

IURCEA IUSTINA

ROLUL JOCULUI DIDACTIC

ÎN
ACTIVITATEA DE EDUCARE A
LIMBAJULUI



ABORDAREA EXPERIMENTALĂ



EDITURA
EVOMIND

2023

**ROLUL JOCULUI DIDACTIC
ÎN
ACTIVITATEA DE EDUCARE A
LIMBAJULUI**

ABORDAREA EXPERIMENTALĂ

IUSTINA IURCEA

ISBN: 978-606-9734-29-2

Editura EVOMIND

2023

CUPRINS

CAPITOLUL I. TEMA CERCETĂRII	3
CAPITOLUL II. IPOTEZA CERCETĂRII	3
CAPITOLUL III. TIPUL CERCETĂRII.....	3
CAPITOLUL IV. OBIECTIVELE CERCETĂRII	3
CAPITOLUL V. DESIGNUL CERCETĂRII.....	4
V.1. VARIABILELE CERCETĂRII.....	4
V.2. COORDONATELE MAJORE ALE METODICII CERCETĂRII	4
V.3. DESCRIEREA ETAPELOR CERCETĂRII.....	8
V.3.1. ETAPA PREEXPERIMENTALĂ.....	8
V.3.2. ETAPA EXPERIMENTULUI FORMATIV	9
V.3.3. ETAPA POSTEXPERIMENTALA/ DE CONTROL	13
VI. CONCLUZII	17
VII. ANEXE.....	18
VIII. BIBLIOGRAFIE.....	8

CAPITOLUL I. TEMA CERCETĂRII

Rolul jocului didactic în activitatea de educare a limbajului pentru formarea intelectuală a copilului preșcolar.

CAPITOLUL II. IPOTEZA CERCETĂRII

Utilizarea frecventă a jocului didactic centrat pe obiectivele activității de educare a limbajului în grădinița de copii, va conduce la o dezvoltare intelectuală evidentă. Desfășurarea sistematică a jocurilor didactice de educare a limbajului pe baza unei proiectări bine gândite în concordanță cu recomandările programei instructiv-educative din grădinița de copii, printr-o continuitate de cerințe și o perseverență continuă, garantează atingerea scopurilor propuse și evidențierea rezultatelor?

CAPITOLUL III. TIPUL CERCETĂRII

Cercetare-actiune

CAPITOLUL IV. OBIECTIVELE CERCETĂRII

- 1) Diagnosticarea nivelului de dezvoltare intelectuală la începutul și la finele experimentului pentru fiecare copil din grupă.
- 2) Determinarea a ceea ce sunt capabili să învețe preșcolarii (capacități, abilități), cunoscând că însușirea de cunoștințe este un proces în cadrul căruia fiecare nouă capacitate se construiește pe o bază asigurată de capacitățile anterior învățate;
- 3) Dezvoltarea capacităților intelectuale la preșcolar și în special a funcției simbolice (semiotice) prin joc didactic;
- 4) Descoperirea unor modalități noi de perfecționare a acțiunii educaționale, de creștere a randamentului școlar (îmbogățirea conținuturilor unor jocuri didactice, crearea unor variante noi de joc);

- 5) Stabilirea implicațiilor multiple ale jocului didactic în formarea intelectuală a copilului preșcolar;

CAPITOLUL V. DESIGNUL CERCETĂRII

V.1. VARIABILELE CERCETĂRII

Variabila independentă:

-utilizarea sistematică a jocurilor didactice;

Variabila dependentă:

-performanțele obținute în procesul de învățare și comportamentele cognitive ale preșcolarilor;

V.2. COORDONATELE MAJORE ALE METODICII CERCETĂRII

Locul de desfășurare a cercetării

Experimentul psihopedagogic s-a desfășurat în localitatea Crasna-Viseului, la Grădinița cu P.N.”Nosa”

-Grupa pregătitoare A (5-6/7 ani) de la Gradinita “Nosa”periferie, alcătuită din 15 preșcolari, este grupa experimentală. (E)

-Grupa pregătitoare B (5-6/7 ani)de la gradinita din centru, alcătuită din 12 preșcolari, este grupa de control. (C)

Perioada de cercetare

Testarea ipotezei cercetării a impus organizarea și desfășurarea unui șir de experimente didac-tice pe parcursul a 3 luni.

Eșantionul de participant

Stabilirea grupei experimentale și a celei de control s-a realizat în urma administrării unor probe de evaluare inițială care au avut rolul de a constata nivelul general al grupelor. În

funcție de rezultatele obținute, s-au stabilit grupa experimentală și de control, aproximativ de același nivel și cu aceleași caracteristici.

Grupa mare/ pregătitoare A(de la periferie)cu un efectiv de 15 copii, reprezintă grupa experimentală, în care s-a realizat intervenția, iar grupa mare/ pregătitoare B(din centru), cu un efectiv de 12 copii reprezintă grupa de control, la care procesul didactic s-a desfășurat în mod obișnuit, fără să fie influențat de demersul de la grupa experimentală.

