieri între acestea în mintea noastră, dar și capacitatea de a le pune în practică chiar și atunci când pare imposibil.

Încă din copilărie, creativitatea își poate face simțită prezența în toate aspectele vieții. Jocul și jucăria sunt în strânsă legatură cu lumea minunată a copilăriei. Niciun copil nu-și refuză mirajul, veselia și plăcerea pe care i le aduc jocul și jucăriile. Când se joacă, copilul își lărgește orizontul de cunoaștere, se apropie cu drag de învățare și muncă, își cultivă creativitatea, diverse aptitudini, talente, învață să colaboreze cu ceilalți, să respecte reguli, să înțeleagă și să accepte schimbările. Copilul dispune de capacitatea de a se juca și de a învăța, dar și de a crea. Creațiile copilului dovedesc ca viața lui interioară este foarte bogată și că intențiile lui depășesc cu mult posibilitățile de care dispune. ,,Locul și rolul central în creația preșcolarului îl ocupă imaginația. Aceasta este vârsta specifică exploziei imaginației. Preșcolarul imaginează și creează multe lucruri tocmai pentru că nu cunoaște suficient relațiile dintre obiecte și fenomene, ignorându-le, el poate ajunge la construcții neobișnuite" (Catalano, 2013) .

Jocul de creație stabilește o relație specifică între copil și realitate, implică exprimarea emoțiilor, a dorințelor, libertatea de a construi totul într-o manieră nouă, de a retrăi un fapt real sau de a-l imagina. Jocurile de creație, fie că sunt inspirate din viața cotidiană, fie din povești sau basme, contribuie la pregătirea copiilor pentru viață. Aceste jocuri contribuie la dezvoltarea tuturor componentelor personalității. Deseori aceste jocuri sunt utilizate in activitățile libere. Cu cât activitatea este mai bogată în conținut, mai firească și spontană, cu atât ea reprezintă rodul unei elaborări mai profunde. Reușita și încântarea copilului după un joc dovedesc o pregătire temeinică a jocului: locul desfășurării, materialele, organizarea și amenajarea spațiului. Toate aceste elemente îl pot stimula pe copil. Desigur, reușita jocului depinde și de cunoștințele pe care le au copiii în legătură cu realitatea transpusă în joc.

La copilul de 3-4 ani, jocul de crație urmărește să formeze și să îmbogățească reprezentările copilului despre diversitatea mediului înconjurător, să activizeze vocabularul cu cuvinte, verbe și expresii potrivite. De asemenea jocul de creație urmărește educarea atitudinilor de comunicare și relaționare, formarea deprinderilor de folosire a jucăriilor și a altor materiale, dar și stimularea

imaginației reproductive. Printre jocurile des folosite se regăsesc: ,, De-a mama", ,,De-a doctorul", De-a bucătarul".

Copilului de 4-5 ani, cadrul didactic îi oferă contexte care să-i stimuleze și îmbogățească imaginația în interpretarea unor roluri, să-i accentueze exprimarea sentimentelor și emoțiilor, apoi rezolvă impreună cu copilul situații conflictuale și îi formează și dezvoltă abilități sociale pozitive. Jocuri de creație cu subiecte îmbogățite sunt: ,, De-a piața", ,,De-a magazinul cu jucării", ,,De-a excursia".

La copilul de 5-6 ani, jocul se îmbogățește atât ca structură și subiecte, cât și ca relații dintre copii. Copiii se îndrumă, își aleg rolurile, iar cadrul didactic animează jocul de creație, animează imaginația creatoare, susține comportamentele morale și etice și inițiază dialoguri și discuții cu privire la diverse situații iscate in joc. Jocuri cu subiecte diversificate sunt: ,,La circ", ,, La grădina zoologică", ,,La croitorie".

Evaluarea jocului de creație se poate realiza prin observațiile cadrului didactic care va urmări și consemna nivelul de dezvoltare a comportamentelor, abilităților și capacităților copiilor în funcție de vârsta acestora și de particularitățile individuale. Astfel la 3-4 ani se va urmări cum imită rolul mamei, al tatălui, al doctorului, etc; folosirea unei modalități de adresare când își interpretează rolul; jocul individual, dar și dispoziția de a se împrieteni cu alți copii și de a-și împărți jucăriile; păstrarea ordinii la locul de joacă. La 4-5 ani se va urmări cum exprimă rolurile personajelor din povești, cum dialoghează, cum așteaptă și ascultă intervenția altor copii. Iar la 5-6 ani se urmărește modalitatea în care aceștia reușesc să propună subiecte de joc creativ, își aleg accesoriile necesare sau și le confecționează, își aleg rolul, se consultă unii cu ceilalți când sunt în impas, cer ajutorul cadrului didactic, își comunică stările emoționale sau le recunosc la alții, dar și caută soluții împreună pentru situațiile neașteptate.

Se va pune accent pe crearea jocurilor cu o ambianță bine organizată, care să îi stimuleze pe copii, să imagineze, să exploreze, să trezească curiozitatea, să accepte colaborarea cu ceilalți, să coopereze chiar dacă gândesc diferit, să aibă inițiativă, să fie toleranți, îngăduitori, miloși, răbdători, să-și optimizeze capacitatea de adaptare la mediul social, să creeze și recreeze fantasticul, să viseze și apoi să înfrumusețeze realitatea.

Bibliografie:

1. Catalano Horațiu, Albulescu Ion- ,,Didactica jocurilor", Ed.Didactică și Pedagogică, 2019;
2. Piaget Jean, Inhelder B., -,, Psihologia copilului", Ed.Didactică și Pedagogică, 1966;
3. Gai Bianca, Epure Călin, Curcubătă Răzvan, Vaida Bogdan -,,Jocuri didactice", Ed. Taida, 2021;
4. Crețu Elvira, Iliescu C., Nichita S., Popescu S.- ,,Îndrumător metodic", Ed.Didactică și Pedagogică, 1981;

Jocul didactic- necesitate în învățare

Prof. înv. primar, Rodica Crișan

Școala Gimnazială ,, Alexandru Ivasiuc"

Baia Mare

Fiind o punte de legătură între activitatea predominantă a copilului in gradiniță și activitatea specifică școlii, jocul didactic răspunde unor nevoi lăuntrice a copilului, nevoie care se menține pe parcursul întregii copilării. Jocul didactic furnizează multiple situații de învățare care au o eficiență deosebită în achizițiile școlarului. De aceea se respectă un principiu al alternării tipurilor de activități, asigurându-se un echilibru între activitățile de concentrare pe sarcini instructive, cu cele de relaxare, mișcare și distracție. Astfel se restabilește un echilibru în activitatea elevilor, jocul fortificând energiile intelectuale și fizice ale acestora, generând o motivație stimulativă necesară muncii și învățării școlare. Pentru ca fiecare elev să fie implicat direct în actul învățării, este folosit jocul didactic, ca stategie didactică, centrată pe elev.

Jocurile didactice solicită integral personalitatea copilului, deoarece conțin sarcini care contribuie la valorificarea creatoare a deprinderilor și cunoștințelor dobândite, la realizarea transferurilor între acestea, la acumularea de noi cunoștințe prin mijloace proprii. Acestea angajează întreaga personalitate a copilului constituind mijloace de evidențiere a capacităților creatoare, dar și metode de stimulare a potențialului creativ al copilului. Un rol important în educarea și dezvoltarea creativității și originalității îl are învățătorul prin modul cum realizează ultima etapă a jocului didactic, apreciarea rezultatelor elevilor.

Cercetările actuale asupra creativității comută tot mai mult accentul de pe factorii intelectuali, pe cei motivaționali și afectivi, iar jocurile își dovedesc tot mai mult eficiența prin integrarea motivațională și afectivă a participanților. Școlarul mic, dacă este integrat într-un proces educativ neatractiv, în care doar primește informații, le stochează și le redă la cererea adultului, nu va gusta bucuria descoperirii unor cunoștințe, nu va învăța din plăcerea de a cunoaște, ci pentru a obține o nota bună sau un calificativ bun.

Jocul didactic însă este antrenant pentru toți elevii, acționează favorabil și la elevii cu rezultate slabe la învățătură, crescându-le încrederea în ei și în capacitățile lor, crescându-le performanțele, siguranța și promptitudinea în răspunsuri, deblocând potențialul lor creator. Jocul oferă copilului un cadru perfect pentru o acțiune independentă. Are un conținut bine conturat, plecând de la noțiuni dobândite de elevi până atunci, iar prin sarcina data sunt puși în situația de a elabora soluții de rezolvare potrivit capacităților individuale, accentul fiind pus nu pe rezultat, ci pe modul de obținere al lui, pe capacitățile motivaționale, afective și creatoare implicate în desfășurarea lor.

Învățarea este legată de joc, are la bază jocul. O modalitate de învățare o constituie jocul pentru că răspunde partilcularităților de vârstă ale școlarilor mici și pentru că elementul distractiv pe care îl conține, stimulează curiozitatea și interesul acestora. Învățarea bazată pe joc este eficientă numai dacă jocul este conceput in funcție de obiectivele urmărite în lecție. La fiecare joc este important să formulăm sarcina didactică și să asigurăm elementul distractiv care produce bucurie, crează destindere și care îi determină pe elevi să se implice în învățare. Învățarea prin joc facilitează actul de învățare, iar competiția din joc poate continua și în învățare, în muncă sau în dorința de a-și depăși limitele, de a-și desăvârși personalitatea. Atunci când învățarea îmbracă forma de joc, placerea și atmosfera jocului creează noi interese de participare, de activitate independent pe baza unor interese nemijlocite. Jocul creează momente de tensiune, de emoții, de dorințe de a câștiga, de a se autodepăși, motivând elevii la o activitate intensă și placută, ei nesimțind efortul depus în învățare, datorită elementului de atractivitate.

În jocul didactic predomină învățarea, nu distracția. Deși jocul întradevăr declanșează momente de bună dispoziție, totuși se va încheia cu aprecieri individuale sau colective privind realizarea sarcinii de învățare. Prin joc, copilul trece pe nesimțite, lent, recreativ spre activitatea intelectuală, angajându-și pe deplin capacitățile. Îmbinând în mod armonios atât sarcini și funcții specifice jocului, cât și sarcini și funcții specifice învățării, jocul didactic exercită o influență formativ-educativă asupra copilului pregătindu-l pentru viață. Dacă în grădiniță, jocul reprezintă modalitatea cea mai importantă prin care copilul primește informații, iar învățarea este considerată un impuls al dezvoltării inteligenței, în școală se pune accent pe învățare, ca pilon central al activității copilului. Raportul joc-învățare se modifică. Atât jocul jocul didactic cât și învățarea presupun efort din partea copilului. Există jocuri care antrenează copilul până la epuizare, dar există și activități școlare care solicită prea puțin efortul elevului. Oricât ar fi de epuizante unele jocuri din punct de vedere al consumului energetic, nu se rasfrâng negativ asupra personalității copilului, după cum unele activități școlare devin obositoare, epuizante din punct de vedere psihic. Jocul este motivat intrinsec, pe când învățarea este motivată in special extrinsic, jocul este însoțit întotdeauna de plăcere și răspunde intereselor copilului, astfel încât nu apare senzația de oboseală, însă activitatea de învățare pare un impuls exterior, care nu îi răspunde unor interese imediate. De asemenea jocul oferă posibilitatea manifestării libere a spontaneității, generând bucurie și satisfacție, pe când învățarea pare în ochii copilului ca o constrângere impusă de o autoriate externă. În joc copilul vede rezultatul imediat, acesta stimulându-l, pe când rezultatul învățării nu îi satisfice nicio trebuință imediată. De aceea în învățământul primar se realizează o îmbinare armonioasă între activitatea de învățare și joc sub îndrumarea dascălului. O pregătire susținută, continuă și conștiincioasă a dascălului și o participare activă a elevilor în fiecare oră, la toate materiile va produce un rezultat superior, o motivație superioară în învățare, dezvoltarea gândirii creatoare, flexibilitatea gândirii, spiritul novator, istețimea, educarea trăsăturilor pozitive ce țin de voință, concentrare și dorința de autodepășire, dar și încrederea în forțele proprii, dezvoltarea spiritului de inițiativă, responsabilitatea, colaborarea cu ceilalți și empatia.

Astfel, un joc bine gândit, organizat și realizat va spori eficiența lecțiilor, învățarea valorificând în mod deplin resursele cognitive, morale și fizice ale elevului, acesta fiind activ și conștient antrenat în propria sa formare.

Bibliografie:

5. Catalano Horațiu, Albulescu Ion- ,,Didactica jocurilor", Ed.Didactică și Pedagogică, 2019;
6. Gai Bianca, Epure Călin, Curcubătă Răzvan , Vaida Bogdan -,,Jocuri didactice", Ed. Taida, 2021;
7. Romanescu Camelia - ,,Jocul didactic în învățământul primar", Ed. Rovimed Publishers, 2017;
8. Mîndru Elena - ,,Învațăm, jucându-ne!, Ed. Didactica Publishing House, 2012.

Ne jucăm și ne distrăm, lucruri bune învățăm!

Prof. înv. primar, Rodica Crișan

Școala Gimnazială ,, Alexandru Ivasiuc"

Baia Mare

Jocul didactic este unul dintre cele mai eficiente mijloace pentru dezvoltarea vorbirii și a gândirii logice. În desfășurarea lui, copilul depune efort de gândire și exprimare, însă nu conștientizează acest lucru, crezând că se joacă. El se manifestă spontan, sincer, își dezvăluie tendințele și interesele, dar își întărește și calitățile morale precum: Răbdarea, tenacitatea, generozitatea, respectul și bunătatea față de ceilalți.

Iată câteva jocuri care merită folosite la școală, jocuri care formează și dezvoltă unele competențe necesare elevilor din clasele primare:

Cine s-a ascuns în copac?

Putem confecționa un copac din carton sau îl putem desena pe tablă. În el vom agăța litere, amestecate. Copiii grupați în patru echipe vor ordona literele astfel încât să obțină cuvântul corect. Exemplu: A, I, C, O, R, T, C, I, N, E, Ă, O = CIOCĂNITOARE;

A, Ț, E, V, I, R, E, V = VEVERIȚA;

D, A, O, U, C = CADOU;

R, A, P, E, S, Ă = PASĂRE;

M, A, D, I, O = OMIDA;

Va câștiga echipa care găsește patru cuvinte, în cel mai scurt timp posibil. Timpul alocat va fi cronometrat. Echipa câștigătoare va fi premiată cu câte un fruct din coșul cu surprize de lângă tulpina copacului.

Veveriițele

Avem nevoie de nuci sau jetoane cu nuci și cretă colorată. Participanții la joc se așază în cerc la o distanță de un metru unul față de celălalt. Fiecare își va trasa cu creta în jurul picioarelor un cerc, acel

cerc reprezentând ,,cuibul". În centrul spațiului în care se află dispuși elevii se desenează un cerc mai mare în care vor fi puse nucile/jetoanele cu nuci. La comanda conducătorului de joc, ***,,verițele"*** vor alerga spre cercul din centru, vor lua câte o nucă și se vor reîntoarce la ***,,cuib"*** pentru a ascunde nucile. Se repetă acțiunea până când conducătorul jocului strigă: ,,Veverița în cuib!". Atunci toate verițele rămân în cuib și își numără nucile. Cea care a strâns cele mai multe nuci este câștigătoarea.

Bună dimineața, domnule fermier!

Este nevoie de o eșarfa pentru acest joc. Se alege un ***,,fermier".*** Ceilalți jucători vor fi purceluși, oițe, văcuțe, căluți, puișori, rățuște, etc. ,, Fermierul"este legat la ochi, iar animalele din fermă formează un cerc în jurul acestuia. ,, Fermierul" este învârtit de trei ori, apoi trebuie să se ducă spre unul din cei aflați in cerc și să spună: ,, Bună dimineața, bunule animal!". Participantul la joc repetă sunetul pe care îl face animalul reprezentat de el, apoi răspunde la salut: ,, Groh! Groh! Bună dimineața, domnule fermier!"

,, Fermierul" trebuie să ghicească numele jucătorului după glas. Dacă ghicește, atunci cel identificat schimbă locul cu cel al ,, fermierului". Dacă nu ghicește, atunci același jucător rămâne ,, fermier"și în runda următoare.

Ce s-a schimbat?

Participanții la joc se grupează în perechi și se așază față în față. Membrii fiecărei perechi, la începerea jocului, se privesc cu mare atenție timp de un minut pentru a memora mimica, felul în care sunt aranjate hainele, accesoriile etc. Se vor întoarce, apoi spate în spate și fiecare schimbă poziția hainelor, accesoriilor etc. Revin la poziția inițială, unul spre celălalt și își descoperă schimbările. Va fi câștigătoare perechea care observă repede și corect cele mai multe schimbări.

Mai există o variantă a jocului, în care conducătorul de joc alege doi copii care să-i privească atent pe ceilalți participanți și să memoreze poziția lor în bancă sau ținuta lor vestimentară. După un timp aceștia părăsesc camera, iar ceilalți fac schimbări în ceea ce privește poziția, locul și îmbrăcămintea lor (își schimbă locurile, hainele etc). Copiii care au ieșit din încăpere sunt chemați și trebuie să observe schimbările efectuate.

Mătura dansatoare

Pentru joc va fi necesară o mătură cu coadă. Toți copiii se grupează în perechi, doar unul rămâne ,,în pereche" cu mătura. O perioadă se dansează în perechi pe o melodie. Melodia se întrerupe

brusc, moment în care fiecare își caută alt partener, inclusiv cel care a dansat cu mătura. Un copil va rămâne iar fără partener, urmând ca de această dată el să fie ,,partener" cu mătura.

O altă variantă ar fi ca pe partea laterală a locului unde se organizează dansul să se alinieze scaune, cu unul mai puțin decât dansatori. La întreruperea melodiei, fiecare să se așeze pe câte un scaun, iar cel care rămâne fară scaun să fie eliminat. De fiecare dată se micșorează numărul de scaune, adică tot timpul va fi cu un scaun mai puțin decât dansatori. Câștigător va fi acela care se așază ultimul pe singurul scaun rămas.

Telefonul cu surprize

Învățătoarea pregătește câteva plicuri în care pune imagini cu diferite anotimpuri, imagini cu acțiuni ale copiilor, elemente din natură etc. Apoi înmânează unui poștaș (elev) plicurile, acesta trebuind să le ducă copiilor cu numele scris pe plicuri. Cei care primesc plicurile le desfac, le privesc și se pregătesc să răspundă.

Apoi învățătoarea spune: ,,Alo, Alina, ce anotimp e la tine? După ce ai recunoscut? Cum este cerul? Ce ai văzut interesant în ilustrație?" Dacă e nevoie, se vor pune și alte întrebări. Apoi va trece la alt elev: ,, Alo, Tudor, ce fac copiii acolo la tine? Cum sunt îmbrăcați? Ce s-a întâmplat cu umbrela fetei?"etc. Elevii vor răspunde întrebărilor învățătoarei potrivit cu detaliile imaginilor primite.

Eu greșesc, tu nu greșești!

Învățătoarea pregătește elevii spunându-le că a formulat câteva propoziții, dar că toate sunt greșite. Ei vor fi cei care vor corecta, adică vor găsi varianta corectă de plural potrivit pentru fiecare cuvânt.

Ex: Învățătoarea spune:	Elevul răspunde corect:
,,Am cinci deget."	,,Am cinci degete."
,,Am șapte gândac. "	,,Am șapte gândaci."
,,Am patru ciorap."	,, Am patru ciorapi."

Bibliografie:

9. Mîndru Elena - ,,Învațăm, jucându-ne!, Ed. Didactica Publishing House, 2012
10. Dumitru Alexandrina, Dumitru Viorel-George -,,Jocuri didactice", Ed. Corint Educațional, 2014;
11. Gai Bianca, Epure Călin, Curcubătă Răzvan, Vaida Bogdan -,,Jocuri didactice", Ed. Taida, 2021;
12. Crețu Elvira, Iliescu C., Nichita S., Popescu S.- ,,Îndrumător metodic", Ed.Didactică și Pedagogică, 1981;

Jocul didactic muzical

Prof.înv.primar Deaconeasa Verginica

Școala Gimnazială nr.37 Constanța

Jocul reprezintă o activitate ce izvorăşte din nevoia de a acționa a copiilor, trăsătură dominantă a condiției umane. Prin caracterul său practic el cultivă deprinderi bogate, trăsături complexe de caracter, convingeri şi puternice trăiri emoționale. Jocul a fost un subiect de studiu preferat de mulți autori. Așadar, există multe definiții ale acestui concept.Vâgoțki spunea că ,,jocul este manifestarea primară a atitudinii creative a copiilor față de ceea ce îi înconjoară, în timp ce Claparede definea jocul ca fiind ,,idealul vieții."

Cerghit afirma că ,,unele teorii susțin că jocul și educația se exclud reciproc, însă practica a demonstrat că jocul este o modalitate de educație pusă în slujba dezvoltării activității mintale, a celei senzoriale, manuale, a exprimării plastice, ritmice, verbale, grafice."

Jocul didactic sau educativ asigură o îmbinare a elementelor distractive cu cele de muncă, de învățare. El poate fi utilizat la orice disciplină și, cu siguranță, va asigura un moment de învățare îndrăgit de toți elevii.

Practicarea jocurilor de către copii reprezintă o activitate cu bogate valențe educative – prin joc, simplul cântat se transformă într-o activitate complexă; se antrenează în activitate un număr foarte mare de copii, sporeşte interesul şi plăcerea de a participa, inclusiv a copiilor cu posibilități nuzicale mai reduse.

Jocul didactic muzical nu are o formă proprie fixă, ci se organizează ca o activitate vie, având ca obiect o anumită sarcină didactică şi apelând la un material muzical divers. Regulile de joc şi acțiunea jocurilor muzicale se stabilesc de cadrul didactic sau reies din conținutul literar al cântecelor.

Clasificarea jocurilor muzicale

- în funcție de sarcina muzicală urmărită:

-**jocuri melodice** contribuie la formarea deprinderii de a executa, de a recunoaşte şi de a valorifica în mici creații elemente melodice;

-**jocuri ritmice** contribuie la dezvoltarea capacității de a percepe şi executa diferențele de durată, de a marca şi recunoaşte structurile ritmice din cântece etc („Scrie ce auzi", „Bate cum vezi", „De-a dirijorul", „La paradă");

-**jocurile cu mişcări sugerate de text** au un caracter complex; mişcările potrivite sunt precizate în cadrul regulilor de desfăşurare a jocului, dar ele pot fi propuse de învățător sau alese de copii la oricare din cântecele cu un conținut potrivit;

-**jocul-dans** formează copiilor deprinderea de a executa mişcări de dans pe muzică şi de a sesiza şi sublinia structura arhitectonică a cântecului prin schimbarea mişcării;

-**jocurile pentru cultură vocală** urmăresc aceleaşi probleme ca şi exercițiile de respirație, dicție şi emisie („Mirosim o floare", „Suflăm praful de păpădie" , „Şarpele", „Trenulețul");

-**jocurile de creație** abordează o activitate muzicală superioară, de valorificare creatoare a cunoştinţelor şi deprinderilor dobândite de copii în activitățile muzicale; în perioada notației, micile creații vor fi transpuse direct în formule ritmice sau melodice, pe portativ;

-**jocurile spectacol** nu sunt jocuri muzicale propriu-zise, deoarece au un caracter interdisciplinar, prin selectarea cunoştinţelor axate pe o anume temă şi însoțite la diferite discipline de învățământ. Se creează personaje ireale, costumate corespunzător, se interpretează cântece şi poezii (cântecele se asociază cu mişcări sugestive şi se alternează cu poezii);

-**jocuri de însuşire a elementelor de expresie;**

-**jocuri de diferențiere a timbrului muzical;**

- în funcție de mijlocul muzical cu care se combină

-**jocul didactic muzical cu suport pe cântec** presupune dinamizarea activității de cânt prin îmbogățirea ei cu diverse mişcări şi procedee de interpretare; orice cântec poate deveni joc prin formularea de către cadrul didactic a unor sarcini cum ar fi:

- interpretarea cu solist, pe roluri, în dialog, pe grupe de copii
- ritmizarea sau marcarea timpilor cu obiecte sonore, instrumente de percuție, bătăi din palme
- interpretarea în canon
- executarea unor mişcări
- alternarea execuției cu audiție interioară

Tehnologia didactică în desfăşurarea jocurilor didactice cu suport pe cântec:

- reactualizarea cântecului ales pentru joc
- explicarea şi demonstrarea jocului
- executarea în colectiv

-**jocul didactic cu suport pe exercițiu** asigură un cadru atractiv activităților de formare a deprinderilor muzicale, atât prin cerințele şi regulile stabilite, cât şi prin formularea titlului ce poate fi imaginat astfel încât să le sugereze sarcinile ce trebuie îndeplinite;

Tehnologia didactică în desfăşurarea jocurilor didactice axate pe exerciții:

- anunțarea titlului şi a scopului
- demonstrarea şi explicarea jocului
- executarea şi evaluarea jocului

-**jocul didactic cu suport pe audiție** facilitează recunoaşterea auditivă a unor probleme muzicale de timbru, nuanță, tempo şi de aceea se desfăşoară frecvent sub forma ghicitorii („Recunoaşte instrumentul”);

Tehnologia didactică în desfăşurarea jocurilor didactice axate pe audiție:

- pregătirea anterioară
- anunțarea titlului jocului
- formularea şi explicarea cerințelor
- dirijarea şi audierea piesei
- analizarea şi descoperirea elementului cerut
- evaluarea activității

JOCURI - Exemplificări

Jocul "Să desenăm un ... cântec"

Competențe: dezvoltarea capacității de analiză şi sinteză, a imaginației şi sensibilității, educației simțului estetic.
Sarcina didactică: realizarea unui desen în care să reprezinte ceea ce le-a sugerat în esență audierea unui fragment muzical.
Desfăşurarea jocului:

Învățătorul oferă copiilor spre audiere un fragment muzical, fără text. Pe baza lui elevii vor trebui să realizeze un desen în care să redea esențialul din cântec. (Pentru obişnuirea elevilor cu acest joc, inițial, li se pot da sarcini mai simple: să aleagă din mai multe imagini numai pe cele adecvate cântecului sau să completeze un desen schițat în linii mari dinainte, în acord cu conținutul cântecului prezentat.)

Vor fi evidențiați elevii care realizează desenele cele mai originale, dar adecvate cântecului.

Jocul " Să creăm un text pentru cântec"

Competențe: dezvoltarea capacității de analiză şi sinteză, a imaginației şi sensibilității.
Sarcina didactică: crearea unui text literar adecvat pentru un fragment muzical.
Desfăşurarea jocului:

Învățătorul explică elevilor regulile compunerii textului: unui sunet îi corespunde numai o silabă; pauza este şi pentru muzică şi pentru textul literar al cântecului etc. Pentru a se asigura respectarea acestor reguli, la început se poate scrie la tablă structura cântecului, cu semnele cunoscute de elevi.

Vor fi evidențiați elevii care realizează textele cele mai originale, adecvate fragmentului muzical studiat.

Varianta I: După ce se învață numai strofa I dintr-un cântec constituit dintr-o parte expozitivă şi un refren, copiilor li se cere:
a). Să găsească alt refren, partea expozitivă a fiecarei strofe (versurile) fiind cunoscută;
b). Să continue partea expozitivă cu cuvinte fără rimă, menținând acelaşi refren.

Varianta aII-a: Elevii au sarcina să "traducă" un text literar în termenii specifici materiei muzicale.

Jocul „Catalogul"

Competențe: receptarea unor sunete emise de surse diferite, cu durate, intensități, înălțime şi viteză de succesiune contrastante.

Sarcina didactică: reproducerea în colectiv a cântecelor însuşite intuitiv, pronunțând corect cuvintele.

Desfăşurarea jocului:

Câte un elev îşi spune numele după o melodie improvizată de el, iar clasa in răspunde pe aceeaşi melodie.

Exemple:

1. elev: „Pe mine mă cheamă…."; clasa: „Pe tine te cheamă…"

2. elev: „Numele meu este…"; clasa: „ Numele tău este…"

3. elev: „Eu sunt …"; clasa; „ Tu eşti…" etc.

Jocul„ Coroana"

Competențe: Cântarea individuală sau în grup, asociind mişcarea sugerată de text şi de ritm

Sarcina didactică: dinamizarea activitatii de cântare prin îmbogațirea ei cu diferite mijloace și procedee de interpretare; dinamizarea activității se poate realiza cu ajutorul unor mișcări sugerate de melodie

Desfășuraraea jocului: învățătorul le interpretează textul sau le pune audiție muzicală; li se explică elevilor ce este aceea o coroană și cum se poate realiza cu ajutorul mâinilor. Se cântă cântecul și se însoțesc cuvintele de mișcări ale brațelor.

O coroană noi formăm

Brațele le ridicăm,

Sus,jos, sus, jos, sus, jos, sus, jos, stop!

Jos, sus, jos, sus, jos, sus, jos, sus, stop!

Bibliografie:

1.Cerghit Ioan, *Metode de învățământ*, Ed.Polirom,Iași, 2006

2.*Programa școlară pentru muzică și mișcare*, București, 2013

3.Vasile Vasile, *Metodica educației muzicale*, Ed.Muzicală, 2012

Dezvoltarea creativității prin joc

Prof. Delcea Carmen
Colegiul Național ,,Mihai Eminescu", Buzău

" Faceti în așa fel încât copiii să se instruiască jucându-se. Veți avea prilejul de a cunoaște înclinațiile fiecăruia."
Platon

Ținând cont de complexitatea fenomenului creativității, Al. Roșca arată că e greu de formulat o definiție a creativității care să fie unanim recunoscută. Creativitatea reprezintă un complex de aptitudini și însușiri psihice care în condiții favorabile generează produse noi și valoroase pentru societate sau pentru individ. Toți oamenii au un anumit nivel de creativitate. Cei mai mulți au un nivel de creativitate la nivel mediu.

Creativitatea este considerata de către psihologi o capacitate psihică a copilului de a realiza lucruri noi, din punct de vedere teoretic, științific, tehnic și social. Trebuie să iei in considerare ca această capacitate trebuie să fie dezvoltată de-a lungul anilor prin intermediul unor activități care să îl determine pe copil să își folosească imaginația.

În primul rând trebuie să știi faptul ca din punct de vedere psihologic, cea mai bună modalitate de învățare în primii ani de viață este prin intermediul jocului. Din vremuri imemorabile, jocul a însoțit, de-a lungul evoluției sale, ființa umană. Rolul său propulsor în procesul obiectiv al dezvoltării omului, dar şi al umanității în ansamblul ei, i-a conferit caracter universal. Ponderea cea mai mare, ca timp şi importanță, o are jocul la vârsta copilăriei, aflându-se într-o anume consonanță cu însăşi natura copilului. Până a deveni obiect al cercetărilor stiințifice, jocul a fost folosit, din timpuri foarte vechi, ca unul dintre principalele mijloace de educare a copilului. S-a evidențiat caracterul formativ-informativ-recreativ al jocului, prin influența pe care o are asupra dezvoltării copilului. Este recunoscut locul său în sistemul general al muncii educative, alături de alte metode. Prin joc se socializează, se experimentează, se dezvoltă personalitatea, imaginația, originalitatea, creativitatea sau se consolidează atitudini comportamentale pozitive: încrederea în forțele proprii, solidaritate în grup, spirit de echipă, de competiție, toleranță

Prin intermediul creativitatii, copilul va învăța să elaboreze căi și soluții originale de rezolvare a problemelor și să identifice aspecte deosebite ale realității. Cercetările psihologice au demonstrat faptul că prin intermediul unor activități care dezvoltă creativitatea, copilul va putea avea un comportament mai interactiv și mai deschis față de persoanele cu care va intra în contact.

Creativitatea poate fi stimulată sau inhibată în mediul familial. Un mediu familial permisiv, deschis, în care copilul se simte sprijinit de părinți, apreciat pentru ideile sale poate avea efecte pozitive asupra creativității elevului. Școala este un alt mediu unde poate fi stimulată creativitatea sau poate fi stopată. Dezvoltarea creativității elevilor depinde în mare măsură de atitudinea profesorului față de elevi. Profesorul poate folosi la clasă multe jocuri didactice. Acestea cuprind cerințe care contribuie la valorificarea creatoare a deprinderilor și cunoștințelor achiziționate, la realizarea transferurilor între acestea, la dobândire prin mijloace proprii de cunoștințe.

Jocul devine „didactic” atunci cand prin modul de formulare al sarcinii de învățare copilul este adus în situația de a-și utiliza energiile și potentialul psiho-fizic pentru a-și optimiza parametrii comportamentali.

Termenul 'didactic', asociat celui de joc, accentuează latura instructivă a activității care devine, în mod necondiționat, parte integrantă a acestuia și se concretizează printr-un anumit volum de cunoștințe, de acțiuni obiectuale și mintale pe care le solicită. Indiferent de etapa de vârstă la care este utilizat, jocul didactic favorizează atat aspectul informativ al procesului de învățământ cât și aspectul formativ al acestuia.

Pentru copil, jocul este distracție, este învățătură, este muncă, mijloc prin care se educă, mijloc eficient de cunoaştere a lumii înconjurătoare, a înțelegerii matematicii, a educării limbajului, a cunoașterii mediului înconjurător, a dezvoltării estetice, creative şi fizice.

Jocul este mişcare, explorare, comunicare, socializare, observație şi imitație, exercițiu, disciplinare, învățare şi, mai ales plăcere. Esența jocului este reflectarea şi transformarea, pe plan imaginar a realității înconjurătoare. Jocul nu este numai o simplă distracție, ci, prin joc, copilul descoperă şi lumea şi viața, într-un mod accesibil şi atractiv, o cercetează , o prelucrează şi o transformă în învățare, în experiență personală.

Considerarea jocului didactic ca metoda de stimulare și dezvoltare a creativității se argumentează prin capacitățile de antrenare în joc a factorilor intelectuali și non intelectuali evidentiați în cercetările de până acum.

Jocurile didactice cuprind sarcini didactice care contribuie la modificarea creatoare a deprinderilor și cunostintelor achizitionate la realizarea transferurilor între acestea, la dobândirea prin mijloace proprii de noi cunoștințe. Ele angajează întreaga personalitate a copilului constituind adevarate mijloace de evidențiere a capacitătilor creatoare, dar și metode de stimulare a potențialului creativ al copilului, referindu-se la creativitatea de tip școlar, manifestată de elev în procesul de învățământ, dar care pregatește și anticipează creațiile pe diferite coordonate.

A se juca și a învăța sunt activități care se îmbină perfect. Principiul aplicat în jocurile educative și didactice este acela al transferului de energie. Un interes care nu poate exercita încă decât o acțiune minimă sau nulă asupra comportamentului copilului este înlocuit cu un interes imediat și puternic.

Prin intermediul jocului didactic se pot asimila noi informații, se pot verifica și consolida anumite cunoștinte, priceperi și deprinderi, se pot dezvolta capacităti cognitive, afective și volitive ale copiilor, se pot educa trăsături ale personalității creatoare, se pot asimila modele de relații interpersonale, se pot forma atitudini si convingeri.

Copiii pot învăța să utilizeze bine informațiile, timpul spațiul și materialele puse la dispozitie, li se poate dezvolta spiritul de observație, spiritul critic și autocritic, capacitatea anticipativ-predictivă, divergența și convergeța gândirii, flexibilitatea și fluența. Poate fi solicitata capacitatea elevilor de a se orienta într-o anumita situație, de a propune soluții, de a le analiza și opta pentru cea optimă, de a extrapola consecințele unei anumite situații concrete, de a interpreta și evalua anumite experiențe, fenomene, situații .

Manifestand creativitate, cadrul didactic va determina avântul libertății și creativiății copiilor, va realiza ehilibru între preocupările pentru formarea gândirii logice, rationale, flexibile, fluide, creatoare,

depăsind întelegerea îngustă, eronată, potrivit căreia libertatea de manifestare și creație a copiilor se dezvoltă spontan. Aplicând cu pricepere jocul didactic, cadrul didactic trebuie ăa poată valorifica unele din bogatele resurse formativ-educative ale acestuia în angajarea personalității copilului de a desfășura o activitate ce solicită efort susținut, dar într-o atmosferă de voie bună, de cooperare, de înțelegere .

Jocurile didactice în majoritatea lor au ca element dinamic întrecerea între grupe de elevi sau chiar între elevii intregului colectiv, făcându-se apel nu numai la cunoștințele lor, dar și la spiritul de disciplină, ordine, coeziune, în vederea obținerii victoriei. Întrecerea prilejuiește copiilor emoții, bucurii, satisfacții.

Jocul didactic constituie o eficientă metoda didactică de stimulare și dezvoltare a motivației superioare din partea elevului, exprimaăa prin interesul sau nemijlocit fața de sarcinile ce le are de îndeplinit sau plăcerea de a cunoaște satisfacțiile pe care le are în urma eforturilor depuse în rezolvare.

Jocurile didactice sunt antrenante pentru toti elevii și acționeazaă favorabil și la elevii cu rezultate slabe la învățătura, crescându-le performanțele și căăatând încredere în capaciățile lor, siguranță și promptitudine în răspunsuri, deblocând astfel potențialul creator al acestora.

Creativitatea, ca formațiune complexă de personalitate, se formează și exersează cu metode cât mai adecvate structurii sale, metode care să acționeze pe tot parcursul școlarității elevului, iar din acest punct de vedere, jocurile didactice satisfac cerințele îndeosebi la nivelul claselor primare.

Jocul reprezinta un ansamblu de actiuni si operatiuni care urmaresc obiective de pregatire intelectuala, tehnica, morala, fizica a copilului.

Jocurile didactice contribuie la dezvoltarea unei gândiri creatoare, la formarea priceperilor și deprinderilor de activitate independentă. De aceea, metoda jocurilor trebuie să facă parte din strategiile didactice de predare-învățare.

Bibliografie:

https://www.creeaza.com/didactica/gradinita/JOCUL-DIDACTIC-METODA-SI-FORMA878.php
https://tribunainvatamantului.ro/posibilitati-de-utilizare-a-jocurilor-ca-metode-activ-participative%EF%BB%BF/
https://www.bebebliss.ro/blog/importanta-jocului-pentru-dezvoltarea-creativitatii-copilului/
https://www.google.com/search?q=dezvoltarea+creativitatii+prin+joc&oq
https://edict.ro/stimularea-prin-jocuri-didactice-a-creativitatii-elevilor/

Pregătirea pentru viața de zi cu zi la grădiniță

Autor: prof.înv.primar Fătu Ștefania-Andreea

Școala: Școala Gimnazială „Ioan Grigorescu” Ploiești

Jocul didactic se numește „Spune ce ai gustat?”. Scopul acestui joc este educarea sensibilității gustative, olfactive, tactile și vizuale prin antrenarea analizatorilor corespunzători; perfecționarea posibilităților de asociere a unor însușiri cu obiectele cărora le aparțin.

