

sociopolitică; *gândirea convergentă și divergentă*, cultivate prin exersare, ele neapărând în moda natural, sprijină determinarea de asocieri și relații între elemente; *gândirea sinergică, conceptuală, interogativă, sintetică, metaforică și tradițională* constituie, alături de celelalte, la constituirea unei gândiri verticale a copilului, a individului, în care logica se construiește liniar și consecvent.

BIBLIOGRAFIE

1. IONESCU M. *Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani*, Editura VANEMONDE, București, 2010, ISBN: 978-973-1733-16-6
2. LESPEZEANU M. *Tradițional și modern în învățământul preșcolar*, Editura Omfal Esențial, București, 2007, ISBN 978-973-88062-4-5
3. MARCU, V.; ORȚAN, F.; DEAC, A. *Managementul activităților extracurriculare*, Ed. Universității Oradea, Oradea, 2003
4. SION G. *Psihologia vârstelor*, Editura Fundației România de mâine, București, 2003, ISBN 973-582-682-8
5. VRĂSMAȘ, E. *Educația timpurie*, Editura Arlequin, București, 2014, ISBN 978-606-93624-0-2

ROLUL JOCULUI DE CREAȚIE ÎN DEZVOLTAREA COMUNICĂRII

THE ROLE OF THE CREATIVE GAME IN THE DEVELOPMENT OF COMMUNICATION

Liuba Mocanu-Ciobanu, dr., conf. univ.

UPS „Ion Creangă” din Chișinău

Valentina Tobultoc, studentă,

UPS „Ion Creangă” din Chișinău

Liuba Mocanu-Ciobanu, Ph.D., associate professor,

SPU „Ion Creangă”

Valentina Tobultoc, student, SPU „Ion Creangă”

ORCID: [0000-0002-5622-8472](https://orcid.org/0000-0002-5622-8472)

CZU 371.382

Abstract

The article reflects various concepts, visions, ideas, and theories about game and its value in the child's life, in his development as a personality. Various classifications of the game, the characteristics of the creative game, its algorithm, and its place in the large range of playful activities are also discussed.

Key-words: creative game, communication development

„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,” afirma E. Claparede. Atât de simplu sună, dar atât de cuceritor, de bogat și de tainic continuă să fie.

El, „încărcat de sensuri și tensiuni”, însoțit de simțăminte de înălțare și de încordare [2, p. 252], fiind o activitate de tip fundamental (Leontiev) oferă copiilor impresii ce conduc la îmbogățirea cunoștințelor despre lume și viață, totodată îi mărește capacitatea de înțelegere a unor situații complexe, creează capacități de reținere, stimulând procesele psihice, inclusiv limbajul.

Tot de la joc au pornit și psihologii, în încercarea de a identifica cât mai concret variabilele forme de activitate umană, continuând în mod cronologic, dar și intercondițional, cu

învățarea, munca și creația. Regăsim ludicul în fiecare dintre acestea,, întrucât existența întregii omeniri este un joc "de a fi", iar jocul este legat nemijlocit de imaginație, acesta fiind componenta obligatorie la nivelul fiecărei personalități în parte, *beneficiu* [7].

Se joacă copiii, se joacă maturii, se joacă animalele...Dar parcă miturile cu care Platon își presară dialogurile nu au fost oare pentru el tot un joc? se întreabă Chateau [4].

.S-ar părea că copilul, jucându-se, nu face nimic, dar, totuși, el efectuează o muncă foarte importantă. Copilul se formează singur, începând de la a face exerciții de mișcare a picioarelor, brațelor, continuând cu schițarea în gândurile sale a limbajul etc.

Jocul este manifestarea primară a atitudinii creative a copilului față de ceea ce-l înconjoară. El trezește imaginația, crează buna dispoziție, activează gândirea, susține Vâgotskii [Apud 2]; este "fir conducător" al explicației ontologice" [7]; o formă de activitate specifică pentru copil și hotărâtoare pentru dezvoltarea lui psihică, (U. Schiopu), un mod de dobândire și precizare a -nemijlocită a realității – percepțiile (mănuind diferite obiecte și materiale, copilului i se dezvoltă percepțiile de mărime, formă, culoare, greutate, distanță etc.), reprezentările, dar și procesele psihice intelectuale: memoria, gândirea, imaginația. Jocul este o activitate de gândire, susține psihologul P. Popescu-Neveanu.

Dezvoltarea psihologică a copilului nu se realizează de la sine, în mod instinctiv, relevă psihologii, ci prin două instrumente fundamentale:este vorba de joc și imitație. Primul apare și este folosit de către copil chiar de la naștere și reprezintă forma inițială (prima) de activitate; al doilea, imitația, apare doar după câteva luni [9].

