

ÎNVĂȚAREA BAZATĂ PE JOCURI DIDACTICE.

REBUSUL ȘCOLAR LA GEOGRAFIE

Lucia ȚÎCU, profesor de geografie

I.P.L.T. „Alexandru Ioan Cuza” din Chișinău

Rezumat. *Jocul a fost întotdeauna o modalitate frumoasă și atractivă de a implica copiii în activitățile educaționale în mod plăcut, așa cum și-o doresc ei. Metoda jocului didactic poate fi utilizată pentru atingerea celor mai diverse obiective fundamentale, în toate tipurile de activități didactice și în toate etapele procesului de învățământ: de sensibilizare a elevilor pentru activitate, de predare, de asimilare, de fixare, de feedback, de evaluare. Unul din jocurile didactice îndrăgite de copii este rebusul școlar. Folosit ca joc, face ca elevul să învețe de plăcere, să devină interesat față de activitatea ce se desfășoară. Ca mijloc instructiv, rebusul bine pregătit și organizat contribuie, prin rezolvarea sarcinilor didactice, la exersarea deprinderilor, la consolidarea cunoștințelor și la valorificarea lor creativă.*

Abstract: *Games have always been a beautiful, effective and engaging way to involve children in educational activities, in a way that they enjoy. The method of the didactic game can be used to achieve the most diverse fundamental objectives, in all types of didactic activities and in all stages of the educational process: of engaging students to the activity, of teaching, of assimilation, of fixing, of receiving feedback, of evaluation. One of the educational games loved by children is the crossword. Used as a game, it makes the student learn with pleasure, become interested in the activity that takes place. As an instructive means, the well-prepared and organized crossword contributes, by solving the didactic tasks, to the practice and improvement of the skills, to the consolidation of the knowledge and to their creative capitalization.*

Cuvinte-cheie: *joc didactic, geografie, rebus școlar.*

Keywords: *didactic game, geography, school puzzle.*

Geografia, ca obiect de învățământ, se distinge prin multiplele sale valențe formativ-instructive și educative, cu largi implicații în formarea personalității elevului. Prin conținutul său contribuie la lărgirea orizontului de cunoaștere a naturii, atât de diversificat, a Terrei, a bogățiilor naturale ale Pământului, a activităților umane, la dezvoltarea unor capacități intelectuale, la formarea unei concepții științifice despre lume, precum și la formarea unor deprinderi practice necesare viitorului cetățean.

Misiunea profesorului nu este ușoară. El este un „translator” care, printr-un limbaj accesibil, „traduce” datele științifice, înlesnind însușirea lor de către elevi, pe care îi ajută să înțeleagă materialitatea fenomenelor și obiectelor geografice.

Lucrând de mulți ani cu copiii, am constatat că cea mai eficientă modalitate de interacțiune cu ei este jocul.

Jocul a fost întotdeauna o modalitate frumoasă și atractivă de a implica copiii în activitățile educaționale în mod plăcut, așa cum și-o doresc ei. Și este foarte ușor să preluăm bunele practici prin joc atunci când copilul involuntar realizează acele acțiuni de care avem nevoie, acțiuni în urma cărora dezvoltarea cognitivă este pe prim plan. Implementarea jocului didactic în procesul de instruire este

mai mult decât o necesitate. Copiii sunt atrași de conținutul jocului și captivați de însăși mersul lui că nici nu realizează acel moment când dobândesc noi abilități, noi cunoștințe [2].

Jocul devine „didactic” atunci când prin modul de formulare al sarcinii de învățare elevul este adus în situația de a-și utiliza energiile și potențialul psiho-fizic pentru a-și optimiza parametrii comportamentali.

Termenul „didactic”, asociat celui de joc, accentuează latura instructivă a activității care devine, în mod necondiționat, parte integrantă a acestuia și se concretizează printr-un anumit volum de cunoștințe, de acțiuni obiectuale și mintale pe care le solicită. Indiferent de etapa de vârstă la care este utilizat, jocul didactic favorizează atât aspectul informativ al procesului de învățământ, cât și aspectul formativ al acestuia [6].