Sarcina didactică constă în recunoașterea și denumirea corectă a gustului a unor alimente de bază și a unor însușiri stabilite prin intermediul celorlalți analizatori, prin raportarea însușirilor la obiectele pe care le posedă.

Regulile sunt următoarele: Copilul, legat la ochi, trebuie să numească alimentul după pipăit, gust, miros și să-l denumească. Vecinul (colegul) lui confirmă corectitudinea răspunsului și caută un aliment cu gust asemănător.

Materialul didactic folosit poate fi: zahăr, lămâie, alimente cu gust acru, dulce, amar, sărat.

Pentru desfășurarea și organizarea jocului se oferă următoarea sugestie: Educatoarea cheamă la masă un copil pe care îl leagă la ochi, apoi îl servește cu un aliment pe o farfurie. La semnalul ei „gustă și spune ce este”. El gustă și spune ce a mâncat. Dacă este cazul, copilul are voie să cerceteze alimentul și cu alți analizatori, pentru a-l recunoaște. Vecinul (colegul) copilului este chemat să verifice dacă răspunsul este corect și caută pe masă un alt aliment cu gust asemănător și-l arată copiilor.

Pentru a complica jocul, educatoarea spune ce gust are alimentul respectiv, iar copiii indică alimente cu gust corespunzător. Câștigător este copilul care denumește cel mai mare număr de alimente cu gust asemănător. În funcție de nivelul grupei, cerințele pot să fie mai diferențiate (alimente sărate, mai puțin sărate, alimente cu gust dulce acrișor etc.).

Bibliografie: „Jocuri și activități practice pentru grădiniță”, Rodica Cislariu, Gama, 2003

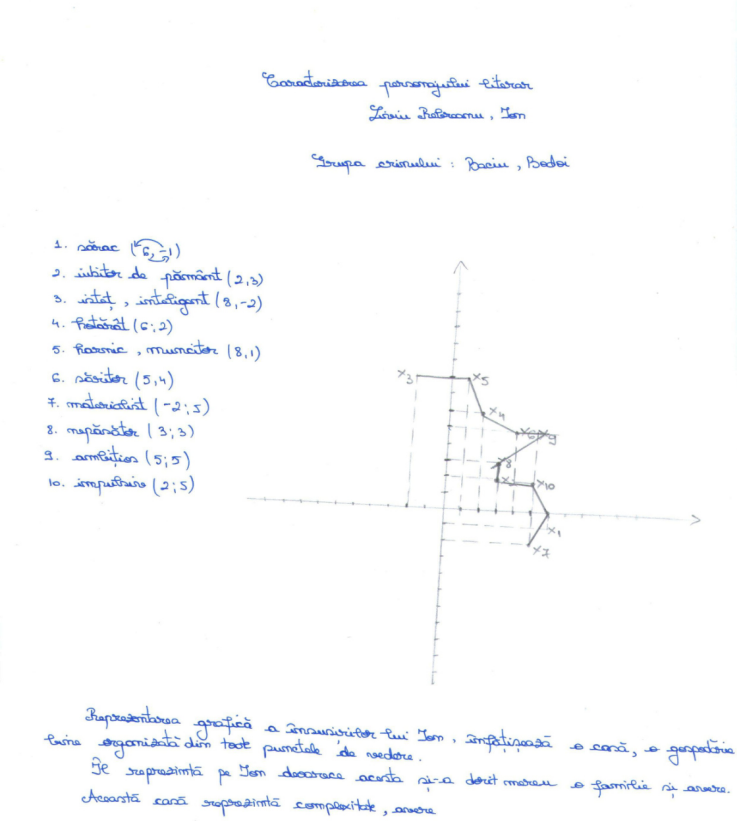
DESPRE DEZVOLTAREA CREATIVITĂȚII LA ORELE DE LIMBA ŞI LITERATURA ROMÂNĂ

Fegher Augustina-Felicia

Liceul Tehnologic "Nicolae Balcescu", oras Flaminzi, judetul Botosani

Într-o epocă a globalizării, a vitezei este foarte greu să îndreptăm paşii tinerilor şi spre bibliotecă, cuvânt despre care tot mai puțini tineri ştiu ce înseamnă sau cunosc unde se găseşte acea sală în cadrul şcolii sau a comunității. Aşadar profesorilor de limba şi literatura română, bibliotecarilor şi nu numai, le revine menirea sisifică de a stimula gustul elevilor pentru lectură, care a intrat într-o competiție neloială cu alte preocupări ale tinerei generații, mult mai tentante pentru moment. Importanța lecturii este evidentă şi actuală , ea implicând multiple aspecte:cognitiv, educativ, formativ. Citind elevii îşi dezvolta vocabularul, îşi îmbogățesc cunoştințele despre lume, sunt accentuate laturile estetice şi etice ale educației prin cunoaşterea şi înțelegerea valorilor etice, cultivarea sentimentelor, convingerilor şi comportamentelor morale.

Voi descrie una dintre strategiile didactice, pe care le-am brevetat in cadrul orelor de limba şi literatura română, mai ales in cadrul lecțiilor de literatură, la ciclul liceal, profilul real. Specifică acestei metode este participarea activă a elevului la procesul învățării se realizează și prin efortul de a se lămuri, de a înțelege ceea i se cere. Detectăm existenta procesului de înțelegere atunci când elevul reuşeste să coreleze organic o informație nouă cu celelalte cunoscute integrate in sistemul sau informațional. Activizarea elevilor în procesul de invățâmânt nu se poate realiza prin simpla indicare a operatiei intelectuale, pe care ei trebuie s-o efectueze. E nevoie de un mobil psihologic care trebuie stimulat, prin curiozitatea, stârnită de inedit. Una dintre metodele care răspund cel mai bine trebuințelor elevului este jocul. Trebuința de a se juca, la orice vârsta este tocmai ceea ce ne permite să impăcăm scoala cu viata, să procurăm elevului acele mobiluri de actiune care odinioară erau de negăsit in clasă. Jocul este puntea ce poate uni scoala cu viața, activitatea ce-i permite copilului să se manifeste spontan, deliberat si având impresia că se joaca, participă activ la propria lui formare, încrucisându-si cunostintele, formându-şi priceperi si deprinderi, atitudini, comportamente.



Faptul că reforma scolara a mutat accentual pe asigurarea functiei formative a învățării il determina pe invățator să utilizeze in actul didactic metode si procedee cat mai variate,in vederea realizării acestui scop.

Strategia, pe care am intitulat-o **Simbolul personajului literar**, reuseste să combine două discipline de invătamânt aparent fara legătura intre ele, matematica si literatura română. Are la bază jocul didactic și presupune mai multe etape. Într-o prima etapa este necesar ca elevii să fi citit opera în întregime, pentru a emite judecăți de valoare referitoare la personaj. Apoi fiecare dintre acestia, chiar de la inceputul orei, isi fac o lista cu insușirile pe care le are personajul ce urmează a fi caracterizat, lista in ordine alfabetică. A treia etapa constă in marcarea grafică pe axa Bine-Rau, a acelor trasături ale personajului pe care le-au ales, negociindu-se coordonatele, adică acordându-li-se un punctaj din 10 puncte posibile. Modalitatea de organizare a clasei de elevi este activitatea pe grupe, de preferinta fiecare dintre acestea alegandu-si un nume sugestiv.Timpul desfasurarii este o ora. Resursele didactice necesare sunt flip-chartul, foi, markere, creioane. Spre exemplu, elevii de clasa a X-a, profil real, au ales din caracterizarea personajului, Ion din romanul cu același nume, următoarele zece trăsături ale personajului: sărac, iubitor de pamant isteț, inteligent, hotărât, harnic muncitor, materialist,ambitios, impulsiv etc. Mergând după citatul că in “spatele oricărui lucru bun se ascunde un lucru rău si invers, in spatele fiecărui lucru bun se ascunde un lucru rău”, au negociat in cadrul grupei acordarea unor punctaje pe axa Bine -Rau care vor fi reprezentate grafic în funcție de propria lor perceptie. Astfel, pentru unii dintre elevi faptul că este ambitios poate fi punctat mai bine pe axa binelui, pentru altii, din contra este ceva rău, acordându-i-se mai multe puncte pe axa orizontală. La fel săracia, ca trăsătură a personajului este percepută diferit de elevi. In final prin unirea tuturor punctelor se obtine un simbol, pe care elevii il vor interpreta. S-au obtinut urmatoarele simboluri pe care le-am interpretat in contextul romanului si cu ajutorul dictionarului de simboluri: castelul, zmeu, oglinda, vaporul clovnul.

Aceasta metodă se poate utiliza, atât in predare, cât si in evaluare, începând de la clasa a VIII-a. Scopul acestei metode este dezvoltarea creativității, a limbajului a gândirii şi, indirect îmbogătirea strategiilor de lectură. Aplic aceasta strategie de trei ani şi elevilor le place rolul acesta de cataloga personajele, "de a le judeca", bineînțeles, tinându-se cont de adevărul literar

Se poate reproşa modalităților de acest tip de concepere a orelor de literatură, caracterul lor filozofic, timpul alocat pregătirii etc, dar acestea pălesc în fața avantajelor dezvoltarea imaginației, a creativității, a limbajului, activizarea efectiva a orelor de literatură, dezvoltarea spiritului competitiv. Specifică este trimiterea oarecum imperativă, la text, la citirea integrală a cărților, fără a fi gândită astfel de către elevi.

Am considerat ca jocul pune in functie toate forțele intelectuale ale copiilor, dar şi trăirile lor si am constatat implicarea lor, cu adevarat, in cadrul orelor.

Bibliografie:

1. Pamfil, Alina, *Studii de didactica literaturii române* ,Ed. Polirom,2006

2. Popescu, Ion, *Lectura elevilor*, Ed. Teora, 2002

Secvențe de joc în cadrul activității de educație rutieră la clasa I

Profesor învățământ primar Gheorghe Fănica

Școala Gimnazială ,, Mihai Viteazul"-

structura Școala Gimnazială ,,Mihail Sadoveanu"-Brăila

Educația rutieră, subsumată educației pentru formarea abilităților de viață ale elevilor, începe de la vârste fragede. Urmărește formarea abilităților și competențelor rutiere personale, de grup și sociale, la preșcolari și școlari.

La clasa I, prin activitățile desfășurate, am urmărit în primul rând cunoașterea semnelor de circulație și a regulilor de circulație ca pietoni. Particularitățile de vârstă impun însă abordarea sub formă de joc a acestora, oricât de serioasă este tematica acestor activități, fiindcă școlarul mic participă cu plăcere la jocuri și, pentru el, este principala formă de învățare.

În cadrul activității ,, Fii atent la semafor!" am urmărit realizarea câtorva obiective specifice: să recunoască semnele de circulație simple, să enumere reguli de circulație, să utilizeze corect termeni specifici, să identifice reguli și norme de comportare pe drumurile publice, în drumul zilnic spre școală.

Activitatea s-a desfășurat sub forma unui concurs pe echipe, probele concursului-sub forma unor **jocuri diverse**, alternând cu activitatea frontală, care urmărea consolidarea cunoștințelor și fixarea lor cu întreaga clasă.Elevii s-au împărțit în echipe, și-au ales un nume potrivit tematicii, au stabilit apoi un coleg care să reprezinte echipa.

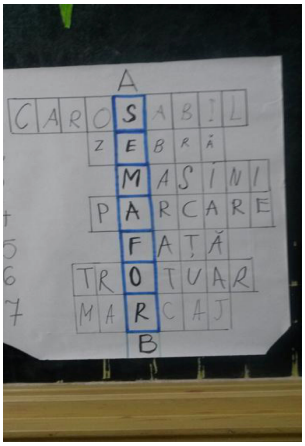
Iată câteva jocuri , toate pe baza unor ghicitori, care au determinat elevii să participe cu mare plăcere:

● *Ghicește și indică!* Fiecare echipă a desemnat un reprezant care să indice răspunsul la ghicitoare dintre semnele de circulație afișate

Cu trei ochi
Mari, sclipitori,
Face- atenți pe pietoni.
Îți indică,
Fără grai,
Când să treci
Și când să stai.

● *Rebus tematic* -fiecare echipă a avut ca sarcină să completeze rebusul cu răspunsul la o ghicitoare, după ce, în prealabil, membrii acesteia s-au sfătuit. După completarea pe orizontală, pe

verticală s-a obținut cuvântul ,, semafor” care a dus la discuții frontale despre semnificația culorilor acestuia și rolul său în trafic.



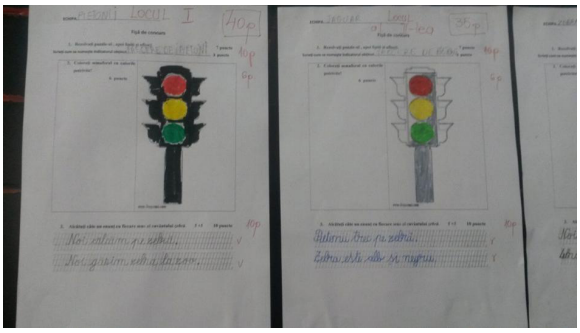
1. Haide, spune, drag copil,/Ştii tu oare care este
Partea din şosea pe care/Merg maşinile-n plimbare?
(Carosabil)

2. Dungi albe, orizontale/Aşezate la picioare/Te-ajută la traversare .
(Zebra)

4. Când mașina obosește/Sau când se mai odihnește
Are-un loc de relaxare./ Voi îl știți? E o ...(*Parcare*)

6. Când mergeți la școală,/Tu, băiat ,și tu, fetiță,
Voi pe unde circulați/Viața să vi-o apărați ?
(Trotuar)

●*Ghicim și colorăm corect!*-discuțiile despre semafor au fost urmate de acest joc. Copiii au colorat culorile indicate tot prin niște ghicitori, în echipă.



*Ce culoare îți spune:/,,Stai şi nu pleca !
Încă nu e timpul/Pentru a traversa ?” (roşu)

*Ce culoare îți spune:,, Fii, copile, atent !? ”
(galben)

*Cine te îndeamnă:/,,Hai la traversat ?” (verde)

●*Puzzle tematic*-următorul joc pe echipe a cerut elevilor să reconstituie semnul de circulație cerut de următoarea ghicitoare:,, Pe jos când ai plecat la drum/Să știi că pieton tu ești/Și reguli ai de respectat./ Nu-i bine ca să te grăbești!”. Indiciul a dus apoi la obținerea semnului de circulație care marchează trecerea de pietoni pe care apoi echipele l-au afișat pe tablă.

●*Ghicește, selectează, colorează, decupează!*-jocul a cerut elevilor să ghicească răspunsul la ghicitoare, să selecteze imaginile potrivite și să le coloreze. Au obținut ecusoane cu agenți de circulație pe care apoi a fost trecut locul obținut de fiecare echipă.

Pe orice vreme e prezent
În intersecție, atent.
Traficul îl dirijează,
Strada o supraveghează.
(*Agentul de circulație*)

Prin îmbinarea acestui concurs pe echipe cu activitatea frontală, această activitate de educație rutieră a dus la dobândirea și consolidarea prin joc a unor cunoștințe esențiale despre indicatoare, reguli de circulație, agentul de circulație într-o manieră destinsă și plăcută.

Jocul didactic matematic în învățământul preșcolar

Autor: Ghibu Livia Marinela

Prof. Înv. Preșc. Grădinița P.P.; Becicherecu Mic; Timiș

În cadrul activităților instructiv- educative în grădinița de copii, activitățile matematice au un rol deosebit în dezvoltarea proceselor cognitive și afectiv motivaționale. Prin însușirea noțiunilor matematice , copilul își formează deprinderi de lucru, dprinderi de a rezolva situații- problemă în contexte variate, deprinderi care devin utile în activitatea lor practică și pot influența copilul în plan atitudinal și social.

Folosirea jocului didactic în predarea matematicii , în înțelegerea noțiunilor și conceptelor specifice acestei științe, face ca preșcolarii să învețe cu plăcere, să aibă o comportare mult mai activă, acceptând competiția cu sine însuși și cu ceilalți parteneri de joc, să devină interesat față de activitatea ce se desfășoară.

Un exercițiu sau o problemă poate deveni joc matematic dacă:

- Realizează un scop și o sarcină din punct de vedere matematic;
- Folosește elemente de joc în vederea realizării sarcinii propuse;
- Folosește un conținut matematic accesibil și atractiv;
- Utilizează reguli de joc cunoscute anticipat și respectate de preșcolari.

Reușita jocului didactic este condiționată de proiectarea, organizarea și desfășurarea lui metodică, de modul în care educatoarea știe să asigure o concordanță deplină între toate elementele lui.

Primele jocuri didactice desfășurate la grupa mică sunt **jocuri de formare de mulțimi**. Jocurile didactice: ” Spune , ce sunt?”, ” Încărcăm trenul!” au drept scop formarea de mulțimi de jucării după o însușire comună: forma. Pentru formarea de mulțimi după culoare se pot desfășura jocurile: ” Mingile la coș” în care obiectele au aceeași formă, diferă doar culoarea; jocul ” Să facem ordine la jucării, la creioane colorate...”, în care obiectele au formă diferită (mașinuțe, cuburi, mingi, creioane) urmând a constitui mulțimi în funcție de un singur criteriu (al culorii), făcând abstracție de formă. Jocul didactic ” Șervețelele” are drept scop consolidarea deprinderii de a forma mulțimi după mărime (indiferent de culoare) și după culoare (indiferent de mărime).

Altă categorie de jocuri vizează fixarea numerelor și a număratului în limitele 1-3 , precum și a numeralelor ordinale (primul, al doilea, al treilea) , cum ar fi jocurile: ” Stop!”, ” De câte ori te-am strigat?”, ” Te rog să-mi dai tot atâtea jucării”; ” A câta jucărie este a ta? ”. La următoarele grupe de vârstă , 4- 6 ani se aprofundează și se îmbogățesc cunoștințele referitoare la constituirea de mulțimi pe baza unor însușiri considerate simultane, ordonarea obiectelor unei mulțimi după dimensiune perceperea unor relații și poziții spațiale, aprecierea globală și prin formare de perechi a cantității, familiarizarea cu

numerele (1- 5 la grupa mijlocie, 1- 10 la grupa mare). La grupa mare se desfășoară jocuri didactice pentru consolidarea deprinderii de a efectua operații simple de adunare și scădere cu 1- 2 unități în rezolvarea unor probleme simple, după imagini. La început, în primele jocuri, educatoarea va prezenta concomitent cu imaginea și conținutul problemei în versuri. Apoi , imaginile vor fi prezentate și educatoarea va cere copiilor să formuleze problema pe baza unor propoziții sau chiar scurte povestioare.

Jocurile logico- matematice se deosebesc de jocurile didactice prin materialul didactic folosit: trusele cu piese Dienes, Logi I și Logi II.

Jocurile logice pentru constituirea mulțimilor sunt continuarea firească a jocurilor libere și-i ajută pe copii să-și sistematizeze observațiile făcute anterior. Pe măsură ce copiii și-au îmbogățit experiența , jocurile devin tot mai complexe, solicitându-le mai mulți analizatori, combinând jocul cu mișcarea , cu cântecul, cu povestirea etc. Astfel, "Săculețul fermecat" le dă posibilitatea copiilor să descopere forma, mărimea și grosimea piesei numai prin simțul tactil, culoarea poate fi doar ghicită.

În jocul " Biblioteca" pot fi verificate nu numai cunoștințele și vocabularul preșcolarilor, ci și calitățile lor artistice de povestitori, recitatori și cântăreți. Activitatea constituie totodată un test pentru verificarea comportării civilizate.

După ce copiii au învățat să constituie diferite mulțimi din piesele trusei, ei trebuie conduși în descoperirea " misterelor " acestor mulțimi, sortând elementele după noi criterii, aranjându-le într-o anumită ordine și succesiune. Acest rol revine **jocurilor de aranjare în tablou** a pieselor unei mulțimi oarecare. Tablourile sunt formate din căsuțe pătrate dispuse pe linii și coloane, iar totalul căsuțelor corespunde numărului de piese din mulțimea ce trebuie aranjată.

După ce copiii cunosc bine componența trusei se pot organiza și **jocuri de diferențe.** În primele jocuri se stabilesc asemănarile și deosebirile dintre două piese oarecare, apoi se cere înșiruirea după o anumită regulă, formându- se așa- numitele " trenuri".

Jocurile cu cercuri sunt jocuri a căror denumire provine de la faptul că delimitarea mulțimilor se face prin cercuri colorate trasate pe dușumea (diagramele Venn). În primele jocuri, copiii înșiși sunt elementele ce constituie mulțimea. În jocul " V-ați găsit locurile ?", copiii trebuie să fie atenți pentru a sesiza dacă posedă sau nu atributele definitorii pentru mulțimile în cauză și, în funcție de acestea , să- și găsească locul potrivit.

Jocurile de formare a perechilor constituie un pas însemnat pe calea înțelegerii numerice a unei mulțimi, folosind punerea în corespondență (termen la termen) a elementelor ce le compun. Jocurile " Tot atâtea" și " Formați perechi", asigură preșcolarilor pregătirea necesară relației de echivalență.

Jocurile de transformări constituie o continuare firească a jocurilor de perechi, prin faptul că în cadrul lor se folosește corespondența biunivocă. Prin jocul " Să faci și tu ca mine!" li se cere copiilor să reproducă fidel o construcție oarecare (realizată cu piesele trusei) , respectând întocmai atributele pieselor precum și pozițiile lor relative. Educatoarea alege 5- 6 piese din trusă și alcătuiește cu ele , pe masă, o construcție oarecare (floare, castel, tractor, rachetă) . Copiii trebuie să construiască aceeași figură , cu tot atâtea piese, respectând forma, mărimea, culoarea, grosimea și poziția fiecărei piese din model. Un pas înainte se face prin jocurile care solicită realizarea unei construcții după model,

schimbând însă un atribut al piesei: ” Schimbă mărimea!” (grosimea, forma,etc.); piesele mari din construcția model se schimbă în piese mici, iar cele mici în piese mari. Aceste schimbări se realizează cu respectarea celorlalte atribute (formă, culoare, grosime).

Din cele prezentate, se poate observa că jocurile didactice matematice și jocurile logice se pot corela interdiciplinar cu activitățile de cunoașterea mediului, de educarea limbajului etc.

Bibliografie:

Iftimie, G.,1976, Jocuri logice pentru preșcolari și școlari mici, E.D.P. București;

Neagu, M., Beraru, G., 1995, Activități matematice în grădiniță, Editura As`s, București;

Taiban, M., Petre, M., Nistor, V., Berescu, A., 1976, Jocuri didactice pentru grădinița de copii, E.D.P. București

JOCUL DIDACTIC ÎN PROCESUL INSTRUCTIV-EDUCATIV ŞI IMPORTANȚA ACESTUIA ÎN CONTEXTUL PANDEMIC.

GLOMNICU ANDRA ELENA, G.P.P.- COMENIUS CONSTANȚA

Jocul didactic poate fi considerat şi "un mijloc de facilitare a trecerii copilului de la activitatea dominanta de joc la cea de invatare", conform (Bache H., Mateias A., Popescu E., Serban F. - "Pedagogie prescolara.Manual pentru scolile normale", Edit. Didactica si Pedagogica, Bucuresti, 1994).

Jocurile didactice pot ajuta la atingerea unor obiective educaționale variate. De asemenea, acestea pot viza formarea si dezvoltarea continua a copilului, atunci când vorbim despre jocuri de spectru motric, sportive, precum şi dezvoltarea unor caracteristici ale vieții psihice precum (procesele psihice senzoriale, intelectuale, volitive, trăsături de personalitate, s.a.).

Se poate observa de altfel faptul că jocurile didactice pot contribui la soluționarea unor sarcini specifice educației morale, estetice.

Prin jocul didactic, copiii dobândesc un set de valori şi cunoştințe, adoptate şi susținute apoi în activități din viața de zi cu zi.

Spre deosebire de alte tipuri de jocuri, jocul didactic are o structură aparte. Elementele componente ale acestuia sunt:

- scopul jocului;
- continutul jocului;
- sarcina didactică;
- regulile jocului;
- elementele de joc.

Având în vedere propriile experiențe educaționale din ultima perioadă, pot spune faptul că, în opinia mea, jocul didactic a reprezentat un aspect crucial al activității şcolare în ultimul an, şi anume anul şcolar 2020-2021, întrucât modalitatea de şcolarizare a fost diferită, în contextul pandemic. Având în vedere că s-a adoptat o modalitate de predare online cu ajutorul diferitelor platforme de socializare, am putut observa cum cele mai reuşite actrivități, care s-au bucurat de cel mai mult feed-back din partea părinților şi a copiilor, au fost activitățile de tipul jocurilor didactice, pentru realizarea cărora erau necesare de cele mai multe ori, obiecte ce se găsesc în orice locuință. Voi prezenta mai jos

un exemplu concret privind jocul didactic ce a fost realizat în cadrul perioadei de şcolarizare online.

"Astăzi vă propun o activitate senzorială frumoasă şi interesantă pe care o vom realiza sub forma unui joc didactic. Veți avea nevoie de o cutie, în care cel mic va trebui să adune din casă diferite obiecte de aceeaşi culoare (Stabiliți împreună culoarea). Fie că vorbim despre o cănuță, un pix, nasturi, cărlige, jucării, important este ca cel mic să recunoască în jurulm său culoarea, şi să îl ajutați să ducă obiectul la cutie. Minunat ar fi ca în aceste cutii senyoriale să se afle diferite obiecte care să stimuleze simțuri (puf, nisip, pietricele, jucării ce emit anumite sunete şi să le observe), dar este perfect dacă reuşim să parcurgem primul pas şi anume, identificarea culorii în jurul nostrum. Alăturat am ataşat fotografii cu astfel de cutii."

🌈💚❤️🧡💛💜💙🌈#Prin joacă învățăm, culori şi obiecte observam

BIBLIOGRAFIE:

https://www.scritub.com/gradinita/JOCUL-DIDACTIC-IN-PROCESUL-INS45174.php

"Pedagogie prescolara.Manual pentru scolile normale", Edit. Didactica si Pedagogica, Bucuresti, 1994

www.edupedu.ro

JOCUL DIDACTIC

Prof.Înv.Primar:Gurgu Claudia Monica
Şc.Gimn.Nr.2 Motru/Gorj

„Munca înseamnă ceea ce un om este obligat să facă şi joaca înseamnă ceea ce un om nu-i obligat să facă"(Mark Twain).

În lucrarea „Copilul şi jocul" , Jean Chateau afirmă că : *„un copil care nu vrea să se joace este un copil a cărui personalitate nu se afirmă, care se mulțumește să fie mic și slab, o ființă fără mândrie, o ființă fără viitor."*

Jocul satisface în cel mai înalt grad trebuințele copilului:de acțiune, de mişcare, de exprimare.În joc totul este permis, totul devine posibil. Jocul este un mijloc de exersare a gândirii şi a unor deprinderi, de cunoaştere şi autocunoaştere, mijloc de învățare, cale de relaxare şi distracție, este un mijloc de socializare dar şi un mod de exersare şi exprimare a originalității şi creativității.

Ce este jocul didactic?

În strânsă legătură cu conceptul de joc se află jocul didactic, ca subcategorie a sa. De fapt, spre deosebire de alte tipuri de joc, cel didactic are o structură aparte.

Este un important mijloc de educație intelectuală,ce dezvoltă în copil capacitatea creatoare."Este o metodă ce cunoaște o largă aplicabilitate și imprimă un caracter viu și atrăgător activității școlare " Prin jocurile didactice introduse în diferite momente ale lecției, se realizează o învățare activă, acordând un rol dinamic intuiției şi imaginației. Rolul cadrului didactic este nu de a preda cunoştințele sau de a prezenta de-a gata soluțiile. Copiii ar trebui lăsați să-şi confrunte părerile, să învețe din propriile greşeli, dând curs liber imaginației şi fanteziei fiecăruia. Printre deprinderile pe care copilul le dobândește și le consolidează prin joc se numără dezvoltarea limbajului, abilitatea de soluționare a problemelor, negocierea și logica succesiunii. "Introducerea jocului în diferite etape ale demersului didactic conduce la un plus de eficiență formativă în planul cunoașterii,dezvoltă la elevi atitudini afective și conduite conștiente de acțiune.În acest fel, învățătorul reușește să activizeze copiii din punct de vedere cognitiv,operațional și afectiv sporind gradul de înțelegere și participare activă a elevului la actul de învățare,să evidențieze modul de acțiune în diverse situații,să formeze deprinderi de interacțiune în cadrul grupului și, nu în ultimul rând, contribuie la formarea deprinderilor de autocontrol a conduitelor operatorii și a achizițiilor cognitive ale copiilor." Nevoia de învățare a existat întodeauna și este o parte integrantă a modului nostru de viață. Pentru a putea face față provocărilor și a învăta despre ceea ce se întâmplă în jurul nostru, trebuie să găsim modalități interesante și amuzante de învățare, care pot face copiii să vrea și să le placă să învețe. Există o nevoie de tranziție în procesul de învățare, care se petrece într-o formă nouă și surprinzătoare, ce dezvoltă adaptabilitatea, gândirea creativă și ieșirea din zona noastră de confort. Realizarea acestui lucru se face prin transformarea activității de învătare într-una experiențială, amuzantă, permisivă și de schimbarea a mediului tradițional aplicat până acum.

Care sunt beneficiile învățării prin joacă?

-**d**ezvoltarea competențelor – jocul încurajează efortul și realizările, pentru că oferă provocări, iar pentru a atinge aceste realizări trebuie sa îți maximizezi abilitățile;

-dezvoltarea încrederii de sine – a avea de-a face cu un joc și cu dificultățile pe care le aduce, construiește încrederea de sine și abilitatea de a face față oricăror situații;

-dezvoltarea procesului de gândire – jocul contribuie la atingerea concluziilor, la adresarea întrebărilor și a gândirii creative;

-un mediu sigur și plăcut – atunci când ne jucăm, suntem într-un mediu pozitiv, amuzant, sigur și lipsit de stres. Jocul este sigur si nu reprezintă o unealtă de amenințare, ce poate fi folosit pentru a atinge scopuri mai importante decât jocul însuși;

-învățarea experiențială îmbunătățește memoria – scopul învățării prin joacă este crearea unei experiențe de învățare pentru a ajunge la o învățare eficientă. Elementul de experiență crează o întâlnire memorabilă și permite livrarea mesajului într-un mod activ, fără efortul unui proces de învățare de tip didactic;

-dezvoltarea abilității de soluționare a problemelor – jocurile dezvoltă imaginația si creează experiență în a găsi noi modalități creative de a rezolva problemele. Jocurile implică învățare și curiozitate naturală, cresc motivarea și contribuie la crearea unui potențial de învățare de la vârste fragede;

-spargerea rutinei- experiența altor activități în afara familiarului, a granițelor zilnice.

Etapele jocului didactic :

-introducerea în joc;

-prezentarea materialului didactic;

-precizarea titlului și a scopului jocului;

-explicarea și demonstrarea regulilor jocului;

-fixarea regulilor;

-demonstrarea jocului de către învățător sau de către unul-doi elevi;

-executarea jocului de probă;

-executarea jocului de către copii;

-complicarea jocului, introducerea de noi variante;

-încheierea jocului și evaluarea performanțelor individuale sau de grup.

Iată un exemplu de joc desfășurat la disciplina Matematică :

JOC „PORTOCALELE”

Scop: Efectuarea operațiilor de adunare şi scădere în concentrul 0 - 100 fără trecere peste ordin.

Obiective prioritare:

- Să calculeze rapid spunând doar rezultatul operației date;
- Să compună rapid exerciții simple de adunare şi scădere;
- Să efectueze mintal exercițiile de adunare şi scădere.

Forme de exprimare: oral (frontal).

Competențe psihologice stimulate: atenția, gândirea, memoria,voința.

Resurse folosite: exerciții de adunare şi scădere învățate – create ad-hoc (oral).

Conținutul jocului: Învățătorul (sau un copil) conduce jocul şi îl începe spunând: ,,Aş mânca 25 + 30 portocale" – numind un elev să răspundă. Acesta spune rezultatul şi continuă jocul cu un nou exercițiu creat pe loc, spunând: ,,De ce 50 şi nu 55 – 5?" şi indică un alt elev din clasă. La rândul său, noul numit spune rezultatul, creează un alt exercițiu şi tot aşa până când cineva greşeşte rezultatul sau se gândeşte mult pentru a crea un nou exercițiu. Elevul neatent este scos din joc şi scrie drept pedeapsă o fişă pregătită de învățător cu exerciții de adunare şi scădere.

Jocul reîncepe cu noul exercițiu creat de învățător: ,,Aş mânca suma (diferența) dintre 40 şi 10".

Reguli:

- să vorbească tare pentru a fi auzit rezultatul şi exercițiul creat;
- să nu vorbească între ei;
- să nu depăşească cinci secunde de gândire;
- să scrie în linişte fişa atunci când este eliminat.

Evaluare: câştigă cel mai atent copil sau chiar mai mulți. Jocul poate dura 15 – 30 minute sau până când rămâne un singur câştigător.

Bibliografie:

1 Ioan Cerghit,***Metode de învățământ***,Editura Didactică și Pedagogică, ediția a II-a revăzută și adăugită,București, 1980,p.214.

2.. Elena Mîndru și colegii,***Strategii didactice interactive***,Editura Didactica Publishing House, București,2010,p.54;

3. Chateau, J., (1972), ***Copilul și jocul***, București: Editura Didactică și Pedagogică

4.. Oneț, Ana-Maria (2015), ***Stimularea creativității prin jocul didactic, în Universul Școlii***, Editura Universul Școlii, Alba Iulia;

Joc didactic „Inițialele calităților”

Hanganu Loredana Mihaela
Şcoala Gimnazială Vulcan

Scop: A cunoaște numele participanților, a inița cunoaşterea reciprocă in cadrul grupului, creşterea stimei de sine a participanților

Varsta: peste 7 ani

Materiale: Nici un material

Descriere: Fiecare participant îşi spune două calități pozitive care îl caracterizează, a căror denumire începe cu aceleaşi inițiale ca şi numele.

De exemplu: Popelea Andrei – plăcut şi amabil.

Fiecare vorbeşte când îi vine rândul, nu prea repede, pentru ca ceilalți să aibă timp să-i memoreze numele.

Este un joc aplicat in cadrul orei ,,Joc şi mişcare”, elevii au prezentat interes în activitatea propusă şi au răspuns cerințelor.

Fiecare participant a fost bucuros că a avut ocazia să răspundă şi să-şi exprime părerea față de sine.

Rebusul școlar

Prof. Iaru Cristina
Colegiul Național Pedagogic „Spiru Haret”, Buzău

„Oricare specialist care a devenit sau va deveni cadru didactic trebuie să studieze în mod aprofundat instrucția și educația sau, cu alte cuvinte, să studieze pedagogia.“

Jean Piaget

Reușita obiectivelor prevăzute de (noua) programă a învățământului în curs de derulare constă în derularea funcției formative a învățării. La îndeplinirea acestui scop concură mai mulți factori, cel mai important fiind metoda utilizată de cadrul didactic în actul didactic. Una dintre metodele care răspund cel mai bine trebuințelor copilului/elevului este jocul.

Există o sumedenie de jocuri pentru fiecare disciplină, de exemplu, specific orei de comunicare în limba română este jocul de rol sau jocuri didactice care au stat la baza alcătuirii unor fișe individuale menite să cultive spiritul competitivității. La matematică sunt utilizate jocurile logico-matematice; la istorie – sub formă de joc – studiul de caz; la știință, geografie, educație civică – în special rebusurile.

Ca mijloc activ-participativ, rebusul, folosit ca joc, bine pregătit și organizat, contribuie la exersarea deprinderilor, la consolidarea cunoștințelor și la valorificarea lor creatoare. Fiecare rebus, ca orice joc, are un obiect al său, o structură și reguli și o ordine ce trebuie respectate.

Rebusul școlar contribuie la motivarea învățăturii, necesară în competiția actuală, amenințată de alți factori: motivația banului, a muncii fără efort și suport intelectual, ofertele jocului pe calculator, la ultimul nefiind evaluat de nimeni, nici măcar de părinți. Astfel devin indiferenți la oferta școlii.

Ineditul joc dezvoltă procese psihice ale elevului :gândirea, limbajul, memoria, atenția, creativitatea, vointa; poate fi folosit și ca metodă/mijloc de învatare și evaluare sau procedeu în cadrul unei metode.

Dorinta de a rezolva orice problemă de tip rebusist intensifică interesul pentru studierea disciplinelor necesare în soluționarea cerințelor date si astfel rebusul ajuta la dezvoltarea intelectuala a elevului.

Folosirea rebusului printre elementele de sprijin ale învățării este importantă prin faptul că poate interveni stimulativ o dată cu creșterea curbei oboselii.

Mijloc activ și eficace de instruire și educare a școlarului, rebusul poate fi folosit cu succes în captarea atețtiei pe tot parcursul activității didactice, conducând la evitarea plictiselii, dezinteresului.

Ca mijloc instructiv, rebusul, bine pregătit și organizat, contribuie, prin rezolvarea sarcinilor didactice, la exersarea deprinderilor la consolidarea și la valorificarea lor creatoare. Este un mijloc de educație indirect. Fiecare rebus are un obiectiv al său, o structura și reguli sub forma unor succesiuni ordonate. Rolul regulii este acela de a păstra structura și desfășurarea jocului. Jucătorul trebuie să accepte și să realizeze ordinea structurală a jocului.

Rebusul oferă cadrului didactic posibilitatea observării comportamentului elevului la nivelul tuturor componentelor personalității, deoarece în rezolvarea rebusului elevul depune efort voluntar și

rezolvă, motivat de bucuria succesului, o multitudine de probleme, în care este implicată inteligența, afectivitatea, temperamentul, caracterul.

Rebusul șccolar contribuie, într-o bună măsura, la îmbunătățirea rezultatelor școlare și combaterea insucceselor.

De ce să nu recunoaștem, că, dacă am promite elevilor din clasa că cei ce vor termina primii exercitiile date spre rezolvare vor primi ca recompensă un rebus interesant, aceștia s-ar grăbi, chiar si cei cu un ritm mai lent, să-si îndeplinească cât mai bine și mai repede sarcina dată.

Rebusul șccolar sprijina succesul șccolar prin :

a) cunoștințele însușite; capacitățile intelectuale; abilitățile de aplicare a cunoștințelor în rezolvarea unor probleme; trăsături de personalitate;

b) evaluarea-masura în care sunt îndeplinite obiectivele activității didactice.

Succesul are un efect mobilizator, stimulativ asupra elevului; corelează potrivit cu performanța șccolară, cu satisfactia în muncă și cu dorința de a învăța din ce în ce mai mult.

Una dintre cele mai puternice structuri motivaționale ar fi starea de curiozitate ce se manifestă în dorința rapidă de a rezolva rândurile orizontale ale rebusului, spre a descoperi cuvântul (cuvintele) de pe verticală A-B.

