

## PANDEMIA JOCULUI DIDACTIC

Margareta Adela ANȚA

Școala Gimnazială „Ion Murgeanu” Zorleni, Vaslui, România

margareta\_p\_pop@yahoo.com

**Rezumat.** *Lucrarea își propune să analizeze rolul și implicațiile jocului didactic și ale gamificării la orele de limba și literatura română. În prima parte am vorbit despre contextul actual care presupune necesitatea utilizării tehnologiei la clasă, apoi am făcut un demers teoretic al conceptelor de imaginație, creativitate și improvizație, elemente indispensabile în cultivarea jocului didactic ca metodă de învățământ, după care am prezentat câteva activități propuse la clasă care au în centru jocul didactic.*

**Summary.** *This paper aims to analyze the role and implications of the didactic game and of gamification in Romanian language and literature classes. In the first part, I talked about the current context, which involves the need to use technology in the classroom, then I made a theoretical approach towards the concepts of imagination, creativity and improvisation, indispensable elements for cultivating the didactic game as a teaching method, and lastly I presented some activities proposed during class, focused on the didactic game.*

**Cuvinte-cheie:** *joc didactic, imaginație, creativitate, improvizație.*

**Keywords:** *didactic game, imagination, creativity, improvisation.*

### Introducere

Ultimii ani au venit atât pentru elevi, cât și pentru cadrele didactice cu o nouă provocare. A fost necesar să ne reinventăm, să ne formăm noi deprinderi și abilități, să dobândim noi competențe care să ofere startul pentru o educație și o învățare eficientă. Pentru a fi în acord cu noile nevoi ale elevului contemporan, cadrele didactice au fost nevoite să învețe, să se adapteze, să-și sincronizeze metodele și instrumentele didactice la noile realități, să integreze tehnologia în demersul didactic, pe de o parte, pentru a-și putea desfășura activitatea, iar, pe de altă parte, pentru a-și face predarea mai captivantă. Rolul tehnologiei nu a fost doar acela de a schimba metodele de predare, învățare și evaluare, ci și de a modifica menirea cadrelor didactice de la simplii vehiculi de informații la aceea de co-creatori, antrenori și mentori. Aceasta a permis cadrelor didactice și elevilor să acceseze informații dincolo de copertile manualelor, în mai multe formate și în diferite moduri. Cu ajutorul tehnologiei am putut aborda noi moduri de predare, în care am integrat elevii ca participanți activi. În aceste condiții, datoria noastră ca profesori este de a integra tehnologia în mod natural în experiența pe care le-o oferim partenerilor noștri educaționali. Am început să practicăm un fel de educație experiențială, prin care plonjăm elevii într-o anumită experiență, pentru a încuraja apoi o reflecție asupra acesteia, ceea ce conduce la dezvoltarea de noi abilități și noi moduri de gândire. Elevii sunt puși astfel în situația de a gândi critic. Este bine cunoscut faptul că gândirea critică este una dintre abilitățile pe care secolul XXI își propune să o dezvolte la elevi. Unul dintre vehiculele care contribuie substanțial la dezvoltarea gândirii critice este lectura. Orele de limba și literatura română ne oferă posibilitatea de a-i învăța pe elevi să gândească critic și

analitic legat de ceea ce citesc, ce vizionează la televizor sau chiar legat de ceea ce trăiesc zi de zi, de mediul lor de viață. Strategiile de gândire critică vin în sprijinul elevilor, ajutându-i să facă față exploziei informaționale actuale, conducând la formarea de abilități care îi vor ajuta să selecteze și să creeze legături între informații, să ia decizii și să rezolve o serie de probleme.

## **Metode și materiale**

Unul dintre instrumentele utilizate cel mai adesea în cadrul procesului de instruire și educare și a cărui eficiență a fost dovedită printr-o serie de studii sau cercetări de specialitate este jocul didactic. Jocul devine „didactic” atunci când prin modul de formulare al sarcinii de învățare copilul este adus în contextul de a-și canaliza energiile și potențialul psiho-fizic pentru a-și optimiza parametrii comportamentali.

Jocul didactic este o formă de activitate, atractivă și accesibilă elevului, prin care sunt rezolvate o bună parte din sarcinile instructiv-educative. Valoarea practică a jocului didactic constă în faptul că în procesul desfășurării lui copilul are posibilitatea să-și aplice cunostințele, să-și exerseze priceperile și deprinderile ce s-au format în cadrul diferitelor activități. Folosirea jocului didactic ca activitate obligatorie aduce variație în procesul de instruire a copiilor, făcându-l mai atractiv. În pedagogia modernă, jocului nu îi este atribuită doar o semnificație funcțională ca în trecut (simplu exercițiu pregător și util dezvoltării fizice), ci una prin care copilul asimilează realul în activitatea sa proprie, motiv pentru care a devenit astăzi una din principalele metode active, atractive, extrem de eficiente în munca instructiv-educativă.