Eșantionul de conținut

În cadrul esantionului de conținut am să enumăr câteva jocuri pe care le voi aplica la etapa experimentală pe grupul experimental:

1. Joc didactic "La cine s-a oprit roata?" - exersarea vorbirii copiilor în direcția pronunțării sunetelor: "c", "r", "t", "g", "h", și a grupurilor de sunete: "chi", "sf", "gr", "ci", "era"

2. Joc didactic "Ce este și unde-l așezi"- cunoașterea obiectelor de mobilier din sala de grupă sub aspectul denumirii, al destinației și al locului pe care-l ocupă în sala de grupă; pronunțarea corectă a acestor denumiri; formularea de propoziții simple.

3. Joc didactic " Cu ce călătorim?" îmbogățirea vocabularului, cu cuvinte ce denumesc mijloace de locomoție (tramvai, avion, tren, autobuz), dezvoltarea atenției voluntare, a gândirii.

4. Joc didactic "Spune mai departe" exersarea gândirii și vorbirii copiilor prin completarea propozițiilor cu 1-5 cuvinte care întregesc sensul; dezvoltarea independenței, rapidității și creativității gândirii; pronunțarea corectă a sunetelor și cuvintelor.

5. Joc didactic "Cu ce începe?" deprinderea copiilor cu analiză fonetică, antrenându-l într-o formă simplă, să deprindă din cuvinte primul sunet cu care acestea încep: pronunțarea corectă a sunetului separat și în cuvânt; exprimarea în propoziții constituie corect: dezvoltarea capacității de analiză a atenției și a spiritului critic.

6. Joc didactic "Cum este": precizarea sensului unor cuvinte care se referă la: însușiri stări caracteristice, denumiri ale obiectelor și folosirea lor promptă și adecvată situației cerute, activizarea vocabularului; exersarea promptitudinii și rapidității gândirii prin formularea răspunsurilor fie numai dintr-un cuvânt (cu sens contrar sau sinonim), fie prin propoziții simple care să le cuprindă pe acestea; stimularea creativității prin formularea mai multor răspunsuri la aceeași întrebare

Metodologia cercetării:

- ◆ metoda observației
- ◆ metoda convorbirii
- ◆ metoda analizei produselor activității (a portofoliilor)
- ◆ metoda biografică (sau anamneza)
- ◆ teste psihologice și probe docimologice

