NR. 39 - IUNIE 2024

MAGISTER

REVISTA CASEI CORPULUI DIDACTIC SIBIU

Copilul și jocul

IMAGISTER

Jocuri didactice matematice folosite în predarea și învățarea formării, citirii și scrierii numerelor naturale până la 1 000 000 cât și a cifrelor romane

Mohanu Corina Ioana
Profesor învățământ primar
Școala Gimnazială "Regina Maria" Sibiu

Noţiunea de număr natural este una din cele mai vechi noţiuni matematice şi are o deosebită importanţă practică. Copilul face cunoştinţă cu numărul încă din primii ani ai vieţii prin observarea unor mulţimi finite de obiecte din mediul înconjurător.

În şcoală, noţiunea de număr se cristalizează, se completează, dând posibilitatea elevilor să înţeleagă conţinutul lui şi locul fiecărui număr în cadrul şirului natural al numerelor. Numărul natural se introduce în strânsă legătură cu noţiunea de mulţime, întrucât prin însăşi definiţia lui, numărul natural reprezintă numărul de elemente al unei mulţimi finite.

În principiu, predarea-învăţarea numerelor naturale mai mari decât 100 se începe la clasa a II-a prin noua programă, şi se continuă în celelalte clase primare prin introducerea noţiunilor de ordin şi clasă. Până în clasa a III-a elevii cunosc trei unităţi de calcul: unitatea (simplă), zecea şi suta însă pentru a ordona şi sistematiza secvenţele numerice următoare, fiecărei funcţii de calcul îi va fi ataşat un ordin care reprezintă numărul de ordine în scrierea numărului. Astfel, unităţile (simple) vor fi numite unităţi de ordinul 1, zecile vor fi numite unităţi de ordinul 2, sutele vor fi numite unităţi de ordinul 3, unităţile de mii vor fi unităţile de ordinul 4, zecile de mii vor fi unităţi de ordinul 5, sutele de mii vor fi unităţi de ordinul 6.

Pe măsură ce cunosc ordinele, elevii pot constata că grupuri de trei ordine consecutive, începând cu primul, conţin unităţi care se numesc la fel: unităţi, unităţi de mii, unităţi de milioane. Această periodicitate este cea care-l determină pe elev să constate că grupuri de trei ordine consecutive formează o nouă structură numită clasă.

În acelaşi mod va observa că ordinele 1, 2 şi 3 formează clasa unităţilor, ordinele 4, 5 şi 6 formează clasa miilor, ordinele 7, 8 şi 9 formează clasa milioanelor. Este foarte important ca elevii să-şi formeze aceste noţiuni foarte bine, deoarece relaţiile dintre numere se pot realiza doar pornind de aici. La fel de important este evidenţierea claselor în numerele naturale prin plasarea unui spaţiu între ele pentru ca elevii să sesizeze chiar şi vizual, nu numai conceptual, alcătuirea din trei ordine a fiecărei clase.

Ştim că în privinţa metodologiei formării conceptului numărului natural, copiii de vârstă şcolară mică sunt la stadiul operaţiilor concrete; ei învaţă prin intuire şi manipulare a obiectelor. Copiii de clasa a III-a şi a IV-a renunţă treptat la intuiţie şi are loc, acum, ridicarea către abstract şi general.

Intenţia este de a atrage atenţia asupra importanţei însuşirii acestor noţiuni întrucât, vor exista probleme în obişnuirea cu clasele numerelor şi ordinele acestora. Există însă câteva soluţii metodice care pot fi puse în practică, şi anume:

- posibilitatea ca fiecare elev să opereze direct cu un material didactic, variat şi atractiv;
- gradarea solicitărilor, cu orientare spre abstractizare (de la operaţii cu obiecte concrete, la folosirea jetoanelor cu imagini, a figurilor simbolice şi a schemelor);
- antrenarea mai multor analizatori (vizual, auditiv, tactil) în învăţare şi fixarea numerelor;
- matematizarea realităţii înconjurătoare;
- realizarea frecventă de corelaţii interdisciplinare.

Trebuie să ţinem cont şi de faptul că la clasa a III-a şi a IV-a se urmăreşte:

1. sublinierea necesităţii de a lărgi secvenţa numerică cunoscută;
2. exersarea, până la formarea unor deprinderi corecte şi conştiente a citirii şi scrierii numerelor naturale oricât de mari, îndeosebi a celor în care lipsesc una sau mai multe unităţi dintr-un anumit ordin;
3. sugerarea, în timp, a ideii că şirul numerelor naturale este nemărginit superior, că nu există cel mai mare număr natural.

În însuşirea conştientă a noţiunii de număr, pe parcursul lecţiilor se urmăreşte:

- înţelegerea de către elevi a numărului ca proprietate a mulţimilor cu acelaşi număr de elemente ;
- înţelegerea locului fiecărui număr în şirul numerelor (aspectul ordinal al numărului);
- înţelegerea semnificaţiei reale a relaţiei de ordine pe mulţimea numerelor naturale şi a denumirii corespunzătoare (mai mare, mai mic),
- cunoaşterea cifrelor corespunzătoare numărului;
- citirea şi scrierea numerelor în concentrul 0 – 1 000 000;
- citirea şi scrierea numerelor cu cifre romane;

- rotunjirea numerelor la zeci, sute, mii, etc.

Lecţiile de predare a numerelor naturale sunt organizate astfel încât elevii să înţeleagă că relaţia de ordine pe mulţimea numerelor naturale nu este dată de denumirea lor, care de multe ori se învaţă mecanic, ci de relaţiile "mai mic" sau "mai mare" care se stabilesc între numere şi care corespund relaţiilor "mai puţin" sau "mai mult" între mulţimile ce reprezintă numerele date.

Predarea numeraţiei 0 - 1 000 000 se desfăşoară conform programei şcolare utilizând abacul sau diferite scheme ce reprezintă clasele şi ordinele.

Citirea unui număr se face de la stânga la dreapta astfel: se citeşte întâi numele fiecărui ordin (sute, zeci, unităţi), apoi numele clasei respective, ex 7 654 321 (şapte milioane şase sute cincizeci şi patru de mii trei sute douăzeci şi unu). Numele claselor şi numele ordinelor care nu au nicio unitate (sunt scrise cu cifra 0) nu se pronunţă când se citesc numerele, ex. 372 140 (trei sute şaptezeci şi două de mii o sută patruzeci).

Pentru ca acest început să dobândească temeinicie, în predarea numerelor se folosesc mai multe metode şi procedee, combinate sau nu, în diferite lecţii. Printre ele un loc de seamă îl ocupă jocul didactic matematic respectând astfel recomandările metodice care susţin că "pe cât posibil să înveţe matematica prin joc" (Herescu, G., Aritmetica pentru învăţători, pag.31).

În acelaşi timp cu introducerea numărului şi a cifrei, este necesar să se introducă şi relaţia de ordine a acestuia cu numărul (numerele) predate anterior (în ordine crescătoare şi descrescătoare), pentru a-i deprinde pe elevi cu succesiunea numerelor. De asemenea, se pune accent pe compunerea numărului din grupe mai mici şi descompunerea lui în grupe mai mici, activităţi care solicită mult gândirea şi pregătesc elevul pentru operarea cu cele 4 operaţii aritmetice.

Pentru realizarea acestor obiective e necesar să se desfăşoare numeroase exerciţii, preferabil organizate sub forma unor jocuri didactice, care să urmărească: recunoaşterea numerelor, stabilirea relaţiei dintre numere, completarea şirului numerelor naturale de la 0 la 1 000 000 cu numerele care lipsesc, cunoaşterea locului fiecărui număr natural în acest şir prin precizarea numerelor între care se află un număr natural dat, stabilirea relaţiei de ordine între două numere date chiar dacă ele nu sunt consecutive, ordonarea numerelor date într-un şir crescător sau descrescător, etc.

Organizând jocuri şi activităţi cât mai variate şi atractive, este trezit interesul copiilor, este creat un climat de curiozitate şi descătuşare intelectuală, transformând ora de matematică în oră de activitate intensă pentru elevi.

Jocul oferă satisfacţia succesului îmbinată cu plăcerea de a gândi, de a rezolva o situaţie dată. Aspectul lui competitiv atrage elevii spre acţiune, îi mobilizează intens, chiar şi pe cei mai timizi sau cu un ritm mai lent. Obţinerea rezultatului imediat, aprecierile, evidenţierea unor rezultate bune au dat elevilor satisfacţii alături de elementul surpriză al jocului, care ţine treaz interesul.

Cine ştie să numere mai departe?

Scopul jocului: verificarea cunoştinţelor despre numărat şi consolidarea deprinderii de formare a numerelor 0 - 1 000 000

Sarcina didactică: exerciţii de numărare cu respectarea succesiunii numerelor

Materiale: cartonaşe pe care sunt scrise diferite numere

Desfăşurarea jocului:

La acest joc pot participă toţi elevii clasei. Înainte de joc, învăţătorul recomandă elevilor să fie foarte atenţi şi face precizarea că elevii care vor greşi trebuie să stea în picioare până ce, dacă vor fi atenţi, vor reuși să corecteze greşeala altor colegi.

La semnalul învăţătorului, jocul poate începe. Primul elev din şirul de bănci de la fereastră ia un cartonaş de pe catedră (acesta e aşezat cu numărul în jos), citeşte numărul şi continuă să numere până ce este oprit printr-o bătaie din palme de către învăţător. Elevul se opreşte, se aşează, iar al doilea elev din acelaşi şir ia un alt cartonaş, citeşte numărul şi continuă să numere. În cazul în care unul din elevi greşeşte la numărat, va rămâne în picioare. Alt elev ia cartonaşul, citeşte numărul şi continuă să numere. Se numără elevii rămaşi în picioare în fiecare şir de bănci şi se declară câştigător şirul care are mai puţini copii în picioare. Pentru complicare se va cere elevilor să numere din doi în doi apoi din trei în trei, etc.

Care este vecinul?

Scopul jocului: recunoaşterea raportului dintre diferite numere, dezvoltarea vitezei de gândire şi a atenţiei.

Sarcina didactică: recunoaşterea unor numere mai mari sau mai mici cu o unitate decât un numar dat.

Material didactic: cartonaşe cu numere.

Desfăşurarea jocului:

Jocul se poate desfăşura individual, folosind schema A, sau pe grupe formate din reprezentanţii fiecărui şir de bănci.

Se aşează pe tablă câteva cartonaşe cu diferite numere, conform schemei A. La tablă va veni pe rând, câte un elev din grupa A, apoi B, C care va trebui să spună care este vecinul mai mic şi mai mare al numărului indicat (se indică un cartonaş).

Se vor nota cu un punct răspunsurile complete şi corecte,

iar în final se va declara echipa câştigătoare.
Este declarată câştigătoare echipa (sau elevul) care a acumulat cele mai multe puncte.

Raliu

Scopul jocului: verificarea cunoştinţelor de numărat, dezvoltarea atenţiei voluntare şi a spiritului de observaţie.
Sarcina didactică: scrierea numerelor naturale de la 539 la 5439 în ordine crescătoare din 50 în 50.
Material: fişe de muncă independentă
Desfăşurarea jocului:

Jocul se desfăşoară individual. Fiecare elev va primi o fişă unde va scrie pe pietrele de la kilometraj numerele care lipsesc. Numerele trebuie scrise în ordine crescătoare. După ce a terminat, trebuie să scrie în partea de jos, numărul pietrelor de kilometraj care se află într-o zonă periculoasă şi să le coloreze.

Vor fi declaraţi câştigători cei care au scris corect numerele.

Scrierea numerelor cu cifre romane

La clasa a IV-a se observă o continuitate în prezentarea cunoştinţelor faţă de clasele I - III, iar noţiunile noi se deduc din exerciţii şi probleme pe cât posibil cu caracter practic şi aplicativ, realizându-se astfel sporirea rolului formativ al matematicii.

Scopul studierii cifrelor romane este acela de a-i face pe elevi să le recunoască şi să le folosească corect în scrierea şi citirea numerelor care obişnuit se scriu cu astfel de cifre: date istorice, numere de ordine, lunile anului etc.

Pentru a face cât mai accesibile aceste cunoştinţe elevilor şi pentru ca aceştia să lucreze direct cu cifrele romane am folosit mai multe jocuri prin care am urmărit şi dezvoltarea gândirii, atenţiei şi a imaginaţiei creatoare.
Înaintea romanilor, cea mai dezvoltată civilizaţie din peninsula Italică a fost cea a etruscilor. Etruscii au copiat sistemul grecesc de numeraţie acrofonic. Romanii au copiat sistemul de la etrusci şi l-au adaptat alfabetului lor:

I	V	X	L	C	D	M
1	5	10	50	100	500	1000

Sistemul de numeraţie roman nu este un simplu sistem aditiv, ci unul aditiv-substractiv.

La început cifrele V, L şi D lipseau.

Cifrele romane erau:

1 → I un băţ vertical
10 → X două beţe încrucişate
100 → C iniţiala cuvântului centum (100)
1000 → M iniţiala cuvântului mille (1000)

Regulile de scriere (preluate tot de la etrusci) erau:

- Orice semn pus la dreapta altuia de valoare mai mare sau egală cu el, se adună.

Exemplu: XX = 10 + 10
XII = 10 + 1 + 1

- Orice semn pus la stânga altuia cu valoare mai mare decât a lui, se scade.

Exemplu: IX = 10 – 1 = 9
XCII = 100 – 10 + 2 = 92

Sistemul de numeraţie roman este foarte greu de folosit, în special la scrierea numerelor mari. Ca fapt divers: consemnarea numărului de prizonieri în urma luptei cu cartaginezii, estimat la 2 300 000, s-a făcut prin repetarea semnului (((I))) de 23 de ori! Dar chiar în cazul numerelor mici scrierea poate fi destul de complicată. De exemplu, numărul 879:

879 = 800 + 70 + 9 → DCCCLXXIX

O altă lacună a acestui sistem de numeraţie este ambiguitatea regulilor de scriere. Astfel, numărul 8 poate fi scris fie ca VIII, fie ca IIX.

În vechiul sistem de numeraţie roman (1200 î.C.), când au fost introduse formele substractive (ca IV = 4 sau IX = 9), era posibil să se reprezinte orice număr mai mic decât 5 000 cu ajutorul unei serii de simboluri în care oricare nu apărea mai mult de 4 ori. De exemplu, 2976 = MMDCCCCLXXVI.

Iată câteva jocuri folosite la acest capitol:

Scrie repede şi bine

Scopul jocului: folosirea corectă a cifrelor romane în scrierea diferitelor date
Sarcina didactică: să folosească corect scrierea şi citirea numerelor care se scriu cu cifre romane: date istorice, numere de ordine, lunile anului.
Materiale: beţe de chibrituri
Desfăşurarea jocului: învăţătorul spune un număr pe care elevii îl scriu cu cifre romane folosind beţişoarele. Câştigă elevul care are cel mai mare număr de răspunsuri corecte.

Pentru complicarea jocului învăţătorul poate să găsească o altă formulare:

- scrieţi luna şi anul în care v-aţi născut;
- scrieţi anii când a domnit Ştefan cel Mare;
- scrieţi secolul în care suntem.

Astfel, jocul devine mai atractiv, iar elevii sunt puşi în situaţia de a apela la anumite cunoştinţe din alte domenii de activitate. Câştigă elevii care au cel mai mare număr de răspunsuri corecte.
Se pot alcătui şi jocuri de perspicacitate, care, la rândul lor apelează la cunoştinţele acumulate de elevi de-a lungul anilor de studiu.

Ce numere poţi forma?

Scopul jocului: mânuirea beţelor de chibrituri în formarea de cifre romane
Sarcina didactică: construirea numerelor cu ajutorul beţişoarelor
Materiale: beţişoare de chibrituri
Desfăşurarea jocului:

La joc participă toţi elevii. Ei sunt împărţiţi în 2 echipe. Fiecare participant are o cutiuţă de chibrituri. În termen de 5 minute ei trebuie să construiască cât mai multe numere scrise cu cifre romane. După 5 minute cele 2 echipe se schimbă între ele şi trebuie să identifice numerele scrise de cealaltă echipă. Este câştigătoare echipa care identifică toate numerele.

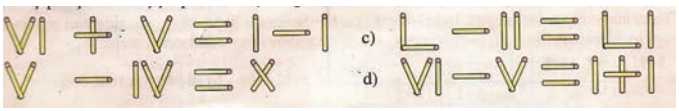
Schimbă-i poziţia!

Scopul jocului: mânuirea beţelor de chibrituri în efectuarea de calcule cu cifre romane
Sarcina didactică: construirea numerelor cu ajutorul beţişoarelor
Materiale: beţişoare de chibrituri
Desfăşurarea jocului:

La joc participă toţi elevii. Fiecare participant are o cutiuţă de chibrituri. Ei primesc o fişă cu exerciţii în care calculele sunt greşite. Elevii trebuie să identifice greşeala prin schimbarea poziţiei unui singur beţişor. Câştigător este elevul care termină primul sarcina.

Pentru complicarea jocului li se cere elevilor să scrie cu cifre romane, folosind beţişoarele, numerele 9, 16, 24. Apoi, trebuie să deplaseze trei beţişoare la fiecare dintre numerele formate pentru a obţine numerele 61, 54, 46. Câştigător va fi elevul care termină primul sarcina.

Scăriţa învingătorilor!



Scopul jocului: identificarea numerelor scrise cu cifre romane
Sarcina didactică: construirea unui puzzle
Materiale: puzzle
Desfăşurarea jocului:

Elevii primesc un puzzle care în stânga imaginii are numere scrise cifre romane iar în dreapta numerele scrise cu cifre arabe. Copiii trebuie să identifice legătura dintre acestea şi să resolve puzzelul. Vor obţine un copil care urcă o scară. Cîştigători sunt cei care urcă scara corect. (Anexa nr.1)

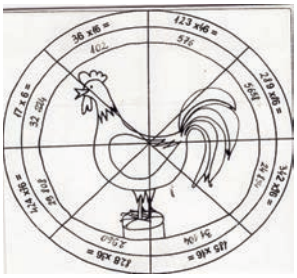
Jocuri didactice matematice desfăşurate pentru consolidarea celor patru operaţii

Introducerea operaţiilor cu numere naturale are la bază operaţiile cu mulţimi de obiecte. Acestea constituie baza intuitiv-concretă pentru înţelegerea de către elevi a operaţiilor cu numere naturale, precum şi pentru formularea regulilor de operaţie, reguli absolut necesare a fi stabilite pentru efectuarea operaţiilor cu numere mai mari, când este imposibil să se reprezinte un număr mare de elemente.

Familiarizarea cu operaţiile cu numere naturale nu se face izolat, ci pe baza cunoştinţelor însuşite anterior: conceptul de număr natural, numeraţia, relaţia de ordine definită pe mulţimea numerelor naturale. Se începe cu adunarea şi scăderea pentru că ele sunt mai accesibile şcolarului de vârstă mică, au un pronunţat caracter intuitiv şi corespund particularităţilor lui de vârstă. Se continuă treptat cu înmulţirea şi împărţirea introduse în clasa a III-a. În clasa a IV-a elevii au contact cu înmulţiri de numere mai mari, respectiv a unui număr format din ZU cu un număr format din ZU sau chiar SZU. De asemenea, tot acum se învaţă şi împărţirea cu rest cât şi proba acesteia.

Roata învingătorului

Scopul jocului: rezolvarea exerciţiilor ce conţin înmulţiri diverse
Sarcina didactică: construirea unei roţi



Materiale: foarfecă, creioane, lipici, fişă
Desfăşurarea jocului: Elevii primesc o fişă ca cea alăturată. Ei trebuie să detaşeze prin decupare primul cerc al fişei, cel ce conţine calculele. Apoi se efectuează fiecare calcul şi se potriveşte rezultatul.

Câştigător este elevul sau elevii care îndeplinesc sarcina corect.

Cine rezolvă mai bine ?

Scopul jocului: dezvoltarea gândirii logice, consolidarea deprinderii de a rezolva exerciţii de adunare, scădere, înmulţire şi împărţire.
Sarcina didactică: efectuarea unor exerciţii cu cele patru operaţii.
Material: câte un cartonaş cu diferite operaţii pentru fiecare şir de bănci, cuprinzând atâtea operaţii câţi elevi sunt în şirul respectiv.
Desfăşurarea jocului:

Cartonaşele întoarse cu faţa în jos vor fi date

elevilor din ultimele bănci. La semnalul învăţătorului, elevul întoarce cartonaşul, rezolvă primul exerciţiu şi-l dă celui din faţă care rezolvă exerciţiul următor etc.

Căştigă şirul de bănci al cărui cartonaş a ajuns primul în faţă, cu toate exerciţiile rezolvate corect.

Exerciţiile fiind rezolvate cu creionul, rezultatele se pot şterge şi cartonaşele se schimbă între rânduri, putându-se folosi de mai multe ori.

Foarte gustos !

Scopul jocului: consolidarea deprinderilor de calcul, dezvoltarea atenţiei şi a percepţiei.
Sarcina didactică: efectuarea unor exerciţii de împărţire
Material: fişe de muncă independentă
Desfăşurarea jocului:
Jocul se desfăşoară individual.

Învăţătoarea împarte elevilor fişele şi apoi le spune: "Un hoţ a furat din fiecare borcan bomboane. Taie cu o linie în fiecare borcan numărul de bomboane furate şi socoteşte câte bomboane rămân. Dacă vrei să ştii cine este hoţul, colorează rezultatele obţinute!"

Câştigă cei care au rezolvat corect exerciţiile şi au colorat rezultatele.

Bibliografie:

1. Aron, I., Herescu I. Ghe., (1997), Aritmetica pentru învăţători, Editura Didactică şi Pedagogică, Bucureşti
2. Mărcuţ, I., (2008), Metodica predării matematicii în învăţământul primar, Editura Alma Mater, Sibiu
3. Suluţu, M., Gheba, G., Gheba, L., Popovici, C., (1997), Jocuri didactice şi probleme de perspicacitate matematică pentru preşcolari şi şcolarii claselor I-IV, Editura Universal Pan, Bucureşti

Cum includ jocul în activitățile din bibliotecă

Doina Blaga
Bibliotecar
Liceul Tehnologic ”Avram Iancu” Sibiu

Copilul râde:
"Înțelepciunea și iubirea mea e jocul!"
Tânărul cântă:
"Jocul și-nțelepciunea mea-i iubirea!"
Bătrânul tace:
"Iubirea și jocul meu e-nțelepciunea!" (Lucian Blaga, Trei fețe)

Jocul este o activitate plăcută care-l prinde pe om în mrejele ei la orice vârstă. El aduce bună dispoziţie şi relaxare. Mijloceşte conectarea plăcută cu alte persoane, care devin parteneri de joc.

Bibliotecile au evoluat de-a lungul anilor de la simple depozite de cărți la centre vibrante, pline de activități care încurajează învățarea, socializarea și dezvoltarea personală. Una dintre cele mai inovative metode de a atrage și a implica elevii în activităţile din bibliotecă este utilizarea jocurilor. Jocurile nu sunt doar pentru distracție; ele pot avea un rol educativ, social și de dezvoltare a abilităților.

În acest articol, vă voi împărtăşi cum utilizez diferite jocuri în activitățile din biblioteca unde slujesc, oferind exemple concrete.