Rolul și importanța jocului didactic constă în faptul că el facilitează procesul de asimilare, fixare, consolidare și verificare a cunoștințelor, iar, datorită caracterului său formativ, influențează dezvoltarea personalității elevului.

Jocul didactic utilizat în contextul activităților școlare are această particularitate esențială: el trebuie să îmbine armonios elementul instructiv-educativ și exercițiul cu elementul distractiv. Învățând prin joc, elevul trebuie să se distreze în același timp. Îmbinarea elementului distractiv cu cel instructiv duce la apariția unor stări emotive complexe, care stimulează și intensifică procesele de dezvoltare psihică.

Valoarea practică a jocului didactic constă în faptul că în procesul desfășurării lui elevul are posibilitatea să-și aplice cunoștințele, să-și exerseze priceperile și deprinderile ce s-au format în cadrul diferitelor activități. Folosirea jocului didactic ca activitate obligatorie aduce varietate în procesul de instruire a elevilor, făcându-l mai atractiv.

Învățarea bazată pe jocuri didactice este o metodă didactică activă pentru că:

- Formularea unei sarcini sub formă de joc îi stimulează mult pe elevi, îi implică profund în instruire, îi activează din toate punctele de vedere – cognitiv, afectiv și psihomotoriu și îi motivează să se implice voluntar și cu plăcere în activitate;
- Atrage elevii în învățare, apropiindu-i firesc de acest proces și asigurând accesibilitatea noilor conținuturi de idei;
- Are la bază strategii euristice și, practic, poate fi considerată o formă a învățării prin descoperire;
- Antrenează gândirea logică, activă, creativă etc. a elevilor, dezvoltă spiritul de inițiativă, de observație, de colaborare ș.a.m.d.;
- Contribuie la formarea unor deprinderi de activitate independentă [1, p. 372].

Literatura de specialitate oferă diferite clasificări ale jocurilor didactice, care pot fi utilizate în cadrul disciplinelor de învățământ în funcție de inventivitatea profesorului. Se cuvine să amintim că

mijloacele multimedia și răspândirea utilizării computerului în școală deschid perspective largi diversificării tipurilor de jocuri didactice și valorificării lor în instruirea interactivă.

Modalitățile de realizare a obiectivelor urmărite în cadrul orelor de geografie angajează următoarele criterii pedagogice de clasificare a jocurilor didactice.

Tabelul 1. Criterii pedagogice de clasificare a jocurilor didactice la geografie [4, pp. 202-203]

Criteriul	Tipuri	Exemple
După obiectivele urmărite	Jocuri de observare	Recunoaște imaginea
	Jocuri de dezvoltare a limbajului	Călătorie imaginară pe hartă
	Jocuri de stimulare a cunoașterii interactive	Jocul TOMANAP
După forma de exprimare	Jocuri simbolice	Loto geografic
	Jocuri de orientare	Puzzle
	Jocuri conceptuale	Macheta hărții Europei
	Jocuri-ghicitori	Ghici, ghicitoarea mea! - concurs
	Jocuri de cuvinte încrucișate	Rebus geografic, serpentina
După resursele folosite	Jocuri materiale	Puzzle
	Jocuri orale	Lanțul geografic
	Jocuri pe bază de întrebări	Cine știe răspunsul!
	Jocuri pe bază de fișe individuale	Rebus geografic
	Jocuri pe calculator	Intrusul
După regulile instituite	Jocuri cu reguli transmise prin tradiție	Rebus
	Jocuri cu reguli inventate	Călătorie imaginară
	Jocuri spontane	Tenisul verbal
După competențe psihologice stimulate	Jocuri de mișcare; jocuri de observație; jocuri de atenție; jocuri de memorie; jocuri de gândire; jocuri de imaginație; jocuri de limbaj; jocuri de creați etc.	