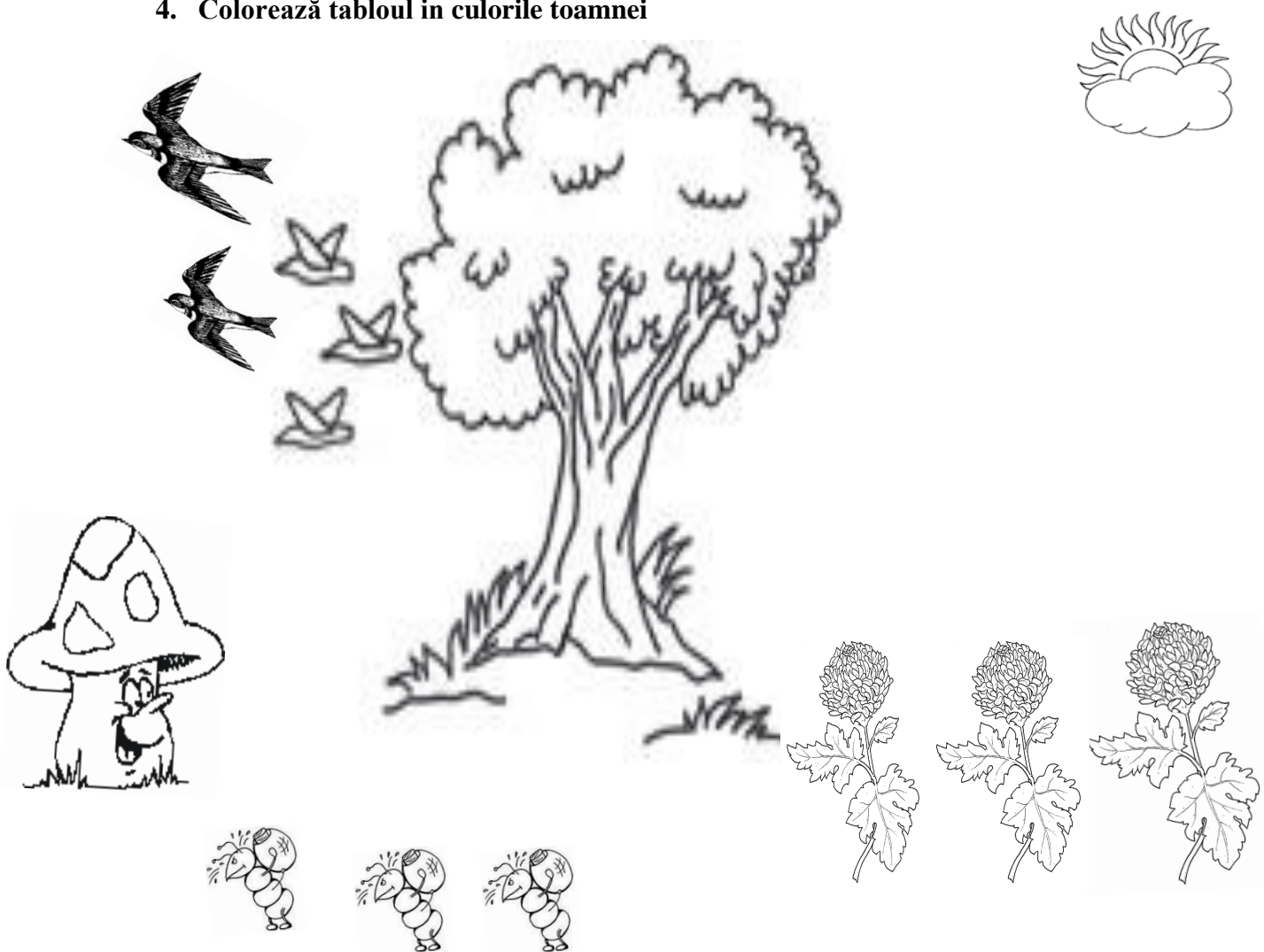
***Instrumente de cercetare utilizate**






Principalele instrumente utilizate au fost : chestionarul oral, testul de cunoștințe și fișele de evaluare.

În continuare, prezint un exemplu de fișă utilizată în evaluarea inițială:

TEST DE EVALUARE INIȚIALĂ**Joc didactic “Cine știe mai bine!”**

1. Numără elementele din tablou și trasează în primele casete de jos (corespunzătoare cu mascota) atâtea liniuțe câte imagini de același fel ai găsit .
Încercuiește a doua crizantema.
2. Ce anotimp reprezintă acest tablou? Unde pleacă rândunelele?
3. Desparte în silabe fiecare cuvânt ce reprezintă imaginile respective și reprezintă-le grafic în al doilea rând de casete .
4. Colorează tabloul în culorile toamnei



V.3. DESCRIEREA ETAPELOR CERCETĂRII

V.3.1. ETAPA PREEXPERIMENTALĂ

In perioada preexperimentală s-au aplicat probe de verificare a cunostintelor prescolarilor legate de jocurile didactice.

PROBE

- ◆ 1. Probă pentru evidențierea defectelor de vorbire
- ◆ 2. Probă de cunoaștere a volumului vocabularului
- ◆ 3. Proba de antonime
- ◆ 4. Probă de alcătuire de propoziții cu un cuvânt dat
- ◆ 6. Probă de cunoaștere a capacității de analiză și sinteză
- ◆ 5. Probă pentru evidențierea capacității de înțelegere
- ◆ 7. Proba de cunoaștere a capacității de a efectua comparații
- ◆ 8. Probă pentru evidențierea memoriei imediate a cuvintelor
- ◆ 9. Probă de imaginație

In urma aplicării probelor enumerate sub forma de joc didactic, au rezultat următoarele procentaje care ne arată ca cele două grupe de prescolari sunt echivalente din punct de vedere intelectual.

<i>Proba</i>	<i>Lotul experimental</i>	<i>Lotul de control</i>
1	90%	85%
2	50%	55%
3	35%	35%
4	75%	70%
5	60%	55%
6	75%	80%
7	55%	50%
8	70%	60%
9	70%	75%

V.3.2. ETAPA EXPERIMENTULUI FORMATIV

La grupa experimentală a fost introdusă variabila independentă, iar la grupa de control procesul instructiv-educativ s-a desfășurat în mod obișnuit, conform documentelor de proiectare întocmite de educatoarea grupei care nu folosește jocul didactic în activitățile sale, fiind adeptă metodelor tradiționale.

În decursul celor trei luni de cercetare, la grupa experimentală s-au aplicat următoarele jocuri didactice:

1. Joc didactic "La cine s-a oprit roata?"

Scop: - exersarea vorbirii copiilor în direcția pronunțării sunetelor: "c", "r", "t", "g", "h", și a grupurilor de sunete: "chi", "sf", "gr", "ci", "era", pentru imitarea glasului specific unor animale; consolidarea cunoștințelor privind deprinderile acestor animale și acțiunile pe care le fac activizarea vocabularului prin folosirea cuvintelor respective.

Sarcină didactică: - recunoașterea animalului, a acțiunii, a glasului specific și imitarea acestuia, ca și a unor mișcări caracteristice; denumirea acestora.

Element de joc: - surpriză; ghicirea animalului după înfățișare și glasul auzit; imitarea lui și a mișcării specifice; întrecere, aplauze.

Reguli: la semnalul lui Pufică, copilul ales învârtă roata, toți copiii aleg materialul și acționează cu el, imitând glasul și mișcarea respectivă; răspunde cine recunoaște primul.

Material: un disc care are pe ambele părți câte 4-5 imagini mari cu animale cunoscute de copii (iepuraș, came, pisică, vacă, șoricel, cal, porc, cocoș, găină, rață, urs, cioară); fiecare parte este acoperită de un disc fără imagini care are o deschizătură în formă de triunghi cu vârful la centru. Animale-jucării. Aceleași ca cele de pe disc. Ilustrații care înfățișează aceleași animale în poziții și acțiuni diferite (câte 3-4 din fiecare). Pufică - un cățeluș care se joacă împreună cu copii.

