

JOCUL DIDACTIC - METODĂ EFICIENTĂ DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE ÎN CADRUL ORELOR DE MATEMATICĂ

Ina IURCU, profesoară de matematică

IPLT "Nicolae Iorga", mun. Chișinău

Rezumat. *Matematica este considerată o disciplină grea și neatractivă de elevi și părinți. Jocul didactic poate fi aplicat ca metodă eficientă de predare-învățare-evaluare în cadrul orelor de matematică, cât și pentru a scoate din societate acest stereotip.*

Cuvinte cheie: *Matematica, joc didactic, metode de predare-învățare-evaluare*

Jocul reprezintă un ansamblu de acțiuni și operațiuni care urmăresc obiective de pregătire intelectuală, tehnică, morală, fizică a copilului.

Jocul didactic este un tip specific de activitate prin care profesorul consolidează, precizează și verifică cunoștințele elevilor.

Trecerea de la joc la activitatea de învățare nu trebuie să se facă brusc. Se recomandă ca unele activități instructive să se desfășoare sub formă de joc sau în unele activități instructive să fie introduse jocuri didactice.

Jocurile didactice trezesc interesul elevului pentru îndeplinirea sarcinii didactice și întrețin efortul necesar executării lui. Ele pot fi folosite și ca testări prin care profesorul să-și dea seama de calitatea cunoștințelor pe care le posedă elevul la un moment dat, de gradul de însușire a unei deprinderi sau de nivelul de dezvoltare a unor procese psihice.

Jocul didactic poate fi introdus în orice moment al lecției în care observăm starea de oboseală, când atenția nu mai poate fi captată prin alte mijloace didactice sau pot fi organizate lecții – joc în care jocul să domine urmând fixarea, consolidarea și sistematizarea cunoștințelor.

În cazul în care este inclus în lecție el poate să satisfacă nevoia de joc a copilului, dar poate în același timp să ușureze înțelegerea, asimilarea cunoștințelor matematice în formarea unor deprinderi de calcul matematic realizând o îmbinare între învățare și joc.

Folosirea jocului îi determină pe elevi să participe în mod activ la lecție, antrenează atât elevii timizi cât și pe cei slabi, dezvoltă spiritul de cooperare, iscusința, spiritul de observație, ingeniozitatea și inventivitatea. Orice exercițiu sau problemă poate deveni joc dacă se precizează sarcinile de rezolvat, scopul urmărit, trezind elevilor interesul, spiritul de concurență și de echipă. Jocurile au ca element dinamic întrecerea între grupe de elevi sau chiar între elevii întregului colectiv, făcându-se apel nu numai la cunoștințele lor dar și la spiritul de disciplină și ordine în vederea obținerii victoriei. Întrecerea prilejuiește elevilor emoții, bucurii, satisfacții. Unele jocuri nu au tentă de concurență, dar se bucură de același succes. Actualmente, mediul online propune o gamă variată de jocuri interactive,

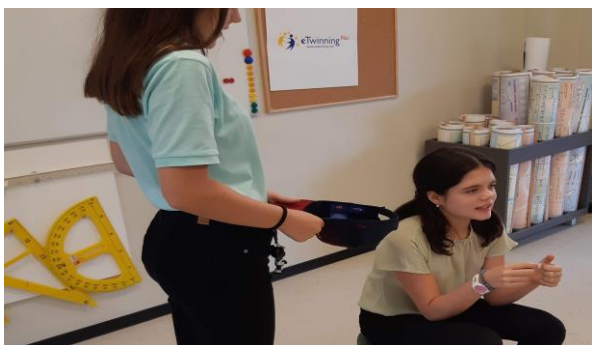
dar atunci când nu avem acces la internet sau la telefoanele mobile, folosim cu același succes și jocurile offline. Iată câteva de jocuri care le-am utilizat în cadrul orelor de matematică și copii au fost frapați:

- 1) *Domino* - joc care se joacă cu piese dreptunghiulare, însemnate cu exemple și rezultatele lor, pe care jucătorii le combină între ele după anumite reguli.



