

IURCEA IUSTINA

VALOAREA  
FORMATIV - EDUCATIVĂ

A

JOCULUI DIDACTIC

ÎN

ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR

LUCRARE DE SPECIALITATE



EDITURA  
EVOMIND

2023

**VALOAREA FORMATIV-  
EDUCATIVĂ A JOCULUI DIDACTIC  
ÎN  
ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR**

**LUCRARE DE SPECIALITATE**

**IURCEA IUSTINA**

**ISBN : 978-606-9734-30-8**

**Editura EVOMIND**

**2023**

## CUPRINS

<b>ARGUMENT .....</b>	<b>3</b>
<b>CAPITOLUL I. CONSIDERAȚII GENERALE DESPRE JOCUL DIDACTIC..</b>	<b>5</b>
I.1.CONCEPTUL DE JOC.CARACTERISTICI .....	5
I.2.TEORII DESPRE JOC. CLASIFICAREA JOCURILOR .....	10
I.3. CONȚINUTUL ACTIVITĂȚILOR LUDICE PE GRUPE .....	16
I.4. BIBLIOGRAFIE.....	18
<b>CAPITOLUL II. JOCUL DIDACTIC CA ACTIVITATE DE BAZĂ ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR.....</b>	<b>19</b>
II.1.FUNCȚIILE JOCULUI DIDACTIC .....	19
II.2. STRUCTURA JOCULUI DIDACTIC .....	22
II.3.CONDUCEREA JOCURILOR DIDACTICE .....	27
II.4. BIBLIOGRAFIE .....	30
<b>CAPITOLUL III. VALENȚE FORMATIVE ALE JOCULUI DIDACTIC .....</b>	<b>31</b>
III.1. JOCUL DIDACTIC – FORMĂ A ACTIVITĂȚII DE ÎNVĂȚARE ȘI MIJLOC DE EDUCAREA A LIMBAJULUI .....	38
III.2. COMPETENȚELE EDUCATOAREI ȘI JOCUL DIDACTIC.....	44
III.3. BIBLIOGRAFIE .....	47

## ARGUMENT

Grădinița este parte integrantă a învățământului românesc. Prin valențele sale formative, instructive și social-educative, învățământul preșcolar urmărește să formeze copilul de 3-7 ani sub aspect psiho-intelectual, fizic și socio-afectiv pentru a se integra cât mai bine în activitatea școlară, pentru a se dezvolta armonios și plenar, intelectual, socio-moral, fizic și estetic.

Vârsta preșcolară este considerată drept perioada imaginației, fanteziei și a jocului. Prin joc se îmbogățește viața afectivă și intelectuală a copilului, se dezvoltă curiozitatea și se conturează interesele, se extinde sfera relațiilor interpersonale și se deschide, în planul imaginarului, accesul la viață și activitatea adultului.

În cadrul grădiniței copilul învață nu numai să privească, dar să și vadă, rolul său nu este cel de simplu actor, el devine treptat, autor al propriei sale gândiri, experiențe emoționale și sociale. În acest context principalul factor care permite copilului ca, încadrat într-o formă de socializare, să evadeze totuși spre crearea unei personalități autonome, rămâne jocul. „Funcția jocului este de a permite individului să-și realizeze eul”. Astfel, jocul - activitatea fundamentală a copilului în grădiniță - este conceput ca mijloc de instruire și educare a copiilor, ca procedeu metodic de realizare optimă a sarcinilor concrete pe care și le propune procesul de învățământ și ca formă de organizare a activității de cunoaștere și de dezvoltare a capacităților psiho-fizice ale copilului pe toate planurile.

Pe lângă jocurile spontane (inițiate de copii), care pot fi la rândul lor de exersare, simbolice, cu reguli și de construcție, jocurile didactice, cunoscând și ele o mare varietate (senzuale, logice, de analiză perceptiv - vizuală etc.) îmbină într-un tot unitar și armonios atât sarcini și funcții specifice jocului, cât și sarcini specifice învățării.

Jocul didactic constituie forma de activitate cea mai eficientă și mai adecvată vârstei preșcolare care îl determină pe copil să participe cu interes și plăcere la activități și care înlesnește formarea și structurarea mecanismelor activității intelectuale și formele voluntare ale atenției, memoriei, observației, imaginației etc. Jocurile didactice au o mare influență educativă, îmbinând informativul cu formativul, plăcutul cu utilul; au menirea de a-i dezvolta intelectual pe copii, de a stimula calitățile proceselor psihice. Eficiența deosebită a activităților instructive organizate sub forma jocului didactic ne poate conduce la selectarea celor mai eficiente

modalități practice prin care întregul colectiv de copii dobândește cunoștințele activ. Materialul utilizat trebuie să fie îndestulător, creând posibilitatea fiecărui copil de a-1 mânui, analiza, ușurându-i asimilarea cunoștințelor. Trebuie pregătit din timp, în cea mai mare parte prin efort propriu, având grijă să fie de calitate.

Pentru o bună reușită a jocului, se are în vedere ca fiecare copil să poată acționa cu materialul didactic în timpul jocului. Stăpânit de o curiozitate fără margini, atras de materialul folosit, preșcolarul este mobilizat în totalitate, de la organele de simț, până la nivelul operațiilor gândirii (analiză, sinteză, comparații, generalizări). Acțiunea cu obiecte pe baza sarcinilor și regulilor de joc, determină acțiunea mentală.

O altă modalitate prin care jocul didactic este eficient în procesul instructiv-educativ este crearea unei atmosfere plăcute, îmbinate cu multe elemente de joc, cum ar fi: reproducerea onomatopeelor (pentru dezvoltarea limbajului), surprizele, favorizând menținerea interesului, a atenției și efortul copiilor pe tot parcursul jocului.

# CAPITOLUL I. CONSIDERAȚII GENERALE DESPRE JOCUL DIDACTIC

## I.1. CONCEPTUL DE JOC. CARACTERISTICI.

**Jocul didactic** - „este o formă de activitate accesibilă copilului, prin care se realizează o parte din sarcinile instructiv-educative ale activităților obligatorii, dar și a celor alese, într-o atmosferă distractivă, antrenantă, motivantă”

**Glava A., Glava C. (2002)**- „Introducere în pedagogia preșcolară”, Editura Dacia, Cluj- Napoca

Jocul - activitate fundamentală în grădiniță - este conceput ca mijloc de instruire și educare a copiilor, ca procedeu metodic de realizare optimă a sarcinilor concrete pe care și le propune procesul de învățământ și ca formă de organizare a activității de cunoaștere și de dezvoltare a capacităților psiho-fizice pe toate planurile.

În clasificarea metodelor de învățământ, I. Cerghit încadrează metoda jocului didactic în grupa „metodelor de simulare” ce valorifică „sub forma ludicului, capacitatea copilului de a se implica în propria instruire/ formare” (I. Cerghit, „Metode de învățământ” 1980, p 214). Încorporarea elementelor de joc în activitatea didactică imprimă acesteia un caracter mai atrăgător, aduce „varietate și destindere”.

Jocul reprezintă modalitatea firească de manifestare a copilului. De mic, copilul încearcă să cunoască lumea reală pe care vrea să o cucerească prin diferite jocuri: jocuri de mișcare, jocuri de creație. Adultul, folosind jocul în scopuri educative, a creat jocurile didactice prin care se realizează o mare parte din sarcinile instructiv-educative ale activităților din grădiniță. Prin conținutul și modul lor de desfășurare, jocurile didactice urmăresc atât însușirea de noi cunoștințe cât și, mai ales, consolidarea cunoștințelor deja însușite de copii, în timpul jocului. Jocurile didactice prezintă și o structură specifică în raport cu celelalte tipuri de jocuri, elementele de joc pe care le conțin dând posibilitatea copilului să asimileze ceea ce

este nou, fără a-și da seama de efort, dar mai ales să învețe jucându-se. În acest caz elementul distractiv se îmbină cu cel instructiv.

*„Jocul este singura atmosferă în care ființa sa psihologică poate să respire și în consecință, poate să acționeze. A ne întreba de ce se joacă copilul înseamnă a ne întreba de ce este copil; nu ne putem imagina copilăria fără râsetele și jocurile sale”* (Ed. Claparede – Psihologia copilului și pedagogia experimentală, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1975)

În vederea atingerii obiectivelor propuse jocul didactic trebuie să îmbine elementele surpriză cu cele de așteptare.

Jocul didactic poate fi desfășurat la toate grupele și în cadrul diferitelor activități. Poate fi folosit, de exemplu, în cadrul activităților de dezvoltare a limbajului, la activitățile de cunoaștere a mediului înconjurător, la activitățile matematice și la activitățile alese.

Jocurile didactice folosite în activitatea instructiv-educativă din grădiniță creează o atmosferă antrenantă, plăcută contribuind la dezvoltarea intelectuală și, în același timp, facilitează trecerea cu ușurință la activitatea de tip școlar.

Din activitatea practică desfășurată, am constatat că, în condițiile organizării activității sub forma jocului didactic, se dezvoltă mult mai bine capacitatea copilului de a observa, analiza și interpreta anumite situații sau fenomene. Deci, procedeul joc stimulează activitatea de cunoaștere, dezvoltă operațiile gândirii.

*„Scopul fundamental al oricărui joc - constă în viitoarea utilizare a rezultatelor obținute”* (J.S. Bruner - Procesul educației intelectuale - Editura Didactică și Pedagogică, București 1970, pag.45). Aceasta înseamnă că, în cadrul fiecărui joc accentul trebuie pus pe însușirea ideilor și concepțiilor generale. Același autor mai arată: *„Cu cât noțiunea însușită este mai importantă, mai de bază, cu atât mai largă va fi aplicabilitatea ei la noile probleme.”* (J.S. Bruner - Procesul educației intelectuale - Editura Didactică și Pedagogică, București 1970, pag.46)

Prin intermediul jocului didactic, cunoștințele sunt ușor de asimilat, dacă se acordă o atenție deosebită organizării acestuia. De asemenea, cu cât materialul didactic este mai bine realizat și în cantitate suficientă pentru fiecare copil, pregătit cu grijă, prezentat sub formă de surpriză, cu atât mai eficientă va fi activitatea desfășurată.

Mi-am ales ca temă **jocul didactic** întrucât am constatat că reprezintă o latură fundamentală a procesului instructiv-educativ, proces de bază pentru realizarea sarcinilor celorlalte laturi ale educației.

Jocul ca formă de activitate instructiv - educativă trebuie înțeles, în primul rând, ca un cadru organizatoric inedit de desfășurare a activității didactice, iar în al doilea rând este o

modalitate modernă de desfășurare a procesului educației în grădiniță. Antrenat în joc, în calitate sa de coparticipant la propria sa formare, copilul este sprijinit să dobândească metode și căile de cunoaștere accesibile lui, pentru ca, pe temeiul acestei condiții importante, să poată dobândi orice cunoștințe de care are nevoie.

La preșcolari jocul condiționează viața, care poate să înflorească sau să degenereze, după câtă "hrană spirituală" este în stare să-i ofere. Imaginea copilului poate să apară încântătoare sau deficitară în funcție de măsura în care a beneficiat de dreptul natural de a se juca sau a fost frustrat de acest drept.

Încercăm să sintetizăm din afirmațiile lui Jean Chateau referitoare la joc: „*Ființa cea mai înzestrată este aceea care se joacă mai mult. Un copil care nu știe să se joace e un "mic bătrân", este un adult care nu va ști să gândească*” (Jean Chateau - Copilul și jocul - Editura Didactică și Pedagogică, București, pag. 9).

Vârsta preșcolară este considerată drept perioada imaginației, fanteziei și a jocului. Prin joc se îmbogățește viața afectivă și cognitivă a copilului, se dezvoltă curiozitatea și se conturează interesele, se extinde sfera relațiilor interpersonale și se deschide, în planul imaginației prin imitarea rolurilor socio-profesionale, accesul la viața și activitatea adultului. Despre copil nu se poate spune că "el crește" și atât, trebuie să spunem că el "se dezvoltă" prin joc. Prin joc el „*pune în acțiune posibilitățile care decurg din structura sa particulară, traduce în fapte potențele virtuale care apar succesiv la suprafața ființei sale, le asimilează și le dezvoltă, le îmbină și le complică, își coordonează ființa și îi dă vigoare*”(Jean Chateau - Copilul și jocul - Editura Didactică și Pedagogică, București, pag. 9).

Deci, jocul a fost, este și trebuie să rămână activitatea de bază a învățământului preșcolar.

În perioada preșcolară mică, jocurile copiilor constau în repetarea stereotipică a acțiunilor simple; în ele predomină elementul imitativ, iar conținutul lor este destul de sărac.

În perioada preșcolară mijlocie, numită și „vârsta de aur a copilăriei” jocul devine, aproape obsedant. În joc, copilul recrează numeroase situații de viață. Pe această cale, el asimilează semnificația socială a rolurilor care îl așteaptă în viață. Rolul jocului în viața copilului rezultă și din afirmația lui Mc. Daudal „*Jocul este o pregătire pentru viața de mai târziu, dar mai presus de toate, el este însăși viața copilului*” (Elionora Pop - Jocuri și alte activități la alegerea copiilor în programul grădiniței - Revista "Jocuri și alte activități alese" București 1976 - pag. 11).

La această vârstă a „de ce-urilor”, copilul curios, asaltează adulții cu tot felul de întrebări. Crește și interesul lui față de povești, mai ales față de acelea care cuprind aspecte fantastice. De asemenea, încep să fie dosite jocurile în colectiv, iar jocurile de mișcare capătă o



oarecare pondere.

Preșcolarul mare rămâne cu un mare apetit pentru jocurile mixte de mișcare cu subiect, pentru jocurile cu mingea. Jocul „De-a familia”, devine concurent cu cel „De-a școala”.