Variante în desfășurarea jocului:

a. Pufică cheamă la el, pe rând, câte un copil care învârtă roata. La oprire el

întrebă: "La cine s-a oprit roata?". Cine a ghicit primul se oferă și denumește animalul și acțiunea pe care o face, îi imită glasul și mișcarea specifică. Apoi imită toți copii.

- b. Pufică cere copiilor să imite glasul (și mișcarea) aceluia animal pe care el îl indică printr-o jucărie, pe care le-o arată. Apoi le cere copiilor să îl denumească.

Complicarea jocului.

- c. Fiecare copil se autoservește cu câte o ilustrație și o privește cu atenție pentru a putea îndeplini sarcinile cerute de Pufică:

-se cere unui copil să arate grupei, ilustrația lui, toți copiii care au aceeași imagine ca el, imită glasul animalului respectiv, apoi îl denumesc și îl identifică cu cel de pe disc;

trei copii sunt numiți să arate ilustratul lor (să spunem: cocoș, iepuraș, cățel). Se cere să se ridice în picioare acei copii care au în imagini un animal care nu este nici cocoș, nici cățel, nici iepuraș. Se repetă cu mai multe grupe de animale. Se denumesc, se imită glasul și mișcarea(după caz).

- Pufică solicită copiilor strângerea ilustrațiilor într-o anumită ordine, chemându-i pe rând, la el prin formele diferite: "denumiți animalul", "imită-i glasul", „imită-i mișcarea"; copiii repetă individual sau în cor (după caz).

2. Joc didactic "Ce este și unde-l așezi"

Scop: - cunoașterea obiectelor de mobilier din sala de grupă sub aspectul denumirii, al destinației și al locului pe care-l ocupă în sala de grupă; pronunțarea corectă a acestor denumiri; formularea de propoziții simple.

Sarcină didactică: - denumirea obiectelor, a destinației, a locului pe care-l ocupă.

Element de joc: - surpriză: aranjarea interiorului cu jucăriile respective; întrecere; aplauze.

Reguli: - la întrebările păpușilor, copiii răspund verbal și prin acțiune; cine a greșit în denumirea sau în amplasarea obiectelor de mobilier este corectat de către copilul care a sesizat primul greșeala; câștigarea întrecerii dă dreptul la conducerea jocului.

Material: - trei seturi (garnituri) cu obiecte de mobilier, jucării asemănătoare cu cele din sala de grupă, în fiecare set obiectele - deși sunt aceleași - pot să difere sub aspectul culorii, al desenelor cu care sunt ornate, al mărimii; trei păpuși; se pot confecționa în mini-atelierele din cadrul grupei mari. Copiii se împart în trei subgrupe, fiecare aranjând un interior pentru păpușa ei.

Variante în desfășurarea jocului:

a) Păpușile se plâng copiilor că nu au o sală de grupă ca a lor; educatoarea precizează: cu măsuțe, scăunele, dulapuri, vitrină, tablă, ladă cu cuiburi, colț cu jucării etc. (se învață deci denumirile corecte);

b) Educatoarea propune copiilor să le ajute pe papusi la aranjarea a câte unei săli pentru fiecare. La întrebările păpușilor adresate copiilor pe rând: "Ce punem pe jos?", "Pe ce ne așezăm când ascultăm povești?", "Unde ne așezăm jocurile" când suntem, în activități etc.?. aceștia răspund denumind mobilierul respectiv, așezându-l la locul potrivit, precizând totodată la ce folosește; acționează deodată toate trei subgrupe; fiecare subgrupă continuă să asigure cât mai corect și cât mai repede, corectând pe cei care greșesc.

c) Păpușile se vizitează între ele pentru ca să admire sălile lor de grupă; se declară mulțumite și-i aplaudă pe copii: din greșeală răstoarnă anumite obiecte și fac dezordine; se scuză și-i roagă pe copii să restabilească ordinea; copiii acționează în grup repetând denumirile acelor obiecte de mobilier care au fost răsturnate.

3. Joc didactic " Cu ce călătorim?"

Obiective: îmbogățirea vocabularului, cu cuvinte ce denumesc mijloace de locomoție (tramvai, avion, tren, autobuz), dezvoltarea atenției voluntare, a gândirii.

Mijloace de învățământ: jucării respectând mijloacele de locomoție și jetoane, machetă care să reprezinte o stradă.

Reguli de joc: La cerința educatoarei, copii mânuiesc și verbalizează acțiunea

Elemente de joc: surpriza, mânuirea obiectelor, rostirea onomatopeelor.

Desfășurarea jocului: Exersarea aparatului fonoarticulator

Jocuri imitație:

- claxonul mașinii: bi, bi, bi...
- ușile tramvaiului: fsss, fsss, ...
- trenul: uuu, uuu, Șșș...
- avionul: Vw, Vw, Vw...

După intuirea materialului de pe măsuțe, educatoarea prezintă sub formă de surpriză im mijloc de transport pe machetă și întreabă: "Cine circulă pe stradă?" Copiii răspund: "- Pe stradă merge mașina!"

Cei care au jetoane ce reprezintă acest mijloc de transport, îl ridică, îl denumesc și pronunță onomatopeea corespunzătoare.

Educatoarea cere și alte amănunte referitoare la însușirile caracteristice ale acestor mijloace de locomoție (cine le conduce, ce transportă, pe unde circulă).