Îmi place să mă joc şi includ adesea jocul în activităţile din bibliotecă. Folosesc jocul atât la începutul activităţilor, cât şi pe parcursul acestora. Sau închei activitatea cu un joc. Utilizez mult jocurile de încălzire şi spargerea gheţii, precum şi jocurile de rol.

De multe ori, elevii vin în bibliotecă plictisiţi şi cu nasul în telefon. Sunt luaţi pe sus de către profesor sau de către mine şi aduşi aici. Par dezorientaţi şi sunt gălăgioşi. Un joc de încălzire îi insufleţeşte şi-i pregăteşte pentru activitate. Îi conectează unul cu altul şi cu coordonatorul activităţii, în cazul nostru, cu bibliotecarul, devenind un grup închegat. Cercetătorii au descoperit că *apartenența la comunitate și sentimentul de parte dintr-un grup au fost unul dintre principalii factori care conduc la participare și motivație (1).*

Jocul şi activităţile care implică mişcare fac ca timpul petrecut la bibliotecă să rămână memorabil. Copiii şi adolescenţii se plictisesc foarte repede. A sta liniştiţi să te asculte cu gura căscată este de domeniul trecutului. Este nevoie de experiențe jucăușe și practice, care să plaseze elevul în centrul activității. *Activitățile de spargere a gheții unt esențiale în construirea unui mediu pozitiv și productiv. Ele ajută la îmbunătățirea abilităților de vorbire și ascultare, precum și îmbunătăţirea stării de spirit și activării creierului. Creează un spațiu de învățare sigur și promovează flexibilitatea și dorința de a învăța. Să fie folosite la începutul fiecărei ore pentru a ajuta la energizarea și motivarea elevilor (3).*

Pentru ca un joc să aibă reuşită, este neaparat nevoie ca bibliotecarul să aibă bună dispoziţie şi să fie

stăpân pe jocurile ce le va propune.

Un alt aspect foarte important atunci când vine vorba de joc este spaţiul. Din nefericire, foarte multe biblioteci şcolare duc lipsă de spaţiu. Personal, mi-am dorit foarte mult să am în bibliotecă un loc unde să încapă o clasă întreagă. Cu ajutorul colegilor de la departamentul administrativ, am reuşit să creez acest loc, desfăcând un raft dublu şi mutându-l pe lateral. În spaţiul creat, încap în cerc 30 de scaune pliabile.

Aşadar, pregătesc cele 30 de scaune pliabile şi-i invit să ia loc. Să-şi tragă sufletul. Le prezint ce va urma să facem. După care, le spun: Vreţi să ne prostim? Daaa, răspund aceştia. Şi ne prostim ducându-ne degetul mare la tîmple, scoţând limba şi făcând zgomot.

Uneori, îi ridic în picioare şi ne jucăm jocul *Căluţul* (3), pe care l-am învăţat la Cursul de arta povestirii cu Giorgiana Popan de la Asociaţia Atelier de Cuvinte. Le descriu cum se joacă acest joc: vom da un nume căluţului, el va trece în galop pe lângă mai multe persoane: rege, regină, fete, băieţi, fotografi. Când va trece pe lângă acestea va trebui să mimăm anumite gesturi: când trecem pe lângă rege spunem: Majestate! Şi ne înclinăm. Când trecem pe lângă regină salutăm cu mâna. Când trecem pe lângă fete, ne isterizăm, aşa cum fac fetele..., când trecem pe lângă băieţi ne arătăm muşchii, când trecem pe lângă fotografi rostim cic, cic, cic şi gesticulăm cu degetele. Când le spun sărim de n ori, sărim împreună câte ori menţionez.

După ce ne-am jucat un pic, ne aşezăm şi le spun: *Ne aşezăm bine, bine* (şi mă mişc energic pe scaun ca să mă aşez bine) *şi ne concentrăm*, ne concentrăm (şi duc degetele la tâmple). Le place mult jocul acesta cu *ne concentrăm*, ne concentrăm... De obicei, procedez aşa înainte de-a le spune o poveste.

Folosesc şi **jocuri de creaţie**. Pentru astfel de activităţi, am cumpărat 30 de clipboarduri şi o sumedenie de creioane. De exemplu, înainte de Crăciun, m-am jucat cu o clasă de-a IX-a de-a *Desenează-ţi cadoul dorit*. Întreaga clasă a venit în bibliotecă. I-am aşezat pe scaune în cerc. Le-am distribuit clipboardurile, cu câte o foaie şi un creion şi le-am cerut să deseneze pe foaie ce doresc să le aducă Moş Crăciun. Dacă vor desena, cu siguranţă li se vor îndeplini dorinţele. Le-am spus că pot să nu-şi scrie numele, dar majoritatea şi l-au scris. Le-am mai spus că le voi trimite desenele chiar eu lui Moş Crăciun. Cei de clasele a IX încă mai cred în promisiuni. Toţi s-au pus pe treabă. Unii foarte serios. Le-a luat ceva timp. Erau foarte concentraţi. Am adunat materialele şi desenele. Le-am pus bine într-o folie şi am trimis un gând spre Moşu... După Crăciun, am *citit* desenele... Trei ceruseră chitară, unul un computer. Două fete bijuterii. Unii articole de îmbrăcăminte şi încălţăminte. După Crăciun, ne-am întâlnit din nou. Multora li s-au îndeplinit dorinţele desenate.

Jocuri amuzante de creare a bunei dispoziţii:

D-na MBL

Toţi stăm în cerc. Eu voi începe zicând primului de lângă mine: Doamna MBL este acasă? Cel întrebat răspunde: Nu ştiu. Stai să-l întreb pe vecinul şi îl întreabă: Dna MBL este acasă şi tot aşa pe rând procedează toţi. Variem jocul şi spunem pe diferite tonuri sau fără să ni se vadă dinţii. Varianta asta fără dinţi e haioasă rău!

Jocul ”Cine are…..să se ridice” - pe sistemul scaunelor muzicale. Un elev nu are scaun. El stă în mijloc şi spune: ”Cine are…..să se ridice”

De exemplu: Cine are pantaloni albaştri să se ridice. Şi se ridică toţi cu pantaloni albaştri. Şi cine rămâne fără scaun întreabă. Cine a mâncat micul dejun să se ridice...

Acest joc îi prinde. Le place.

Folosesc şi jocuri de competiţie.

Le-am cumpărat o mini Masă de fotbal şi o Tablă de darts. Cuburi rubik.

Mențiune: În urmă cu vreo 7 ani, am urmat un Curs de animatori şi apoi am lucrat la un Centru de zi împreună cu soţul meu. La un moment dat, ne-am dorit să creăm un site unde să adunăm materiale educative şi jocuri. Am xeroxat toate cărţile ce le-am găsit prin biblioteca judeţeană şi am fişat multe jocuri. Nu am apucat să finalizăm proiectul. Zilele acestea, dând căutare pe internet, am rămas surprinsă de câte materiale se găsesc. Asta şi datorită timpului din pandemie când s-au împărţit cu generozitate materiale. Da. Sunt materiale despre cum şi ce să ne jucăm. Mai e nevoie să găsim timp şi spaţiu de joacă.

Resurse web

https://improv.ca/warm-ups/
https://sixth.ucsd.edu/_files/_home/student-life/icebreakers-teambuilding-activities-energizers.pdf
https://digitalcommons.georgefox.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1157&context=tcl
https://scholarworks.gsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=&httpsredir=1&article=1037&context=univ_lib_facpub
https://library.educause.edu/-/media/files/library/2014/3/eli7106-pdf.pdf
https://academicjournals.org/journal/IJLIS/article-full-text-pdf/DDC2F9F5492
https://digitalcommons.murraystate.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2451&context=scholarsweek
Downie, S. și Proulx, S. (2022). Investigarea rolului gamification în programarea pentru tineret a bibliotecilor publice centrată pe alfabetizare. International Journal of Play , 11 (4), 382–404.

https://doi.org/10.1080/21594937.2022.2136637
Effect of Movement Activities on Student Engagement: A Handbook of Movement Activities for Elementary Teachers
https://digitalcommons.cwu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1164&context=graduate_projects

Jocul: "În curtea bunicilor"

Marinela Iuliana Popa
Profesor învățător preșcolar
Crăciun Simona Maria
Profesor învățător preșcolar
Grădinița cu program prelungit "Rază de Soare" Mediaș

Jocurile didactice matematice la fermă sunt o modalitate excelentă de a învăța copiii concepte matematice într-un mod distractiv și interactiv. Iată un exemplu de joc pe care îl poți folosi la grupa mare.

Titlul jocului: "În curtea bunicilor"
Nivel II- Grupa: Mare
Domeniul Știință- Activitate matematică
Scopul jocului:

- Consolidarea număratului în limitele 1-7 și verificarea capacităţii de a compune şi descompune un număr dat;

Obiective operaţionale:

- să constituie mulţimi cu 1-7 elemente;
- să raporteze numărul la cantitate şi cantitatea la număr;
- să compună şi să descompună numere în limitele 1-7, utilizând o gamă largă de variante;
- să perceapă numărul în întregul său;
- să rezolve sarcinile fişei;

Sarcina didactică:

- Compunerea şi descompunerea unui număr;

Regulile jocului:

Copilul numit va aşeza fiecare animal la căsuţa lui. Se vor denumi grupele formate. Se va asocia cifra corespunzătoare numărului de elemente ale fiecărei mulţimi. Copiii vor enumera grupele cu cele mai multe, respectiv cele mai puţine animale. Copiii vor compune şi descompune numerele aşezând animalele unei grupe în 2 adoposturi (descompunere), ori completând elementele unei mulţimi (compunere). Se motivează de fiecare dată aşezarea. Pune figurinele sau imaginile cu animalele pe masă sau pe podea. Aranjează-le astfel încât copiii să le poată vedea bine.

Elemente de joc: surpriza, mânuirea materialului.

Material didactic: siluete cu animale domestice (găini, oi, căţeluşi, pisici, cai, porci, vaci, etc.), imagini cu căsuţele animalelor.

Desfăşurarea jocului:

Animalele au ieşit la păscut şi trebuie să se întoarcă la casele lor. Copii le vor ajuta să intre în căsuţa lor. Vor număra fiecare grupă si vor asocia cu cifra care corespunde numărului de animale din casă. Un copil va primi rolul de fermier. În fiecare căsuţă vor fi 2, 3, 4 animale. Copilul care a primit rolul de fermier va trebui să copleteze numărul animalelor astfel încât în fiecare adăpost să fie câte 7 (6, 5 4 sau 3) animale.

Exemplu: *În coteţ erau 5 găini. Eu am aşezat încă 2 şi acum sunt 7 găini.*

În coteţ erau 7 găini. Au plecat să mănance iarbă 3 găini. Câte au rămas în coteț?

Copiii numără animalele din căsuţe. Fiecare fermier va verbaliza acţiunea efectuată.

La fel se va proceda şi cu celelalte căsuţe.

Rolul de fermier îl va primi acel copil care ştie să raspundă la o ghicitoare despre animale domestice.

Exemple de întrebări:

Cot-co-dac! Un ou de aur
Lasă iute în cuibar
Şi în colbul de pe drum
Face baie iar şi iar.
Aţi văzut ce gospodină
E la casă o…

(Găina)

Are coarne şi bărbiţă,
Părul aspru şi-o codiţă.
Ea pe pomi se caţără,
Iedul drag îşi apără.

(Capra)

Un prieten credincios,
Fără frică, bătăios,
Hoțul frică de el are
Când îi iese în cărare.
Cel ce curtea ți-o păzește?

Poți să spui cum se numește?

(Câinele)

Vara buruieni îi dai
Toamna, boabe și mălai,
Cartofi, sfeclă furajeră.
Grăsanul nostru de-aici
Iarna dă la schimb, șorici,
Cârnați, caltaboși, cărniță,
și-o gustoasă șunculiță.

(Porcul)

Cât e vară – cucurigu!
Cucurigu – când dă frigul!
Cine-i frate dumnealui?
Cum îl cheamă?
Poți să-mi spui?

(Cocoșul)

E păzită zi și noapte
Când manâncă sau dă lapte,
Sau când doarme (că-i firesc)
De un câine ciobănesc.
Puiul i-l sacrificăm
Când de Paște îl mâncăm.
De e neagră sau bălaie
Știm cu toții că e..

(Oaie)

Este un prieten bun,
El mă duce unde-i spun
Cu căpăstru şi cu şa
Iarna-mi plimbă sania.

(Calul)

Cu pernuțe la labuțe,
Cine calcă-ncetișor
Parcă umblă pe covor?
Iară bieții șoricei,
Fug iute din calea ei!

(Pisica)

Ba își umflă penele
și-și pune mărgelele,
Ca să facă pe mărețul,
Ba pe urmă, cântărețul,
Cu gâtul lui costeliv,
Devine cam guraliv.

(Curcanul)

Atunci când sunt în ogradă
Ga, ga, ga se iau la sfadă,
Iar când sunt pe lângă lac,
Baie întruna ele fac.

(Gâsca)

Ghemuleț cu frați mai mulți,
Piuind umblă desculț,
După apă și mâncare.
Puf de aur, puf de soare.
Cine-i oare?

(Puiul)

Cred că macu-i place tare
Zilnic cere-n gura mare
După atâta mac-mac-mac
Pleacă să înoate-n lac.

(Rața)

Este mare, coarne are,
Hrănită bine e-n stare
Să-ți dea lapte și smântână,
Brânză proaspătă și bună.

(Vaca)

Variantă:

Copilul ales va primi 7 (5,4, 6) animale. Ei au sarcina de a aşeza animale în două casuţe şi apoi vor spune cum le-au aşezat.
Exemplu: Eu am aşezat cele șapte oiţe astfel: cinci în primul grajd și două în al doilea grajd. Împreună sunt şapte oiţe.
Se verifică prin numărare şi se alege cifra corespunzătoare. Vor fi solicitaţi mai mulţi copii să spună cum au aşezat animalele de la fermă.

Evaluarea activităţii: Se realizează prin fișa de lucru, dar și oral.

Acest tip de joc ajută copiii să își dezvolte abilitățile de numărare, adunare, scădere, logică și rezolvare de probleme într-un context familiar și interesant pentru ei. Curtea bunicilor oferă un mediu sigur și familiar, perfect pentru astfel de activități.

Bibliografie: *https://totuldespremame.ro/copilul-tau/100-de-ghicitori-cu-animale-domestice*

Bibliotecar pentru o zi

Daniela Badea
Bibliotecar
Liceul Teoretic "Constantin Noica" Sibiu

- **Clasa**: a V-a

- **Scop**: orientarea elevilor, prin joc, în utilizarea și organizarea documentelor bibliotecii, aprecierea muncii de bibliotecar

- **Obiective**:

- să găsească cartea dorită într-o bibliotecă;
- să identifice domeniul în care se încadrează cartea;

- să amplaseze corect cărțile la raft.

- **Materiale necesare**:

- cărţi;
- margareta documentelor;
- fişe de lucru cu titluri de cărţi din domeniile: literatură română şi străină, istorie, geografie, biologie, matematică, fizică, chimie, religie etc.
- fișe de lucru cu nume de autori;
- tabele de autori;
- foi A4, stickere în formă de inimioare;
- materiale de scris.

- **Locul de desfăşurare**: biblioteca școlară
- **Număr de participanți**: 25 de elevi împărțiți pe grupe

JOC - ȘTAFETA

Etape de desfăşurare:

Bibliotecarul va prezenta elevilor margareta documentelor facând trimiteri la rafturile corespondente. Corespunzător fiecărei clase va indica amplasarea raftului şi va exemplifica cu cărţi reprezentative prin titlul lor, sau cunoscute de elevi. Li se vor prezenta, explica și exemplifica modalitatea de folosire și stabilire a tabelelor de autori, a noțiunii de vedetă a cărții și stabilirea semnului de autor. Bibliotecarul va pune la dispoziție cărți amplasate pe două mese (una pentru activitatea I și alta pentru activitatea II) pe care elevii le vor folosi în îndeplinirea sarcinilor.

Activitatea I – timp: 15 minute

Grupele de elevi vor primi fişe de lucru cu titluri de cărți și vor nota, consultând margareta documentelor, clasa principală unde se încadrează fiecare titlu şi vor indica raftul în bibliotecă, folosind sistemul de orientare prin codul culorilor existent. După exersarea teoretică se va trece la cea practică: fiecare elev va lua din locul special amenajat câte o carte și va trebui să stabilească clasa principală și să o amplaseze corect în raft.

Elevii se consultă în grup și efectuează pe rând activitatea. Pe măsură ce se întoarce de la raft câte unul, bate palma și pleacă următorul elev. Echipa care termină prima va primi stickere sub formă de inimioare pentru fiecare sarcină îndeplinită corect.

Activitatea II – timp: 15 minute

Se reorganizează elevii în alte grupe, numiți aleatoriu. Se reia jocul ȘTAFETA cu următoarele sarcini de lucru:

- Grupele de elevi vor primi fişele de lucru cu nume de autori urmând să le aranjeze în ordine alfabetică. Numele de autori din fișe vor avea dificultate graduală.
- Vor stabili și vor nota pe foi vedeta și semnul de autor la exemplele din fişă.

Elevii se consultă în grup și efectuează pe rând activitatea. Fiecare elev va merge la masa cu cărți și o va lua pe cea care se regăsește în fișa de lucru primită, vor identifica vedeta cărții si semnul de autor. Pe măsură ce unul termină, bate palma și pleacă următorul elev. Echipa care termină prima va primi stickere sub formă de inimioare pentru fiecare sarcină îndeplinită corect.

Activitatea III – timp: 15 minute

Se reorganizează elevii în alte grupe, numiți aleatoriu. Se reia jocul ȘTAFETA cu următoarele sarcini de lucru:

- Fiecare elev va stabili cota cărții luate în etapa precedentă, prin consultarea tabelelor de autori, o va trece pe carte și va amplasa cartea în raftul corespunzător.

Elevii se consultă în grup și efectuează pe rând activitatea. Pe măsură ce unul termină, pleacă și aranjează cartea la raft, se întoarce, bate palma și pleacă următorul elev. Echipa care termină prima va primi stickere sub formă de inimioare pentru fiecare sarcină îndeplinită corect.

Elevii care au obținut cele mai multe stickere vor fi recompensați cu cărți și diplome de *Cel mai bun bibliotecar*.

Jocul didactic, punte între joc și muncă

Milena-Cristina Bîrchi
Profesor învățământ primar
DanielaMuntean-Cioplea
Profesor învățământ primar
Liceul Teoretic "Constantin Noica" Sibiu

Jocul reprezintă un ansamblu complex de acte, operații și acțiuni centrate în jurul unei teme principale, care se derulează secvențial și induce o stare de captivitate totală și abandon față de presiunile din afară, bucurie și plăcere.

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 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 se numără: *Fluierul, Lupul și vânătorii, Cozonacul.*

Pentru copil, jocul este o activitate cu multiple implicații psihologice și pedagogice care contribuie la informarea și formarea lui ca om, jocul îi activează gândirea, îi reliefează voința, îi înaripează fantezia și îi ascute inteligența, jocul punând bazele personalității și caracterului copilului.

Jocul didactic este o punte de legătură între activitatea predominantă a copilului în grădiniță și activitatea specifică școlii. Acesta furnizează multiple situații de învățare care au o eficiență deosebită în achizițiile școlarului, fiind antrenant pentru toți elevii, crescându-le încrederea în ei și în capacitățile proprii, crescându-le performanțele, siguranța și promptitudinea în răspunsuri, deblocându-le potențialul creator. Jocul didactic are un conținut bine conturat, plecând de la noțiuni dobândite de elevi până atunci, iar prin sarcina dată 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.

Pentru ca învățarea prin joc să fie eficientă, este nevoie ca jocul să fie conceput în funcție de obiectivele urmărite în lecție, sarcina didactică să fie clar formulată și să se asigure elementul distractiv care produce bucurie. De asemenea, este important ca jocul să se încheie cu aprecieri individuale și colective în ceea ce privește realizarea sarcinii de învățare. Jocul didactic exercită o influență formativ-educativă asupra copilului, prin îmbinarea armonioasă atât a sarcinilor și funcțiilor specifice jocului, cât și a sarcinilor și funcțiilor specifice învățării.

Din punct de vedere metodologic, jocul didactic cuprinde următoarele momente:

- organizarea spațiului (sala de clasă/grupă, în aer liber);
- introducerea în joc;
- prezentarea materialului didactic;
- precizarea titlului și a scopului jocului;
- explicarea și demonstrarea regulilor jocului;
- fixarea regulilor;
- demonstrarea regulilor 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/colective.

Etapele unui joc didactic sunt următoarele:

- scopul jocului, este o finalitate spre care tinde jocul și pentru care a fost proiectat, gândit;
- conținutul jocului, cuprinde toate cunoștințele, informațiile, priceperile și deprinderile cu care copiii operează în timpul jocului;
- sarcina didactică, indică ce anume trebuie să facă efectiv copiii în timpul jocului;
- regulile jocului, sunt în strânsă legătură cu sarcina didactică și ajută la îndeplinirea acesteia, ele sunt obligatorii pentru toți participanții;
- elemente de joc, reprezintă acele elemente folosite în timpul jocului pentru a da acestuia o coloratură cât mai plăcută și distractivă.

Prin intermediul jocului didactic se pot asimila noi informații, se pot verifica și consolida anumite cunoștințe, priceperi și deprinderi, se pot dezvolta capacități cognitive,

afective și volitive ale copiilor, se pot educa trăsături ale personalității creatoare, se pot asimila modele de relații interpersonale, se pot forma atitudini și convingeri.

Beneficiile învățării prin joc sunt:

- dezvoltarea competențelor, jocul încurajează efortul și realizările, pentru că oferă provocări, iar pentru a atinge aceste realizări trebuie ca elevii să își maximizeze abilitățile;
- dezvoltarea încrederii în sine, jocul și dificultățile pe care le aduce construiește încrederea în 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 se joacă sunt într-un mediu pozitiv, amuzant, sigur și lipsit de stres; jocul este sigur și nu reprezintă o unealtă de amenințare;
- învățarea experiențială îmbunătățește memoria, scopul învățării prin joacă este crearea unei experiențe de învățare pentru a ajunge la o învățare eficientă;
- dezvoltarea abilității de soluționare a problemelor, jocurile dezvoltă imaginația și creează experiență în a găsi noi modalități creative de a rezolva problemele.

Jocul didactic, integrat în activitatea instructiv-educativă din grădiniță și școală, formează și întărește colectivul de elevi, stimulează concurența și onestitatea prin regulile de joc ce trebuie respectate de toți participanții.

Având în vedere toate valențele formative pe care le are jocul didactic și toate beneficiile pe care acesta i le oferă copilului în dezvoltarea sa armonioasă, dar și bucuria resimțită în timpul jocului, putem afirma că jocul, în multitudinea lui de forme, este terapie, atât pentru copii cât și pentru adulți, care reușesc să pășească din nou către un tărâm păstrat adânc în suflet, tărâmul copilăriei.