Pentru aceasta, în realizarea sau folosirea rebusului, trebuie sa se precizeze dinainte:

-continutul urmărit (o lecție,un capitol etc.) ;

- modul de realizare (individual sau în grup);
- finalitatea urmărită(memorare, aplicare, transfer, creație);
- modul de evaluare (oral, scris, test).

Rebusul șccolar poate constitui obiectivul activității unui cerc de elevi, oferind si posibilitatea organizarii unor concursuri șccolare distractive și deopotrivă educative și instructive.

La cercurile de specialități : limba romană, istorie, geografie, științe se poate folosi rebusul ca auxiliar, completare la tema cercului, ca moment distractiv sau ca un exercițiu de creativitate.

Cel mai la îndemână este ca rebusul sa fie realizat pe tablă sau o coală de hârtie, apoi să fie rezolvat la clasă. E util, rapid şi chiar plăcut!

Însă, în contextul actual, al învățământului hibrid sau online, există şi alte modalități de a rezolva un rebus. Ce-ați zice să trimiteți elevilor spre rezolvare link-ul unui rebus interactiv publicat sau realizat de dumneavoastra pe o platforma digitală, ca să-şi verifice cunoştințele înaintea unei lecții importante? Elevii vor accesa link -ul şi dintr-un singur click vor ajunge pe pagina rebusului, unde pot începe rezolvarea imediat. Aplicația poate înregistra timpul de rezolvare pentru fiecare elev în parte şi numărul greşelilor făcute! Puteți face un mic concurs online în care câştigă cel care rezolvă rapid, cu cât mai puține greşeli. Rezultatele elevilor se pot înregistra într-o listă, iar dumneavoastră puteți compara evoluția elevilor.

În concluzie, rebusul șccolar poate fi folosit in orice tip de activitate șccolara (lectie, cerc, concurs), în momente diferite ale lecției, la multe discipline , la orice varsta șccolara mica, de catre orice elev cu posibilitati normale de invatare, frontal sau online, dezvoltând creativitatea , personalitatea și procesele psihice ale elevilor

Bibliografie:

https://www.creeaza.com/didactica/gradinita/JOCUL-DIDACTIC-METODA-SI-FORMA878.php

https://tribunainvatamantului.ro/posibilitati-de-utilizare-a-jocurilor-ca-metode-activ-participative%EF%BB%BF/

https://www.didactic.ro/stiri/o-noua-aplicatie-pe-didacticro-foarte-utila-rapida-si-usor-de-folosit

MIJLOACE DE REALIZARE A ACTIVITĂȚILOR DE EDUCAȚIE RUTIERĂ ÎN GRĂDINIȚĂ

Prof. înv. preșcolar Mercurean Ioana Otilia Grădinița „Mihai Eminescu" Tg-Jiu

Amploarea pe care a luat-o circulația rutieră – în contextul dezvoltării economiei şi a creşterii necontenite a parcului auto – generează o serie de implicații pe plan economic şi social. Toate aceste implicații sunt de fapt fenomene pe care le trăieşte zilnic omul.

La orice oră din zi sau din noapte, indiferent de anotimp, de îndată ce ieşim din locuință, ne trezim în iureşul circulației rutiere. De aceea se impune cunoaşterea regulilor de circulație de la cea mai fragedă vârstă.

Astfel, în grădiniță, copiii sunt îndrumați să rețină regulile de circulație pentru pietoni, să ştie cum să circule, singuri şi în grup, cum să traverseze corect strada, să nu folosească strada ca loc de joacă, să cunoască regulile de comportare în timpul călătoriei, în funcție de mijlocul de transport utilizat, să cunoască şi să înțeleagă consecințele nerespectării regulilor de circulație, să cunoască culorile semaforului şi semnificația lor, să cunoască semnificația unor indicatoare de circulație pentru pietoni, aspecte din activitatea agentului de circulație.

Atât în cadrul activităților obligatorii, a jocurilor şi activităților la alegere, cât şi în cadrul activităților de educație rutieră, am încercat să familiarizez copiii cu strada, cu semnele de circulație utilizate, cu vehiculele şi cu modul în care se efectuează traficul acestora.

Povestirile pe teme de educație rutieră constituie o modalitate de îmbogățire a cunoştințelor cu privire la respectarea regulilor de circulație şi de securitate rutieră.

Prin povestiri ca: „Povestea unei mingi" de Iuliu Rațiu, „Iepurașul coconaş" de Irimie Ştrăuț, „De acasă la grădiniță" de Aghi Caraba, „Dorința lui Trăienel" de Constanța Stoica, „Greşeala Cumințicăi" de Vinciu Gafita, copiii au înțeles ce consecințe are nerespectarea unor norme de circulație.

Înzestrat cu o sensibilitate nativă, cu o emotivitate intensă, copilul este receptiv şi la poezie, de la o vârstă destul de mică. Ele sunt un stimul şi un suport pentru activitățile de educație rutieră. De aceea, în cadrul activităților de educație rutieră mi-am planificat următoarele poezii: „Uită-te" de Liliana Bumbac, „Hai copii în pas

vioi" de Irimia Străuț, „Hai cu noi" de Emilia Căldăraru, „Nu mai ied din derdeluş" de St. Irimescu, „Obrăznicătura" de St. Trimescu, „Cinci pitici şi-un motănel" de St. Irimescu.

Jocul, indiferent de locul organizării, de etapa în care se desfăşoară, constituie unul din cele mai eficiente mijloace de consolidare a deprinderilor de comportare corectă pe stradă. Prin regulile care le implică, jocurile pe teme ca: „Să cunoaştem regulile de circulație", „Prietenii noştri – polițiștii", „Ce ştim despre stradă?", „Cum traversăm strada", „Cum circulăm?", reprezintă mijloace eficiente de fixare a unor noțiuni de înțelegere a semnificației unor expresii ca: „trecere de pietoni", „marcaj pietonal", „traversare", „autovehicul" etc.

Cântece ca „Stopul", „Semaforul" fac cunoscute copiilor semnificația culorilor semaforului, a trecerilor şi marcajelor pentru pietoni.

Consolidarea şi repetarea cunoştințelor privind regulile de circulație au o deosebită importanță pentru verificarea calității informației acumulate, dar, mai ales, a aplicării ei în practică. Convorbirile tematice de genul: „Cum şi unde ne jucăm", „În călătorie cu autobuzul", „Cine a greşit?", „Ce s-ar putea întâmpla dacă...", oferă posibilitatea de a pune în discuție acțiunile unor copii care, nerespectând regulile de circulație, au provocat accidente ce au dus chiar la pierderea propriei vieți.

Având în vedere că agentul de circulație a apărut ca o necesitate obiectivă legată de diversificarea traficului rutier, am colaborat foarte bine cu poliția din oraş, invitând cadre ale Poliției Rutiere pentru a purta discuții deschise cu copiii.

Cunoştințele cu privire la regulile de circulație sunt aprofundate şi prin scenete (de exemplu: „Trei iezi cucuieți, bine strada traversați", de Alecu Popovici).

Consider că găsirea celor mai adecvate mijloace de realizare a educației rutiere reprezintă, de fapt, o sarcină profesională care trebuie îndeplinită de fiecare educatoare, în vederea protejării micului pieton.

Bibliografie:

1. Revista „Învățământul preşcolar" Nr 1-2/2005
2. Revista „Învățământul preşcolar" Nr 4/2007

NE JUCĂM ȘI ÎNVĂȚĂM...

Autor: Lupașcu Rodica
Prof: Colegiul Tehnic Mircea Cristea/
Colegiul Tehnic Remus Răduleț, Brașov

GEOGRAFIA, alături de celelalte discipline, își aduce o contribuție însemnată la formarea și dezvoltarea elevilor, a concepției despre lume și viață.

„Harta a fost și va rămâne întotdeauna temelia adevărată a tuturor descrierilor geografice." (Simion Mehedinți)

Folosind "jocul " ca metodă didactică în predarea geografiei am ajuns la concluzia ca este o metodă activă de însușire şi consolidare a cunoştinţelor bazată pe acțiune ce poate fi utilizată în cadrul formelor suple de organizare a lecției; facilitează accesul la cunoaștere și învățare ; include activitati pe grupe sau muncă independentă. Aceasta metodă optimizează procesul de învățare prin faptul că elevul are un rol important în dobândirea noilor cunoștințe prin autoinstruire. Profesorul are rolul de coordonator.

Jocul geografic este o activitate ce se poate desfășura în clasă sau în afara lecțiilor. Este o metodă activă de însușire și consolidare a cunoștințelor. Conținuturile acestei activități completează pregătirea și sporește interesul elevilor pentru geografie, ajutând concomitent pe profesor în cunoașterea capacităților elevilor.

Cercetând impactul jocului didactic asupra însușirii corecte a diverselor cunoștințe din domeniul geografiei, am pornit de la următoarea ipoteză: utilizarea jocului didactic în procesul instructiv-educativ, în orice moment al lecției, dezvoltă la elevi imaginația, rapiditatea și profinzimea gândirii, memoria, spiritul de observație și multe trăsături intelectuale care vor contribui la însușirea corectă a nițiunilor de geografie, la o cunoaștere mai profundă a mediului înconjurător. Un rol important îl are însă și eficiența metodelor integrate în tehnologia didactică. Reușita jocului, fie că se desfășoară individual, pe grupe sau echipe, presupune cunoașterea don timp de către elevi a temei, a bibliografiei, a regulamentului de desfășurare pentru a reactualiza cunăștințele însușite.

În orele de geografie se pot folosi mai multe tipuri de jocuri, menționez doar câteva:

- Rebusurile geografice,
- Lanțul geografic,
- Pescuitul,
- Șezătorile geografice,
- Harta de contur,
- Roza vânturilor,
- Aritmograful,
- Țomapant,
- Călătoria/Exursia imaginară,
- Jocul denumirilor geografice, etc.

REBUSURILE GEOGRAFICE

Acest joc antrenează multi elevii, trezindu-le dorința de a dezlega cât mai multe probleme şi de a le întocmi chiar ei. Jocul este pregătit de profesor, iar elevii trebuie să dea răspunsuri corecte şi să completeze căsuțele. Jocul poate fi formulat şi de către elevi, care stabilesc căsuțele şi întrebările, iar clasa, împărțită în grupe, le cercetează şi le dezleagă.

LANȚUL GEOGRAFIC

Este simplu şi uşor de realizat ; se poate aplica la diferite teme de geografie fizică sau umană.

Tehnica jocului - se alege tema jocului (munți, râuri, lacuri, state , etc.), elevii unei clase sau un grup mai restrâns vor avea de menționat : râuri, țări, oraşe/capitale, etc potrivit temei alese.

Dacă un elev nu poate da răspunsul, atunci el este ajutat de participanții celeilalte grupe. Rebusurile pot avea diferite teme.

PESCUITUL

Începe cu pescuirea unui biletel, de către trei elevi, dintr-un coşuleț. Elevii citesc conținutul bilețelului , cerințele. Fiecare elev redă conținutul ştiințific impus de exercițiul menționat pe bilețel.

De exemplu: identificați pe hartă marile fluvii ale Terrei, precizând unitățile de relief străbătute şi locul de vărsare.

Menționați țările traversate de Dunăre şi oraşele capitală situate pe acest fluviu.

Sunt declarați câştigători elevii care dau mai multe răspunsuri corecte.

ŞEZĂTORILE GEOGRAFICE

Cunoştințele dobândite de elevi la lecții pot fi adâncite şi completate prin această formă atractivă de activitate, care urmăreşte lărgirea orizontului

HARTA DE CONTUR

Ajută foarte mult la formarea deprinderilor de orientare pe hartă, la cunoaşterea județelor, a unor probleme din geografia României sau a altor țări. Harta poate fi confecționată de elevi din placaj sau material plastic. Harta de contur care rămâne după scoaterea şablonului se aplică pe o altă foaie de placaj sau material plastic. Şablonul scos este decupat în județe, țări etc. Se poate face o hartă de contur combinată: de exemplu, harta României în care avem decupate toate județele sau harta Asiei cu toate țările. Elevii confecționează, de asemenea, diferite semne convenționale din carton. Una din condițiile jocului constă în aceea că pe harta de contur, şabloanele nu se pun la întâmplare, ci se stabileşte un punct de plecare şi apoi se aşează regiunile vecine.

Tehnica jocului: Pot participa la joc de la 4 la 8 elevi. Se alege un arbitru care notează pe o foaie de hârtie numărul participanților. Județele se aşează în ordinea strictă a vecinătății. Un elev joacă până la prima greşeală; în acest caz, urmează al doilea ş.a.m.d. Se fixează de la început de câte ori va fi

completată harta (4-5 ori). Fixând pe harta de contur județul, se fixează semnele convenționale care indică centre industriale importante. În sfârşit, se calculează punctajul. Câştigă elevul care a întrunit cel mai mare număr de puncte.

ROZA VÂNTURILOR

Acest joc se pretează a fi practicat la clasele de gimnaziu pentru dezvoltarea aptitudinilor de orientare în spațiu. Se trasează pe teren un cerc cu diametru de 5m. În afara cercului, punctele cardinale şi intercardinalese reprezintă prin cercuri cu diametrul de 1m, (în total 8 cercuri). Cercul care indică nordul se notează cu litera N. Celelalte cercuri rămân nenotate. Jucătorii se împart în grupe de câte 8 şi participă la joc pe serii. Primii opt jucători care participă la joc intră în cercul mare stând cu fața spre centrul cercului. Conducătorul jocului împarte fiecăruia un biletel care indică punctele cardinale ale rozei vânturilor.La comanda conducătorului fiecare citeşte bilețelul, şi în cea mai mare viteză, se aşează în cercul care reprezintă direcția indicată în bilețel, pe baza nordului fixat pe teren. Pentru fiecare aşezare corectă se acordă un punctaj. Jocul continuă cu celelalte grupe

ARITMOGRIFUL

Joc în care literele sunt înlocuite cu cifre, fiecărei litere corespunzându-i totdeauna aceeaşi cifră, dezlegătorul trebuind să procedeze invers, adică să înlocuiască cifrele cu litere. Acest „cod cifrat" e folosit pentru crearea unui şir de cuvinte alese din aceeaşi familie, dintr-o sferă de preocupări comune.

Din punct de vedere al construcției, aritmogriful trebuie să cuprindă cuvinte înscrise pe orizontale intersectate de un singur cuvânt vertical sau invers, cuvinte înscrise pe verticale traversate de un singur cuvânt orizontal. Ca formă, aritmogriful trebuie să fie sintetic.

ȚOMAPANT

Acest joc se desfășoară pe grupe. Fiecare grupă primește o fișă de evaluare, gen tabel, care se va completa pe parcursul jocului. Profesorul va spune în gând alfabetul și un elev spune ,,stop,,.Conducătorul jocului va anunșa la ce literă a ajuns. Fiecare grupă va completa cuvintele cu litera respectivă. Grupa care termină spune stop și jocul se oprește. Răspunsurile identice se punctează cu 5 puncte, cele diferite cu 10 puncte, iar lipsa răspunsului 0 puncte. Va câștiga grupa cu cele mai multe puncte.

Prin latura lor distractivă, jocurile contribuie la dezvoltarea spiritului inventiv şi creativ, al gândirii şi imaginției, a interesului pentru lărgirea culturii geografice, la cercetarea geografică. Jocurile integrate în activitatea didactică aduc varietate şi veselie, previn monotonia şi plictiseala.Ca urmare profesorul va alege acele jocuri prin care cunoştințele elevilor sunt reactualizate,fixate,asociate,într-un mod relaxant,în funcție de obiectivele propuse şi conținutl lecției. Jocurile pot fi organizate fie individual fie pe grupe de elevi, sub formă de concurs însoțit de cadrul festiv adecvat . Jocul se utilizează mai mult la clasele de gimnaziu, dar şi de liceu, în cadrul formelor suple de organizare a lecției. Pentru reuşita jocului este necesar ca elevii să cunoască din timp tema şi bibliografia corespunzătoare, dar şi regulamentul jocului.

CONCLUZII:

Jocul geografic constituie o formă accesibilă și plăcută de învățare activ-participativă, stimulând în același timp, interesul pentru lărgirea culturii geografice, inițiativa, curiozitatea și creativitatea elevilor. Prin latura lor distractivă, jocurile contribuie la dezvoltarea spiritului inventiv și creativ, al gândirii și imaginției. Ca metodă activă de însușire și consolidare a cunoștintelor, jocurile geografice prin conținutul lor, completează pregătirea elevilor și le sporește interesul pentru geografie, ajutând în același

timp profesorul la cunoașterea capacității elevilor. Pe de altă parte, la realizarea unui joc geografic, deseori se face tangență la interdisciplinaritate sau la un alt interes pe care îl au elevii, înbinându-se interesul lor față de anumite activități și scopul propus de profesor.

Jocul didactic lărgește orizontul elevilor, dezvoltă dragostea față de învățătură, curiozitatea, entuziasmul, interesul față de disciplina de studiu. Prin folosirea jocului didactic se crează o atmosferă prietenoasă, deschisă, un climat favorabil învățării.

Bibliografie:

1. Dulamă M. E. Modele, Strategii și tehnici didactice activizante cu aplicații în geografie, Cluj-Napoca, 2002.
2. Găvenea A. Cunoaşterea prin descoperire în învățământ. București 1974.
3. Oprea C. Metode active de predare, învățare, evaluare, București 2012.
4. www.scribd.com
5. www.didactic.ro

Importanța jocului didactic în dezvoltarea limbajului preșcolarilor

Manolache Delia Luminița
Grd.cu P.P. Nr. 14 Vaslui

Jocurile didactice, organizate conform cerințelor psihologice învățării, sunt o metodă activă şi eficientă de instruire şi educare.

O contribuție importantă la pregătirea copilului pentru şcoală şi-o aduc jocurile didactice pentru dezvoltarea limbajului. Se ştie că mediul familial exercită o influență cultural-educativă binefăcătoare asupra dezvoltării limbajului copilului şi în mod deosebit, asupra dezvoltării limbajului acestuia. Cu toate acestea, realitatea confirmă că influențele exercitate de mediul familial sub acest aspect sunt încă deosebit de variate. În consecință, fie datorită acestor influențe, fie datorită unor întârzieri sau defecțiuni în vorbirea copiilor la intrarea lor în grădiniță, diferențele semnalate în dezvoltarea limbajului sau a vocabularului acestora sunt încă deosebit de sesizabile. Aceste diferențieri accentuate se mențin până la intrarea copilului în şcoală, mai ales pentru cei ce nu frecventează zilnic grădinița. Ori, între limbaj şi gândire există o interdependență binecunoscută. Aceste diferențieri în domeniul dezvoltării limbajului situează copiii în poziții diferite, sub aspectele deosebit de complexe ale activităților instructiv-educative. Una dintre sarcinile majore ale grădiniței instructiv-educative o constituie omogenizarea relativă a dezvoltării limbajului copiilor, în aşa fel încât la intrarea în şcoala primară, să posede noțiunile strict necesare însuşirii cunoştințelor de bază prevăzute de programa şcolară.

Dezvoltarea limbajului se realizează atât în activitățile specifice dezvoltării vorbirii, cât şi în cadrul întregului program din grădiniță.

Dezvoltarea vorbirii copiilor se realizează în mod treptat, prin lărgirea relațiilor verbale cu cei din jur, în condițiile manifestării de către copii a curiozității de cunoaştere a obiectelor, a însuşirilor acestora, pe de o parte şi a atitudinii interogative referitoare la originea şi cauza unor fenomene, pe de altă parte. În întregul proces de cultivare a limbajului, atât în activitățile specifice, cât şi în toate celelalte împrejurări se urmăreşte:

- formarea deprinderilor de vorbire corectă (sub aspect fonetic, lexical, gramatical, coerentă şi expresivă);
- îmbogățirea şi activizarea limbajului şi a gândirii, dezvoltarea limbajului monologat şi dialogat, însuşirea simbolurilor verbale cu caracter generalizator, în funcție de particularitățile de vârstă;
- formarea deprinderii de exprimare adecvată a gândurilor, ceea ce contribuie la pregătirea lor pentru activitatea instructiv-educativă din şcoală;
- trecerea treptată de la limbajul concret - situativ la limbajul contextual, pe măsură ce copilul depăşeşte limitele experienței senzoriale, însuşirea treptată a structurii gramaticale a limbii materne în practica vorbirii, îmbogățirea vocabularului în condițiile comunicării continue cu persoanele din jur;
- prevenirea şi corectarea defectelor de pronunție, în cadrul muncii individuale, cu grupuri mici de copii, precum şi în cadrul activității de dezvoltare a limbajului cu întreaga grupă de copii.

Cel mai eficient mijloc de realizare a acestor sarcini îl constituie jocul didactic. Jocurile didactice pot fi folosite atât pentru consolidarea şi precizarea cunoştinţelor, cât şi pentru verificarea şi sistematizarea lor, pentru deprinderea unei pronunții corecte, pentru îmbogățirea sau consolidarea vocabularului, pentru formarea vorbirii corecte și coerente.

Jocurile didactice destinate dezvoltării limbajului contribuie, în mare măsură, la dezvoltarea acuității auditive a auzului fonematic. Ele solicită perceperea corectă a sunetelor, descifrarea compoziției sonore sau semnalarea prezenței sau absenței unui anumit sunet într-un cuvânt. Asemenea sarcini pot fi înfăptuite prin jocurile: *„Cine face?", „Ce se aude?", „De-a trenul", „Repetă ce spune", „Cu ce sunet începe?"* etc. În astfel de jocuri s-a introdus mai întâi sunetele a căror pronunție poate fi prelungită, cum este cazul vocalelor sau unele consoane ca: s, r, j, z, ș. Aceste sunete au fost introduse în exclamații ca: *„Aaaa", „Uuuu"*, *„Oooo"* etc., fie prin onomatopee ca: *sss, vâjjjj, bâzzzz, fâșșșș* etc.

Dezvoltarea auzului fonematic este strâns legată, și de sarcina deosebit de importantă privind corectarea defectelor de vorbire, întrucât cauza principală a acestor defecte o constituie tocmai slaba dezvoltare a auzului fonematic. În acest sens, jocurile enumerate pot aduce o contribuție de seamă nu numai la perceperea clară și corectă a sunetelor corespunzătoare, ci și pentru corectarea pronunției defectuoasă acestora, solicitând copiilor audierea lor cu atenție și reproducerea lor corectă.

O altă sarcină pe care o îndeplinesc jocurile didactice destinate dezvoltării limbajului se referă la clarificarea și precizarea unor noțiuni, sarcină ce se realizează concomitent cu cele care se referă la îmbogățirea vocabularului și activizarea lui.

Cum am mai spus, jocul antrenează intens copilul în stimularea și exercitarea vorbirii în direcția propusă, fără ca el să conştientizeze acest efort. Astfel prin intermediul jocului didactic se fixează şi se activizează vocabularul copiilor, se îmbogățește pronunția, se formează noțiuni, se însușesc construcții gramaticale.

În scopul îmbogățirii vocabularului copiilor cu substantive proprii, care să denumească numele lor, al fraților, al părinților, al educatoarelor (la grupele mici și mijlocii), apoi la grupa mare, nume de localități importante din județ, din țară, ale unor forme de relief sau obiective socio-economice cunoscute de copii, numele țării, ale unor personalități istorice, se pot organiza și desfășura diverse jocuri didactice cum ar fi: „La *cine s-a oprit jucăria?*"(recunoașterea și denumirea membrilor grupei din care fac parte), *„Familia mea"* (numirea părinților, fraților, surorilor), „Unde s-a ascuns scrisoarea?" (denumirea corectă a adresei de acasă, de la grădiniță, a unor muzee, magazine, orașe etc).

Cele mai multe jocuri didactice sunt destinate îmbogățirii lexicului copiilor cu substantive comune ce denumesc: obiecte și fenomene percepute direct în natura înconjurătoare și în viața socială, nume de obiecte necesare în viață și activitatea lor, principalele încăperi cu obiectele necesare, părțile componente ale corpului, obiecte de igienă personală, îmbrăcăminte, încălțăminte, alimente, mijloace de locomoție, anotimpurile și fenomenele specifice lor, animale domestice și sălbatice, plante cunoscute și unele părți componente ale acestora, unele aspecte ale muncii, ale vieții sociale desfășurate de părinții lor.

La grupa mare se acordă prioritate cuvintelor care exprimă aspecte comportamentale, sări afective, relații sociale și noțiuni cu un grad mai mare de generalizare, trăsături de caracter, norme de comportare, sentimente etc.

De asemenea, la grupa mică se pot organiza jocuri didactice diverse prin care se urmăreşte:

- identificarea şi denumirea obiectului de îmbrăcăminte, corespunzător acțiunii efectuate de educatoare (jocul *„Cu ce se îmbracă păpușa?”*),
- recunoaşterea şi denumirea corectă a părților corpului omenesc, executarea unor acțiuni specifice (jocul *„Spune ce face păpușa?”*),
- recunoaşterea şi denumirea unor obiecte de veselă, alegerea lor în raport de utilitate (jocul *„Să servim musafirii”),*
- recunoaşterea şi denumirea jucăriilor (jocul *„Sacul lui Moş Crăciun*”),
- denumirea unor profesii, materiale, unelte, produse ale muncii (jocul *„Stop*”),
- denumirea unor mijloace de transport şi a mediului de deplasare (jocul *„Cu ce plecăm în vacanță?”*),
- denumirea unor fructe, legume, alimente (jocul „Ghicește ce a cumpărat vecina”),
- denumirea diferitelor animale, a hranei lor (jocul „Caută-ți hrana).

Toata cunoştințele de limbă sunt date într-o organizare concentric – cantitativă, adăugându-se pe niveluri de vârstă, componente ale aceleiaşi probleme abordate la grupele următoare, se reiau şi se aprofundează într-o prezentare concentric superioară, prin sporirea gradului de generalizare şi abstractizare a cunoştințelor, fiecare parte de vorbire este reluată şi însoțită de precizări şi recomandări clare cu privire la cunoştințele şi jocurile care se recomandă, pe grupe de vârstă.

Dar jocul didactic contribuie la îmbogățirea lexicului copiilor preşcolari şi cu diferite adjective; la grupa mică accentul cade pe însuşiri privind culoarea (roşu, galben, albastru, alb, negru), pe raporturi dimensionale (mare, mică); însuşiri gustative (dulce, acru), olfactive, termice sau anumite calități morale (leneş, harnic, mincinos).

La grupa mijlocie se are în vedere îmbogățirea vocabularului cu adjective şi adverbe care se referă la însuşiri privind culoarea, raporturi dimensionale, raporturi cantitative, trăsături de caracter, însuşiri gustative, olfactive, termice.

La jocurile didactice, se are în vedere formarea deprinderii de a folosi corect gradele de comparație pozitiv şi comparativ ale adjectivelor, formulând propoziții scurte în urma sesizării relațiilor ce se pot stabili între două obiecte *„Cum este?”*.

Jocurile didactice ce se organizează la grupele mari şi pregătitoare au sarcini didactice mai complicate:

- recunoaşterea şi denumirea diferitelor culori şi nuanțe, raportarea acestora la obiecte cunoscute (*„Ce culoare se potrivește?”),*
- descoperirea numelui colegului după descrierea unor însuşiri fizice şi morale (*„Recunoaște colegul de grupă”),*
- recunoaşterea unor personaje din poveştile cunoscute, precizând trăsăturile fizice şi morale ale acestora (*„Recunoaște personajul*”).

Jocurile didactice contribuie din plin la îmbogățirea lexicului sub aspectul achiziționării de noi cuvinte, al consolidării și activizării lor, sarcină deosebit de importanță la această vârstă a marilor acumulări. Se pot organiza diferite focuri care pot să opereze cu diferite antonime, știut faptul că preșcolarul își precizează mai ușor sensurile cuvintelor pe care le diferențiază prin contrast *„Răspunde repede și bine"* (precizarea și activizarea vocabularului cu unele cuvinte – adjective – substantive – cu sens contrar, găsirea antonimelor unor cuvinte, formularea unor propoziții cu acestea).

Pentru precizarea sensului unor cuvinte – omonime, se pot desfășura diferite jocuri cum ar fi: *„La televizor"*, (se denumesc obiectele expuse și se alcătuiesc propoziții cu ele: *toc – broască; cocoș; cățel; ochi* etc.).

Îmbogățirea vocabularului cu cuvinte sinonime se poate realiza cu mare eficiență tot prin intermediul jocului didactic: *„Cum este?"* (expunerea unor scurte povești despre anumite animale cunoscute prin observarea directă, și din povești, fabule, în care să se folosească în fraze succesive diferite sinonime: *vulpe hoață, șireată, vicleană*, precizând sensul lipsit de sinceritate.

În ceea ce privește folosirea corectă a pronumelui, la grupa mică sunt recomandate jocuri – exerciții destinate pronumelui personal și a celui de politețe: *„Cine a primit mingea?"* (înlocuirea numelui colegului din grupă și al educatoarei cu pronumele personale și de politețe).

La grupa mijlocie se adaugă însușirea pronumelor posesive și a celor demonstrative. Jocul didactic *„Cine ți-a dat jucăria?"* contribuie la formarea deprinderii copiilor de a folosi corect diferitele pronume personale și demonstrative în funcție de relațiile ce se stabilesc între membrii jocului, aceștia nu au voie să folosească numele copilului care oferă jucării, ci să-l desemneze folosind pronumele personal sau demonstrativ corespunzător.

La grupa mare se completează pronumele demonstrativ *„celălalt, cealaltă"* și se recomandă folosirea unor pronume relativ-interogative: *care, cine ce* și nehotărâte: *cineva, ceva, unul altul, fiecare, oricine.* Acestea se pot însuși numai prin exerciții în cadrul jocurilor didactice (*„Cine este?", „Cine sunt?").*

Prin anumite jocuri didactice se urmărește îmbogățirea vocabularului cu numerale cardinale și ordinale; la grupa mică se însușesc numeralele cardinale: *unu, doi, trei* și ordinale corespunzătoare: *primul, al doilea, al treilea.*

La grupele mare și pregătitoare copii se familiarizează și cu numeralele distributive: *câte doi, câte zece*, în cadrul jocurilor didactice utilizându-se și versuri care au un accentuat caracter ludic, fiind atractive prin umorul lor, prin ritmicitate și muzicalitate.

Jocul didactic contribuie și la îmbogățirea vocabularului cu cuvinte ce denumesc acțiuni (verbe): la grupa mică accentul cade pe acțiunile copilului în familie, pe stradă, pe acțiunile adultului și ale animalelor cunoscute. Astfel jocul didactic *„Cine este și ce face?"* pune accent pe activizarea vocabularului cu cuvinte ce denumesc ființe cunoscute și acțiunile acestora (*„câinele latră, câinele roade un os, câinele mușcă, câinele fuge, stă la pândă").*

La grupa mijlocie se continuă procesul de îmbogățire și activizare a vocabularului copiilor cu verbe care denumesc atribuții ale membrilor familiei, ale altor adulți, iar al grupa mare elementul de noutate este legat de denumirea efectelor unor fenomene ale naturii (*„Găsește cuvântul potrivit").*

Se pot folosi exerciții-joc pentru precizarea înțelesului unor antonime, sinonime și folosirea lor corectă în propoziții și fraze.

Anumite jocuri didactice contribuie la îmbogățirea vocabularului copiilor cu cuvinte – adverbe referitoare la locul unde se petrece acțiunea, la timpul când se desfășoară și la modul cum aceasta se realizează.

Jocul didactic contribuie atât la îmbogățirea vocabularului, activizarea și exersarea lui; cât și la însușirea unei exprimări clare, coerente, corecte din punct de vedere gramatical, la cultivarea independenței în vorbire și stimularea creativității în exprimarea orală.

Deci, prin jocul didactic se asigură înțelegerea, fixarea sau repetarea anumitor cunoștințe în mod plăcut, fără ca interesul celor care comunică să scadă. Jocul se constituie ca activitate fundamentală la vârsta preșcolară.

Bibliografie:

1. Dumitrana, M., Educarea limbajului în învățământul preșcolar, Editura Metodidact, București, 2001

2. Florica Mitu, Ștefania Antonovici, Jocuri didactice integrate pentru învățământul preșcolar, Humanitas Educațional, București

Învățarea prin joc- Jocurile geografice

Prof. Anghel Mariana

Școala Gimnazială nr. 1 Belciugatele

Jocul geografic constituie o formă accesibilă și plăcută de învățare activ-participativă, stimulând în același timp inițiativa, curiozitatea, interesul şi creativitatea elevilor. Poate fi folosit atât ca metodă de predare, dar mai ales ca mijloc util de consolidare și aplicare a cunoștințelor însușite.

Jocul geografic generează plăcere, destindere, atractivitate, satisface o cerință, o trebuință interioară, dezvoltă dragostea pentru frumos, pentru turism, lărgește orizontul geografic al elevilor.

Ca şi lectura geografică, jocurile, organizate şi desfăşurate metodic, au o valoare formativă deosebită, ducând la deprinderi trainice şi la un progres evident al proceselor psihice, al nivelului intelectual al elevilor, sporește interesul pentru obiectul geografie. Datorită laturii lui instructive duce la dezvoltarea gândirii, imaginației și creativității.

În raport cu obiectivele propuse în lecție se alege jocul corespunzător, se stabilesc regulile desfășurării lui, conținutul şi forma de organizare.

Reușita jocului, fie că se desfășoară individual, pe grupe sau echipe, presupune cunoașterea din timp de către elevi a temei, a bibliografiei, a regulamentului de desfășurare pentru a reactualiza cunoștințele însușite.

În cadrul orelor de **geografie** se pot folosi mai multe tipuri de jocuri:

1. Harta de contur – duce la formarea deprinderilor de orientare pe hartă, la cunoașterea județelor, a unor probleme din geografia României sau a altor țări. Harta poate fi confecționată de elevi din placaj sau material plastic. Harta de contur care rămâne după scoaterea șablonului se aplică pe o altă foaie de placaj sau material plastic. Şablonul scos este decupat în județe, țări etc. Se poate face o hartă de contur combinată: de exemplu, harta României în care avem decupate toate județele sau harta Asiei cu toate țările. Elevii confecționează, de asemenea, diferite semne convenționale din carton. Una din condițiile jocului constă în aceea că pe harta de contur, șabloanele nu se pun la întâmplare, ci se stabileşte un punct de plecare şi apoi se aşează regiunile vecine.

2. Rebusul geografic poate fi folosit în mai multe momente ale lecției: verificarea, consolidarea, fixarea cunoștințelor şi în trecerea la lecția nouă.

În funcție de contribuția elevilor rebusul geografic poate îmbrăca două aspecte:

- este pregătit de profesor şi rezolvat de elevi;
- este formulat şi rezolvat de elevi sub îndrumarea profesorului.

Jocul se desfășoară cu întreg colectivul clasei, alcătuindu-se atâtea exemplare câți elevi sunt. Acest joc poate fi folosit atât pe parcursul lecției cât şi la concursuri.

3. Roza vânturilor se joacă afara, ăn curtea școlii. Se trasează pe teren un cerc cu diametrul de 5-6 m. În afara cercului, punctele cardinale şi intercardinale se desenează câte un cerc cu un diametru de 1 metru, iar în total 8 cercuri. Cercul care indică nordul se notează cu litera N, celelalte cercuri rămân nenotate. Jucătorii se împart în grupe de câte 8 şi participă la joc pe serii. Primii 8 jucători care participă la joc intră în cercul cel mare stând cu fața spre centrul cercului. Conducătorul jocului împarte fiecăruia câte un bilețel pe care este indicat unul dintre punctele cardinale ale rozei vânturilor şi nimeni nu are voie să se uite pe bilete până nu se dă comanda. La comanda conducătorului jocului, fiecare jucător citeşte biletul şi în cea mai mare grabă se aşează în cercul care reprezintă direcția indicată în bilet, pe baza nordului fixat pe teren. Pentru fiecare aşezare corectă se obține un punct. Jocul se continuă cu celelalte grupe.

Este un joc îndrăgit de elevi, deoarece ies din ,,corsetul" orei de curs și își fixează noșiunile geografie, dar sunt și ăn aer liber.

4. ȚOMAPAN- ,,jocul copilăriei"- Se porneşte de la un tabel cu 8 coloane: țări, oraşe, munți, ape, plante, animale, nume, total. Unul dintre jucători începe să spună alfabetul în gând, dar are obligația să spună cu voce tare prima literă. Unul din ceilalți îi spune la un moment dat STOP şi cel care spunea în gând alfabetul trebuie să se oprească şi să spună litera la care a ajuns. Toți, inclusiv cel care spunea alfabetul trebuie să scrie nume de țări, oraşe, munți, ape, plante, animale, nume cu litera respectivă. Cel care termină primul spune STOP iar ceilalți nu mai au voie să scrie

	Țări	Oraşe	Munți	Ape	Plante	Animale	Nume	Total

5. Pescuitul-este un joc care poate fi folosit în cadrul orelor de recapitulare, de fixare a cunoştințelor; este foarte agreat de către elevi. Se poate juca pe grupe sau individual. În coşulețe sunt aşezate bilețele cu nume de țări, continente, oraşe, ape etc., care se cunosc din lecțiile învățate. Elevii vor raspunde întrebarilor , dar vor identifica si pe hărți.

Exemple de întrebări :

- menționează țările traversate de Dunăre şi oraşele-capitală situate pe acest fluviu;
- identificați pe harta fizică a României oraşul Craiova, precizând în ce unitate de relief se află şi importanța economică a acestuia.

Câştigători sunt elevii care dau răspunsuri exacte.

6. Şezătoarea geografică- prin această formă atractivă de activitate, care urmăreşte lărgirea orizontului cultural-ştiințific al elevilor, iar cunoştințele dobândite de elevi la lecții pot fi adâncite şi completate cu ajutorul acestui joc geografic. Ele cultivă gustul pentru frumos prin desen, pictură şi poezie, dezvoltă imaginația, inventivitatea. Se pot organiza şezători cu diferite teme, începând cu cele legate de cunoaşterea ştiințifică a localității unde se află şcoala şi a orizontului său local. Aceasta presupune: o prezentare geografică a oraşului sau comunei respective, lecturi despre viața locuitorilor din diferite domenii de activitate (industrie, agricultură, transporturi, învățământ), aspecte etnografice, folclor, audiție de cântece specifice locului, diapozitive, vederi etc. Se pot realiza şi alte teme, ca:

„Bucureşti, capitala patriei noastre”, „Carpații în viața poporului român”, „Dunărea de la izvor la vărsare”, „Figuri de geografi români şi străini” etc.

Acest joc poate fi realizat împreună si cu profesorul de istorie, reaalizându-se astefel transdisciplinaritatea.

7. Lanțul geografic- este un joc instructiv, simplu şi uşor de realizat, aplicabil la diferite teme de geografie fizică şi geografie economică. Elevii sunt invitaşi să denumească râuri, munți, localități, potrivit temei alese. În enunțarea denumiilor respective trebuie să se țină mereu seama de denumirea precedentă, în aşa fel ca inițiala denumirii următoare să înceapă cu ultima literă a denumirii precedente. Prima denumire este dată de persoana care conduce jocul. Aceasta indică pe unul dintre participanții la joc pentru continuare. Elevul indicat arată pe hartă obiectivul respectiv – râul – şi spune repede numele următor.

