

**JOCUL DIDACTIC LA ORELE DE COREGRAFIE
– UN ELEMENT CHEIE ÎN DEZVOLTAREA
POTENȚIALULUI CREATIV AL ELEVILOR
CLASELOR PRIMARE**

POPOVICI Anatolie

grad didactic superior, profesor de coregrafie

Instituția Publică Liceul Teoretic „Liviu Deleanu”

mun. Chișinău

ORCID: 0000-0002-1287-2012

Rezumat. *Articolul dat abordează problema dezvoltării potențialului creativ al elevilor claselor primare prin intermediul jocului didactic. Jocurile didactice sunt antrenante pentru toți elevii și acționează favorabil și la elevii cu rezultate slabe la învățătură, crescându-le performanțele și câpătând încredere în capacitățile lor, siguranță și promptitudine în răspunsuri, deblocând astfel potențialul creator al acestora.*

Cuvinte-cheie: *Joc didactic, fluiditate, imaginație, potențial creativ.*

Abstract. *This article deals with the issue of the development of elementary students creative potential through the intermediary of the didactic game. Didactic game are appealing for all the pupils and have a favorable influence upon students who have feeble results in studying as well, thus enhancing their performance and they become confident as to their skills, and their answers become quick and sure, i.e. their creative potential becomes unblocked.*

Keywords: *Teaching game, fluidity, imagination, creative potential.*

Jocul este o activitate umană conștientă și are un caracter universal, permanent și polivalent. El este o formă de manifestare a copilului și agent de transmitere a ideilor, a obiceiurilor și tradițiilor de la o generație la alta. În joc copilul se detașează de la realitatea obiectivă, se transpune într-o lume creată de fantezia și imaginația sa.

Psihologul elvețian, Jean Piaget, consideră că jocul este o modalitate de adaptare, adică asimilare și acomodare [3, p.96].

Dicționarul de pedagogie atestă jocul didactic ca fiind „specia de joc care îmbină armonios elementul instructiv și educativ cu elementul distructiv”. Jocul didactic este tipul de joc prin care profesorul consolidează, precizează și verifică cunoștințele predate elevilor, le îmbogățește sfera de cunoștințe. Jocul urmărește spontaneitatea construcțiilor verbale, a fanteziei și a jocului liber, a reprezentărilor despre lucrurile puse în discuție. Se creează o atmosferă permisivă, care eliberează pe copii de teama de a nu fi pedepsiți – o atmosferă care favorizează comunicarea, consultarea, care încurajează pe cei cu o gândire mai lentă și dă aripi la spirit celor dotați – o atmosferă care atrage, treptat și pe cei mai pasivi elevi [4, p.127].

Pentru dezvoltarea capacității de a percepe o imagine sau o succesiune de imagini în mișcare, de a înțelege semnificația lor și a expune propozițional ceea ce au înțeles, de a stabili relații între secvențele imaginilor în succesiunea lor și a le transforma în idei și judecăți de relație, în acest sens este acceptat jocul „Povestiri după imagini” sau „Povestiri după o succesiune de imagini în mișcare (dans)”. Copiii vor privi un fragment video dintr-o creație de balet sau compoziție de dans sportiv și vor încerca să redeie oral subiectul dansului privit.

Această metodologie are o mare valență euristică, deoarece, elevul trebuie, mai întâi, să stabilească relații la nivel perceptiv (primul sistem de semnalizare), prin operațiile de cunoaștere, de descoperire și de redescoperire, care dă cunoașterii conținutul figural. Acest conținut figural

este prelucrat asociativ în reprezentări verbale sau idei – în fenomen semantic gândit ca expresie a saltului colectiv în operativitatea mintală [1, p.115].

Pentru dezvoltarea jocului liber al fanteziei și al imaginației autorul recomandă jocul „Fulger”. Acest joc este o creație proprie a autorului care constă în: „ se propune elevilor pentru interpretare două sau trei mișcări dintr-un dans; copiii cunoscând aceste mișcări le vor combina într-asa mod ca să se primească o combinație; în timpul dansului profesorul va anunța alte mișcări, pe care dansatorii sunt nevoiți prin improvizare să suplinească compoziția sa cu mișcările propuse de profesor chiar în timpul dansului”. După părerea autorului jocul didactic „Fulger” are următoarele obiective:

- a) Consolidează cunoștințele acumulate;
- b) Dezvoltă potențialul creativ al elevului;
- c) Perfecționează comunicarea nonverbală între partenerii de dans.