Bibliografie:

- Catalano, H., Albulescu, I., Didactica jocurilor, EDP, 2019;
- Cotuna, R., Locul și rolul jocului didactic în învățare, Revista Învățământului primar nr. 3-4, București, Editura Miniped, 2005;
- Elkonin, D., B., Psihologia jocului, București, EDP, 1980;

Activități practice bazate pe joc

Cristina-Maria Dordea
Profesor învățământ primar
Școala Gimnazială Nr.10 Sibiu

,,Muzica însuflețește universul, dă aripi minții,
zbor imaginației și viață tuturor."
(Platon)

Muzica ne transportă oriunde ne dorim să fim, e ca o mașină care ne poate teleporta în orice timp și în orice loc vrem noi. Trebuie doar să o alegem bine. Și e acel ingredient aproape magic care ne poate schimba starea aproape imediat. Ne poate înveseli, ne poate face nostalgici, ne amintește de persoana iubită, de alte vremuri din viețile noastre sau ne poate face să încingem ringul de dans de la ritmul înnebunitor.

O sugestie pentru introducerea jocului în activitatea instructiv-educativă ,, Atelierul muzicii"

Clasa a III-a (accesibil pentru toate vârstele)

Disciplina: Muzică și mișcare

Interdisciplinaritate: Limba și literatura română, Limba engleză, Dezoltare personală, Educație fizică și sport.

Scopul activității:

Dezvoltarea interesului pentru muzică ;

Exprimarea sentimentelor prin muzică;

Obiective:

- Dezvoltarea capacității de exprimare liberă prin intermediul muzicii;
- Stimularea încrederii în propria capacitate de a crea și a o stimula;
- Interacționarea cu toți participanții.
- Dezvoltarea capacității de a asculta activ

Materiale necesare: sticle, pietricele, jucării muzicale (trianglu, maracas, xilofon, tobe, clopoței), laptop, boxe audio, microfon, telefoane.

Loc de desfășurare: in/outdoor

Număr de participanți: 23

Metode: conversația euristică, explicația, exercițiul, problematizarea.

Scurtă descriere:

Știind că fiecare dintre noi are propria muzicalitate redată prin voce, am făcut cunoștință cu primul instrument muzical. Fiecare copil va ,,interpreta" un cuvânt. Se vor descoperi alte părți ale corpului care pot fi numite ,,instrumente" (pocnitul degetelor, bătăi din palme, loviri ale picioarelor, calcat apăsat/ușor, etc.).

Folosind percuția corporală, jocuri cu bătăi din palme, dans, gesturi care însoțesc versurile unui cântec, mișcarea este în strânsă legătură cu muzica și ne ajută să

fim mai fericiți.

În muzică putem folosi și instrumentele muzicale. Se vor identifica jucăriile muzicale.

Se solicită copiilor jocuri și exerciții muzicale de improvizație.

Fiecare copil va prezenta cântecul improvizat, în fața spectatorilor, fiind răsplătit cu aplauze.

Finalul activității va aduce în atenția copiilor întrebările de reflecție:

- Cum v-ați simțit participând la această activitate?

- Cât de greu a fost să înțelegeți informațiile prezentate?

- Ce v-a plăcut mai mult? Sau nu? Argumentați!

- A fost utilă această activitate? Argumentați !

- Cum credeți că aceste lucruri învățate ne vor ajuta în viața de zi cu zi?

Littleton (1998) a recunoscut că copiii mici se pot implica în diverse tipuri de joc muzical. Acestea includ „jocul de muzică cooperativă", în care copiii sunt implicați într-o explorare muzicală interactivă sociabilă; „jocul muzical funcțional", în care copiii explorează potențialul sonor al unei serii de materiale și experimentează tehnici; „jocul muzical constructiv", în care explorarea funcțională este extinsă în improvizație și compoziție creativă; „jocul de muzică dramatică", în care copiii îmbină muzica cu teatrul; „muzica kinestezică", în care copiii se concentrează pe mișcare sau dans ca un răspuns ludic la muzică; și „jocuri cu reguli", în care copiii se implică în jocuri muzicale structurate orientate în grup, cum ar fi jocuri însoțite de cântec sau/şi de bătăi din palme (Littleton, 1998, așa cum este citat în Morin, 2001, p. 25). Acest ultim tip de joc muzical este adesea parte a programelor de învățământ muzical timpuriu.

Din aceste studii rezultă că educatorii muzicali din prima copilărie ar trebui să depună eforturi pentru a încuraja toate tipurile de muzică ca bază a unui curriculum emergent, centrat pe copil.

https://mimamuzica.ro/blog/educatia-muzicala-timpurie/puterea-jocului-muzical-un-curriculum-orientat-catre-copil-in-educatia-muzicala-timpurie/

Sugestii muzicale:

1 A Ram Sam Sam | Cântec pentru copii + karaoke | HeyKids
https://www.youtube.com/watch?v=935UBEm0gg0

2 Instrumente Muzicale și Cum Funcționează _ Ce Este Sunetul_
https://www.youtube.com/watch?v=Yt-IOqstXd8

3 Jocuri muzicale-cântecul paharelor

https://www.youtube.com/results?sp=mAEB&search_query=3+jocuri+muzicale-cantecul+paharelor

4 Exerciții ritmice cu bătăi din palme

https://www.youtube.com/results?sp=mAEB&search_query=4+Exerci%C8%9Bii+ritmice+cu+b%C4%83t%C4%83i+din+palme

5 Clap Clap Sound - Singen, Tanzen und Bewegen __ Kinderlieder

https://www.youtube.com/results?search_query=5+Clap+Clap+Sound+-+Singen%2C+Tanzen+und+Bewegen+__+Kinderlieder

6 Ritmograma - we will rock you

https://www.youtube.com/results?search_query=6+RITMOGRAMA+-+WE+WILL+ROCK+YOU

Dacă vrem să învățăm, trebuie să ne jucăm, să cântăm și să ne distrăm!

Webografie:

https://www.postmodern.ro/articol/citate-despre-muzica/
https://www.youtube.com/watch?v=935UBEm0gg0
https://www.youtube.com/watch?v=Yt-IOqstXd8
https://www.youtube.com/results?sp=mAEB&search_query=3+jocuri+muzicale-cantecul+paharelor
https://www.youtube.com/results?sp=mAEB&search_query=4+Exerci%C8%9Bii+ritmice+cu+b%C4%83t%C4%83i+din+palme
https://www.youtube.com/results?search_query=5+Clap+Clap+Sound+-+Singen%2C+Tanzen+und+Bewegen+__+Kinderlieder
https://www.youtube.com/results?search_query=6+RITMOGRAMA+-+WE+WILL+ROCK+YOU
https://mimamuzica.ro/blog/educatia-muzicala-timpurie/puterea-jocului-muzical-un-curriculum-orientat-catre-copil-in-educatia-muzicala-timpurie/

Valențe instructiv-educative ale jocului didactic

Mioara Cărăbulea
Profesor învățământ primar
Școala Gimnazială Ocna Sibiului

Jocul reprezintă un ansamblu de acțiuni și activități care, pe baza unei bune dispoziții și a deconectării, realizează obiective de educație intelectuală, morală, fizică[1]. Deși supraveghetor, transmițător de cunoștințe în vederea achiziționării unor informații, tehnici, atitudini, valori, el devine „consilier tehnic și afectiv pentru elevii săi, sursă de modele acționale, partener într-o operă comună: construirea personalității elevilor."[2]

În viața de fiecare zi a copilului, jocul ocupă un rol important, deoarece, jucându-se, copilul își satisface nevoia de activitate, de a acționa cu obiecte reale sau imaginare, de a-și asuma diferite roluri și situații cât mai similare cu realitatea. Este cunoscută nerăbdarea cu care copiii își așteaptă prietenii de joacă, seriozitatea cu care se încadrează în respectarea regulilor și realizarea sarcinilor jocului, dorința lor de a câștiga întotdeauna, transformând orice activitate ludică în competiție.

Jocul reprezintă o activitate extrem de importantă pentru copil, la fel cum munca este extrem de importantă pentru adult. Așa cum adultul se simte împlinit prin lucrările pe care le realizează, tot așa și copilul se simte important prin succesele sale ludice.

Orice copil se angajează total în jocul său, dar educația prin joc nu trebuie să se limiteze doar la joc, ci în această joacă este necesar să facem loc muncii.

Din momentul intrării în clasa pregătitoare, copilul nu mai poate să se joace când vrea. O bună parte din timp este acum rezervată activității de învățare.

La nivelul învățământului primar, unde se pun bazele deprinderilor de muncă intelectuală, jocurile didactice oferă un cadru favorabil pentru învățarea activă, participativă, impulsionând în același timp spiritul de inițiativă și creativitatea elevilor. Jocurile didactice utilizate în clasele CP-IV reprezintă o formă de învățare accesibilă, plăcută și atractivă, ce corespunde particularităților psihice ale acestei vârste.

Utilizând jocul în procesul de predare-învățare și chiar de evaluare, îmbinând ineditul și utilul cu plăcutul, activitatea didactică va deveni mai interesantă și mai atractivă. În general, în și prin joc, elevul se dedică complet, atât din punct de vedere fizic, cât și psihic, simțurile și instinctele fiindu-i la capacitate maximă. Subliniind valoarea cognitivă a jocului didactic, I. Cerghit relevă că, prin el „... copilul imaginează, rejoacă o lume reală în scopul de a cunoaște mai bine, de a-și lărgi orizontul de cunoaștere, de a-și forma anumite deprinderi."[3]

Jocurile didactice, prin gradul înalt de angajare a elevului în activitatea de învățare, constituie una din formele de învățare cu cele mai bogate efecte educative, un mod facil de a captiva atenția elevilor de diferite vârste și de stimulare a resurselor lor intelectuale. Este cunoscut faptul că lecțiile devin mai interesante, mai îmbogățite atunci când sunt înviorate cu jocuri didactice și pot să susțină efortul elevilor, menținându-le atenția concentrată și reducând gradul de oboseală.

Jocul didactic este o metodă educativă importantă în cadrul procesului de învățare, având multiple valențe instructiv-educative care contribuie semnificativ la dezvoltarea globală a elevilor. Aceste valențe se pot manifesta pe mai multe planuri, de la cel cognitiv și afectiv, până la cel social și psihomotor.

Iată principalele valențe instructiv-educative ale jocului didactic:

Valența cognitivă

- **Stimularea gândirii critice și creative**: Jocurile didactice încurajează elevii să gândească în mod critic și să găsească soluții inovative la probleme.
- **Dezvoltarea competențelor de rezolvare a problemelor**: Elevii învață să abordeze și să rezolve probleme prin strategii variate.
- **Îmbunătățirea memoriei și a atenției**: Participarea activă în jocuri contribuie la consolidarea cunoștințelor și la creșterea capacității de concentrare.

Valența afectivă

- **Creșterea motivației pentru învățare**: Activitățile ludice fac procesul de învățare mai atractiv și plăcut, ceea ce sporește interesul elevilor.
- **Dezvoltarea încrederii în sine**: Reușitele în cadrul jocurilor didactice contribuie la formarea unei imagini de sine pozitive.
- **Stimularea expresivității emoționale**: Jocurile permit elevilor să își exprime emoțiile și sentimentele într-un mod constructiv.

Valența socială

- **Promovarea cooperării și a lucrului în echipă**: Multe jocuri didactice sunt concepute pentru a fi realizate în grupuri, promovând astfel colaborarea și spiritul de echipă.
- **Dezvoltarea abilităților de comunicare**: Interacțiunea cu colegii în cadrul jocurilor didactice facilitează îmbunătățirea competențelor de comunicare verbală și non-verbală.
- **Învățarea respectului pentru reguli și pentru ceilalți**:Participarea la jocuri presupune respectarea unor reguli și a colegilor, aspect esențial în formarea comportamentului social adecvat.

Prin urmare, jocul didactic reprezintă un instrument pedagogic versatil și eficient, capabil să îmbunătățească multiple aspecte ale dezvoltării elevilor, de la cunoștințe și abilități, până la atitudini și comportamente.

Valența psihomotorie

- **Dezvoltarea coordonării motrice**: Multe jocuri didactice implică activități fizice care contribuie la îmbunătățirea coordonării și a abilităților motorii fine și grosiere.
- **Îmbunătățirea controlului corporal**: Jocurile care implică mișcare ajută elevii să își controleze mai bine propriul corp.

Valența culturală și civică

- **Îmbogățirea cunoștințelor culturale**: Jocurile didactice pot include elemente culturale, promovând astfel înțelegerea și aprecierea diversității culturale.
- **Formarea atitudinilor și valorilor civice**: Prin jocuri, elevii pot învăța despre importanța respectului, responsabilității și altruisului în cadrul comunității.

Valența interdisciplinară

- **Integrarea cunoștințelor din diferite domenii**: Jocurile didactice permit abordarea interdisciplinară, unde elevii pot aplica și conecta cunoștințele din diverse materii.
- **Promovarea învățării active și autonome**: Elevii devin participanți activi în procesul de învățare, dezvoltându-și abilități de învățare independentă.

Notă:

1 Metodica predării matematicii la clasele I-IV, București, Editura Didactică și Pedagogică, 1976, pag. 272

2 Nicolau Adrian, Revista de pedagogie, nr. 8/1988, pag. 14

3 Cerghit Ioan, Metode de învățământ, București, Editura Didactică și Pedagogică, 1976

Bibliografie

Cerghit Ioan, Metode de învățământ, București, Editura Didactică și Pedagogică, 1976

Metodica predării matematicii la clasele I-IV, București, Editura Didactică și Pedagogică, 1976,

Nicolau Adrian, Revista de pedagogie, nr. 8/1988

Copilăria jocului

Cristian Cătălinoiu
Bibliotecar
Școala Gimnazială Nr.21 Sibiu

Zice Homer cum, în ţara feacilor, peregrinul Odiseu a fost scos din ascunzişul său temporar de mingea scăpată de nişte adolescente, dintre care se distingea Nausica, fiica regelui feacilor, Alcinoos. Jocul cu mingea este, aşadar, unul din cele mai vechi jocuri atestate literar, dacă ne gândim că epopeea homerică are, conform multor cercetători ai culturii şi istoriei greceşti, peste trei milenii de existenţă.

Vizual, artele plastice participă şi ele la documentarea acestui joc milenar, complexurile arhitectonice mezoamericane, corespunzătoare unor mari aşezări precolumbiene, având organizate terenuri speciale de joc cu mingea, unde câte un coş de piatră servea încercărilor jucătorilor de a trece mingea prin gaura sa, cu mult înaintea popularităţii baschetului de astăzi. Jocul cu mingea al aztecilor, celebrul pelota, chiar dacă desfăşurat între două echipe numeroase de tineri şi adulţi, avea la origine un caracter sacru, reprezentând, pare-se, confruntarea dintre lumină şi întuneric, dintre viaţă şi moarte, dintre contigent şi spiritual, dintre iluzoriu şi real, fapt pentru care, în mod necesar, jocul era însuşit încă din copilărie, într-o societate unde sacrul, religiosul definea orice activitate umană (Diego Rival, *Civilizaţia Maya*, Bucureşti, Editura Prietenii Cărţii, 1996, pp.131-132).

Jocul, ca ansamblu de jocuri, de activităţi multiple, particulare, preponderent fizice, dedicate dezvoltării permanente ale personalităţii umane, ale aptitudinilor şi abilităţilor individuale, ale proceselor psihice care definesc fiinţa umană în singularitatea sa şi în componenta sa socială este întâlnit în istoria omenirii la copii şi adulţi deopotrivă. Pentru copii este o modalitate de educare, de petrecere a timpului, de relaxare, de consumare a energiei, de învăţare, de socializare, de structurare a elementelor de convieţuire familială şi socială. De aceea, multe jocuri, întreceri ale adulţilor consfinţite istoric, nu sunt atribute exclusive ale vârstei de maturitate, ci modele de urmat pentru copii. Ca

un nesmintit exemplu, întrecerile sportive ale grecilor, faimoase prin celebrele olimpiade, dar şi prin desele sărbători religioase care presupuneau neapărat competiţii sportive — şi teatrale, să nu uităm acest important aspect cultural —, nu s-au rezumat doar la eforturile tinerilor sportivi angrenaţi în diferitele probe atletice. Odată răspândite instituţiile de educare a copiilor în statele eladice, micii învăţăcei apar, începând cu anul 632 î.Hr., ca participanţi la întrecerile de atletism în jocurile panelenice, unde se întreceau în probele de alergare, aruncare a discului şi a suliţei, lupte şi pugilism. Jocul, scos din sfera spontaneităţii şi subsumat regulilor clare, devenea o parte importantă a sistemului educaţional grecesc (Henri-Irénné Marrou, *Istoria educaţiei în antichitate*, Vol. I, Bucureşti, Editura Meridiane, 1997, p. 80). Şi nu doar la grecii antici jocul este învăţătură, elenii având însă meritul că au sistematizat întrecerile sportive destinate copiilor, spre a le include nemijlocit în structura lor educaţională. Jocul, ca dezvoltare a abilităţilor necesare în viitor, s-a manifestat în mai toate culturile antice, în condiţiile în care călăritul, mânuitul armelor, lupta făceau parte din cotidianul fiecărui individ, în special al bărbaţilor. Lucru certificat acum aproape două milenii de Seneca, într-o scrisoare către Lucilius: "Dacă prietenul tău s-ar fi născut în ţara parţilor, ar fi învăţat de mic copil să întindă arcul; dacă s-ar fi născut în Germania, ar fi aruncat de mic o suliţă uşoară; de ar fi trăit pe vremea străbunilor noştri, s-ar fi deprins să călărească şi să lupte piept la piept cu duşmanul. La fiecare neam datina recomandă şi impune fiecărui ins anume deprinderi" (L. Annaeus Seneca, *Scrisori către Luciliu*, Bucureşti, Editura Ştiinţifică, 1967, p. 92).

Copilăria şi-o trăiau, totuşi, copiii antichităţii, cam în acelaşi mod în care şi-o petrec şi cei de azi: jucându-se, folosindu-şi imaginaţia pentru a face din joc o modalitate de distracţie şi, deopotrivă, una de creativitate utilă. Jocurile copilăriei, în toată lumea şi în toate timpurile, au avut, au şi probabil vor avea caracter spontan, o activitate ad-hoc la care copilul s-a hotărât să participe, dar nu numai. Aceleaşi jocuri sunt şi o pregătire, o repetiţie a copilului reluată de nenumărate ori, utilă pentru încercările sale ulterioare, pe parcursul vieţii: desenatul, manipularea şi utilizarea obiectelor, joaca repetată cu figurine antropomorfe sau zoomorfe, jocurile colective sunt tot atâtea prilejuri (repetitive, într-o varietate bogată de nuanţe irepetabile) de a învăţa ceva util, de a se adapta la cerinţele vieţii cotidiene, de a se integra corpusului social. Şi, în perfecţionarea propriei personalităţi, jocul are pentru copil o importantă formare culturală, care îl desăvârşeşte intelectual şi spiritual, fiindu-i util, sub acest aspect, în împrejurări diverse ale vieţii sale (Johan Huizinga, *Homo ludens*, Bucureşti, Editura Humanitas, 2003, passim).

Conform multor mărturii epigrafice şi livreşti, copiii antichităţii se jucau, la fel ca cei ai zilelor noastre, cu jucării imitând realitatea. Grecii, egiptenii, romanii se jucau cu mingea, fetele aveau păpuşi confecţionate din diferite materiale, îndeosebi din ţesături, umplute cu paie, băieţii aveau soldăţei de lut, echivalenţii soldăţeilor de plumb de peste milenii. De asemenea copiii, ca şi adulţii, jucau arşice, făcute din oase de animale sau din bucăţi de lut, de asemenea jucau zaruri sau o variantă a şahului. Jucau şi apodidraskinda, cum numeşte Julius Pollux jocul "de-a v-aţi ascunselea", regăsibil la multe civilizaţii străvechi. Născut la Naucratis, în Egipt, Julius Pollux a fost numit de împăratul roman Commodus profesor de retorică la Academia din Atena. A trăit în al doilea secol după Hristos. Cartea lui de referinţă, *Onomasticon*, prezintă pe larg jocuri ale antichităţii greco-romane, din care multe se regăsesc şi astăzi în "repertoriul" copiilor, supravieţuind mileniilor, în forme uşor modificate. Dintre acestea amintesc:

→ jocul cu cercul, acesta fiind direcţionat de către un băţ ataşat, mânuit de copil;

→ jocul cu titirezul;

→ datul cu banul — un copil arunca o monedă, iar altul trebuia să ghicească, în vreme ce moneda era în aer, dacă aceasta avea să cadă pe sol cu aversul sau cu reversul;

→ "cu soţ sau fără" — un copil ascundea într-o mână câteva pietricele, ceilalţi parteneri de joacă trebuind să ghicească dacă numărul pietrelor din pumnul strâns era par sau impar (Nicolae Lascu, *Cum trăiau romanii*, Bucureşti, Editura Ştiinţifică, 1965, pp. 388-389).

Pe teritoriul ţării noastre au fost descoperite obiecte care, odinioară, au fost jucării ale copiiilor, ele oferind o imagine despre jocurilor copiilor de odinioară. Corespunzător evului mediu, dar şi antichităţii, au fost descoperite vase miniaturale şi mici figuri zoomorfe (cai) făurite din lut. Interpretările asupra lor sunt diverse, majoritatea cercetătorilor fiind însă convinşi că sunt destinate copiilor, un fel de jucării cu rol practic, spre a-i familiariza pe micuţi cu obiectele şi animalele regăsite în mod curent în gospodăria familială. Sunt şi păreri conform cărora asemenea obiecte miniaturale puteau avea un scop magic sau, chiar, este posibil să fi avut concomitent mai multe utilităţi, inclusiv cele de jucării. Poate cele mai interesante astfel de jucării sunt obiectele ceramice descoperite în judeţul Buzău, aproape de zona unde a fost aflată, în veacul al XIX-lea, faimoasa "cloşcă" şi ai săi "pui", confecţionaţi din aur. Este vorba de un vas de lut care adăpostea în interiorul său alte cinci vase minuscule, de asemenea de lut, ca o cutie cu jucării ce-şi aştepta micuţii să-i folosească ineditele comori.

Foarte interesante sunt şi jucăriile copiilor aflaţi în cetăţile greci de la malul Mării Negre, în Dobrogea, realizate din teracotă, mare parte din ele. Un cal cu roţi mobile, care încă se pot învârti, o păpuşă din teracotă reprezentând o fată, cu membrele mobile, păsări de curte din lut, având înăuntru mici obiecte, fiind deci folosite ca zdrăngănitoare, sunt unele din jucăriile care au bucurat copiii în zonele .

greceşti ale litoralului (acum) românesc, cu peste două milenii în urmă.

Jocurile nu sunt doar ale copilăriei, ci ale umanităţii, în ansamblul lor. Am încercat aici să surprind o copilărie documentată a jocului universal, copilărie care, probabil, niciodată nu-şi va atinge maturitatea, desfăşurarea vieţii umane oferind mereu noi (şi vechi, adaptate poate inconştient) modalităţi de joacă pentru copiii de pretutindeni.

REFERINŢE BIBLIOGRAFICE

Huizinga, J., Homo ludens, Bucureşti, Editura Humanitas, 2003, passim.

Lascu, N., Cum trăiau romanii, Bucureşti, Editura Ştiinţifică, 1965, pp. 388-389.

Marrou, H.-I., Istoria educaţiei în antichitate, Vol. I, Bucureşti, Editura Meridiane, 1997, p. 80.