Anume el, susține Chateau, oferă posibilitatea apariției unor potențialități care se concretizează selectiv și, astfel, apare ideea că jocul este o pregătire pentru muncă [Apud 6]. Unii cercetători (V.A. Razumnyi,) sunt de părerea că jocul a apărut, în principal, în legătură cu munca, desi alții consideră că această activitate la copii este abordată ca un fenomen cultural tardiv, absent în perioadele timpurii ale umanității [13]. Și Iliov opinează ideea că "jocul este cea mai bună introducere în arta de a munci" [7],jocul este în același timp muncă, realitate, fantezie."

Studiile moderne de psihologia dezvoltării, pedagogie preșcolară etc.care abordează problematica jocului din perspective variate și care au adus contribuții valoroase pentru înțelegerea valențelor complexe ale conduitei, admit în unanimitate și susțin cu argumente specifice faptul că în copilăria mică și mijlocie jocul constituie tipul fundamental de activitate, or forma de activitate care susține în cel mai înalt grad dezvoltarea psihică, prin antrenarea psihomotorie, senzorială, intelectuală și afectivă (Claparede, E., Chateau, J., Vâgotski, L.S., Huizinga, J., Roșca, Al.ș.a.) [Apud 7].

Rolul hotărâtor pe care îl are jocul în evoluția copilului, constă și în reflectarea, reproducerea lumii reale într-o modalitate proprie copilului, rezultat al interferenței dintre factorii bio-psihosociali" susține Leontiev.

R. S Lazarus (teoria *recreațiunii*-cea mai veche teorie explicativă a jocului), afirmă că jocul este contrar opus muncii, că acesta are funcții exclusiv recreative. Teoria dată susține jocul ca mijloc de „satisfacere a necesității de repaus, de recreere”.Conform lui H.G. Gadamer, esențială în ideea de "joc" este tocmai seriozitatea pe care el o presupune. Se consideră că ideea vizată nu este nouă. Ortega y Gasset o descoperă încă la Platon: "Jocul, gluma, cultura, sunt lucrul cel mai serios pentru noi oamenii și autorul spaniol conchide: "E o invitație, așadar, la nimic altceva, decât la un joc riguros, de vreme ce omul tocmai în joc este cel mai riguros."

[Apud 7]. Livov le combină, susținând că "jocul este în același timp munca, altă realitate, fantezie, jocul [Apud 7, p. 9].

Observăm că viziunile asupra acestui fenomen, asupra jocului, fie că se resping, dar de cele mai dese ori se completează, unii insistând pe aspectul biofiziologic, iar alții pe cel psihosociologic. Dat fiind faptul că cauzalitatea biologică nu poate demonstra complet natura jocului, teoriile psihosociologice vin în a extinde cadrul explicativ al fenomenului ludic și au o importanță deosebită în ceea ce privește adaptarea jocului la cerințele educaționale.

Teoria lui Gross, de exemplu, care biologizează esență socială a jocului, punând accent pe aspectul pregătitor pentru viața adultului, este completată de H.Carr care susține că jocul nu se referă la perfecționarea instinctelor deja existente. Cele două concepții se conciliază în ideea argumentării convingătoare a tendinței ludice ereditare H.Carr vine cu completarea că jocul are un rol special de purificare, de debarasare a ființei umane de o serie de tendințe instinctuale care persistă o vreme după naștere și care ar putea fi considerate antisociale, contravenind stilului de viață contemporan [Apud.7].

Referitor la originea jocului, Johan Huizinga, în una din lucrările sale, consemnează ca "jocul este mai vechi decât cultura, pentru ca noțiunea de cultură, oricât de incompletă ar fi ea definită, presupune o societate omenească, iar animalele nu l-au așteptat pe om să-l învețe să se joace" Existența jocului nu este, așadar, legată de nici o treaptă a civilizației, de nici o formă a concepției despre lume. Și Gessel găsește în joc un mijloc de socializare și culturalizare. Dar culturalizarea poate avea loc fără educație?