Un alt joc didactic propus de autor care antrenează capacitățile creativ- imaginative al elevilor este „Dansul pe dos”. Este un joc deosebit de atractiv care constă în schimbarea cu rolurile în dans. Adică, partenerul va dansa mișcările partenerei și invers. Acest tip de joc le permite dansatorilor mai bine să înțeleagă cum partenerul trebuie să-și conducă partenera în timpul dansului și partenera va sesiza momentele forte în procesul „de a se lăsa să fie condusă de partener”.

La nivelul claselor I – IV, jocurile didactice constituie o punte de legătură între joc ca tip de activitate dominantă în care este integrat copilul în perioada preșcolară, și activitatea specifică școlii – învățarea. Jocurile didactice sunt metode active care solicită integral personalitatea copilului.

Sub raportul structural psihologic orice tip de joc constituie o îmbinare a componentelor intelectuale cu cele afectiv-motivaționale.

În cadrul jocului tip loisir, primează latura afectiv-motivațională, jocul se realizează la dorința și nevoia de joc a participanților, selectându-se acele forme și conținuturi care pot contribui mai mult la plăcerea, bucuria produse de desfășurarea acțiunii de joc [4, p.109].

Jocul didactic are un conținut și structură bine organizate, subordonate particularităților de vârstă și sarcinii didactice, se desfășoară după anumite reguli și la momentul ales de adult, sub directa lui supraveghere. Un rol important capătă latura instructivă, elementele de distracție nefiind mediatori ai stimulării capacităților creatoare.

Jocurile didactice sunt realizate pentru a deservi procesul instructiv-educativ, au un conținut bine diferențiat pe obiectele de studiu, au ca punct de plecare noțiunile dobândite de elevi la momentul respectiv, iar prin sarcina dată, aceștia sunt puși în situația să elaboreze diverse soluții de rezolvare, diferite de cele cunoscute, potrivit capacităților lor individuale, accentul căzând astfel nu pe rezultatul final cât pe modul de obținere al lui, pe posibilitățile de stimulare

a capacităților intelectuale și afectiv motivaționale implicate în desfășurarea acestora.

Jocurile didactice cuprind sarcini didactice care contribuie la valorificarea creatoare a deprinderilor și cunoștințelor achiziționate, la realizarea transferurilor între acestea, la dobândirea prin mijloace proprii de noi cunoștințe. Ele angajează întreaga personalitate a copilului constituind adevărate mijloace de evidențiere a capacităților creatoare, dar și metode de stimulare a potențialului creativ al copilului. Ne referim la creativitatea de tip școlar, manifestată de elev în procesul de învățământ, dar care pregătește și anticipează creațiile pe diferite coordonate.

Considerând fluiditatea ca factor de creativitate ce se manifestă în bogăția, ușurința și rapiditatea asociațiilor, J.P. Guilford distinge următoarele tipuri de asociații: verbală, ideatională, asociațională și de expresie, posibil de evidențiat printr-o serie de teste ale căror sarcini considerăm că se apropie până la identificarea de sarcinile unor jocuri didactice aplicate de autor la orele de coregrafie [2, p.198].

Fluiditatea verbală – se manifestă și se poate educa prin jocuri didactice în care se cere elevilor să elaboreze diverse variante ale unei structuri verbale simple (cuvinte) care să conțină anumite elemente date (vocale, consoane, sufixe și prefixe). La orele de coregrafie autorul le propune elevilor să redenumeze mișcărilor cunoscute ale unui dans prin denumiri proprii și să explice de ce au ales acest nume.

Fluiditatea ideatională – se referă la bogăția ideilor inclusă în soluționarea unor sarcini de tipul: completarea

unei structuri (compoziții de dans) evidențiată de profesor până la un anumit punct. Adică la combinația unui dans studiat, elevii vor propune mișcări inventate de ei personal și le vor aplica în compoziția sa.

Fluiditatea asociațională – se manifestă în jocuri în care se cere găsirea cât mai multor cuvinte similare sau opuse din punct de vedere semantic, cu un cuvânt dat (ex. găsește cuvântul opus a denumirii mișcării din dansul latinoamerican Ch-cha-cha „Time step”).

Fluiditatea expresională – se evidențiază prin ușurința cu care se formează proporții cu sens dându-se anumite condiții.