Rival, D., Civilizaţia Maya, Bucureşti, Editura Prietenii Cărţii, 1996, pp.131-132.

Seneca, L. A., Scrisori către Luciliu, Bucureşti, Editura Ştiinţifică, 1967, p. 92.

https://discoverdobrogea.ro/jucariile-copiilor-din-anticul-tomis-sunt-adorabile-si-dupa-18-secole/, accesat la 5 iunie 2024.

https://www.jurnaluldebuzau.ro/jucarii-geto-dacice-vezi-povestea-unei-descoperiri-de-exceptie-a-arheologilor-buzoieni/, accesat la 5 iunie 2024.

https://muzeuzalau.ro/despre-jocurile-si-jucariile-medievale/, accesat la 7 iunie 2024.

Exemple de jocuri ce se pot organiza și desfășura cu copiii de la grădiniță

Georgeta-Ilinca Chișu
Profesor învățământ preșcolar
Grădinița cu program prelungit nr.22 Sibiu

TITLU*: „Căutare de comori!”*
GRUPA: mică, mijlocie, mare
DISCIPLINA: Educație pentru mediu
SCOP: Dezvoltarea spiritului de observație și a cunoștințelor despre natură.
OBIECTIVE:
- Învățarea și identificarea elementelor naturale (frunze, flori, pietre).
- Îmbunătățirea abilităților de cooperare și lucrul în echipă.
- Stimularea curiozității și a explorării.

MATERIALE NECESARE: liste cu obiecte de găsit, coșulețe sau pungi pentru colectarea obiectelor, lupe (opțional).
LOCUL DE DESFĂȘURARE: În exterior, într-un parc sau grădină.
NUMĂR DE PARTICIPANȚI: maxim 20 de copii.
DESCRIERE: Copiii sunt împărțiți în echipe și primesc liste cu obiecte din natură pe care trebuie să le găsească (de exemplu, o frunză verde, o piatră netedă, o floare galbenă). Fiecare echipă trebuie să găsească și să colecteze toate obiectele de pe listă. Echipa, care găsește toate obiectele prima, câștigă.

VARIANTĂ A JOCULUI: Se pot introduce indicii sub formă de ghicitori pentru fiecare obiect sau se pot atribui puncte fiecărui obiect, echipa cu cele mai multe puncte la final câștigând.

TITLU*: „Parada modei!”*
GRUPA: mare
DISCIPLINA: Educație artistică
SCOP: Stimularea creativității și a expresiei personale prin vestimentație.
OBIECTIVE:
- Învățarea despre culori, forme și texturi.
- Dezvoltarea abilităților motorii fine prin activități de îmbrăcare și decorare.
- Îmbunătățirea încrederii în sine și a abilităților de prezentare.

MATERIALE NECESARE: haine vechi și accesorii, materiale de artizanat (panglici, paiete, lipici), o mică scenă improvizată sau un covor roșu
LOCUL DE DESFĂȘURARE: În interior, într-o sală de clasă.
NUMĂR DE PARTICIPANȚI: maxim 20 de copii.
DESCRIERE: Copiii sunt încurajați să-și creeze propriile

ținute folosind haine și accesorii puse la dispoziție. După ce și-au finalizat ținutele, fiecare copil defilează pe „covorul roșu" și își prezintă creația. La final, se organizează o mică paradă de modă unde fiecare copil primește o diplomă simbolică pentru participare.
VARIANTĂ A JOCULUI: Se poate introduce o temă pentru parada modei, cum ar fi „Animalele de la Zoo" sau „Eroii din povești", unde copiii trebuie să-și creeze ținute specifice temei.

TITLU: „*Construcții din cuburi de spumă/lemn!"*
GRUPA: mică, mijlocie, mare
DISCIPLINA: Educație STEM (Știință, Tehnologie, Inginerie, Matematică)
SCOP: Dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor și a gândirii logice.
OBIECTIVE:
- Învățarea principiilor de bază ale construcției și echilibrului;
- Dezvoltarea creativității și a abilităților motorii fine;
- Îmbunătățirea abilităților de cooperare și muncă în echipă.

MATERIALE NECESARE: seturi de blocuri de construcție de diferite mărimi și forme, planșe sau baze de construcție
LOCUL DE DESFĂȘURARE: În interior, într-o sală de clasă sau într-o zonă de joacă.
NUMĂR DE PARTICIPANȚI: maxim 20 de copii.
DESCRIERE: Copiii sunt împărțiți în echipe și trebuie să construiască o structură folosind blocurile de construcție. Educatorul poate da o temă specifică (de exemplu, „Construiți un turn cât mai înalt" sau „Construiți un pod"). Fiecare echipă prezintă structura construită și explică modul în care au realizat-o.
V**ARIANTA JOCULUI**: Pentru a crește dificultatea, se poate adăuga un element de competiție, cum ar fi cronometrul sau limitarea numărului de blocuri care pot fi folosite. De asemenea, se pot introduce constrângeri, cum ar fi „Construiți folosind doar forme cilindrice".

TITLU: *„Aventurile balonului!"*
GRUPA: mare
DISCIPLINA: Educație fizică
SCOP: Dezvoltarea coordonării și a abilităților motorii grosiere.
OBIECTIVE:
- Îmbunătățirea echilibrului și a coordonării.
- Stimularea activității fizice și a spiritului de echipă.
- Dezvoltarea răbdării și a atenției.

MATERIALE NECESARE: baloane de diferite culori, conuri sau obstacole
LOCUL DE DESFĂȘURARE: În interior, într-o sală de clasă sau sală de sport.
NUMĂR DE PARTICIPANȚI: 6-12 copii.
DESCRIERE: Copiii sunt împărțiți în echipe și fiecare echipă primește câte un balon. Ei trebuie să transporte balonul de la un capăt al sălii la celălalt, fără să-l lase să atingă pământul, trecând printr-un traseu cu obstacole. Echipa, care termină traseul prima, câștigă.
VARIANTA JOCULUI: Jocul se poate complica, cerând copiilor să utilizeze diferite părți ale corpului pentru a transporta balonul (de exemplu, doar cu capul sau doar cu picioarele). De asemenea, se pot introduce mai multe baloane simultan pentru a crește nivelul de dificultate și distracție.

BIBLIOGRAFIE:

- Curriculum pentru educație timpurie (2019), Anexa la ordinul ministrului Educației Naționale nr. 4.694/2.08.2019
- Cioflică S. M., Berbeceanu G., ,Ilie E., Marta C., - Ziua bună începe cu "Întâlnirea de dimineață", Petroșani, Editura Tehno-Art, 2016.

Bucuria jocului în copilărie

Marioara Doina Crețu
Profesor învățământ primar
Școala Gimnazială "Regina Maria" Sibiu

Jocul și copilăria sunt strâns legate, jocul având un rol esențial în dezvoltarea copiilor. În timpul copilăriei, cea mai frumoasă vârstă, jocul contribuie la diverse aspecte ale creșterii și învățării, incluzând dezvoltarea fizică, cognitivă, socială și emoțională.

Bucuria jocului în copilărie este un aspect esențial al dezvoltării sănătoase și fericite a copiilor. Jocul nu este doar o formă de divertisment, ci și un mijloc prin care copiii învață despre ei înșiși și lumea din jurul lor. Iată câteva moduri în care bucuria jocului influențează copilăria:
1. Dezvoltarea emoțională

- Fericire și zâmbete: Jocul aduce zâmbete și râsete, contribuind la bunăstarea emoțională și reducerea stresului copilului de la cele mai fragede vârste.
- Stima de sine: Reușitele în jocuri și recunoașterea

acestora din partea colegilor și a adulților contribuie la creșterea stimei de sine și a încrederii în sine.

- Autoreglare emoțională: Prin joc, copiii învață să-și exprime și să-și gestioneze emoțiile într-un mod sănătos, indiferent de vârstă și mediul în care cresc.

2. Dezvoltarea Socială

- Interacțiuni pozitive: Jocurile de grup încurajează cooperarea, comunicarea și formarea prieteniilor. Pot să spun că de-a lungul anilor am constatat că în timpul jocului elevii se cunosc mai bine, leagă prietenii, dezvoltă discuții la terminarea unui joc, împart păreri și impresii.

- Rezolvarea conflictelor: Prin joc, copiii învață să gestioneze conflictele, să negocieze și să găsească soluții de compromis. Ei reușesc să înțeleagă că în orice joc trebuie să existe învinși și învingători, iar acest lucru ne face mai puternici, mai rezistenți și mai ambițioși în a ne depăși propriile puteri.

3. Dezvoltarea Cognitivă

- Creativitate și imaginație: Jocurile imaginative stimulează creativitatea și capacitatea de a gândi în moduri inovative. Astfel copiii învață să găsească soluții și să dezvolte abilități în funcție de situația în care se regăsesc.

- Învățarea prin explorare: Copiii învață despre cauză și efect, reguli și relații spațiale prin jocuri interactive.

4. Dezvoltarea Fizică

- Coordonare motorie: Jocurile fizice, cum ar fi alergatul, săritul și jocurile cu mingea, ajută la dezvoltarea coordonării motorii grosiere.

- Abilități motorii fine: Activități precum construirea de puzzle-uri, pictura sau desenul contribuie la dezvoltarea abilităților motorii fine.

Exemple de jocuri și bucuria pe care o aduc

1. Jocurile de rol

Jocurile de-a mama și de-a tata sau de-a învățătoarea: Copiii își imaginează și joacă roluri, explorând diferite aspecte ale vieții adulte și relațiilor interpersonale. Aici înțeleg că au anumite drepturi, dar și responsabilități, se transpun în diferite ipostaze trăind anumite emoții.

Jocurile de-a meseriile: Copiii se prefac că sunt doctori, mecanici, croitori, pompieri sau profesori, învățând despre diferite profesii și responsabilități. Aici află că fiecare meserie este importantă și fiecare își are rostul pe lume.

2. Jocurile în aer liber

Săritul coardei: Oferă bucurie și râsete, în timp ce dezvoltă coordonarea și rezistența fizică, echilibrul și rezistența cardiovasculară. Poate fi desfășurat pe grupe, pe echipe sau individual.

Vânătoarea de comori: Stimulează curiozitatea și spiritul de aventură, încurajând copiii să exploreze mediul înconjurător. Sunt dornici de cunoaștere și victorie în urma unei astfel de activități.

3. Jocurile de construcție

Lego și blocuri de construcție: Copiii se bucură de procesul creativ de a construi și reconstrui structuri, dezvoltându-și abilitățile spațiale și motrice. Înțeleg importanța materialelor de construcție, a caracteristicilor unei zone, a responsabilităților care le revin celor care se ocupă cu ridicarea unor clădiri.

Puzzles: Oferă satisfacția de a finaliza o imagine sau o structură, stimulând gândirea logică și răbdarea. Este un joc benefic începând de la vârste foarte mici.

4. Jocurile de mișcare

Prinselea: Alergatul și prinzătorul aduc multă veselie și energie, dezvoltând rezistența și coordonarea. Este un joc vesel, ce consumă multă energie.

Ștafetele: Competiția sănătoasă și colaborarea în echipă aduc bucurie și spirit de echipă. Este un moment prielnic de socializare și cunoaștere. Este recomandat încă din perioada preșcolară.

Fotbal/Volei/Baschet: Copiii formează echipe și joacă fotbal/volei/baschet pe un teren delimitat. Regulile pot fi ajustate în funcție de vârsta și abilitățile copiilor. Aceste jocuri îmbunătățesc coordonarea, agilitatea și rezistența. Încurajează lucrul în echipă și strategia.

Beneficiile bucuriei produsă de jocuri:

- Sănătate mintală: Bucuria jocului contribuie la sănătatea mintală, reducând anxietatea și stresul.

- Relații pozitive: Copiii care se bucură de joc dezvoltă relații pozitive și durabile cu colegii și familia.

- Reziliență: Prin joc, copiii învață să depășească obstacole și să gestioneze frustrările, dezvoltându-și reziliența.

Concluzie

Bucuria jocului este fundamentală în copilărie, influențând pozitiv dezvoltarea emoțională, socială, cognitivă și fizică a copiilor. Prin joc, copiii nu doar că se distrează, dar și învață, cresc și se pregătesc pentru viața de adult. Adulții ar trebui să încurajeze și să faciliteze oportunitățile de joacă, recunoscând valoarea inestimabilă a acestei activități esențiale. Este important ca fiecare adult să susțină jocul, jocurile în aer liber și să împărtășească cu copilul din bucuria fiecărei clipe.

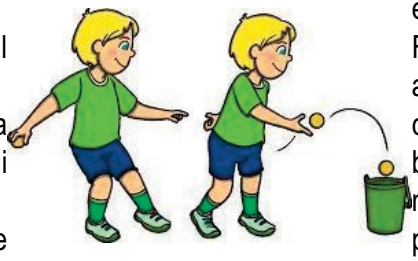
Jocul este considerat un element fundamental în educația timpurie. Metodele de învățare prin joc sunt folosite pentru a face procesul de învățare mai atractiv și mai eficient. Profesorii și părinții sunt sfătuiți să încurajeze jocul liber, dar și jocurile structurate pentru a oferi o educație completă și echilibrată.

În concluzie, jocul nu este doar o formă de divertisment pentru copii, ci și un mijloc esențial de dezvoltare holistică. Este important ca adulții să recunoască valoarea jocului și să creeze oportunități adecvate pentru copii, ca aceștia să se joace și să învețe în mod activ.

Turnirul substantivelor
(adaptare a jocului Bucket Toss)

Crinela Luciana Crețu
Profesor învățământ primar
Școala Gimnazială Nr.4 Sibiu

Clasa: a III-a
Disciplina/disciplinele: Limba și literatura română, Joc și mișcare
Scop: Consolidarea noțiunilor dobândite despre genul substantivelor
Obiective:
O1 – să citească cu atenție substantivele
O2 – să verifice, prin numărare, genul substantivului citit
O3 – să introducă mingea potrivită în coșul echipei
O4 – să se implice în buna desfășurare a jocului, participând la asigurarea succesului echipei
Materiale necesare: 3-5 coșuri etichetate cu numele fiecărei echipe, mingi colorate (albastru, roșu, violet)
Loc de desfășurare: curtea/grădina școlii, sala de clasă
Nr. de participanți: toți elevii clasei, împărțiți în 3-5 grupe eterogene



Descrierea jocului:
La ciclul primar, jocul ar trebui să dețină o pondere semnificativă din totalul timpului dedicat învățării, știut fiind faptul că acesta îndeplinește un rol esențial în dezvoltarea copilului, fiind un bun prilej, printre altele, pentru învățarea activă, autocunoaștere și intercunoaștere, dezvoltarea creativității, a memoriei, și a gândirii logice, formarea abilităților fizice sau asigurarea stării de bine în sala de clasă. Jocul este, de altfel, ”o activitate umană conștientă și are caracter universal, permanent și polivalent.”
”Ceea ce caracterizează în esență jocul didactic constă în aceea că îmbină într-un tot unitar și armonios atât sarcini specifice jocului, cât și sarcini și funcții specifice învățării, contribuind astfel la modificarea creatoare a deprinderilor și cunoștințelor achiziționate, la realizarea transferurilor între acestea, la dobândirea prin mijloace proprii de noi cunoștințe.”
Jocul "Bucket Toss" este o activitate recreativă care poate fi folosită eficient în cadrul multor activități desfășurate la ciclul primar, pentru a sprijini dezvoltarea motorie, cognitivă și socială a elevilor. Prin prinderea și aruncarea mingilor, copiii sunt stimulați să-și perfecționeze coordonarea ochi-mână. Prin luarea deciziilor în mod conștient, în urma unei planificări prealabile, copiilor le este dezvoltată gândirea strategică, iar prin colaborarea din cadrul echipei, copiilor le sunt activate spiritul de competiție și deprinderile sociale.
Activitatea Turnirul substantivelor este concepută pentru finalul unei ore de Limba și Literatura Română. Copiii sunt împărţiţi în 3-5 grupe eterogene, cu număr egal de membri.
Fiecare grupă primeşte un set de mingi albastre, roşii şi violet și câte un coș/găleată/cutie, în care vor fi aruncate bilele. Echipele își propun nume, care sunt notate pe etichete și lipite pe coș. Li se prezintă elevilor, unul câte unul, postere (fizic sau digital), pe care sunt scrise substantive. Elevii vor arunca, pe rând, mingile colorate, în funcție de genul substantivului prezentat, astfel: bile albastre pentru genul masculin, bile roșii pentru genul feminin și bile violet pentru genul neutru. După fiecare răspuns exprimat, se contorizează numărul răspunsurilor corecte, care se adaugă la punctajul echipei. Câștigă echipa care a oferit cele mai multe răspunsuri corecte.
Pe parcursul jocului, copiii oferă exemple, explicaţii și aduc lămuriri. Pentru creșterea dificultății jocului, cel care aruncă mingea poate fi legat la ochi sau poate fi mărită distanța față de coș.
Este de dorit ca echipele să înregistreze cât mai multe răspunsuri corecte, iar elevii să solicite și să ofere lămuriri, cu intervenția minimă a învățătorului, rolul acestuia fiind doar de coordonator al jocului.
În cadrul activității, fiecare copil are șanse egale de a participa și de a se implica activ, iar pentru siguranța lor, vor fi folosite doar mingi ușoare, evitându-se rănirea de orice fel.
Variante: Jocul este adaptabil și pentru alte părți de vorbire (verbe, pronume), dar și pentru alte discipline (Matematică, Științe etc.), ori de câte ori obiectivul propus este o clasificare.
Utilizarea jocului Turnirul substantivelor constituie un prilej excelent de a crea în sala de clasă un mediu de învățare interactiv și captivant, fiind o activitate versatilă, dinamică,

foarte iubită de copii.

Bibliografie:
1. Mara Elena Lucia, Metodica limbii și literaturii române în învățământul primar și preșcolar, Editura Aeternitas (Universitatea ”1 Decembrie 1918”), Alba Iulia, 2012
2. Popescu Constanța (coord.), Ghid de Bune Practici - Jocul Didactic în Școala Incluzivă, Slobozia, 2020

Webografie:
https://kiddo.edu.au/home/activities/bucketball

Sursa imaginii:
https://fitness365.me/bucket-toss-golf-2/

Jocul didactic în ora de comunicare în limba română

Doina Dancu
Profesor învățământ primar
Școala Gimnazială Nr.21 Sibiu

Copilul râde:

"Înţelepciunea şi iubirea mea e jocul. […]". (Lucian Blaga)

Deşi pare simplu, jocul didactic este mult mai complex şi plin de substrat, are o mulţime de sensuri, o varietate de scopuri şi tot atâtea metode de exprimare şi manifestare, este conceptul cheie pentru formarea deprinderilor şi însuşirii de cunoştinţe necesare implicării cu succes în activitate la ciclul primar; nu are doar o funcţie formală, strict cognitivă, ci şi una emoţională.

Odată cu transformarea învăţământului se schimbă şi imaginea învățătorului reflectată în conştiinţa elevului, dascălul trebuind să-şi îmbunătăţească „din mers” acţiunea sa instructiv-educativă. Prin natura misiunii sale, omul şcolii este obligat să conştientizeze aceasta şi să acţioneze ca un profesionist. Nu prezenţa ”personajelor” profesor-elev dă unui joc caracterul didactic, ci respectarea legităţilor presupuse de un act sistematic de învăţare.

Jocul didactic urmăreşte un scop bine determinat, presupunând o situaţie de joc și anumite reguli. Acestea au menirea de a plasa copilul în lumea cunoştinţelor și de a-l înarma cu deprinderi pentru a putea opera cu cuvântul. Cu ajutorul jocului didactic obişnuim elevul să gândească independent și să aplice cunoştinţele acumulate în diferite situaţii.

În cele ce urmează, voi exemplifica câteva jocuri utilizate de mine la clasă în orele de Comunicare în limba română.

Jocul 1.

Titlul: Sunetul inițial este…?

Clasa: pregătitoare sau I

Disciplina: Comunicare în limba română

Scopul: dezvoltarea capacității de a diferenția sunetul inițial al cuvintelor;

Obiective:

- să pronunțe corect sunetele din componența cuvintelor;
- să găsească cuvinte care încep cu sunetul dat;

Materiale necesare: coșuleț, cartonașe cu imagini care reprezintă obiecte;

Locul de desfăşurare: sala de clasă;

Număr de participanţi: elevii clasei pregătitoare sau elevii clasei I;

Descrierea jocului: Dintr-un coșuleț, un elev trebuie să aleagă un cartonaș cu imagini care reprezintă obiecte. Denumește obiectul descoperit pe cartonaș și precizează sunetul cu care începe cuvântul respectiv.

Elevul care sesizează sunetul inițial al cuvântului numește un alt coleg care trebuie să găsească un alt cuvânt care începe cu același sunet.

Variantă a jocului: Cadrul didactic pronunță un sunet. Elevul numit alege din coșuleț un cartonaș cu imaginea a cărei denumire începe cu sunetul dat.

Jocul 2. Titlul: Spune-ne câte știi!

Clasa: pregătitoare sau I

Disciplina: Comunicare în limba română

Scopul: consolidarea deprinderii de a pronunța corect sunete și grupuri de sunete cuprinse în structura cuvintelor cunoscute;

Obiective:

- să aleagă imaginile corespunzătoare unor cuvinte care încep cu sunetul dat;
- să pronunțe corect cuvintele;

Regulile jocului: La semnalul dat (bătaie din palme), grupele de elevi formate, selectează din imaginile obiectelor primite doar pe acelea a căror denumire începe cu sunetul dat. Grupa de elevi care selectează corect cele mai multe imagini în timpul acordat este considerată câștigătoare.

Materiale necesare: 4 coșulețe, cartonașe cu imagini care reprezintă obiecte;

Locul de desfăşurare: sala de clasă;

Număr de participanţi: elevii clasei pregătitoare sau elevii clasei I;

Descrierea jocului: Elevii clasei vor fi împărțiți în patru grupe de câte 6 elevi. Fiecare grupă își va alege un lider care va primi câte un coșuleț cu cartonașe cu imagini care reprezintă obiecte. Liderul fiecărei grupe pronunță un sunet, apoi cere elevilor să aleagă acele imagini care corespund cuvintelor ce încep cu sunetul respectiv.

Timpul pentru alegerea cartonașelor cu imagini care reprezintă obiecte este limitat. Fiecare elev din grupă va fi solicitat să denumească obiectul din imaginea aleasă. Grupa câștigătoare va fi cea care denumește corect cele mai multe cuvinte.

Variantă a jocului: Cadrul didactic pronunță un sunet pentru toate grupele.

Jocul 3.

Titlul: Ce cuvânt începe cu silaba mea?

Clasa: pregătitoare sau I

Disciplina: Comunicare în limba română

Scopul: formarea deprinderii de a găsi cuvinte care să înceapă cu o silabă dată;

Obiective:

- să formeze cuvinte pornind de la o silabă dată;
- să pronunțe corect cuvintele;

Regulile jocului: Elevul care dă start jocului alege dintr-un coșuleț un cartonaș cu o silabă pe care o pronunță în fața clasei. Adaugă o silabă sau mai multe lângă cea descoperită pe cartonaș pentru a forma un cuvânt.