Prin joc, elevii pot ajunge la descoperiri de adevăruri, își pot antrena capacitatea lor de a acționa creativ, pentru ca și strategiile jocului sunt în fond strategii euristice, în care se manifestă istețimea, spontaneitatea, inventivitatea, inițiativa, răbdarea, îndrăzneala, etc.

Jocurile didactice au ca finalitate: dezvoltarea motricității fine; dezvoltarea inteligenței spațiale; dezvoltarea gândirii divergente; dezvoltarea gândirii simbolice; dezvoltarea gândirii convergente; dezvoltarea posibilităților de anticipare [5].

Metoda jocului didactic poate fi utilizată pentru atingerea celor mai diverse obiective fundamentale, în toate tipurile de activități didactice și în toate etapele procesului de învățământ.

Construirea și alegerea tipului de joc didactic țin cont de: scopul urmărit și obiectivele operaționale propuse, condițiile specifice de lucru (natura conținutului științific, particularitățile de vârstă, nivelul general al clasei, resursele curriculare disponibile și resursele de timp disponibile) [1, p. 373].

Ar fi de dorit ca profesorul să antreneze și elevii în conceperea de jocuri didactice, acestea constituind pentru ei un exercițiu foarte util, iar pentru cadrul didactic, practic, o valoroasă probă de evaluare.

Atenție! Desfășurarea optimă a jocului didactic presupune prezența elementelor caracteristice (surpriza, ghicirea, întrecerea, aplauzele), precum și realizarea unei ambianțe de lucru destins, relaxante, de bună dispoziție. Aceasta nu înseamnă însă identificarea jocului cu demersuri anarhice, dezordonate, lipsite de un scop precis; dimpotrivă, activitatea desfășurată în timpul jocului este bine programată, ceea ce implică formularea explicită, clară, a obiectivelor operaționale propuse, în funcție de care este proiectat jocul didactic. Așadar, ca orice metodă de învățământ, jocurile didactice trebuie utilizate cu mult discernământ și mai ales trebuie privite cu seriozitate, ca fiind activități care contribuie într-un mod fericit la dobândirea de cunoștințe, competențe, comportamente etc., precum și la formarea de abilități [1, p. 374].

Data fiind diversitatea cvasinelimitată a posibilităților de valorificare pedagogică a jocurilor didactice, date fiind particularitățile unităților de conținut abordate, creativitatea cadrului didactic ș.a.m.d., există o extrem de mare varietate de jocuri didactice. Aceasta face ca etapele învățării bazate pe joc didactic să nu fie unitare și rigide, ci dimpotrivă, să se caracterizeze printr-o mare flexibilitate metodică.

Principalele etape generice care se parcurg în instruirea interactivă bazată pe jocuri didactice sunt:

1. Pregătirea jocului și a materialului necesar desfășurării lui.
2. Pregătirea clasei pentru joc.
3. Desfășurarea jocului:
 - a) anunțarea titlului și a scopului jocului;
 - b) explicarea regulilor jocului;
 - c) executarea jocului;
 - d) încheierea jocului;
 - e) concluzii, aprecieri, evaluări, autoevaluări. [1, p. 374]

Lista jocurilor folosite în cadrul geografiei este vastă, dar mă voi opri în acest material la prezentarea unui joc, ce poate fi folosit la toate treptele de școlaritate, un joc al inteligenței – **rebusul școlar**.

Privit ca un frate mai mic al rebusului și rudă cu întregrele atât de gustate în zilele noastre, rebusul școlar îl face pe participant ca prin rezolvarea diferitelor rebusuri școlare să se simtă și el mai aproape de frații mai mari, de adulți.

În același timp, ineditul joc dezvoltă procesele psihice ale elevului: gândirea, limbajul, memoria, atenția, creativitatea, voința; poate fi folosit și ca metodă/mijloc de învățare și evaluare sau procedeu în cadrul unei metode.

