

# JOCULUI DIDACTIC – METODĂ DE DEZVOLTARE A CREATIVITĂȚII ÎN CADRUL ORELOR DE LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ ÎN CLASELE PRIMARE

Violeta PARASCHIV, conf. univ., dr.

UPS „Ion Creangă” din Chișinău

**Abstract.** *Jocul didactic este considerat o verigă esențială a dezvoltării creativității. În clasele primare, în cadrul orelor de limba și literatura română, jocul didactic este utilizat atât ca metodă activ-participativă de instruire, cât și drept tehnică specifică de cultivare și stimulare a creativității.*

**Abstract.** *The didactic game is seen as an essential link to the development of creativity. In the primary classes, during the Romanian language and literature classes, the didactic game is used both as an active-participatory training method, as well as a specific technique to cultivate and stimulate creativity.*

**Cuvinte-cheie:** *creativitate, joc didactic, metodă didactică, clasele primare.*

**Keywords:** *creativity, didactic game, teaching method, primary classes.*

Dezvoltarea creativității elevilor în contextul actual este o problemă majoră ce a depășit limitele școlii și preocupă pe majoritatea psihologilor, pedagogilor și cadrelor didactice. Fenomen multidimensional, creativitatea este o activitate complexă ce se finalizează într-un produs de o valoare individuală, dar mai ales socială, superioară.

Câtă importanță are în evoluția viitoare a copilului de azi desfășurarea unei activități de învățare pe care să o agreeze și să o înțeleagă? Conceptualizarea educației, în perspectiva profesorului universitar Ioan Nicola, conduce către însăși esența problematicii acestui fenomen: „educația este o activitate declanșată intențional în vederea asimilării valorilor sociale” [2, p. 15]. De unde ideea că educația formală, realizată într-un cadru instituționalizat, are menirea de a fundamenta bazele culturale și de a dezvolta spiritul critic al elevilor.

Având în vedere faptul că rolul școlii este de a-l învăța pe copil cum să muncească, cum să dobândească anumite deprinderi, considerăm că jocul ar putea fi cea mai bună introducere în arta de a munci, prin educarea conform căreia munca și jocul sunt polii aceleiași idei, iar ei pot aluneca fără să conștientizeze de la unul către celălalt învățând prin joc și având jocul drept punct de plecare al învățării. Literatura de specialitate vorbește despre funcția de socializare a jocului, dar mai ales despre faptul că jocul se continuă în conduita umană și dincolo de limitele copilăriei. Jocul se convertește permanent, păstrând, totuși, două caracteristici: atractivitatea și indispensabilitatea.

Pornind de la premisa verificată conform căreia jocul este un element fundamental în axa dezvoltării indivizilor de orice vârstă, prezentăm **proiectul unui demers metodico-experimental** care a pornit de la ipoteza că elevii de 9-10 ani sunt într-o etapă propice dezvoltării sociale și intelectuale prin intermediul elementelor ludice, se află în continuare la o vârstă în care jocul este un aspect necesar și esențial.

Obiectivele pe care le-am vizat ar putea identifica nivelul de cunoștințe al elevilor privind competența de comunicare, urmărirea progreselor înregistrate de elevi în urma folosirii jocului în demersul didactic, analiza și interpretarea rezultatelor constatate în urma experimentului, dezvoltarea motivației cunoașterii, a inteligenței și a creativității.

Având în vedere caracterul constatativ-ameliorativ al cercetării, *ipotezele* călăuzitoare au fost:

1. Dacă se utilizează în mod frecvent metode activ-participative în cadrul activităților cu elevii din învățământul primar, se stimulează dezvoltarea capacităților creative ale acestora.

2. Dacă elevii au cunoștințe, priceperi și abilități solide într-un domeniu, pot îndeplini în mod creativ sarcini, ce solicită utilizarea acestora într-o viziune cu totul deosebită.

3. Dacă în activitățile cu elevii se utilizează în mod curent metode de învățare prin colaborare, se stimulează dorința de a învăța, curiozitatea și inițiativa de acțiune creând condiții propice pentru dezvoltarea creativității acestora.