În cadrul orelor de coregrafie autorul dezvoltă fluiditate expresională aplicând diferite metode și tehnici din arta teatrală. Jocul „Mutrișoarele” este cel mai potrivit. Copilul va trece în fața clasei, profesorul îi va șopti la ureche sarcina (ex. să demonstreze o față supărată), elevul va avea la dispoziție 10 secunde, timp în care să redeie această „mutrișoară”. La expirarea termenului de 10 secunde colegii de clasă vor încerca să ghicească sarcina șoptită de profesor.

Întrucât fluiditatea este implicată atât în gândirea reproductivă cât și creatoare, se consideră ca fiind principalul factor de creativitate flexibilitatea, care constă în restructurarea eficientă a cursului gândirii în raport cu noile situații. Flexibilitatea poate fi adaptivă sau spontană în funcție de sensul acesteia, aflată în structura sarcinii sau să solicite total inițiativa subiectului. Majoritatea jocurilor didactice solicită o flexibilitate adaptivă, întrucât sugerează

elevilor să adopte mai multe puncte de vedere sau impun anumite restricții [1, p.87].

O serie de jocuri didactice se bazează pe imagini, iar sarcina didactică incită la o flexibilitate și în planul perceptual, figural, element ce amplifică rolul stimulator al creativității.

Înțelegând flexibilitatea ca opozantă inerției, rigidității, apare evident stimularea acestui factor prin jocurile didactice, ce incită la restructurări în structura cunoștințelor, la transferuri, la o mobilitate intelectuală intensă.

Analizând jocurile didactice prin prisma acestor factori ai creativității, se constată o saturație diferențiată. Astfel, jocurile didactice destinate dezvoltării vorbirii și consolidării cunoștințelor din domeniul literar solicită în special fluiditatea, iar factorul flexibilitate este maximal implicat în jocurile din domeniul coregrafic, prezența ambilor factori fiind frecvent întâlnită în jocurile de perspicacitate.

Un alt factor al creativității îl constituie originalitatea și se referă la caracterul de noutate ce-l poate avea răspunsul (produsul) sau strategiile utilizate în rezolvarea sarcinii. Cota de originalitate o putem acorda în funcție de gradul de îndepărtare față de răspunsurile sau rezolvările reproductivă, stereotipe, obișnuite ale elevilor cu același nivel de pregătire școlară. La vârsta școlară mică, elementele de originalitate, chiar atunci când sunt minore față de cele reproductivă, exprimă tendința de creativitate a copilului, care trebuie încurajată.

Rolul important în educarea și dezvoltarea originalității îl are învățătorul prin modul cum realizează ultima verigă a jocului didactic și anume aprecierea, interpretarea efectuată cu participarea clasei a rezultatelor elevilor.

Cercetările recente asupra creativității comută tot mai mult accentul de pe factorii intelectuali, pe cei motivaționali și afectivi, ori jocurile își dovedesc eficiența tocmai prin integrarea afectiv – motivațională a participanților.

Micul școlar, integrat într-un proces educativ neatractiv, rigid, dominator care primește informații, lui revenindu-i doar sarcina de stocare și redare a acestora la cererea adultului, nu va gusta bucuria descoperirii de cunoștințe sau strategii operaționale, nu va învăța pentru a cunoaște, ci motivația activității lui va fi cel mult exterioară – obținerea unei note bune.

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

Jocurile didactice sunt antrenante pentru toți elevii și acționează favorabil și la elevii cu rezultate slabe la învățătură, crescându-le performanțele și căpătând încredere în capacitățile lor, siguranță și promptitudine în răspunsuri, deblocând astfel potențialul creator al acestora [4, p.120].

Abordând problema jocurilor didactice din unghi de vedere psihologic, se consideră că ele pot servi educației

creativității la nivelul claselor I – IV, în strictă dependență de cunoașterea de către învățător a valențelor acestora, de capacitățile de selecție, structurate și creative ale cadrului didactic.

Jocurile didactice desfășurate într-un climat educațional cu deschideri largi noului, organizate pe grupe de elevi pot prefigura metode de stimulare a creativității de tipul brainstormingului.

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

Referințe bibliografice

1. IONESCU, M., CHIȘ, V., *Strategii de predare și învățare*. București: Editura Științifică, 1992.
2. GUILFORD, J. P., *Natura inteligenței umane*. New York: McGraw-Hill, 1967.
3. PIAGET, J., *The Origins of Intelligence in Children*. London: Routledge and Kegan Paul, 1953.
4. PINTILIE, M., *Metode moderne de învățare – evaluare*. Cluj-Napoca: Editura Eurodidact, 2002.