8. Seterra- joc online, care poate fi utilizat în cadrul parteneriatelor dintre școli, atât din acelaşi județ, cât şi din alte județe. Este foarte util, deoarece implică toți elevii în acelaşi timp, iar rezultatul îl află la sfârşitul jocului. Inconvenientul esta că se pot da răspunsuri la întâmplare, iar elevii nu-şi însuşesc noțiunile corecte.

În concluzie, jocul oferă viață lecției şi antrenează toți elevii, facilitând astfel formarea deprinderilor formate. Prin valențele sale formative, jocul nu înseamnă „o joacă de copii“, ci este mod fericit de înțelegere a problemelor, formarea, dezvoltarea şi fixarea unor deprinderi de orientare în spațiu, iar prin încărcătura sa afectivă asigură orientarea întregii activități psihice. În joc, elevul este un adevărat actor şi nu un simplu spectator, el participă cu toate forțele sale la îndeplinirea sarcinii jocului, realizând în felul acesta o învățare autentică.

Abordarea jocului didactic în procesul instructiv-educativ îmbină utilul cu plăcutul, transformând actul didactic într-unul atractiv, interesant, în care copiii învață cu plăcere sub aparența de joc.

Bibliografie:

1. Coteț P. & colab. – (1976) Principii, metode şi tehnici moderne de lucru în geografie ;
2. Ilinca Nicolae (2000) - Didactica Geografiei, Editura Corint, Bucureşti, pag. 91-92;
3. Iordache Stratica – (coordonator) – Provocări ludice-ghid metodic, Editura Spiru Haret, Iaşi, 2001
4. Mihăilescu Vintilă – Lecturi geografice, Editura Albatros, Bucureşti, 1974
5. Mosor Gh., (2003)- „Geografia Teoretică şi Aplicată a Nordului Județului Vâlcea”, Editura Psihomedia, Sibiu.
6. Neacşu Ioan – Metode şi tehnici de învățare eficientă, Editura Militară, Bucureşti, 1990

Jocul – formă de activitate instructiv-educativă

Autor: Prof. Înv. Primar Merlușca Adelina-Antonela

Școala Gimnazială Horlești, Județul Iași

Prin latura sa ludica jocul este prima și principala activitatea a copiilor, prin intermediul căruia își pot satisface dorințele și nevoile, pot creea diverse personaje și situații care să domine și să actioneze în lumea imaginara pe care și-o construiesc. Lumea imaginara în care copiii se transpun prin intermediul jocului este o lume ce le aparține în exclusivitate, intrucat acestia nu au nevoie sa fie îndrumați de către un adult sau un coleg pentru a-și crea propriul univers.

In lumea fictiva pe care copiii o acceseaza aceștia se simt în siguranță, se simt protejati și ascultați, se simt importanti, semn ca prin intermediul jocului se satisface nevoia de afectivitate a copiilor și se dezvolta creativitatea.

Jocul este activitatea specifica copilăriei ce hrănește mintea, corpul și sufletul, așadar, pentru copilul de varsta scolara mica, cum ar fi, spre exemplu, elevii claselor pregătitoare este foarte important ca elementele de joc cu care aceștia sunt familiarizați de acasă sau din gradinita să nu dispară odată cu intrarea lor în ciclul primar.

Jocul didactic este unul dintre cele mai folosite mijloace de instruire și de educare rapidă,iubit de elevi și îndrăgit de profesori, intrucat acesta imbina intr-un mod armonios componenta instructiva cu cea educativa. Jocul didactic nu trebuie sa lipsească din activitatea școlară, mai ales atunci cand continutul de invatat solicita elevilor un efort intelectual considerabil.

La clasele primare jocul didactic este imperios necesar datorită particularităților de vârstă ale elevilor, dar și din necesitatea tratarii diferentiate ai acestora în vederea îmbunătățirii rezultatelor școlare, deci a creșterii randamentului școlar.

Prin componenta sa ludică se stimuleaza creativitatea, se trezește imaginația creatoare și perspicacitatea elevilor, se satisface nevoia de afectivitate, se imbogateste vocabularul și experienta de viata a copiilor, se menține treaz interesul, se formează noi sensuri și reprezentări, se dezvolta încrederea în sine a copilului, și ce este cel mai important, jocul didactic, în funcție de specificul lui se pliaza pe toate stilurile de învățare, astfel incat și elevii care rețin mai greu informațiile au șansa de a le asimila și înțelege.

Fiecare joc didactic reprezinta o buna oportunitate pentru a învață lucruri noi. Copiii rezolva sarcini și probleme, își pun întrebări despre cele învățate și caută noi soluții, altele decât cele cunoscute deja,

comunică cu colegii și cu adulții ascultandu-i și exprimându-și punctul de vedere liber, învață să-și susțină ideile.

Din experiența la clasa pot afirma ca jocul didactic, integrat în activitatea instructiv-educativa din scoala formează și întărește colectivul de elevi, stimulează concurența și onestitatea prin regulile de joc ce trebuie respectate de toți participanții.

Pentru ca un joc sa fie „didactic" nu trebuie să uităm că el are anumite etape ce trebuie respectate, atât de profesor, care realizează și explica jocul la nivelul clasei cat și de elevi, care îndeplinesc sarcinile de joc și respectă regulile jocului.

Astfel, etapele unui joc didactic sunt următoarele:

- Scopul jocului – este o finalitate spre care tinde jocul și pentru care a fost proiectat, gandit;
- Conținutul jocului – cuprinde toate cunoștințele, informațiile, priceperile și deprinderile cu care copiii operează în timpul jocului;
- Sarcina didactică – indica ce anume trebuie sa faca efectiv copiii în timpul jocului;
- Regulile jocului – sunt în stransa legatura cu sarcina didactică și ajuta la îndeplinirea acesteia, ele sunt obligatorii pentru toți participanții;
- Elemente de joc – reprezinta acele elementele folosite in timpul jocului pentru a da acestuia o coloratura cat mai placuta și distractiva.

Pe langa toate valențele formative pe care le are jocul didactic și toate beneficiile pe care acesta i le oferă copilului în dezvoltarea sa armonioasă, nu trebuie să uitam de bucuria pe care o vedem în ochii copiilor în momentul jocului, extazul pe care-l exprimă atunci cand duc o sarcina la bun sfârșit.

Așadar, putem afirma ca jocul, în multitudinea lui de forme este terapie, atat pentru copii cat și pentru adulți, care reușesc sa pășească din nou către un tărâm păstrat adânc în suflet, tărâmul copilăriei.

Bibliografie:

1.Cotuna, Rafila (2005), Locul și rolul jocului didactic în învățare, Revista Învățământul primar nr. 3-4, Editura Miniped, București;

2. Elena Mîndru și colegii,Strategii didactice interactive,Editura Didactică Publishing House, București,201;

3. Jocul Didactic – Metod și formă de organizare a activității intructiv-educative;

https://www.creeaza.com/;

SPECIFICUL FORMĂRII NOȚIUNILOR GRAMATICALE PRIN JOC

AUTOR: MIHAI CARMEN
SCOALA GIMNAZIALA NR.10 SUCEAVA

Insusirea notiunilor gramaticale de catre elevi reprezinta un proces complex. Spre deosebire de notiunile din alte domenii ale realitatii, notiunile gramaticale au un specific aparte, care determina si anumite particularitati ale procesului de formare a lor. Operatiile de gandire care sunt implicate in procesul formarii notiunilor gramaticale(analiza, sinteza, comparatia, abstractizarea, generalizarea) au si ele o nota distincta. Prin urmare, abstractizarea si generalizarea in gramatica apar ca o treapta superioara fata de abstractizarea si generalizarea cu care se realizaeaza insusi intelesul cuvintelor.

Pentru studiul limbii, în clasele I – IV se disting două etape:

• **etapa pregramaticală**, oral-practică, în care elevii sunt familiarizați cu noțiuni de limbă, în general, fără să le denumească, este etapa noțiunilor empirice de gramatică, bază pentru însușirea noțiunilor științifice (clasele I-II);Gandirea elevilor din clasa I si a-II-a are un puternic caracter intuitiv. De aceea, in demersul metodic, invatatorul se sprijina pe materialul didactic intuitiv, concret; obiecte, ilustratii si fapte de limba-propozitii, cuvinte-simple si clare-conform principiului intiutiei. Nu se porneste de la definitii. La cunoasterea si intelegerea elementelor simple de limba se ajunge pe cale inductiva-adica se porneste de la observarea situatiilor particulare si se ajunge la generalizari. Aceasta etapa se caracterizeaza prin aspectul oral-practic al studiului realizata pe cale inductive-pregateste nivelul de cunoastinte, priceperi si deprinderi cu care incepe etapa a-II-a.

• **etapa gramaticală**, în care se trece la formarea primelor noțiuni propriu-zise de limbă, prin formularea de reguli și definiții (clasele III-IV). Demersul metodic se va baza pe materialul concret de fapte de limba si se va realiza prin procedee logice si operatiuni practice, conform principiului accesibilitatii. In nivel concentric vor fi reluate cunostintele insusite inca din etapa I si vor fi completate cu noi aspect necunoscute. Sunt prezentate primele notiuni propriu-zise de limba si se creeaza o baza teoretica in formarea priceperilor si deprinderilor. Notiunile propriu-zise de limba sunt transmise pe cale deductiva, de la general la particular. Se porneste de la o definitie, o generalizare cunoscuta deja elevilor chiar daca incompleta si se continua prin raportarea ei la aspect particulare de limba. Realizarea actiunilor practice va fi insotita de verbalizare orala, deci se continua aspectul oral-practic al invatarii.

Materialele didactice constituie un suport concret, intuitiv, special, necesar si obligatoriu pentru o buna intelegere a regulilor si normelor gramaticale precum si pentru formarea deprinderilor de exprimare corecta orala si scrisa.

În acest scop volumul de cunoștințe este repartizat pe clase după principiul concentric, materialul nou sprijinindu-se la fiecare clasă pe cunoștințele însușite anterior, iar sfera noțiunilor lărgindu-se și adâncindu-se concomitent cu dezvoltarea capacităților intelectuale și creșterea puterii de asimilare. La clasele I și a-II-a sunt introduse, doar noțiunile de propoziție, cuvânt, silabă, sunet fără a le da o definiție completă.

Particularitățile formării noțiunilor gramaticale impun anumite cerințe, a căror respectare face procesul mai uşor.

a) Materialul de limbă de la care se porneşte este textul. Se recomandă să nu se utilizeze obiecte (imagini) pentru că acestea ar orienta elevii spre gândirea concretă.

b) Elevii trebuie să participe ei însişi la elaborarea definiției gramaticale sau a regulei ortografice. Pe baza materialului lingvistic studiat, prin analiza unei mari părți a structurilor cu privire la un anumit fenomen gramatical, elevii vor fi conduşi spre a elabora definiția. Dacă participarea elevilor la interpretarea materialului lingvistic a fost reală şi rațională, ei vor fi capabili să elaboreze definiția, iar o definiție la a cărei formulare au contribuit efectiv va fi mai uşor reținută şi mai operațională;

c) Noțiunile gramaticale se însuşesc mai bine dacă învățătorul reuşeşte să-i facă pe elevi să înțeleagă şi legăturile dintre ele. Noțiunea de predicat nu poate fi înțeleasă bine dacă nu se face raportarea la subiect, după cum noțiunea de subiect nu poate fi înțeleasă complet dacă lipseşte raportarea la predicat. Noțiunea de atribut nu poate fi coerent înțeleasă fără a avea în vedere raportul de subordonare a unui cuvânt față de un substantiv (sau substituit al acestuia). Complementul nu va fi înțeles just fără ideia de regent exprimat printr-un verb, adjectiv sau alt adverb.

d) Un mijloc util în anumite situații de analiză gramaticală îl reprezintă întrebările. Datorită utilizării lor excesive (ceea ce înseamnă că se folosesc şi când nu este nevoie sau se folosesc incorect) s-a ajuns la privarea orelor de comunicare de un rol important al lor de a contribui la dezvoltarea gândirii elevilor. Întrebările se aplică în exces şi schimbă realitatea raporturilor gramaticale: un cuvânt este decretat adjectiv/atribut pentru că răspunde la una dintre întrebările care? ce fel de? Şi nu pentru că determină un substantiv (sau un substitut al acestuia).

Metodele si procedeele folosite in lectiile de gramatica sunt;*Conversatia*-folosita si in calea inductiva si in calea deductiva a invatarii gramaticii;*Explicatia asociata cu metoda conversatiei*-conduce la o buna intelegere a faptelor de limba.*Analiza Exercitiul*-prezinta o gama larga de forme de realizare si de teme de abordat. *Practica exprimarii*-constituie modul essential de exersare a vorbirii corecte.

În repetarea şi sistematizarea cunoştințelor de gramatică, aspectul teoretic (reguli, definiții) va fi abordat pe baza materialului lingvistic propus elevilor. Un rol fundamental în însuşirea de către elevi a exprimării corecte indiscutabil, nu mai puțin adevărat este că a le aglomera într-o lecție nu ridică valoarea ei, tocmai pentru că supraîncărcarea elevilor printr-o singură modalitate de lucru are efect contrar.

Metodele de consolidare si de sistematizare a cunostintelor de gramatica, de formare a deprinderilor de exprimare corecta orala si scrisa sunt;

Consolidarea cunostintelor de limba se realizeaza prin analiza gramaticala-exercitii.

Sistematizarea cunostintelor se realizeaza cu ajutorul;

- algoritmurilor specifici
- sintezelor teoretice
- tabelelor sinoptice

Formarea deprinderilor de exprimare corecta se realizeaza prin;

- exercitii
- practica exprimarii, a comunicarii, care are caracter permanent.

Analiza gramaticala e o actiune de recunoastere(identificare) si de caracterizare a elementelor de limba dintr-un context-de exemplu, o propozitie.

TIPURI DE EXERCIȚII

1. Exerciții de recunoaştere. A recunoaşte un fapt de limbă înseamnă a aplica definițiile, regulile şi noțiunile învățate într-un context lingvistic dat. Acesta este altul decât acela în care o noțiune gramaticală a fost învățată. De exemplu, a recunoaşte substantivul înseamnă a identifica într-un text acele cuvinte care corespund conținutului şi categoriilor sale; numeşte obiecte, îşi schimbă forma în cursul vorbirii, se numără etc. Anterior aplicării exercițiilor de recunoaştere, la diferitele fapte de limbă trebuie să fi fost însuşite de elevi pe bază de analiză şi generalizare.

Exercițiile de recunoaştere se utilizează în formă orală sau scrisă. În acest din urmă caz se pot folosi mai multe procedee pentru marcarea unităților lexico-gramaticale recunoscute:

a) semne convenționale (linii, linii punctate, abrevieri aşezate deasupra);
b) detaşarea de context a faptului de limbă recunoscut sub text;
c) încadrarea într-un tabel.

Exercițiile de recunoaştere sunt de mai multe feluri:

1.a. Exercițiile de recunoaştere simplă. Acest tip de exerciții presupune exclusiv identificarea unui singur fapt de limbă, pe baza raportării lui la cunoştințele teoretice însuşite.

Recunoaşteți substantivele din textul următor:

Un şoricel roase duşumeaua şi făcu o deschizătură în ea. Trecu printr-însa şi găsi mâncare din belşug. (Tolstoi 28).

Recunoaşteți adjectivele din textul următor:

Pe potecă venea drept spre noi un purcel mic, mic de tot. Adică semăna cu un purcel. Numai că în loc de păr avea pe blană țepi. Umbla repede pe picioarele lui mici şi scurte şi întruna încrețea botul. Acea ochi ca două mărgele negre. (Ariciul) (Jianul)

– Să aleagă un text adecvat, corespunzător din mai multe puncte de vedere. Prima cerință este ca textul să fie accesibil elevilor, în acest scop se vor selecta texte din materia cunoscută de ei dacă se folosesc texte necunoscute de către ei, acestea să fie din literatura română şi străină pentru copii. Se va renunța la exclusivitatea selectării textelor pentru analiza gramaticală din literatura beletristică, adăugându-se ca material lingvistic şi textele nonliterare, acelea care intră în universul de preocupări ale elevilor de ciclu primar. Textul trebuie să conțină fenomenul de limbă ce urmează a fi abordat în ipostaze diferite (de exemplu, subiectul să nu fie numai la începutul propoziției).

– Să asigure înțelegerea textului de către elevi (prin discuții, prin explicarea cuvintelor necunoscute, prin relevarea mesajului moral).

– Să stabilească ordinea de desfăşurare a analizei. În cadrul ei, categoriile gramaticale nu se comunică la întâmplare, ci într-o ordine strictă. În prima perioadă, pentru a-i obişnui pe elevi cu această ordine, învățătorul le va oferi tabele în coloanele cărora ei să plaseze categoriile gramaticale solicitate.

– Să determine timpul ocupat de analiza gramaticală în ansamblul orei, pentru că excesul de analiză duce, în cele din urmă, la suprasaturarea gândirii lor, ca şi asupra calității cunoştințelor.

Analizele gramaticale se clasifică în mai multe tipuri, în funcție de:

a) materialul de limbă asupra căruia se efectuează analizele fonetice, lexicale, morfologice, sintactice, morfo-sintactice;

b) forma de realizare: orală sau scrisă;
c) suprafața de cuprindere: parțiale (când se referă la un singur fapt de limbă) şi complete (când se referă la toate faptele de limbă).

. Exerciții de modificare

A modifica din punct de vedere gramatical presupune a opera schimbări în funcție de cerința formulată în enunț. Acțiunea de modificare se poate produce pe un cuvânt, o propoziție sau pe un text. Prin asemenea exerciții elevii sunt conduşi spre înțelegerea raporturilor de intercondiționare conținut-formă, deoarece ei vor descoperi că o modificare în planul conținutului va determina o modificare în planul formei. Modificările pot avea în vedere:

a) cuvinte izolate /a trece de la singular la plural
b) cuvinte integrate în text /a schimba persoana care face acțiunea
c) cuvinte aflate la forma tip (cea din dicționar, verbele la infinitiv, adjectivele la masculin, singular, nominativ etc.), înscrise între paranteze /a se trece verbele la timpul prezent
d) părți de vorbire
e) propoziții
f) fraze
g) topică.

Descoperiți verbele şi treceți-le de la plural la singular:

„În spatele căsuței, bunicul are o frumoasă grădină de zarzavaturi, pe care le culege şi le consumă proaspete. Dincolo de acest petic de legume, se întinde o poiană. Ana, nepoțica lui cea vrednică, vine acolo, în satul Rugu, pune mâna pe unelte şi sapă, smulge buruienile, culege rodul, taie crengile rebele ale pomilor" (Popescu 6).

Transformă propozițiile simple în dezvoltate.

Băiatul învață. Va pleca Ionel? Soarele este o stea. Vine mama!

Transformați propozițiile dezvoltate în propoziții simple:

Dănuț şi Monica sunt elevi foarte harnici. A plecat de acolo de mai mult timp? Tu citeşti mai multe cărți pe lună? A venit iarna geroasă!

2.b. Exerciții de completare

Sunt tipuri de exerciții care se aplică pe texte lacunare, elevii urmează să descopere faptul de limbă care lipseşte şi să-l adapteze contextului în care urmează să fie introdus. Sunt situații în care elevilor li se poate oferi lista de cuvinte absente, procedeul e aplicabil în special textelor în versuri, pentru că acolo prezența anumitor cuvinte este mai uşor de ghicit. Cuvintele sunt cerute şi de sensul mesajului şi de ritmul sau rima poeziei.

Introduceți în locul punctelor de suspensie cuvintele de legătură potrivite:

Doar … coastă … urcuş,
… căsuța lui …humă
A ieşit un greieraş,
Negru, mic, muiat … tuş
……-aripi pudrat … brumă (Topârceanu 29)
(din, pe, de, pe, în, la, şi, cu)

2.c) Exerciții de amplificare

Exercițiile de tipul acesta se practică pe texte inchegate, coerente, dar susceptibile de a fi îmbogățite prin adăugare de fapte de limbă. În cazul acestor exerciții, enunțul precizează conținutul adaosului, dar nu oferă materialul lexical, așa încât elevii pot să-l aducă prin efort idependent. Diferența față de exercițiile de completare (în unele materiale cu caracter teoretic, exerciții de amplificare reprezintă o variantă a exercițiilor de completare) și care obligă la considerarea lor aparte este textul propus pentru completare nu poate exista în forma propusă, pe când textul propus pentru amplificare este un text definitiv.

Introduceți în textul de mai jos, pe lângă substantive, adjective în funcție de atribute:

Într-o zi, bunica a pus o farfurie cu friptură pe masă (Jianu, 43). Într-o anumită zi, bunica „cea miloasă" a pus o farfurie „lată", cu friptură „gustoasă", pe masa „curată".

2.d) Exerciții de exemplificare

Exercițiile de acest tip constau în ilustrarea unor noțiuni sau reguli prin fapte de limbă. Ele se prezintă în următoarele variante:

2.d.1. Exerciții de exemplificare liberă

În cazul acestui tip de exerciții, elevii ilustrează un anumit fapt de limbă prin enunțarea exclusivă a lui.

Exemplificarea poate fi făcută:

– cu materialul lingvistic propus de către învățător (Scrieți propoziții în care să aveți cuvintele și grupurile de cuvinte următoare: sau, s-au, la, l-a);
– fără materialul lingvistic propus (Formulați propoziții în care să aveți câte un atribut).

2.d.2. Exerciții de amplificare prin analogie

Pe baza oferirii unor modele, elevilor li se cere să exemplifice ei însiși.

Analizați propoziția care urmează. Stabiliți părțile de propoziție, părțile de vorbire prin care sunt exprimate și alcătuiți o altă propoziția, cu aceeași structură și ordine a cuvintelor.

Peste grădină se așternuse pătura pufoasă de zăpadă (Popescu 32) (complement/substantiv + predicat/verb + subiect(substantiv + atribut/adjectiv + atribut/substantiv).

Pe lângă cerința ca structura propoziției să fie respectată întocmai, se recomandă elevilor să încerce să se îndepărteze de model din punctul de vedere al conținutului.

2.e) Exerciții de construcție

2.e.1. Construcție pe bază de materialul lingvistic dat.

Exercițiul presupune elaborarea unui mesaj pe baza unui material lingvistic dat: sunet, silabă, cuvânt.

Construiți o propoziție, în care adjectivul la plural să se scrie cu doi *i*.

2.e.2. Construcție cu completare în dreapta.

Se presupune elevilor un cuvânt, căruia ei trebuie să-i adauge unu sau mai mulți determinanți.

Găsiți adjectivele adecvate pentru următoarele substantive: minge, casă, elev, primăvară, prietenie, cerneală, zăpadă, bancă, stilou.

(Corneliu Crăciun – Metodica predării limbii române în învățământul primar).

JOCUL DIDACTIC - MIJLOC DE STIMULARE A INTERESULUI ELEVILOR PENTRU CUNOAȘTEREA ISTORIEI

Învățător: Munteanu Dorina

Școala Gimnazială „Anton Pann”, Brăila

După cum se știe, elevii fac cunoștință cu primele noțiuni de istorie abia în clasa a IV a. Studiul istoriei în școală urmărește sensibilizarea elevilor în raport cu frumusețea și misterul faptelor de vitejie ale strămoșilor noștri, stimularea curiozității acestora de a citi lecturi istorice despre eroii neamului, conducători viteji și înțelepți, legendele castelelor, mănăstirilor construite în perioade istorice diferite. Desigur, accesul la istorie depinde de înțelegerea timpului și a spațiului istoric.

Activitatea învățătorului trebuie realizată în așa fel încât să urmărească motivarea elevilor, atragerea acestora către studiul istoriei.

Un rol deosebit de important în învățarea istoriei îl au jocurile didactice care sunt pe placul elevilor, aceștia implicându-se activ în desfășurarea lor. Jocurile didactice crează interes, bună dispoziție, atmosferă plăcută, învățare și motivare continuă.

Voi prezenta în continuare câteva din jocurile folosite de mine în orele de istorie, jocuri ce m-au ajutat în aprofundarea și consolidarea cunoștințelor despre domnitorii români.

1. ***„Descoperă cuvintele!”*** - un joc util pentru selectarea și clasificarea informațiilor din surse istorice.

Jocul se poate desfășura individual sau pe echipe. Învățătorul va scrie, pe planșe sau pe fișe șiruri de cuvinte și va formula sarcinile.

Exemplu: „Descoperă numele teritoriilor ocupate de romani, din enumerarea: Banat, Muntenia, Crișana, Dobrogea, Maramureș, Ardeal, Oltenia, Moldova.”

(Fiecărei rezolvări complete a cerinței i se va acorda un număr de puncte. Va câștiga echipa cu punctajul cel mai mare.)

2. ***„Ce știu despre ... ?”***

Jocul se desfășoară pe echipe. Fiecare echipă își alege un reprezentant.

Într-un săculeț, învățătorul va introduce bilețele cu numele unor localități, monumente, tezaure, etc., care sunt legate de perioada istorică studiată. Reprezentantul echipei va extrage câte un bilețel și va anunța denumirea de pe acesta. Fiecare membru al grupei va formula câte un enunț despre denumirea respectivă.

Exemplu:

Sarmizegetusa - capitala Daciei sub Burebista și Decebal; Capitala Daciei Romane; Cetate întărită cu ziduri groase și valuri de pământ; etc.

3. ***„Roata istoriei"*** - Acest joc se poate juca fie în clasă sau în online prina plicația wordwall.

Se formează echipe. Un reprezentant al fiecărei echipe învârtește roata și acul indicator se va opri în dreptul unei întrebări sau un subiect. Echipele vor scrie pe o coală cât mai multe informații despre subiectul indicat, timp de trei minute. Fiecare afirmație corectă valorează 2 puncte. Câștigă echipa care a scris cele mai multe informații și ajunge cel mai repede la 50 de puncte.

Exemplu: Mihai Viteazul (ban al Craiovei; fiul lui Pătrașcu cel Bun; învinge pe turci la Călugăreni; intră în Alba-Iulia triumfător; etc.)

4. ***„Săculețul cu surprize"***

Învățătoarea va pregăti pe planșe, texte eliptice. În săculeț va pune cartonașe având înscrise pe ele date istorice, nume de domnitori sau localități, termeni istorici, etc.

Fiecare echipă va avea sarcina de a alege răspunsurile corecte și de a le potrivi pe planșe în două minute. Fiecare alegere corectă va valora 10 puncte. Va câștiga echipa care va ajunge prima la 100 de puncte.

Exemplu:

În iarna anului ..... , Ștefan cel Mare și-a așezat oastea pe malul ..... , într-o vale . Avea o oaste care număra ..... de oșteni, pe care i-a ascuns în ..... și după . Când armata lui ..... a ajuns în apropiere, pe valea râului s-a lăsat o deasă.

(Siretului, păduri, 1475, Baiazid, ceață, mlăștinoasă, scuturi, cetăți, 1497, Soliman, ploaie, dealuri, Bârladului, 100.000, 40 000, seacă)

5. ***„Alfabetul istoric"***

Jocul se desfășoară pe echipe. Învățătoarea va spune în gând alfabetul limbii române până la auzul comenzii „Stop".Pe rând, fiecare reprezentant al echipei va spune cuvântul „Stop".Învățătoarea va spune tare sunetul la care a ajuns. Fiecare echipă are sarcina ca timp de două minute să scrie cât mai multe denumiri istorice care încep cu litera indicată. Fiecare denumire se notează cu 5 puncte. Câștigă echipa care va ajunge prima la 100 de puncte. Jocul se poate juca în lecția de consolidare sau recapitulare.

Exemplu:

C - cneaz, Cantemir, Călugăreni, Corvin, cronologie, columnă, Cozia, etc.

6. ***„Descoperă însușirea!"***

Jocul se realizează pe grupe. Fiecare grupă are de calculat câteva exerciții matematice. Sub fiecare exercițiu este scrisă o literă. După ce rezolvă exercițiile, se vor așeza rezultatele în ordine crescătoare, astfel obținându-se o însușire caracteristică a unui domnitor român. Câștigă echipa care a obținut toate rezultatele corecte și a descoperit însușirea.

Exemplu:

Rezolvă exercițiile și așază rezultatele în ordine crescătoare. Astfel vei obține o însușire caracteristică a domnitorului Alexandru Ioan Cuza.

- (5 + 5 + 5) : 5 = M
- 639 : 3 = S
- 723 x 4 = A
- 682 : 2 = T
- 523 + 849 = I
- 2 x 2 + 2 : 2 = O
- 1254 - 1124 = E
- 46 x 3 - 98 = D

Utilizând aceste jocuri didactice, elevul are rol de participant activ la actul învățării. Astfel, acestuia i se dă posibilitatea de a descoperi singur informația de care are nevoie, de a o analiza critic, de a emite judecăți de valoare. capacitatea de a formula puncte de vedere argumentate și fundamentate critic a devenit esențială într-o lume în care evenimentele se succed într-un ritm alert, iar informația este tot mai abundentă.

Bibliografie:

1. Beșliu, Daniela; Dvorski, Monica; Manea, Mihai; Palade, Eugen; Stamatescu, Mihai; Stănescu, Ecaterina - „Istorie - Sugestii didactice pentru clasa a IV a", Ed. Aramis, 2003;

2. Mihăilescu, Cleopatra; Pițilă, Tudora - „Istorie- suport didactic pentru clasa a IV a", Ed. Aramis, 2003;

3. Manea, Alexandra; Ioan, Liliana; Gardin, Maria; Gardin, Florin - „Istorie - auxiliar, clasa a IV a", Ed. Delta Cart, 2010;

Jocul didactic – premisă a dezvoltării armonioase a copilului de vârstă preșcolară

Autor: Prof. înv. preșcolar: OPREAN CORINA-IOANA
Școala de proveniență: Liceul Teoretic "Gheorghe Lazăr"- Grădinița Nr. 1 Avrig

Jocul ca activitate fundamentală în grădiniță reprezintă forma principală de manifestare a copilului izvorâtă din nevoia de manipulare a obiectelor, nevoia de mişcare, de acțiune, de a petrece timpul într-un mod plăcut conform particularităților individuale și de vârstă. Când jocul devine organizat, structurat el îmbracă forma jocului didactic, ce îmbină armonios plăcutul cu utilul, respectiv caracterul distractiv cu cel instructiv. Jocul didactic devine un mijloc eficient prin care copiii îşi dezvoltă limbajul, se verifică însuşirea unor cunoştințe, noțiuni, se formează/consolidează priceperi şi deprinderi. În desfăşurarea oricărui joc didactic se foloseşte limbajul aflat într-o perioadă de evoluție la această vârstă, a preşcolarității. Fiind un mijloc de comunicare cu cei din jur, de exprimare a gândurilor, impresiilor, emoțiilor, a dorințelor, perfecționarea laturii fonetice a limbajului ocupă un loc semnificativ.

Jocul didactic cu titlul: ***"Lumea insectelor în propoziții, cuvinte şi silabe"*** contribuie la formarea unei exprimări corecte şi coerente în propoziții, la dezvoltarea auzului fonematic atât de important în corectarea anumitor defecte de vorbire urmărind a deprinde o pronunție corectă.

Ca urmare jocul amintit contribuie la dezvoltarea de noi structuri cognitive specifice vârstei preşcolarilor, conform teoriei despre joc a lui Jean Piaget - *Teoria dezvoltării cognitive.* Fiind un joc didactic impune respectarea unor reguli ce contribuie la dezvoltarea psihică, cognitivă, intelectuală a preşcolarilor. Clasificat ca un joc cognitiv, specific dezvoltării intelectuale, jocul numit reprezintă un joc de dezvoltare a limbajului.

Tema anuală de studiu abordată în proiectarea jocului *"Lumea insectelor în propoziții, cuvinte şi silabe"* este *Când, cum şi de ce se întâmplă?*, prin intermediul căreia preşcolarii de grupă mare sunt familiarizați cu mediul înconjurător, respectiv lumea insectelor. **Scopul** urmărit este consolidarea deprinderii de a formula propoziții corecte din punct de vedere gramatical, de analiză şi sinteză fonetică, de despărțire a cuvintelor în silabe, prin jocul*"Lumea insectelor în propoziții, cuvinte şi silabe".* **Obiectivele operaționale** urmărite pe parcursul desfăşurării jocului se referă la comportamentul copiilor, respectiv preşcolarii vor fi capabili: să denumească obiectele reprezentate prin imagini pe fețele cubului, pe jetoane; să despartă cuvintele care denumesc obiectele în silabe, respectând reguli simple, intuitiv şi/sau bazându-se pe cunoştințe; să precizeze numărul silabelor dintr-un cuvânt; să găsească cuvinte formate dintr-un număr dat de silabe; să alcătuiască propoziții corecte din punct de vedere gramatical cu un cuvânt dat. **Sarcinile didactice** pe care preşcolarii trebuie să le realizeze pe parcursul jocului se referă la:

Denumiți obiectul reprezentat pe fața cubului/pe jeton; despărțiți cuvântul în silabe; precizați numărul de silabe care alcătuiesc cuvântul; găsiți cuvinte formate din tot atâtea silabe câte bătăi din palme auziți; formulați o propoziție folosind cuvântul dat.

Jocul porneşte de la rugămintea albinuței Maia, care îşi face apariția, tristă în sala de grupă, în a fi ajutată să-şi găsească prietenii de care s-a pierdut. Aceasta are cu ea: un cub, un stup şi o baghetă magică primită de la regina albină; are loc intuirea materialului ce urmează a fi utilizat. Pentru a o cunoaşte mai bine pe albinuță, pe fiecare față a cubului este reprezentat un element ce descrie mediul albinei: aripi, torace, roi, stup, fagure, apicultor. Câte un copil ales cu bagheta magică "*Bagheta magică a pornit/Şi la Matei s-a oprit*", aruncă cubul, denumeşte imaginea reprezentată pe fața cubului la care acesta s-a oprit şi desparte cuvântul în silabe, prin aşezarea mâinii sub bărbie. După analiza cuvântului, respectiv despărțirea acestuia în silabe se face din nou sinteza, rostirea cuvântului în întregime. Fiecare răspuns corect este aplaudat. Jocul continuă până când sunt despărțite în silabe cuvintele ce denumesc obiectele de pe cele şase fețe ale cubului. Se pune accent pe pronunția corectă, corectându-se eventualele greşeli. Se atrage atenția asupra poziției corecte pe scaun, se urmăreşte educarea răbdării în a-şi astepta rândul.

Jocul se complică, prin desfăşurarea **primei variante** a acestuia. Ca urmare stupul adus de albinuță se plimbă din mână în mână şi la auzul unui bâzâit de albină, copilul la care se află stupul alege din interiorul acestuia o fotografie/un jeton pe care este reprezentat o insectă-cu rol în a recunoaşte prietenii albinuței; desparte cuvântul în silabe, numără silabele ce alcătuiesc cuvântul şi în funcție de numărul silabelor aşază jetonul pe piramida reprezentată pe tabla magnetică: rândul de jos cuvintele formate din patru silabe, apoi pe rândul superior cuvintele formate din trei silabe, din două silabe şi pe rândul de sus cuvintele formate dintr-o singură silabă. Piramida completată le oferă copiilor o imagine de ansamblu asupra insectelor ce trebuie găsite.

Varianta a doua a jocului le permite copiilor să-i găsească albinuței Maia prietenii, respectiv aceştia observă o machetă cu lumea insectelor, din mulaje. Copilul care oferă răspunsul corect la o ghicitoare vine, observă macheta şi în funcție de numărul de bătăi din palme pe care le execută educatoarea identifică şi denumeşte o insectă. Desparte cuvântul în silabe şi descrie insecta prin formularea unei propoziții dezvoltate. Astfel toți prietenii albinuței Maia sunt identificați în descrierea insectelor. La finalul jocului copiii primesc, drept răsplată pentru ajutorul oferit o acadea cu miere de la albinuța Maia.

Pentru o bună desfăşurare a jocului trebuie explicate preşcolarilor **regulile** ce se impun a fi respectate pe parcursul jocului: copilul care este ales cu ajutorul baghetei magice vine şi aruncă cubul, ține mâna sub bărbie la despărțirea cuvintelor în silabe, jocul continuă până la identificarea imaginilor de pe cele şase fețe ale cubului, stupul se plimbă din mână în mână până la auzul bâzâitului de albină, copilul alege jetonul pe care îl doreşte, aşază jetonul pe piramidă în locul potrivit, copilul care răspunde corect la o ghicitoare vine să observe macheta "Lumea insectelor", răspunsurile corecte sunt aplaudate, în joc sunt implicați toți copiii. **Materialul didactic** utilizat oferă copiilor un suport concret-intuitiv în concordanță cu particularitățile de vârstă ale acestora: albinuța Maia, cub cu imagini, stup din carton, jetoane, tabla magnetică pe care este reprezentată piramida, machetă-mulaje ale insectelor, bagheta

magică, acadele cu miere. **Elementele de joc** imprimă acestuia un caracter mai atrăgător, aduce varietate şi o stare de bună dispoziție, de destindere, ceea ce previne apariția monotoniei, a plictiselii: surpriza-apariția albinuței Maia, mânuirea materialelor, aplauzele, închiderea şi deschiderea ochilor, folosirea baghetei magice, bâzâitul de albină; se creează stări emoționale care întrețin interesul şi dau colorit viu activității.

Jocul didactic ca activitate dirijată, prin natura lui are **valențe formative**, întrucât se urmăreşte a se dezvolta la preşcolari anumite deprinderi, strategii cognitive, atitudini şi comportamente, conduita copilului în joc, dezvoltarea armonioasă a copilului preşcolar. În timpul jocului copilul vine în contact cu alți copii şi cu educatoarea, astfel că jocul are un caracter social. În cadrul activității de învățare, respectiv a jocului didactic, limbajul se află în strânsă legătură cu gândirea-proces cognitiv complex. Metoda fonetică, analitico-sintetică, folosită în formularea de propoziții cu anumite cuvinte date, despărțirea cuvintelor în silabe, apoi rostirea integrală a cuvintelor activează anumite operații ale gândirii: analiza şi sinteza; gândirea este prezentă şi ca proces de rezolvare a problemelor, respectiv de la a identifica o imagine şi până la a analiza fonetic cuvântul; înțelegerea ca activitate a gândirii este absolut prezentă, fără de care nu pot fi rezolvate sarcinile jocului. Sub influența gândirii, memoria un alt proces psihic exersat în acest joc devine logică, prin reactualizarea informațiilor despre insecte, despre modul de despărțire a cuvintelor în silabe. Îmbogățirea reprezentărilor şi activizarea vocabularului prin reactualizarea denumirii obiectelor sunt prezente în joc. Motivația este prezentă şi ea prin dorința copiilor de o ajuta pe albinuța Maia în a-şi găsi prietenii, exersând totodată anumite deprinderi, de a despărti corect cuvinte în silabe, formularea corectă a propozițiilor, respectiv primirea aplauzelor, a aprecierilor în fața colegilor, ceea ce duce la sporirea încrederii în sine.