Dorința de a rezolva orice problemă de tip rebusist intensifică interesul pentru studierea disciplinelor necesare în soluționarea cerințelor date și astfel rebusul ajută la dezvoltarea intelectuală a elevului.

Folosirea rebusului printre elementele de sprijin ale învățării este importantă prin faptul că poate interveni stimulativ o dată cu creșterea curbei oboselii.

Mijloc activ și eficace de instruire și educare a elevului, rebusul poate fi folosit cu succes în captarea atenției pe tot parcursul activității didactice, conducând la evitarea plictiselii, dezinteresului.

Ca mijloc instructiv, rebusul, bine pregătit și organizat, contribuie, prin rezolvarea sarcinilor didactice, la exersarea deprinderilor la consolidarea și la valorificarea lor creatoare. Este un mijloc de educație indirect. Fiecare rebus are un obiectiv al său, o structură și reguli sub forma unor succesiuni ordonate. Rolul regulii este acela de a păstra structura și desfășurarea jocului. Jucătorul trebuie să accepte și să realizeze ordinea structurală a jocului [3].

Rebusul oferă profesorului posibilitatea observării comportamentului elevului la nivelul tuturor componentelor personalității, deoarece în rezolvarea rebusului elevul depune efort voluntar și rezolvă motivat de bucuria succesului o multitudine de probleme, în care este implicată inteligența, afectivitatea, temperamentul, caracterul.

Rebusul școlar contribuie, într-o bună măsură, la îmbunătățirea rezultatelor școlare și combaterea insucceselor. Rebusul școlar sprijină succesul școlar prin:

- a) Cunoștințele însușite; capacitățile intelectuale; abilitățile de aplicare a cunoștințelor în rezolvarea unor probleme; trăsături de personalitate;
- b) Evaluare – măsura în care sunt îndeplinite obiectivele activității didactice [6].

Succesul are un efect mobilizator, stimulatив asupra elevului; corelează potrivit cu performanța școlară, cu satisfacția în muncă și cu dorința de a învăța din ce în ce mai mult.

Una dintre cele mai puternice structuri motivaționale ar fi starea de curiozitate ce se manifestă în dorința rapidă de a rezolva rândurile orizontale ale rebusului, spre a descoperi cuvântul (cuvintele) de pe verticala A-B. Dar pentru aceasta, orice profesor, în realizarea sau folosirea rebusului, trebuie să-și precizeze dinainte:

- Conținutul urmărit (o unitate de conținut, o unitate de învățare etc.);
- Modul de realizare (individual sau în grup);

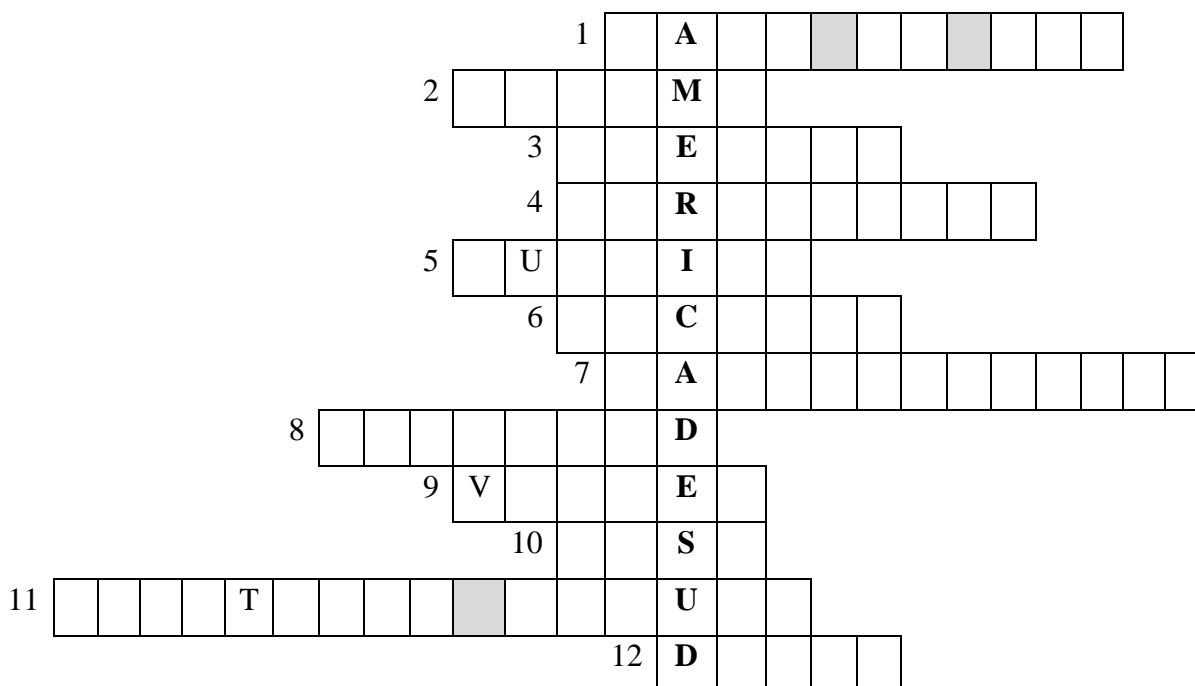
- Finalitatea urmărită (memorare, aplicarea, transfer, creație);
- Modul de evaluare (oral, scris, test) [6].