Materiale necesare: coșulețe, bilețele cu simboluri, cartonașe cu silabe;

Locul de desfăşurare: sala de clasă;

Număr de participanţi: elevii clasei pregătitoare sau elevii clasei I;

Descrierea jocului: Elevii vor alege dintr-un coșuleț câte un bilețel pe care se află desenate diferite simboluri. Elevul care alege din coșuleț bilețelul pe care se află o inimă va fi cel care dă start jocului. Din coșulețul în care se află cartonașe cu silabe, va alege un cartonaș. Citește silaba aflată pe cartonaș, apoi adaugă alte silabe pentru a forma cuvinte. Numește un alt elev care va proceda la fel. Elevul care nu reușește să adauge silabe pentru a forma cuvinte este scos din joc.

Variantă a jocului: Pe cartonașe sunt scrise cuvinte, iar elevii trebuie să le despartă în silabe. Dacă jocul se desfășoară la clasa pregătitoare, cadrul didactic citește cuvântul de pe cartonaș, iar elevii despart cuvântul în silabe.

Situarea elevului în centrul organizării triadei predare-învățare-evaluare a constituit o schimbare fundamentală ce a atras după sine necesitatea găsirii acelor soluții, care să stimuleze în permanență performanța elevului. O astfel de soluție este învățarea bazată pe joc didactic – o activitate complexă de învățare, benefică și cu interes pentru elevi.

În acest context, sensul învățării trece de la ”ce învățăm?” la ”cum învățăm?”, la asigurarea acelor instrumente și mecanisme care să-i ajute pe elevi ”să învețe cum să învețe”. Datoria noastră, a învățătorilor, este să găsim soluții pentru ca activitatea să fie mai eficientă și mai atractivă pentru elevi, pentru ca aceștia să devină autorii propriei învățări.

Fiind o metodă alternativă atât de învățare, cât și de evaluare, ce pune elevii în situația de a acționa și a rezolva sarcini în mod individual sau în grup, autotestându-și capacitățile cognitive, sociale și practice, oferă șansa de a analiza în ce măsură elevul aplică adecvat cunoștințele, instrumentele și materialele disponibile în atingerea finalităților propuse.

Bibliografie:

Taiban, M., Petre, M., Nistor, V., Berescu, A., ,,*Jocuri didactice pentru grădinițele de copii*”, București, Editura Didactică și Pedagogică, 1976.

Jocul didactic, punte între joc și muncă

Cristina-Maria Dordea
Profesor învățământ primar
Școala Gimnazială Nr.10 Sibiu

„Jocul este munca, este binele, este datoria, este idealul vieţii.
Jocul este singura atmosferă în care fiinţa sa psihologică cere să respire şi, în consecinţă, să acţioneze.”
(Ed. Claparede)

Jocul este o activitate specific umană, care din primii ani de viață este prezentă în aproape orice context.

Acesta oferă posibilitatea de a-ți satisface imediat propriile dorințe, acționând conștient și liber în lumea nemărginită a creativității.

Astfel, jocul este perceput de către copii ca și activitate primordială, naturală, prin care descoperă și experimentează lumea înconjurătoare și nu diferențiază între joacă și muncă. Orice activitate, de la întinderea aluatului pe masă la vopsitul ouălor de Paște cu pensula, este deopotrivă informativă și antrenantă, dar și interactivă și ludică.

Un joc este o activitate recreațională în care sunt implicați unul sau mai mulți jucători, fiind definit printr-un scop pe care jucătorii încearcă să-l atingă și un set de reguli care determină ce pot face jucătorii https://ro.wikipedia.org/wiki/Joc

Scopul jocurilor intelectuale este: de a dezvolta logica, imaginația, spiritul de echipă; aplica cunoștințele și aptitudinile într-un mod interesant și folositor; comunica cu colegii; îmbogăți și împărtăși cunoștințele; lua tot ce este mai bun de la joc, comunicare și prieteni. https://ro.wikipedia.org/wiki/Jocuri_intelectuale

Jocul este un ansamblu de acţiuni şi operaţii care paralel cu destinderea, buna dispoziţie şi bucuria, urmăreşte obiective de pregătire intelectuală, morală şi fizică a copilului.
https://www.google.com/search?q=Jocul+definitie+pedagogica&sca_esv=1f95f9c1dc547f89&sca_upv=1&sxsrf=ADLYWIKB1ifT-oJuikPSmia0o6n8Dteb-A%3A1717309114311

Edouard Claparède spunea că individul este obligat să recurgă la joc din două motive: pentru că este incapabil să presteze o activitate serioasă din cauza dezvoltării insuficiente şi din pricina unor împrejurări care se opun îndeplinirii unei activităţi serioase care să satisfacă dorinţa respectivă. Deşi practicat adesea cu mai multă intensitate decât munca, jocul oboseşte mai puţin, pentru că răspunde tendinţelor de afirmare, refulate de necesităţile muncii şi de aceea lasă impresia că nu oboseşte, ci chiar relaxează. “Jocul este cea mai buna introducere în arta de a munci.” (Edouard Claparede, Psihologia copilului şi pedagogia experimentală, Editura Didactică şi Pedagogică, Bucureşti, 1975) https://edict.ro/jocul-didactic-metoda-si-forma-de-organizare-in-procesul-de-invatamant/

Integrarea jocului didactic în activitatea școlară este așadar doar o continuare naturală și bine integrată în dezvoltarea copilului și crearea unui cadru familiar de învățare și exersare.

Ce știm despre jocul didactic?

Conform literaturii de specialitate, jocul didactic este desemnat ca cel mai eficient mijloc de instruire și educare a copiilor. Introdus în activitățiile didactice, poate forma sau consolida anumite cunoștinţe, priceperi și deprinderi, având drept scop, pe de o parte instruirea copiilor într-un domeniu, pe de altă parte sporirea interesului pentru activitatea respectivă prin utilizarea unor elemente distractive, caracteristice jocului, facilitând atingerea scopului formativ-educativ urmărit și, împreună cu celelalte activităţi frontale, exercită o puternică influenţă a copilului în vederea pregătirii sale pentru școală.

Jocul apare ca mijloc principal de fundamentare a activităţii copilului preșcolar, influenţând întreaga conduită a activităţii acestuia, îl ajută să socializeze în mod progresiv, să se iniţieze în cunoașterea lumii fizice a mediului social și cultural căruia aparţine, a comunicării orale și a limbajului citit-scris.

Referindu-ne la caracter și conținut, jocurile se pot clasifica în: jocuri libere, spontane, iniţiate de copii și jocurile didactice sau dirijate.

J. Piaget defineşte jocul ca pol al exerciţiilor funcţionale în cursul dezvoltării individului, celălalt pol fiind “exerciţiul neludic, când subiectul învaţă să înveţe într-un context de adaptare cognitivă şi nu numai de joc”. Jocul “este o asimilare a realului la activitatea proprie, oferindu-i acestei activităţi alimentaţia necesară şi transformând realul în funcţie de multiplele trebuinţe ale copilului.”(Andrei Barna, Georgeta Antohe, Cercetarea pedagogică, Editura Istru, Galaţi, 2003) https://edict.ro/jocul-didactic-metoda-si-forma-de-organizare-in-procesul-de-invatamant/J. Piaget considera că jocul, în special cel cu reguli, îndeplineşte următoarele funcţii:

- funcţia de asimilare pe plan cognitiv şi afectiv; copilul învaţă din ceea ce vede în jurul său şi apoi foloseşte în cadrul jocului,
- funcţia de adaptare ce se realizează prin asimilarea realului şi acomodarea, mai ales prin imitaţie; adaptarea prin joc este un proces creativ care se realizează prin inteligenţă;
- funcţia formativă dar şi informativă, jocul fiind acela ce angajează plenar copilul în activităţi psihice;
- funcţia de descărcare energetică şi de rezolvare a conflictelor efective de compensare şi trăire intensă;
- funcţia de socializare a copilului ceea ce se explică prin tendinţa mereu accentuată a copiilor de a se a acomoda la ceilalţi, dar şi de a asimila relaţiile cu cei din jur la eul său. https://edict.ro/jocul-didactic-metoda-si-forma-de-organizare-in-procesul-de-invatamant/

Jocul devine activitatea care implică activitatea celuilalt şi favorizează apariţia unor variate raporturi între copii. Relaţiile ce apar între ei depind de: subiectul jocului, rolurile jocului, poziţia copilului în joc (conducător sau subordonat).

Jocurile didactice sau jocurile dirijate contribuie la realizarea sarcinilor instructiv-educative încă din grădiniţă. Ele facilitează procesul de asimilare, fixare și consolidare a cunoștinţelor, iarcaracterul formativ influenţează dezvoltarea copilului. Ceea ce caracterizează în esenţă jocul didactic

este că el îmbină într-un tot unitar și armonios, atât sarcini specifice jocului, cât și sarcini și funcţii specifice învăţării. Jocul este activitatea care dă specific preșcolarităţii. El își găsește motivarea și împlinirea în sine însuși. Spre deosebire de învăţare, nu ţintește în mod explicit obţinerea de noi cunoștinţe sau alte produse ale învăţării, iar în comparaţie cu munca, jocul nu are ca finalitate obţinerea unor bunuri materiale.

Rolul jocului didactic:

Implicarea copilului în joc este deplină; el își antrenează spontan și voluntar toate potenţialităţile fizice, intelectuale, afective, jocul reprezentând astfel un mijloc de realizare a sinelui(Claparede) și de formare a eu-lui(Chateau).

Jocul didactic facilitează procesul de asimilare, fixare, consolidare și verificare a cunoștinţelor, iar, datorită caracterului său formativ, influenţează dezvoltarea personalităţii copilului.

Jocul constituie o îmbinare a componentelor intelectuale cu cele afectiv motivaţionale. Prin joc copilul își angajează întreg potenţialul psihic, își ascute observaţia, își dezvoltă spiritul de cooperare, de echipă. Jocul este un mijloc de dobândire şi precizare a cunoştinţelor prin acţiune, este o activitate de gândire orientată spre rezolvarea unor probleme, spre găsirea căilor în vederea depăşirii unor obstacole.

Din perspectivă didactică, jocul reprezintă o modalitate de efectuare conştientă şi repetată a unor acţiuni mintale sau motrice în vederea realizării precise a scopurilor." (Maria Munteanu, Jocuri didactice, Editura Porto-Franco, Galaţi, 1998) https://ro.scribd.com/document/396472683/Munteanu-Maria

După obiectul de învăţământ căruia i se adresează, jocurile didactice sunt:

- jocuri didactice pentru limba şi literatura română;
- jocuri didactice pentru matematică (jocuri matematice);
- jocuri didactice pentru geografia României şi cunoaşterea mediului înconjurător;
- jocuri didactice pentru educaţie plastică;
- jocuri didactice pentru educaţie muzicală (jocuri muzicale);

După materialul folosit sunt:

- jocuri cu materiale;
- jocuri fără materiale;

jocuri orale;

- jocuri cu întrebări ("cine ştie câştigă");
- jocuri-ghicitori (în care trebuie să identifice o persoană, un obiect);
- jocuri de cuvinte încrucişate (careuri).

Din punct de vedere pedagogic, jocul este un element de sprijin în educaţie, mai cu seamă atunci când este investit cu finalitaţi programate de dezvoltare a potenţialului psiho-motric şi socio-afectiv al personalităţii.

În cadrul jocului copilul îmbină în mod specific planul imaginar cu cel real, însă el îşi dă seama mereu de existenţa celor două planuri şi în mintea lui nu se produce sub acest aspect nicio confuzie.

Jocul copiilor poate constitui un teren important de descifrare a capacităţilor psihologice, inclusiv a celor intelectuale şi a trăsăturilor de personalitate, a aspectelor mai importante ale sociabilităţii copilului. Prin joc elevul se găseşte într-o situaţie de actor, de protagonist şi nu un simplu spectator ceea ce corespunde foarte bine dinamismului gândirii, imaginaţiei şi vieţii lui afective, unei trebuinţe interioare de acţiune şi afirmare. Prin intermediul jocului se stabileşte o relaţie între gândirea abstractă şi jocul concret.

Jocul didactic trebuie să aibă un conţinut și o structură bine organizate, subordonate particularităţilor de vârstă și sarcinii didactice, să se desfășoare după anumite reguli sub directa supraveghere a cadrului didactic, rol important căpătând latura instructivă, elementele de distracţie nefiind decât mediatori ai stimulării capacităţilor creatoare.

Poate fi folosit și ca moment pentru fixarea cunoștinţelor la sfârșitul unei lecții. În acest caz, problema care se ridică este aceea a timpului dedicat efectiv dimensiunii ludice a activităţii, dat
fiind faptul că accentul cade adesea pe secvenţa de dobândire nemijlocită a noilor cunoștinţe.

Altă posibilitate de abordare a jocului poate fi în cadrul orelor de recapitulare, constituind si un reper de evaluare pentru cadrul didactic, evaluare pe care preșcolarii o conștientizează
mai puțin decât în cazurile stricte de evaluare anunţată.

Jocul didactic imprimă activităţii didactice un caracter mai viu şi mai atrăgător, aduce varietate şi o stare bună de dispoziţie, de veselie, de bucurie, de divertisment şi de destindere, ceea ce previne apariţia monotoniei şi plictiselii, a oboselii.

J. Chateau apreciază că la vârsta foarte mică, jocul constituie motorul de declanşare a comportamentului ludic şi anunţă trezirea personalităţii prin implicaţiile determinate de organizarea grupului: regula, ordinea şi disciplina în grup. "Copilul îşi arată în joc deasemenea, inteligenţa, voinţa, caracterul dominator, într-un cuvânt personalitatea".(Jean Chateau, Copilul şi jocul, Editura Didactică şi Pedagogică, Bucureşti, 1970) https://edict.ro/jocul-didactic-metoda-si-forma-de-organizare-in-procesul-de-invatamant/

Webografie:
https://pdfcoffee.com/citate-jocuri-pdf-free.html
https://ro.wikipedia.org/wiki/
https://ro.wikipedia.org/wiki/Jocuri_intelectuale
https://www.google.com/search?q=Jocul+definitie+pedagogica&sca_esv=1f95f9c1dc547f89&sca_upv=1&sxsrf=ADLYWIKB1ifT-oJuikPSmia0o6n8Dteb-A%3A171730911431
https://edict.ro/jocul-didactic-metoda-si-forma-de-organizare-in-procesul-de-invatamant/
https://ro.scribd.com/document/396472683/Munteanu-Maria

Învățăm să comunicăm, jucându-ne!

Roxana Maria Ghiorghiasa
Profesor învățământ primar
Școala Gimnazială Nr.21 Sibiu

"Omul nu este întreg decât numai atunci când se joacă." (Schiller)

Pentru copil, jocul are rolul pe care munca îl are la adult. Copilul se simte mare prin succesele sale ludice, aşa cum adultul se simte bine prin lucrările sale.

Jocul didactic este un mijloc eficient pentru dezvoltarea vorbirii şi a gândirii logice. El imprimă activităţii didactice un caracter viu şi atrăgător, induce o stare de bună dispoziţie, de divertisment, de destindere, ajutându-i pe elevi să deprindă tot mai mult capacitatea de a crea, de a persevera pe o cale bună, aceea a unei exprimări cât mai corecte, frumoase şi nuanţate.

Exemple de jocuri ce se pot derula în cadrul orei de Comunicare în limba română:

1.**Titlul**: Săculeţul cu surprize
Clasele: I şi a II-a
Disciplina: Comunicare în limba română
Scopul: dezvoltarea exprimării orale;
Obiectivele:
- să formuleze propoziţii pe baza unor ilustraţii;
- să respecte regulile jocului;

Materiale necesare: un săculeţ, ilustraţii, un jeton roşu şi un jeton verde;
Locul de desfăşurare: sala de clasă;
Număr de participanţi: toţi elevii clasei;
Descriere: copiii stau în bănci sau aşezaţi în cerc. Săculeţul cu surprize pleacă de la un copil la altul şi se va opri în momentul în care conducătorul jocului (cadrul didactic) va arăta jetonul roşu. Elevul scoate din cutiuţă o ilustraţie, va spune ce a găsit, apoi alcătuieşte o propoziţie despre aceasta. În momentul în care conducătorul jocului ridică jetonul verde, săculeţul pleacă mai departe.
Variantă a jocului: pe baza aceleiaşi ilustraţii pot formula propoziţii mai mulţi elevi.

2.**Titlul**: Mingea jucăuşă
Clasele: I şi a II-a
Disciplina: Comunicare în limba română
Scopul: dezvoltarea exprimării orale;
Obiectivele: - să formuleze propoziţii utilizând cuvinte date;
- să respecte regulile jocului;

Materiale necesare: o minge;
Locul de desfăşurare: sala de clasă;
Număr de participanţi: toţi elevii clasei;
Descriere: Elevii stau în cerc, cu atenţia concentrată asupra conducătorului jocului. Acesta aruncă o minge unui coleg, rostind un cuvânt. Cel care prinde mingea, fără să se mişte din loc, trebuie să formuleze o propoziţie cu acel cuvânt. Dacă propoziţia e corectă, acesta va arunca mingea mai departe, rostind un alt cuvânt. Dacă greşeşte, jocul va fi reluat de cel care i-a aruncat mingea.
Variantă a jocului: gradul de dificultate poate fi sporit prin introducerea condiţiei ca toate cuvintele din propoziţie să înceapă cu aceeaşi literă/sunet.

3.**Titlul**: Omida
Clasele: I şi a II-a;
Disciplina: Comunicare în limba română;
Scopul: activizarea şi îmbogăţirea vocabularului;
Obiectivele:
- să scrie cuvinte cu litera iniţială dată;
- să respecte regulile jocului;

Materiale necesare: omizi realizate din hârtie pliată, creioane, cronometru;
Locul de desfăşurare: sala de clasă;
Număr de participanţi: toţi elevii clasei;
Descriere: Clasa este împărțită în grupe de câte 4-5 elevi. Fiecare grupă primește o "omidă" obținută prin plierea hârtiei. Învățătoarea anunță sarcina și litera. Elevii vor scrie pe pliurile "omidei" cuvinte care să înceapă cu litera indicată.

Va câștiga grupa care a scris corect cele mai multe cuvinte în timpul alocat și anunțat la începutul jocului.
Variantă a jocului: fiecare cuvânt să aibă ca literă iniţială litera finală a cuvântului precedent.

4.**Titlul**: A sosit poştaşul!
Clasele: I şi a II-a;
Disciplina: Comunicare în limba română;
Scopul: activizarea şi îmbogăţirea vocabularului, dezvoltarea deprinderilor de comunicare;
Obiectivele:
- să numească obiectele/fiinţele/fenomenele redate în imagini;
- să alcătuiască propoziţii pe baza imaginilor extrase din geanta poştaşului;
- să respecte regulile jocului;

Materiale necesare: jetoane cu imagini, plicuri, geantă, şapcă de poştaş;
Locul de desfăşurare: sala de clasă;
Număr de participanţi: toţi elevii clasei;
Descriere: Un elev din clasă este desemnat poștaș. El are o geantă plină de scrisori. Elevii extrag din geantă plicuri în care vor găsi jetoane cu diferite imagini. Ei trebuie să denumească desenele de pe jetoane și să spună tot ce știu despre obiectele/ființele/fenomenele redate în desene. Se urmărește în permanență exprimarea corectă, formularea în propoziții.
Variantă a jocului: propoziţiile alcătuite trebuie să aibă un număr dat de cuvinte.

5.**Titlul**: Spune despre tine, ascultă ce spun alții despre ei
Clasele: I şi a II-a;
Disciplina: Comunicare în limba română;
Scopul: dezvoltarea exprimării corecte în propoziții și dezvoltarea ascultării active;
Obiectivele:
- să citească cerinţa de pe cartonaş;
- să răspundă în propoziţii la cerinţa de pe cartonaş;
- să corecteze greşelile de exprimare realizate de colegi;

Materiale necesare: cartonaşe cu întrebări;
Locul de desfăşurare: sala de clasă;
Număr de participanţi: toţi elevii clasei;
Descriere: elevul zilei extrage dintr-un pachet un cartonaș, citește cerința de pe el, răspunde cerinței cu cât mai multe detalii apoi, la aceeași cerință, trebuie să răspundă fiecare coleg din clasă. Toate cerințele de pe cartonașe fac referire la pasiunile și dorințele lor, la viața de copil și de școlar, la tema discutată la unitatea tematică sau la subiectul despre care urmează să se discute în ziua respectivă.
Variantă a jocului: să răspundă la întrebare cu ceea ce crede că ar putea să răspundă colegul său de bancă.

Bibliografie:
Simionică, E., Bogdan, F., ,,Gramatica…prin joc", Iaşi, Editura Polirom, 1998.

Beneficiile jocului didactic în cadrul orelor din ciclul primar

Mădălina Elena Ionescu
Profesor învățământ primar
Școala Gimnazială Nr.8 Sibiu

La bază, jocul reprezintă o activitate liber aleasă, prin intermediul căreia copiii se relaxează, își dezvoltă creativitatea și autonomia. Dacă ne referim la jocurile de grup ori de echipă, acestea le facilitează copiilor crearea și dezvoltarea relațiilor interumane, fără de care nu ne putem dezvolta pe deplin armonios.

În ceea ce privește jocul didactic, acesta îi ajută pe elevi să recepteze mai ușor informațiile transmise de cadrul didactic, fără a pune presiune pe copii și transformând orele de curs în activități plăcute și distractive.Dezvoltarea fizică a copiilor din ciclul primar se desfășoară mai lent decât în perioada precedentă, dar crește forța lor fizică, ceea ce exprimă marea lor mobilitate. Fuga, săriturile, jocurile de mișcare constituie o necesitate pentru ei. Tocmai acest lucru trebuie să-l folosească învățătorul, organizând jocuri în clasă sau în aer liber în funcție de posibilitățile lor de efort. Jocurile preferate de elevii din ciclul primar sunt cele de competiție, dar și de echipă, jocul devenind palpitant. Aceasta duce la dezvoltarea unor calități morale: curajul, perseverența, inițiativa, subordonarea intereselor personale celor colective.

În lucrarea sa *Homo ludens*, istoricul olandez Johan Huizinga leagă noțiunea de cultură de aceea de joc și subliniază că, având toate proprităţile fundamentale ale jocului, cultura apare, în fazele ei originare, ca joc – "Cultura are caracterul unui joc și este înfățișată în formele și în starea de spirit ale jocului". Jucându-se, orice ființă suprimă realitatea imediată și evadează într-o lume a libertății și a deplinei gratuități.

Articolul de față își propune să prezinte câteva exemple de jocuri didactice pe care, în calitate de profesor

pentru învățământul primar, le-am pus în practică de-a lungul anilor. Am ales jocurile pe care elevii le-au receptat ca fiind cele mai distractive și interesante, cerându-mi, ori de câte ori aveau ocazia, să le punem în practică.