Jocul ca activitate de învățare antrenează, mai bine ca orice tip de activitate, copilul în stimularea şi exersarea limbajului în direcția propusă, fără ca el să conştientizeze acest efort, deoarece introducându-se elementele distractive, care produc bucurie copiilor, activitatea se desfăşoară într-o atmosferă caldă, plină de veselie, preşcolarii participă efectiv şi afectiv la sarcinile cerute de joc, favorizând fixarea cunoştințelor copiilor despre insecte, prin descrierea acestora. Preşcolarii deprind despărțirea cuvintelor în silabe cu rol important în pronunția corectă a cuvintelor. Prin aceste exerciții de analiză şi sinteză fonetică preşcolarii de grupă mare sunt pregătiți pentru trecerea la perioada preabecedară din clasa pregătitoare, cu rol în învățarea scris-cititului.

Bibliografie:

- Bubutanu, A. L. (2016). *Rolul jocului didactic în depistarea, prevenirea și corectarea tulburărilor de limbaj la copilul preșcolar.* Rovimed.
- Pintilie, E. (1999). *Jocuri didactice pentru educarea limbajului. Ghid metodic.* Iaşi: Apollonia.

GHID ORIENTATIV DE APLICARE A ARTELOR TEATRALE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR

AUTOR: PROF. ÎNV.PREȘCOLAR: POPOVICI ALINA-LOREDANA

SCOALA GIMNAZIALĂ „VASILE TOMEGEA”, BOROAIA, JUDEȚUL SUCEAVA

CUPRINS:

Înainte de toate… 10 Reguli de aur ……pag. 97

Introducere……pag. 98

1. Cum poți pregăti o piesă de teatru?……pag. 100

1.1. Etapa de încălzire……pag. 100

1.2. Etapa de alegere a textului ……pag. 103

1.3. Familiarizarea cu opera……pag. 104

2. Tipuri de exerciții de expresie orală……pag. 105

2.1. Lucrați la respirație!……pag. 105

2.2. Antrenați dicția!……pag. 108

3. Tipuri de exerciții de expresie corporală……pag. 110

4. Punerea în scenă……pag. 117

4.1. Scenografia spectacolului……pag. 117

4.2. Repetițiile dinaintea spectacolului……pag. 119

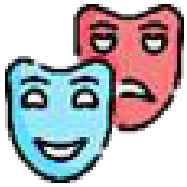
4. 3. Spectacolul final……pag. 120

5. Concluzii……pag. 120

6. Bibliografie……pag. 121

Înainte de toate...

10 Reguli de aur



1. Mergem la un spectacol de teatru, experiența este unică!
2. Vizionăm o piesă de teatru pe lună!
3. Respectăm regulile când mergem la teatru!
4. Oferim sprijin și încredere elevilor!
5. În situații neprevăzute acționăm cu responsabilitate!
6. Stimulăm creativitatea elevilor prin arte!
7. Oferim elevilor experiențe inedite!
8. Atitudinea și comunicarea contează!
9. Punem suflet în tot ceea ce facem!
10. Descoperim noi metode stimulativ-estetice și creative!

INTRODUCERE

Teatrul, în zilele noastre este considerat un instrument pedagogic interdisciplinar ce este prezent în unele unități de învățământ, sub forma unei programe opționale. Acesta poate fi prezent și în activitățile zilnice ale cadrelor didactice în cadrul diferitor discipline. Ne-am gândit că este util să oferim profesorilor debutanți anumite informații despre cum ar trebui să realizeze un moment dedicat teatrului, ce activități ar trebui să folosească sau despre cum ar trebui să-și organizeze întregul proces premergător. Propunerea acestui material dorește să orienteze învățătorii care vor să folosească teatrul ca instrument pedagogic în sala de clasă. Ghidul este structurat în cinci capitole. Primul capitol oferă informații despre cum se poate pregăti o piesă de teatru, acest capitol conține încă trei subcapitole care fac referire la etapa de încălzire, etapa de alegere a textului și familiarizarea cu opera. În al doilea capitol se regăsesc câteva exemple de exerciții orientative de expresie orală. Capitolul al treilea face referire, de asemenea la câteva sugestii orientative care s-au prezentat sub forma unor exerciții de expresie corporală.

În ultima partea a ghidului, capitolul al patrulea, se prezintă câteva idei despre cum ar trebui să se pună în scenă o piesă de teatru și de ce anume ar trebui să se țină cont, făcându-se referire la scenografie, repetiții și spectacolul final.

Precizăm că tot ce se prezintă în acest ghid, sunt resurse și informații simple, scurte și concise cu intenția de a arăta că lectura, prin teatru nu devine greoaie, ba din contră poate facilita utilizarea acesteia. Se înțelege că acest ghid este doar o simplă orientare pentru învățători, care poate fi utilizată și adaptată cum se consideră potrivit, alegând activitățile în mod individual, luând informațiile din ghid ca pe un punct de plecare sau pur și simplu urmându-l până când se acumulează suficientă experiență așa încât să se poate realiza spectacole proprii. Profesorul trebuie propună provocarea de a forma un mediu instrucțional care arată ceea ce elevii știu cu ceea ce vor să știe.

Obiectivul general al ghidului este de a-i orienta și încuraja pe învățători să realizeze o piesă de teatru în sălile de clasă. De asemenea, din acest obiectiv general putem dezvolta și alte obiective specifice pe care lucrarea și le propune a dezvolta, cum ar fi:

- oferirea informațiilor necesare cadrelor didactice care nu au cunoștințe despre punerea în scenă a unei piese de teatru, informații de bază cu care aceștia pot începe;
- oferirea unor sugestii și îndrumări cadrelor didactice care abordează o formă nestructurată, orientându-i cum să-și organizeze activitățile;
- punerea la dispoziție a unor exerciții sau activități practice, care să vină în ajutorul cadrelor didactice.

Sperăm ca acest ghid să-și atingă obiectivul și să vină în ajutor pentru cel/cea care este interesat, acționând ca un instrument ce ajută în aplicarea teatrului în clasă, având ca scop ca, atât învățătorii cât și elevii să se distreze învățând și de asemenea, să învețe distrându-se.

1. Cum poți pregăti o piesă de teatru?

Ca să poți realiza o piesă de teatru cu copiii este foarte important ca învățătorul să le explice înainte elevilor că are intenția de pregăti cu ei o piesă de teatru. Comunicarea este foarte importantă și atitudinea, desigur! În acest fel, elevii vor asimila informația și când vor începe, nu se vor speria. Pentru a pune în practică activitatea teatrală, trebuie să avem în vedere faptul că elevii au nevoie de un spațiu unde să se simtă liberi.

Pentru asta este important ca învățătorul înainte de a începe să aleagă și pregătească sala unde va lucra cu elevii. Indicat ar fi ca activitățile să se desfășoare în sala în care se desfășoară orele de sport, deoarece aceste spații sunt bogate în diferite materiale și sunt cele mai potrivite pentru astfel de activități. Însă, dacă nu se dispune de un astfel de spațiu cu asemenea caracteristici, ne adaptăm spațiului din clasă. În primul rând, trebuie să se verifice spațiul în care se va realiza piesa, acesta trebuie să fie gol, fără elemente care ar putea pune în pericol elevii. De asemenea, trebuie să fie vorba despre un spațiu în care elevii să se miște liber și este indicat să se scoată toate materialele care le-ar putea distrage atenția. În al doilea rând, se pot crea zone diferite în care elevii să conștientizeze când trec de la realitate la fantezie. Zona ”realității”, este dirijată de explicațiile jocurilor care trebuie duse până la capăt, în schimb zona ”fanteziei” este acolo unde se va realiza activitatea teatrală care dispune de : materiale, măști, baloane, marionete.

1.1. Etapa de încălzire

Pentru a începe sedința este important ca elevii să se așeze în cerc pentru a se putea vedea între ei. De la bun început trebuie încurajați elevii să adopte o atitudine constructivă și cooperativă, care să le permită intrarea în ambient și să fie pregătiți pentru a lucra la piesa de teatru. Acest moment de început al ședinței se numește încălzire. Obiectivul este ca fiecare elev să ia atitudinea și concentrarea necesară pentru dezvoltarea maximă a activităților următoare, așa cum reunind grupul, la fel distrându-se împreună. Pentru a duce la sfârșit încălzirea există mai multe forme de a o face. Una dintre acestea ar fi folosirea unui cântecel ce se reprezintă prin gesturi. Cântecul ales trebuie să fie vesel pentru a-i putea antrena să participe. Este foarte important ca învățătorul să le ofere un cadru relaxant, pentru ca elevii să se simtă în largul lor. (Fig. 1).

Cât timp toți cântă, învățătorul poate dirija grupul și pune unele întrebări amuzante grupului ce

vor ajuta copiii să se implice în jocul imaginativ, de exemplu:

Figura 1. Încălzirea prin activități amuzante

- „Cine și-a adus picioarele?
- Dar mâinile?
- Haideți să mișcăm puțin gura pentru a o pregăti.
- Câte mâini ați adus azi cu voi?
- De astea vom avea nevoie? Ce sunt?- atingându-și urechile.
- Fața este pregătită? Să verificăm dacă totul e la locul său”.

O altă modalitate de a face încălzirea este relaxarea. Asta se poate face ca o continuare a opțiunii anterioare sau ca o metodă independentă. (Fig. 2) Obiectivul relaxării este să înlăture copiilor tensiunile

Figura 2. Încălzirea prin relaxare

și angoasele, oferindu-le un mediu de liniște. Pentru asta, elevii se pot așeza jos cu ochii închiși, acompaniați de o muzică liniștitoare. În timp ce muzica se aude, se poate povesti o istorioară pe care elevii să și-o imagineze sau să facă anumite exerciții de gimnastică. Când etapa încălzirii este finalizată, grupul este pregătit să treacă la altă etapă.

1.2. Etapa de alegere a textului

Odată ce spațiul este pregătit, următorul pas ar fi acela de a stabili opera ce urmează a fi repezentată pe scenă. La început este important ca învățătorul să fie acela care va decide opera ce urmează a fi reprezentată, deoarece este cel care cunoaște elevii și știe ce este adecvat pentru ei. Odată ce elevii se obișnuiesc și acceptă opera se poate crea sau alege o piesă de comun acord. În ciuda faptului că învățătorul alege textul, întotdeauna este indicat să li se dea elevilor oportunitatea să cunoască textul propus de învățător ca ulterior să-l accepte. Poveștile sau filmele sunt cele mai bune variante pentru a realiza o piesă de teatru cu copiii, deoarece acestea sunt resursele cele mai comune pe care le avem la îndemână. Pentru a alege textul, învățătorul trebuie să țină cont de faptul că trebuie să aleagă o operă cu anumite caracteristici, atunci când se lucrează cu elevi mai mici, textul trebuie să aibă o structură repetitivă, care să faciliteze memorarea și înțelegerea poveștii. De asemenea, opera trebuie să posede mai multe personaje și să permită să se mai adauge în cazul în care este nevoie, în funcție de numărul de elevi implicați. Este foarte important ca toți elevii să participe pentru a se simți apreciați și importanți. Pe de altă parte, textul ales trebuie să aibă spații marcate pe tot parcursul. Aceste spații concrete îi permit elevulului actor și spectatorului să se situeze în operă, acționând ca elemente care determină și limitează timpul și spațiul. Aceste aspecte vor fi utile apoi la crearea scenografiei și la punerea în scenă.

Favorabil ar fi ca, odată ce învățătorul a decis ce operă vor reprezenta, fie o poveste, un filmuleț sau orice consideră potrivit, prezintă elevilor povestea în prealabil, cu alte cuvinte, dacă decide să reprezinte o poveste, acesta trebuie să citească și să lucreze această poveste cu o săptămână sau câteva zile înainte pentru ca elevii să cunoască intriga. Odată ce sala este pregătită și învățătorul are clar cum va realiza piesa, se poate începe cu sesiunea de lucru.

1.3. Familiarizarea cu opera

Învățătorul trebuie să le prezinte opera pe care au decis să lucreze. Pentru asta este necesar să li se explice de ce au ales această operă, întrebându-i pe elevi cum li se pare. Odată ce este făcut acest lucru, vine momentul în care se analizează împreună cu elevii ținând cont de următoarele elemente: spațiu, intriga poveștii, și personaje. Pentru a înțelege mai bine această etapă, învățătorul va propune în acest caz basmul „Scufița Roșie", scrisă de Charles Perrault și frații Grimm, deoarece este o poveste cunoscută de majoritatea elevilor. Bineînțeles, poate fi aleasă orice operă.

Așadar, învățătorul trebuie să prezinte opera aleasă cu entuziasm pentru a le transmite elevilor energia necesară, iar aceștia să o primească cu aceeași atitudine. Apoi tot grupul trebuie să analizeze diferitele spații ce aparțin operei, dându-le posibilitatea elevilor să se situeze în acel spațiu. Textul este citit cu intonație de către unul dintre elevi, verificând ulterior dacă aceștia au reținut firul logic al întâmplărilor, identificând diferitele scene ale operei care marchează începutul, cuprinsul și încheierea. Se pot adresa elevilor întrebări ale căror răspunsuri vorbesc despre succesiunea evenimentelor. De asemenea, personajele trebuie să fie obiect de analiză, pentru a identifica care este misiunea fiecăruia și bineînțeles trebuie să se precizeze numărul acestora pentru a se stabili dacă este nevoie să se facă modificări, cum ar fi să își schimbe rolurile între ei sau să se mai adauge un elev. Pentru familiarizarea cu opera, învățătorul trebuie să aloce câteva ore pentru ca elevii să înțeleagă bine întregul „complot". Odată ce totul este clar pentru elevi, în următoarele ședințe, această etapă se va elimina, rămânând doar etapa de încălzire. De asemenea, odată ce acțiunea, spațiile și personajele sunt definite, se poate începe a realiza activități ce servesc elevilor la îmbunătățirea expresiei orale și corporale.

2. Tipuri de exerciții de expresie orală

Pentru a reprezenta o operă de teatru este, zicem noi, fundamental a te exprima corect, de aceea trebuie avut în vedere ca atunci când se creează o reprezentație teatrală, să cunoaștem cum anume ar trebui să procedăm și ce metode ar trebui folosite. Folosiți simțul umorului ca instrument educațional pentru a promova motivația elevilor în exprimarea orală.

Pentru toate aceste este necesar să se realizeze o bună vocalizare și o bună expresie orală. Pentru a realiza acest lucru în sala de clasă vom expune în continuare, o serie de activități ce vin în sprijinul cadrului didactic. Cunoaștem faptul că teatrul este considerat un instrument interdisciplinar, iar în cele urmează vă propunem sugestii de activități care îmbină diferite discipline, care nu fac altceva decât să-l stârnească pe elev și să fie dornic să participe la tot ce i se propune.

2.1. Lucrați la respirație!

O bună respirație bună îi va ajuta pe elevi să-și folosească mai bine vocea, evitând astfel anumite patologii ocazionale produse de utilizarea neadecvată a vocii. În primul rând eleviii trebuie să fie conștienți de propria lor respirație. În această etapă, cadrul didactic poate propune elevilor exerciții de conștientizare a respirației sau exerciții în care elevii să învețe să-și controleze expulzarea aerului. Considerăm foarte importante acest tip de exerciții, deoarece astfel, elevii vor fi conștienți de propria lor voce și vor ști cum anume să o folosească. Exemplificăm mai jos, câteva exerciții de conștientizare a respirației și de control asupra expulzării aerului. (Fig.3)

„ Noi burtica o mișcăm, respirația o antrenăm!”

Li se cere elevilor să se întindă pe podea pe spate și să pună o mână pe burtă și una pe piept. Li se explică că mâna de piept nu trebuie să urce, în schimb mâna de pe burtă, da. Când aceștia vor deveni conștienți de propria respirație, puteți adăuga elemente precum ținerea aerului pentru câteva secunde înainte de a-l expulza sau stabilirea unei durate determinată proceselor de inspirație-expirație. De exemplu, luați două secunde pentru a inspira aerul și încă două secunde pentru a-l expulza.

Figura 3. Exercițiu de conștientizare a respirației

De asemenea, la această etapă un alt exercițiu util, zicem noi, este acela în care elevii să învețe să controleze expulzarea aerului, de exemplu: să umfle baloane, să sufle în mingi de ping-pong pe o anumită suprafață, să facă bule într-un pahar cu apă cu ajutorul unui pai, să sufle în lumânări, etc. Considerăm aceste activități importante, deoarece inițierea elevilor în lumea teatrului trebuie să se realizeze pas cu pas, respectând anumite etape și oferindu-le elevilor un ambient plăcut și relaxant, pentru ca în următoarele etape să fie dornici de a descoperi ce urmează.

Vă propunem în continuare un exercițiu util și distractiv, care cu siguranță va fi agreat în rândul elevilor:

„ **Balonașe plutitoare**”- la această activitate elevii se pot așeza în formă de cerc. Învățătorul li se

alătură, oferindu-le tuturor câte un balon. Li se explică cum trebuie să procedeze pentru a putea reuși să umfle fiecare balonul. Apoi după ce au terminat, se vor ridica în picioare, vor trage aer în piept, vor arunca balonul în sus, iar în momentul în care acesta coboară, elevii trebuie să fie pregătiți să îl mențină sus, suflând cu putere aerul către balon. În acest mod, vor înțelege să-și controleze respirația, prin expulzarea corectă a aerului.(Fig. 4, 5 și 6)

Figura 4. Exercițiu de controlare a expulzării aerului

Figura 5 și Figura 6. „Balonașe plutitoare”

2.2. Antrenați dicția!

Pentru a îmbunătăți dicția elevilor este recomandat să se utilizeze înainte de toate exerciții de gimnastică facială, frământări de limbă, interpretarea unor cântece cunoscute, ca mai apoi aceștia să ajungă și la etapa de recitare a unui text. De asemenea, propunem aici câteva exemple de exerciții de frământare de limbă, recomandate mai mult pentru elevii claselor a-III-a și a-IV-a. Pentru elevii mai mici se pot folosi variante mai ușoare. (Fig.7 și 8). Cunoaștem faptul că activitățile dramatice sunt compatibile cu alte discipline ca Limba Română, Arte Vizuale și Abilități practice sau Educație Plastică. De aceea, în această etapă ne putem ajuta de diferite texte, menite să îmbunătățească pronunția și să pregătească vocea elevului .

„ Cu limbuța ne jucăm și uite-așa o antrenăm!”

Figura 7. Frământări de limbă

Figura 8. Frământări de limbă

Așadar, elevii trebuie să învețe să comunice și să se exprime corect, fără frică, nu numai pentru activitățile de teatru, ci și pentru viața lor de zi cu zi. Pentru a-i încuraja în acest sens, învățătorul dedică un spațiu al zilei pentru ca elevii să se exprime liber într-o adunare. Contactul vizual este foarte important, de aceea, toți elevii trebuie să se așeze în cerc. Învățătorul poate deschide o discuție concretă prin diferite întrebări pentru a determina elevii să comunice. De exemplu, „Ce ați făcut în acest sfârșit de săptămână? Cum vi s-a părut activitatea de azi? V-a plăcut? Astăzi vom vorbi despre emoții. Cum vă simțiți în acest moment?” Bineînțeles, discuțiile pot continua, învățătorul poate propune situațiile reale

din viața de zi cu zi, la care elevii să reflecteze, să vină cu sugestii, argumentări. De asemenea, tot în această etapă mai puteți folosi cântecele care antrenează pronunția. Ne-am gândit că ar fi util să venim cu propunerea unui cântecel care să sprijine activitatea, o melodie de origine poloneză intitulată ***„Cucul”.*** Înainte de a audia acest cântec este bine să vorbiți cu elevii pe marginea textului, să le explicați care sunt cuvintele necunoscute pentru a nu întâmpina probleme în înțelegerea textului. Acest cântecel va fi agreat cu siguranță de elevi, având la dispoziție și negativul va fi mult mai atractiv pentru aceștia. Am ales acest cântecel, deoarece pe lângă faptul că are o linie melodică destul de plăcută, va antrena atenția elevilor și exersa totodată dicția acestora, prin acel ultim vers. (Fig.9)

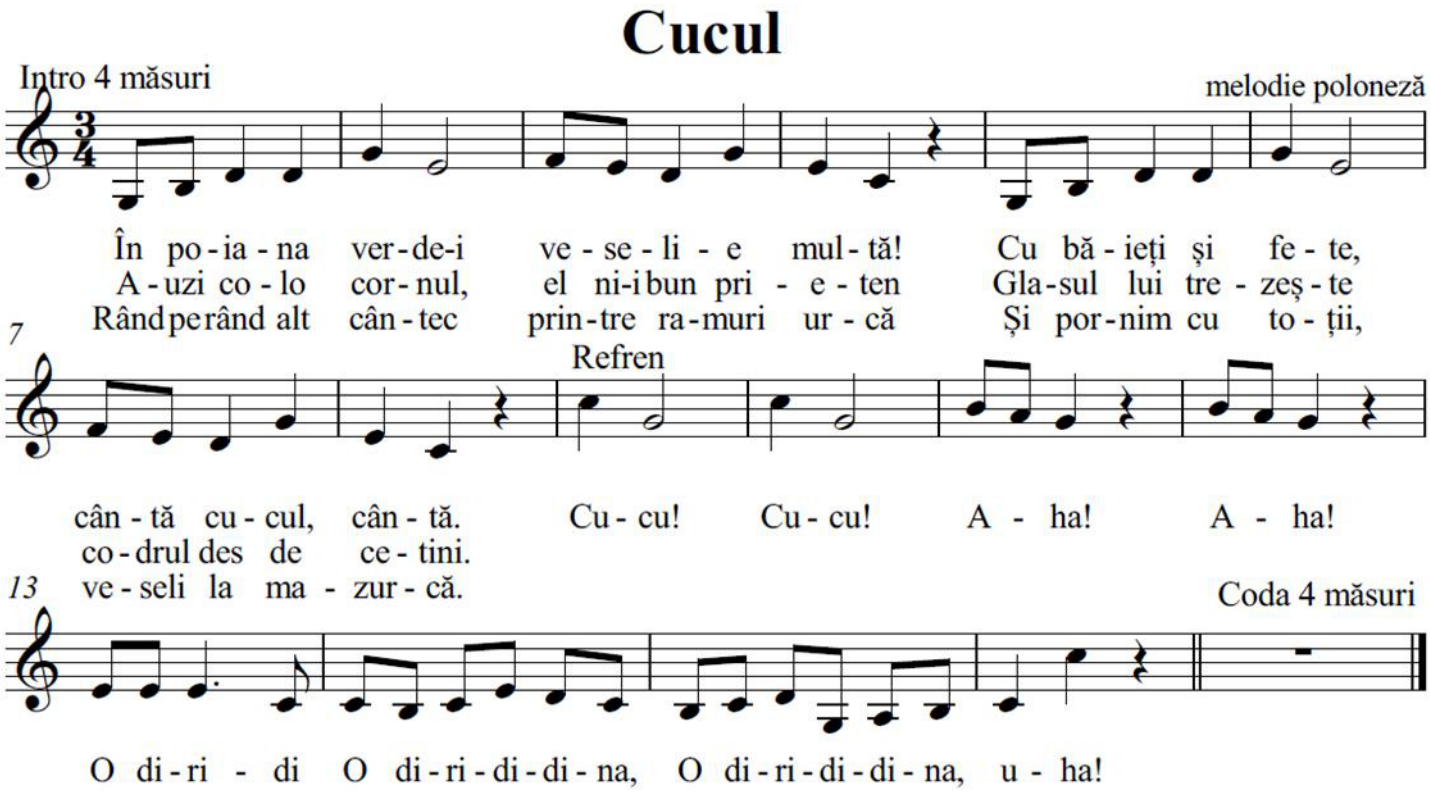


Figura 9. Text cântecel ***„Cucul”***

3. Tipuri de exerciții de expresie corporală

Limbajul corpului este foarte important într-o piesă de teatru, la fel ca și limbajul oral, având o capacitate foarte mare de comunicare. Prin intermediul corpului putem să ne exprimăm starea sufletească, diverse situații care ne pot incomoda, care ne plictisesc sau care ne fac să ne fie frică. Limbajul corporal ,am spune noi, este încă un element care completează expresia orală și prin urmare permite ca comunicarea să fie una bună și completă. Pentru a putea lucra la acest aspect, propunem următoarele activități care îmbină diferite discipline, în această situație, „ Muzică și mișcare".

„**Ne distrăm cu vulpea și rața!**"– este o activitate îndrăgită de majoritatea elevilor, o activitate ce aduce distracție și permite lucrul mai multor elemente în același timp, având ca scop promovarea expresiei corporale și în același timp și a expresiei orale a elevilor.

Cadrul didactic dispune de mai multe posibilități, poate propune elevilor un cântec vesel în care elevii să

Figura 10. Exercițiu de expresie corporală prin dans

danseze liber sau poate alege un cântec care posedă un dans propriu și care permite diferite gesturi ce pot fi reprezentate. (Fig.10) Muzica și dansul aduc o stare de bine în rândul elevilor, oferindu-le posibilitatea de a se exprima liber. Vă propunem cântecelul „***Vulpea și rața***", muzică scrisă de Gheorghe I. Mugur, (Fig.11). Acest cântecel, zicem noi va fi agreat de majoritatea elevilor, provocându-le pofta de dans și distracție. Prin intermediul acestui cântecel, elevii pot dansa, cânta, face duet implicând și mimica. Vă punem la dispoziție textul însoțit și de negativ, care se va regăsi separat pe un cd. Acest cd va conține toate negativele pentru repertoriul propus de noi în acest ghid și se pot utiliza cu ușurință în cadrul oricărei programei de opțional de teatru, unde se pot propune activități interdisciplinare.

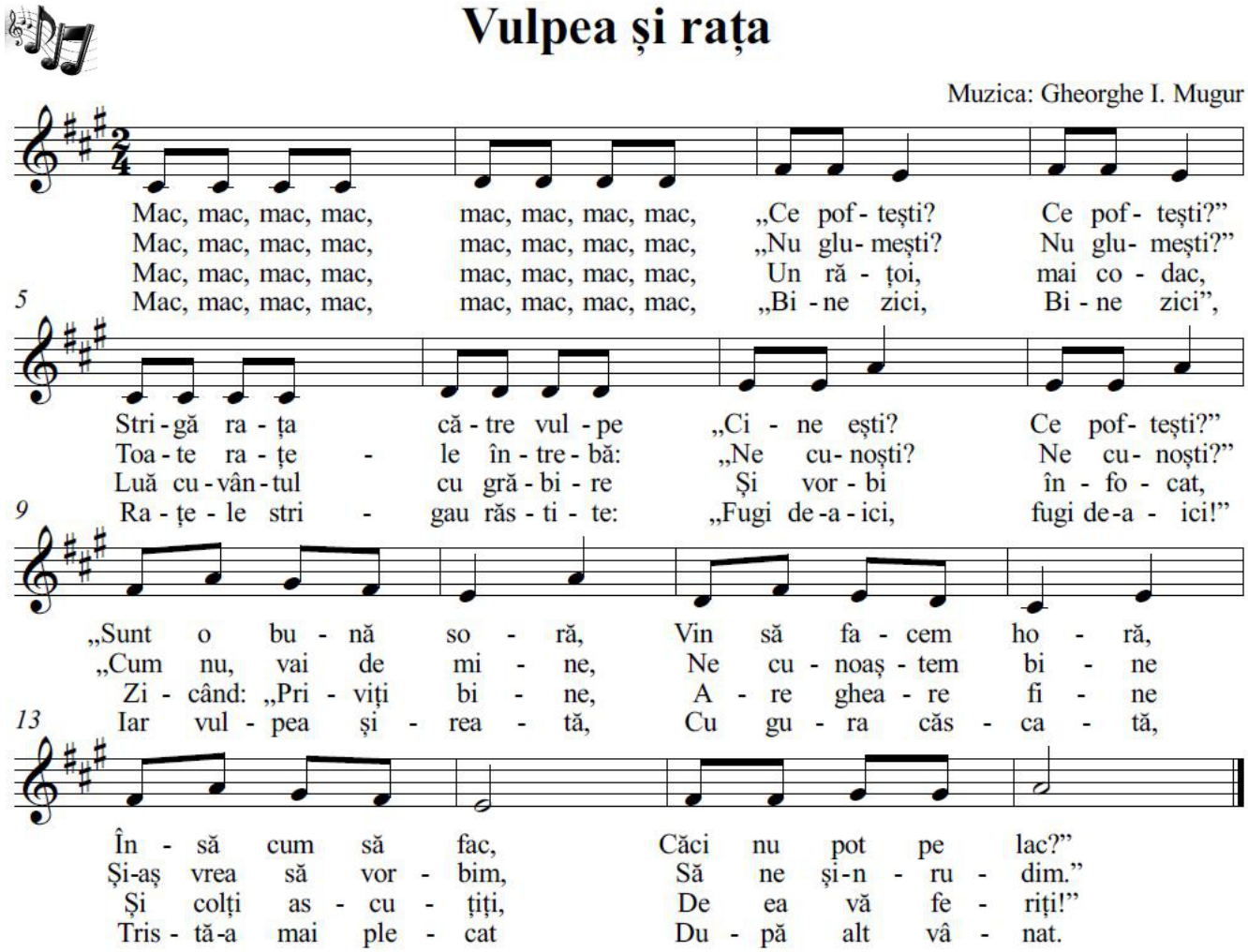


Figura 11. Text cântecel „Vulpea și rața”

„Graiul animalelor” - este o activitate ce are ca scop lucrul asupra mișcării corpului și de asemenea, îmbunătățirea dicției, am zice noi. La această activitate elevii pot sta în picioare, așezați în formă de cerc. Învățătorul va pune muzică de fundal și le va oferi elevilor diferite linii directoare pe care aceștia trebuie să le respecte.

„Acum suntem pisici, acum suntem gâște, acum ne imaginăm că suntem purceluși, etc.” De asemenea, puteți cânta împreună cu elevii acest cântecel, care le va antrena atât limbajul corporal cât și pronunția și vocea. Vă punem la dispoziție pentru această activitate, textul cântecelului. De asemenea, dacă faceți acest lucru este important să discutați înainte pe marginea textului, acest lucru trebuie făcut la oricare cântecel propus de noi pentru a vă asigura că elevii înteleg foarte bine textul. Acest cântecel este recomandat elevilor de clasa a-III-a, a-IV-a (Fig.12).

Graiul animalelor

Intro: 4 măsuri
Andantino

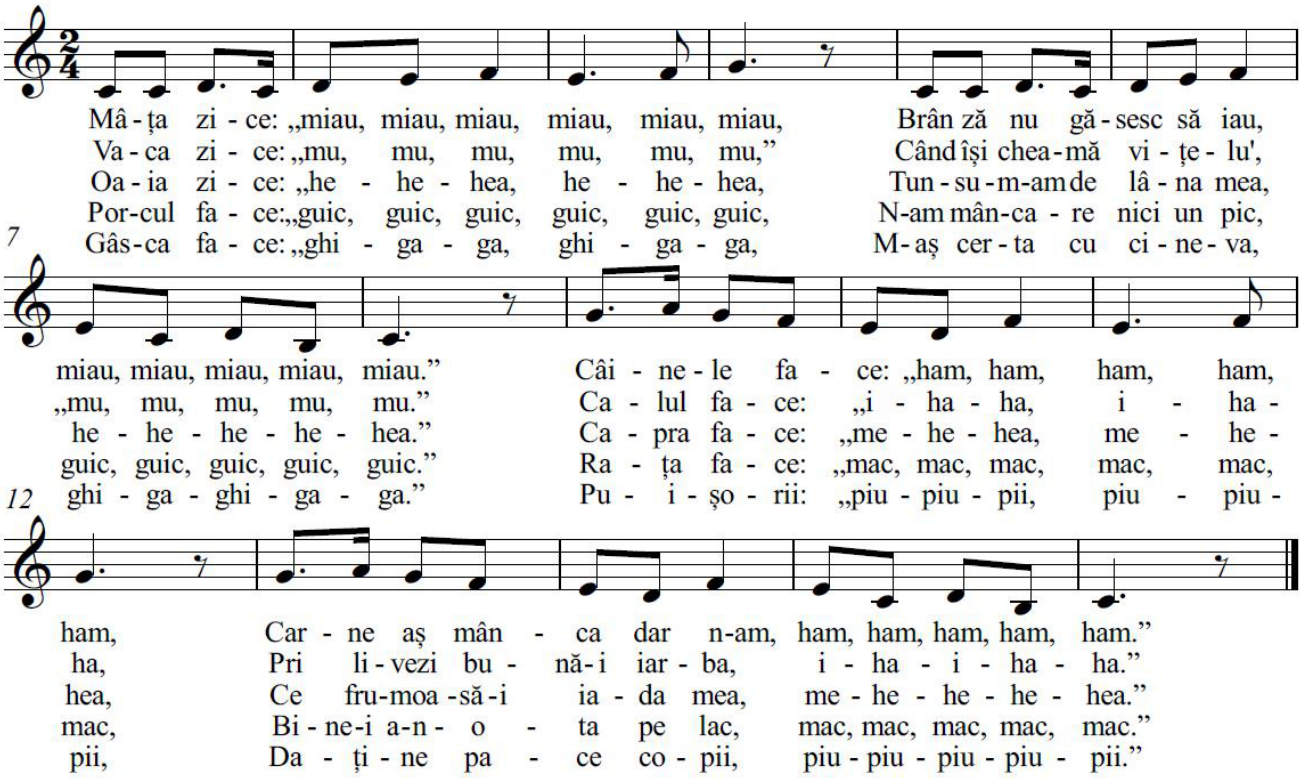


Figura 12 Text cântecel „Graiul animalelor"

„Când dansăm, în statui ne transformăm!"– această activitate are ca scop lucrul asupra expresiei corporale. Cadrul didactic pune o muzică veselă, antrenantă, iar copiii vor începe să danseze.

Pentru acest tip de activitate vă propunem cântecelul ***„Dacă vesel se trăiește."*** Acest cântecel este cunoscut

Figura 13. „Când dansăm, în statui ne transformăm!"

de majoritatea copiilor și este îndrăgit de la cei mici până la cei mai mari elevi. Această activitate implică distracție, interacțiune, dinamism și naturalețe în mișcare. Pentru început este indicat să nu li se spună elevilor ce urmează să se întâmple. Învățătorul va da drumul la cântecel lăsându-i pe elevi un anumit interval de timp să danseze și când va decide, va întrerupe muzica și spunând stop, acest moment surprinzându-i pe elevi în diferite poziții. Abia acum li se explică că atunci când muzica se va opri ei vor trebui să rămână ca niște statui, fără a se mișca, fix așa cum ritmul melodiei îi găsește. După care va reporni melodia, lăsându-i pe elevi să danseze în continuare și va proceda la fel până se termină cântecelul. (Fig. 13). Bineînțeles, dacă doriți puteți opta pentru oricare cântecel agreat de copii. Îl puteți chiar alege împreună cu aceștia. Așa cum v-am obișnuit, vă punem la dispoziție textul cântecelului, (Fig.14).

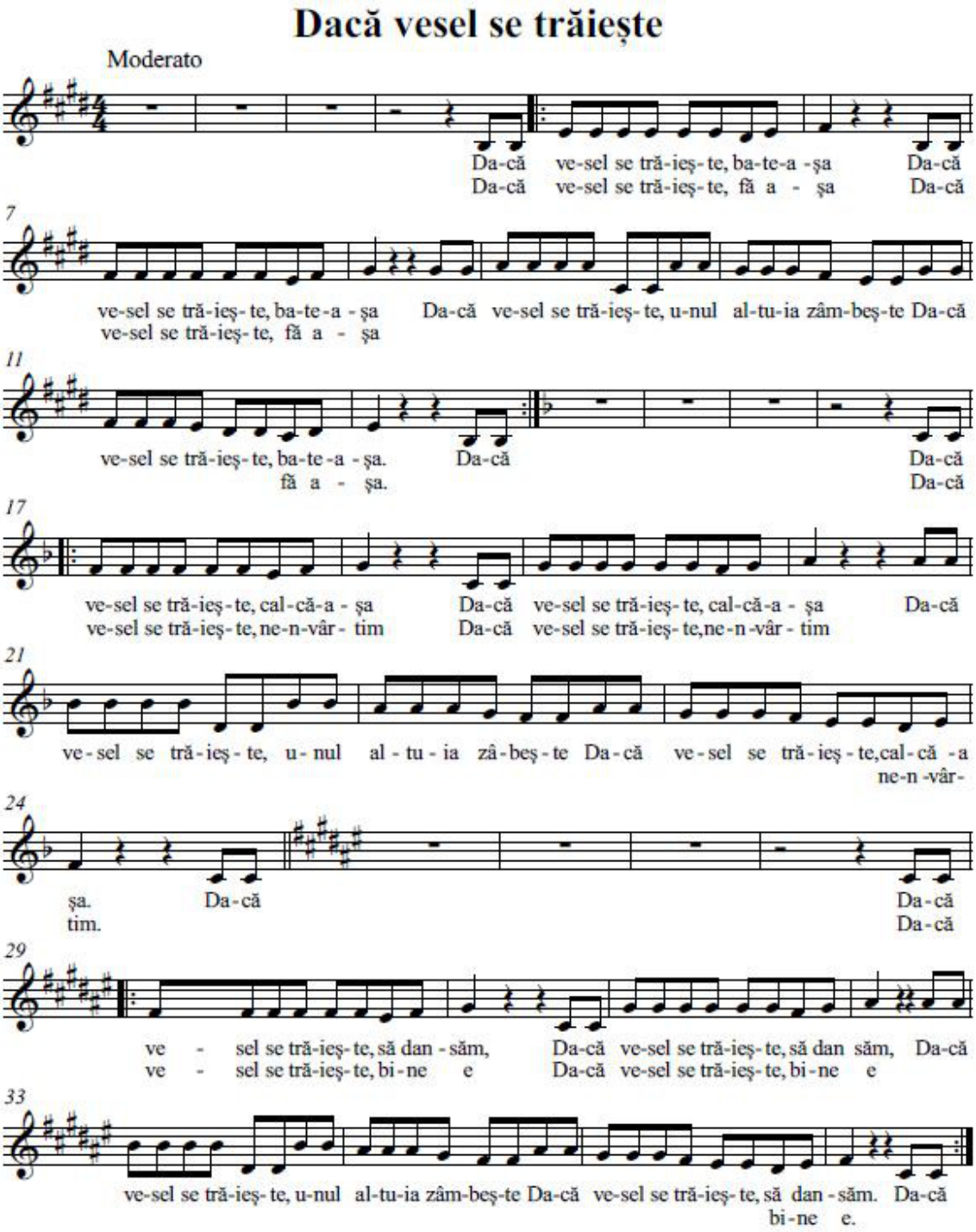


Figura 14. Text cântecel „Dacă vesel se trăiește”

„ Imită și ghicește!” – acest joc are ca scop lucrul asupra expresiei corporale cât și a comunicării și prezentării de idei interesante. La această activitate elevii vor fi grupați într-o parte a clasei.