Jocul este strâns legat de imaginație și creativitate. Imaginația este procesul psihic cognitiv, complex și mediat, de elaborare a unor imagini și idei noi pe baza combinării într-o manieră originală a datelor experienței anterioare de natură figurativă. Imaginația mai poate fi definită ca proces psihic de recreere și creare de imagini noi în plan mental. Imaginația este aptitudinea de a reprezenta în mod viu obiectele descrise verbal (Wundt), este o formă de proiectare mentală a acțiunilor trecute sau viitoare.

Funcțiile imaginației sunt dintre cele mai diverse: transformă descrierile verbale în tablouri vii, portrete, scene (pastel, descrierea unei lupte etc); „prepară viitorul” (Claparède), adică îl proiectează în formă de scopuri și planuri; vizualizează obiectul dorințelor noastre, speranțelor noastre, dar și al fricii; sprijină jocul, îl face posibil prin transfer de funcții și însușiri de la un obiect la altul (băiețel călare pe o nuia se vede călare pe un cal alb năzdrăvan etc); sprijină identificarea cu Altul spre a-l înțelege mai bine, pentru a empatiza (imaginează-ți cu tu ești în locul lui ...).

După criteriul noutății produsului său, imaginația se împarte în: a) *reproductivă* și b) *productivă*.

**Imaginația reproductivă** este acea formă a imaginației care, pe baza descrierilor verbale și a asocierii cu imagini deja cunoscute, construiește mental imaginea unui obiect, fenomen, situație, existentă în realitate, dar niciodată percepută direct anterior de acea persoană. De exemplu, citim un text

în care acțiunea se petrece într-un spațiu necunoscut nouă și ne imaginăm acel spațiu în toate elementele lui, deși nu am fost niciodată acolo. Cu ajutorul acestei forme de imaginație lecturile literare sau științifice capătă viață. Liublinskaia, psiholog rus afirma: ”elevii care nu au atracție pentru literatură au un nivel slab de dezvoltare a imaginației reproductive”. Ei nu „văd” tablourile descrise în carte, eroii prezentați, scenele, ei nu pot transforma conținutul lecturii în film pe care să-l proiecteze pe ecranul conștiinței lor și să-l vizioneze așa precum se vizionează un film la TV, computer sau cinema și de aceea lor nu li se pare interesantă lectura.

**Imaginația productivă** sau creatoare este forma cea mai înaltă și complexă a imaginației care elaborează în plan mental un produs nou, inexistent în prezent, dar posibil în viitor. Exemple de imaginație productivă din viața școlară: inventarea de către elev a unei istorii, basm, poveste, mit. Imaginația productivă este o componentă a creativității.

După criteriul relației cu viața reală și a implicării subiectului în rezolvarea unei sarcini de viață distingem: a) *imaginația activă* și b) *imaginația pasivă*.

**Imaginația activă** este imaginația ce răspunde unor nevoi de adaptare sau de transformare a mediului în care subiectul trăiește și activează, cum ar fi elaborarea de scopuri, proiecte, programe de acțiune, transpunerea în locul altcuiva etc. Această imaginație îi permite subiectului să fie un element activ al vieții și să acționeze în condiții de bună cunoaștere a situației.

**Imaginația pasivă** e imaginația prin care subiectul fuge de realitate (de obicei, din cauză că nu o acceptă sau nu-l satisface), își formează o altă lume (imaginară) mult mai comodă și mai atractivă decât cea reală. E cazul reveriilor, al viselor diurne, al visării cu ochii deschiși.

După criteriul prezenței intenției și a efortului depus de subiect în vederea realizării actelor imaginative distingem: a) *imaginație voluntară* și b) *imaginație involuntară*.

**Imaginația voluntară** presupune declanșarea intenționată a procesului imaginativ, subiectul și-a pus în gând să realizeze anumite imagini sau să și le proiecteze și depune efort întru efectuarea acestor acțiuni (elaborarea unui plan sau program, de exemplu).

**Imaginația involuntară** refuză participarea conștiinței subiectului la proiectarea actului imaginativ și la realizarea lui. Actul imaginativ se declanșează de la sine și derulează după o logică proprie. Visul nocturn poate servi drept exemplu de imaginație involuntară. Nimeni nu-și planifică înainte de culcare să vadă vise și, cu atât mai mult, nu le determină conținutul. Visul se întâmplă de la sine. Apare, se derulează, iar persoana este mai degrabă martor, decât agent activ.