Învățarea, munca și creația își au originea în joc. Tot mai frecvent se susține că jocul și educația au rădăcini comune. Inițial, participarea copiilor la viața comunității se realiza prin joc, acesta fiind un mijloc de însușire a unor deprinderi necesare supraviețuirii [10]. El a fost socotit ca modalitate de educație pusă în slujba dezvoltării activității mintale, a celei senzoriale, morale, a exprimării plastice, ritmice, verbale etc. Ideea de a folosi jocul în scopuri educative a fost clar exprimată de Platon încă din Antichitate, mai târziu, în vremea Renașterii, de Vittorino da Fehre, de Rabelais etc., iar în epoca modernă -de Frobel, Montessori, Decroly ș.a. [Apud 2, p. 263]. Cu toate acestea, susține Cerghit, abea „...epoca noastră este aceea care a făcut din joc un adevărat instrument educativ și didactic” (Planchard,), o bază a metodelor de instruire și educație în învățământul preșcolar; Astăzi se afirmă tot mai mult că o situație de joc se poate converti într-o situație de învățare [2].

Jocul acoperă toate perioadele de vârstă ale copilăriei. Valorificarea sa pedagogică asigură:

- a) trecerea de la adaptarea biologică la cea socială, de la raportarea la obiecte și la propriul corp la raportarea la acțiunea bazată pe cunoașterea și respectarea unor reguli colective;
- b) reconsiderarea sa formativă, ca metodă didactică și psihoterapeutică, în calitate de resursă de recompensare, recuperare, asistență, compensare etc.;
- c) activarea în spațiul potențial ca o cale de acces la creativitate și la viața culturală, relevă S. Cristea [5].

Multitudinea de viziuni, de jocuri, apărute vis-a-vis de problema abordată, au condus la diverse tipologizări ale jocurilor. Cu toate acestea, problema clasificării lor rămâne a fi o sarcină dificilă, mult complicată. Este aproape imposibil de a face o delimitare netă între anumite jocuri sau clase de jocuri, jocuri numai după vârsta copilului sau după conținutul, caracterul lor, deși acestea au și unele trăsături comune [3].

Printre multitudinea clasificărilor atestăm:

Piajet, de exemplu, delimitează trei mari categorii de jocuri: *jocul-exercițiu*, *jocul simbolic*, *jocul cu regului*.

Ed. Claparede divizează toate jocurile în două grupe majore: după direcția formativă acestea ar fi: *jocuri ale funcțiilor generale* și *jocuri ale funcțiilor speciale*.

Ceva mai târziu, psihologul german Charlotte Buhler a împărțit jocurile în cinci grupe după diferențele calitative și specifice:

jocuri funcționale (senzorio-motorii),
de ficțiune și iluzie,
receptive (cu elemente din povești),
de construcții, colective. etc.[Apud 8].

I. Cerghit, în *Metode de învățământ*[2], vorbește despre următoarele tipuri de jocuri, care vizează separat *jocurile de creație*:

- după conținutul și obiectivele urmărite, care pot fi clasificate în: jocuri senzoriale (vizual-motorii, tactile, auditive); jocuri de observare a naturii, de dezvoltare a vorbirii, de asocieri de idei și de raționament, *jocuri de creație*, jocuri de fantezie etc.

La acest tip de joc se oprește S.Cristea, considerându-l – psihodramă sau sociodramă care implică improvizații dramatice cu scop terapeutic sau formativ/MORENO. Propune participanților scenarii inspirate din viața comunitară și profesională; are drept scop preluarea rolurilor propuse și angajarea personalității în îndeplinirea lor în calitate de actor social și modelator de roluri.[5].

S. Cemortan relevă că jocurile pe care le născocesc copiii sunt numite în literatura pedagogică și în practică *jocuri creatoare*, denumire ce corespunde particularităților psihologice. Aceste jocuri necesită imaginație creatoare, selectarea temei jocului, a mijloacelor pentru realizarea celor gândite, dezvoltarea subiectului etc.[3,p.8]. Mai mulți cercetători, în clasificările jocurilor pe care le-au făcut, recurg la *jocurile de creație*, unii însă numindu-le jocuri/exerciții de simulare.

Jocul de creație este forma de joc cea mai răspândită la vârsta preșcolarului. Atât înainte cât și după vârsta timpurie, el este în majoritatea cazurilor asociat și, uneori, combinat cu alte tipuri de jocuri și chiar nediferențiat de ele (ca, de pildă, cu jocuri de manipulare, de mișcare și cu jocuri didactice). Numai la vârsta preșcolară el se desfășoară relativ de sine stătător, având o structură și o evoluție bine conturată

Jocurile de creație și jocurile cu reguli au trăsături comune: și în unele, și în altele este necesar lucrul imaginației pentru a desfășura o activitate în conformitate cu rolurile respective. Unii autori susțin că jocurile de creație sunt acelea în care subiectul și regulile sunt create de copil[3].