Învățătorul va alege unul sau mai mulți dintre aceștia și le va prezenta niște cartonașe cu diferite imagini ce prezintă anumite situații cunoscute sau animale pe care aceștia va trebui să le reprezinte prin mimică, iar restul grupului va trebui să ghicească despre ce este vorba. Aceste cartonașe pot reprezenta situații cunoscute de către elevi sau anumite animale aflate în diferite ipostaze. Rolul acestei activități este de asemenea, de a dezinhiba, de distracție și totodată de control asupra gesturilor corporale. (Fig. 15).

Figura 15. „Imită și ghicește!”

De asemenea, jocul simbolic este o altă recomandare propusă de noi, joc care are ca scop lucrul asupra expresiei corporale cât și asupra interacțiunii elevilor, încurajând capacitatea lor creativă. Aici îi putem ruga pe copii să își imagineze o anumită situație pe care să o reprezinte prin gesturi, iar ceilalți elevi să încerce să ghicească despre ce este vorba. În același timp, putem vorbi aici și despre improvizație, căci jocul simbolic poate aduce odată cu el elemente noi la tot pasul. Pentru această activitate, cadrul didactic va furniza elevilor diferite materiale de care se pot ajuta, cum ar fi: țesături, costume, bețe, cutii, etc.

Toate aceste activități propuse, cele din secțiunea de exprimare orală cât și cele din secțiunea expresiei corporale pot fi realizate pe parcursul a mai multe ședinte. În fiecare ședință este recomandat să se lucreze o activitate de fiecare tip (exerciții de respirație, expresie orală -dicție, expresie corporală). Durata ședințelor va depinde de ritmul și munca grupului. Ar fi indicat să nu se stabilească un număr de ședințe, însă este sarcina învățătorului de a fi conștient când elevii sunt pregătiți să înceapă punerea în scenă.

4. Punerea în scenă

Odată ce s-au lucrat toate aceste aspecte pe care noi le considerăm de bază împreună cu elevii, este momentul în care învățătorul trebuie să se gândească la spectacolul final. În acest spectacol elevii și

învățătorul văd rezultatele a tot ceea ce s-a lucrat anterior. Spectacolul se poate desfășura în sala de clasă ca și o reprezentare elaborată în care părinții pot fi spectatorii sau ca o reprezentare simplă, scurtă, cu scenografie și caracterizare redusă și dirijată doar pentru colegi din alte clase.

4.1. Scenografia spectacolului. Realizarea de decoruri și costume

Scenografia este un element foarte important în reprezentarea unei piese de teatru, deoarece permite atât elevilor actori cât și spectatorilor să se situeze în timp și spațiu. De aceea, se recomandă, chiar dacă este vorba de o reprezentare simplă, să se elaboreze elemente care să indice locul în care va avea loc evenimentul și să se clarifice identitatea personajelor. Scenografia constă în tehnica de proiectare și decorare a spațiilor în care opera va fi reprezentată. Aceasta se bazează pe un set de elemente vizuale, care creează mediul și locul în care se desfășoară acțiunea. Din aceste elemente fac parte: decorul, recuzita, iluminatul, ba chiar și montarea în sine a piesei. Un bun scenograf este acela care are în vedere crearea unui spațiu scenic în conformitate cu lectura dramaturgică propusă. Este important să se mențină un contact constant și direct pentru a se verifica dacă stilul scenografic este cel necesar pentru fiecare operă. În cazul nostru, am putea spune că învătătorul este considerat scenograful, el trebuie să aibă o idee completă asupra operei, să reflecteze asupra planului dramatic de ordin vizual, sonor sau de utilizarea spațiului scenic în sine. Indiferent de spectacol, iluminarea scenică este foarte importantă pentru a se asigura că scenografia are o atmosferă potrivită. La fel de important este și sunetul și decorul. Cadrul didactic trebuie să țină cont de toate aceste aspecte pentru ca reprezentarea teatrală să fie de un real succes. Deoarece teatrul este considerat un instrument interdisciplinar, în această etapă putem îmbina discipline ca: Arte vizuale și abilități practice și Educație plastică, discipline care contribuie semnificativ în realizarea decorurilor și costumelor, în scenografia spectacolului, oferindu-le totodată elevilor satisfacția de a contribui în organizarea integrală a spectacolului.

În cele ce urmează, vom exemplifica câteva metode simple prin care se poate realiza scenografia:

Trebuie să știți exact ce anume aveți de gând să realizați, puteți împărți elevii în două grupe care să lucreze atât la decor cât și la costume. O grupă de elevi se va ocupa de decor, iar o grupă se poate ocupa de costumații, măscuțe. Bineînțeles, puteți solicita și ajutorul părinților, care cu siguranță vor fi dornici să colaboreze și să implice în tot acest proces premergător. Pentru realizarea decorului elevii pot schița chiar ei înșiși decoruri pe care să le picteze ulterior sau se pot ajuta de o rolă cu hârtie albă, în care învățătorul poate desena cele mai relevante locuri, iar aceștia să le picteze. Oferim aici un exemplu

orientativ, în cazul Scufița Rosie, pădurea și casa bunicii poate fi desenată în creion de către învățător, iar elevii o pot picta ulterior sau pot fi lăsați chiar ei să deseneze după bunul plac. (Fig. 16).

Figura 16. Exemplu decor „Scufița Roșie”

De asemenea, căsuța bunicii poate fi realizată de elevi chiar dintr-o cutie mare de carton la care i se pot decupa ferestrele, ușa și apoi picta și decora de către aceștia cu diferite materiale textile. Este indicat să îi lăsăm pe ei să vină cu idei proprii, dându-le astfel posibilitatea de a se implica de la început până la sfârșit în tot acest demers. Facem referire tot aici și la costumații, care pot fi realizate tot de către elevi împreună cu părinții și învățătorul. Cele mai frecvente materiale în crearea decorurilor și costumelor sunt: cauciuc spumos, carton, role de hârtie albă, diferite țesături, pungi de plastic colorate, etc. Toate acestea se caracterizează prin faptul că sunt foarte flexibile și manipulabile, ceea ce facilitează realizarea decorurilor dar și purtarea costumațiilor. Trebuie menționat faptul că orice tip de teatru de copii s-ar propune, de umbre, de păpuși, etc., este indicat ca elevii să participe și la realizarea decorurilor, costumațiilor, deoarece astfel se dezvoltă latura creativă și artistică, cât și gândirea critică a acestora, oferindu-le de asemenea bucurie și satisfacție, punându-și fiecare amprenta asupra întregului spectacol.

4.2. Repetițiile dinaintea spectacolului

Repetițiile sunt testele preliminare pe care le realizează de obicei actorii pentru a integra și a se integra în piesă. Învățătorul va trebui să stabilească ce personaj corespunde fiecărui elev în funcțiile de ceea ce a observat în exercițiile realizate anterior. O modalitate bună de a începe este aceea ca fiecare elev să realizeze o repetiție fiind un personaj, ca mai apoi personajele vor merge prin rotație la fiecare, așa încât toți elevii vor face toate personajele pentru a identifica ce personaj se potrivește mai bine fiecărui elev. De asemenea, la primele repetiții, învățătorul va trebui să spună continuu propozițiile elevilor, astfel încât aceștia să le poată interioriza și memora, toate astea realizându-se cu o atitudine înțelegătoare, respect și afecțiune față de elevi, ca aceștia să-l simtă pe învățător ca pe un sprijin, nu ca pe un dușman. Nu trebuie să se uite faptul că teatrul înseamnă și joc și că așa este perceput de către elevi și de aceea este necesar să se creeze un climat în care elevii simt că se joacă, se distrează, dar și învață totodată. Pentru ca elevii să cunoască scenariul, este nevoie de timp și răbdare, oferindu-le încredere pentru a îndrăzni să interpreteze. Se recomandă ca repetițiile să se facă cel puțin o dată pe săptămână, cu o durată de aproximativ de 30 de minute, în funcție de ceea ce consideră fiecare învățător. După cum știm, fiecare grup este diferit și necesită timp diferit. Este foarte important de precizat faptul că, elevii nu trebuie să se simtă copleșiți sau presați, deoarece pot prezenta o atitudine negativă față de piesă și ceea ce se intenționează cu acest ghid este tocmai contrariul și anume de a crea o atitudine pozitivă față de teatru.

4.3. Spectacolul final

Spectacolul final este momentul pe care învățătorul, spectatorii și elevii îl așteptau, momentul în care se va reflecta toaotă munca și tot efortul depus în tot acest timp. Trebuie să aveți în vedere locul în care aveți de gând să desfășurați spectacolul, fie este vorba de o sală de clasă, sală de sport sau de ce nu cămin cultural. Prin urmare, va fi necesar să curățați locul în care va fi scena, să pregătiți decorul și să așezați scaunele pe care vor sta spectatorii. Apoi va avea loc costumarea elevilor. Aceștia vor fi îmbrăcați în costumele lor sau elementele corespunzătoare și este mai mult ca probabil să apară primele emoții, însoțite și de o oarecare stare de nervozitate. În aceste circumstanțe este cel mai bine să îi liniștiți, să îi faceți să se simtă în siguranță și mai presus de toate să îi încurajați că totul va fi bine, iar în cazul în care dacă ceva va eșua, explicați-le că nu se întâmplă nimic, cel mai important lucru este ca ei să se simtă bine și mulțumiți de munca pe care au făcut-o. În cele din urmă, când totul este pregătit, nu vă rămâne decât să vă bucurați de spectacol. 3, 2, 1…Acțiune!

5. Concluzii

Atunci când am decis să realizăm acest ghid, ideea principală pe care noi am avut-o în minte a fost aceea de cunoaște câteva aspecte importante despre cum ar trebui să se realizeze o piesă de teatru. Trebuie să recunoaștem că elevii de cele mai multe ori sunt puși în fața faptului împlinit fără a simți plăcerea pe care teatrul o poate transmite. Acesta nu înseamnă doar punere în scenă, ci mai mult de atât, înseamnă cunoaștere, relaxare, interacțiune, improvizație, distracție, responsabilitate. Elevul nu trebuie să facă forțat o piesă de teatru, căci dacă se va întâmpla asta, el nu va transmite nimic, iar teatrul asta face, transmite, te conectează la emoție. Cu alte cuvinte, cadrul didactic nu ar trebui să îi impună elevului său să facă ceva ce nu dorește, ci trebuie să îi insufle acestuia dorința și curiozitatea de a cunoaște, explora și a se distra totodată. De ce am ales etapizarea acestor activități în acest mod? Deoarece, înainte de toate elevului trebuie să i se pună la dispoziție un cadru relaxant în care acesta să se simtă sigur și dornic să participe, apoi după ce acest lucru realizat, elevii pot fi introduși ușor, ușor în lumea spectacolului și anume: pentru a le capta atenția, cadrul didactic trebuie să aibă o atitudine pozitivă, deschisă față de aceștia, transmițându-le o energie bună. Încălzirea, spunem noi este una dintre cele mai importante etape a întregului demers, deoarece, în această etapă elevul va trebui să se relaxeze. Comunicarea în aceată etapă este foarte importantă, învățătorul va trebui să găsească metode de a-i dezinhiba pe elevi, ca

aceștia ulterior să fie dornici să participe la activitățile viitoare. De aceea, noi am considerat util în realizarea acestui ghid să precizăm care ar trebui să fie etapele pregătitoare înainte de punerea în scenă a unei piese de teatru și bineînțeles am oferit câteva sugestii despre cum s-ar putea face acest lucru. Toate informațiile oferite de noi sunt orientative, această lucrare poate fi considerată o sursă de inspirație în planificarea activităților unei programe de opțional.

Sperăm ca această lucrare să răspundă așteptărilor și să aducă răspunsuri pentru cei care nu cunoșteau demersul premergător. Așa cum am precizat și în lucrarea de licență, acesta aduce o multitudine de beneficii elevilor, întregul proces de învățare al elevilor se va realiza prin joacă, distracție, căci până la urmă asta trebuie să transmită teatrul, bucurie, interacțiune și emoție.

6. Bibliografie:

Bebu, A. (2010). *Cum să fac un teatru de păpuşi: Clasa a III-a.* Aramis Print.

Bennett, S., & Schneider, W. (Ed.). (2008). *Theatre for children and young people: 50 years of professional theatre in the UK* (Repr). Aurora Metro Pr.

Coteanu, I., Academia Română, & Institutul de Lingvistică „Iorgu Iordan - Al. Rosetti" (Ed.). (2012). *Dicționarul explicativ al limbii române* (Ed. a 2-a, revăzută și adăugită). Univers Enciclopedic Gold.

Doboș, C. (2021). *Suport de curs, Muzica și Didactica Educației Muzicale.*

Kitson, N., & Spiby, I. (1997). *Drama 7-11: Developing primary teaching skills.* Routledge.

Mareș. (1985). *Copiii și Teatrul lor de Păpuși.*

Woolland, B. (2010). *Teaching primary drama.* Pearson Longman

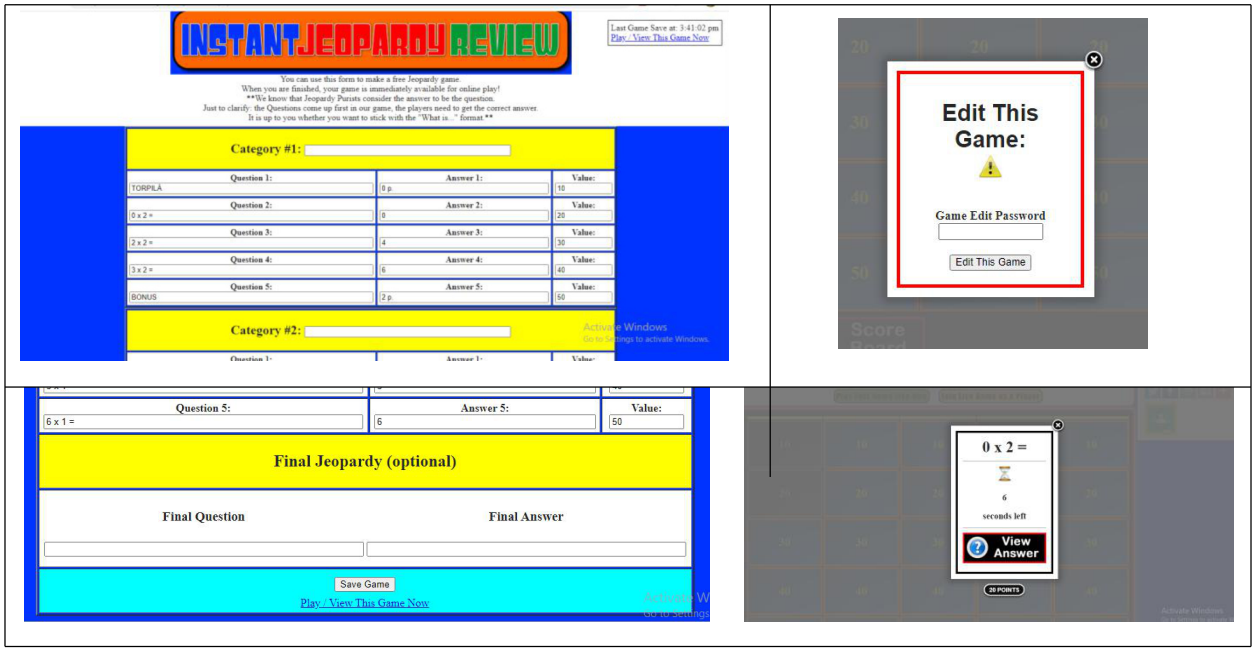
Jocul BYOJeopardy. Variante și aplicații

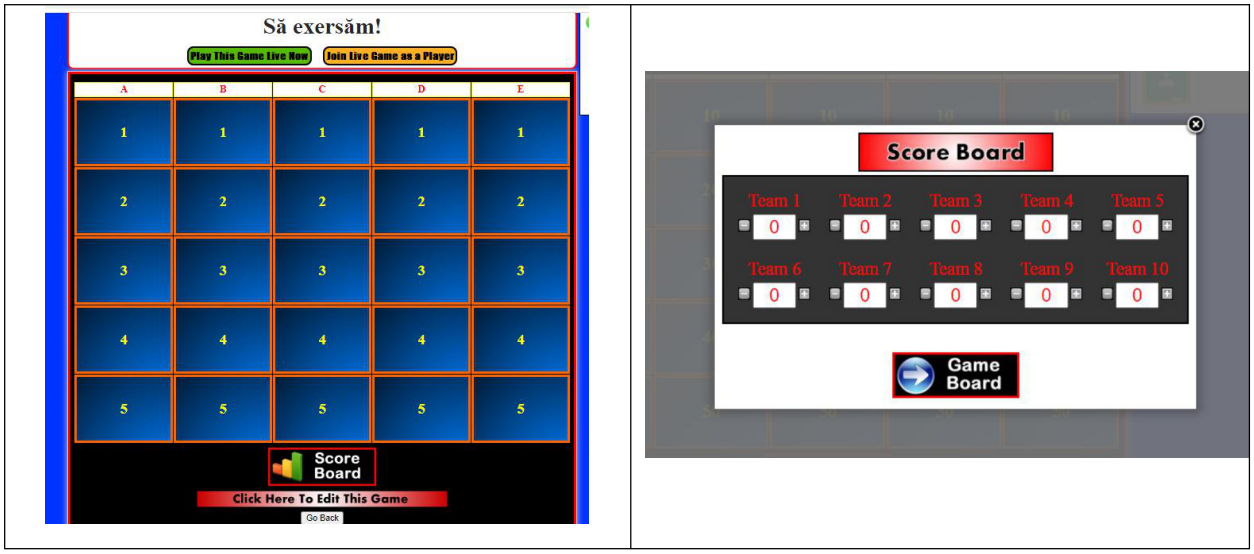
prof.înv.primar Rabya Edith
Liceul Teoretic „Kemény János”, Toplița

Descriere. Editare

Jocul BYOJeopardy este un joc didactic pe echipe, care poate fi utilizat la orele de recapitulare și sistematizare a cunoștințelor, la finalul unității de învățare sau chiar la concursuri școlare. Este alcătuit dintr-o serie de întrebări și răspunsuri dispuse într-un tabel, cu coloane denumite cu litere, și cu rânduri numerotate. Întrebarea poate fi accesată dând clic pe o celulă la alegere, iar răspunsul poate fi accesat și el cu un clic. După fiecare sarcină, jucătorii se întorc la tabelul principal, de unde pot accesa următoarea întrebare.

Există o mulțime de variante online ale jocului, cu numeroase pagini web unde acest joc se poate edita, salva și accesa. Eu utilizez la orele de matematică jocul editabil de pe adresa https://www.superteachertools.us/jeopardyx/editor1.php Am ales această variantă pentru că este foarte ușor de modificat, iar editarea poate fi salvată cu parolă. Astfel, doar creatorul jocului poate să modifice datele. Singurul dezavantaj al acestei variante este că necesită conexiune la Internet. Atașez câteva imagini din timpul editării:

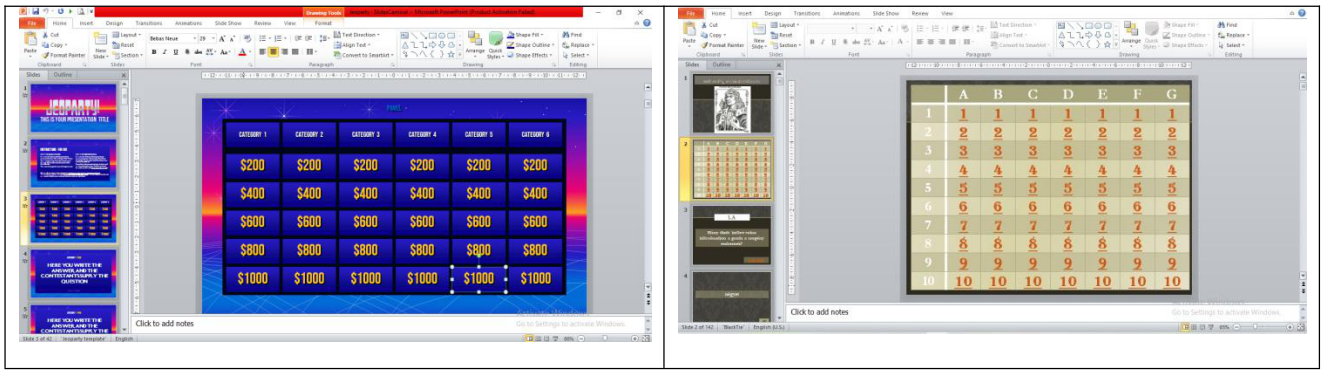




Pentru varianta off-line a jocului există foarte multe modele/ șabloane în format de prezentare (PowerPoint, GoogleSlides etc.). Și aceasta are beneficiile ei: odată elaborat, poate fi reutilizat și modificat de nenumărate ori; desfășurarea jocului nu depinde de calitatea conexiunii la Internet; aspectul este mult mai plăcut, grafica prezentării oferind posibilități infinite; nu există temporizator: timpul acordat răspunsurilor poate fi stabilit și modificat la fiecare utilizare, de câte ori este nevoie. Singurul inconvenient ar putea fi necesitatea unei tabele pe care să fie urmărit scorul echipelor implicate în joc – funcție de care dispune varianta online.

Modul de editare și în acest caz este simplu: Se introduc întrebările și răspunsurile corespunzătoare fiecărei celule din tabel, apoi se editează aspectul prezentării, și jocul este gata pentru utilizare.

Pentru modelul de joc prezentat mai jos am utilizat șablonul de pe adresa https://www.slidescarnival.com/jeopardy-free-presentation-template/11277#preview Atașez imaginea modelului descărcat și prezentarea realizată: un joc de cultură generală utilizat în cadrul unui un concurs pe echipe, la nivel de ciclu primar:



Utilizarea jocului BYOJeopardy în procesul didactic și în cadrul activităților extracurriculare

Jocul BYOJeopardy poate fi un instrument util în exersarea, recapitularea și sistematizarea cunoștințelor asimilate, cuprinzând sarcini care solicită accesarea întregului set de cunoștințe dintr-un anumit domeniu. În același timp, reprezintă o alternativă în evaluarea unor competențe complexe,

inclusiv prin observarea sistematică. Marele avantaj al jocului este faptul că, prin respectarea unui set de reguli clar stabilite, implică în egală măsură toți elevii clasei, fiecare având sarcini specifice și adecvate. Echipele sunt de fiecare dată eterogene, iar pentru alcătuirea lor se pot utiliza metodele deja consacrate. Membrii fiecărei echipe trebuie să depună efort pentru realizarea sarcinilor, încadrându-se în intervalul de timp acordat. Cuvântul-cheie în acest joc este cooperarea, dar în același timp, prin faptul că rezolvarea trebuie scrisă de toți membrii, vizează și incluziunea, remedierea și egalitatea de șanse.

Iată setul de reguli pe care le aplic în desfășurarea jocului:

1. Fiecare echipă își alege un nume adecvat (în funcție de disciplina și unitatea de învățare la care se referă sarcinile din joc).

2. Fiecare celulă valorează un număr de puncte egal cu numărul echipelor dacă conține o întrebare, sau 0 puncte dacă conține o torpilă.

(Se poate introduce și varianta de 2 puncte bonus: doar puncte-cadou, fără întrebare atașată.)

3. Membrii echipei stabilesc sarcinile fiecăruia: leaderul, responsabilul cu măsurarea timpului, vorbitorul/ crainicul, cercetătorul etc.

3. Ordinea echipelor se stabilește prin tragere la sorți, și se respectă pe tot parcursul jocului.

4. Prima oară are drept de a da răspuns echipa care a ales întrebarea.

5. Dacă echipa carea a ales întrebarea nu poate răspunde, ori dă un răspuns incomplet, celelalte echipe pot să se înscrie la răspuns, iar punctele se împart între acestea. (Astfel încurajăm toți elevii să răspundă la toate întrebările.)

6. Leaderul echipei are sarcina să se asigure că fiecare membru a scris rezolvarea, înainte să se dea răspunsul final.

7. Echipele lucrează în liniște ca celelalte echipe să nu audă rezolvarea.

8. Dacă nimeni nu știe răspunsul sau rezolvarea la o sarcină, primește 1 punct echipa care găsește prima rezolvarea în manual/ caiet/ alte resurse dinainte stabilite.

9. Pentru utilizarea acestor resurse, fiecare echipă va desemna un membru (cercetător) înainte să înceapă jocul.

10*. Pentru creșterea dificultății jocului, putem să limităm intervalul de timp acordat rezolvării, dar această regulă depinde foarte mult de specificul clasei, a disciplinei și a competențelor vizate.

Disciplinele în care jocul BYOJeopardy a avut un real succes în rândul elevilor din clasele la care am predat sunt matematica, științele naturii, limba maternă, limba română, geografia, istoria.

În afara orelor de la clasă, acest joc s-a dovedit foarte util și la activitățile extracurriculare. Organizăm la nivel de ciclu școlar în fiecare an acest joc, cu ocazia zilei internaționale a bibliotecilor școlare. Clasele trebuie să parcurgă până la ziua concursului un număr de povești, povestiri sau basme, stabilite de comun acord cu toți învățătorii. Autorul sau tematica se alege în funcție de calendarul de comemorări din anul școlar respectiv. La concurs se înscriu același număr de elevi din fiecare clasă, iar echipele cuprind câte un elev de la fiecare nivel. Elevii care nu concurează vor fi spectatori/ galerie. În acest caz, regula nr.6 se exclude. La finalul jocului, se acordă diplomă, și toți participanții – inclusiv spectatorii – primesc un suvenir drept amintire (un semn de carte cu autorul comemorat, etc.).

Doresc să menționez că jocul nu îmi aparține, însă setul de reguli pe care le utilizez sunt proprii și au suferit o serie de modificări până a ajuns la varianta actuală. Vă propun să-l încercați, să elaborați

setul propriu de reguli, să-l adaptați la nevoile clasei, iar rezultatul va fi de fiecare dată același: ochi strălucitori, voie bună și multe surprize plăcute.

Resurse:
https://www.superteachertools.us/jeopardyx/editor1.php

https://www.slidescarnival.com/jeopardy-free-presentation-template/11277#preview

Jocul didactic- O aventură misterioasă

Autor: Radu Aurelia-Georgiana

Studentă la Universitatea Politehnica din București

Jocul poate fi definit ca universul copilăriei, este lumea magică a zâmbetelor în care copilul se dezvoltă psihic, fizic, intelectual și emoțional. Dorința naturală a copilului de a se juca este valorificată în școală, pentru a stimula învățarea, prin intermediul jocului didactic.

Jocul didactic este definit ca fiind ,,un mijloc de facilitare a trecerii copilului de la activitatea dominantă de joc la cea de învatare". Cu alte cuvinte, jocul didactic este un instrument de nelipsit în procesul educativ, stimulând dezvoltarea abilităților și competențelor copiilor încă din frageda pruncie.

În opinia mea, jocul didactic trebuie să stimuleze competivitatea, să susțină lucrul în echipă și, în special, să vizeze acumularea sau consolidarea unor cunoștințe. Un exemplu edificator este jocul ,,Cutia cu mistere".

- Descrierea jocului

,,Cutia cu mistere" este un joc de grup, o competiție ce măsoară cunoștințele elevilor într-un anumit domeniu. Pentru desfășurarea jocului sunt necesare patru cutii. Primele trei cutii ascund exerciții, întrebări sau probleme, iar în a patra cutie se află un premiu. Fiecare cutie este încuiată cu o cheie. Prima cutie este deschisă de către cadrul didactic. Acesta va extrage plicurile cu exerciții din cutie și va oferi câte un plic fiecărei echipe. Prima echipă care rezolvă corect exercițiul va primi cheia pentru cea de-a doua cutie, iar celelalte trei echipe vor avea acces la a doua cutie doar după ce vor rezolva corect sarcina de lucru. Jocul continuă până când una din cele patru echipe ajunge la cea de-a treia cutie și rezolvă corect cerințele din interiorul acesteia.

- Materiale didactice necesare

Pentru desfășurarea jocului sunt necesare patru cutii, patru chei, patru cartonașe verzi, patru plicuri, foi albe pentru rezolvarea exercițiilor, pixuri.

- Etapele jocului

1. Cadrul didactic alege disciplina și tema jocului. De exemplu, disciplina matematică, tema ,,Ordinea efectuării operațiilor și folosirea parantezelor rotunde și pătrate".
2. Cadrul didactic prezintă jocul elevilor, formează cele 4 echipe și împarte materialele.
3. Fiecare echipă își va alege un reprezentant.
4. Prima fază a jocului constă în deschiderea primei cutii de către cadrul didactic, sustragerea celor 4 plicuri și împărțirea plicurilor (câte unul pentru fiecare echipă).

5. Copiii rezolvă exercițiile, întrebările sau problemele ce sunt ascunse în plicuri.
6. Reprezentanții ridică cartonașul verde, ceea ce indică rezolvarea și finalizarea exercițiului.
7. Cadrul didactic verifică corectitudinea și oferă cheia pentru cea de-a doua cutie primei echipe care rezolvă corect exercițiile din primul plic.
8. Reprezentatul echipei deschide a doua cutie și extrage un plic.
9. Celelalte echipe vor avea acces la cel de al doilea plic după ce rezolvă corect exercițiile din primul plic.
10. Se repetă pașii 5 și 6.
11. Cadrul didactic verifică corectitudinea și oferă cheia pentru cea de-a treia cutie primei echipe care rezolvă corect exercițiile din al doilea plic.
12. Celelalte echipe vor avea acces la cel de al treilea plic după ce rezolvă corect exercițiile din al doilea plic.
13. Se repetă pașii 5 și 6.
14. Prima echipă care rezolvă corect exercițiile din cel de al treilea plic va fi desemnată echipa câștigătoare și va primi cheia pentru cutia cu numărul patru, în interiorul acesteia ascunzându-se un premiu.
15. Se realizează clasamentul și sunt felicitați toți participanții.

- Informații cu privire la realizarea clasamentului

Fiecare echipă poate atinge un număr maxim de 100 de puncte, astfel: 20 de puncte pentru rezolvarea exercițiului din primul plic, 30 de puncte pentru exercițiul din al doilea plic, 50 de puncte pentru rezolvarea exercițiului din al treilea plic. Vor fi desemnați câștigătorii premiului cei care reușesc să rezolve corect cele trei exerciții. Ulterior, se anunță ,,stop joc”, iar cadrul didactic analizează și punctează rezolvările celorlalte echipe. Se va ține cont și de rezolvarea parțială a exercițiilor. Se adună punctele și se realizează clasamentul.

- Rolul cadrului didactic

Cadrul didactic nu se poate implica în joc, rolul său fiind să coordoneze activitatea. Acesta prezintă jocul, creează echipele, împarte materialele, oferă cheile și realizează clasamentul.

- Scopul jocului

Jocul încurajează lucrul în echipă, dezvoltă competivitatea, oferă feedback profesorului, este un sprijin pentru consolidarea cunoștințelor copiilor, oferă o modalitate dinamică de realizare a orelor de matematică, antrenează toată clasa de elevi.

Bibliografie:

Bache H., Mateias A., Popescu E., - "Pedagogie preșcolară. Manual pentru școlile normale", Edit. Didactica si Pedagogica, Bucuresti, 1994)

Anexa nr. 2 la ordinul ministrului educației naționale nr Programa şcolară pentru disciplina MATEMATICĂ CLASELE a III-a-a IV-a'

https://flippity.net/sh.php?k=1ubDVulJpW7B2NDDuHMA1CtBwRxGiehQQZzeJpExdcwQ

https://www.healthychildren.org/English/ages-stages/toddler/fitness/Pages/Caution-Children-at-Play.aspx

„Hai să ne jucăm!”

Autor: Răulea Georgeta

Şcoala Gimnazială „Nicolae Iorga” Sibiu

Scopul jocului: dezvoltarea capacității de a recunoaște figurile geometrice și culorile; dezvoltarea atenției auditive și vizuale

Sarcina didactică: recunoașterea și denumirea figurilor geometrice și a culorilor cunoscute

Conținutul jocului: cunoștințe referitoare la forma și culoarea obiectelor

Reguli de joc: elevii trebuie să fie atenți la cerințele conducătorului jocului; când învățătoarea spune figura geometrică, elevii identifică forma pe care o are imaginea primită și se așază în șir unul după altul

Elemente de joc: jetoane cu imagini, așezarea și prinsul unul de altul

Materiale didactice: imagini de obiecte cu forme și culori diferite: cerc (ceas roșu, ceas verde, minge roșie, minge verde, farfurie roșie, farfurie verde, etc.); pătrat (batistă roșie, batistă verde, cutie roșie, cutie verde, ramă roșie, ramă verde, etc.); dreptunghi (carte roșie, carte verde, penar roșu, penar verde, geamantan roșu, geamantan roșu, etc.); triunghi (batic roșu, batic verde, coif roșu, coif verde, acoperiș roșu, acoperiș verde, etc.)

Resurse temporale: 20 de minute

Resurse umane: elevii

Locul de desfășurare: sala de clasă

Obiective operaționale:

- să recunoască forma geometrică a obiectelor din imagini
- să denumească figura geometrică recunoscută
- să precizeze culoarea obiectului din imagine

Desfășurarea jocului:

Elevii sunt așezați în semicerc. Fiecare elev primește imaginea unui obiect de formă și culoare diferite. Conducătorul jocului (învățătoarea) spune: „Hai să ne jucăm, câte unul să plecăm, cercul (pătratul, dreptunghiul, triunghiul) vine după mine .” Toți cei care au ilustrații cu obiecte de forma cerută se vor ridica și se vor încolona în spatele învățătoarei. Pe rând vor denumi obiectul din imagine și vor spune ce formă și ce culoare are. Prinși unul de altul, elevii ocolesc semicercul în care sunt așezați copiii în timp ce învățătoarea spune:„Hai să ne jucăm, câte unul să plecăm, numai cercul roșu (verde) mai vine după mine.” Copiii care nu au culoarea cerută se așază în semicerc.

Se continuă cu celelalte figuri geometrice. Copiii se prind după cei care au rămas în șir. Se pot chema toate figurile care au culoarea roșie/verde. După mai multe repetări, se pot schimba imaginile între copii și jocul se reia.

Nevoia de joc

Autor: Roată Atena

Profesor la Liceul Tehnologic de Electrotehnică și Telecomunicații, Constanța

Ca activitate specifică ființelor cerebrale, jocul are o vechime greu de stabilit. Eseistul Johan Huizinga stabilește că jocul e mai vechi decât cultura, fiind deopotrivă o activitate specifică oamenilor, dar și animalelor. Gratuitatea, farmecul, angajamentul total al celui care joacă nu pot fi explicate printr-un silogism. Esența jocului rămâne suspendată în transcendent. Creația universului ar putea fi explicată prin gesturile ludice ale unui creator și, în continuarea lor, au fost așezate celelalte jocuri.

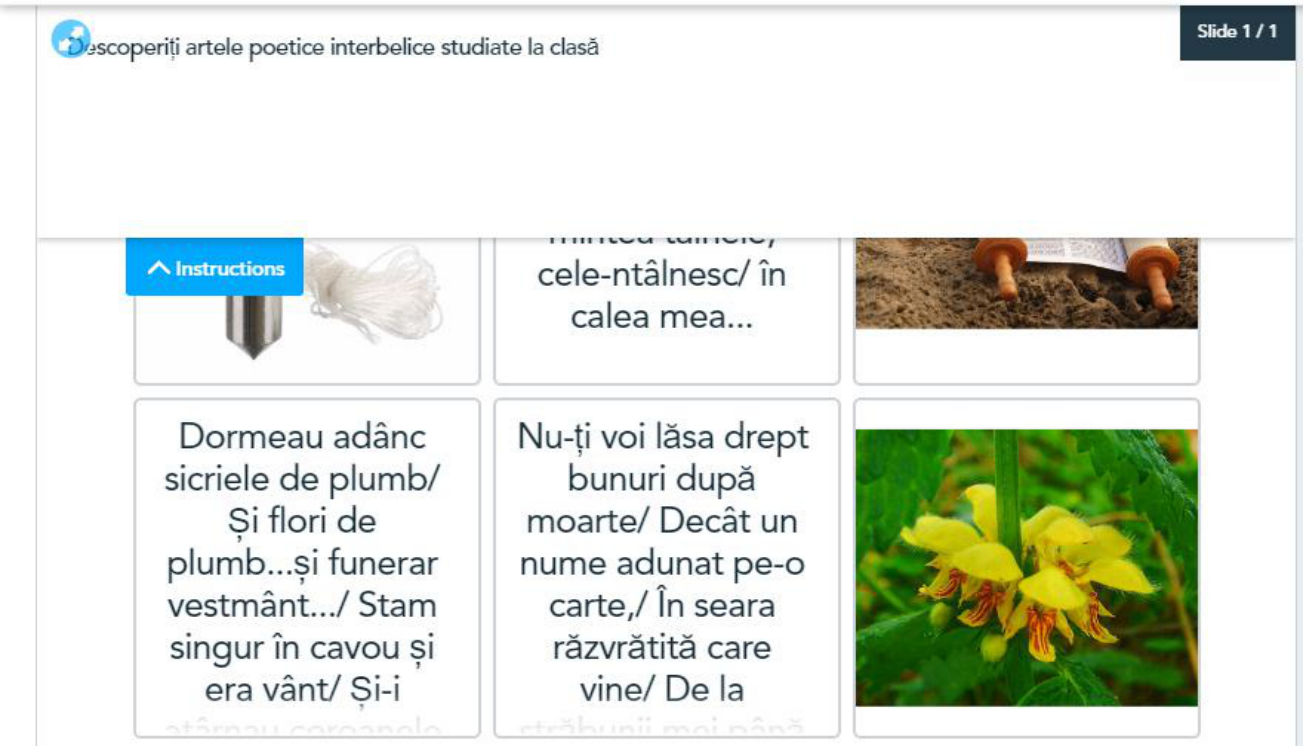
Revelația din finalul activităților ludice poate fi un produs al învățării, de aceea demersul didactic uzează intenționat de tiparul jocului. O sarcină dificilă devine plăcută prin implementarea jocului în structura lecției. Căutarea din străvechiul joc *de-a v-ați ascuns* conduce spre cunoaștere reciprocă. Acest sens este oferit de Solomon Marcus*: În tentativa noastră firească de a înțelege lumea, totul se întâmplă ca și cum lumea ne spune: „cauți să mă înțelegi, dar eu mă ascund; și cu cât lucrul pe care-l cauți este mai interesant, mai semnificativ, cu atât îl ascund mai bine și îl fac mai greu de găsit. Dar merită să-l cauți. Chiar fără rezultatul așteptat, căutarea îți va da satisfacții, care însă ar putea fi altele decât cele la care te-ai gândit inițial. Cauți ceva, nu-l găsești, dar găsești altceva; uneori mai interesant decât ceea ce căutai inițial"*[15].