#### **Procedee sau tehnici ale imaginației:**

a) *tipizarea*: generalizarea caracteristicilor unui grup de persoane și apoi întruchiparea acestora într-un personaj reprezentativ. Exemple din literatură: Ion al lui Rebreanu ca țăran tipic, Vitoria Lipan ca tip al femeii voluntare etc.

b) *schematizarea*: înseamnă extragerea a ceva ce este esențial, reprezentativ și exprimarea lui printr-o imagine care nu trebuie să respecte neapărat structura sau forma reală a obiectului. Caricatura reprezintă un caz de schematizare a chipului uman.

c) *amplificarea*: înseamnă mărire exagerată a unui obiect, trăsături sau însușiri. Setilă, Gerilă din *Povestea lui Harap-Alb* de Ion Creangă. Hiperbola ca mijloc artistic literar este o formă de amplificare.

d) *diminuarea*: înseamnă micșorare exagerată a unui obiect, trăsături sau însușiri. Exemple: Statu-Palmă-Barbă-Cot, Degițica. Litota ca mijloc literar artistic este diminuare.

e) *aglutinarea*: constă în contopirea într-un întreg (nou) a unor elemente (părți) ale altor obiecte cunoscute. Centaur: personaj alcătuit din bust omenesc și trup de cal. Sirenă: cap și bust de femeie și coadă de pește; sfînx- combinație dintre om și leu etc.

f) *multiplicarea*: înseamnă crearea unei imagini prin înmulțirea ei. Multiplicarea capului de șarpe a dus la apariția imaginii balaurului.

g) *analogia*: înseamnă crearea unei imagini noi utilizând asemănarea ei cu un obiect deja cunoscut. Structura atomului (cunoștință nouă) a fost reprezentată printr-o imagine similară cu cea a sistemului solar (cunoscută).

Imaginația este strâns legată de creativitate. Aceasta poate fi văzută nu numai ca o trăsătură de personalitate ci și ca un mod de a gândi. Contrar părerii larg răspândite că ne folosim creativitatea mai mult în artă, se pare că de cele mai multe ori apelăm la aceasta când trebuie să rezolvăm o problemă. Avem nevoie de creativitate mai ales în situațiile ambigue, incerte, în care nu există o soluție ușor de găsit, ci trebuie să descoperim singuri ce e cel mai bine să facem. În aceste situații este important să ne putem gândi la un număr cât mai mare de idei, din care să le putem selecta pe cele mai potrivite. Așadar, în momentele în care dăm dovadă de creativitate nu apelăm numai la imaginație și la emoții, ci și la gândire. Deși este important să producem un număr cât mai mare de idei, este la fel de important și să le judecăm critic și să găsim modalitățile cele mai potrivite de a le pune în practică.

## **Rezultate și discuții**

O activitate ce se pretează foarte bine la orele de limba și literatura română este improvizația și jocul de rol. Improvizatia este abilitatea de a crea, de a canta, juca, dansa sau vorbi, ca reacție spontană la ceea ce se întâmplă în jur sau la propriile gânduri sau sentimente. În acest fel sunt create noi moduri de gândire, noi structuri, noi practici. Improvizatia teatrală presupune adaptarea spontană la situații reale sau imaginare, la propuneri de spațiu sau situații sau relații ale partenerului sau ale coordonatorului de joc. Ca metodă de educație, teatrul de improvizație dezvoltă spontaneitatea, atenția, empatia, prin intermediul tehnicilor de construcție a unor personaje/caractere și favorizează crearea unui mediu stimulator de lucru. În educație, metoda poate fi utilizată atât în activitățile de predare-învățare, cât și în activitățile de evaluare, atât ca metodă de educație formală cât și ca metodă de educație non-formală.

Exercițiile și principiile acestei metode, accentul pus pe colaborarea reală între partenerii de grup și pe o bună comunicare și coordonare între aceștia, asigură coeziunea grupului (elevi și profesor/profesori). Utilizarea acestei metode în mediul școlar ajută nu doar în exprimarea emoțiilor, ci poate fi folosită în învățarea unor lecții de viață, a experiențelor sociale, istorice sau fictive, în colaborare cu ceilalți. Dezvoltare acestor abilități într-un mediu cooperant în care elevii se simt în siguranță unii cu ceilalți, asigură dezvoltarea potențialului unui individ.

Unul dintre jocurile pe care le folosesc cu succes la clasă, în special în activitățile de evaluare este „Traducătorul”. Îi pun pe elevi să-și imagineze că sunt într-un platou de televiziune, fiind spectatori. Câțiva elevi vor primi anumite roluri: un invitat special dintr-o altă țară, un reprezentant de marcă al unei instituții culturale sau lingvistice de la noi din țară și un moderator. Invitatul străin va rosti într-o limbă inventată de el anumite concepte parcurse într-un anumit capitol, iar elevul care joacă rolul lingvistului sau al omului de cultură va trebui să traducă, prezentând bineînțeles noțiunile însușite în capitolul predat anterior. Acest joc îl folosesc și la sfârșit de semestru sau la evaluarea inițială de la început de an, pentru a recapitula cunoștințele predate în anul anterior.