Un prim joc la care m-am gândit este unul de tip ștafetă. L-am numit Cursa operațiilor și poate fi aplicat atât la clasele mai mici, cât și la cele mai mari. Anul acesta l-am jucat cu elevii mei de clasa a III-a, atunci când am consolidat operațiile de înmulțire și împărțire, la ora de matematică. Inițial, profesorul scrie pe tablă 2 seturi de operații de calcul (adunări/scăderi/înmulțiri/împărțiri), apoi împarte colectivul clasei în două echipe. Copiii se vor așeza în șir indian, având sarcina de a rezolva pe rând câte un calcul, oferind apoi creta/markerul colegului din spate. Echipa care termină prima și rezolvă corect toate operațiile este câștigătoare. Pentru a oferi jocului mai mult entuziasm, profesorul poate seta un timp de lucru. Elevii au fost extrem de încântați de această activitate, manifestându-și interesul față de ea de mai multe ori și participând de fiecare dată cu plăcere și interes.

Titlul: *Cursa operațiilor*
Clasa: a III-a
Disciplina: Matematică
Scopul: consolidarea abilităților de calcul
Obiectivele: să recapituleze înmulțirea și împărțirea numerelor naturale
în concentrul 0 -100
Materialele necesare: tablă, markere

Un alt joc preferat de elevii mei se numește Ploaia de bulgări și poate fi pus în practică în cadrul orei de Joc și mișcare, fie în clasă, fie în afara ei. Elevii se împart în 2 echipe, iar fiecare echipă își va alege o jumătate din terenul de joc. Fiecare elev primește 2-3 bulgări făcuți din foi de hârtie mototolite. Odată ce profesorul pornește jocul, toți copiii încep să arunce cu bulgări în terenul echipei adverse. Scopul jocului este ca, la final, bulgării de zăpadă să se afle în terenul celeilalte echipe. Așadar, va câștiga echipa care va avea cei mai puțini bulgări de zăpadă în propriul teren.

Titlul: *Ploaia de bulgări*
Clasa: a III-a
Disciplina: Joc și mișcare
Scopul: energizarea colectivului de elevi
Obiectivele: să se creeze o bună comunicare între membrii echipei
Materialele necesare: foi de hârtie

În final, un ultim joc amintit este Cine sunt eu?. Am aplicat acest joc în cadrul orei de Limba și literatura română, atunci când am discutat despre personajele textului narativ. Însă, jocul se pretează și pentru o oră de Științe ale naturii de exemplu, la lecția despre principalele grupe de animale. Modul de desfășurare este următorul: un elev stă pe scaun, în fața clasei, cu spatele la tablă. Alt elev vine și scrie la tablă un personaj dintr-o operă literară. Colegul care se află în fața clasei, pe scaun, are sarcina de a ghici personajul primit, adresându-le tot felul de întrebări colegilor, la care aceștia pot răspunde doar cu DA sau NU.

Titlul: *Cine sunt eu?*
Clasa: a III-a
Disciplina: Limba și literatura română
Scopul: dezvoltarea limbajului și a gândirii logice
Obiectivele: să dezvolte gândirea logică a copiilor și capacitatea de a face deducții
Materialele necesare: tablă, marker

Așadar, jocul didactic prezintă multiple funcții și beneficii. Dintre acestea, cele mai remarcabile consider că sunt: activizarea colectivului de elevi, ușurința și plăcerea cu care elevii își însușesc conținutul academic, dezvoltarea imaginației, a relațiilor sociale și lărgirea orizontului cultural.

BIBLIOGRAFIE

Florea N., Ticușan M., Tudor O., Modernism și postmodernism în psihologia și pedagogia secolului XXI, Volumul I, București, Editura Fundației România de Mâine, 2016;

Joc didactic: “Omida mâncăcioasă”

Roxana Maria Moise
Profesor învățământ preșcolar
Grădinița cu program prelungit nr.43 Sibiu

GRUPA: Mare – Grupa Fluturașilor
DISCIPLINA: Educarea limbajului
SCOPUL: Consolidarea cunoștințelor copiilor cu privire la silabe, cuvinte, propoziții, concomitent cu exersarea deprinderilor de comunicare corectă, coerentă, fluentă și expresivă.
OBIECTIVE OPERAŢIONALE:
O1– să reconstituie povestea pe baza întrebărilor și a imaginilor;
O2– să despartă cuvintele în silabe, reprezentându-le grafic;
O3– să numere silabele, asociind cifra corespunzătoare;

O4– să alcătuiască propoziții simple și dezvoltate cu anumite cuvinte;
O5- să formuleze cât mai multe propoziții diferite cu același cuvânt;
O6 – să selecteze elementele sugestive din poveste, așezându-le în buzunarele șorțulețului;
O7– să recite expresiv o poezie despre omidă.

MATERIALE NECESARE: Omideea, cartea ”Omida mâncăcioasă”, șorțuleț cu elementele poveștii, imagini, planșe poveste, tabla magnetică, markere, cifre, coconul omizii, plicuri colorate, jetoane magnetice, imagini, buline colorate, CD cu muzică.

LOCUL DE DESFĂȘURARE: sala de grupă

NUMĂR DE PARTICIPANȚI: 24 preșcolari

DESCRIERE: În cadrul jocul didactic "Omida mâncăcioasă", vom rezolva multe sarcini și ne vom reaminti multe lucruri învățate: vom număra, vom despărți cuvinte în silabe, vom preciza numărul de silabe indicând cifra, vom formula propoziții, ne vom juca și distra împreună.

SARCINA DIDACTICĂ:

- reconstituirea poveștii respectând succesiunea evenimentelor;
- despărțirea cuvintelor în silabe, reprezentarea grafică a acestora și stabilirea numărului corespunzător de silabe;
- formularea unor enunțuri corecte din punct de vedere gramatical, pornind de la imagini;

REGULILE JOCULUI:

- copiii sunt împărțiți în două echipe: echipa omidușelor și echipa fluturașilor;
- pe rând, copilul chemat de educatoare, răspunde sarcinii primite; la fiecare răspuns corect coechipierii aplaudă și primesc o bulină. Este desemnată câștigătoare echipa care are cele mai multe buline strânse.
- un copil poate cere ajutor unui alt coleg din echipa sa, dacă nu se descurcă, pentru a merge mai departe în joc, însă echipa pierde bulina;
- copiii trebuie să coopereze în cadrul variantelor de joc desfășurate în grupuri.

ELEMENTE DE JOC: mânuirea materialului, întrecerea, aplauzele, bagheta Omideea, mișcarea, recompense-buline, descoperirea pe rând a surprizelor.

DESCRIEREA PROPRIU-ZISĂ A JOCULUI:

Astăzi ne vom juca jocul: "Omida mâncăcioasă”. Acest joc ne va ajuta să refacem povestea cu omida, să despărțim cuvinte în silabe, reprezentându-le la tabla magnetică, să numărăm silabele, asocind cifra, să alcătuim propoziții cu diferite cuvinte. La fiecare răspuns corect vom afla altă surpriză. Vom fi recompensați cu buline colorate. Este foarte important să ne exprimăm în propoziții, să vorbim doar atunci când suntem solicitați și să respectăm cerințele jocului.

Se împart copiii în două echipe: omidușe și fluturași. Captarea atenției se va realiza prin descoperirea cărții în alb ”Omida mâncăcioasă”, carte care este fără ilustrații și fără text, având doar titlul pe copertă. Propun copiilor să rezolvăm problema și să ne reamintim momentele din poveste pentru a putea reface cartea.

Le explic copiilor sarcina de lucru şi regulile jocului

● Le precizez că fiecare dintre ei, pe rând, va participa la joc, rezolvând sarcina din plic pentru a descoperi surpriza. Fiecare sarcină corect rezolvată va fi recompensată cu câte o bulină pe care o vor așeza pe semnul reprezentativ al echipei din care face parte. Copilul care va fi ales de baghetă va rezolva sarcina.

● Se efectuează jocul de probă. Bagheta Omideea desemnează un copil care va selecta prima planșă ce reprezintă imaginea de început din povestea Omida mâncăcioasă, selectarea fiind realizată în funcție de răspunsul formulat la întrebarea pusă.

●Le cer celorlalţi copii să fie foarte atenţi pentru a observa dacă colegul lor ştie sau nu să rezolve sarcina, pentru că, în caz contrar, trebuie să-l ajute pentru a putea continua jocul.

● Se începe jocul propriu-zis.

Varianta 1

La semnalul meu va începe jocul: ”Omideea ne roagă să ne grăbim, / Fiindcă timp, mai e puțin! / Să-i răspundem la întrebări, / Și cu toți să reușim, / Proba aceasta s-o sfârșim! / Iar imaginile toate, toate / S-ajungă înapoi în carte!”. Le explic copiilor că vom utiliza metoda interactivă ”explozia stelară”. Cele 5 steluțe sunt așezate pe covor, iar pe steluța mare este ideea centrală a jocului, ”omida”. Pentru a obține cât mai multe conexiuni și a facilita succesiunea evenimentelor din poveste, am stabilit ordinea întrebărilor: Ce? Cine? Unde? Când? De ce?

Copiii trebuie să răspundă în propoziții la întrebările de pe steluțe puse la dispoziție, să asocieze răspunsul cu imaginea corectă.

Se continuă jocul până se epuizează toate întrebările de pe steluțe și se completează cartea cu ilustrațiile corespunzătoare.

Fiecare copil care răspunde corect va primi un stimulent (bulină colorată) pe care o așează pe simbolul (omidă/fluture) din care echipă face parte.

Supraveghez şi încurajez activitatea copiilor.

Complicarea jocului-introducerea unei noi variante de joc
Se explică noile reguli și se execută jocul de probă.

Varianta 2

Copiii aleși de bagheta Omideea, denumesc imaginea de pe jeton, despart cuvintele în silabe, le reprezintă grafic la

Un profesor bun este ca o lumânare. Se consumă pentru a lumina calea pentru alții. – Mustafa Kemal Ataturk

Bibliografie:

1. Badea C. Hațegan, D.A.Talaș, (2016), Fluența verbală. Direcții teoretice și aplicații psihopedagogice, Editura Argonaut, Cluj-Napoca
2. Crișan A., M.Șerban, R.Rus, C.Recorean, (2009), Să cunoaștem și să prevenim tulburările de limbaj la preșcolari, Editura Magister, Sibiu
3. Leca R., (2015), Tulburări de limbaj întâlnite la preșcolari, Revista de psihologie, https://ultrapsihologie.ro/2015/09/19/tulburari-de-limbaj-intalnite-la-prescolari/
4. Nicolau O., (2022), Logopedie: ce este și cum poate ajuta un logoped pentru copii, https://www.reginamaria.ro/articole-medicale/logopedie-ce-este-si-cum-poate-ajuta-un-logoped-pentru-copii
5. Rogozea A., (2024), Tulburările limbajului scris și citit, https://www.sfatulmedicului.ro/clinici/cabinet-logopedic-andu_177/articole/tulburarile-limbajului-scris-si-citit-i_324

Jocul didactic - punte între joc și muncă

Elena Opriș
Profesor învățământ primar
Școala Gimnazială Ocna Sibiului

Jocul didactic reprezintă o modalitate eficientă de a combina plăcerea jocului cu procesul de învățare, servind drept punte între activitățile recreative și munca intelectuală sau practică. Acest tip de joc este folosit frecvent în mediul educațional pentru a stimula interesul și participarea activă a copiilor în procesul de învățare.

În literatura pedagogică sunt cunoscute numeroase teorii care încearcă să explice natura jocului, punând accentul pe factorii biologici sau pe cei psihologici.

J. Piaget definea jocul ca fiind un pol al exercițiilor funcționale în dezvoltarea individului, celălalt pol fiind "exerciţiul neludic, când subiectul învaţă să înveţe într-un context de adaptare cognitivă şi nu numai de joc". Jocul "este o asimilare a realului la activitatea proprie, oferindu-i acesteia alimentația necesară și transformând realul în funcție de multiplele trebuințe ale copilului."

Edouard Claparède considera că individul recurge la joc din două motive: incapacitatea de a desfășura o activitate serioasă din cauza dezvoltării insuficiente și obstacolele care împiedică realizarea unei activități serioase. Jocul, deși adesea practicat cu mai multă intensitate decât munca, obosește mai puțin deoarece răspunde tendințelor de afirmare refulate de necesitățile muncii, oferind relaxare. "Jocul este cea mai bună introducere în arta de a munci."

J. Chateau aprecia că la vârsta foarte mică, jocul constituie motorul de declanșare a comportamentului ludic și anunță trezirea personalității prin organizarea grupului: regula, ordinea și disciplina. "Copilul își arată în joc, de asemenea, inteligența, voința, caracterul dominator, într-un cuvânt, personalitatea."

Majoritatea pedagogilor au considerat jocul ca un mijloc de instruire și educare a copiilor, în special la vârsta școlară mică. Jocul combină componentele intelectuale cu cele afectiv-motivaționale. Prin joc, copilul își angajează întregul potențial psihic, își dezvoltă spiritul de observație, cooperare și echipă. Jocul este un mijloc de dobândire și clarificare a cunoștințelor prin acțiune, fiind o activitate de gândire orientată spre rezolvarea problemelor și depășirea obstacolelor.

"Cunoscând varietatea şi diversitatea formelor de joc în uniunea lor, se pot găsi modalităţi nuanţate de implicare a acestuia în activitatea instructiv-educativă ce se desfăşoară cu şcolarii mici.

Jocul didactic (educativ) este unul dintre cele mai caracteristice activităţi ale copilului, fapt pentru care este tot mai intens valorificat din punct de vedere pedagogic, în intenţia de a imprima programului şcolar un caracter mai viu şi mai atrăgător, de a fortifica energiile intelectuale şi fizice ale elevilor.

Din perspectivă didactică, jocul reprezintă o modalitate de efectuare conştientă şi repetată a unor acţiuni mintale sau motrice în vederea realizării precise a scopurilor." (4)

Jocul didactic poate funcționa ca o punte între joc și muncă, având următoarele caracteristici:

1. Elementul ludic
- Componentele de joc (reguli, competiție, recompense) fac învățarea mai atractivă.
- Exemple: utilizarea de povestiri, personaje sau scenarii imaginative.

2. Obiective educaționale
- Activitățile sunt concepute pentru a atinge anumite scopuri educaționale specifice.
- Exemple: dezvoltarea vocabularului, înțelegerea conceptelor matematice, cunoașterea istoriei.

3. Integrarea teoriei cu practica
- Jocurile didactice permit aplicarea cunoștințelor teoretice într-un context practic.
- Exemple: simulări, experimente, jocuri de rol.

Iată câteva exemple de jocuri didactice:

Jocuri pentru dezvoltarea abilităților lingvistice

1. Scrabble educativ
- Varianta adaptată pentru diverse niveluri de dificultate.
- Scop: îmbogățirea vocabularului și a competențelor ortografice.

2. Jocuri de rime
- Formarea de rime și poezii simple.
- Scop: dezvoltarea creativității și a abilităților de exprimare.

Jocuri pentru dezvoltarea abilităților matematice

1. Matematică prin jocuri de cărți
- Jocuri de tip "UNO" adaptate pentru operații matematice.
- Scop: practicarea adunării, scăderii, înmulțirii și împărțirii într-un mod distractiv.

2. Jocuri de construcție și măsurare
- Utilizarea LEGO sau altor blocuri pentru a construi structuri după anumite specificații.
- Scop: înțelegerea conceptelor de măsurare, volum și geometrie.

Jocuri pentru dezvoltarea abilităților sociale și emoționale

1. Jocuri de rol
- Crearea de scenarii unde copiii joacă diferite roluri (ex. profesor, medic, vânzător).
- Scop: dezvoltarea empatiei, abilităților de comunicare și colaborare.

2. Jocuri de colaborare
- Activități unde succesul depinde de munca în echipă (ex. construcții de echipă, rezolvarea de mistere).
- Scop: întărirea spiritului de echipă și a abilităților de rezolvare a conflictelor.

Implementarea jocurile didactice se realizează urmărind următorii pași:
1. Identificarea obiectivelor de învățare – se determină ce competențe sau cunoștințe se dorește să se dezvolte.
2. Selectarea jocurilor potrivite – se aleg jocuri care se potrivesc obiectivelor și nivelului de vârstă al elevilor.
3. Integrarea în curriculum – se includ jocurile în planurile de lecții, asigurând că acestea completează activitățile educaționale tradiționale.
4. Evaluarea și adaptarea – se monitorizează progresul elevilor și se adaptează jocurile pentru a răspunde nevoilor acestora.

Jocurile didactice nu doar că fac procesul de învățare mai plăcut și interactiv, dar și facilitează o mai bună înțelegere și reținere a informațiilor. Ele sunt instrumente valoroase în educație, creând o legătură solidă între joc și muncă.

Bibliografie:

1. Barna A., Antohe Ge., Cercetarea pedagogică, Galați, Editura Istru, 2003
2. Chateau J., Copilul şi jocul, București, Editura Didactică şi Pedagogică, 1970
3. Claparède E., Psihologia copilului şi pedagogia experimentală, București, Editura Didactică şi Pedagogică, 1975
4. Munteanu M., Jocuri didactice, Galați, Editura Porto-Franco, 1998

Jocul didactic în cadrul orei de limba și literatura română la gimnaziu

Petru Bucurenciu
Profesor
Școala Gimnazială Nr.8 Sibiu

Copilul râde:
„Înţelepciunea şi iubirea mea e jocul!”
(Lucian Blaga, Trei fețe)

Jocul și copilul, doi termeni înrudiți, nu la nivel semantic, bineînțeles, ci la nivel ideatic...

Consultând „Dicționarul explicativ al limbii române”, aflăm că prima definiție a cuvântului „joc” este: „acțiunea de a se juca și rezultatul ei; activitate distractivă (mai ales la

copii); joacă".

Dar oare jocul reprezintă doar o activitate distractivă? Răspunsul este, evident, „Nu!". Pentru început, prin intermediul jocurilor (de acasă, din parc, de la grădiniță/școală), copiii interacționează, învață reguli, își dezvoltă intelectul, limbajul, corpul. Pedagogia, didacticile ne vorbesc despre valențele educaționale ale jocului, despre jocul didactic și beneficiile acestuia în cadrul procesului instructiv-educativ.

În eseul de față, nu ne propunem să realizăm o trecere în revistă a diverselor teorii și concepții asupra jocului didactic (informația este la îndemâna oricui, în lucrările de specialitate, sau la un click distanță), ci să oferim exemple de activități didactice având caracter ludic, la care se poate face apel în cadrul orelor de limba și literatura română de la gimnaziu. De precizat este faptul că aceste propuneri pot fi adaptate la specificul altor discipline școlare sau niveluri de învățământ, motiv pentru care nu se va insista aici asupra corelării acestora cu diversele conținuturi sau competențe din programele școlare. Exemplele sunt preluate din activitățile curente la clasă, unele dintre ele fiind prezente, într-o formă sau alta, și în lucrările de specialitate (manuale și auxiliare didactice) al căror coautor este și autorul prezentului articol.

Poate una dintre cele mai frecvente metode didactice din cadrul lecțiilor care vizează domeniul de conținut „Comunicare orală" este jocul de rol. Prin intermediul acestuia, adaptat la nivelul de vârstă sau la specificul clasei de elevi, se pot forma și dezvolta competențele specifice prevăzute în programa școlară. În acest sens, propunem un model de sarcină de lucru: Gândește-te la personalități din istoria națională sau universală care pot reprezenta modele în viața noastră. Alege unul și scrie o listă de întrebări pe care ai dori să i le adresezi în cadrul unui interviu. Roagă un coleg/o colegă să joace rolul personalității alese și realizează interviul cu acesta/aceasta. Cel care va fi intervievat se va documenta pentru a răspunde la întrebările tale. Înregistrați interviul pentru a-l prezenta colegilor voștri sau interpretați-l în fața clasei.

O lecție de receptare a unui text ficțional poate debuta, în faza de prelectură, cu propunerea unui joc realizat cu ajutorul cărților din seria „Dixit". Astfel, copiilor le sunt propuse spre studiu o serie de cărți, urmând ca fiecare să aleagă una care îi inspiră o poveste. Ulterior profesorul le va cere elevilor să ofere cartea aleasă unui coleg, care va avea la dispoziție 5-10 minute să se gândească la o poveste. În perechile formate, elevul care a primit cartea îi va prezenta celuilalt povestea creată, discutând apoi despre diferențele și asemănările între povestea inspirată de cartea aleasă și cea creată.

Altă variantă de joc este referitoare la exersarea unei noțiuni de gramatică, corespunzătoare domeniului de conținut „Elemente de construcție a comunicării", și anume modul condițional-optativ. Activitatea va debuta cu afirmația „Dacă aș câștiga marele premiu la loterie, aș...". Profesorul va numi un elev care să continue afirmația, de exemplu „..., aș fi mai bogat decât sunt acum". Elevul care a continuat afirmația va numi un coleg care va prelua completarea lui și va formula o altă ipoteză: „Dacă aș fi mai bogat decât sunt acum, aș...". Jocul continuă atât timp cât toți elevii au luat cuvântul sau cât consideră profesorul că este necesar.

Tot în cadrul domeniului de conținut menționat anterior, propunem un joc prin care se dorește fixarea sau consolidarea pronumelor și a adjectivelor pronominale, învățate de elevi în clasa a VII-a. Sarcina de lucru pentru elevi poate fi enunțată astfel: Scrieți pe bucățele de hârtie cât mai multe pronume și adjective pronominale învățate. Împăturiți și amestecați bucățelele de hârtie. Fiecare dintre voi va extrage câte 3 bilețele și va preciza felul pronumelui sau al adjectivului pronominal de pe acestea. La final, veți lipi bilețelele pe coli A3, corespunzătoare fiecărui tip de pronume și adjectiv pronominal învățat.

Nu în ultimul rând, aducem în atenția celor interesați un exemplu de activitate de redactare realizată prin intermediul unui joc. Pentru început, profesorul le solicită elevilor să decupeze cât mai multe cuvinte din ziare și reviste. Cu ajutorul a trei-cinci cuvinte, fiecare elev va crea un titlu pentru un text pe care urmează să-l redacteze. Înainte de a redacta textele, copiii vor extrage cel puțin șapte cuvinte de la ceilalți colegi, pe care le vor integra/lipi în textele create.

În virtutea celor menționate anterior, putem concluziona, fără urmă de îndoială, că jocul didactic reprezintă o punte între joc și muncă, un demers menit să-l activizeze pe elev, să-l implice în procesul propriei învățări într-un mod plăcut. Raportându-ne la definiția din DEX, notată la început, în cadrul unui joc didactic este importantă acțiunea de a se juca a copilului, însă relevanța poate fi recunoscută în rezultatul (sau rezultatele) acestei acțiuni, și anume contribuția la formarea unor competențe. De aceea, este esențial ca fiecare cadru didactic să proiecteze cu maximă atenție și responsabilitate activitățile bazate pe joc și joacă și să nu piardă din vedere rezultatul sau scopul acestora.

Joc didactic: Așază la locul potrivit animalele!