În paradigmă digitală, jocul didactic devine cea mai plăcută activitate de învățare. Platformele educaționale, aplicațiile propun o multitudine de variante pentru integrarea jocului în demersul didactic. O propunere este asocierea de imagini și text, de simboluri și conținuturi explicite. Asocierea ideogramelor cu mesajele transmise sub formă scrisă e o activitate complexă și plăcută ce poate fi utilizată în orice moment al lecției.

Liceenii simt fascinația jocului atunci când sarcinile sunt transpuse sub forma unor jocuri didactice. Nevoia de a se implica într-o activitate ce le amintește de copilărie poate deveni mobilul unui proces complex de învățare autentică.

Tema unui text literar poate fi reprezentată imaginar, iar elevii pot stabili conexiuni între cele două reprezentări, una tipărită, cealaltă redată sub forma unei ideograme.

[15] Solomon Marcus, *Zece nevoi umane de care educația ar trebui să țină seama*, în https://ibn.idsi.md/, accesat 13.11.2021, ora 18,16



Elevii vor asocia mesajul textului cu imagine, intuind ideea generală a creației studiate. Ideograma accesează cunoașterea poetică a lumii, transfigurează existentul într-o imagine iconică.

Înainte de a fi codificat prin semne grafice, mesajul e transmis prin imagini și simboluri. O dinamică a semnelor încărcate de semnificații poate fi transformată în joc prin instrumentele digitale:

Jocul rămâne la orice vârsta o activitate plăcută în care ingenuitatea, creativitatea, imaginația, gândirea ca proces psihic complex, pot fi antrenate într-o maniera atractivă și eficientă.

Listă bibliografică:

1. Huizinga, Johan, *Homo ludens*, București, Editura Humanitas, 2018;
2. Marcus, Solomon, *Zece nevoi umane de care educația ar trebui să țină seama*, în https://ibn.idsi.md/, accesat 13.11.2021, ora 18,16;
3. Kasts, Verena, *Dinamica simbolurilor*, București, Editura Trei, 2020.

Jocul și Mișcarea- Forme de Abordare Psihomotrică

Săulescu Nicoleta

Prof. Kt. Școala Profesională Specială

Educația specială oferă o formă de educație şi intervenție terapeutică adaptată şi destinată copiilor cu cerințe educative speciale care nu reușesc singuri să atingă un nivel de educație corespunzător vârstei şi cerințelor societății pentru un om activ, autonom şi independent. Finalitatea educației speciale este aceea de a crea condițiile unei bune integrări sociale şi profesionale a copiilor cu nevoi speciale.

Una din cerințele integrării eficiente a elevilor cu cerințe educaționale speciale (C.E.S), este asigurarea de activități specifice recuperativ-stimulativ-compensatorii. În prezent, kinetoterapia, ca parte activă a învățământului special, deschide un capitol interdisciplinar al mișcării, fiind element de conexiune între corp și minte.

Abordarea *jocului* și a *mișcării* din punct de vedere al stimulării prin metode și mijloace adaptate, identifică abilitățile copilului cu cerințe educaționale speciale (C.E.S.) și se concentrează asupra dizabilității și a metodelor de recuperare a acesteia. *Jocul* pentru elevii cu C.E.S., are puternice valențe formative și educative, prin conținut, formă și efecte și prezintă mari avantaje față de alte mijloace și sisteme de acționare. Varietatea mișcărilor și sunetelor, din timpul desfășurării jocurilor, îl determină pe copilul cu C.E.S., să-și dezvolte un anumit comportament social, analiza desfășurării jocului dinamic cu reușita participării fiecărui elev, în funcție de sarcinile primite, contribuie la dezvoltarea trăsăturilor de personalitate și în autocunoașterea posibilităților proprii și valorificarea lor în activitatea școlară și extrașcolară. Cele mai utilizate sunt jocurile derivate din contactele fizice simple (ghemuire, gâdilat, mângâiere), jocuri vizuale, care constau în apropierea și depărtarea fețelor, mișcarea buzelor, a ochilor și a capului, jocuri colective, care au la bază cîntatul, șoptitul, producerea unor sunete cu ajutorul limbii și buzelor, bătutul din palme, mototolirea unei coli de hârtie.

Rolul jocului și al stimulării pentru mișcare prin mijloace variate și adaptate, se referă la încurajarea emoțională, mentală, socială și starea de bine în general, la stimularea și consolidarea capacităților expresive ale elevilor permițând să devină mai conștienți de comportamentul lor inter-personal și astfel să-și modifice modul în care își stabilesc și mențin relațiile cu alții.

Indiferent de vârstă, jocul este fundamental pentru comunicare, eliberează stresul, stimulează creativitatea, iar pentru copii este un mediu sigur de exprimare a sentimentelor, de explorare a relațiilor și de mărturisire a dorințelor. Ca instrument pedagogic, jocul aduce tot ce este nou, folosindu-se de vechi sau folosindu-se de ceea ce știe copilul, introducând ceea ce nu știe sau ceea ce îl provoacă. Jocurile de mişcare sunt deosebit de agreate de elevi și constituie un prilej potrivit pentru însuşirea deprinderilor motrice de bază şi utilitar aplicative, dezvoltarea motricității generale, dezvoltarea capacității de a realiza sarcini împreună, dar și creșterea capacităților de comunicare și a gradului de sociabilitate.

"În jocurile de mişcare se utilizează deprinderile naturale, de mers, de alergare, săritură şi aruncare; în jocuri, copiii aleargă, sar, escaladează, împing, trag, prind, aruncă, manipulează obiecte de diferite mărimi cu ajutorul segmentelor pe diferite traiectorii. Jocurile de mişcare produc la copii efecte favorabile, evidente în planul fitness-ului fizic, beneficiile fiind: ¾ creşterea rezistenței cardio-respiratorie; ¾ îmbunătățirea mobilității; ¾ dezvoltarea forței şi rezistenței musculare, ¾ obținerea unei greutăți corporale optime".

Alegerea sistemului de mijloace, prin intermediul căruia sunt determinate modalitățile de influențare a componentelor motrice și psihomotrice, utilizarea celor mai potrivite resurse metodologice și promovarea lor în sistemul de lecții, reprezintă criterii ce vizează educarea sau reeducarea psihomotrică. Când folosim activități de joc ce implică mișcarea, conștientizăm modul în care activitatea fizică contribuie la socializare și exteriorizare. Aceste activități prezintă interes, realizări și mijloace de exprimare proprie, iar materialele implicate satisfac curiozitatea și dezvoltă sentimentul de încredere în sine, de dezvoltare a percepțiilor și reprezentărilor vizuale, a imaginației, și a capacității de concentrare a atenției. Acest tip de exerciții trebuie să fie simple, ușor de executat, fără caracter de performanță sau de întrecere, iar trecerea la exercițiile antrenante ale jocurilor, trebuie să se facă treptat și cu prudență, evitând oboseala.

Prin conținutul, forma și efectele lor, jocurile oferă condiții favorabile de dezvoltare simultană a proceselor psihice și a trăsăturilor de personalitate, obținându-se un beneficiu emoțional prin satisfacții de ordin senzorial (kinetic, kinestezic, auditiv, vizual), de aceea jocul are și importante funcții informativ-formative, educative, terapeutice. Pentru recuperarea psihomotorie, elevul cu C.E.S. are nevoie de activități de plasare și transfer ale corpului, de mobilizare a segmentelor corporale, de apucare, manipulare și transformare a obiectelor, de educare a atenției, de urmărire a gestului, în scopul formării și dezvoltării motivației, abilităților și aptitudinilor necesare adaptării și integrării în societate.

Lucrând cu stăruință, o mare parte dintre elevi ajung după o perioadă la rezultate satisfăcătoare și la o stare generală bună din punct de vedere fizic.

Jocul şi mişcarea fac parte nu doar din categoria abordărilor psiho-corporale, dar şi din aceea a terapiilor expresiv-creative, alături de alte terapii cunoscute și au ca fundament, principiul care arată că mişcările şi emoțiile sunt într-o permanentă conexiune.

Jocul rămâne pentru elevii deficienți mintal o componentă importantă în procesul de recuperare, pentru că oferă eliberarea și exprimarea emoțiilor, prin mișcare, contact uman, scoaterea din izolare, făcând posibilă comunicarea. Ei au nevoie de încurajare pentru a participa la jocurile creative, au nevoie de povești.

Bibliografie:

1. Albu C., ș.a., Psihomotricitatea, Editura Institutul European, 2006, Iași.

2. Bîtleanu R, ș.a., Tehnici de lucru prin arte combinate, Editura Egal, 2009, Bacău

3. Martin M., Ergoterapia în psihiatrie, Editura Limes, 2010, Cluj-Napoca.

5. Sbenghe T., Kinesiologie. Ştiința Mişcării, Editura Medicală, 2008, Bucureşti.

6. http://prodea.ro/wp-content/uploads/2015/10/EF-prin-joc-_-suport-curs.pdf

JOCUL DIDACTIC MATEMATIC ÎN GRĂDINIȚĂ

Sime Mariana Emilia

Școala Gimnazială Nr.1 Cheresig;G.P.N.Nr.2 Toboliu;Jud.Bihor

În procesul instructiv educativ din grădiniță,activitățile matematice exercită o mare influență pentru dezvoltarea generală a copilului.Activitățile matematice ocupă un loc important avându-se în vedere atât sarcinile pe care le urmărește grădinița în pregătirea copilului pentru școală,cât și pregătirea pentru viața socială a copilului preșcolar.

În timpul unui joc, în ocupațiile sale zilnice,în activitățile desfășurate acasă sau în jocul cu membri familiei, copilul este pus deseori în situația de a opera cu cantități diferite de obiecte sau jucării, de a număra, de a socoti. În această etapă, ei nu fac altceva decât să-i imite pe adulți pe care îi aud folosind numerele sau care în mod greșit se străduiesc chiar să-i învețe să numere mult mai inainte de vreme.

Astfel,copiii iau legătură în primă fază cu o însușire a cunoștințelor în mod mecanic,imitattiv,urmând să conștientizeze apoi număratul,să asocieze numărul cu cantitatea,odată cu creșterea sa și interiorizarea informațiilor.

Copiii vin mai întâi în contact cu aspectul exterior al numerelor, cu cuvântul, iar semnificația numerelor este treptat însușită în grădiniță pe baza unui complex de acțiuni și operații cu cantitățile sub îndrumarea sistematică a educatoarelor.

Odată cu formarea reprezentărilor și însușirea cunoștințelor matematice se îmbogățește și vocabularul copiilor cu cuvinte și expresii matematice, respectiv cu numere cardinale și ordinale, cu unele adverbe de cantitate: mai multe, mai puține, tot atâtea. De asemenea, în procesul executării cerințelor impuse de educatoare li se formează copiilor priceperea de a se exprima prin cuvinte potrivite anumitor raporturi cantitative dintre obiectele sau grupurile de obiecte. De exemplu se deprind să formuleze clar procesul de creștere a unei cantități (dacă am 4 mere și Ana îmi mai dă unul, acum am 5 mere).

Gândirea şi operațiile ei sunt dezvoltate la copilul preşcolar în timpul activităților matematice.Se dezvoltă analiza, sinteza, comparația, generalizarea, abstractizarea,copiii fiind deprinși să separe obiectele, să compare între ele grupurile de obiecte, jucării, constatând egalitatea sau inegalitatea cantității lor.

Jocul matematic are rolul de a-i pune pe copii în situația de a găsi soluții pentru a rezolva probleme,atât în grup,cât şi individual,prin joc,copilul învață cu plăcere,reține şi prelucrează un volum semnificativ de informații şi devine mai încrezător în forțele proprii,mai rapid şi mai sigur pe sine.

De asemenea,în timpul jocului ,copiii stabilesc relații de colaborare, dovedesc inițiativă,inventivitate şi independență, dar şi libertate de acțiune.

Activitățile matematice pot constitui pentru copii un joc plăcut, o activitate captivantă, în care educatoarea, pe de o parte îmbogățeşte şi ordonează cunoştințele şi experiențele spontane ale copiilor, şi pe de altă parte dezvoltă creativitatea şi capacitățile lor intelectuale. Sarcina educatoarei constă în a realiza situații de joc şi de viață adecvate, care oferă copiilor posibilități pentru acțiuni şi experiențe proprii.

Educatoarea are un rol foarte important în realizarea sarcinilor de joc,respectarea regulilor ,desfăşurarea jocului şi realizarea obiectivelor propuse.

Consider că jocul matematic are rolul de a dezvolta capacitățile intelectuale şi gândirea logică a preşcolarului.

Copiii sunt bucuria vieții, marea şi permanenta nădejde a lumii, de aceea, noi educatoarele, avem datoria să ne creăm pe noi înşine, printr-un proces continuu de autoperfecționare sub imboldul unei vocații educaționale care este pasiunea şi dragostea pentru copii.

Bibliografie:

1. **Aurelia Ana, Cioflica** – (2004) *Matematicienii - Jocuri didactice*, Editura EMIA, Deva;
2. **Nicola Ioan, Farcaş Domnica** – (1997) *Teoria educației şi noțiuni de cercetare pedagogică*, Editura Didactică şi Pedagogică, Bucureşti;

Jocuri didactice pentru copii

Prof. Înv. primar Socea Magelona

Școala Gimnazială Borlești-Structura Mastacăn , Județul Neamț

PRINDE MINGILE!

Prinde mingile este un joc care se joacă în interior şi pot participa toți copiii.

Obiecte necesare: mingi colorate (20-30 buc.), găletuşe (2 buc.), cutii (1 buc.)

Organizarea jocului

Se așează un șir de mese față în față. Copiii se împart în număr egal, de o parte și de alta a meselor. Primii doi copii vor trimite prin rostogolire, pe mese, mingile din găletuşe, cât mai repede, spre celălălat capăt unde se află un alt copil care trebuie să prindă în cutie cât mai multe mingi. Când mingile se termină din găletuşe, se adună mingile din nou și jocul se reia cu următorii participanți. De asemenea, este înlocuit și jucătorul care prinde mingile în cutie, în capătul opus.

RECE, CALD, FRIGE

Rece, cald, frige este un joc care se joacă, de obicei, în clasă şi pot participa toți copiii.

Obiecte necesare

Obiecte din clasă: jucării, burete, cretă, penar ș.a

Organizarea jocului

Un copil iese afară din clasă. Ceilalți stau la locurile lor în timp ce unul dintre ei ascunde un obiect. La comanda cadrului didactic, copilul intră în clasă şi porneşte în căutarea obiectului ascuns. Când se apropie de acesta, propunătorul împreună cu clasa spun: „cald”, când e foarte aproape strigă: „frige”, iar dacă se depărtează îl previn prin cuvântul: „rece”. Jocul se desfăşoară prin îndrumarea copilului cu ajutorul acestor trei cuvinte, până găseşte obiectul ascuns. Jocul se reia prin schimbarea copilului care caută obiectul ascuns.

PODUL DE PIATRĂ

Podul de piatră este un joc care se joacă, de obicei, în aer liber, și la care participă cel puțin 6 jucători.

Obiecte necesare

Nu sunt necesare obiecte pentru acest joc

Organizarea jocului

Dintre participanții la joc se vor alege 2 care stau față în față, se prind de mâini și ridică brațele deasupra

capului, ca un pod.
Apoi vor începe să cânte următorul cântecel:
Podul de piatră s-a dărâmat
A venit apa şi l-a luat
Vom face altul pe râu, în jos
Altul mai trainic şi mai frumos.
În timpul acesta, restul participanților la joc trec pe rând pe sub pod, adică pe sub mâinile celor care formează podul. Când cântecelul ajunge la sfârşit, jucătorii care formează podul vor lăsa mâinile jos, oprindu-l pe cel care a ajuns în acel moment sub pod. Acesta va ieşi din joc şi se va alătura jucătorilor care formează podul. Runda se reia şi când încă un jucător este prins sub pod şi acesta va fi eliminat din joc. Când pe margine se află 2 jucători eliminați aceştia vor forma şi ei un pod.

În continuare jocul are două variante.
În prima variantă cei 2 jucători care au format un nou pod se vor alătura celor care formează deja un pod şi astfel podul va deveni mai lung.
În a doua variantă cei 2 jucători care au format un nou pod îi vor înlocui pe cei dinainte iar aceştia vor intra în joc, putând astfel trece şi ei pe sub pod.

Jocuri de mişcare în ora de educație fizică şi sport

Autor: prof. Lazaric Ştefan

Şcoala Gimnazială " Avram Iancu" Bistrița

1. JOCUL "PIATRĂ, HÂRTIE, FOARFECĂ"

Jocul de mişcare „Piatră, Hârtie, Foarfecă" propune o adaptare a bine-cunoscutului joc cu acelaşi nume la ora de educație fizică şi sport. Este un joc antrenant, care presupune utilizarea unui număr minim de materiale didactice, care pot fi variate, diversificate în funcție de dotările şcoliilor.

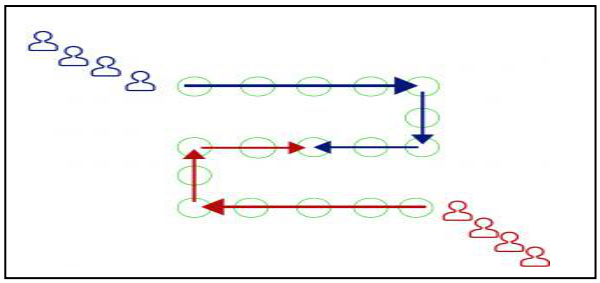
Materiale necesare:

-cercuri sau copete colorate

- pieptăraşe albastre şi roşii (sau orice alte două culori)

Descrierea jocului:

Clasa de elevi va fi împărțită în două echipe egale ca număr de elevi. Se va forma un traseu din cerucri ca și cel din imagine.



Este un joc antrenant deoarece elevii vor efectua sărituri, alergare cu genunchii la piept sau alte forme de deplasare în cercuri. Exercițiile variază în funcție de dorința profesorului și de tematica lecției.

În momentul când elevii se întâlnesc vor juca jocul "Piatră, hârtie, foarfecă". Elevul care câștigă duelul continuă traseul, elevul care a pierdut duelul iese din zona cercurilor și se așează la coada echipei proprii.

În momentul când un elev pierde un duel, următorul elev din echipa lui începe traseul încercând să îl blocheze pe elevul advers ca să nu termine traseul.

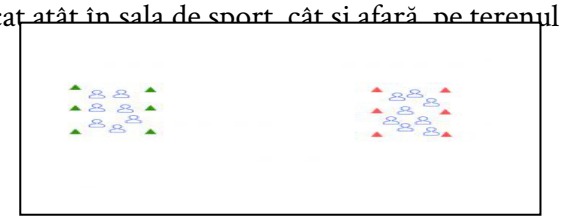
Când un elev din echipa albastră ajunge la echipa roșie fără să fie blocat de către cineva din echipa roșie, atunci echipa albastră primește un punct.

Cine câștigă când elevii ajung la duel?

- foarfeca bate hârtia;
- hârtia bate piatra;
- piatra bate foarfeca.

2. JOCUL "MAȘINUȚELE ÎN GARAJ"

Acest joc este foarte apreciat de elevii cu vârste mici, respectiv clasa pregătitoare şi clasa întâia. Necesită un minim de materiale şi poate fi jucat atât în sala de sport, cât şi afară, pe terenul de sport.



Materiale necesare:

-copete colorate

Descrierea jocului:

Cu ajutorul copetelor, pe suprafața de joc se vor realiza două garaje. Garajele vor fi două dreptunghiuri cu lungimea de 5 metri iar lățimea de 2 metri.

Jocul începe cu elevii repartizați în cele două garaje, la următoarele comenzi ale prefesorului elevii vor executa:

- "Mașinuțele ies la plimbare" – elevii vor alerga pe suprafața delimitată, în exteriorul garajelor;
- "Mașinuțele în garaj" – elevii vor intra în garaj;
- "Mașinuțele au pană – elevii vor sta într-un picior.

Daca garajele sunt alcătuite din două culori se poate introduce pe parcursul jocului și regula, un garaj doar pentru fete (garajul roșu) și un garaj doar pentru băieți (garajul albastru.)

3. JOCUL "CODIȚELE"

Jocul se adresează în special elevilor de ciclu primar. Vizează viteza de reacție a jucătorilor, precum şi îndemânarea.

Materiale necesare:

- eșarfe (dacă nu sunt eșarfe se pot folosi și pieptăraşele din dotarea sălilor de sport).

Descrierea jocului:

Jocul se va desfășura pe jumătatea terenului de fotbal, baschet, handbal, etc. Fiecare elev își va pune eșarfa la spate ca și cum ar avea o coadă (eșarfa să fie cât mai vizibilă).

Varianta 1 – Joc individual

Elevii aleargă pe suprafața delimitată încercând să își scotă coada. Elevii care își pierd coada sunt eliminați din joc. Jocul continuă până când rămâne un câștigător sau mai mulți câștigători.

Varianta 2 – Joc pe echipe

Daca eșarfele sunt de mai multe culori acest joc se poate juca și pe echipe.

Din păcate, pandemia Codid-19 ne forțează de cele mai multe ori să mutăm ora de educație fizică şi sport în sala de clasă. Acesta este un lucru dezagreabil atât pentru elevi, cât şi pentru profesorul de sport care trebuie să caute activități care să permită elevilor să păstreze regulile de distanțare, dar să și implice elevii în activități care să aibă legătură cu ora de educație fizică, cu mişcarea, chiar dacă restricționată.

Propun în continuare câteva jocuri care pot fi jucate în sala de clasă.

1. JOCUL "SĂCULEȚII PE BANCĂ"

Materiale necesare:

-săculeți cu boabe de fasole.

Descrierea jocului:

Clasa de elevi va fi împărțită în două sau trei echipe egale ca număr de elevi. Primul elev va avea 4 săculeți cu boabe de fasole.

Acesta va arunca fiecare săculeț pe o bancă din sala de clasă aflată la 3-4 metri înaintea acestuia, fiecare săculeț care rămâne pe bancă va fi notat cu 5 puncte.

Primul elev după ce termină de aruncat recuperează săculeții îi aduce celui de al doilea elev iar el se așează la coada șirului.

Se notează punctele pentru fiecare echipă iar la sfârșit se stabilește echipa câștigătoare.

2. BOWLING

Materiale necesare:

-10 sticle pline cu apă

- 1 minge de handbal;

Descrierea jocului:

Clasa de elevi va fi împărțită în 2/3 echipe egale ca număr de elevi. Fiecare elev din echipă va avea o singură aruncare, fiecare sticlă răsturnată va fi notată cu un punct.

Se poate întâlni stituația ca în momentul când ultimul elev dintr-o echipă urmează să arunce, toate cele 10 sticle să fie răsturnate. În această situație se ridică toate cele 10 sticle exact cum au fost așezate la început, ultimul elev aruncă iar echipa respectivă poate să acumuleze 12, 13, 14 puncte sau chiar mai multe.

Se notează punctele pentru fiecare echipa iar la sfârșit se anunță echipa câștigătoare.

3. CURLING

Materiale necesare:

- 4 mingi de oină

- 2-3corzi de sărit;2 cercuri;

- 1 foaie de hârtie A 4.

Descrierea jocului:

Se va forma, din 2-3 corzi de sărit, un cerc mare (cercul albastru). În acest cerc vor fi așezate doua cercuri plate (cercurile roșii) iar în interiorul fiecărui cerc roșu va fi așezată o jumătate de foaie A4.

Clasa de elevi va fi împărțită în două/trei echipe egale ca și număr. Fiecare elev va avea 4 aruncări. Aruncările se punctează după cum urmează:

- mingea care se oprește:
- în exteriorul cercului mare (albastru) – 0 puncte;
- în interiorul cercului mare (albastru) – 2 puncte;
- în interiorul cercului plat (roșu) – 3 puncte;
- pe una din cele două foii din interiorul cercului roșu – 5 puncte.

Bibliografie:

profuldesport.ro

clasamea.eu

pdfcoffee.com

Găsește-ți locul!

Suceveanu Alina Eva

Școala Gimnazială „Junior” – UAIC

Competența generală

- √ Utilizarea numerelor în calcule elementare;
- √ Generarea unor explicații simple prin folosirea unor elemente de logică.

Competența specifică

- √ Compararea numerelor în concentrul 0-31

Forma de exprimare:

- Joc de orientare (matematic)

Competențe psihologice stimulate:

- Atenția, gândirea, memoria, observația, limbajul

Resursele folosite: grupuri de câte 6 elevi, cercuri colorate cu numere, fluier

DESFĂȘURAREA JOCULUI

Denumirea jocului: ***”Găsește-ți locul!”***

Regulile jocului:

Copiii din fiecare grupă acționează conform indicațiilor date, grupându-se în funcție de criteriile menționate.

Sarcinile jocului:

Șase elevi aleg câte un cerc colorat pe care este scris un număr din concentrul 0-31 și vin în fața clasei, pe covorul special pentru activitățile matematice, aliniați în așa fel încât colegii să vadă numerele de pe cerc. Atunci când aud o comandă se deplasează și își găsesc locul potrivit, respectând criteriul dat. Pentru fiecare situație cerută au un timp în care trebuie să se încadreze, până în momentul în care se aude fluierul învățătorului.

Conținutul jocului:

De exemplu, elevii au cercuri cu numerele **12, 17, 29, 5, 8, 24**.

Indicațiile învățătorului:

- ✓ Găsește-ți locul potrivit! Așază-te crescător de la stânga la dreapta!
- ✓ Găsește-ți locul potrivit! Numerele pare în dreapta, numerele impare în stânga!
- ✓ Găsește-ți locul potrivit! Numerele formate din zeci și unități în dreapta, numerele formate doar din unități – în stânga!

Complicarea jocului:

Cerințele învățătorului pot fi din ce în ce mai complexe din punct de vedere matematic sau se reduce timpul de acțiune:

- ✓ Găsește-ți locul potrivit! Numerele mai mici decât 20 se duc în stânga, cele mai mari decât 20 – în dreapta!
- ✓ Găsește-ți locul potrivit! Numerele cu cifra unităților mai mari decât cifra zecilor în picioare, ceilalți se ghemuiesc!

Evaluarea jocului:

Sunt felicitate grupele care reușesc să respecte cerințele date, ajutându-se unii pe ceilalți și explicând locul ales.

Încheierea jocului:

Elevii se duc în bănci în ordinea crescătoare/descrescătoare a numerelor.

DEOSEBIRI ÎNTRE JOC ȘI JOCUL DIDACTIC

Înv. Tătar Rebeca

Colegiul Național „Onisifor Ghibu” Oradea

J. Huizinga susține că jocul este o „acțiune specifică, încărcată de sensuri și tensiuni, întotdeaua desfășurată după reguli acceptate de bunăvoie și în afara sferei utilității sau necesității materiale, însoțită de simțăminte de înălțare și de încordare, de voioșie și destindere.”

În paralel, Marele Dicționar de Psihologie susține că jocul este definit ca: „mod de activitatea polimorfă, observabilă cu o frecvență cu atât mai mare cu cât urcăm pe scala animală și ocupând un loc cu atât mai considerabil în viața unui individ, cu cât acesta este mai tânăr.”

Jocul a fost mult timp considerat inutil în dezvoltarea și educarea unui copil. Însă, începând cu secolul al XVIII-lea, savanții au reevaluat jocul și au început să îl aprecieze, având și valori educative.

Garvey(1977) susține că jocul este: plăcut și oferă bucurie; nu are un scop impus din afară; este spontan și voluntar; presupune o implicare activă din partea jucătorului.

După diverse studii, s-a demonstrat că jocul prezintă și diferite funcții, printre care: asimilarea practică și mentală a caracteristicilor lumii și vieții; exersarea complexă stimulativă a mișcărilor, de contribuție activă la creșterea și dezvoltarea organismului, de echilibru și tonificare; de compensare; terapeutică etc.

Primul an de viață al copilului se leagă de jocul senzorio-motor, ce implică „activități și experiențe senzoriale și motrice cu absența reprezentărilor simbolice”. Aceste jocuri se clasifică în: jocuri exerciții simple, jocuri de combinații fără scop, jocuri de combinații de obiecte și acțiuni cu scopuri, precum și jocuri de exercitare a gândirii.

Pe la vârsta de 2-3 ani apare jocul simbolic. Este perioada în care copilul utilizează diferite jucării și imită lumea reală, transmițându-și prin joc, sentimentele și trăirile.

După vârsta de 7 ani apare jocul cu reguli. Deja copilul se află în stadiul operațiilor concrete, începând să înțeleagă că „o normă, o regulă este produsul unui acord deliberat între oameni și că ea poate fi modificată, dacă toți sunt de acord”.

Reprezentanții școlii rusești au realizat o multitudine de studi asupra copiilor cu vârste cuprinse între 3 și 6 ani. Au ajuns la concluzia că aspectele importante în analiza jocului la copii sunt: materialele de joc utilizate de către copii, conținutul jocului și respectarea regulilor de joc de către copii, în funcție de vârstă.

Maria Montessori susține că este important ca educatorii să știe să introducă jocuri care dau posibilitatea copiilor să utilizeze și să descopere: gramatica, lectura, geometria, desenul, educația muzicală etc.

Datorită jocului, copilul este introdus în grupul social. Copilul poate să participe la joc prin implicare activă, unde copiii își împart jucăriile sau rolurile sau să fie un spectator, joc în care doar observă jocurile celor din jur.

În grădiniță apare jocul de creație. Acesta se poate desfășura în două feluri. În primul rând, ca joc de rol, cu subiecte din viața cotidiană: „De-a mama și de-a tata", „De-a școala", „De-a magazinul" etc. În cel de-al doilea rând, ca jocuri de construcție, cu subiecte tot din viața cotidiană: „Cortul", „Trenul", „Parcul de mașini" etc.

Jocurile de mișcare se află printre preferatele copiilor. Acestea presupun realizarea unor mișcări și respectarea unor reguli. Regulile trebuie să se refere la: precizarea mișcărilor și acțiunilor; disciplinarea comportamentului copiilor și reguli care îndeplinesc funcții frenatorii(îi opresc pe copii de la unele mișcări din joc). Printre jocurile de mișcare de numără: „Fluierul", „Lupul și vânătorii", „Cozonacul" etc.

„Jocul didactic este o formă de activitate accesibilă copilului, prin care se realizează o parte din sarcinile instructiv-educative ale activităților obligatorii, dar și a celor alese, într-o atmosferă distractivă, antrenantă și motivantă."(Glava A., Glava C.,2002, p. 150)

Jocul didactic se deosebește de celelalte jocuri și activități, prin faptul că, acesta este compus dintr-o serie de elemente precum: scop și sarcină didactică, elemente de joc, conținutul jocului didactic, regulile jocului, materialul didactic și acțiunea de joc.

Din punct de vedere metodologic, jocul didactic cuprinde următoarele momente: organizarea spațiului (sala de clasă/grupă), introducerea în joc, prezentarea materialului, anunțarea titlului jocului și a scopului, explicarea și demonstrarea jocului, executarea jocului de probă, executarea jocuui de către copii, complicarea jocului și încheierea acestuia.

Lăzărescu, M. Ezechil, L. (2004), clasifică jocurile didactice astfel: după conținutul lor, după prezența sau absența materialului didactic și după scopul urmărit.

Jucăriile trebuie alese de către educatori și părinte nu după modelul preferat de copii, ci urmărind valențele educaționale pe care le au acestea. Jucăriile trebuie să îndeplinească cerințe de natură didactică, igienică și estetică, pentru ca sa fie utilizate în siguranță de către copii.

Jucăriile cu valențe educative se împart în: cele care dezvoltă motricitatea, cele care dezvoltă creativitatea și imaginația, cele care dezvoltă afectivitatea, cele care dezvoltă imitația, cele care dezvoltă capacitatea senzorială și intelectuală.

Copilul la 6-7 ani, o dată cu intrarea în clasa pregătitoare și primirea statutului de șolar, tot nu renunță la jocurile și jucăriile lui. De aceea, acestea pot fi integrate cu ușurință, astfel încât să se transforme în jocuri didactice.

Acestor școlărei le place, sub formă de joc, să picteze, să deseneze, să contureze litere, întrucât acestea sunt premergătoare celor trei procese mari ale școlii tradiționale: citit-scris-socotit.

Iuga M. susține că: „Jocul didactic poate fi utilizat la toate disciplinele, pe parcursul activității didactice, fie în reactualizarea cunoștințelor predate, asigurându-se și captarea atenției elevilor, fie în dobândirea noilor cunoștințe, fie în fixarea și consolidarea acestora, fie în verificarea și aprecierea rezultatelor, având ca scop înlăturarea oboselii și plictiselii". Totodată, susține și că „învățarea nu este un

scop al jocului, ci rezultatul lui; scopul general este comun pentru toate jocurile și constă în obținerea succesului și a satisfacției".

Totuși, din punct de vedere didactic, este necesar menținerea unui echilibru „între joc și muncă, între elementul distractiv și cel al efortului fizic și intelectual". Jocul didactic poate fi utilizat cu precădere în orice activitate didactică, dar apoi va deveni o obișnuință, iar elevul nu va mai fi concentrat în totalitate. Aici intervine personalitatea și stilul de predare al cadrului didactic, care trebuie să își cunoască din toate punctele de vedere colectivul clasei și să se raporteze în ritmul și felul lor.

Avantajele jocului didactic se remarcă prin faptul că, se pot antrena și copiii cu rezultate mai slabe, fără timiditate sau frică de greșeală; colaborarea pe grupe, dezvoltându-se spiritul de echipă. Mai mult, prin joc, copiii rețin mult mai ușor unele noțiuni noi sau obțin anumite performanțe, datorită motivației intrinsece sau spiritului competitiv pe care îl primesc datorită jocului.

Prin intermediul jocului este cultivată funcția de comunicare, fiindcă ei sunt nevoiți să colaboreze între ei, pentru o mai bună organizare a acestuia. „Limbajul reprezintă instrumentul care stimulează și susține dezvoltarea inteligenței umane, dar și forma cea mai înaltă de exprimare și manifestare individuală a omului."(Barna, I., Alexandrache, C., Baroni, M., p. 100)

Jocurile didactice în activitățile de educare a limbajului sunt utilizate cu scopul: verificării vocabularului și a gradului de înțelegere a noțiunilor, verificării capacității copilului de a face analogii prin opoziție, verificării capacității de generalizare, formării și consolidării deprinderilor de a folosi cuvinte pentru dezvoltarea creativității verbale etc.

Jocul didactic în activitățile de educație pentru societate pregătește copilul pentru integrarea socială și dezvoltarea cunoștințelor sale despre om, familie și societate. Alături de aceste deprinderi de natură socială, copiii realizează și activități practice gospodărești, care au ca scop introducerea copilului mic în viața reală, socială.

Jocul didactic în activități de educație rutieră sunt benefice copiilor pentru a deprinde un comportament civilizat în drumul spre și dinspre școală și nu numai, mai ales pentru a merge în siguranță, fără frică din partea părinților sau cadrelor didactice.

Din cauză că, copilul nu își va expune întotdeauna direct sentimentele și trăirile, jocul didactic îl poate ajuta să se deschidă și să vorbească sau să se manifeste într-un anumit fel. Așadar, aici intervine consilierul sau învățătorul, care introduce un joc de imaginație, pentru a-l transpune pe copil într-o lume imaginară, a fanteziei.

În acest sens, jocul scrierii reciproce poate fi o alegere potrivită. Consilierul/Învățătorul îi cere copilului să completeze următoarea frază: „A fost o dată ca niciodată.." Povestea continuă cu completări și fraze noi din partea adultului, care îl conduce cu povestea înspre cât mai multe detalii, fără a interveni foarte des. Așadar, jocul didactic poate fi și unul terapeutic.

Cu ajutorul vocației unui cadru didactic pentru această meserie și cu ajutorul imaginației și a creativității, chiar jocurile de masă pot fi transformate în jocuri didactice, la diferite discipline.

Spre exemplu, renumitul joc „Monopoly" poate fi reinterpretat în „Matepoli", „Animapoli" sau „Literopoli"(numele pot fi alese împreună cu elevii). Poate fi folosit la orice clasă, iar învățătorul, împreună cu elevii chiar, trebuie să construiască tabla de joc, din calcule sau completări de propoziții, cartonașe cu ghicitori. Totul se poate personaliza în funcție de clasa de elevi.

Un alt exemplu poate fi jocul „Bingo”, numai bun pentru clasa I, unde se lucrează în concentrul 0-100. Jocul e foarte bun pentru consolidare: recunoașterea numerelor, vecinii numerelor, ordonarea numerelor, compararea lor etc.

Pot fi create divese forme de obiecte, iar apoi printate pe aceste numere, cuvinte, propoziții și laminate Spre exemplu: haine cu numere puse la uscat chiar pe sârmă, cu clame de rufe, în ordine crescătoare. Se poate complica jocul prin faptul că, o haină s-a pierdut în mașina de spălat sau nu mai are loc pe sârmă.

În concluzie, jocul didactic constituie un adevărat ajutor pentru cadrul didactic în procesul educațional și o mai bună înțelegere pentru elevi, atunci când contribuie la actul învățării.

Bibliografie:

Barna, I., Alexandrache, C., & Baroni, M. C. (2017). Valorificarea jocului didactic în activitățile de învățare în grădiniță.

Bonchiș, E. (2004). *Psihologia copilului.* Oradea: Universitatea Oradea.

Elkonim, D. (1980). *Psihologia jocului.* București: Didactică și pedagogică.

Galben-Panciuc, Z. (2010). Jocul didactic formă de organizare și metodă eficientă în realizarea sarcinilor didactice. *Revistă de științe socio-umane.*

Glava, A., & Glava, C. (2002). *Introducere în pedagogia preșcolară.* Cluj-Napoca: Dacia.

Iuga, M. L. (n.d.). Jocul și lecția în școala primară.

Lăzărescu, M., & Ezechil, L. (2004). *Laborator școlar. Ghid metodologic.* București: V & I Integral.

Șchiopu, U. (1995). *Psihologia vârstelor, ciclurile vârstelor.* București: Didactică și Pedagogică.

Winnicott, D. (2003). *Joc și realitate.* București: Trei.

IN CE ANOTIMP?

TATARU MIHAELA RAMONA CORINA

SCOALA GIMN."MARIA ENESCU COSMOVICI" MIHALENI JUD.BOTOSANI

Jocul este activitatea care dă specific copilariei și care își găsește motivația și împlinirea în sine însuși. Spre deosebire de învățare, nu ținteste în mod explicit obținerea de noi cunoștințe sau alte produse ale învățării iar în comparație cu munca, jocul nu are ca finalitate obținerea unor bunuri materiale.

Unul din mijloacele folosite din ce în ce mai frecvent în cadrul procesului de instruire și educare și a cărui eficiență a fost dovedită printr-o serie de studii sau cercetări de specialitate este jocul didactic.