Clasa 6-a, Subiectul: "Adunarea numerelor întregi"

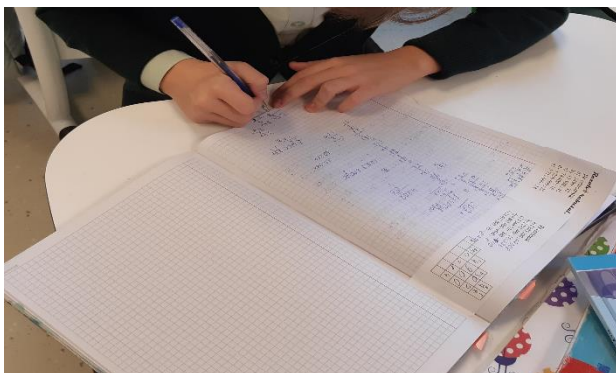
- 2) *Chipiul* – joc în care un elev ține un chipiu cu numere (pare-impare, prime, pătratele sau cuburile unor numere), iar celălalt extrage numărul și în clasifică în categoria din care face parte:



Clasa 5-a, Subiectul: "Numere prime"

Clasa 5-a,
Subiectul: "Pătratul și cubul numerelor"

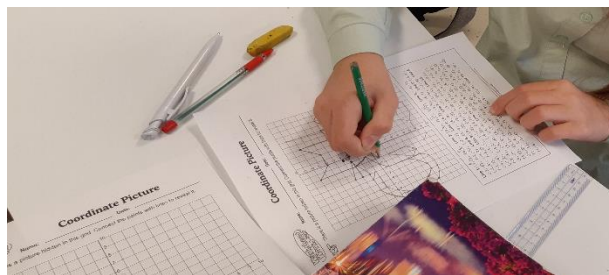
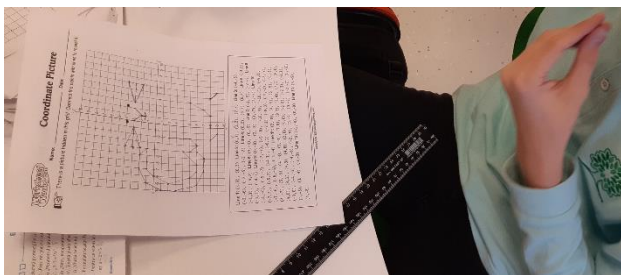
- 3) *Rebus* - joc în care un cuvânt sau o frază sunt reprezentate printr-o combinație de figuri, litere sau semne pe baza cărora urmează să se reconstituie cuvântul sau fraza dată. În matematică, putem aplica 2 tipuri de rebusuri: pentru determinarea unei noțiuni sau pentru determinarea unui calcul:



Clasa 5-a, Subiectul: "Împărțirea numerelor naturale cu 2 cifre"

Clasa 5-a, Subiectul: "Criterii de divizibilitate"

4) *Imaginea ascunsă* – joc cu cunoașterea coordonatelor punctelor și la reprezentarea lor în sistemul de coordonate, obținerea unei imagini:



Clasa a 7-a, Subiectul: ”Sistemul de axe ortogonale”

5) *Imagini în ecuații* – joc în care se determină soluția unei ecuații utilizând imagini:



Clasa a 6-a, Subiectul: ” Ecuații în mulțimea Z”

6) *Panerul* – se propun elevilor numere din diferite mulțimi, iar ei trebuie să le sorteze conform mulțimii din care fac parte și să le plaseze în coșul cu mulțimea respectivă:



Clasa a 6-a, Subiectul: ”Mulțimea numerelor întregi”



Clasa a 7-a, Subiectul: ”Mulțimea numerelor raționale”

7) *Labirintul* – elevilor li se propune un tabel cu numere din care ei trebuie să formeze un traseu în dependență de regula propusă.