În continuare, se va proceda în același fel cu toate mijloacele de locomoție, urmărindu-se pronunția clară a tuturor sunetelor din cuvânt și a cuvintelor din propoziție.

În final, educatoarea atrage atenția asupra unor reguli simple de circulație rutieră.

4. Joc didactic "Spune mai departe"

Scop: exersarea gândirii și vorbirii copiilor prin completarea propozițiilor cu 1-5 cuvinte care întregesc sensul; dezvoltarea independenței, rapidității și creativității gândirii; pronunțarea corectă a sunetelor și cuvintelor.

Sarcina didactică: întregirea propozițiilor cu cuvinte și expresiile potrivite ca sens.

Reguli: răspunde primul copil care se anunță; completarea se face pe rând, de către unul sau mai mulți copii; câștigătorii primesc recompense.

Elemente de joc: întrecere; aplauze surpriză.

Material: o păpușă, ilustrații care să sugereze copiilor idei în legătură cu formularea propozițiilor.

Variante în desfășurarea jocului

- a. formularea propozițiilor o face educatoarea; propozițiile să fie grupate pe teme viața din grădiniță; viața din familie; viața din colonie; munca părinților; viața animalelor, a plantelor etc; completarea propoziției se face cu un cuvânt, de exemplu: copilul merge la....., tata lucrează la.....;
- b. aceeași propoziție se poate completa în mai multe variante, cu 2-3 cuvinte: copilul merge la școală cu.....; copilul merge la școală împreună cu.....;
- c. în finalul activității copii pot formula ei singuri propoziții care alții 2-3 să le completeze, întregindu-le sensul;

5. Joc didactic "Cu ce începe?"

Scop: deprinderea copiilor cu analiză fonetică, antrenându-1 într-o formă simplă, să deprindă din cuvinte primul sunet cu care acestea încep: pronunțarea corectă a sunetului separat și în cuvânt; exprimarea în propoziții constituie corect: dezvoltarea capacității de analiză a atenției și a spiritului critic.

Sarcina didactică: recunoașterea obiectului și denumirea lui, separarea primului sunet (vocala) și pronunțarea lui corectă.

Reguli: copiii privesc cu atenție jetonul prezentat de educatoare, denumesc obiectul și la întrebarea educatoarei "Cu ce începe acest cuvânt?"; copiii vor răspunde pronunțând sunetul respectiv; toți copiii care au același jeton la fel cu al educatoarei îi arată și pronunță cuvântul în întregime, apoi sunetul inițial.

Element de joc: întrecere; aplauze; ghicitori; căutare.

Material: jetoane mari pentru educatoare și mici pentru copii. Obiectele care vor fi ilustrate avion; apă; alune; arici; elefant; elev; echipă; inele; ițari; oițe; ochelari; ouă; ușă; ureche, s.a.

Variante în desfășurarea jocului

a) Educatoarea (apoi un copil care este conducătorul jocului) arată pe rând câte un jeton, copiii îl privesc cu atenție și denumesc obiectul respectiv; se întreabă: "Cu ce începe acest cuvânt?"; în răspunsul lor copii trebuie să precizeze sunetul cu care începe cuvântul respectiv; toți copiii care au jetoane identice cu modelul educatoarei le prezintă grupei și formulează verbal răspunsul,

b) Se amestecă toate jetoanele educatoarei pe masă. Se cere mai multor copii să aleagă jetoanele pe care sânt obiecte a căror denumire începe cu "a" sau "i ": se repetă de mai multe ori.

c) Se cere copiilor să găsească ei cuvinte care încep cu vocalele exersate anterior (pentru a-i orienta pe copii se poate cere să se gândească la nume de copii, denumiri de animale, obiecte de îmbrăcăminte, mijloace de transport, meserii etc).

6. Jocul didactic "Cum este"

Scop: precizarea sensului unor cuvinte care se referă la: însușiri stări caracteristice, denumiri ale obiectelor și folosirea lor promptă și adecvată situației cerute, activizarea vocabularului; exersarea promptitudinii și rapidității gândirii prin formularea răspunsurilor fie numai dintr-un cuvânt (cu sens contrar sau sinonim), fie prin propoziții simple care să le cuprindă pe acestea; stimularea creativității prin formularea mai multor răspunsuri la aceeași întrebare.

Sarcina didactică: găsirea cuvintelor cu sens contrar și a sinonimelor.

Elemente de joc: așteptare; ghicire; aplauze.

Reguli: fiecare copil caută răspunsul la cuvântul formulat de către educatoare, dar răspunde acela care este indicat de către educator prin "Reflector" unde se consemnează și bilele roșii pentru fiecare reușită: răspunsurile pot fi completate sau corectate la cererea educatoarei sau a copiilor, copilul care greșește primește bilă galbenă, la sfârșitul jocului, acestor copii li se dă posibilitatea de a le schimba în bile roșii.

Material: graficul "Reflector" cu semnele individuale ale copiilor și cu spații pentru alăturarea bilelor roșii, teatru de păpuși și un personaj preferat bile roșii și galbene.