Jocul devine ,,didactic" atunci când prin modul de formulare al sarcinii de învățare copilul este adus în situația de a-și utiliza energiile și potențialul psiho-fizic pentru a-și optimiza parametrii comportamentali.

Jocul didactic este o formă de activitate , atractivă și accesibilă copilului, prin care se realizează o bună parte din sarcinile instructiv-educative .

Valoarea practică a jocului didactic constă în faptul că în procesul desfășurării lui copilul are posibilitatea să-și aplice cunostințele, să-și exerseze priceperile și deprinderile ce s-au format în cadrul diferitelor activități. Folosirea jocului didactic ca activitate obligatorie aduce variație în procesul de instruire a copiilor, făcându-l mai atractiv. De exemplu, prin jocul didactic „Găsește aceste culori" se precizează și se verifică învățarea denumirii diferitelor culori. Jocul „Cu ce construim" fixează denumirile diferitelor unelte și materiale folosite în construcție: prin jocul „Cine are aceeași figură?" se fixează , se actualizează reprezentări de forme precum: cerc, patrat, triunghi etc.

Jocul didactic contribuie și la dezvoltarea proceselor psihice, influențând în mod nemijlocit activitatea tuturor analizatorilor. Jocurile „Spune ce faci?" sau „Cine face așa?" contribuie la dezvoltarea sensibilității auzului. În jocul „Ghicește ce ai gustat" accentul cade pe perfecționarea sensibilității gustative și olfactive.

Un rol deosebit îl au jocurile didactice în educarea calității memoriei. De exemplu „Ce s-a schimbat" sau „Ghicește ce lipsește!", îl solicită pe copil să rețină felul obiectelor și așezarea lor pentru a putea arăta modificarea făcută de conducătorul jocului, ceea ce duce la dezvoltarea memoriei voluntare.

O caracteristică esențială a jocului didactic constă în crearea unor condiții favorabile pentru aplicarea multilaterală a cunoștințelor și pentru exersarea priceperilor și deprinderilor sub forma unor activități plăcute și atractive.

Jocul didactic devine metoda de instruire în cazul în care el capătă o organizare și se succede în ordinea implicată de logica cunoașterii și a învățăturii.

Fiecare joc didactic cuprinde următoarele laturi constitutive :

- **Continutul** - este prima componentă a jocului didactic care este format din cunoștințele pe care copiii și le-au însușit anterior, cunoștințe care arată despre ce este vorba în jocul respectiv.

- **Sarcina didactică** - apare sub forma unei probleme de gândire, de recunoaștere, denumire, descriere, reconstituire, comparație , ghicire, etc.

- **Regulile jocului** sunt menite să arate copiilor cum să se joace, cum să rezolve problema respectivă. Regulile îndeplinesc în joc o importantă funcție reglatoare asupra acțiunilor și relațiilor reciproce dintre copii. Ele sunt condiționate de conținutul și sarcinile didactice ale fiecărui joc. Regulile jocului didactic sunt numeroase și de natură diferită. O primă categorie reglementează repartizarea rolurilor între copii ("Postas" , "cititor"). Alte reguli arată copiilor cum se rezolvă problema intelectuală, iar altele se referă la succesiunea acțiunilor în joc. Există și reguli referitoare la comportarea copiilor în joc care indică *ce este și ce nu este permis* în timpul jocului. În stabilirea regulilor jocului se va ține seama de principiul gradării și al accesibilității. Măsura în care sunt însușite regulile de către copii constituie un critetiu important de apreciere a eficienței educative a jocului didactic.

- **Acțiunea de joc** este latura costitutivă a jocului, este cea care face ca rezolvarea sarcinii didactice să fie plăcută și atractivă pentru copii. Aceasta cuprinde momente de așteptare, surpriză, ghicire, mișcare și întrecere.

Strânsa unitate dintre cele patru laturi ale jocului didactic conferă acestei activități o particularitate specifică, ceea ce o deosebește de celelalte forme de activitate (de jocurile de creație sau de activitățile obligatorii).

Jocul didactic se încheie cu un anumit **rezultat** care arată gradul în care copilul și-a format priceperea de a găsi răspunsul potrivit, de a face descrieri, reconstituiri, comparații, de a da răspunsuri verbale potrivite.

În cazul în care jocurile organizate au scop educativ bine precizat, devin metode de instruire, iar dacă jocul este folosit pentru a demonstra o caracteristică a unei activități, acesta devine un procedeu didactic.

Jocul didactic este o activitate dirijată, dar și o metodă didactică prin care se îmbină elementul instructiv-educativ cu acela distractiv.

Bibliografie:

- Barbu, H., Popescu, E., Șerban, F., (1993) – *Activități de joc și recreativ – distractive,* București, Editura Didactică și Pedagogică;
- Cerghit, I., (2006) – *Metode de învățământ,* Iași Editura Polirom;
- Chateau, J., (2002), *Copilul și jocul,* București, Editura Didactică și Pedagogică

DENUMIREA JOCULUI: In ce anotimp?

SCOPUL JOCULUI: Consolidarea cunoştinţelor despre caracteristicile celor 4 anotimpuri,dezvoltarea capacității de a sesiza legăturile dintre fenomene ale naturii şi viața plantelor, animalelor, activitatea omului.

CONȚINUTUL JOCULUI: Cunoştinţe despre cele patru anotimpuri, relațiile dintre fenomenele ce au loc în natură, viața animalelor, plantelor şi munca oamenilor.

SARCINA DIDACTICĂ:

Completarea celor 4 tablouri, reprezentând anotimpurile cu elemente specifice naturii şi muncii omului;
Descoperirea elementelor ce nu corespund anotimpului respectiv.

REGULILE JOCULUI:

Jocul se desfăşoară pe 4 echipe, fiecare reprezentând un anotimp printr-o culoare simbol.
Fiecare echipă primeşte un număr de 10 jetoane ce conțin imagini cu aspecte, fenomene specifice anotimpului reprezentat dar şi 2-3 imagini despre alte anotimpuri;

Fiecare echipă completează tabloul anotimpului reprezentat într-un timp limitat, motivând aşezarea imaginilor corecte;
Imaginile necorespunzătoare tabloului sunt descrise şi cerute de echipa la care se potrivesc;
Nu se admit răspunsurile în cor, fiecare echipă îşi desemnează un reprezentant;
Membrii unei echipe au voie să se consulte;
Câştigă echipa care completează cel mai repede tabloul.
ELEMENTE DE JOC:

Limitarea timpului pentru completarea tabloului prin clinchetul unui clopoțel;
Folosirea culorii simbol pentru anotimpul reprezentat: alb – iarna, verde – primăvara, galben – vara, ruginiu – toamna;
Mişcare pentru preluarea jetonului;

VARIANTAI: Copiii completează tabloul cu imaginile corespunzătoare anotimpului pe care îl reprezintă, motivând alegerea făcută. Se descriu jetoanele necorespunzătoare argumentând nepotrivirea acestora în tablou şi prin întrebarea „În ce anotimp?” cere echipelor recunoaşterea şi solicitarea jetonului potrivit.

VARIANTA II: Se prezintă mai multe imagini cu aspecte specifice celor 4 anotimpuri. Educatoarea descrie un anotimp folosindu-se de o ghicitoare, un cântec, o poezie iar copiii trebuie să recunoască, să aleagă, să descrie imginile potrivite, grupându-le pe anotimpuri la panou.

CUVÂNTUL INTERZIS

TOMA ELVIRA

COLEGIUL NAȚIONAL ELENA CUZA, BUCUREȘTI

Scop : - activizarea vocabularului , dezvoltarea atenției voluntare și a imaginației ;

Sarcina didactică : - formularea unor întrebări care cer răspuns cuvântul interzis ;

Jocul se poate desfășura în colectiv sau în perechi . Se cere elevilor ca la întrebările învățătorului să răspundă în așa fel încât un anumit cuvânt stabilit anterior să nu fie folosit , ci să se găsească alte formulări , care să constituie totuși răspunsul la întrebarea pusă . Aceasta trebuie constituită în așa 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 dispoziție 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 " **a doua** "

Întrebare : - În ce clasă sunteți voi ?

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

Întrebare : - În ce bancă stă elevul Ionescu ?

Răspuns : - Elevul Ionescu stă în banca din spatele elevului X .

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

Răspuns : - Anul trecut elevii din clasa a III-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 țară ! "

Răspuns : -Despre anotimpul care urmează după iarnă .

Întrebare : - Când vin păsările călătoare ?

Răspuns : - Când încep să înflorească pomii .

Cuvântul interzis se poate schimba de 2-3 ori în cursul jocului . La sfârşitul jocului vor fi evidențiați elevii care au formulat răspunsurile corect şi au dat dovadă de multă fantezie .

SCHIMBAȚI LITERA (SAU SILABA) !

Scop : - activizarea şi îmbogățirea vocabularului , dezvoltarea capacității de selectare , a mobilității gândirii şi a expresivității limbajului ;

Sarcina didactică : - formarea de cuvinte cu sens prin schimbarea unei litere sau a unei silabe ;

Material didactic : - ilustrații reprezentând diferite obiecte , animale etc .

(casă , ramă , pană , toc) ;

Jocul se poate desfăşura individual sau în colectiv .În cazul în care se desfăşoară individual , învățătorul anunță că fiecare elev are la dispoziție două minute , după care cheamă primul concurent la tablă şi prezintă o ilustrație . 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 , învățătorul 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 evidențiați elevii care au dat cel mai mare număr de exemple corecte .

Pentru complicare 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 . Toți vor scrie cuvântul de pe tablă , apoi timp de 2- 3 minute fiecare copil va scrie cuvinte formate conform regulei . La semnalul dat de învățător , cpopiii vor înceta scrierea cuvintelor . Învățătorul va cere primului copil să citească toate cuvintele găsite . Pe măsură ce va citi se va analiza dacă acel cuvânt este format conform cerinței . Învățătorul 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 toți copiii vor citi cuvintele scrise . Vor fi declarați câştigători acei copii care au rămas cu 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**ați **c**ană **l**amă **c**ară

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

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

coleg **c**opac **v**ioară **s**ecerătoare

cocoş **c**olac **v**iteză **s**emănătoare

covor **c**odaş **v**iolet **s**eninătate

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

ma**re** dore**şte** pălăr**ie**

za**re** zâmbe**şte** frizer**ie**

”COPII, CIFRE, NUMERE”

Joc didactic matematic, clasa a III-a

prof. înv. primar Vasilachi Crinarela
Școala Gimnazială nr. 5 Piatra-Neamț

Scopul: - Să exploreze modalități de a compune numere naturale până la 10 000;
- Formarea conceptului de ”clasă” în matematică;

Sarcina didactică: Identificarea, într-un număr, a cifrei unităților / zecilor / sutelor

Elemente de joc: întrecerea pe echipe, recompensa (se oferă fiecărui membru câte o monedă de argint), penalizarea (să recite o poezie din manualul de limba și literatura română).

Material didactic: jetoane cu cifrele de la 0 la 9, foi albe, creioane colorate

Regulile jocului:

1) Fiecare echipă lucrează independent;
2) Liderul predă fișa conducătorului de joc;
3) Evaluarea se face după expirarea timpului acordat;
4) Timp de lucru: 5 minute (câte 10 secunde pentru fiecare număr format);
5) Fiecare număr scris corect va primi o monedă de argint (copie din carton colorat);
6) Se vor acorda două monede de argint pentru disciplină și trei monede pentru aspectul estetic, doar celor care merită;
7) Câștigă echipa care obține mai multe monede.

Desfășurare

Elevii formează echipe de câte 4 . Se desemnează liderul fiecărei echipe. Se anunță titlul jocului și sarcina didactică. Se explică regulile jocului și se face jocul de probă.

Un elev numit de învățător va întoarce 4 jetoane de pe flanelograf. Alți doi elevi numiți de învățătoare vor scrie câte un număr diferit cu cele patru cifre, la care cifrele unităților să fie de culoare albastră, cifrele zecilor de culoare roșie, cifrele sutelor de culoare verde și cifra unităților de mii de culoare mov.

După efectuarea jocului de probă, va ieși câte un elev din primele patru echipe și va întoarce câte un jeton pentru a se vedea cu ce cifre vor lucra prima etapă din joc. La semnalul învățătorului începe jocul propriu-zis.

Jocul se încheie după expirarea timpului. La solicitarea învățătorului componenții echipelor pot preciza cifrele din clasa unităților sau din clasa miilor. Se strâng fișele de către lideri și se face evaluarea jocului. Echipa cu cel mai mare punctaj va fi recompensată, iar echipa cu cel mai mic punctaj va fi penalizată.

Jocul poate continua cu altă etapă, după întoarcerea altor 4 jetoane și schimbarea cerinței de joc. Să scrie, de exemplu, toate numerele ce se pot forma când o singură cifră din cele patru să reprezinte doar unitățile de mii sau zecile.

Soluții posibile:

a) Pentru cifrele: 3, 5, 7, 9;
3 579; 5 397; 9 357; 7 359; 3 759; 5 973; 7 539; 9 753;.....

b) Pentru cifra 4 care să redea unitățile de mii dintre cifrele 1, 4, 6 și 8:
4 168; 4 618; 4 816; 4 186; 4 681; 4 861;

Variante ale jocului:

a) Ies în fața clasei 2 echipe, celelalte formând juriul. Cei 4 elevi din prima echipă vor primi jetoane cu câte o cifră diferită. Fiecare elev din a doua echipă va rosti un număr care să cuprindă cifrele date și pe care îl vor forma cei din echipa adversă, așezându-se singuri, respectând ordinele și clasele. Li se atrage atenția că, fiind cu fața spre clasă, trebuie să înceapă crescător cu ordinele, de la stânga spre dreapta lor. Au la dispoziție câte 30 de secunde pentru fiecare număr. Câștigă echipa care obține mai multe monede. La expirarea timpului cele două echipe vor inversa rolurile. Se procedează identic primei situații. Se adună monedele și câștigă echipa cu un total mai mare.

b) Se efectuează pe echipe cerințele jocului și verificarea rezultatelor se va face frontal. De exemplu, vor avea de format cât mai multe numere cu cifre diferite pare, pe care să le așeze în ordine crescătoare, în timp de 2 minute. Prima echipă care va preda fișa de lucru, cu cel puțin 8 numere formate, vor alcătui numerele și în fața clasei. Jocul poate continua cu încă 3, 4 cerințe. Va câștiga echipa cu cele mai multe monede. Echipa cu cele mai puține monede va trebui să recite din poeziile studiale la orele de limba română.

Jocul poate fi folosit în clasa I la învățarea numerelor până la 100, în clasa a II-a la învățarea numerelor până la 1000 și în clasa a IV-a la învățarea numerelor până la un million.

Bibliografie:

1. Mihaela Neagu, Constantin Petrovici, ”Elemente de didactica matematicii în grădiniță și învățământul primar”, Iași, Editura Pim, 2002
2. Sarivan L., Leahu I., Singer M., ”Predarea interactivă centrată pe elev”, București: Educația 2000+, 2005

Rolul jocului didactic în realizarea educației moral-civice la preșcolari

Prof. înv. preșc. Zevedei Gabriela
Grădinița cu Program Prelungit Nr. 47, Brăila

Alături de învățare, muncă şi creație, jocul reprezintă una din modalitățile primordiale prin care omul se raportează la realitatea înconjurătoare. Cu ajutorul jocului copilul învață, se dezvoltă, se pregătește pentru viață. Jocul înseamnă o explorare a universului, a realității, el reproduce, reconstruiește secvențe din viață sau creează o nouă lume, o altă realitate.

Pentru copil totul este joc: în primele luni de viață acesta se joacă cu corpul său; mai apoi copilului îi face plăcere să reproducă elemente din ambianța lui apropiată; într-o următoare etapă, copilul începe să imite adultul (mama, medicul, educatoarea) şi de aici se naşte jocul de rol. Urmează jocul cu reguli, în care copilul învață elemente fundamentale de socializare, convenționalitate, acordul, cooperarea şi competiția. La vârsta preşcolară copilul nu poate face încă distincția dintre bine şi rău şi nu este capabil să îşi aleagă valorile de referință. Se impune ca atare formarea sa în virtutea valorilor pozitive şi îndepărtarea ori corectarea celor negative. Aceasta este de fapt esența educației morale.

Până la intrarea în grădiniță, dar şi ulterior până la şcolarizare familia reprezintă mediul primordial pentru educația morală a copilului. Dat fiind că în familia modernă părinții nu mai dispun de suficient timp pentru a petrece cu copilul, rolul lor este preluat parțial de cadrul didactic din instituția grădiniței. Acesta poate realiza prin joc dezideratele educației moral-civice a preşcolarului raportându-se la o serie de obiective generale aferente zonei social-atitudinalului, zonei afectivului şi inclusiv zonei cognitivului. Jocurile-exerciții, jocurile de rol, cele de imitație şi jocurile cu reguli oferă un context larg în care copilul poate opera cu principalele valori morale aplicând reguli şi norme.

Deşi inițial nu le cunoaşte semnificația socială el este pus în situația de a le respecta, de a se conforma acestora. Achizițiile preşcolarului trebuie evaluate de către adult la nivel de comportamente. Se urmăreşte ca deprinderile comportamentale să fie interiorizate, generalizate, să devină automatisme şi nu să rămână manifestări limitate la contexte particulare, familiare, cunoscute. Jocul oferă copiilor o motivație pentru a-şi forma unele deprinderi de comportament, unele norme de disciplină, pentru a-şi exersa hotărârea, perseverența, stăpânirea de sine, onestitatea, competitivitatea, conduita fair-play. ”Simularea prin joc este modalitatea de folosire a ficțiunii ludice drept cadru şi mijloc educativ; ea permite exersarea atitudinilor umanitare –compasiunea pentru neajutorați, sprijinul reciproc, permite corectarea unor regresii şi /sau defecte comportamentale“ (Macavei, E., 2001).

În concluzie, referitor la conceptul de joc, este important să subliniem că prin activitatea de joc, copiii îşi formează identitatea personală; învață acte, acțiuni, operații, conduite care îl ajută să rezolve probleme din mediul său; învață să fie mai flexibil în gândire, să creeze soluții diferite; îşi dezvoltă atenția, motivația, abilitățile sociale; învață să comunice (vorbire, ascultare, înțelegere).

Copilul schimbă prin joc realitatea lui imediată, învață ,,să fie cu ceilalți", învață lucruri noi, toate acestea într-o stare de relaxare şi plăcere; prin joc se dezvoltă întreaga sa ființă, i se conturează personalitatea. Ca metodă, procedeu şi mijloc de formare şi dezvoltare a copilului, în grădiniță jocul se găseşte cu preponderență în programul zilnic, facilitând şi o mare parte din învățarea didactică. Jocurile, în special cele didactice, îmbină finalitățile educative cu bucuria copilului.

Jocul este un puternic stimulent cognitiv atât pentru învățarea independentă, cât şi pentru învățarea în grup; dincolo de natura primă a experienței, există feedback-ul, care determină adevăratul progres. Jocul se îmbină cu învățarea, cu creația dând posibilitatea copilului de a experimenta rolul de creator al realității în cadrul jocului liber, copilul preşcolar are posibilitatea de a lua decizii, de a exersa roluri sociale; el învață să se adapteze la ceilalți, să comunice cu ei; îşi configurează primele noțiuni a ceea "ce e bine" şi ,,ce e rău", a ,,ceea ce e frumos" şi ,,ceea ce e urât". Jocul este cel mai sigur mediu de manifestare a creativității şi concomitent, modalitatea prin care copilul îşi dezvoltă şi îşi afirmă personalitatea; "el îşi construieşte propriul sens al identității, începe să-şi cristalizeze imaginea de sine "(Chateau, J., 1982).

Sub un alt aspect, jocul este modalitatea prin care se asigură o dezvoltare fizică armonioasă a copilului. Postura, activismul, conştientizarea expresivității corporale şi emoționale sunt elemente extrem de importante pentru stadiile ulterioare, iar preşcolaritatea este etapa în care ele se manifestă prin joc. Este adevărat că preşcolarul are nevoie de sprijin pentru a-şi orienta jocul şi aceasta este datoria educatoarei atunci când stabileşte activități comune şi obiective de atins pentru toți copiii. La fel de adevărat este şi faptul că e în natura copilului să se joace, el ştiind intuitiv să se manifeste în acest fel, de aceea este important să-i oferim cadrul de desfăşurare şi libertate pentru aceasta.

Ce poate face educatoarea? Ea trebuie să aleagă jocuri care corespund nivelului de dezvoltare al copilului şi să înțeleagă faptul că rezolvarea sarcinilor jocului nu constituie un examen pe care copilul ,,îl trece", ci un exercițiu pe care îl desfăşoară. Preşcolarul trebuie să simtă permanent că are în educatoare, un sprijin, un suport, mimica ei transmițând plăcerea interacțiunii şi căldura contactului. Trebuie să fim flexibili în raport cu copilul, iar acest lucru se manifestă în satisfacerea dorințelor copilului de a se implica în anumite momente şi în alte jocuri spontane şi libere.

Educatoarea nu trebuie să forțeze un copil să participe numai la jocuri didactice deoarece fiecare copil are propriul său ritm, nu poate fi grăbit, are propria putere de asimilare şi reproducere, ea trebuie să țină cont de particularitățile psiho-individuale ale copiilor cu care lucrează.

Întemeietorul grădinițelor de copii bazate pe joc şi activitate – Fr. Frobel a insistat asupra importanței şi necesității jocului în viața copilului îndemnând ,,să trăim pentru copiii noştri". Astăzi s-au creat condiții aplicării în viață a îndemnului rostit de părintele educației preşcolare acum un veac şi mai bine. Nouă ne revine sarcina de a valorifica cu conştiinciozitate şi cu pricepere aceste condiții şi să acordăm jocului o atenție sporită şi mai mult loc în programul zilnic al copilului.

În învățământul preşcolar, înainte de toate, jocul se constituie ca o metodă de învățare, având o putere foarte mare de exprimare a copilului. Reconsiderarea jocului ca mijloc de educație şi distracție, este legată strâns de reprezentanții şcolii active prin punerea în prim plan a copilului. Alături de alte forme de activități practice ale copiilor (învățătura, munca, program distractiv), jocul a fost cuprins în sistemul mijloacelor de educație. Prin " joc se pune accentul pe cunoaştere ", totodată, s-a acordat un interes mare raportului dintre joc şi programul de instruire.(Mureşan, P., 1980).

Jocul este un mijloc de familiarizare a copilului cu viața înconjurătoare. Jucăria folosită de copil în cadrul jocului și celelalte materiale folosite realizează un contact direct între diferitele obiecte reale și modul lor de utilizare. Jocurile organizate de educatoare cuprind în desfășurarea lor probleme didactice unde copilul face (muncește) ceva. În timpul jocului copilul învață să numere, să denumească diferite obiecte, să vorbească corect. Jocul constituie un mijloc de valorificare și de aplicare a cunostințelor dobândite. În jocurile de rol ("La gară", "Cu autobuzul", etc.), copiii sunt obișnuiți să folosească experiența dobândită cu ocazia vizitelor, excursiilor, plimbărilor, etc. Jocul asigură înțelegerea unor legături interne, a semnificației activității umane în care copilul se încadrează treptat. Prin intermediul jocului copilul își oglindește propriile imagini și le transpune în realitatea lui. Între joc și instruire există două coordonate – jocul stimulează procesul de instruire, iar la rândul lui jocul este condiționat de calitatea procesului de instruire (în funcție de experiența de viață a copilului). Jocul este un important mijloc de educare morală și socială.

Toate activitățile proiectate și desfășurate în grădiniță au implicit sau explicit și o influență asupra educării morale, dar acest aspect este urmărit mai ales prin activitățile din domeniul educației pentru societate, a unor opționale ca educația religioasă, activitățile alese și jocurile cu subiecte din viața socială, vizitele la locurile de muncă ale adulților și discuțiile libere cu copiii ce manifestă carențe în comportamentul la grupă.

Jocul influențează pozitiv dezvoltarea ulterioară a copilului, prin joc se declanșează mecanismul propice cultivării unor calități morale: perseverență, curaj, inițiativă, precum și educarea voinței, a stăpânirii de sine, autocontrolul. Jocul didactic este inițiat doar de către adult, scopul fiind acela de a urmări atingerea unor obiective educaționale. O serie de obiective propuse în cadrul proiectelor tematice se rezolvă prin această formă de organizare și desfășurare a actului educativ.

Activitățile din grădiniță se desfășoară pe sectoare de activitate, domenii experiențiale (Domeniul Limbă și Comunicare, Domeniul Psihomotric, Domeniul Om și Societate, Domeniul Estetic și Creativ, Domeniul Științe). Toate aceste domenii permit folosirea jocului didactic prin care se pot realiza aspecte ale educației moral –civice.

Astfel, prin activitățile specifice Domeniului Limbă și Comunicare, prin unele dintre conținuturile abordate, se realizează aspecte ale educației morale. Personajele din povești și basme dezvăluie copilului curajul, bunătatea, hărnicia, altruismul, prin opoziție cu trăsăturile negative respective. Copiii aderă afectiv la comportamentele pozitive ale eroilor preferați. Aceștia își însușesc sintagmele exprimării politicoase, ale salutului corect, își educă expresivitatea limbajului. Activitățile ce aparțin Domeniului Științe îi ajută pe copii să cunoască și să respecte ființa umană, indiferent de ipostaza socială în care se află acesta,să respecte viețuitoarele și să le îngrijească, să-și însușească normele morale ale colectivității din care fac parte.

Activitățile matematice, dacă sunt bine organizate și realizate, educă un comportament civilizat în timpul derulării lor, capacitatea de a se supune cerințelor formulate de adult sau de partenerul de activitate, de a răspunde la întrebări, de a asculta întrebările celorlalți, sprijină dezvoltarea capacității de cooperare, de inter- și autoevaluare.

Activitățile Domeniului Om şi Societate au interesante valori pentru educația morală. Copiii învață să se bucure atunci când pregătesc un dar, să-l ofere politicos, să fie mândri că participă cu forțe proprii la înfrumusețarea locului în care trăiesc şi se joacă. Aceste activități lasă deschisă posibilitatea consolidării unor comportamente morale. Copiii transpun în jocul lor conduite ale adulților, se apreciază între ei imitând comportamentul evaluativ al acestora. Educatorul trebuie să urmărească acest comportament ludic, imitativ, să-i surprindă nuanțele şi, când este necesar, să intervină cu tact şi eficiență, corectiv.

Prin întregul lor conținut, activitățile din grădiniță contribuie prin căi specifice la punerea bazelor conştiinței morale, la însuşirea de către copii a regulilor de comportare civilizată, la cultivarea spiritului de ordine şi disciplină, a hărniciei, respectului, modestiei şi curajului.

Jocurile de ordonare prin comunicarea nonverbală ca ”Fă la fel ca mine!” întăresc grupul social şi, prin aceste jocuri, copiii îşi vor forma deprinderi de igienă personală. Jocurile didactice pot fi folosite în oricare domeniu experiențial. Acestea au rolul de a transmite mai uşor şi într-un mod atractiv valorile educației moral-civice. Copilul nu mai percepe aceste valori ca pe niste imperative ci uşor uşor prin aceasta “joacă” îşi asumă reguli, le respectă, manifestă atitudini de toleranță şi cooperare cu cei din jurul său, recunoaşte şi adoptă comportamente potrivite şi dezirabile, comunică adecvat.

Bibliografie:

1. Andreescu, F., (1976), Jocul didactic şi activitatea pe bază de exerciții în culegere metodică editată de revista de pedagogie „Copilul şi mediul înconjurător”, Bucureşti;
2. Barna, A., Antohe., G., (2004), Psihopedagogia jocului, Editura Fundației Universitare Dunărea de Jos, Galați
3. Chateau, J., (1982), Copilul și jocul, Editura Didactică și Pedagogică, București
4. Gherghina, D., (2005), Didactica activităților instructiv-educative pentru învățământul preprimar, Editura Didactica Nova, Craiova.
5. Macavei, E., (2001), Pedagogie: teoria educației, Editura Aramis, București
6. Mureşan, P., (1980), Ce este imitația? Editura Ştiințifică şi Enciclopedică, Bucureşti

ROLUL PROCESULUI INSTRUCTIV-EDUCATIV ÎN PREGĂTIREA COPILULUI PENTRU CUNOAȘTEREA ȘI OCROTIREA MEDIULUI ÎNCONJURĂTOR

BERNANDETA CĂLUGĂRU
Profesor pentru înv. preșcolar, Școala Gimnazială Pârcovaci

Pentru a construi o societate normală, într-o ambianţă sănătoasă, este nevoie de educarea celor mai mici beneficiari - copiii. La vârsta preşcolară, prin cunoştinţele însuşite şi prin deprinderile formate se pune piatra la temelia ocrotirii mediului înconjurător, care trebuie să devină o componentă prioritară a educaţiei permanente.

Cuvinte-cheie: mediul înconjurător, educație, sănătate, drepturi

Mediul sănătos este un mediu nepoluat, curat și echilibrat, corespunzător dezvoltării fizice și intelectuale a omului, absolut necesar existenței vieții pe Planetă.

Considerat ca un ecosistem complex aflat în strânsă interacțiune cu natura, omul este valoarea supremă ce trebuie ocrotită prin toate mijloacele, inclusiv cele juridice, fapt ce presupune recunoașterea unanimă și garantarea acestui drept fundamental.

Dreptul la un mediu sănătos este acum prevăzut la art. 35 din capitolul II, intitulat „Drepturile și libertățile fundamentale" în Constituție, de unde rezultă că dreptul la un mediu sănătos este un drept fundamental, garantarea acestuia fiind deci obligatorie.

În același timp, dreptul la un mediu sănătos presupune şi îndeplinirea unor obligaţii în vederea protecţiei mediului.

Pentru dezvoltarea capacităţii de cunoaştere, înţelegere şi investigare, copilul preşcolar trebuie să cunoască elemente ale lumii înconjurătoare prin studiul mediului concret.

Printr-o măiestrie personală, copilului trebuie să-i trezim interesul de a cunoaşte universul care-l înconjoară şi totodată datoria pe care o are de a ocroti formele de viaţă ale acestuia. El trebuie să ştie că natura este un organism viu, care suferă în evoluţia sa în timp schimbări determinate de consecinţele naturale şi sociale.

Fără o îndrumare corespunzătoare, copilul în mijlocul naturii are tendinţe distructive. Ruperea florilor, lovirea câinilor întâlniţi în cale, strivirea unui muşuroi de furnici este considerat de copii o joacă. Ei nu ştiu că toate acestea au viaţă şi suferă când sunt chinuite sau omorâte. Copilului trebuie să i se explice greşelile făcute şi să fie pus în situaţia de a conştientiza faptele sale. Doar o simplă interdicţie nu este suficientă.

Pentru o reuşită deplină este necesar ca preşcolarul să trăiască experienţa de cunoaştere, să se angajeze în procesul cunoaşterii să se implice în acest proces, să participe cu mult interes pentru a cunoaşte cât mai mult din tainele naturii, din viaţa plantelor, animalelor, fenomenelor din natură, cât şi contribuţia omului la protecţia mediului înconjurător.

Pentru aceasta trebuie să punem accent pe valoarea educativă a jocurilor didactice, formarea unui comportament pozitiv pentru mediul înconjurător. Prin joc se poate forma cu uşurinţă o concepţie ştiinţifică despre lume şi viaţă, copilul devenind participant activ la propria instruire, ca mai apoi să se bucure de tot ce îl înconjoară.

Pentru a putea răspunde nesfârşitelor întrebări ale copiilor, trebuie să-i învăţăm să observe cu mai multă atenţie ceea ce se întâmplă în jurul lor, să-şi pună întrebări, să-şi caute răspunsuri şi mai ales să acţioneze ştiind că ei sunt o parte din marea carte a naturii.

Orice copil poate deveni un prieten al naturii, cu condiţia să respecte natura în calitate de adevărat ecolog-cetăţean, cu gândul refacerii ei. Preşcolarii trebuie să înţeleagă că oriunde se află, atât omul cât şi celelalte vietăţi au nevoie de condiţii esenţiale mediului de viaţă: sol, aer, apă, hrană. La această vârstă copiii pot înţelege foarte bine că aceste condiţii pot fi benefice sănătăţii numai dacă sunt respectate norme de igienă.

Predarea educaţiei ecologice pentru a forma un comportament ecologic prezintă următoarele etape:

- Perceperea şi observarea naturii - poate fi realizată prin ieşirile în natură, excursiile de studiu şi expediţii. În aceste situaţii, sub îndrumarea educatoarei, copiii vor percepe vizual, auditiv, olfactiv şi tactil ceea ce îi înconjoară. Acesta este primul pas de contact nemijlocit şi constituie premiza etapelor următoare.
- Definirea senzaţiilor şi sentimentelor dobândite în urma perceperii mediului înconjurător. Rolul educatoarei este de a discuta aceste aspecte şi de a sublinia apartenenţa noastră la sistemele naturale de viaţă şi comuniune care trebuie să existe între noi şi mediul de viaţă.
- Implicarea personală. În urma stabilirii locului şi rolului în spaţiu şi timp a fiecăruia, pot fi relevate modalităţi de implicare individuală, modul în care putem fi de folos.
- Asumarea responsabilităţii. Această etapă este esenţială în formarea unei structuri comportamentale adecvate. Existând implicare trebuie să existe şi responsabilitate.

Până în acest punct, etapele de desfăşurare a educaţiei ecologice asigură adoptarea comportamentului ecologic. Accentul se pune pe percepţia senzorială, analiza senzaţiilor, încadrarea în sistemul natural de viaţă, definirea rolului personal, respectiv implicarea individuală şi asumarea responsabilităţii.

- Alcătuirea unei strategii de acţiune. Această etapă reprezintă trecerea spre acţiune concretă. Faptul că, în calitate de dascăli, organizăm acţiuni diverse cu participarea elevilor, nu este suficient. Realizarea, într-adevăr importantă, ar fi să oferim copiilor posibilitatea de a învăţa cum se organizează astfel de acţiuni. Abia atunci reuşita educaţiei ecologice ar fi deplină, iar noi nu am avea de ce să ne temem pentru viitor.

Formele de realizare ale educaţiei ecologice sunt diversificate: observaţii, experimente, povestiri ştiinţifice, desene, activităţi practice, plimbări, drumeţii, excursii, vizionări de diapozitive, jocuri de mişcare, distractive, orientări turistice, labirinturi ecologice, colecţii, expoziţii, spectacole, vizionări de emisiuni TV, expediţii, tabere, scenete ecologice, concursuri.

Depăşirea situaţiei de neglijare a educaţiei ecologice la nivelul învăţământului preşcolar, este un deziderat care necesită eforturi din partea tuturor celor implicaţi în educaţia copiilor: educatoare, părinţi, bunici. Noi toţi suntem responsabili în a construi un mediu educaţional care să motiveze copilul în procesul de protejare a naturii, fiind esenţial ca omul să fie educat în spiritul respectului faţă de mediu. Sentimentele şi atitudinile copiilor faţă de natură trebuie să fie de respect

şi grijă, având în permanenţă convingerea ca oamenii sunt parte integranta din natură şi nu superiorii acesteia.

Mediul înconjurător aşa cum ni se prezintă el astăzi, în mare parte fiind creaţia omului, poate influenţa evoluţia societăţii umane.

Din toate colţurile lumii, acum mai mult ca oricând se înalţă un strigăt de disperare „S.O.S. Natura!"

De aceea, educaţia ecologică este şi trebuie să constituie o preocupare permanentă a noastra, încât copiilor să nu le fie greu să sădească un pom, să planteze flori, să iubească animalele şi păsările, să îngrijească spaţiile verzi.

Animalele şi plantele sunt fiinţe vii ca noi. Ele ne fac viaţa mai frumoasă şi uneori mai uşoară. Ele sunt prietenii noştri cei mai fideli de aceea au dreptul la protecţia noastră.

Copiii sunt martori oculari la transformările din viaţa socială, economică şi din mediul înconjurător. Prin răspunsurile date la întrebările pe care-l pun, conducem copilul spre înţelegerea relaţiilor dintre unele fenomene şi rezultatul acestora.

Toate acestea se pot realiza numai printr-o educaţie ecologică în conformitate cu particularităţile de vârstă ale copiilor.

De aceea copiii de astăzi, au nevoie de convingeri, capacităţi aplicative, comportamente ecologice adecvate şi de aceea orice efort şi orice investigaţie nu-i prea mare în spaţiul educaţiei ecologice.

Referințe bibliografice

1. Molan, V. (coord.) – „Voinicel ne învaţă să ocrotim Pământul. Fişe pentru educaţie ecologică", Editura Tiparg, Piteşti, 2015
2. *** Revista înv.preşcolar nr.3-4 / Editura, Arleqhin, 2014
3. https://legalup.ro/dreptul-la-un-mediu-sanatos/
4. http://www.asociatia-profesorilor.ro/educatia-ecologica-o-sansa-pentru-viitor.html
5. http://www.scritube.com/gradinita/educatia-ecologica-la-varsta-p7584232.php
6. http://www.scrigroup.com/didactica-pedagogie/gradinita/educatia-ecologica-premisa-a-f75627.php

Freeze Dance – Joc de mișcare, concentrare și atenție

Autor: Secuiu Elena
Școala Gimnazială Nr.16 Marin Ionescu-Dobrogianu Constanța

Muzică și mișcare este o disciplină plăcută tuturor copiilor, întrucât acestora le place să cânte, să aplaude, să fie cât mai antrenante aceste ore.

La aceasta disciplină, Muzică și mișcare, vă propun un joc de mișcare, concentrare și atenție pe ritmuri de dans.

Jocul se numește **Freeze Dance**, tradus și Dansează și Îngheață! Este un joc care va aduce multe zâmbete și bună dispoziție celor mici, momente unice pe care nu le vor uita.

Copiii sunt atrași de muzica, de dans, iar acest joc îi va face să fie mult mai atenți și concentrați la instrucțiunile cadrului didactic.

Cum se joacă acest joc de mișcare?

Deoarece situația actuală impune distanțare socială, jocul poate fi realizat cu succes în sala de clasă, fiecare elev fiind situat în perimetrul băncii sale. Pentru desfășurarea jocului aveți nevoie de un laptop sau calculator dotat cu boxe, un cântecel destul de ritmat și 3 cocarde cu titlul **CEL MAI ATENT DANSATOR.**

Vă recomand **I am a gummy bear**.

Întreaga clasă se ridică în picioare, fiecare la marginea băncii sale. Elevii vor dansa pe melodia aleasă de către cadrul didactic până la un anumit punct, când acesta strigă Freeze! În acel moment, toții elevii rămân nemișcați. Cel sau cei care încă dansează vor fi eliminați din joc și vor lua loc în bănci.

Se continuă dansul până când vor rămâne doar 3 elevi în picioare. În funcție de cât de rapizi, concentrați și atenție sunt, se vor distribui cele 3 cocarde. Jocul propus este ideal pentru noile condiții în care se desfășoară școală românească.

Mai jos aveți modelul de cocarde pentru acest joc.

Distracție plăcută!