Din perspectiva educatoarei, activitățile comune sunt mai importante, dar pentru copil jocul este activitatea preferată și ocupă un loc prioritar în ordinea opțiunilor lui. Dar jocul nu este suficient pentru copil dacă educatoarea nu îl îmbină armonios cu activitățile de învățare. O proiectare științifică a conținutului educațional, pe zile, în care se va ține seama de particularitățile psiho-fizice ale copiilor și de alternarea activităților statice cu cele dinamice, a jocului cu învățarea și munca, va trezi interesul copiilor de a participa cu bucurie la desfășurarea întregului program din grădiniță.

Jocul va înlătura plictiseala și, în același timp, va constitui una din cele mai eficiente căi de a introduce pe copii în procesul muncii. După cum afirma Jean Chateau: Jocul generează multe activități superioare: arta, știința, munca etc. El este „*anticamera naturală ce duce la alte activități*” (Jean Chateau - Copilul și jocul - Editura Didactică și Pedagogică, București, pag. 10)

Jocul este unul dintre mijloacele de mare eficiență instructiv - educativă, o activitate fundamentală, care are o contribuție extrem de valoroasă, în dezvoltarea intelectuală.

Din punct de vedere formativ distingem:

1. jocuri de creație, care urmăresc dezvoltarea activității creatoare a copiilor;
2. jocuri cu reguli cu ar fi:
  - jocuri de mișcare - (în care predomină motricitatea);
  - jocuri intelectuale - cuprind rezolvarea unor probleme de natură intelectuală;
  - jocuri distractive - (hazlii), în care predomină elementul distractiv;

La vârsta preșcolară, jocul didactic constituie un mijloc valoros de instruire și educare a copiilor, deoarece rezolvă într-o formă cu totul adevărată sarcini instructive complexe, programate în grădinița de copii. Eficiența lui este cu atât mai mare cu cât realizăm concordanță perfectă între procesul de cunoaștere a realității înconjurătoare, procesul de învățare și acțiunea de joc, atât de atractivă pentru preșcolar.

Dintre mijloacele instructiv-educative, jocul didactic ocupă locul cel mai important prin influența pe care o exercită asupra copilului, prin rolul său în formarea unei gândiri corecte. Jocul didactic contribuie sistematic la lărgirea, precizarea, fixarea, aprofundarea și sistematizarea cunoștințelor însușite prin posibilitatea pe care o dă de a fi reluat într-un cadru,

într-un context sau o formă nouă. Astfel, preșcolarii au ocazia de a opera cu diferite cunoștințe, de a le aplica în situații din viața provocate în mod special prin acțiunea jocului.

Jocul didactic, rezolvă prin conținutul său o mare din problemele educației intelectuale. Deși rolul său este mai neînsemnat în privința transmiterii noilor cunoștințe, în schimb el are o contribuție largă în precizarea, adâncimea și verificarea cunoștințelor. De exemplu: prin jocul „Găsește aceeași culoare” se precizează și se verifică învățarea, denumirea diferitelor culori; prin jocul didactic „Cu ce construim” se fixează denumirile diferitelor unelte și materiale folosite în construirea unei clădiri; prin jocul didactic „Cine are aceeași figură?” se actualizează reprezentările de forma: disc, pătrat, triunghi, prin jocul didactic „Ce-a găsit păpușa?” se activează unele cerințe care denumesc jucării.

Jocul didactic are mai multe caractere, dintre care le putem evidenția pe următoarele:

- *Caracter universal și permanent.* Jocul este o realitate prezentă în viața omului, indiferent de vârsta acestuia, regiunea geografică sau etapa istorică.
- *Caracter polivalent.* **S. Iliov** afirmă că jocul are un caracter polivalent, în sensul în care el este pentru copil *și munca și arta și realitate și fantezie*. Pe de altă parte, jocul înseamnă și o varietate de semnificații de la sensul pozitiv până la cel negativ. El poate numi o activitate cu caracter constructiv, distractiv, plăcută sau dimpotrivă (jocuri de noroc). De asemenea, jocul prezintă o gamă diversă de domenii în care se aplică: medicina, psihologie, pedagogie, asistența socială, teatru s.a.m.d..
- *Caracter complex.* Jocul este o activitate determinantă pentru formarea și dezvoltarea personalității umane. În lucrarea *Copilul și jocul* (1967, p.19), **Jean Château** consideră că prin joc, copilul traduce potențele virtuale care apar succesiv la suprafața ființei sale; lumea jocului este o anticipare a lumii preocupărilor serioase, este o exersare, în plan imaginar, a viitorului personal. *Un copil care nu vrea să se joace este un copil a cărui personalitate nu se afirmă, care se mulțumește să fie mic și slab, o ființă fără mandrie, o ființă fără viitor* (1967, pp.19-34).

## I.2. TEORII DESPRE JOC. CLASIFICAREA JOCURILOR

Problematika jocului a fost de-alungul timpului în atenția a diverși specialiști: psihologi, pedagogi, sociologi, antropologi și filosofi, care au recunoscut și argumentat valențele formative ale activității ludice din perspective foarte variate unele contradictorii.

Începând cu secolul XIX s-au conturat o serie de teorii explicative cu privire la natura și funcțiile jocului care deși nu au acoperit întreaga problemă a implicațiilor activității ludice în plan formativ, au oferit concluzii valoroase pentru înțelegerea apariției, manifestării și esenței jocului. Privind aceste contribuții în ansamblul lor, ele pot fi grupate în două categorii de interpretări ale jocului *biologizante și psihosociologice*.

„A ne întreba de ce se joacă copilul înseamnă a ne întreba de ce este copil” spune pedagogul elvețian Eduard Claparede” *Psihologia copilului și pedagogia experimentală*”, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1975 p. 16)

Oare cum ne-am imagina viața noastră fără raza de fericire și împlinire ce ne-o oferă râsetele și jocurile copiilor? Cum am trăi fără clinchetul cristalin al glasurilor dulci și nevinovate de copii? Cum ar putea lupta copiii noștri cu toate contradicțiile vieții, dacă nu ar fi jocul care să faciliteze trecerea pe nesimțite a tuturor pragurilor devenirii lor?

Atunci când adultul pictează, cântă, construiește sau scrie, nu face altceva decât să se joace, dar în mod serios; tot așa face și copilul deseori. Ceea ce realitatea nu-i poate oferi, jocul îngăduie cu prisosință. Așadar, am putea defini mai bine jocul decât a făcut-o însuși Claparede, care spunea că: „jocul este munca, este binele, este datoria, este însăși viața” (*Psihologia copilului și pedagogia experimentală*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1975, p. 23).

Despre joc, Jean Chateau afirmă că este „...ucenicia necesară vârstei adulte” ( *Jocul copilului* - Editura Didactică și Pedagogică, București, 1970, pag. 18) , și completează că „*un copil care nu știe să se joace este un adult care nu știe să gândească*”(Chateau, J. „*Jocul copilului*” - Editura Didactică și Pedagogică, București, 1970, pag. 28)

Copiii s-au jucat dintotdeauna și în orice loc de pe această planetă. Jocul se întâlnește cu adevărat numai la ființele umane, adulte sau tinere, în timp ce la animale comportamentul care ar putea fi numit joc este impropriu. Activitatea conștientă ce nu poate fi confundată cu nici una din celelalte activități, jocul permite în același timp crearea unei lumi imaginare cu scopul de a-și atinge anumite dorințe și aspirații proprii, care să-i echilibreze viața psihică.

De-a lungul anilor, în legătură cu jocul, au circulat numeroase teorii care au avut punct de plecare concepții biogenetice, psihologice sau sociologice.

a). Primii teoreticieni ai jocului, care au încercat, dar fără succes să explice natura

jocului s-au situat pe pozițiile biologiei idealiste. Astfel pot fi amintite St. Hali care pornește în explicarea jocului de la baza biogenetică a lui Haeckel conform căruia „autogeneza repetă filogeneza”, astfel încât prin joc se repetă instinctele și formele de viață primitivă în ordinea cronologică a apariției lor. De exemplu, atunci când copilul se joacă în baie ar medita viața strămoșilor în faza evolutivă de pești sau atunci când se cațără prin copaci, el ar reproduce viața vânătorului primitiv. Ne întrebăm de ce „teoria biogenetică” nu poate preciza ce fel de instincte se reactualizează în jocuri ca „de-a magazinul” sau „de-a biblioteca”. Tot de pe poziții biologice explică și K. Gross jocul, care ar fi „un exercițiu pregătitor” pentru viața profesională de mai târziu, în scopul maturizării lui. El răstoarnă raportul cauză-efect și concluzionează că întotdeauna „copilul se joacă nu pentru că ar fi copil ci, este copil pentru că se joacă”.

O altă teorie cu caracter biologist a fost și cea susținută de H. Spencer și Schiller sub denumirea de teoria surplusului de energie. Spencer și Schiller nu au reușit să explice de ce și copilul obosit sau bolnav se joacă, iar jocurile din punctul de vedere al conținutului pot fi atât de diferite, atât la copii de vârste diferite, cât și la copiii diferitelor popoare.

b). Alți teoreticieni au studiat jocul de pe poziții psiho-analitice. Astfel, S. Freud afirmă că în joc s-ar regăsi anumite „tendențe refulate”, iar A. Adler consideră că jocul ar fi forma de exprimare a copilului chinat de „complexul inferiorității”.

c). Maria Montessori, care are merite deosebite în planul teoriei pedagogice și al educației preșcolare, exclude din sistemul mijloacelor de dezvoltare intelectuală jocurile de creație. Acest „sistem montessorian” reduce dezvoltarea copilului la simpla „exersare a organelor de simț”.

d). Teoriile științifice asupra jocului, dezvoltate de activitatea liberă are un deosebit rol în dezvoltarea capacităților creatoare și-i ajută pe copii să-și cunoască posibilitățile ceea ce subliniază rolul formativ al jocurilor.

e). Unii privesc jocul ca pe un exercițiu pregătitor pentru viață, iar P.F. Leshaauft arată că jocurile au un caracter imitativ pentru că reproduc ceea ce copilul a reușit să observe în mediul înconjurător, dar și un mijloc de educație morală.

S.A. Makarenko a atribuit, de asemenea o importanță deosebită jocului în viața copilului, potrivit căreia prin joc se realizează educația viitorului om de acțiune pentru că, așa cum se comportă copilul în joc, tot așa se va comporta și în muncă, atunci când va deveni adult.

Încercând să surprindă esența acestui complex proces de fenomen tranzitoriu sau ca mijloc de exprimare a trăirilor, ca formă de conduită cum apreciază U. Șchiopu, „*Psihologia vârștelor*”, EDP, București, 1981, p. 26) drept proces de modelare, cum îl numește I. Chateau, A.N. Leontiev definește jocul ca o activitate de tip fundamental cu rol hotărâtor în evoluția copilului și care reflectă și reproduce realitatea într-un mod specific copilului sub influența

factorilor biopsihosociali.

Teoria lui Eduard Claparede îl legătură cu jocul se inspiră până la un anumit punct din ideile lui Karl Gross și ajunge la concluzia că jocul are un rol deosebit în exersarea funcțiilor motrice și mintale ca urmare a trebuințelor copilului, dar, pe de altă parte, ca urmare a dezvoltării sale organice. (*„Psihologia copilului și pedagogia experimentală”*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1975, p. 28) Având ca principal criteriu exersarea funcțiilor psihologice, Claparede distinge două categorii de jocuri.

- a. Jocuri care exersează funcții generale;
- b. jocuri care exersează funcții speciale.

Din prima categorie fac parte: jocurile senzoriale, motrice și psihice, iar din a doua categorie: jocurile de luptă, de vânătoare, sociale, familiale, de imitație. Copilul în ideile lui Claparede, în funcție de vârsta pe care o are și după trebuințele de moment după interesul său, imită pentru a dobândi cunoștințe, fapt pentru care, imitația este și scop și mijloc. Jocul cum spune Claparede în studiile sale: *„este cea mai bună introducere în arta de a munci”* (*„Psihologia copilului și pedagogia experimentală”*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1975, p. 32)

După Jean Chateau, jocul anunță trezirea personalității care se afirmă prin „atracția pentru cei mai mari ca motor esențial al copilăriei”, de asemenea, copilul manifestă o dragoste deosebită pentru ordine și prin joc el *„evoluează între ficțiune și realitatea muncii”* (*„Jocul copilului”* - Editura Didactică și Pedagogică, București, 1970, pag. 34) Chateau a reușit să definească și să facă anumite precizări în legătură cu problemele imitației în joc, dar și despre apariția treptată a jocurilor de mânuire, modelaj, desen, pictură și colecționare, folosind amănunte bogate despre natura jocului.

Jean Piaget își aduce o contribuție importantă la teoria problemelor jocului prin studiile sale asupra genezei și evoluției inteligenței în oprire asupra aspectelor mai importante legate de: definirea jocului, evoluția jocului, jocul simbolic, funcțiile jocului și controverse critice. Jocul este privit de psihologul francez pe de o parte, ca *„exercițiu neludic, când subiectul învață să învețe într-un context de adaptare cognitivă și nu numai de joc”*.

În dinamica jocului, Piaget stabilește că există trei grupe succesive ale activității ludice, la care se poate adăuga o a patra, un rol de tranziție și care contribuie la dezvoltarea copilului, în conformitate cu etapele formării sale intelectuale. Potrivit celor trei momente, definite de Piaget, ce corespund celor trei tipuri succesive de „structuri mintale” se disting: scheme senzorio-motrice; scheme simbolice și scheme naționale, socializate, ale gândirii.

Astfel jocurile se pot clasifica în trei grupe:

**-jocuri exercițiu:** domină la vârstele mici, însă apar și mai târziu. Ele sunt

asociate registrului senzoriomotor, cu rol în dezvoltarea motricității și interiorizarea lumii reale și a registrului mintal, o sub categorie de exerciții vizând de exersare gândirii (jocului de cuvinte, comunicări verbale).