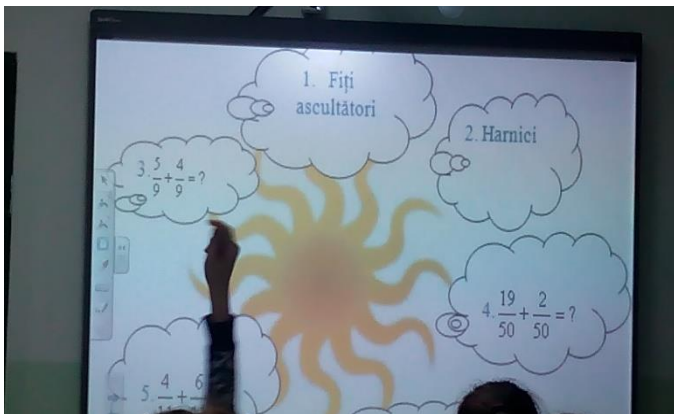


Clasa a 5-a, Subiectul: "Criterii de divizibilitate"

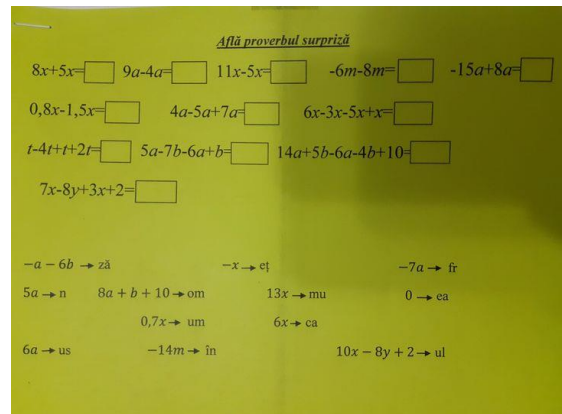


Clasa a 5-a "Numere pare și numere impare"

8) *Mesajul secret* – în urma rezolvării unui exercițiu elevii descoperă o îmbinări de cuvinte care mai apoi vor forma un mesaj sau mesajul integral:



Clasa a 5-a, "Adunarea fracțiilor ordinare cu același numitor"



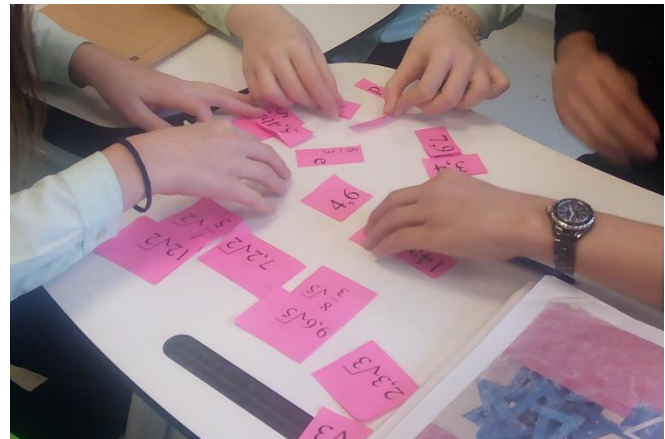
Clasa a 7-a "Adunarea numerelor cu numere reprezentate prin litere"

9) *Tangram* - este un joc format dintr-un pătrat, 2 triunghiuri mici, 1 triunghi mediu, 2 triunghiuri mari și un paralelogram, despre care se spune că are origine chinezească. Scopul jocului este de a forma o figură (de exemplu un animal, o plantă, un obiect)



Clasa a 5-a, Subiectul: "Triunghiuri și patrulatere"

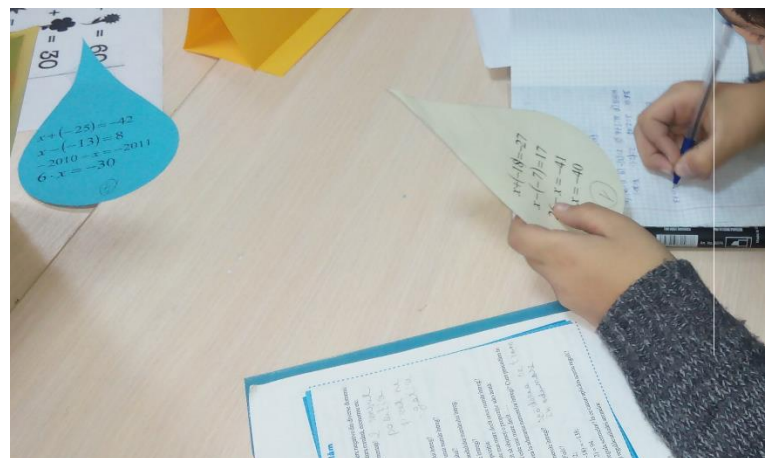
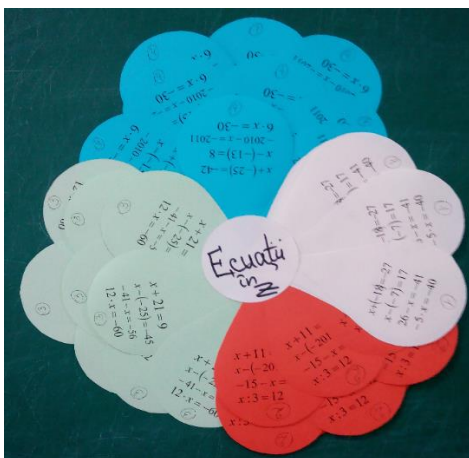
10) *Plicul* – elevii se împarte în grupuri și fiecărui grup i se propune în plic o sarcină, în dependență de subiectul orei:



Clasa a 7-a, Subiectul: "Operații aritmetice cu numere reale"

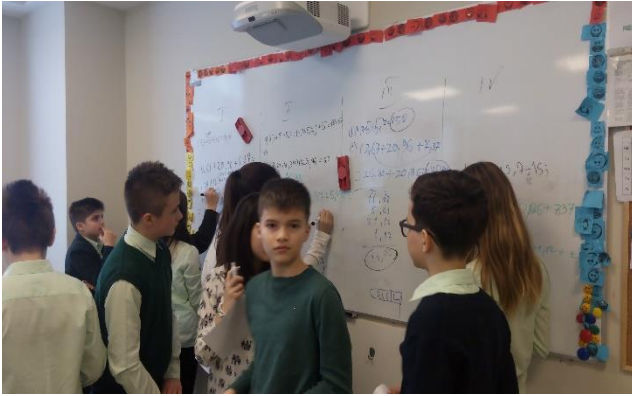
Clasa a 7-a, Subiectul: "Operații cu numere reale reprezentate prin litere"

11) *Floarea cu n petale* – pe fiecare petală a florii se propun mai multe exerciții dintr-un anumit subiect:

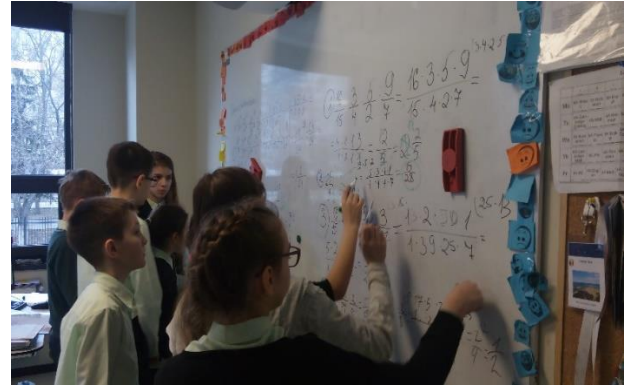


Clasa a 6-a, Subiectul: "Rezolvarea ecuațiilor în mulțimea Z"

12) *Desk-champions* - lucrul în echipă la tablă, câștigă echipa care rezolvă cât mai multe exemple corecte și cât mai rapid:



Clasa 5-a, Subiectul: "Adunarea fracțiilor zecimale"



Clasa 5-a, Subiectul: "Înmulțirea fracțiilor ordinare"

13) *Contabilii* – joc în care elevii fac calcule și rezolvări a problemelor din viața reală:

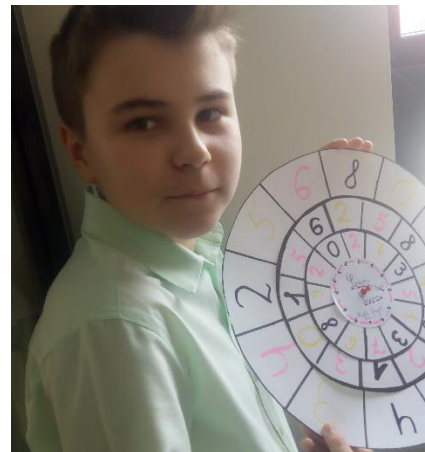
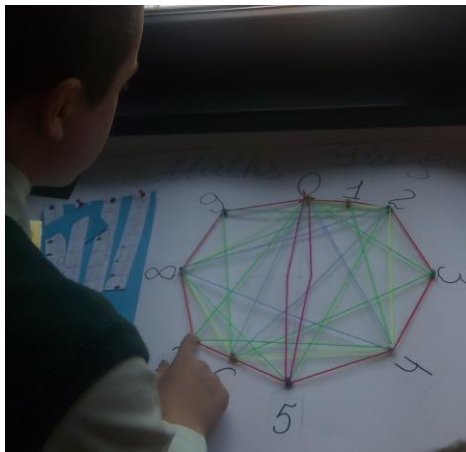