În practică, jocul de creație se întâlnește frecvent în trei variante:

- a) jocuri de creație cu subiecte din viața cotidiană (jocuri de creație prin rol)
- b) jocuri de creație cu subiecte din povești și basme; S. Cemortan le mai numește de regizor, și teatralizate,
- c) jocuri de construcție (jocuri de creație cu obiecte și materiale).

Esența în jocurile de creație o constituie însuși procesul de creație, urmare a reflectării realității în care copilul trăiește Balint include jocul de creație, alături de jocul de manipulare și de imitare în jocul simbolic, urmând apoi jocul cu reguli[1]. F. Frebel, în clasificarea făcută,

evidențiază trei grupuri de jocuri, în prima, intitulată jocuri folositoare, unde atribuie jocurile cu subiect pe roluri, celelalte două vizând jocurile de construcție și cele didactice.

În instituția timpurie, în una dintre clasificări atestăm: *Jocuri de creație*, Jocuri cu reguli și Populare.

Lesgaft P. se oprește la două clase mari de jocuri: *imitative* și de mișcare.

În categoria celor creative sau de creație intră: jocuri dramatizări, regizorale. Ultimele includ și jocurile cu subiect pe roluri etc.

În clasificarea propusă de A. K. Bondarenko, jocurile de creație ocupă un loc de frunte (Figura 1)