-**jocuri simbolice** in care Piagetii recunoaște o importantă deosebită pentru dezvoltarea limbajului și imaginației, dar mai ales pentru asimilarea realității printr-un proces de reprezentare și semnificare de o manieră proprie a lumii reale.

-**jocuri cu reguli:** exercită o importantă funcție de socializare progresivă a copilului. Concepția piagentiană asupra jocului și caracteristicilor sale în perioada preșcolară este și azi larg evocată în analizele privind fenomenul ludic.

La baza acestei clasificări s-au luat în considerare trei structuri genetice, în funcție de care evoluează jocul: exercițiu, simbolul, regula.

**Jocul-exercițiu**, ca punct de pornire a jocului, se găsește la nivel senzorio-motor și presupune repetarea pentru „plăcerea funcțională” sau din plăcerea de a afirma o achiziție nouă, în vederea asimilării realului la cer, în sens biologic, dar în sens psihologic.

**Jocul simbolic**, specific preșcolarității, care corespunde unui sector de activitate care are ca motivație principală nu adaptarea la real, ci dimpotrivă, asimilarea realului la eul său. Copilul preșcolar, reprezintă în jocul cu păpușa ansamblul realității trăite de copii și încă neasimilate. Simbolurile folosite ca instrumente de imitație sunt însoțite de jocurile copiilor și de un limbaj simbolic care se poate modifica după trebuințele copilului. Între asimilare și acomodare, schemele mintale, care cunosc o evoluție în cadrul jocurilor simbolice, asigură echilibrul necesar printr-o conduită inteligentă centrată totuși pe „eu”.

Ca al treilea stadiu în dezvoltarea copilului sunt **jocurile cu reguli**, ca un prim punct de pornire al procesului de socializare prin adaptarea treptată a altora la sine, dar și acomodarea lui cu alții. Acest gen de jocuri apar în stadiul gândirii preoperatorii a copilului, deci între 2-7 ani și permit anticiparea și construirea unei configurații exacte de corespondente. Se poate spune că jocul, are funcția de adaptare funcție formativă, are o funcție de descărcare energetică și rezolvare a conflictelor afective și funcția de socializare exprimate prin tendința continuă a copiilor de a se acomoda la ceilalți, dar și de a asimila relațiile cu cei din jur la eul său.

N.A. Leontiev tratează jocul într-un mod cu totul esențial și specific din perspectiva psihologică și care favorizează dezvoltarea personalității copilului în ansamblu pentru faptul că este o activitate conștientă.

Copilul trebuie să acționeze și să se miște continuu, activismul copilului trebuie să-și asimileze realul la sine prin surse de informații, trebuie să-și valorifice propria persoană și trebuie să se identifice cu alții. Leontiev consideră că motivația copilului în a se juca constă în însăși conținutul acțiunii: „Nu a câștiga, ci a se juca”, afirmă Leontiev.

Atunci când copilul se urcă pe un băț pentru a-l călări, o face cu scopul de a călări și nu de a ajunge undeva anume, când face o acțiune de vaccinare, urmează întocmai ordinele acțiunilor ce se impun, indiferent de instrumentele folosite, mimează, se mișcă în concordanță cu realitatea copilul se folosește în joc doar de situația, pe care o apreciază din două considerente: „semnificația” ca element al conștiinței, care îi permite cunoașterea însușirilor, a acțiunilor posibile și procedeul folosirii, iar pe de altă parte, „sensul ludic” care, deși își păstrează semnificația inițială în joc capătă un sens cu totul deosebit.

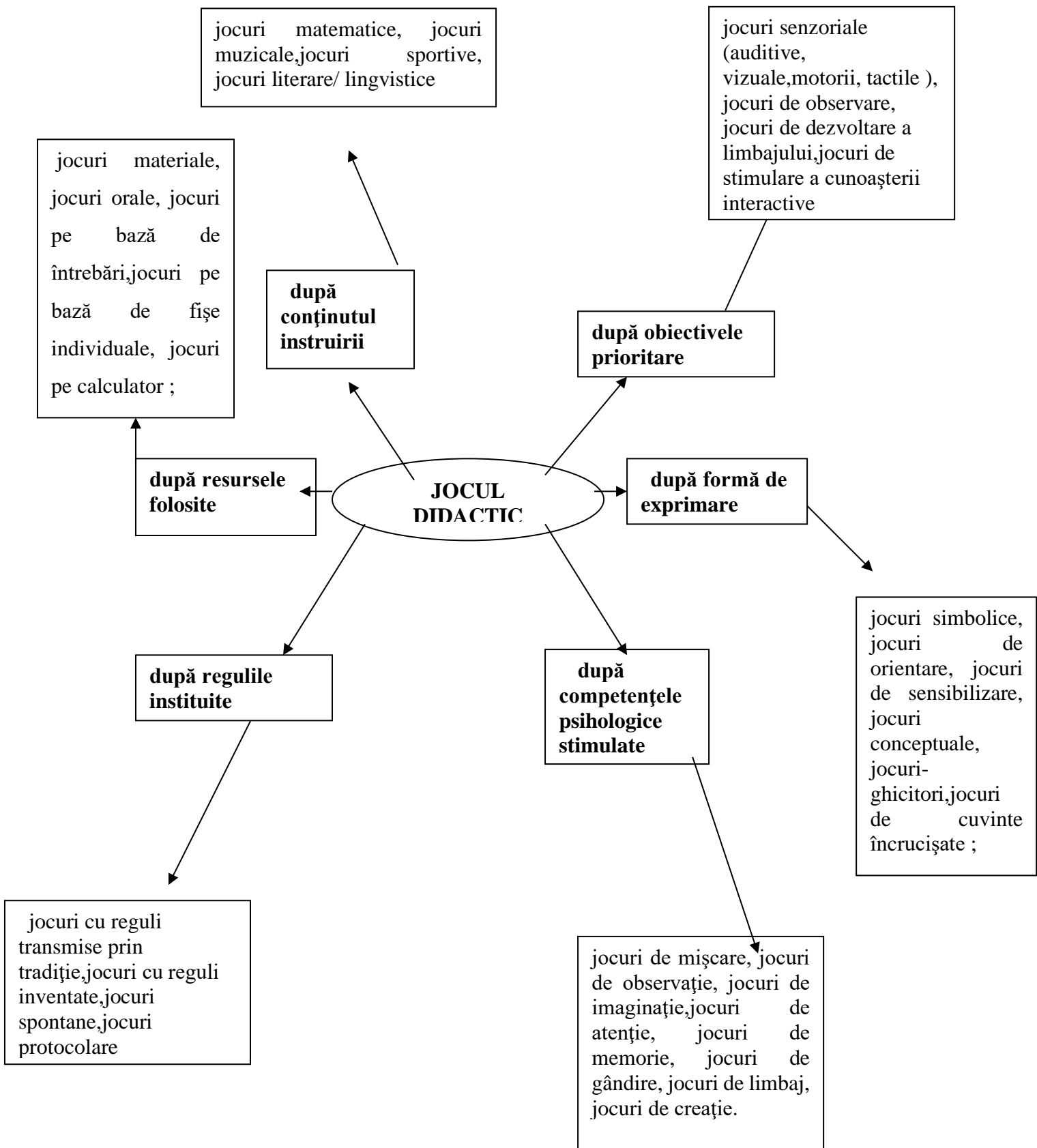
Pedagogia modernă subscrie teoriilor formulate de Leontiev apreciind jocul ca pe o rezultată a interacțiunii factorilor biopsihosociali.

Prezint, în continuare, câteva clasificări realizate după criterii diferite cu care pedagogia școlară este întru totul de acord:

- a) jocuri simbolice;
- b) jocuri cu reguli;

Modalitățile de realizare angajează următoarele criterii pedagogice de clasificare a jocurilor didactice (Cerghit Ioan, Neacsu Ioan etc)

- **după obiectivele prioritare:** jocuri senzoriale (auditive, vizuale, motorii, tactile), jocuri de observare, jocuri de dezvoltare a limbajului, jocuri de stimulare a cunoașterii interactive;
- **după conținutul instruirii:** jocuri matematice, jocuri muzicale, jocuri sportive, jocuri literare/ lingvistice;
- **după formă de exprimare:** jocuri simbolice, jocuri de orientare, jocuri de sensibilizare, jocuri conceptuale, jocuri-ghicitori, jocuri de cuvinte încrucișate;
- **după resursele folosite:** jocuri materiale, jocuri orale, jocuri pe bază de întrebări, jocuri pe bază de fișe individuale, jocuri pe calculator;
- **după regulile instituite:** jocuri cu reguli transmise prin tradiție, jocuri cu reguli inventate, jocuri spontane, jocuri protocolare;
- **după competențele psihologice stimulate:** jocuri de mișcare, jocuri de observație, jocuri de imaginație, jocuri de atenție, jocuri de memorie, jocuri de gândire, jocuri de limbaj, jocuri de creație.





### I.3. CONȚINUTUL ACTIVITĂȚILOR LUDICE PE GRUPE

#### Grupa mică

- *jocuri de manipulare și imitative, pregătitoare pentru jocuri de creație* ("Vino păpușico"; " Mergem la plimbare"; "Suntem șoferi "; "Facem mâncare"; "Suntem mămici"; "Facem mâncare, călcăm, spălăm");
- *jocuri onomatopice* ("Mergem ca ursul", "Facem ca găștele");
- *jocuri senzoriale* (jocuri pentru sensibilizarea activităților tactice);
- *jocuri pentru sensibilitate vizuale* ("Care este mai mic"; "Care este mai mic"; "Care este mai mare"; "Facem buchetele colorate");
- *jocuri pentru sensibilitate auditive* ("Cum face găina"; "Cum face cocoșul");
- *jocuri pentru dezvoltarea sensibilității gustative;*
- *jocuri de stimulare comunicări orale;*
- *jocuri de exersare a pronunțării corecte* („Cocoșul și găina”; „Cucul”; Broasca"; "Pit-palac-ul);
- *jocuri de orientare spațială* ("Unde s-a ascuns piticul");
- *jocuri logico-matematice* ("Construiește un tren lung din toate cuburile");
- *joc de cunoaștere a mediului înconjurător* ("Mergem la cumpărături");
- *joc de mișcare cu text* ("Ursulețul doarme");
- *joc de atenție* ("Ghici ce jucărie s-a ascuns");
- *joc pentru însușirea normelor de comportare civilizată* ("Cere-i frumos o jucărie, spune mulțumesc");
- *jocuri ludice* ("Să facem ordine la jucării").

#### Grupa mijlocie

Aici crește și se diversifică numărul activităților la alegere. Conținutul lor e mai bogat:

- *jocuri de conviețuire socială* ("De-a mămica"; "De-a frizerul"; "De-a tata");
- *jocuri de construcție pe suprafață plană* ("Trenul"; „Toboganul"; "Bancă"...);
- *jocuri de construcție pe plan vertical* ("Castel"; "Casa"; "Blocuri");
- *jocuri de construcție plan tehnic* ("Trotinetă");
- *jocuri de construcție în aer liber* ("Lut"; "Nisip"; "Bulgări de zăpadă");
- *jocuri din basme și povești* ("De-a Scufița"; "De-a mătușa");

- *jocuri motrice simbolice* ("Găinile ciufulite"; "Păsările și vânătorul");
- *jocuri distractive* ("Sărim coarda");
- *jocuri de circulație rutieră* ("Stop pe roșu"; "Treci pe verde");
- *jocuri pentru dezvoltarea sensibilității*:
  - a. tactile("Balanța");
  - b. vizuale ("Culorile toamnei");
  - c. auditive("Ce se aude"; "Ghicește cine te-a strigat");
  - d. gustative("Ce gust are?");
  - e. olfactive("Ce miros are").
- *jocuri intelectuale*:
  - a. de stimulare orale ("Știi să spui la fel ca mine"; "Ce este": "Cum este");
  - b. de exersare a pronunției corecte ("Focul alb și șarpele");
- *jocuri de atenție*;
- *jocuri de analiză și sinteză mintală* ("Ce nu este la fel?");
- *jocuri matematice* ("Multe, puține, tot atâtea");
- *jocuri pentru cunoașterea mediului* ("Când se întâmplă");
- *jocuri cu text și cânt*;
- *jocuri cu caracter moral* ("Este ziua păpușii"; "Mergem la bunica");
- *jocuri Indice* (Se adaugă "decupăm fluturi și flori, covoraș de frunze").

### **Grupa mare**

La această grupă sporește preferința copiilor pentru activitatea ludică, crește ponderea activității cu parteneri.

- *-jocuri de conduită socială* ("De-a familia"; "De-a cosmonauții");
- *-jocuri de construcție* ("Parcul cu mașini"; "Orășelul copiilor");
- *-jocuri din povești și basme, dramatizări* ("De-a ridichea uriașă");
- *-jocuri de circulație rutieră* ("Ce știm despre circulație");
- *-jocuri senzoriale* ("Ghici cine e la telefon");
- *-jocuri intelectuale*, aceleași tipuri ca la grupa mijlocie, mult mai complete ("Povestește ce ai visat", "Cum ai petrecut vacanța");
- *-jocuri de mișcare cu text și cânt*,
- *-jocuri cu caracter moral* ("In vizită la prietenul meu");
- *ocupații ludice* (Ca și la grupele anterioare plus să fie în mijlocul naturii-"Micii grădinari")

## I.4. BIBLIOGRAFIE

- 1.Cerghit, I., “*Metode de învățământ*”, E.D.P., București, 2006; pag.3-5.
- 2.Ed. Claparede –,, *Psihologia copilului și pedagogia experimentală*”, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1975
- 3.Elionora Pop , „*Jocuri și alte activități la alegerea copiilor în programul grădiniței*” , Revista "Jocuri și alte activități alese" București 1976 ; pag. 11
- 4.Glava A., Glava C. ( 2002)- „*Introducere în pedagogia preșcolară*”, Editura Dacia, Cluj-Napoca
- 5.J.S. Bruner „*Procesul educației intelectuale*”, Editura Didactică și Pedagogică, București 1970; pag.45-46
- 6.Jean Chateau „*Copilul și jocul*” , Editura Didactică și Pedagogică, București, pag. 9-10
- 7.M.E.C., “*Programul activităților instructiv-educative în grădinița de copii*”, București, 2000, pag.17-21.