Alexandra Vanina Pîntea
Profesor educație timpurie
Grădinița cu program prelungit Nr.42 Sibiu

Grupa: mare
Domeniul experiențial: Științe
Categoria de activitate: cunoașterea mediului
Tema anuală de studiu: ”Cum este, a fost și va fi aici pe Pământ?”
Tema proiectului: ”Din lumea celor care nu cuvântă”
Tema activității: ”Așază la locul potrivit animalele!”
Mijloc de realizare: joc didactic
Tipul activității: consolidare de cunoștințe

Scop: consolidarea și sistematizarea cunoștințelor despre animalele domestice și sălbatice
Obiective:
O1 – să identifice și să denumească, pe baza imaginilor, animalele domestice și sălbatice din țara noastră;
O2 – să grupeze pe planșa cu diagrama Venn animalele de pe jetoane, în funcție de mediul lor de viață, motivând alegerile făcute;
O3 – să descrie caracteristicile generale ale unui animal, pe baza întrebărilor scrise pe zar, valorificând cunoștințele anterioare;
O4 – să recunoască și să denumească adăpostul corespunzător animalului ales, atașându-l la locul potrivit pe roata cu animale.
Strategia didactică:
Metode și procedee: explicația, demonstrația, conversația, exercițiul, problematizarea, diagrama Venn
Materiale didactice: planșa cu diagrama Venn înfăţişând mediile de viață ale animalelor, jetoane cu animale domestice și sălbatice, zarul cu întrebări, roata cu animale, jetoane cu adăposturile animalelor, cleștișori
Forma de organizare: frontal, individual
Locul de desfășurare: sala de grupă
Număr de participanți: 21 preșcolari
Durata: 30-35 minute

Sarcina didactică: Răspunzând la întrebările de pe zar, preşcolarii vor identifica animalele domestice și sălbatice, le vor grupa în funcție de mediul de viață, vor enumera unele aspecte legate de hrana şi deplasarea lor și vor asocia fiecare animal cu adăpostul lui.

Regulile jocului:
- Copiii aleg, pe rând, câte un jeton cu un animal, îl identifică, îl denumesc și îl așază la locul corespunzător, în funcție de mediul lui de viață.
– Răspunsurile oferite de copii vor fi exprimate într-un limbaj corect din punct de vedere gramatical
– Răspunsurile corecte vor fi aplaudate.

Elemente de joc: surpriza, aplauzele, aruncarea zarului, mânuirea materialului

Desfășurarea jocului

Introducerea în activitate se realizează prin prezentarea elementului surpriză – personajul Rița-Veverița, care, auzind foarte multe lucruri bune despre copii, a decis să îi viziteze astăzi, fiind foarte curioasă să afle cât de multe lucruri ştiu copiii despre animale. Riţa-Veverița le propune copiilor o activitate foarte interesantă şi le prezintă materialele pe care le vor folosi în cadrul acesteia.

Educatoarea le spune copiilor că, la propunerea Riţei, vor desfășura jocul ”Așază la locul potrivit animalele!” şi îi invită pe copii să repete titlul jocului.

În continuare, educatoarea explică regulile și sarcinile jocului. Apoi, se va executa jocul de probă pentru a se asigura că toţi copiii au înţeles regulile menţionate. Dacă este nevoie, se reiau părţile care sunt neclare, se fac observații și precizări suplimentare.

V**arianta 1**
Aşezaţi în semicerc, copiii așteaptă începerea jocului.
În fața lor, pe o masă, jetoanele cu imagini reprezentând animele domestice şi sălbatice vor fi aşezate într-un coș, cu fața în jos, amestecate.
Educatoarea este conducătorul jocului. Ea numeşte un copil, acesta vine la masă, alege un jeton, îl întoarce și identifică animalul reprezentat în imagine. Copilul va denumi animalul din imagine, va spune unde trăiește acesta și îl va așeza la locul corespunzător pe planșa cu diagrama Venn, astfel: în cercul galben – animalele domestice, în cercul verde – animalele sălbatice și în cercul roșu animalele care pot fi și domestice și sălbatice. Dacă copilul așază corect imaginea pe planșă, restul colegilor îl vor aplauda. În cazul în care copilul numit întâmpină dificultăţi în a identifica

răspunsul corect, el va fi ajutat de către un alt copil sau de către conducătorul jocului.
Jocul se continuă până când fiecare copil a extras câte un jeton.

Varianta 2

Educatoarea le prezintă şi le descrie copiilor zarul cu întrebări: pe fiecare față a zarului este specificată o întrebare la care preșcolarul trebuie să găsească răspunsul corect. Întrebările sunt: ”Cum se numește?”, ”Ce fel de animal este?”, ”Ce mănâncă?”, Cum se deplasează?”, ”Cu ce este acoperit?”, ”Ce culoare are?”.

Copiii vor veni pe rând, vor extrage un jeton înfăţişând un animal și apoi vor arunca zarul. Educatoarea le oferă suport copiilor, citindu-le întrebarea care este menţionată pe faţa zarului. Copiii vor formula răspunsuri corecte, utilizând un limbaj adecvat din punct de vedere lexical şi gramatical.

Jocul se continuă până când toți copiii au aruncat cel puțin o dată zarul.

Complicarea jocului

Educatoarea le prezintă copiilor roata cu animale domestice și sălbatice. Fiecare copil se apropie şi învârte roata. Va identifica și denumi animalul la care s-a oprit roata, va menţiona ce fel de animal este și cum se numește adăpostul acestuia. Apoi, va alege de pe masă un jeton înfăţişând adăpostul corespunzător animalului și îl va atașa de roată, la locul potrivit, folosind un cleştişor.
Jocul se continuă până când s-au completat toate animalele de pe roată cu adăpostul potrivit.

Evaluarea desfășurării jocului:

Educatoarea propune copiilor să recite o poezie, să cânte un cântec despre animalele cunoscute sau să răspundă la câteva ghicitori despre animale.
Se fac aprecieri generale și individuale asupra desfășurării jocului, asupra noțiunilor sistematizate și consolidate.

Bibliografie:

- Ministerul Educației Naționale, Curriculum pentru educație timpurie, București, 2019
- Ministerul Educației Naționale . Suport pentru explicitarea și înțelegerea unor concepte și instrumente cu care operează curriculumul pentru educația timpurie, București, 2019
- Coord: Lolica Tătaru, Adina Glava, Olga Chiș; referent științific: prof. univ dr. Vasile Chiș. Piramida cunoașterii: repere metodice în aplicarea curriculumului preșcolar, Pitești, Editura Diamant, 2014

Jocurile liber-alese din programul preșcolarilor – în oglinda documentelor curriculare din educația timpurie

Mihaela Romaniuc
Profesor învățământ preșcolar
Grădinița cu program prelungit “Sf. Sava” Iași

Rolul jocului în dezvoltarea optimă a copilului de vârstă mică a fost îndelung dezbătut de către specialiștii din educația timpurie, situați de ambele *laturi* ale topicului – practicieni și teoreticieni, deopotrivă.
Documentele curriculare ale ultimilor ani extind aria subiectului, realizând conexiuni argumentate teoretic între aspecte, precum: *jocurile liber-alese* de către copiii preșcolari, importanța *amenajării mediului* educațional și locul adultului în activitățile din această categorie.

Prezentul articolul va așeza sub o *virtuală lupă* a analizei câteva documente curriculare de dată recentă, cu scopul de a aduce în prim-plan informații și sugestii despre jocurile liber-alese ale copiilor, reflectate în aceste materiale oficiale. Referirile se vor face la: *Curriculumul pentru educația timpurie*, 2019; *Suportul pentru explicitarea și înțelegerea unor concepte și instrumente cu care operează curriculum pentru educația timpurie*, 2019 și *Scrisorile metodice din anii școlari 2019-2020; 2020-2021; 2021-2022; 2022-2023 și 2023-2024* – piese recomandate a se regăsi cu titlu de obligativitate în portofoliul fiecărui cadru didactic ce activează în educația timpurie.

Curriculum pentru educația timpuri - 2019 face referire la jocurile liber-alese, indicând două ipostaze ale acestora, în activitatea preșcolarilor, și anume: forma numită *joc liber* – căreia ar trebui să i se aloce un minimum de 30

de minute, zilnic și o a doua formă, cea de *joc liber-ales*, derulat *în centrele/sectoarele de interes*. Celor două categorii – jocul liber și jocurile liber-alese din centrele de interes – li alocă o plajă de 2 ore/zi – pentru intervalul de la 0-18 luni (nivelul antepreșcolar); 2 ore și 30 de minute/zi – pentru intervalul 19-36 de luni (nivelul antepreșcolar și 2 ore/zi – pentru nivelul preșcolar, intervalul 37-72/84 luni (grupele mică, mijlocie și mare). În ceea ce privește relația dintre influența mediului și reușita jocurilor liber-alese, același document amintește că dezvoltarea copilului, văzut ca subiect activ în procesul de învățare, este „dependentă de ocaziile pe care i le oferă rutina zilnică, interacțiunile cu ceilalți, organizarea mediului și activitățile/situațiile de învățare", gândite intenționat de către adult (Curriculum, 2019, p. 9).

Curriculum stipulează faptul că jocurile liber-alese – cu cele două ipostaze ale sale: *joc liber* și *joc liber-ales în centrele de interes* – sunt cele pe care copiii și le aleg și au rolul de a-i sprijini să „socializeze în mod progresiv" și să facă primii pași în „cunoașterea lumii fizice, a mediului cultural căruia îi aparțin, matematicii, comunicării, a limbajului citit și scris" (Curriculum, 2019, p. 10). Jocurile liber-alese din oferta grădiniței tradiționale se pot desfășura în perechi, în grupuri restrânse numeric sau individual.

Așa cum s-a precizat deja, planul de învățământ aferent curriculumului pentru educația timpurie în vigoare prevede ca cel puțin 30 de minute, zilnic, să fie alocate *jocului liber*, joc inclus în categoria de jocuri liber-alese, dar cu un statut aparte, prin aceea că nu se derulează în centrele de interes. În cadrul *jocului liber*, copilul își alege jocul/jucăria preferată, poate, de asemenea, să analizeze sau să exploreze „obiecte/mecanisme/fenomene/idei de care este atras". Mai mult, copilul de vârstă mică poate „comunica și împărtăși în cadrul *jocului liber* impresii cu colegii", cadrele didactice având contextul adecvat de a-l observa atent, sub aspectul preferințelor, al manifestărilor/al acțiunilor sale libere, ceea ce conduce la cunoașterea adecvată a educatului (Curriculum, 2019, p. 10).

Jocurile liber-alese din centrele de interes se pot realiza atât *indoor*, cât și *outdoor*. Reușita derulării acestei categorii de joc în sala de grupă este în dependență de modalitatea în care este amenajat, conceput, sectorizat/organizat mediul educațional, astfel încât „să stimuleze copilul, să-l ajute să se orienteze, să-l invite la acțiune" (Curriculum, 2019, p. 10). Sectorizarea și amenajarea spațiului sălii de grupă va include materiale specifice următoarelor sectoare: *Bibliotecă; Știință; Arte; Construcții; Joc de rol; Nisip și Apă* etc. Actualul Curriculum este suficient de flexibil, încât oferă ocazia fiecărui cadru didactic de a interveni în mediul educațional, *deschizând* centre/sectoare noi, de pildă, preluate din alte medii educaționale sau alternative educaționale. În acest sens, în unele grădinițe au fost preluate centre de interes din alternativa Montessori, cum ar fi cel denumit *Viață practică*, extrem de îndrăgit de către copiii preșcolari, datorită replicării activităților din viața reală.

În raport cu spațiul existent în sala de grupă, educatoarea va deschide zilnic toate centrele de interes, dacă spațiul grupei este generos, sau cel puțin două dintre acestea, prilejuind manifestarea jocului liber-ales în centrele de interes.

În ceea ce privește *jocurile liber-alese* realizate în manieră *outdoor* acestea pot fi organizate atât în curtea instituției de învățământ, cât și în alte spații, de pildă: „parc, crâng, pădure, pajiște, fermă sau gospodăria bunicilor" (Curriculum, 2019, p. 10).

Documentul curricular *Suport pentru explicitarea și înțelegerea unor concepte și instrumente cu care operează curriculum pentru educația timpurie*, apărut în anul 2019, vine cu detalieri în plus, referitoare la relația dintre mediul educațional și reușita *jocului liber-ales*. Astfel, un cadru didactic își va pune permanent întrebări cu privire la „ce mesaje" transmite mediul educațional al sălii de grupă: permite explorarea de noi idei?; copilul se poate angaja în activități individuale sau împreună cu ceilalți?; cum se simte copilul în acest spațiu?; „elementele decorative [din sala de grupă] sunt pentru copii sau pentru părinți și educatoare"?; produsele muncii copilului se regăsesc expuse (în câmpul vizual al copilului), în sala de grupă?; se remarcă un exces de materiale, care ar îngreuna procesul de alegere/decizie al copilului în cadrul jocurilor inițiate? (Suport, 2019, pp. 18, 19).

Nu ar fi lipsită de interes aducerea în discuție a opiniei specialiștilor cu privire la efectul pe care supraîncărcarea cu materiale sau cu elemente decorative a spațiilor de joc și învățare din educația timpurie îl are asupra stării de bine a copiilor de vârstă mică. Astfel, Gillian McNamee, director al Erikson Institute din Chicago „avertizează profesorii asupra a ceea ce ea a numit *efectul de mall* în decorarea sălilor de clasă" (Suport, 2019, p. 19). Cercetătoarea americană precizează că, așa cum prea multa agitație și suprastimularea vizuală resimțită de un adult după o oră și jumătate în mall dăunează, același impact îl are încărcarea cu materiale inutile a sălilor de grupă asupra copiilor de vârstă mică. Adesea, educatorii sunt conștienți că un mediu simplu amenajat stimulează creativitatea copiilor, dar se tem că sala de grupă cu puține elemente de decor va crea o impresie de dezolare vizitatorilor sau părinților copiilor (Suport, 2019, p. 19).

Despre influența semnificativă pe care mediul educational o exercită asupra jocului și activității copilului de vârstă mică, regăsim referințe pertinente și în *Scrisoarea metodică din anul școlar 2022-2023*. Astfel, documentul curricular amintit reiterează ipoteza formulată de pedagogul italian Loris Malaguzzi, conform căreia *mediul este al treilea educator* al copilului, alături de cadrul didactic și de grupul

de covârstnici. Din această perspectivă, calitatea mediului influențează calitatea jocurilor și activităților din grădiniță. Un mediu educațional atent amenajat va încuraja dezvoltarea autonomiei copilului. În acest sens, Ministerul Educației sugerează cadrelor didactice din educația timpurie să-și adreseze periodic anumite întrebări de reflecție. Cu referire la tema articolului – jocurile liber-alese ale copilului din educația timpurie – relevante sunt următoarele: mediul educațional al sălii de grupă reflectă „grijă pentru starea de bine a copilului, liniște, ordine, armonie”? sau: permite copilului „să exploreze liber spațiul, să se manifeste liber”? Alte recomandări iau în calcul atribute ale mediului educațional, precum: evitarea supraîncărcării; incitarea curiozității celor mici; permiterea experimentării directe și integrării experiențelor trăite etc, (Scrisoare metodică, an școlar 2022-2023, p. 5).

Aspectele anterior reliefate aduc în prim-plan relația pe care documentele curriculare subsumate educației timpurii o stabilește între reușita jocurilor liber alese și amenajarea adecvată a mediului educațional. Documentele subliniază, totdată, rolul esențial al adultului educator în tot acest demers.

Bibliografie

***Ministerul Educației Naționale. Curriculum pentru educația timpurie 2019. Anexa la Ordinul Ministrului educației Naționale nr. 4.694/02.08.2019.
***Ministerul Educației Naționale. Suportul pentru explicitarea și înțelegerea unor concepte și instrumente cu care operează curriculum pentru educația timpurie, 2019. Accesat la 07.06.2024, ora 20:00. https://isj.vs.edu.ro/download/SUPORT-pentru-explicitare-si-intelegere-curric.ET-15-iulie-R-D-S-M-G-V-1.pdf.
***Ministerul Educației Naționale. Scrisoare metodică pentru anul școlar 2023 2024. Accesat la 07.06.2024, ora 23:02. *isj.vs.edu.ro/download/Scrisoare-metodica-2023_compressed.pdf.*

Jocul, verigă a învățării

Diana – Cristina Șerban
Profesor învățământ primar
C.N.I.”MATEI BASARAB” Râmnicu Vâlcea

„Nu ne putem imagina copilăria fără râsetele şi jocurile sale. Sufletul și inteligenţa devin mari prin joc. Despre un copil nu se poate spune că el crește și atât; trebuie să spunem că el se dezvoltă prin joc.”(Jean Chateau)

Păşirea copiilor peste pragul școlii presupune o schimbare majoră în viața lor și a familiei, dar și un impact social cu aspecte și implicații multiple. Jocul răspunde cel mai bine particularităților de vârstă ale preșcolarilor și școlarilor mici. Elementul distractiv pe care îl conține le stimulează interesul și curiozitatea.

Încă de mic, copilul trebuie învățat să se joace. „Jocul este practica dezvoltării” (D.D.Elkonin) și, în consecință, în perioada copilăriei el este adoptat pentru multiplele sale valențe formative:

- stimularea funcțiilor intelectuale prin intermediul cărora se realizează cunoașterea realității obiective;
- modelează procesele afectiv-motivaționale;
- dezvoltă capacitatea moral-volitivă;
- înlesnește comunicarea și inserția socială mai ales atunci când jocul îmbracă forma colectivă;
- dezvoltă capacitățile psiho-motorii;
- cultivă latura interculturală și transdisciplinaritatea.

Școala este cea care oferă micilor școlari cadrul și resursele materiale și umane necesare pentru a face posibile și accesibile șansele de pregătire și dezvoltare intelectuală. Ea este aceea care îi sprijină pe elevi să-și utilizeze la maximum potențialul nativ, oferind, totodată, șanse egale tuturor copiilor. Idealul formativ și educațional al școlii românești constă în dezvoltarea liber consimțită și armonioasă a individualității elevilor și pune mare preț pe formarea complexă a personalității individuale și creatoare a elevilor.

Demersul didactic trebuie gândit astfel încât jocul să își găsească loc și timp în toate activitățile școlare și extrașcolare, pentru ca micul școlar să vină cu plăcere la școală, să participe activ la toate activitățile și, de ce nu, să vină cu idei și inițiative în tot ceea ce face.

Redăm câteva jocuri didactice și recreative care au avut succes în cadrul activităților școlare și extrașcolare desfășurate de noi:

O PLIMBARE CU SURPRIZE

Obiective:

- dezvoltarea capacității de observare și de conștientizare a mediului înconjurător;
- dezvoltarea capacității de reacție rapidă față de

- stimularea plăcerii de mișcare fizică.

Organizarea colectivului

Colectivul se împarte în două grupe: o grupă alcătuiește casele; cealaltă, grupa piticilor, va merge la plimbare; în timpul ploii, piticii își caută adăpost în căsuțe.

Desfășurarea jocului

Prima grupă de copii formează căsuțele și sunt răspândiți prin toată clasa. Grupa piticilor se plimbă prin sală. Învățătorul așează încetișor norul peste soare și produce cu ajutorul degetelor zgomotul ploii. Piticii își caută locuri în căsuțe.

Ploaia încetează. Învățătorul ia norul de peste soare și anunță că plimbarea poate fi reluată. Piticii părăsesc căsuțele și-și continuă plimbarea.

Variantă: în cazul jocului acustic, se folosește o casetă audio, pe care sunt înregistrate, consecutiv, ciripit de păsările și zgomote de ploaie.

JOCUL NUMERELOR

Obiectul: limba română.

Scopul: să analizeze și să sintetizeze sunetele ce formează un cuvânt, să găsească asociații logice la primul sunet al unui cuvânt; să-și însușească noțiunea de „nume" în cât mai multe și mai variate exemplificări.

Organizarea colectivului: copiii vor fi așezați în cerc sau, dacă spațiul nu permite, vor sta în bănci.

Desfășurarea jocului

Învățătorul începe prin a-și spune numele și, cu o păpușă sau orice alt obiect în brațe, numește un alt cuvânt: nume de obiect, ființă, fenomen al naturii etc, care începe cu același sunet. De exemplu:

Constanța: catedră, cretă, creion, carton...

sau: cal: capră, crocodil, cameleon..

Școlarul din dreapta învățătorului preia păpușa, își spune numele și găsește un cuvânt- nume care să înceapă cu același sunet. Apoi, predă păpușa următorului coleg. În acest fel păpușa trece pe la toți copiii, motivându-i să participe activ la joc.

Variantă: se pot cere nume pereche (de animale sau de obiecte) sau ca numele asociat să înceapă cu aceeași silabă ca și numele propriu.

LOCOMOTIVELE NĂZDRĂVANE

Obiective: dezvoltarea capacității de a imita gesturi și stiluri de mers, stimularea capacității de a se mișca cu plăcere.

Desfășurare.

Se formează trei grupe de elevi care vor alcătui trenurile. Se desemnează câte un elev care va fi locomotiva, iar ceilalți, vagoanele trenului. Locomotivele hotărăsc traseul, gesturile, stilul de mers. Se alege o casetă cu muzică potrivită, ritmată.

Învățătorul pune muzica și spune că poate începe „alegerea vagoanelor". „Locomotivele" își aleg, pe rând, câte un vagon între pauzele muzicii. Când trenurile sunt complete, se pune din nou muzica, timp în care locomotivele își aleg un mod amuzant de mers/gesticulat. Vagoanele vor trebui să imite tot ce fac locomotivele. Când se apasă pe tasta „stop", locomotivele se duc la sfârșitul rândului, primul vagon devine locomotivă și alege alte stiluri de mers. Trenurile nu au voie să se ciocnească.

Variantă: pentru sonorizare se poate folosi o tobă, un clopoțel sau se bate din palme.

Jocul stimulează funcțiile intelectuale prin intermediul cărora se realizează cunoașterea realității obiective. În joc, copilul transpune realitatea obiectivă, în special realitatea socială.

Jocul stimulează și modelează procesele afectiv-motivaționale. Prin intermediul jocului, copilul își îmbogățește viața afectivă și dobândește capacitatea să-și stăpânească emoțiile. El învață să trăiască profund o atitudine pozitivă, să reacționeze sincer, pozitiv sau negativ, față de ceea ce este bun, frumos, moral și, respectiv, față de ceea ce este urât, rău, imoral.

Funcția de comunicare a limbajului este cultivată în mod deosebit prin joc, mai ales atunci când îmbracă forma colectivă. Trebuința de comunicare devine evidentă pentru copil, ca și pentru adult, atunci când este înconjurat de semeni. Ambianța de comunicare îi îmbogățește conținutul și formele de desfășurare printr-un proces de sinteză a informației elaborate în comun de participanții la joc.

Jocul în colectiv reprezintă mijlocul eficace de asimilare a metodelor comportamentale sociale. Eficiența lui depinde de felul în care învățătorul știe să asigure o concordanță între tema jocului și materialul didactic existent, de felul în care știe să folosească cuvântul ca mijloc de îndrumare a elevilor prin întrebări, indicații, explicații, aprecieri.

Jocurile didactice constituie o excelentă şcoală a educaţiei, a conduitei, a fanteziei şi imaginaţiei, a energiei, fiind un instrument indispensabil pentru dezvoltarea intelectuală a copiilor .

BIBLIOGRAFIE:

Pop, Eleonora, „Jocuri şi alte activităţi alese", Culegere metodică, Bucureşti, 1976

Radu ,T. Ion, „Evaluarea în procesul didactic", Bucureşti, E.D.P.,1996

„Metodica activităţii instructiv – educative în învăţământul preşcolar", Editura Didactica Nova, Craiova, 2007

O joacă de copil...