Rebusul școlar la geografie poate constitui obiectul unui cerc de elevi, oferind și posibilitatea organizării unor concursuri școlare distractive și deopotrivă educative și instructive.

În continuare propun două rebusuri școlare care pot fi aplicate cu ușurință la clasele Geografia continentelor și oceanelor (cl. VI-VII).

Clasa a VI-a, unitatea de conținut: „America de Sud. Poziția fizico-geografică”.

Sarcină de lucru: *Completează rebusul „America de Sud”.*



1. Cel mai mare arhipelag din sudul continentului; denumirea a fost dată de către Fernando Magellan, în călătoria sa în jurul lumii.
2. Canal care unește două oceane și două continente.
3. Parte a lumii formată din America de Nord și America de Sud.
4. Mare situată în partea de nord a Americii de Sud; denumirea provine de la un trib de indieni – „caribu”, care locuiau pe țărm.
5. Peninsulă pe care se găsește extremitatea nordică a continentului.
6. Ocean ce scaldă țărmurile vestice ale Americii de Sud.
7. Tropice ce trece prin mijlocul continentului.
8. Insule situate în Atlanticul de Sud, la 483 km est de coasta Americii de Sud; sunt numite și Insulele Malvine.
9. Peninsulă pe care s-a înregistrat altitudinea minimă a continentului (-40 m).
10. Emisferă în care este situată, în totalitate, America de Sud față de meridianul de origine.

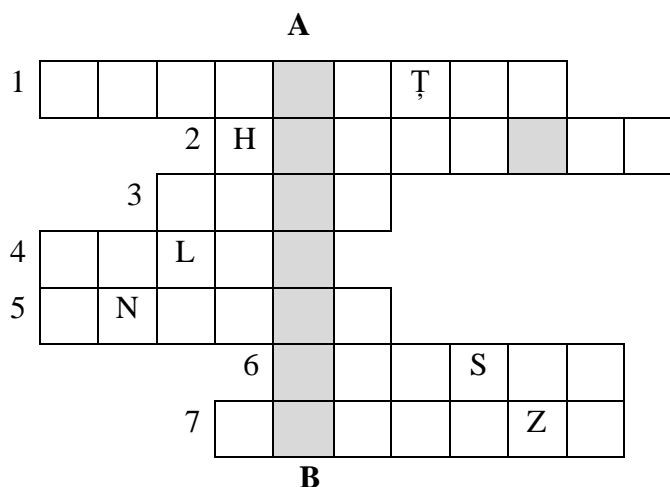
11. Primul dintre europeni care ajunge, în a treia sa călătorie (1498), la țărmul nordic al Americii de Sud.