## CAPITOLUL II. JOCUL DIDACTIC CA ACTIVITATE DE BAZĂ ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR

### II.1.FUNCȚIILE JOCULUI DIDACTIC

Utilizarea jocului didactic ca metodă de predare-învățare, accelerează însușirea cunoștințelor, formarea priceperilor și deprinderilor și contribuie la dezvoltarea tuturor proceselor psihice

Principalul mijloc prin care copilul se dezvoltă este jocul, deoarece el constituie o manifestare bazată pe o trebuință spontană a copilului. Jocul didactic constituie stimulentele principale ale dezvoltării psihice, având un rol deosebit de important pentru prescolari pentru că implică activitatea senzorială, intelectuală, afectivă, dezvoltă atenția, spiritul de observație, imaginația, gândirea, exprimarea verbală.

Aplicarea corectă a jocului didactic conduce la îndeplinirea funcțiilor sale.

- **Funcția organizatorică** este esențială pentru jocurile didactice deoarece permite o bună organizare a timpului. Copiii participanți la joc acționează, iar acțiunile lor sunt controlate de reguli de joc.
- **Funcția motivațională** - jocul are un impact deosebit asupra copilului. Tema oricărui joc este mult mai motivantă decât orice temă didactică. Jocul aduce relaxare, bucurie, entuziasm, iar sarcinile devin plăcute.
- **Funcția didactică** – jocurile permit dezvoltarea capacităților intelectuale, tactile, mnemotehnice.
- **Funcția cognitivă** – În timpul jocului copiii dobândesc noi cunoștințe și se realizează în același timp și cunoașterea psihopedagogică a copilului pentru că în cadrul jocului copilul se manifestă firesc.
- **Funcția de socializare**-jocurile didactice permit formarea de prietenii între copii și de relaționare

De asemenea, diversele studii și observații asupra jocului au pus în evidență multiple **funcții** ale acestuia. În sens larg, acestea pot fi : **funcții principale sau esențiale, funcții secundare și funcții marginale ale jocului**, în raport cu etapa de dezvoltare și cu aportul în

procesul de evoluție și integrare socială (U. Schiopu, 1970, p. 52).

**Funcția principală** a jocului se exprimă în asimilarea practică și mentală a caracteristicilor lumii și vieții. Este o funcție de cunoaștere, care scoate în evidență caracteristicile cognitive ale jocului, amplitudinea acestora pe parcursul dezvoltării copilului.

Alta funcție importantă este aceea de *exersare complexă stimulativă a mișcărilor, de contribuție activă la creșterea și dezvoltarea organismului*. Este funcția pusă în evidență de Carr și Gross. Se manifestă ca funcție principală în copilărie, devenind, treptat, funcție marginală în perioada adolescenței. Această funcție apare ca principală în jocurile de mișcare sau în jocurile sportive de competiție și secundară în jocurile simple de manipulare de obiecte proprii copiilor mici sau în jocurile didactice de tipul loto-urilor, șah-ului etc.

**Funcția formativ-educativă** a fost pusă în evidență de timpuriu de pedagogul Frobel și dezvoltată de pedagogia modernă. Prin joc se dezvoltă întreaga personalitate a copilului. *Se poate spune, arată Ursula Schiopu, că jocurile constituie o școală a energiei, a educației, a conduitei, a gesturilor, a imaginației. (...) În același sens, jocul educă atenția, abilități și capacități fizice și intelectuale, trăsăturile operative ale caracterului (perseverența, promptitudinea, spiritul de ordine, darzenia etc.), trăsături legate de atitudinea față de colectiv, corectitudinea, spiritul de dreptate, cel de competiție, sociabilitatea în genere. În felul acesta jocul modelează dimensiunile etice ale conduitei* (Idem, p. 53).

Printre **funcțiile secundare** ale jocului se numără :

- **funcția de echilibru și tonificare** prin caracterul activ și compensator pe care-l întretine complementar jocul față de activitățile cu caracter tensional (jocul ca activitate de tip loisir) ;
- **funcția de compensare** este strâns legată de funcțiile catartice și proiective ale jocului. Cu cât viața socială este mai tensionată cu atât loisir-urile capătă un rol mai important compensator și complementar în existența individului.
- **rolul de divertisment**. Jocul înlătură plictiseala pricinuită de lipsa activității. Funcția jocului este și în acest caz aceea de a introduce elemente pe care mediul nu le oferă (rolul de divertisment fiind în directă legătură cu funcția de derivare).
- **jocul — element odihnitor**. Este vorba, de fapt, nu atât de repaus, cât de o eliberare din constrângerea muncii (referire valabilă pentru adult). Deși practicat adesea cu mai multă intensitate decât munca, jocul obosește mai puțin, pentru că răspunde tendințelor de

afirmare refulate, gătuite de necesitățile muncii (subliniază Claparède) și de aceea lasă impresia nu numai că nu obosește, ci chiar că relaxează.

**jocul — agent de manifestare socială** — funcție conform căreia jocul ar exercita la copil tendințele sociale, dar fără putința de a le și menține (partizan al orientării biologice, accentuează funcțiile motrice și intelectuale ale jocului în detrimentul celei sociale, pe care o consideră ca un caz particular).

- **jocul — agent de transmitere a ideilor, a obiceiurilor de la o generație la alta .**

*Funcția terapeutică*, considerată ca **marginala**, se utilizează cu succes în cazuri maladive (copii care nu știu să se joace). Se constituie pe seama proprietăților proiective ale jocului precum și pe funcția de integrare în rol prin transfigurarea trăsăturilor de personalitate individuale și a comutării lor în trăsăturile personajelor substituite în joc.

Funcția terapeutic-compensatorie devine funcție principală în procesul de terapie complexă recuperatorie integrată la diferitele categorii de copii cu tulburări de dezvoltare. Jocul poate fi întârziat la copiii cu retard intelectual sau cu deficiențe senzoriale. De asemenea, jocul poate dezvolta forme anormale sau poate fi întârziat în cazul copiilor care au perturbări emotionale sau tulburări de comportament. În aceste situații, intervenția specialiștilor pentru crearea unor programe structurate de dezvoltare și susținere a jocului este imperios necesară (cf. Mariana Popa, 2002, pp. 45-46).

Conform lui J. Piaget funcțiile jocului sunt:

Prima și cea mai importantă funcție a jocului este aceea *de adaptare*, ce se realizează pe două coordonate: asimilarea realului la eu și acomodarea, mai ales prin imitație, a eului la real; adaptarea realizată în copilărie prin joc este deci un proces reactiv, dar și creativ, al cărui echilibru, mai mult sau mai puțin instabil, se realizează prin inteligență.

Încă de la originea sa, jocul-exercițiu, activitatea ludică îndeplinește o funcție *formativă*, dar și informativă, jocul fiind acela ce angajează plenar copilul, o angajare atât pe verticală, cât și pe orizontală a activității psihice în general.

Jocul simbolic are funcția *de descărcare energetică și rezolvare a conflictelor afective* de compensare și trăire intensă. Este ceea ce numim „funcția catarctică a jocului”.

Jocul are importanta funcție *de socializare* a copilului, ceea ce se explică prin tendința mereu accentuată a copiilor de a se acomoda la ceilalți, dar și de a asimila relațiile cu cei din jur la eul său. Această funcție este prezentă mai ales în jocul cu reguli, care înseamnă acceptarea normelor exterioare lui, dar care, odată asimilate, devin un bun câștigat de copil.

Acestea sunt funcțiile principale ale jocului, dar, se pot desprinde și altele (cu caracter secundar) în concepția lui Piaget. De exemplu, simbolismul ludic poate să ajungă a îndeplini funcția a ceea ce va fi pentru adult limbajul interior.

## II.2. STRUCTURA JOCULUI DIDACTIC

Jocul didactic este o activitate care se deosebește prin structura sa specifică de celelalte activități cu un conținut asemănător. Unitatea deplină între sarcina didactică și acțiunea de joc, forma distractivă pe care o îmbracă și o păstrează permanent, trebuie să caracterizeze jocul didactic.

Jocul didactic rezolvă prin conținutul său o mare parte din problemele educației intelectuale. Deși rolul lui este mai neînsemnat în privința transmiterii noilor cunoștințe, în schimb el are o contribuție largă în precizarea, consolidarea, adâncirea, sistematizarea și verificarea cunoștințelor.

Valoarea jocului didactic nu se restrânge numai aici. El are o largă contribuție mai cu seamă în stimularea și dezvoltare a tuturor proceselor psihice.

Jocurile didactice solicită activitatea gândirii, aceasta fiind în strânsă legătură cu dezvoltarea limbajului. În acest sens, în afară de jocurile didactice prin care se fixează, se precizează și se activează vocabularul copiilor, se planifică și jocuri speciale, care ajută la pronunțarea corectă a unor consoane și a unor grupuri de consoane greu de rostit pentru preșcolari.

Reușita jocului didactic depinde de felul în care se asigură condițiile necesare bunei lui desfășurări, de organizarea acestuia. Problema principală care se pune în acest sens constă în determinarea părților sale componente, după cum urmează:

- ♦ momentul organizării;
- ♦ captarea atenției (prezentarea și intuirea materialului);
- ♦ anunțarea temei activității;
- ♦ dirijarea învățării;
- ♦ obținerea performanței;
- ♦ evaluarea.

### *A. Momentul organizatoric*

Constă în organizarea sălii de grupă, potrivit jocului didactic care urmează a se

desfășura. Organizarea jocului presupune un complex de măsuri prealabile, care în majoritatea cazurilor sunt aceleași ca la orice activitate obligatorie și anume: organizarea mobilierului, pregătirea materialului didactic necesar, adunarea copiilor și așezarea lor după cerințele jocului. Astfel, la jocurile care presupun mișcări („Caută-ți căsuța”, „De-a magazinul”, „Așează la locul potrivit” etc), este necesar să se creeze în clasă un spațiu cât mai mare pentru ca jocul să se poată desfășura în voie. Unele jocuri didactice trebuie să se desfășoare la măsuțe, fapt care necesită, unele amenajări. De exemplu, jocul: „Ce se potrivește?” În acest caz, cea mai bună distribuție a meselor și a scăunelilor este aceea în sistem liniar, deoarece copiii pot fi supravegheați ușor de către educatoarele. În jocurile la care se folosește numai material demonstrativ, iar acesta se află pe masa educatoarei, copiii pot fi așezați pe scăunele în semicerc. În fața semicercului se va așeza masa educatoarei. Astfel, copiii pot percepe mult mai ușor materialul care va fi mânuit în joc („Ghici ce face păpușa”, „Ce face Mioara?”, „Unde s-a oprit roata” etc.).

O altă sarcină care revine educatoarei pentru a asigura buna desfășurare a jocului o constituie adunarea copiilor și așezarea lor, la locurile indicate. Înainte de a începe activitatea, educatoarea poate să facă cu copiii un marș cu cântec în jurul sălii de grupă, după care se vor așeza la locurile lor. Această pregătire a copiilor are scopul de a marca trecerea de la activitățile lor libere la cele care se desfășoară sub conducerea directă a educatoarei.

### ***B. Captarea atenției.***

Înainte de a începe activitatea, se folosește de obicei o scurtă introducere cu caracter pregătitor și care are în același timp menirea de a crea o atmosferă cât mai prielnică desfășurării jocului. Felul în care se realizează această introducere depinde de tema jocului și de vârsta copiilor cu care lucrează educatoarea. În general, se pot folosi povestiri scurte, ghicitori, versuri, convorbiri. De asemenea, poate fi prezentat copiilor materialul care va fi utilizat în activitate, chiar sub formă de surpriză. La grupele de 3-5 ani, datorită vârstei copiilor, este recomandabil să se folosească povestirile cât mai scurte pentru a nu se răpi prea mult timpul activității. Prin povestire, educatoarea poate familiariza copiii cu tema jocului, poate stimula curiozitatea copiilor față de materialul care urmează să fie prezentat, sau față de acțiunea jocului. De exemplu, în jocul didactic „Ce-a găsit ursulețul?” care se organizează cu grupa de 3-4 ani, educatoarea povestește copiilor că în grădinița lor a venit în vizită un ursuleț-jucărie. El a găsit în sala de joc mai multe jucării, care i-au plăcut. Le-a strâns într-un săculeț și acum a venit să le arate copiilor.

După aceasta, educatoarea prezintă ursulețul și săculețul și anunță jocul pe care copiii îl vor juca în continuare.



La grupa de 5- 6 ani, pot fi introduse ghicitorile și versurile pentru captarea atenției copiilor. Ghicitoarea se recomandă pentru familiarizarea copiilor cu titlul jocului sau cu materialul care urmează să fie prezentat. De exemplu, la jocul „Poștașul”, „Cine a trimis scrisoarea?” Activitatea poate începe cu o ghicitoare despre poștaș sau despre scrisoare; la jocul „Roata toamnei” se poate spune o ghicitoare despre toamnă; la jocul „Telefonul” o ghicitoare despre telefon; ș.a.m.d.

O parte din jocurile prevăzute la grupa de 5-6 ani pot să înceapă cu o convorbire scurtă. Scopul convorbirii poate să fie diferit: fie de a actualiza cunoștințele copiilor în legătură cu conținutul jocului, fie de a face trecerea la tema jocului care urmează să fie predat.