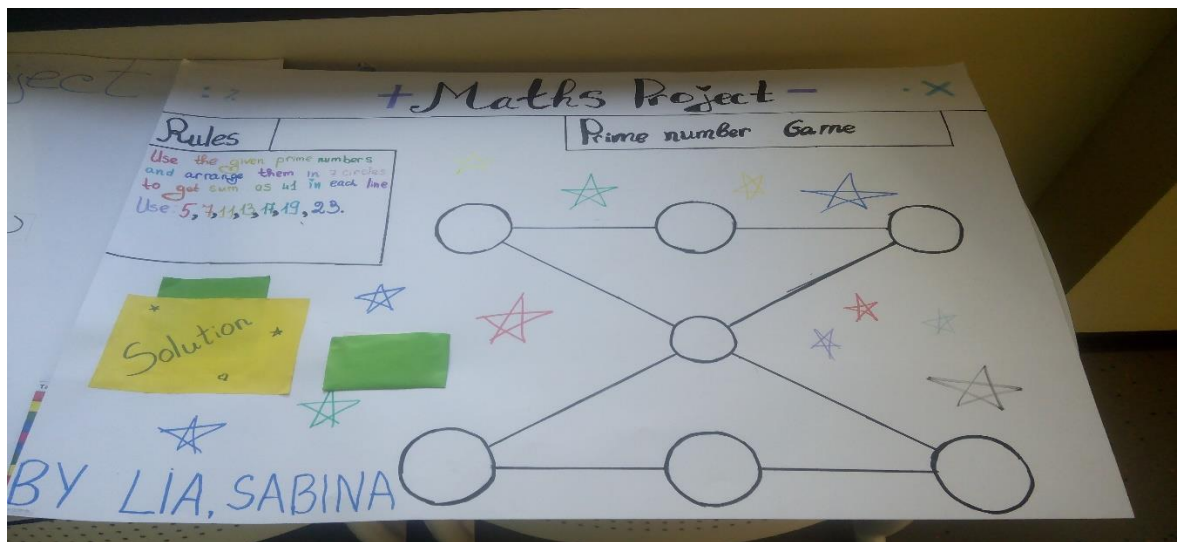
Clasa a 5-a, Subiectul: "Înmulțirea și împărțirea numerelor zecimale"
(La cumpărături)



Clasa 6-a, Subiectul: "Ecuatii în mulțimea Z"

14) *Expoziție* - Presentare organizată, publică, a unor obiecte confecționate, pentru a pune în lumină specificul unei activități extrașcolare, realizate în scop instructiv:





În concluzie, eficiența jocului didactic depinde de cele mai multe ori de felul în care profesorul știe să asigure o concordanță între tema jocului și materialul didactic existent, să folosească cuvântul ca mijloc de îndrumare a elevilor prin întrebări, răspunsuri, explicații, aprecieri.

Jocul împletit cu învățarea va duce cu siguranță la succese, deoarece restabilește un echilibru în activitatea elevilor, fortifică energiile intelectuale și fizice ale elevilor, generează o motivație stimulatorie.

Bibliografie

1. NEACȘU, I. Metode și tehnici de învățare eficientă. București: Ed. Militară, 1990.
2. <http://www.scribd.com/doc/225950855/Jocul-Didactic> - Jocul didactic- teorie și aplicații - autor – lect.univ.dr. Ramona Răduț-Taciu- suport de curs (accesat 12.01.2022).
3. ANA, A., CIOFLICA, S.-M. Jocuri didactice matematice. Deva: Ed. Emia, 2000.