Corina Mihaela Stan
Profesor consilier școlar
C.J.R.A.E. Sibiu

În esența lui, jocul e definit de frumusețe, imaginație, creație, libertate de exprimare, plăcere (lat. *iocus* = glumă). Jocurile sunt create de oameni, sub forma unor activități, exersări, pline de simboluri, culoare, sunete, concepte, personaje, transpuneri, roluri, sunt însoțite de reguli și trasee bine conturate, care dau structură și sens. ,,Dacă e copil, atunci să se joace!"

Cu siguranță acesta ar fi îndemnul oricui, atunci când inițiativa, curiozitatea, explorarea, bucuria și plăcerea sunt ingredientele vârstei copilăriei. Și, totuși, din perspectiva psihologiei dezvoltării, această dominantă preocupare a copilului, lumea jocului și a copilăriei, nu este o simplă joacă.

Oare ce ar fi copilăria fără joc, bomboane și desene animate? Jocul copilului trece dincolo de sfera alegerii, spontaneității și plăcerii. Este mult mai mult și contribuie la conturarea persoanei și personalității unui individ.

Din primele zile, copilul intră în contact cu stimuli, situații și contexte care îl determină să își elaboreze reacții și conduite adaptative. Lumea din jurul lui e imensă, e surprinzătoare și chiar solicitantă, deseori. Siguranța propriului cămin e un sprijin. Senzorialitatea este primul sistem care îi va semnaliza ce e cu această lume în care există. În acest context complex, copilul va sesiza relații, adecvări sau pericole, va căuta ceea ce îi oferă siguranță și plăcere și va semnaliza ceea ce îl amenință. Dezvoltarea fizică îl va susține în efortul acesta de căutare; va manipula mici obiecte, va explora vizual, tactil, auditiv, olfactiv și gustativ. Sistemul nervos va prelua și va prelucra toate acestea și se vor genera sisteme din ce în ce mai complexe de interpretare a lumii din jur. Independența de mișcare (achiziția mersului), dezvoltarea limbajului și dorința de explorare devin premisele startului în cunoaștere. Sunt esențiale, în această perioadă de mică copilărie, stimularea adecvată, oportunitățile pe care copilul le are, precum și siguranța și atașamentul adultului care îl îngrijește. Copilul manipulează obiecte, îndrăznește și evită, face corelații și reprezentări. TOATE ACESTEA, DOAR PRIN JOC! Lumea cea mare i se relevă la dimensiuni micșorate, simplificate, pe măsura capacităților lui (desene simple, onomatopee, cuvinte puține și simple, jucării, relații cu persoane apropiate și dragi). Este startul spre lumea mare, care îmbracă forma jocului.

Dacă ne referim la creșterea performanțelor motorii ale copilului, la îmbunătățirea coordonării mișcărilor, la importantele achiziții de cuvinte, la elaborarea exprimării, la exprimarea voinței și a refuzului, la formarea unor deprinderi de autoservire și expresie a autonomiei, toate acestea își găsesc forma practică în jocurile copilului, fie ele individuale, sau în grup de copii. Pe lângă reușitele practice, sunt de remarcat deprinderile sociale, de relații cu ceilalți ale copilului, care au rolul lor adaptativ, de reglare și autoreglare emoțională și socială. Expresia ,,grupul reglează individul" are relevanță în perioada copilăriei, prin adecvarea

conduitelor sociale, a conduitelor altruiste și prosociale ale copilului, prin acordarea respectului față de ceilalți și prin exersarea toleranței la frustrare. Exersând toate acestea în *jocul social*, în jocuri de rol și în situații de joc, copilul va exprima propria individualitate și în același timp se va simți

adecvat, acceptat, integrat și valoros.

Jocul individual, solitar, în care copilul exprimă și valorifică la potențial maxim creativitatea, libertatea de exprimare și propria individualitate, poate fi resursă de dezvoltare și sursă de evaluare a universului interior al acestuia. Important, în egală măsură, este jocul copilului cu adulții, cu persoanele reprezentative pentru acesta; în joc sunt vehiculate modele, conduite sociale și emoționale, sunt valorificate la maxim momentele împreună, neprețuite pentru copil și sunt manifestate relațiile puternice de atașament. Cea mai frumoasă și valoroasă jucărie pentru un copil, este aceea cu care se joacă împreună cu părinții!

Prin *jocul simbolic* (,,jocul de-a...") pe care copilul îl

poate practica singur sau în compania altor copii, un obiect (o cutie, o piatră, un fir de ață colorată, o frunză, un băț, etc.) poate reprezenta în mintea și în sufletul lui un întreg univers; jocurile de rol, prin care copilul intră în lumea oricărui personaj și poate fi oricine, oricum, îi dezvoltă acestuia creativitatea, empatia și îi oferă șansa să exerseze abilități socio-emoționale, punând repere în formarea lui ca ființă socială.

Un loc aparte îl are *jocul didactic*, care se constituie nu doar ca metodă didactică în contexte formale de învățare, ci ca un complex cadru de transmitere de concepte, informații, cunoștințe, valențe, norme, valori, de învățare și de exersare de abilități, de îmbogățire a stimei de sine, de dezvoltare a minții și corpului, prin învățare creativă și plăcută.

Departe de a fi o abordare completă, aprecierile din aceste rânduri au venit din dorința de a reflecta, încă o dată, asupra frumuseții și complexității universurilor accesate prin JOCURI, fie că vorbim despre vârsta copilăriei, care abundă în astfel de călătorii, fie că ne luăm clipe de răgaz, la vârsta adultă, să ne bucurăm de ele.

Copilul râde:
,,Înțelepciunea și iubirea mea e jocul!"
Tânărul cântă:
,,Jocul și-nțelepciunea mea-i iubirea!"
Bătrânul tace:
,,Iubirea și jocul meu e-nțelepciunea!"
(L. Blaga)

Sursă imagini: pixabay.com

Jocul didactic interdisciplinar

Ionela Toader
Profesor învățământ preșcolar
Grădinița cu program prelungit nr.42 Sibiu

Jocul reprezintă activitatea de bază a copiilor de vârstă preșcolară. Odată cu intrarea în grădiniță, copiii sunt dirijați în jocurile lor de educatoare, care folosește jocul ca pe o iscusită unealtă de instruire și educare a copiilor mici. Jocul didactic, ca tip aparte de joc, specific activităților instructiv-educative din grădinițele de copii, ocupă un loc binemeritat în cadrul tuturor tipurilor de activități desfășurate în grădiniță, reprezentând o punte sigură de trecere dinspre joc spre muncă. Există numeroase tipuri de jocuri didactice, de obicei grupate pe categorii distincte de activități. Dar, în ultima perioadă, odată cu modernizarea învățământului, cu reforma curriculară din ultimii ani, noțiuni precum cea de interdisciplinaritate, și-au făcut tot mai evident loc atât în teoria, cât și în practica educațională.

Interdisciplinaritatea se referă la integrarea mai multor arii curriculare, a mai multor domenii experiențiale și categorii de activități de la grădiniță în abordarea unei tematici, în înțelegerea și explicarea unui fenomen, a unei probleme. Anca Popovici Borzea, în *Integrarea curriculară și dezvoltarea capacităților cognitive*, afirmă că: „În abordarea interdisciplinară încep să fie ignorate limitele stricte ale disciplinelor, căutându-se teme comune diferitelor obiecte de studiu, care pot duce la realizarea obiectivelor de învățare de grad mai înalt, a competențelor transversale, considerate cruciale pentru succesul în societatea contemporană" (Popovici Borzea Anca, *Integrarea curriculară și dezvoltarea capacităților cognitive*, Iași, Editura Polirom, 2017, p. 71).

Jocul didactic interdisciplinar este „o activitate în care se îmbină sarcini didactice din domenii de cunoaștere diverse, de obicei 2-3 domenii, într-o structură unitară, axată

pe învățare, în condiții agreabile, relevante, fără conștientizarea de către copii a efortului intelectual depus" (Soare Ana, *Jocul didactic – mijloc de învățare interdisciplinară*, Sibiu, Editura „Alma Mater", 2023, p. 7). Pentru că interdisciplinaritatea nu se referă la simpla apelare în timpul unei activități la cunoștințe din sfera altei categorii de activitate, educatoarea trebuie să formuleze obiectivele operaționale astfel încât obiectivelor specifice unei anumite categorii de activități să i se subsumeze obiective specifice altor tipuri de activități. Astfel, într-un joc didactic axat în mare parte pe obiective de educare a limbajului, educatoarea poate integra și valorifica cu ușurință cunoștințe și deprinderi specifice activităților matematice, de cunoașterea mediului sau chiar motrice.

Un joc didactic interdisciplinar este eficient pentru că prin corelarea dintre discipline este stimulat interesul pentru cunoaștere al copiilor și pentru că elementele de joc, specifice de altfel tuturor jocurilor didactice, întreține motivația pentru învățare a copiilor. Apoi, după cum precizează Florina Pătru și Geanina Moaghen în *Jocul didactic, activitate fundamentală în grădiniță*, „prin corelațiile interdisciplinare din jocul didactic, copilul înțelege adecvat fenomenele științifice, aspectele de viață și manifestarea lor firească, prin jocul didactic se deplasează ponderea de pe informativ pe formativ, crește capacitatea de aplicare practică a cunoștințelor, iar abordarea interdisciplinară a problemelor favorizează dezvoltarea gândirii logice, a creativității și a originalității" (Pătru Florina, Moaghen Geanina, Jocul didactic activitate fundamentală în grădinița de copii, Sibiu, Editura Techno Media , 2011, p. 39-40).

Structura jocului didactic interdisciplinar este ca a oricărui joc didactic, având cele trei elemente constitutive specifice: sarcina didactică, regulile jocului și elementele de joc. Sarcina didactică este formulată în strânsă legătură cu obiectivele operaționale propuse, ceea ce înseamnă că sfera de aplicabilitate a acesteia se extinde dincolo de granițele unui singur domeniu experiențial sau categorie de activitate. Regulile jocului sunt formulate în așa fel încât prin respectarea lor copiii să poată îndeplini cu ușurință sarcina didactică. Elementele de joc dau dinamism jocului didactic, sporind astfel motivația copiilor și contribuind la menținerea atenției și interesului acestora pentru activitate.

Există mai multe tipuri de jocuri didactice interdisciplinare pe care educatoarele le pot desfășura în grădiniță, în funcție de nivelul de preșcolaritate, sau chiar de particularitățile de vârstă și specifice ale preșcolarilor. Câteva exemple de jocuri interdisciplinare (*Ibidem*):

Pentru grupa mică: *Păpușa se spală* (exersarea deprinderii de a se exprima în propoziții și verificarea cunoștințelor copiilor despre corpul uman), Ce ai în săculeț? (fixarea cunoștințelor copiilor despre jucăriile din sala de grupă și gruparea jucăriilor după formă).

Pentru grupa mijlocie: *Roata toamnei* (verificarea cunoștințelor copiilor despre legumele și fructele de toamnă, consolidarea deprinderii de a se exprima în propoziții corecte din punct de vedere gramatical și exersarea deprinderii de a lipi elemente într-un ansamblu), De-a grădinița (verificarea cunoștințelor copiilor despre obiectele din sala de grupă, formarea capacității de a plasa obiecte sau pe ei înșiși într-un spațiu, în raport cu un reper dat, formarea deprinderii de a completa o propoziție și consolidarea deprinderii de a interpreta un cântec în colectiv).

Pentru grupa mare: *Corpul omenesc* (verificarea cunoștințelor copiilor despre corpul omenesc și consolidarea deprinderilor copiilor de a formula propoziții după imagini care prezintă diferite acțiuni efectuate de om), Cu ce circulăm? (verificarea cunoștințelor copiilor despre mijloacele de locomoție, consolidarea deprinderii de a analiza fonetic un cuvânt și exersarea deprinderii de a reda prin desen teme plastice sugerate de educatoare).

Prin desfășurarea jocurilor didactice interdisciplinare în grădiniță copiii pot aprofunda și integra într-un mod organizat, dar sub formă de joacă, cunoștințe și deprinderi din mai multe categorii de activități, ceea ce contribuie la o mai bună reprezentare a fenomenelor de studiat.

În concluzie, jocul didactic în general, și jocul didactic interdisciplinar în particular, reprezintă activitate de bază atât în instruirea și educarea copiilor, cât și în dezvoltarea personalității acestora, condiție esențială pentru o bună integrare în societate ca viitori adulți.

Bibliografie:

1. Pătru, F., Moaghen, G., Jocul didactic activitate fundamentală în grădinița de copii, Sibiu, Editura Techno Media , 2011;

2. Popovici Borzea, A., Integrarea curriculară și dezvoltarea capacităților cognitive, Iași, Editura Polirom, 2017;

3. Soare, A., Jocul didactic – mijloc de învățare interdisciplinară, Sibiu, Editura „Alma Mater", 2023.

Joc didactic. Elemente de limbaj citit-scris
Câte silabe are cuvântul?

Anamaria Țili
Profesor învățământ primar
Școala Gimnazială nr.13 Sibiu

Clasa pregătitoare

Disciplina: Comunicare în limba română

Scopul: Formarea deprinderii de a despărți cuvintele în silabe.

Obiective:
a) **cognitiv-informaționale**:
- să recunoască silabele (silaba este rostirea cu o singură deschidere a gurii);
- să identifice numărul de respirații pentru rostirea fiecărui cuvânt;
- să stabilească relația dintre cuvânt și silabă (cuvântul este alcătuit din silabe, silabele compun cuvinte);
- să alcătuiască propoziții;

b) **psiho-motorii**:
- să coreleze numărul de silabe cu bătaia ritmică din palme (auditiv); podul palmei sub bărbie (tactil);
- să realizeze grafic numărul silabelor prin simbolurile învățate (linii scurte);

c) **afective**:
- să participe activ la activitate, în vederea pregătirii pentru clasa I.

Sarcina didactică:
Recunoașterea și pronunțarea clară a silabelor, a grupurilor de silabe și a unor cuvinte scurte.

Regulile jocului:
- Elevii aleg pe rând câte un jeton, îl denumesc și apoi despart cuvântul în silabe, precizând numărul acestora și locul fiecăreia.
- Alcătuiesc propoziții cu cuvântul cerut de profesor.
- Se aplaudă răspunsurile corecte.

Elemente de joc:
Surpriza, aplauzele, întrecerea, închiderea și deschiderea ochilor.

Strategia didactică:
a)**Metode**: explicația, demonstrația, exercițiul, problematizarea.
b) **Mijloace didactice**: jetoane cu imagini, plicuri, jucării, fișe de muncă independentă, instrumente de scris etc.

Loc de desfășurare: sala de clasăNr. de participanți: colectivul clasei

Organizarea jocului: Frontal, individual, pe echipe.

Desfășurarea jocului:
a) **Captarea atenției**: Profesorul va spune elevilor poezii ritmate (din culegerile pentru copii) determinându-i să identifice componența cuvântului din mai multe silabe.
b) **Anunțarea activității si enunțarea obiectivelor, dirijarea învățării**:
c) **Explicarea jocului**:
Profesorul așază la panou jetoane cu diferite imagini. Cere elevilor să le denumească, apoi explică copiilor că așa cum propoziția are mai multe cuvinte, așa și cuvintele se despart în silabe. Demonstrează copiilor folosind jetoanele expuse la panou, punând podul palmei sub bărbie pentru a simți deschiderea gurii sau folosind bătaia ritmică din palme pentru fiecare silabă.
Exemplu:

copil	co-pil
elefant	e-le-fant
telefon	te-le-fon
măr	măr

Se explică elevilor că unele cuvinte sunt formate dintr-o silabă (o singură deschidere a gurii), altele au două sau mai multe silabe (două sau mai multe deschideri ale gurii). Elevii aleg de pe masa profesorului jetoane, denumesc cuvântul și apoi îl despart în silabe.
d) **Jocul de probă**:
Se va desfășura un joc de probă pentru a vedea cum au înțeles elevii structura silabică a cuvintelor sugerate de imagini.
e) **Jocul propriu-zis**:
Se va avea în vedere, la început, folosirea de cuvinte cu 1-2 silabe și apoi cu 3-4 silabe. Jetoanele se vor așeza pe

coloane, la panou. Pentru sesizarea numărului de silabe se folosește palma sub bărbie, bătăile ritmice din palme sau bătaia palmei pe bancă. În desfășurarea jocului sunt antrenați cât mai mulți copii, iar răspunsurile bune vor fi aplaudate. Elevii vor fi solicitați de două sau trei ori în a repeta silabele unui cuvânt.

d) Variante de joc:

1 "Stop!"

Educatoarea dă unui copil din grupă un plic. Acesta va merge din mână in mână, până la semnalul "Stop". Copilul la care s-a oprit plicul, îl deschide, denumește cuvântul din imagine, îl desparte în silabe și cere colegului din dreapta (sau stânga) să alcătuiască o propoziție cu cuvântul din imagine.

2 Grupa se va împărți în două echipe.

Un reprezentant al unei echipe alege un jeton, de pe masa profesorului, denumește cuvântul și desparte cuvântul în silabe. Exemplu: telefon. A doua echipă precizează numărul silabelor cuvântului și locul fiecărei silabe.

Exemplu: prima silabă: "te", a doua silabă: "-le", a treia silabă ”-fon”. Se pot folosi imagini.

3 În plicuri, se află imagini grupate pe domenii: animale, păsări, flori, mijloace de locomoție, unelte etc.

Un copil din clasă alege un plic, așază jetoanele pe masa profesorului și numește colegii care să aleagă câte un jeton, să denumească imaginea (cuvântul) și să despartă în silabe. Jetoanele se vor așeza la panou pe coloane. Exemplu: Flori a căror denumire au o silabă, două silabe sau mai multe.

Exemplu:

mac	la-lea	ghi-o-cel	mar-ga-re-tă
	bu-jor	tran-da-fir	cri-zan-te-mă

Copiii precizează numărul de silabe al fiecărui cuvânt. Varianta se poate desfășura pe echipe (la alegerea profesorului).

doua silabă: "-le", a treia silabă ”-fon”. Se pot folosi imagini.

4 Reprezentarea grafică a silabelor.

Profesorul demonstrează și explică modul în care se vor reprezenta grafic silabele. Va rosti un cuvânt, pe care îl va reprezenta grafic (segment de linie). Apoi se vor reprezenta silabele cuvântului, de la stânga la dreapta, în ordinea în care se pronunță, o dată cu pronunțarea lor (segmente de linie scurte).

Exemplu: Rață

_____

__ __

Se pot folosi culori pentru reprezentarea grafică a cuvintelor și silabelor sau buline colorate (la alegerea profesorului). Sunt antrenați copiii pentru reprezentarea grafică.

Varianta se poate desfășura și pe echipe. Un reprezentant al unei echipe pronunță un cuvânt, iar un reprezentant din cealaltă echipă reprezintă grafic cuvântul și silabele.

Copiii își încurajează coechipierii și aplaudă răspunsurile corecte.

Obținerea performanței: Se lucrează o fișă de lucru respectând sarcinile acesteia.

Evaluarea: Profesorul va evalua elevii prin aprecieri verbale, îi va antrena și pe ei în evaluare și autoevaluare.

Încheierea jocului: Se fac aprecieri asupra modului în care s-a desfășurat activitatea.

BIBLIOGRAFIE:

Aurelia, A., Cioflica S.,A., Jocuri didactice pentru educarea limbajului, Petroșani, Editura Tehno-Art,1999, p.45,45

WEBOGRAFIE:

https://ro.pinterest.com/pin/17310779806269828/
https://www.pinterest.ca/pin/358528820353728103/
https://ro.pinterest.com/pin/16466354880593726/
https://ro.pinterest.com/pin/165854-poppies-stock-photos-pictures-royaltyfree-images-istock--424745808620731270/

CUPRINS

NR. 39 IUNIE 2024

Jocuri didactice matematice folosite în predarea și învățarea formării, citirii și scrierii numerelor naturale până la 1 000 000 cât și a cifrelor romane
Corina Ioana MOHANU 1

Cum includ jocul în activitățile din bibliotecă
Doina BLAGA 5

Jocul: "În curtea bunicilor"
Marinela Iuliana POPA
Simona Maria CRĂCIUN *7*

Bibliotecar pentru o zi
Daniela BADEA *9*

Jocul didactic, punte între joc și muncă
Milena-Cristina BÎRCHI
Daniela MUNTEAN-CIOPLEA *10*

Activități practice bazate pe joc
Cristina-Maria DORDEA 11

Valențe instructiv-educative ale jocului didactic
Mioara CĂRĂBULEA 13

Copilăria jocului
Cristian CĂTĂLINOIU 14

Exemple de jocuri ce se pot organiza și desfășura cu copiii de la grădiniță
Georgeta-Ilinca CHIȘU 16

Bucuria jocului în copilărie
Marioara Doina CREȚU 17

Turnirul substantivelor
Crinela Luciana CREȚU 19

Jocul didactic în ora de comunicare în limba română
Doina DANCU 20

Jocul didactic, punte între joc și muncă
Cristina-Maria DORDEA 21

Învățăm să comunicăm, jucându-ne!
Roxana Maria GHIORGHIASA 24

Beneficiile jocului didactic în cadrul orelor din ciclul primar
Mădălina Elena IONESCU 25

Joc didactic: "Omida mâncăcioasă"
Roxana Maria MOISE 26

Jocul didactic - punte între joc și muncă
Elena OPRIȘ 28

Jocul didactic în cadrul orei de limba și literartura română
Petru BUCURENCIU *29*

Joc didactic: Așazăm la locul potrivit animalele!
Alexandra Vanina PÎNTEA 31

Jocurile liber-alese din programul preșcolarilor – în oglinda documentelor curriculare din educația timpurie
Mihaela ROMANIUC 32

Jocul, verigă a învățării
Diana-Cristina ȘERBAN *34*

O joacă de copil...
Corina Mihaela STAN 36

Jocul didactic interdisciplinar
Ionela TOADER *37*

Joc didactic. Elemente de limbaj citit-scris. Câte silabe are cuvântul?
Anamaria ȚILI 39

Revista MAGISTER
este o publicație a editurii MAGISTER a Casei Corpului Didactic Sibiu.

550020 Sibiu Str. Turismului, Nr. 15
Tel./fax 0269/230259
www.ccdsibiu.ro
edituramagister18@gmail.com

COLECTIVUL DE REDACȚIE
Director
Mirela-Maria Iancu

Responsabil editură
Maria Pitariu

Profesori metodiști
Sanda Stanciu, Andrada Maier, Alina Botei

Informatician
Alexandru Grovu

ISSN 2784-3890
ISSN-L 2784-3890

Dacă doriţi să împărtăşiţi din experienţa dumneavoastră didactică, să vă expuneţi părerile cu privire la anumite aspecte ale educaţiei şi instruirii, să prezentaţi diferite activităţi metodice, extracurriculare sau extraşcolare?

MAGISTER

revista Casei Corpului Didactic Sibiu vă stă la dispoziţie în vederea publicării articolelor dumneavoastră.

Responsabilitatea pentru conţinutul articolelor revine integral autorilor, care îşi asumă consecinţele de orice natură ale nerespectării dreptului de autor.

Redacţia nu are obligaţia de a înapoia autorilor articolele nepublicate.

Date de contact:
edituramagister18@gmail.com
www.ccdsibiu.ro
Tel. 0269/230259

MAGISTER