În unele jocuri didactice, educatoarea poate prezenta în introducere materialul care urmează să fie folosit în joc. Aceasta se întâmplă mai ales atunci când materialul este mai complex.

În concluzie, captarea atenției are rolul de a crea copiilor dispoziția necesară pentru activitate, de a le solicita interesul pentru ea și de a-i familiariza cu tema respectivă.

Dacă prezentarea materialului nu s-a realizat în partea introductivă, este necesar să se prezinte copiilor și să se intuiască materialul care va fi utilizat în joc. Materialul poate fi intuit în întregime sau numai parțial, în funcție de natura, de cantitatea și de dificultatea mânăuirii lui în joc. Astfel, în jocurile în care se folosește numai material demonstrativ, el poate fi intuit în întregime, operație care necesită doar câteva minute.

### ***C. Anunțarea temei***

După intuirea materialului, educatoarea anunță simplu și concis tema propriu-zisă, sugerând fie acțiunea jocului, de exemplu: "Găsește un cartonaș la fel", "Caută-ți căsuța", fie materialul folosit în joc: „Panglicuțele”.

Explicarea jocului este o sarcină mai dificilă ce revine educatoarei. În explicațiile pe care le dă, ea trebuie să se refere atât la acțiunea jocului, cât și la regulile care îl reglementează.

În general, la grupele de 3-5 ani, metodele folosite sunt explicația și demonstrația. Cu ajutorul acestor metode, educatoarea arată în amănunt felul cum decurge acțiunea jocului și regulile ce trebuie respectate.

La grupele 5-6 ani, educatoarea poate decurge la o cale deductivă, și anume arată copiilor regulile și apoi exemplifică sau demonstrează parțial acele aspecte ale jocului care ar putea să fie înțelese mai greu de ei.

La grupa de 5-6 ani educatoarea poate descrie la început fazele acțiunii jocului și apoi să treacă la precizarea regulilor.

Deci, indiferent de grupa la care se face explicația și de modul în care decurge, ea

trebuie să cuprindă următoarele:

- ♦ descrierea acțiunilor jocurilor, în succesiunea lor firească;
- ♦ indicații cu privire la folosirea materialului;
- ♦ precizarea sarcinilor copiilor;
- ♦ formularea clară a regulilor jocului, precum și a rezultatului ce trebuie urmărit de către copii.

Explicația trebuie făcută în mod precis și concis, evitându-se excesul de vorbire, cuvintele de prisos care ar îngreuna înțelegerea celor arătate. Educatoarea trebuie să folosească în același timp un limbaj simplu, însoțit de gesturi și mimică adecvată.

Pentru buna desfășurare a jocului nu este întotdeauna suficient ca educatoarea să enunțe regulile. Ea trebuie să se asigure că toți copiii și le-au însușit corect. De multe ori educatoarea își dă seama încă din timpul explicației dacă copiii au înțeles sau nu regulile jocului și în consecință ia măsurile necesare.

Verificarea însușirii regulilor poate să se facă și prin intermediul unei scurte convorbiri sau a unor întrebări adresate copiilor.

După ce educatoarea s-a asigurat că regulile jocului au fost însușite bine de către copii dă semnalul de începere a jocului.

#### ***D. Dirijarea învățării***

În această etapă care are loc sub conducerea educatoarei, trebuie să se urmărească mai multe probleme: îndeplinirea acțiunilor în succesiunea dată; respectarea regulilor; reamintirea lor atunci când este necesar; îndeplinirea corectă a sarcinilor didactice; atragerea în joc a tuturor copiilor; sprijinirea celor care nu reușesc să efectueze corect sarcina; îmbinarea armonioasă a elementelor de joc cu cele instructive; asigurarea unui ritm viu de joc, a unei atmosfere corespunzătoare lui, menținerea disciplinei; pregătirea copiilor pentru autoconducerea jocului; introducerea unor noi variante în joc; complicarea lui.

Educatoarea este obligată să intervină ori de câte ori constată abateri. Ea trebuie să ceară copiilor să repete de mai multe ori anumite acțiuni, pentru a le îndeplini corect. Numai astfel jocul își poate atinge scopul.

În ceea ce privește urmărirea felului cum rezolvă copiii sarcina didactică, aceasta depinde de specificul fiecărui joc în parte. În unele jocuri didactice, în care copiii trebuie să aducă un anumit material la masa educatoarei, sau să plaseze un jeton pe un anumit spațiu este suficient ca educatoarea să privească cu atenție felul cum au rezolvat practic sarcina respectivă și să intervină în joc numai în cazul nerezolvării problemei date. De exemplu, în jocul didactic „Cine face așa?” sau „Ghici cum face?”, sunt puși mai mulți copii să repete răspunsul

corespunzător, iar în anumite jocuri didactice în special în cele de corectare a pronunției, se poate alterna răspunsul individual cu cel colectiv, bineînțeles numai după ce s-a precizat cu unu-doi copii pronunțarea corectă a cuvintelor respective.

Toată atenția trebuie însă acordată desfășurării jocului în prima etapă. Dacă se insistă ca regulile să fie respectate, iar copiii sunt îndrumați și ajutați să le aplice corect, activitatea evoluează fără dificultăți de natură să necesite întreruperea jocului, fără explicații suplimentare sau atragerea atenției.

Este important ca educatoarea să stimuleze copiii timizi, dându-le sarcini atractive în joc. De exemplu: să mânuiască materialul demonstrativ („Roata animalelor”), să plaseze jucăriile la locul potrivit („Așează la locul potrivit”) etc.

### ***E. Obținerea performanței. Evaluarea. Încheierea jocului***

Ritmul și intensitatea jocului trebuie să crească treptat. În acest sens se impune evitarea pauzelor și intervențiilor inutile, de asemenea, după caz, introducerea unor variante noi, complicarea sarcinilor didactice ceea ce, în general, ridică pulsul jocului.

Pentru ca încheierea jocului să nu scadă brusc dispoziția copiilor, mai ales când este vorba de cei mici este bine să se folosească procedee atractive prin care să se anunțe încetarea jocului.

*Procedeele cele mai des folosite în încheierea jocului sunt:*

- joc liber cu jucăriile folosite („Săculețul fermecat”);
- mișcări imitative cu jucării sau fără jucării (imitarea trenului, autobuzului la jocul „Ghici cum face”);
- stabilirea câștigătorilor jocului, aplaudarea celor care au obținut rezultate bune;
- îndeplinirea acțiunii finale, consecință firească a acțiunii jocului; închiderea magazinului („De-a magazinul”);
- folosirea unei ghicitori sau a unei poezii adecvate, în cazul în care acest procedeu n-a fost utilizat în introducere.

În concluzie, conducând jocul, educatoarea trebuie să creeze cele mai bune condiții de desfășurare a lui, astfel încât jocul didactic să-și păstreze specificitatea și să-și mărească eficiența.

## II.3.CONDUCEREA JOCURILOR DIDACTICE

Spre deosebire de jocul liber, ca activitate aleasă și organizată de copii, jocul didactic este un tip de joc direcționat spre îndeplinirea anumitor finalități prestabile. Această caracteristică presupune o susținută implicare a cadrului didactic din grădiniță în proiectarea, organizarea și desfășurarea eficientă a activităților de joc didactic.

Proiectarea jocului didactic presupune din partea educatoarei proiectarea elementelor de structură a jocului. Jocul de natură didactică are o structură specifică , în care se integrează .

Scopul didactic al jocului, dat de finalitatea instructiv – formativă urmărită. Acesta trebuie formulat, făcându-se referire directă la obiectivele specifice ariei de conținut în care se înscrie conținutul jocului.

Sarcina didactică a jocului reprezintă problema de gândire și / sau acțiune pusă în fața copilului (a compara, a descrie, a ghici, a indica, a măsura, a parcurge un traseu).

Sarcina didactică se regăsește în formularea cerinței jocului și trebuie indicată clar, în termeni operaționali. Cuprinzând la vârstele mai mici un singur aspect de conținut sau un singur element de acțiune, pentru preșcolarii mari sarcina jocului poate fi mai cuprinzătoare, indicând acțiuni complexe, pentru îndeplinirea căreia copiii să fie puși în situație de a decide o strategie de rezolvare. În oricare din situații, însă sarcina jocului trebuie astfel formulată încât să antreneze întreaga personalitate a copilului (nu dor posibilitățile intelectuale. ci și cele afectiv – emoționale), iar acest lucru se poate face prin preocuparea educatoarei de a păstra și spori caracterul ludic al activității.

Elementele de joc ale activității trebuie să fie prezentate nu doar ca momente de relaxare sau recompensă finală (aplauze, festivitate, de premiere), ci ca mijloc de rezolvare a sarcinii de joc: întrecere, momente de tensiune , momente de decizie etc.

Conținutul jocului este alcătuit din ansamblul cunoștințelor și capacităților obținute în diversele activități instructiv – formative, care sunt activitate în funcție de sarcina jocului ce presupune reactualizarea, completarea, aplicarea lor în practică. Sarcina educatoarei este aceea de a solicita în cadrul jocului nu doar activități de recunoaștere sau reproducerea informației pe care copiii au achiziționato ci și activități de organizare a cunoștințelor pentru sarcini de rezolvare de probleme sau aplicative.

Oricum, la un conținut identic, educatoarea poate gândi sarcini diferențiate și chiar individualizate. Gradul de complexitate al sarcinii jocului trebuie să fie optim, astfel încât

cerința jocului să motiveze și să susțină desfășurarea acțiunii.

În proiectarea jocului didactic, educatoarea trebuie să formuleze regulile jocului, astfel încât ele să fie aplicabile pentru întreg jocul, și pentru toți participanții la joc, chiar dacă sarcinile acestora de joc sunt diferențiate. Regulile jocului trebuie să vizeze asigurarea unui comportament corect și disciplinat pe parcursul activității, dar au și rolul de a descrie cadrul de rezolvare a sarcinii jocului, de aceea ele trebuie să restricționeze comportamentul copiilor într-o măsură care să asigure caracterul incitant al jocului (ex; o echipă de jucători nu poate continua jocul până nu primește răspunsul corect de la o altă echipă).

În ceea ce privește asigurarea materialului de joc educatoarea are sarcina de a gândi și elabora materialele necesare îndeplinirii sarcinii jocului (jetoane, fișe, jucării, echipamente), care să fie adecvate particularităților de vârstă și individuale ale copiilor și în același timp simultan și diferit de materialele folosite în activitățile de învățare comună.

Succesul jocului didactic este asigurat și de stabilirea prealabilă a grupelor de joc, și a succesiunii acțiunilor de joc, dar și organizarea spațiului de activitate.

Sarcinile educatoarei în ceea ce privește conducerea, jocului didactic se continuă și pe parcursul derulării acestuia. Ele merg în sensul creării atmosferei propice jocului în faza inițială și pe parcursul acestuia, prin observarea comportamentului copiilor și asigurarea respectării regulilor, prin încurajarea participării tuturor copiilor la joc, încurajarea manifestării entuziasmului și al susținerii în jocurile – competiție, temperarea unor tendințe negative și oferirea de feed-back permanent.

În prezentarea jocului educatoarei îi revine rolul de prezentare a materialelor de joc, a caracteristicilor și funcționării acestora sau a unor exemple de conținut (ex. propoziție, pereche de cuvinte de timpul celor, care vor fi utilizate), anunțarea a titlului și scopului jocului, care se va face concis și pe înțelesul copiilor.

Denumirea jocului trebuie să fie destul de sugestivă, pentru a se face referire la ea pentru reglarea acțiunii de joc (ex: „Inventăm cuvinte” și nu le copiem).

De asemenea, explicarea și demonstrarea jocului îi revine tot educatoarei, care să poate antrena și unu doi copii pentru ilustrarea activității. Educatoarea indică regulile jocului și principalele momente ale acestuia, arată cum se va folosi materialul pe parcursul jocului, distribuie rolul și responsabilități, formulează cerințele ce trebuie satisfăcute pentru a câștiga și, eventual, criteriile de eliminare din joc. Apoi organizează executarea jocului de probă, pentru a se asigura că elementele jocului au fost clar înțelese. În funcție de reușita probei, face recomandări ulterioare și corectează greșelile tipice întâlnite.

Pe parcursul desfășurării jocului, educatoarea oferă asistentă copiilor, asigură materialele suplimentare, sau chiar participă efectiv ca jucător. Însă această ultimă situație

educatoarea continuă să fie imparțială și în controlul deplin al situației, pentru a asigura astfel atmosfera de securitate emoțională necesară copiilor. La finalul jocului, face aprecieri în privire la comportamentul copiilor, măsura în care au fost respectate regulile și corectitudinea și originalitatea îndeplinirii sarcinilor de joc. Eventual, gândește împreună cu copiii modalități de continuare / complicare a jocului.

Dincolo de aceste sarcini de organizare și desfășurare a jocului, educatoarea va face o evaluare riguroasă a reușitei jocului, din perspectivă didactică și va integra noile achiziții ale copiilor în contexte mai largi sau aplicative, în cadrul altor tipuri de activități.

În organizarea activităților în joc didactic și, în general, pentru proiectarea activităților ludice în grădiniță, educatoarea trebuie să realizeze un bun echilibru între ponderea activităților de joc și alte tipuri de activități instructiv – formative din programul educațional al copiilor.

De asemenea, tot ca o recomandare generală, educatoarea trebuie să decidă competent asupra gradului de implicare și direcționare a jocului copiilor preșcolari.

Copiilor trebuie să li se asigure timp pentru căutare și descoperirile a soluțiilor în cadrul activităților ludice în general, și a celor din grădiniță în special.

Caracterul particular al jocului din grădiniță este dat de multitudinea de stimuli și solicitări pe care aceasta îl implică prin numărul mai mare de participanți la joc, prin materialele de joc care adesea nu sunt accesibile copiilor și acasă, prin prezența permanentă a unei persoane competente și dispuse să aprobe, asiste și sprijine jocul.