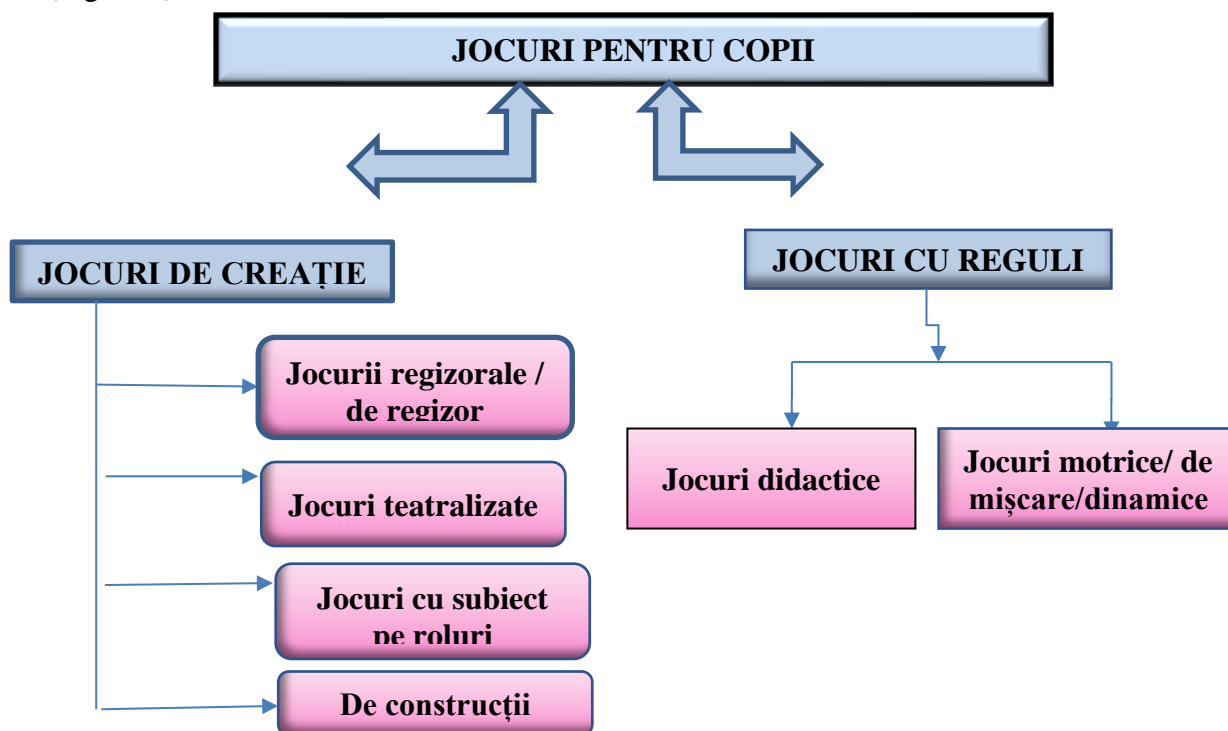


Figura 1. Clasificarea jocurilor după Bondarenko

Multe jocuri cu reguli, susține S. Cemortan, au subiect și se interpretează pe roluri. Caracterul creator al jocului cu subiect pe roluri este determinat de prezența în el a chipului, realizarea căruia depinde de imaginația copilului, de dezvoltarea capacității lui de a reflecta impresiile proprii despre lumea înconjurătoare. Reguli au și jocurile de creație – fără aceasta jocul nu se poate desfășura cu succes, însă aceste reguli sunt stabilite de copiii înșiși, în funcție de subiect. Deși sunt foarte apropiate, același autor încearcă să demonstreze anumite deosebiri dintre aceste două tipuri de jocuri: (jocuri cu reguli și cele de creație): în jocul de creație spiritul activ al copiilor este orientat spre realizarea intenției, dezvoltarea subiectului; în jocurile cu reguli principalul este realizarea sarcinii, respectarea regulilor. Jocurile creatoare le creează înșiși copiii, iar cele cu reguli – adulții [3,p.9]. Tot mai des se susține că jocurile cu subiecte din viața cotidiană sunt cele mai numeroase și mai variate.

În cadrul jocului de creație cu subiecte din povești/basme copilul interpretează rolul unui personaj din poveste (ex.: Capra). La baza acestuia stă reproducerea creatoare a imaginii artistice și a acțiunilor personajului. Grație acestora are loc dezvoltarea sociabilității, copilul capătă siguranță în puterile proprii, evoluția tuturor aspectelor limbajului (lexical, sonor, gramatical, coerent). Procesul de creație, în jocurile de creație, reprezintă esența acestora,

urmare a reflectării realității în care copilul trăiește. Nu există nici o situație conștientă care să nu ne permită o participare creativă „*Niciodată nu este prea devreme pentru începerea educării creativității verbale, activitatea creatoare nu ar trebui îngădită de nici un fel de interdicții, limitări, critici*” (LOWENFELD)

BIBLIOGRAFIE

1. BALINT, M. *Metodica activităților de educare a limbajului în învățământul preșcolat*, 2008
2. CERGHIT, I. *Metode de învățământ*, Polirom, 2006
3. CEMORTAN S., *Educația copiilor pentru jocuri*, Chișinău, 2008
4. CHATEAU J., *Copilul și jocul*. București: Editura didactică și pedagogică, 1967
5. CRISTEA, S *Dicționarul de pedagogie*, București: Litera Internațional, 2000
6. DOMINTEANU. *Jocul și rolul lui în dezvoltarea copilului*
<http://www.marathon.ase.ro/pdf/vol1/1/4-Dominteanu.pdf>.
7. *Jocul didactic – teorie și aplicații* *Jocul Didactic.pdfJ*
8. *Rolul jocului în dezvoltare vorbirii la vârsta preșcolară*, Iași, 2004
9. SARAMET, M., Psihopedagogia jocului <https://www.academia.edu/12376297/>
10. STOIAN, Aida *Jocul activitate* https://www.academia.edu/32382312/Jocul_activitate
11. <http://dir.upsc.md:8080/xmlui/bitstream/handle/>
12. <https://dokumen.tips/documents/jocul-didacticpdf.htmlA>
13. https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/44_50_Jocurile%20de%20copii%20traditionale.%20Aspectef%20Si

MODALITĂȚI DE CORELARE A CONȚINUTURILOR MATEMATICE CU ELEMENTELE DE LIMBAJ PLASTIC ÎN CADRUL ACTIVITĂȚILOR INTEGRATE DESFĂȘURATE ÎN GRĂDINIȚĂ

THE WAYS TO CORRELATE MATHEMATICAL CONTENTS WITH ELEMENTS OF PLASTIC LANGUAGE IN THE INTEGRATED ACTIVITIES CARRIED OUT IN KINDERGARTEN

*Mihaela Pavlenco, dr., conf. univ.
UPS „Ion Creangă” din Chișinău
Mihaela Pavlenco, PhD associate professor,
SPU „Ion Creangă”, Chisinau
ORCID: 0000-0003-0442-4444*

CZU 373.21

Abstract

The integrated approach to curricular contents come as a desideratum of the new curriculum for Early Education. The ways of integrating the curricular contents are miscellaneous and they depend on the competences of the teachers to harmoniously combine the teaching strategies and the contents of different domains of activity. Plastic education with its elements of plastic language blends harmoniously with all the mathematical contents developed in kindergarten. They provide a realm in which the child solves many problems encountered in real life.

Key-words: integration, mathematical representations, preschool age, plastic language, kindergarten.

Noua abordare a învățământului preșcolar se axează pe integrare conținuturilor curriculare în scopul formării dezideratelor nivelului 0 „Educație Timpurie”. Această abordare impune o îmbinare armonioasă a prevederilor curriculare în cadrul unor teme de interes comun pentru dezvoltarea holistă a copilului.