In timp ce la grupa experimentală s-au aplicat jocurile didactice enumerate, la grupa de control nu s-au aplicat aceste jocuri ,mergându-se firesc cu activitățile planificate.

V.3.3. ETAPA POSTEXPERIMENTALĂ/ DE CONTROL

Pentru a verifica dacă s-a realizat ipoteza am aplicat următorul test de evaluare la ambele grupe:

Data:










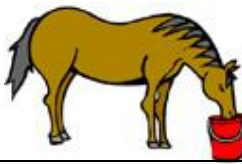
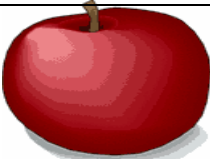




Numele copilului:

TEST

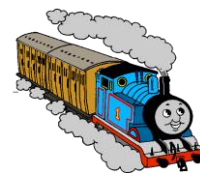
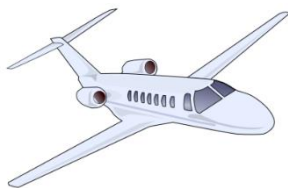
1. Despărțiți în silabe următoarele cuvinte:



2. Identificați și denumiți primul sunet al fiecărui cuvânt din imaginile următoare :

3. Numeste mijlocul de transport apoi trage o linie pana la litera cu care incepe cuvantul care -l denumeste!



T B M C E V A

4. Formuleaza propozitii simple pe marginea imaginii.



Prezentarea rezultatelor:

Datele obținute în urma evaluării pretest și posttest au fost sintetizate în tabelul următor, pentru calcularea procentajelor de exactitate la fiecare item și la fiecare grupă participant la cercetare.

Eșantionul	Numărul subiecților	Test initial (procente)	Antrenament Formative	Test final (procente)
Lot Experimental	Grupa pregătitoare A 15 copii	89%	✓	95%
Lot de control	Grupa pregătitoare B 12 copii	85%	-	79%

Experimentul s-a derulat pe parcursul a 3 luni din semestrul al II-lea a anului școlar 2010- 5 activități pe săptămâna. Pentru fiecare activitate s-a elaborat inițial proiectul pentru activități.

Analiza și interpretarea datelor indică o tendință pozitivă semnificativă de ameliorare a rezultatelor copiilor, în favoarea grupei experimentale, care nu poate fi pusă exclusiv pe seama dezvoltării psihice și fizice naturale a copiilor, fapt ce ne permite să afirmăm că ipoteza noastră de cercetare se confirmă.

Concluziile cercetării:

Pe parcursul celor trei luni de experiment am urmărit evoluția copiilor în dezvoltarea intelectuală a acestora, sub toate aspectele și în special în cadrul desfășurării jocurilor didactice, iar experimentul realizat și-a dovedit eficiența.

Prin întreaga activitate desfășurată cu grupa de copii am urmărit asigurarea dezvoltării normale și depline a copilului prescolar, valorificând potențialul fizic și psihic al fiecăruia, ținând seama de ritmul propriu al copiilor, de nevoile sale și de activitatea sa fundamentală a jocului.

Printr-o varietate de jocuri am sprijinit copilul prescolar pentru a dobândi cunoștințe, capacități și atitudini necesare activității viitoare în școală precum și vieții sale ulterioare în societate.

Experimentul s-a dovedit a fi unul eficient.

VI. CONCLUZII

*„Cine nu știe să se joace cu copiii și este destul de nepriceput ca să creadă că acest amuzament este mai prejos de demnitatea sa, nu trebuie să se facă educator“
(C.G. Salzmann)*

Jocul este o permanență a vieții copilului, a vieții umane în general. Virtuțile sale formative pe tărâmul educației reprezintă o certitudine. Ne rămâne, nouă cadrelor didactice să discernem: cât, unde, când și cum să-l integrăm în practica predării-învățării. Consider că numai atunci jocul își va dobândi întrutotul legitimitatea pe care o merită pe deplin în actul învățării.

Prin conținutul acestei lucrări am încercat să arăt eficiența și impactul pe care îl au jocurile didactice în activități, vizând formarea intelectuală a copilului și valoarea formativ-educativă a acestora.

Se poate observa, după aplicarea cercetării ca jocul didactic stimulează și antrenează imaginația, gândirea creatoare, reprezentările, memoria, precum și unele trăsături pozitive de voință și caracter. Prin joc copiii valorifică cunoștințele și deprinderile însușite, își manifestă spontan calitățile comportamentale, stimulând atitudinea pozitivă față de muncă, relații colegiale în colectiv.

Jocurile influențează pozitiv volumul și calitatea cunoștințelor prescolarilor, formarea și consolidarea deprinderilor de soluționare corectă și rapidă, perspicacitatea și potențialul lor creativ

Prin folosirea jocurilor didactice în cadrul activităților, s-a modificat ambianța grupei ca spațiu psiho-social, prin crearea unei atmosfere stimulative de colaborare, de entuziasm, interes pentru rezolvarea sarcinilor, exprimare liberă a propriilor opinii și de lucru în echipă.

După cum susține și C.G. Salzmann, jocul nu este o pierdere de timp sau un concept josnic, ci o modalitate inedită de dezvoltare psiho-fizică a copiilor.