Înțelegând importanța investigației și interacțiunii libere, dar și a implicării directe în jocul copiilor, educatoarea trebuie să exerseze alternarea și completarea reciprocă a jocului liber direcționat al copiilor.

Jocul liber poate fi dublat de momente de coordonare, implicare, evaluare și alimentat în urma unor momente de reorganizare și adaptare, pe care cadrul didactic le asigură.

## II.4. BIBLIOGRAFIE

1. Albulescu, I., “*Pragmatica predării- activitatea profesorului între rutină și creativitate*” ediție revăzută și adăugită, Editura Paralela 45, pag.28
- 2.Cucos, C., “*Pedagogie*”, 1998; pag.125
- 3.Cerghit, I., “*Metode de învățământ*”, E.D.P., București, 2006; pag.35-38.
- 4.M.E.C., “*Programul activităților instructiv-educative în grădinița de copii*”, București, 2000, pag.17-21.
- 5.Schiopu,U.,”*Probleme psihologice ale jocului si distractiilor*”E.D.P.Bucuresti,1970,pag.35-36

## CAPITOLUL III. VALENȚE FORMATIVE ALE JOCULUI DIDACTIC

Jocul didactic are valențe formative pronunțate. El deschide copiilor perspective însemnate de învățare prin mobilizarea eforturilor proprii în căutarea și descoperirea unor rezolvări de situații. Problemele în rezolvarea cărora se angajează (descrieri, reconstituiri, scrieri, clasificări după anumite criterii, asocieri și descrieri felurite, operarea cu mulțimi etc.) îl solicită să caute și să descopere progresiv legături noi între obiecte, între însușirile acestora, între acțiuni, între idei. Se educă, de asemenea capacitatea de concentrare (întreținută de acțiunea de joc), acuitatea, spiritul de observații (atât de des solicitat), atenția distributivă, independența, spontaneitatea și, în anumite limite, flexibilitatea și fluența în gândire. Jocul didactic este o activitate care se deosebește, prin structura sa specifică, de celelalte activități cu un conținut asemănător.

Unitatea deplină între sarcina didactică și acțiunea de joc, formă distractivă care o îmbracă și o păstrează permanent trebuie să caracterizeze jocul didactic ca activitate organizată de instruire a copiilor „care se desfășoară sub conducerea directă a educatoarei și antrenează, în majoritatea cazurilor, întreaga grupă. El se poate desfășura atât în activitățile frontale cât în afara lor, atunci când este repetat de copii la inițializarea una dintre ei sau la sugestia educatoarei.

Sfera de utilizare a jocului didactic este foarte largă, deoarece poate fi practicat în diferite momente din programul zilei, putând fi extins chiar și în viața de familie a copilului.

Pentru ca jocul didactic să aibă finalitatea scontată se impune respectarea anumitor condiții, cum ai fi:

- Crearea unei atmosfere de lucru corespunzătoare;
- Conceperea lui astfel încât să corespundă particularităților de vârstă ale copiilor;
- Îmbinarea corectă a activităților concret – operatorii ce cele abstracte;
- Prezentare cunoștințelor într-o succesiune gradată;
- Asigurarea unui conținut bogat, structurat în forme variate, vizând esențial;



- Prezentarea sarcinilor de rezolvat într-un mod accesibil copiilor;
- Stabilirea unor sarcini cu grad diferit de dificultate;
- Înglobarea în joc a unor cazuri, situații, probleme similare celor întâlnite în viața de zi ce zi;
- Stabilirea precisă a regulilor jocului;
- Utilizarea materialului didactic adecvat;
- Stimularea copiilor în funcție de rezultatele obținute;

O mare parte a jocurilor didactice cuprind valoroase exerciții senzoriale și de memorare. Exemple: Jocul didactic "Spunem cum face" sau „Cine face așa?", contribuie la dezvoltarea sensibilității auditive și în special, a auzului fonematic slab dezvoltat la preșcolarul mic. Jocul didactic "Ce a găsit ursulețul?" contribuie la dezvoltarea sensibilității vizuale și tactile; în jocul didactic "Ghicește ce ai gustat?" accentul cade pe perfecționarea sensibilității gustative și olfactive. Un deosebit aport îl au jocurile didactice în educarea calităților memoriei. Spre exemplificare, jocurile de tipul "Ce s-a schimbat?" sau, "Ghicește ce lipsește?" solicită copiii să rețină felul obiectelor și așezarea lor, pentru a putea apoi arăta modificarea făcută de conducătorul jocului - ceea ce implicit duce la dezvoltarea memoriei voluntare.

În strânsă legătură, cu dezvoltarea gândirii, jocul didactic contribuie și la dezvoltarea limbajului. În acest sens, afară de jocurile didactice prin care se fixează, se precizează și se activează vocabularul copiilor, se planifică și jocuri speciale care ajută la îmbunătățirea pronunțării unor consoane mai greu de rostit pentru preșcolari ca de exemplu: jocurile "spune cum face?" pentru pronunțarea corectă a consoanelor "c", "m", "h", "r"; "Ce face Andrei?" pentru pronunțarea corectă a consoanelor r, s, ș, t, ț, cât și a unor grupuri de consoane. Alte jocuri didactice rezolvă probleme mai complexe, și anume în legătură cu formarea reprezentării generale de noțiuni, cum ar fi : animale domestice, animale sălbatice, îmbrăcăminte, mobilă etc.

Multe jocuri didactice contribuie la dezvoltarea vocabularului precum și la activitatea vorbirii. În acest scop sunt folosite jocurile prin care copiii memorează denumirea obiectelor și acțiunilor și își precizează înțelesul cuvintelor. În egală măsură aceste jocuri sunt folosite de educatoare și pentru educarea exprimării corecte. Contribuția unor jocuri didactice constă în obișnuirea copiilor cu folosirea diferitelor construcții gramaticale cum ar fi: formarea pluralului substantivelor ("Eu spun una, tu spui multe"), acordul corect între subiect și predicat ("Răspunde repede și bine"), folosirea de fraze în a căror componență să existe propoziții subordonate cauzale sau temporale ("Când se întâmplă și de ce?"). O mare însemnătate pentru dezvoltarea limbajului prezintă jocurile didactice orale. Acestea cer copilului discernământ în alegerea cuvintelor, în înlocuirea unui cuvânt, prin altul, cu înțeles opus. Ele mai dezvoltă și

promptitudinea reacțiilor verbale, datorită faptului că fiecare copil se străduiește să dea răspunsul potrivit înaintea celorlalți.

Efortul intens intelectual al copiilor este posibil în cadrul jocului didactic, numai cu condiția de a menține trează atenția lor. În general acțiunea de joc, prin caracterul său distractiv, favorizează apariția și menținerea atenției în mod spontan.

Jocul didactic contribuie fie direct, fie indirect și la educarea emoțiilor, a sentimentelor morale și a trăsăturilor pozitive de voință și de caracter.

Multe jocuri distractive stimulează cinstea, răbdarea, spiritul critic și autocritic, stăpânire de sine. În jocurile "Ghici ce s-a schimbat?" sau "Unde am ascuns păpușa?" se cere copiilor să fie cinstiți, să nu privească în timp ce educatoarea schimbă sau ascunde jucăriile. O situație asemănătoare se creează și în jocul didactic "Găsește și taci" în care regula impune copilului să se rețină de la orice manifestare spontană când găsește obiectul ascuns, pentru a nu influența pe ceilalți jucători. În unele jocuri regula interzice copiilor să se uite la vecini sau să copieze de la ei.

Jocul didactic are un rol valoros și în încheierea colectivului. În joc, copilul este obligat să respecte inițiativa colegilor săi, să le aprecieze munca și să le recunoască meritele; de asemenea, trebuie să respecte regulile jocului, să reacționeze în conformitate cu ele, să-și autoregleze propria activitate.

Deci, valoarea educativă a jocului didactic se manifestă în influența comportamentului copilului prin intermediul regulilor.

De asemenea, este cunoscută și influența pe care o au jocurile didactice în educarea estetică a copiilor. Examinând diferitele materiale artistic realizate, făcând aprecieri asupra lor, copiii învață să aprecieze frumosul, își dezvoltă simțul estetic. Din cele arătate, reiese că jocul didactic este activitatea cea mai frumoasă, care corespunde cerințelor de dezvoltare a copilului, tendințelor lui de a fi în contact cu adulții și cu alți copii, de a percepe activ, de a înțelege și a oglindi lumea înconjurătoare, dorinței de a-și exprima gândurile. Influența jocului didactic asupra comportamentului copilului în colectiv, asupra disciplinei, asupra caracterului și voinței este permanentă, directă și de intensitate mare ceea ce-i mărește considerabil valoarea educativă.

Largile posibilități pe care le oferă jocul didactic în crearea unei legături strânse între ceea ce simte, ceea ce gândește, și ceea ce face copilul contribuie la utilizarea intensă a acestui fel de activitate. Este întâlnit în cele mai multe cazuri ca o activitate cu grupa întregă, realizată în programul obligatoriu mai ales atunci când se introduce un joc didactic nou cu care copiii trebuie familiarizați; el poate face parte componentă și din structura oricărei alte activități mai ales ca parte aplicativă sau la încheiere.

Jocul didactic poate fi practicat în orice moment al programului instructiv-educativ, ceea ce îi ridică, în consecință, în mod apreciabil valoarea și funcționalitatea.

În continuare voi prezenta o parte din marea varietate de jocuri didactice, având drept scop dezvoltarea limbajului.

Când exprimarea unor copii din grupă abundă în dezacorduri gramaticale -între subiect și predicat, subiect-atribut, predicat-complement, topica propoziției nu este corectă, pentru eliminarea acestor deficiențe se organizează și desfășoară jocurile didactice: „Spune ce face”. „Găsește cuvântul potrivit”, prin care copiii alcătuiesc mai întâi propoziții simple în care se exersează acordul dintre subiect și predicat la singular, apoi formulează propoziții care presupun raporturi gramaticale mai complexe.

Prin jocul didactic "Cine face, ce face" se formează la copii deprinderea de a folosi corect acordul dintre subiect și predicat, de a forma propoziții dezvoltate, corecte din punct de vedere gramatical și cu sens logic. Unul din obiectivele jocului poate fi completarea propoziției incomplete enunțate de conducătorul jocului, cu cuvintele corespunzătoare. Completând propozițiile ei, realizează acordul dintre subiect și predicat:

.....merge la școală (cine merge la școală?)

.....merg la școală (cine merg la școală?)

Școlarul.....(ce face școlarul?).

Școlarii.....(ce fac școlarii?).

.....lucrează (cine lucrează?).

Tata.....(ce face tata?).

Pentru a li se dezvolta atenția, gândirea, limbajul li se solicită să completeze propozițiile în mai multe variante.

În jocul didactic "Spune ce face și cum face?" se folosesc jetoane ale căror imagini reprezintă ființe în acțiune. În timpul jocului, copii primesc câte un jeton, iar cerința este să formuleze o propoziție "citind" imaginea. Exemple: fetița se joacă; școlarul scrie, ursul mănâncă zmeură. În evaluarea jocului se folosesc fișe de exercițiu.

Pentru realizarea acordului subiect - atribut, predicat, complement se poate desfășura jocul "Completează ce lipsește". Sarcină didactică: completarea propoziției cu cuvântul respectiv (atributul sau complementul); efectuarea corectă a acordului subiect-atribut, predicat-complement;

Materialul didactic: jetoane reprezentând ființe în acțiune, însușiri;

Desfășurarea jocului: copii sunt așezați pe scăunele în formă de semicerc. Educatoarea formulează propoziții incomplete pe baza jetoanelor, iar la întrebarea "completează ce lipsește" copilul va spune cuvântul care lipsește, apoi spune propoziția. Exemplu:

Fetița.....udă florile (harnică);

Copacii.....sunt frumoși (înfloriți);

Cățelul.....mârâie (furios);

Pentru acordul predicat-complement copiii formulează următoarele propoziții:

Școlarul citește.....(o carte; o revistă);

Copilul se joacă cu.....(o minge; o mașinuță etc.);

În complicarea jocului, un copil va spune o propoziție, iar altul va completa ce lipsește.

Jocul didactic "Spune cum este", se organizează cu scopul de a forma copiilor deprinderea de a folosi corect adjectivul și acordul lui cu substantivul, deprinderea de a forma propoziții corecte din punct de vedere gramatical.

În cadrul jocului se prezintă copiilor cuvintele-substantive și li se cere să găsească cuvintele potrivite - adjectivele și să formuleze propoziții. În joc se pot folosi cuvinte ca: măr, casă, frunză, masă, floare, pisică, fereastră, mașină, bloc. Răspunsurile copiilor pot fi variate, pentru fiecare substantiv găsindu-se mai multe adjective. Exemplu: măr (roșu, verde, galben, rotund, gustos). Copiii care nu găsesc cuvântul potrivit, pot fi stimulați cu ajutorul întrebărilor, precum și al explicațiilor.

Exemplu:

Cum poate fi mărul? Ce culoare poate avea, sau dacă vă place, cum este mărul?

Jocul didactic "Găsește cuvântul potrivit" se poate desfășura la grupa mare în mai multe variante.

Sarcină didactică: - completarea propoziției cu cuvântul potrivit, găsirea altor cuvinte care se potrivesc.

Regulile jocului: - în timp ce conducătorul jocului prezintă o imagine, se formulează o propoziție incompletă: copilul care are imaginea ce se potrivește completează propoziția cu cuvântul respectiv. Ceilalți copii trebuie să găsească alte cuvinte potrivite pentru propoziția începută.

Elemente de joc: - mânuirea materialului, aplauze, mișcarea, surprize.

Materialul didactic: - câteva imagini cu aspecte din natură, jocurile copiilor, activitatea oamenilor etc., jetoane ce reprezintă diferite obiecte: minge, balon, stradă.