12. Strâmtoare prin care America de Sud e despărțită de Antarctida.

Răspunsuri: 1 – Țara de Foc; 2 – Panama; 3 – America; 4 – Caraibilor; 5 – Guajira; 6 – Pacific; 7 – Capricornului; 8 – Falkland; 9 – Valdes; 10 – vest; 11 – Cristofor Columb; 12 – Drake.

Clasa a VII-a, unitatea de conținut: „Apele de suprafață. Râurile”.

Sarcină de lucru: *Completați spațiile orizontale cu răspunsurile corecte și vei obține pe verticala A-B denumirea unui râu pe care Napoleon în numea „Regele râurilor europene”, iar Nicolae Iorga – „Cea mai bogată în daruri”.*



1. Fenomene naturale de risc ce pot fi provocate de creșterea nivelului apei unui râu.
2. În popor este numit „Fluviul galben” și „Râul celor o mie de nenorociri”; denumirea chineză a fluviului se traduce ca „necazul feciorilor de han”.
3. Râu ce traversează capitala Franței.
4. Formă de relief cu aspect de con, formată la gura de vărsare a râurilor Gange și Brahmaputra.
5. Unicul râu ce izvorăște din lacul Baikal.
6. Râu ce se varsă în Marea Kara; este supranumit „meridianul siberian”.
7. Cel mai lung fluviu din Eurasia; cursul lui se află în întregime pe teritoriul Chinei .

Răspunsuri: 1 – inundații; 2 – Huang He; 3 – Sena; 4 – deltă; 5 – Angara; 6 – Enisei; 7 – Yangtze.

În concluzie, rebusul școlar poate fi folosit în orice tip de activitate școlară (lecție, cerc, concurs), în momente diferite ale lecției de geografie, la orice treaptă de vârstă. Poate fi folosit în scopuri diferite: îmbogățirea cunoștințelor, consolidare, fixare, transferul acestora, în verificare, evaluare, dezvoltarea creativității și a tuturor proceselor psihice și intelectuale, dezvoltarea personalității copilului.

Pentru obținerea acestor rezultate, profesorul trebuie să fie un „meșter” în a ști când, cum, unde poate fi folosit rebusul și, mai ales, să fie un „creator” de astfel de jocuri, pentru care elevii, de orice vârstă școlară, au o mare satisfacție când reușesc să le rezolve, folosindu-și toate cunoștințele căpătate în școală, ca și cele din cultura generală.

Noi, cadrele didactice, în procesul de elaborare și implementare a jocurilor didactice, inclusiv a rebusului școlar, trebuie să ne conducem de ideea că ele educă atenția, capacitățile fizice, intelectuale, perseverența, promptitudinea, spiritul de echipă, de ordine, dârzenie, modelează dimensiunile etice ale conduitei.

Bibliografie

1. Bocoș, M.-D. Instruirea interactivă. Repere axiologice și metodologice. Iași: „Polirom”, 2013, 470p.;
2. Borbila, D., Coropceanu, E. Jocul didactic ca mecanism motivant în procesul de instruire la chimie. În: „Învățământ superior: tradiții, valori, perspective”. Vol. 1, 27-28 septembrie 2019, Chișinău: Universitatea de Stat din Tiraspol, 2019, pp. 150-154.;
3. Chițescu, D. Rebusuri noi dezlegăm, geografia învățăm. Ed. „Sfântul Ierarh Nicolae”, 2020, 45p//www.librariascriitorilor.ro
4. Dulamă, M.-E., Roșcovan, S. Didactica geografiei. Manual pentru profesori și studenți. Chișinău: „Bons Offices”, 2007. 511p.;
5. <https://www.scrigroup.com/didactica-pedagogie/JOCUL-DIDACTIC-IN-ORELE-DE-GEO84684.php>
6. <https://www.creeaza.com/didactica/gradinița/JOCUL-DIDACTIC-METODA-SI-FORMA878.php>