Pentru copil, jocul este un lucru firesc, este, după cum observă Blaga, "o înțelepciune" a vieții lui.

În concluzie, din punct de vedere educativ trebuie să fie asigurată o justă proporționare a jocului didactic cu activitățile tradiționale, elementul distractiv cu efortul fizic și intelectual.

VII. ANEXE

PROIECT DIDACTIC

LOCUL DE DESFĂȘURARE: Grădinița Crasna Viseului

EDUCATOARE: Ardelean Iustina

GRUPA: Pregatitoare

CATEGORIA DE ACTIVITATE: Educarea limbajului

TEMA ACTIVITĂȚII: „Răspunde corect și iepurașul va fi fericit”

TIPUL DE ACTIVITATE: Consolidare de cunoștințe

FORMA DE REALIZARE: joc didactic

SCOPUL ACTIVITĂȚII:

- Consolidarea deprinderii copiilor de a formula propoziții corecte din punct de vedere gramatical
- Consolidarea deprinderii de a despărți corect cuvintele în silabe
- Dezvoltarea auzului fonematic
- Dezvoltarea gândirii și a operațiilor ei
- Educarea spiritului de cooperare.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

Pe parcursul și la sfârșitul activității, copiii vor fi capabili:

O₁-să despartă corect în silabe cuvintele date;

O₂-să descopere cuvinte cu tot atâtea silabe;

O₃-să denumească imaginile reprezentate pe fețele cubului, recunoscând poezia din care fac parte;

O₄-să formuleze o propoziție asociind imaginile date;

O₅-să mimeze o acțiune folosind ca suport desenul unui copil;

O₆-să alcătuiască o propoziție pornind de la acțiunea mimată;

O₇-să reprezinte grafic, pe fișă, propoziția și cuvintele care o compun;

O₈-să coloreze imaginea despre care se vorbește în propoziție;

O₉-să interpreteze un cântec, respectând linia melodică.

METODE ȘI PROCEDEE: conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, simularea, problematizarea.

.MATERIAL DIDACTIC FOLOSIT: iepuraș de pluș, coșuleț cu ouă, cub cu imagini, panou cu imagini (trei pentru fiecare echipă), ecusoane, fișe de lucru, stimulente.

FORMA DE ORGANIZARE: pe grupe, în perechi, individual.

MATERIAL BIBLIOGRAFIC: „Programa activităților instructiv-educative în

grădinița de copii”;

„Metodica activităților de educare a limbajului în învățământul preșcolar” de Florica Mitu și Ștefania Antonovici

„Jocuri didactice integrate pentru învățământul preșcolar” de Florica Mitu și Ștefania Antonovici

DURATA: 35-40 minute

NR. CRT	EVENIMENT DIDACTIC	CONȚINUT ȘTIINȚIFIC	STRATEGII DIDACTICE	EVALUARE
1.	Moment organizatoric	Aerisirea spațiului în care urmează să se desfășoare activitatea; Pregătirea mobilierului și a materialelor didactice în vederea unei bune desfășurări a activității; Introducerea copiilor în sala de grupă.	Se asigură condițiile necesare unei bune desfășurări a activității. Se stabilesc echipele în funcție de culoarea ecusonului (roșu sau albastru).	
2.	Captarea atenției	Se va realiza prin intermediul unui cub ce va fi rotit de doi copii, pe rând, ei având sarcina de a spune ce observă pe fața cubului. Sunt întrebați apoi dacă recunosc poezia care este reprezentată prin imagini pe fețele cubului. După ce au spus titlul poeziei („Iepurașul” de Ioana Tatu), un copil voluntar recită poezia.	-conversația -recitarea -cub cu fețe ilustrate	Recitarea va fi răsplătită cu aplauze.
3.	Anunțarea temei și a obiectivelor	Copiii sunt întrebați cum vorbește iepurașul cel fricos, din poezie (Pe silabe). Se anunță titlul jocului: „Răspunde corect și iepurașul va fi fericit”. „Vom despărți și noi cuvintele în silabe, vom formula propoziții, le vom reprezenta grafic, pentru a învăța să vorbim corect românește.”	-conversația -explicația	

4.	Prezentarea regulilor jocului	<p>Jocul se desfășoară prin parcurgerea a cinci probe de către cele două echipe, având ca scop final obținerea de cât mai multe ouă vopsite de la iepurașul care a venit în vizită.</p> <p>Pentru fiecare răspuns corect echipele primesc un ou, care va fi pus în coșul propriu. Câștigă echipa care a acumulat cele mai multe ouă. „Iepurașul va fi fericit să răspundeți corect la toate probele și să vă dea cât mai multe ouă.”</p>	<p>-conversația -explicația</p> <p>-iepurăș de pluș -coș cu ouă -coșulețele celor două echipe</p>	
5.	Desfășurarea jocului	<p>Proba 1</p> <p>-Este ales un reprezentant din fiecare echipă care extrage un jeton din mâna educatoarei, denumește imaginea și desparte cuvântul în silabe. Găsește și alt cuvânt care are tot atâtea silabe. Dacă este nevoie el va fi ajutat de coechipieri.</p> <p>Proba 2</p> <p>-Câte un copil, voluntar, de la fiecare echipă, alcătuiește o propoziție cu cuvântul ce reprezintă imaginea de pe jeton. Alt copil vine și reprezintă grafic propoziția.</p> <p>Proba 3</p> <p>-Pe panoul din fața copiilor sunt așezate câte trei imagini pentru fiecare echipă.</p> <p>-Câte un copil, care dorește, va formula o propoziție, încercând să folosească toate cuvintele sugerate de imagini.</p> <p>-Se desparte în silabe ultimul cuvânt din fiecare propoziție</p>	<p>-explicația -exercițiul</p> <p>-jetoane</p> <p>-explicația -exercițiul</p> <p>-explicația -exercițiul -problematizarea</p> <p>-panou imagini</p> <p>-simularea -conversația</p>	<p>Răspunsurile corecte sunt răsplătite cu aplauze și un ou în coșuleț, iar cele incorecte vor fi corectate de alți copii.</p> <p>Un ou pentru răspunsul corect.</p> <p>Un ou pentru răspunsul corect. La nevoie se cere sprijinul colegilor de echipă.</p>