Desfășurarea jocului: se poate face în mai multe variante.

### **Varianta I**

Conducătorul jocului prezintă o imagine și formulează o propoziție pe baza imaginii respective. Exemplu: cartea este pe masă. Fiecare copil privește cu atenție imaginile prezentate și formulează câte o propoziție (fetița se joacă cu păpușa). La fel se procedează și cu celelalte

imagini. Se urmărește exprimarea corectă a copiilor în propoziții scurte dar logice.

### **Varianta II**

Conducătorul jocului formulează o propoziție din care lipsește un cuvânt (substantivul). Exemplu: „Copilul se joacă cu .....”. Se cere copiilor să caute imaginea potrivită a cuvântului care lipsește (minge). Ceilalți copii găsesc și alte cuvinte care pot completa propoziția dată (coardă, mașinuță, păpușă).

### **Varianta III**

Conducătorul jocului formulează o propoziție din care lipsește verbul: Exemplu: "Muncitorii.....blocuri". Copilul care are imaginea ce corespunde se ridică și completează propoziția: "Muncitorii construiesc blocuri". Ceilalți copii găsesc și alte cuvinte care se potrivesc (înălță, ridică, zidesc). Jocul se încheie cu formularea unor propoziții fără suport intuitiv cu completarea unor propoziții neterminate, apelându-se la dialogul dintre educatoare și copil. În acest joc se pune accent pe activizarea vocabularului copilului, pe fluența gândirii, a imaginației, precum și pe dezvoltarea atenției și rapidității în gândire.

Jocurile didactice îmbinate cu activitatea de muncă independentă pe bază de teste au avut consecințe deosebite asupra dezvoltării vocabularului, întrucât a sporit participarea activă a tuturor copiilor, a pus în evidență, progresele realizate în procesul de însușire și activizare a vocabularului, cât și a eventualelor lacune în înțelegerea unor chestiuni gramaticale.

Preșcolarul nu învață regulile gramaticale, nu cunoaște definiția lor, nu știe ce înseamnă substantivul, verbul, pronumele, genul, declinarea etc, dar respectă în vorbire aceste reguli, pentru că are în jur permanent, modelul de vorbire, este antrenat să recunoască prin jocuri și exerciții, este corectat atunci când greșește.

Pentru verificarea cunoștințelor copiilor privind acordul dintre subiect-predicat, subiect-atribut, predicat-complement, se poate folosi jocul didactic "Să facem o poveste", în cadrul căruia copiii relatează o scurtă întâmplare după un model dat, formează propoziții, folosesc acordul corect între părțile de propoziții. Prin obiectivele ce sunt de realizat, copii sunt supuși unor procese de activizare a gândirii. Ei reușesc să se exprime logic, să realizeze acordurile corecte între părțile de propoziții, numai pe baza gândirii.

Deprinderea de a folosi corect formele de singular și plural ale substantivelor, la diferitelor cazuri ce formează la copii prin jocurile didactice: „Spune câte obiecte sunt” , „Eu spun una, tu spui multe". Aceste jocuri se pot organiza atât cu grupa mijlocie cât și la grupa mare, la această grupă folosindu-se fișe de evaluare.

Pentru a verifica nivelul cunoștințelor copiilor referitoare la despărțirea cuvintelor în

silabe, stabilirea numărului și a locului lor, precizarea numărului sunetelor, jocul didactic "Cuvinte silabe, sunete" este cel mai des folosit. Sarcina didactică: - împărțirea cuvintelor în silabe, stabilirea locului fiecărei silabe în cuvânt, numărarea sunetelor din cuvinte și silabe.

Obiective operaționale:

- să despartă cuvintele în silabe, în funcție de cerințele exprimate de una dintre echipe;
- să precizeze locul fiecărei silabe în cuvânt;
- să despartă silabele în sunete;
- să răspundă repede și corect.

Regulile jocului: copiii împărțiți în două echipe iau din coșuleț câte o imagine, o denumesc, împart cuvântul în silabe și silabele în sunete.

Elementele de joc: luarea jetoanelor din coșuleț, întrecerea între echipe, aplauze.

Mijloace de învățământ: imagini care reprezintă diferite obiecte, fișe de lucru individual, carioca.

Organizarea și desfășurarea jocului: pentru desfășurarea jocului se împarte grupa în două echipe, care se vor așeza față în față pe scaunele, în linie dreaptă. Pe mäsută, în dreptul fiecărei echipe se află câte un coșuleț cu imagini. La semnal, un copil dintr-o echipă ia o imagine din coșuleț și o denumește. Un copil din cealaltă echipă împarte cuvântul în silabe, precizează numărul silabelor și locul fiecăreia în cuvânt. Apoi, se împart silabele în sunete și se precizează numărul sunetelor din fiecare silabă.

Copiii care iau imagini se aleg alternativ din fiecare echipă.

În complicarea jocului se vor solicita pe rând copiii din echipele participante să spună un cuvânt să-1 despartă în silabe, să precizeze ordinea silabelor, apoi să împartă silabele în sunete și să precizeze numărul sunetelor. Ca probă de evaluare se va folosi o fișă exercițiu.

Consider că prin exercițiile desfășurate în cadrul acestor jocuri se dezvoltă treptat capacitatea de observare analitică, însușire care joacă un rol deosebit de important în procesul citirii și scrierii. De asemenea, aceste jocuri didactice familiarizează copiii preșcolari cu exerciții bazate pe metoda fonetică analitică-sintetică, de învățare a scris-cititului, pregătindu-i pentru trecerea în perioada preabecedară în clasa I.

Prin planificarea și desfășurarea numeroaselor jocuri didactice și jocuri exercițiu de dezvoltarea vorbirii, organizate atât în cadrul activităților de învățare dirijată cât și în partea I, și a IV-a a zilei, prin asigurarea unei participări active a copiilor, (folosirea de fișe de exercițiu, jocuri didactice pe grupuri mici și individual) - știu să vorbească corect, să se exprime în enunțuri cel puțin la nivelul propoziției, înțeleg semnificația cuvintelor folosite uzual în vorbire, deosebesc capacitatea de a combina cuvintele în propoziții și fraze, de a crea povești, de a

întreține un dialog, de a pune întrebări, de a da răspunsuri și mai ales, de a respecta cerința educatoarei în ceea ce privește rezolvarea fișelor de lucru individuale.

### III.1. JOCUL DIDACTIC – FORMĂ A ACTIVITĂȚII DE ÎNVĂȚARE ȘI MIJLOC DE EDUCAREA A LIMBAJULUI

Jocul didactic – ocupă un loc deosebit de important în educarea limbajului deoarece forma de joc antrenează intens copilul în stimularea și exersarea vorbirii în direcția propusă în cadrul fiecărui joc fără ca el să conștientizeze acest efort.

Astfel prin intermediul jocului didactic se fixează precizează și activează vocabularul copiilor, se contribuie la îmbogățirea pronunției la formarea unor noțiuni, la însușirea unor construcții gramaticale. Din perspectivă pedagogică jocurile este considerat un mijloc de instruire o formă de educație, o modalitate pedagogică terapeutică, având astfel o varietate de semnificații de natură constructivă.

Jocul didactic – este o formă de activitate accesibilă copilului, prin care se realizează o parte din sarcinile instructiv – formative ale activităților obligatorii, dar și acelor alese, într-o atmosferă distractivă, antrenată și motivată.

Valoarea practică a jocului didactic constă în faptul că în procesul desfășurării lui, copilul are ocazia să-și aplice cunoștințele dobândite în diverse tipuri de activități să își exerseze priceperile și deprinderile în cadrul unei activități plăcute, în care sarcina și condițiile de învățare sunt stabilite de cadrul didactic, dar elementul ludic este prezent prin integrarea unor momente de surpriză, așteptare, de încercare a capacităților personale și de întrecere între copii.

Trebuințele de cunoaștere și acțiune ale preșcolarilor se pot manifesta în direcții variate:

- Nevoia de a exersa, persevera, imita, controla, de a obține încredere în forțele proprii;
- Nevoia de a achiziționa noi cunoștințe în domenii, de interes, de a exersa deprinderi fizice și intelectuale și de a obține competențe specifice;
- Nevoia de gândi și crea original;
- Nevoia de a comunica, de a pune întrebări, de a interacționa cu ceilalți, de a avea momente de reculegere și reflecție;
- Nevoia de prezenta pe sine și de ași evalua posibilitatea și limitările:



- Nevoia de a se angaja în activitate în ritmul propriu;

Cercetările psihologie efectuale în secolul nostru în problema jocului au pus în evidență numeroase elemente psihologice care conturează această formă de activitate specific umană. Este vorba de acele elemente psihologice care definesc jocul, în general, și care sunt suficient de operante chiar la copii de vârstă preșcolară. Copilul la vârsta preșcolară este creativ în adevăratul sens al cuvântului.

Jocul adevărat de la care se așteaptă și performanțe, nu poate fi decât creativ. La preșcolari creația ia forma unei improvizații, dar a uneia elementare, este o improvizație autentică deoarece însăși improvizația ajunge la creație.

În dezvoltarea individuală a preșcolarului prin improvizație se ajunge la creație (copilul înaintea astfel în creație). La el improvizația este un lucru serios și nu improvizație de mântuială. Copilul improvizează întotdeauna sincer și cu bun gust, nu pentru a rezolva în grabă o sarcină ci pentru a duce la bun sfârșit sarcina respectivă.

Strategia jocului, este în esență, o strategie euristică, apropiindu-se de caracteristicile jocului comportamentului emergent ce conduce la descoperirea unor cunoștințe deja existente, la descoperirea de noi relații logice etc.

Prin joc, învățarea devine mai atractivă, mai interesantă mai plăcută. De asemenea jocul devine un excepțional exercițiu de modelare a gândirii și a imaginației, acute spiritul de observație, dezvoltă ingeniozitatea, cultivă spiritul de investigație, de perseverență în acțiune.

Metoda jocurilor valorifică avantajele dinamicii de grup. Independența și spiritul de cooperare, participarea afectivă și totală la joc, angajând atât pe copiii timizi cât și pe cei slabi, stimulează curentul de influențe reciproce.

Exersarea unor roluri se soldează cu întărirea unor calități morale (răbdare și tenacitate, respect pentru adulți, stăpânire de sine, autocontrolul etc.) și cu dobândirea anumitor desprinderi legate de îndeplinirea unor funcții sau responsabilități sociale, în sens mai larg cultivă activismul, inițiativa și spiritul de răspundere, ceea ce asigură permisele trecerii de la joc la învățare.

La vârsta preșcolară, trecerea de la o perioadă de dominație a unei activități (jocul) la alta (activitatea comună) se realizează treptat, într-o perioadă de timp, destul de lungă, care nu presupune excluderea uneia și înlocuirea directă prin alta, ci dimpotrivă între cele două forme joc - învățare - există o îmbinare armonioasă, care înlesnește saltul de la o etapă la alta fără mari obstacole.

Cea mai accesibilă formă de trecere de la joc la învățare sistematică prin activități comune este jocul didactic, care realizează un echilibru dinamic și stimulator între cele două forme de activitate. Relația dintre joc și învățare este condiționată de nivelul general de



dezvoltare psihică a copilului.

Ceea ce caracterizează jocul didactic constă tocmai în ceea ce îmbină într-un tot unitar atât sarcini și funcții specifice, cât și sarcini și funcții specifice învățării.

Învățând prin joc, copilul trebuie să se joace, să se distreze și jucându-se, învață ce-i învățat.

Jocurile didactice au un loc bine stabilit în cadrul procesului instructiv – educativ – formativ, deoarece ele oferă copiilor posibilitatea să-și aplice cunoștințele, să-și exerseze priceperile și desprinderile însușite în cadrul acțiunilor comune sub formă atractivă și plăcută.

Activitățile comune cuprind „mugurii învățării”, care se organizează și se desfășoară fără ca jocul să-și piardă din valoare sa educativă.

Învățarea îmbracă mai mult sau mai puțin haina jocului în funcție de vârstă psihologică a copiilor. Dacă la vârsta mică învățarea sistematică este ocupată în mare parte de jocurile didactice, treptat, trecând de la o grupă la alta, jocurile didactice scad din punct de vedere a numărului lor, iar activitățile de învățare sistematică câștigă din ce în ce mai mult teren.

Creșterea treptată a activităților intelectuale și fizice. Procesul învățării prezintă anumite particularități ca efect al legăturilor funcționale specifice dintre joc și învățare. Prin introducerea treptată a elementelor de învățare au loc însemnate modificări în activitatea psihică a copilului.

La vârsta preșcolară mare (5 – 6 / 7 ani), învățarea începe să fie privită ca o activitate predominantă, să identifice asimilarea activă a cunoștințelor de asemenea, se conturează anumite „procedee mintale de lucru”, copiii înțeleg mai bine problemele date, se străduiesc să găsească soluții de rezolvare în mod independent, sporesc atracția și interesul pentru munca intelectuală, crește rezistența la efortul intelectual. Preșcolarul de grupă mare i se dezvoltă atitudinea critică și autocritică, autoaprecierea posibilităților și rezultatelor proprii. Copiii învață să observe greșelile pe care le comit și se străduiesc să le îndrepte.

În realizarea echilibrului dinamic stimulator dintre joc și învățare un loc important îl ocupă jocurile didactice organizate în grădiniță, fie în cadrul activităților obligatorii (comune) fie în activitățile la alegere, iar în școală conform voilor îndrumătoare metodice pentru școlarii din clasele I și a II a, în cadrul procesului instructiv – formativ.

În practica preșcolară, o parte din acestea sunt un mod, un mijloc de îmbogățire a cunoștințelor despre obiectele și fenomenele înconjurătoare. Alături, jocul constituie o activitate de verificare și de control a modului de însușire a cunoștințelor și desprinderilor de către copii.