În aceste timpuri, mai mult ca niciodată, menirea noastră de dascăli este să ne ținem elevii cât mai aproape, dar nu prin metode și mijloace coercitive, ci suscitându-le curiozitatea, determinându-i să participe de bună voie la procesul instructiv-educativ, să aștepte cu interes întâlnirea cu profesorul. Pentru a ajunge la sufletul elevilor, trebuie în primul rând să-i ascultăm, să observăm ce le place și să adaptăm programa școlară la noile tendințe. Unul dintre principiile ce ar trebui să stea la baza demersului educațional modern este „Nu vă mândriți cu predarea unui număr mare de cunoștințe. Stârniți curiozitatea. Mulțumiți-vă să deschideți mințile, nu le supraîncărcați. Puneți în ele scânteia” (Anatole France). Pentru aceasta, profesorul trebuie să dea dovadă de inventivitate, să valorifice aptitudinile și priceperile elevilor, adică ceea ce știu ei cel mai bine să facă, pentru a crea contexte de învățare inovatoare și incitante. Un astfel de exemplu care poate fi folosit cu mult succes la orele de limba și literatura română este utilizarea jocurilor pe calculator în analiza și interpretarea unor secvențe din opera literară, prin care pot fi valorificate o serie de concepte operaționale. Gamificarea conținuturilor propuse spre studiu presupune elemente de tip joc: misiuni, trofee, table de scor, utilizate cu scopul de a crește implicarea și motivația actanților demersului didactic, îmbunătățind experiența lor de învățare. Integrând o serie de concepte teoretice în jocul lor, elevii nici nu conștientizează că sunt angrenați în acumularea de informații noi, fiindu-le sporită astfel capacitatea de a reține, iar învățarea devine mai atractivă și mai distractivă prin interacțiune. Este cea mai valoroasă și trainică învățare, întrucât în aceste contexte de joc elevii devin capabili să angajeze memoria pe termen lung. Atunci când se joacă, copiii fac totul din plăcere, trăiesc această activitate cu intensitate, astfel că învățarea nu are loc ca o obligație, ci în urma unei motivații interioare. Gamificarea conținuturilor didactice are drept scop formarea de competențe ce contribuie la modelarea comportamentului elevilor nu doar pentru a-și însuși cunoștințe, teorii, algoritmi.

Elevul își crează și își dezvoltă propria strategie de a se descurca într-un anumit context, profesorului revenindu-i doar rolul unui facilitator.

Unul dintre jocurile foarte populare în rândul copiilor de vârstă gimnazială îl reprezintă Minecraft care ne oferă posibilitatea în cadrul orelor de literatură să promovăm concepțe legate de caracterizarea personajului literar. Este cel mai eficient mod de a ne convinge elevii să citească, pentru a putea face conexiuni dintre personajele literare și cele din joc. Realizând o legătură între personajele jocului și cele din operele literare, elevii au ajuns la concluzia că putem identifica o serie de similitudini, întrucât ambele categorii sunt fictive, deși sunt inspirate din realitate. O altă particularitate comună celor două categorii de personaje este caracterul colectiv, ce poate fi susținut de faptul că personajele jocului, precum și acțiunile acestora sunt produsul mai multor coechipieri, așa cum la crearea eroilor din basmele populare și-au adus contribuția mai mulți autori anonimi. Întrucât în literatură personajele reprezintă doar niște simboluri, noi avem posibilitatea doar să ni le imaginăm, să le construim un portret la nivel mental, apelând la faptele acestora, la relația cu celelalte personaje, la așezarea lor într-o situație limită. Jocul le-a oferit astfel posibilitatea de a materializa personajul, de a-l reinventa, de a crea contexte potrivit propriei viziuni.

## **Bibliografie**

1. Barbu, H., Popescu, E., Șerban, F. Activități de joc și recreativ – distractive. București: Editura Didactică și Pedagogică, 1993.
2. Cerghit I., Metode de învățământ. Iași: Editura Polirom, 2006.
3. Johnstone, K. Impro for Storytellers. London: Routledge Publishing, 1999.
4. [https://www.youtube.com/results?search\\_query=ministry+of+games](https://www.youtube.com/results?search_query=ministry+of+games)
5. [https://www.youtube.com/watch?v=yJY19gO9JOo&ab\\_channel=DreamsforLife](https://www.youtube.com/watch?v=yJY19gO9JOo&ab_channel=DreamsforLife)
6. [https://www.youtube.com/watch?v=oTpXlpxFoBI&t=10s&ab\\_channel=AnshumanChaturvedi](https://www.youtube.com/watch?v=oTpXlpxFoBI&t=10s&ab_channel=AnshumanChaturvedi)