		<p>și se desenează tot atâtea cerculețe sub imaginea ce o reprezintă.</p> <p>Proba 4</p> <p>-Vor ieși alți doi copii, care vor mima câte o acțiune sugerată în desene realizate de colegi într-una din activitățile anterioare. „Ghici ce face?”</p> <p>-Colegii de echipă trebuie să alcătuiască o propoziție care să exprime acțiunea efectuată de copii.</p> <p>Proba 5</p> <p>-Copiii primesc fișe de muncă independentă. Sarcinile sunt următoarele: Fișa 1: Alcătuieste o propoziție și reprezintă-o grafic (propoziție, cuvinte). Colorează imaginea obiectului despre care vorbești în propoziție. Fișa 2: Găsește jumătățile care alcătuiesc întregul și unește-le cu o linie. Desparte în silabe cuvântul ce denumește imaginea formată.</p>	<p>-exercițiul</p> <p>-problematizarea</p> <p>-desene realizate de copii</p> <p>-conversația</p> <p>-explicația</p> <p>-exercițiul</p> <p>-problematizarea</p> <p>-fișe de lucru</p>	<p>Răspunsurile corecte vor fi răsplătite cu ouă în coșulețe.</p> <p>Răspunsuri corecte, ouă în coșulețe.</p>
6.	Încheierea activității	<p>Câte un copil din fiecare echipă numără ouăle din coșul echipei sale. Cântec adecvat temei.</p>	<p>-conversația</p>	<p>Aprecieri:</p> <p>-numărul de ouă din coșulețe</p> <p>-stabilirea echipei câștigătoare</p> <p>-anunțarea și împărțirea stimulentele r.</p>

Cateva imagini cu jocuri didactice









VIII. BIBLIOGRAFIE

1. Albulescu, I., *“Pragmatica predării- activitatea profesorului între rutină și creativitate”* ediție revăzută și adăugită, Editura Paralela 45.
2. Bache H., Mateiaș A., Popescu E. (1994) – „, *Pedagogie preșcolară. Manual pentru școlile normale”*, EDP, București.
3. Bout, O., *“Ghid de practică pedagogică”* 2006, Editura Aska Grafika, Sighetu Marmației.
4. Bocos, M., Catalano, H., *“Pedagogia învățământului primar și preșcolar”*, Volumul I, cercetări și acțiune, Editura Presa Universitară Clujeană, 2008.
5. Bruner J.S. „, *Procesul educației intelectuale”*, Editura Didactică și Pedagogică, București 1970.
6. Cerghit, I., *“Metode de învățământ”*, E.D.P., București, 2006.
7. Claparede Ed. – „, *Psihologia copilului și pedagogia experimentală”*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1975
8. Cristea S. –(1998) – „, *Dicționar de termeni pedagogici”*, EDP, București
9. Cucos, C., *“Pedagogie”*, 1998.
10. Cucos, C., *“Pedagogie”*, Editura Polirom, Iași, 1996.
11. Curs de pedagogie școlară. Elena Joița. 2001
12. Elionora Pop , „, *Jocuri și alte activități la alegerea copiilor în programul grădiniței”* , Revista "Jocuri și alte activități alese" București 1976.
13. Glava A., Glava C., *“Introducere în pedagogia preșcolară”*, Editura Dacia, Cluj Napoca, 2002.
14. Jean Chateau „, *Copilul și jocul”* , Editura Didactică și Pedagogică, București
15. M.E.C., *“Programul activităților instructiv-educative în grădinița de copii”*, București, 2000.
16. M.E.C., *“Învățarea activă- ghid pentru formatori și cadre didactice”*, București, 2001.
17. Pâslaru, C., Cazacu, O. „, *Instruire și educație modernă în învățământul preșcolar contemporan”* , Editura Grafit, Bacău, 2005
18. „, *Pedagogie și Psihologie”*, Editura Gheorghe Alexandru, 2002
19. *“Revista Învățământul Preșcolar”*, 1/2007, București.

20. “*Revista Învățământul Preșcolar*”, 1-2/2008, București.

21. Schiopu, U., “*Probleme psihologice ale jocului și distracțiilor*” E.D.P. București, 1970.