Unele jocuri didactice contribuie la îmbogățirea vocabularului copiilor cu informații referitoare la însușirile obiectivelor: mărime, formă, însușiri spațiale și de timp, noțiuni de

lungime etc.

Este important ca aceste jocuri să fie planificate, având în vedere celelalte activități de predare, asigurând realizarea „pașilor” obiectivelor propuse de programa preșcolară.

În procesul de învățământ jocul e conceput ca metodă de instruire și educarea copiilor, ca procedeu de realizare optimă a sarcinilor concrete pe care și le impune procesul de învățământ și ca formă de organizare a activităților de cunoaștere și de dezvoltare a capacităților psiho-fizice în toate planurile.

Ceea ce caracterizează în esența jocul didactic este faptul că el îmbină într-un tot unitar și armonios atât sarcini specifice jocului, cât și sarcini și funcții specifice învățării.

Prin introducerea și folosirea jocului didactic ca mijloc de bază în cunoașterea mediului înconjurător și în dezvoltarea vorbirii, se realizează una dintre cele mai importante cerințe ale educației preșcolare, respectând principiul accesibilității.

Jocul didactic este o activitate care se deosebește, prin structura sa specifică, de celelalte activități cu un conținut asemănător.

Unitatea deplină între sarcina didactică și acțiunea de joc, formă distractivă care o îmbracă și o păstrează permanent trebuie să caracterizeze jocul didactic ca activitate organizată de instruire a copiilor „care se desfășoară sub conducerea directă a educatoarei și antrenează, în majoritatea cazurilor, întreaga grupă. El se poate desfășura atât în activitățile frontale cât în afara lor, atunci când este repetat de copii la inițializarea una dintre ei sau la sugestia educatoarei.

Sfera de utilizare a jocului didactic este foarte largă, deoarece poate fi practicat în diferite momente din programul zilei, putând fi extins chiar și în viața de familie a copilului.

Pentru ca jocul didactic să aibă finalitatea scontată se impune respectare anumitor condiții, cum ai fi:

- Crearea unei atmosfere de lucru corespunzătoare;
- Conceperea lui astfel încât să corespundă particularităților de vârstă ale copiilor;
- Îmbinarea corectă a activităților concret – operatorii ce cele abstracte;
- Prezentare cunoștințelor într-o succesiune gradată;
- Asigurarea unui conținut bogat, structurat în forme variate, vizând esențial;
- Prezentarea sarcinilor de rezolvat într-un mod accesibil copiilor;
- Stabilirea unor sarcini cu grad diferit de dificultate;
- Înglobarea în joc a unor cazuri, situații, probleme similare celor întâlnite în viața de zi ce zi;
- Stabilirea precisă a regulilor jocului;

- Utilizarea materialului didactic adecvat;
- Stimularea copiilor în funcție de rezultatele obținute;

Fiecare joc didactic trebuie să aibă unitar momentul instructiv și exercițiul ce cel distractiv. O caracteristică esențială constă în cererea unor condiții favorabile pentru aplicarea cunoștințelor și exersarea priceperilor și a desprinderilor în contextul altor activități sub forma unor activități plăcute.

Fiecare joc didactic are laturi constructive prin care se diferențiază de celelalte jocuri sau forme de activitate din grădiniță (prin conținut, sarcină didactică, reguli, acțiune de joc).

Datorită caracterului activ al jocului (sub toate formele sale de organizare), datorită metodologiei organizării și folosiri spațiului de joc, educatoarea de azi poate reuși cu succes să activeze copiii în procesul instructiv – formativ, contribuind la dezvoltarea gândirii, a spiritului de observație, a curiozității, a spiritului de (observație) investigație și independență, precum și a spiritului creativ.

Caracterul activ al metodologiei moderne nu poate fi gândit în afara unui nou tip de relație educatoare – copil caracterizează prin dominarea activității preșcolarului în actul învățării.

Această situație determină eforturi proprii în dobândirea cunoștințelor și în formarea deprinderilor și a obișnuințelor din partea copilului, cu urmări asupra formării și a capacităților intelectuale și, îndeosebi, a gândirii, prin promovarea unui sistem metodologic euristic. Actul învățării este cu atât mai eficient cu cât stabilește o relație nemijlocită între copii și obiectul cunoașterii, dându-i posibilitatea să observe, să compare, să rețină esențialul.

Această acțiune îl angajează pe copil în căutarea adevărului, determinându-l să formuleze ipoteze și să verifice, să caute soluții pentru diferite probleme.

Metodele și procedeele pe care le utilizăm trebuie să fie accesibile copiilor. Valoarea formativ – educativă a metodelor depinde de priceperea educatoarei de a folosi, de a înțelege specificitatea metodelor, de determinarea particularităților activităților desfășurate, de folosirea rațională a materialului didactic și, în general a mijloacelor de învățământ.

J. Chateau afirmă în cartea sa *jocul și copilul* că „a te juca înseamnă, în general a-ți propune o sarcină de îndeplinit și a te obosi, a face un efort pentru a îndeplini această sarcină”.

Jocul didactic este conceput ca un mijloc de instruire și educare a copiilor, ca procedeu metodic de realizare optimă a sarcinilor concrete pe care și le propune procesul de învățământ și ca formă de organizare a activității de cunoaștere și de dezvoltare a capacităților psihofizice pe toate planurile.

În grădinițele de copii, jocurile didactice au multiple modalități de utilizare:

- ca activitate comună;
- ca procedeu metodic;

- organizat cu grupuri mici de copii în cadrul unor centre de activitate (în etapa jocurilor libere – alese).

În jocul didactic ca activitate comună obligatorie sunt antrenati toți copiii din grupă. El își are locul în regimul zilnic, ca toate activitățile comune, dar prin conținut, structură și desfășurarea specifică se deosebește calitativ de celelalte activități.

Valoarea formativă a jocului didactic, ca activitate de sine stătătoare, constă în faptul că el asigură condiții depline pentru aplicarea cunoștințelor dobândite și exersarea deprinderilor și aduce un element de varietate în procesul de instruire, făcându-l mai viu, mai atrăgător, mai interesant.

Jocul didactic, în noua orientare metodologică, poate fi organizat și ca un moment al unei activități de observare, de reprezentări matematice, de dezvoltare a limbajului. De exemplu: când jocul este bine cunoscut de copii, el poate fi integrat într-o activitate comună, de reprezentări matematice, de dezvoltare a vorbirii, de povestire creată de copii etc. și are rolul de a mijloci într-o formă mai vie repetarea sau fixarea cunoștințelor. De obicei, se introduce în partea a doua a activității și anume la fixarea cunoștințelor. În acest sens, trebuie să se caute ca jocul să fie cât mai simplu, cu sarcini didactice ușoare și cu multe elemente prin care se învionează activitatea.

În introducerea unor jocuri, convorbirea poate reaminti copiilor impresiile dobândite cu ocazia observării unui obiectiv, punându-se accentul pe relațiile dintre ei și cei vizați, pe relațiile dintre protagoniști obiectivului vizat etc. În alte jocuri, ca procedeu se poate folosi prezentarea materialului care urmează să fie utilizat în joc aceasta mai cu seamă când materialul este mai complex. În felul acesta se reușește să se economisească timp, fiindcă, atunci când introducerea în joc se face prin alte modalități, este necesar să rezervăm timp și pentru intuirea materialului. Pentru a crea o atmosferă cât mai prielnică desfășurării jocului, se poate folosi ca procedeu de introducere în joc și o povestire scurtă, pentru a nu răpi timp din activitatea propriu-zisă.

Prin povestioare scurte, se familiarizează copiii cu tema jocului, se stimulează curiozitatea lor față de acțiunea jocului etc. La grupele mai mari se pot introduce ghicitorile și versurile. Prin procedeele folosite în introducerea în joc, se creează dispoziția necesară pentru activitatea. Le suscită interesul pentru ea și se familiarizează copiii cu tema jocului.

Conducând jocul, educatoarea va încerca întotdeauna să creeze cele mai bune condiții de desfășurare, astfel încât jocul didactic să-și păstreze specialitatea și să-și mărească eficiența, contribuind la dezvoltarea tuturor proceselor cognitive și voliționale: atenția, memoria, gândirea, limbajul, perceperea și senzațiile, procesele afective: emoții, sentimente, trăsăturile de caracter și de voință: inițiativa, disciplina, stăpânire de sine, precum și

preîntâmpinarea unor manifestări negative ale activității voluntare: capriciile și încăpățânarea.

## III.2. COMPETENȚELE EDUCATOAREI ȘI JOCUL DIDACTIC

Jocurile didactice implică mult tact din partea educatoarelor, deoarece trebuie să-și adapteze stilul didactic în funcție de tipul de copil: timid, pesimist, agresiv, acaparator, nerăbdător, pentru fiecare găsind gestul, mimica, interjecția, întrebarea, sfatul, orientarea, lauda, reținerea, aprecierea, entuziasmul în concordanță cu situația existentă. Educatoarea îndeplinește mai multe roluri:

**PARTENER-** care poate modifica „scenariul” lecției, dacă grupa o cere;

**ANIMATOR-** care inițiază jocul și le explică copiilor, pregătește materiale didactice și prezintă scopurile învățării;

**PEDAGOG-** care își ajută copiii în rezolvarea problemelor, îi motivează să își prezinte propriul punct de vedere;

**SCENOGRAF, ACTOR-** care creează scenografia activității;

**MEDIATOR-** care rezolvă potențialele conflicte ce pot apărea;

**CONSILIER-** care își ajută elevii în rezolvarea problemelor, îi motivează să își prezinte propriul punct de vedere.

Rolul de animator obligă la ascultarea activă a tuturor copiilor, grupurilor, la dialog, la provocare. Să nu uităm că suntem și experți și copiii așteaptă de la noi confruntări de idei și explicații atractive. Suntem și educatori, iar statutul de dascăl ne obligă să ne adaptăm comportamentul situațiilor apărute, să ne constituim în modele pentru copii. Ar fi frumos ca fiecare dascăl să fie pentru copiii lui „formator” pentru a simți zilnic acea satisfacție pe care ți-o dă pregătirea pentru activitatea cu copiii și mai ales plăcerea de a realiza o predare/învățare evaluare creativă, diversă, eficientă, atractivă, diferențiată atât pentru tine ca dascăl cât și pentru copii. Jocurile didactice îți oferă astfel de trăiri și satisfacții pedagogice pe care le împărtășești cu copiii.

### Ce face educatoarea?

\* aranjează mobilierul din clasa în mod corespunzător. Ideal este formarea grupurilor în număr

de către patru copii, aranjați de o parte și de alta a unei măsuțe.

\* stabilește criteriul de grupare (sexul, prietenii, nivelul abilităților într-un anumit domeniu, dife-rite jocuri, etc.) și dimensiunea grupului (de la 2 la 6 copii).

\* stabilește regulile de lucru (se vorbește pe rând, nu se atacă persoana ci opinia să se consulte între ei, nu se monopolizează discuția, nu rezolvă unul singur sarcina, se lucrează cu culori, diferite, etc.)

\* explică foarte clar obiectivele activității, specifică timpul pe care îl au copiii la dispoziție;

\* pregătește spațiul și materialele.

### **Ce fac copiii?**

\* copiii se ajută unii pe alții să învețe, împărtășindu-și ideile;

\* învață cum să învețe, se exprimă liber, experimentează;

\* copiii trebuie să fie capabili:

-să asigure conducerea grupului;

-să coordoneze comunicarea;

-să stabilească un climat de încredere;

-să poată lua decizii;

-să medieze conflicte;

-să fie motivate să acționeze conform cerințelor educatoarei;

\* capătă încredere în ei;

\* devin responsabili pentru ideile și acțiunile lor;

\* învață să privească critic mediul social în care trăiește el fiind parte integrantă a acestuia;

\* învață cum să învețe printr-un antrenament plăcut interactiv de grup;

\* își exersează capacitatea de autoevaluare;

\* se comportă cu toleranță, afectivitate, sensibilitate, corectitudine cu cei din jur;

\* realizează/stabilesc conexiuni între descoperirile grupului;

\* învață să rezolve o sarcină alături și împreună cu alți copii;

\* învață să argumenteze, să caute alternative, să facă afirmații neobișnuite, să adreseze chiar întrebări neobișnuite, să-și exprime gândurile creativ, spontan;

\* capacitatea de a evolua alternative și a lua decizii de a critica, a testa ipoteze, a reflecta

Cercetarile numerosilor psihologi arata faptul ca exista etape ontogenetice in care copiii trebuie invatati sa se joace. Copiii mici de sub si peste un an privati de joc au o dezvoltare lenta si sinuoasa. Experimentul realizat de Rene Spitz, care a studiat dezvoltarea psihomotorie a unor copii aflati in conditii de ingrijire optima in orase ultramoderne, fara mamele lor si, in paralel,

dezvoltarea unor copii nascuti si crescuti in penitenciare impreuna cu mamele lor, a scos in evidenta faptul ca cei din urma au o dezvoltare mult mai favorabila, psihica, intelectuala, in primii ani de viata, datorita prezentei mamei care faciliteaza invatarea de contact social si de joc a copilului (cf. Ursula Schiopu, p.53).

### III.3. BIBLIOGRAFIE

1. Albușescu, I., “*Pragmatica predării- activitatea profesorului între rutină și creativitate*” ediție revăzută și adăugită, Editura Paralela 45.
2. Bout, O., “*Ghid de practică pedagogică*” 2006, Editura Aska Grafika, Sighetu Marmăției, pag.120.
3. Cerghit, I., “*Metode de învățământ*” 2006, Editura Polirom, Iași, pag. 172-173.
4. M.E.C., “*Învățarea activă- ghid pentru formatori și cadre didactice*”, București, 2001, pag.30
5. “*Revista Învățământul Preșcolar*”, 1/2007, București, pag.153
6. “*Revista Învățământul Preșcolar*”, 1-2/2008, București, pag.100