Am stabilit următoarele *obiective ale experimentului*: stimularea creativității elevilor printr-o strategie didactică permisivă; sintetizarea rezultatelor cercetării, elaborarea concluziilor.

*Metode de investigare*: studiul materialelor bibliografice; observația efectuată în cadrul lecțiilor și activităților extrașcolare; convorbirea cu elevii; teste de limbaj; teste de creativitate; teste pentru originalitate, fluiditate, flexibilitate, experimentul pedagogic; metoda cercetării produselor activității. Metode și tehnici interactive recomandate: graffitti, diagrama Venn, cubul, pălăriile gânditoare, mozaicul, jocul didactic.

În perioada *experimentului* propunem să organizăm:

Exerciții-joc pentru cunoașterea și stimularea creativității;

Exerciții-joc pentru cunoașterea și stimularea fluidității;

Exerciții-joc pentru cunoașterea și stimularea originalității;

Exerciții-joc pentru cunoașterea și stimularea capacității de sinteză;

Exerciții-joc de îmbogățire a vocabularului.

Am ales drept strategie didactică pentru dezvoltarea creativității *jocul didactic*, deoarece această metodă satisface necesitățile copilului: de acțiune, de mișcare, de exprimare. Ca un exercițiu să devină joc didactic, trebuie să aibă scop, sarcină didactică, să includă elemente de joc, conținutul să fie unul atractiv (în funcție de tipul jocului și de disciplină), să se folosească material didactic variat și să aibă reguli clare și precise.

Avantajele jocului didactic în clasele primare: facilitează înțelegerea unor noțiuni noi (în lecția de însușiri de cunoștințe), consolidarea și fixarea cunoștințelor, deprinderilor și priceperilor (în lecția de consolidare și fixare), sistematizarea și recapitularea cunoștințelor (în lecția de recapitulare) și poate fi folosit chiar și pentru verificarea acestora (în lecția de evaluare).

Pornind de la scopul și obiectivele trasate, propunem câteva *jocuri didactice* în spiritul metodelor de stimulare a creativității (în baza Manualului de cl. a 3-a) [1]:

1. Joc „*Procesul crocodilului*” (Tema *Povestea crocodilului care plângea*, după Vladimir Colin; Unitatea a 8-a)

Personajele: crocodilul, avocatul crocodilului, avocatul căprioarei, judecătorul, jurații, publicul.

Sarcina: Notați sentința judecătorului. **Judecătorul a hotărât:** \_\_\_\_\_

2. Jocul „*Cuvântul interzis*”

Scopul jocului este dezvoltarea vocabularului elevilor, a imaginației creatoare. Sarcina de lucru: elevii vor răspunde la întrebări fără să folosească un cuvânt interzis (ex. iarnă).

3. *Joc de cuvinte cu efecte comice* (Tema *Substantivul*; Unitatea 3; dar și pentru îmbogățirea vocabularului)

un lup – o lupă	un tren – o .....
un pat – .....	un banc – .....
un foc – .....	un rol – .....
un par – .....	un cal – .....

4. *Jocul „Animale în plante”* (Tema *Noi, albinele...*, după Călin Gruia sau *Veverița*, după Mihail Sadoveanu; Unitatea 8)

gura .....	ciuboțica .....
rochița .....	piciorul .....
ochiul .....	coada.....

5. *Joc „Nume în rime”* (tema: *Substantivul. Substantive comune, substantive proprii*; Unitatea 3)

gândăcelu – Relu	veverița – .....
albinuța – .....	porumbelu` – .....
pitulicea – .....	iepurică – .....

6. Jocul „*Eu spun una, tu spui multe*” (Tema *Substantivul. Numărul substantivelor*; Unitatea 3; sau acest joc poate fi model și pentru *Capcanele ortografiei*)

un zimbri	– niște zimbri	– toți zimbrii
un codru	– niște .....	– toți.....
un tigru	– niște .....	– toți .....
un membru	– niște .....	– toți .....
un scafandru	– niște .....	– toți .....
un arbitru	– niște .....	– toți .....

7. Joc didactic: *Dă-mi un nume* (Tema: *Substantive proprii*)

Scopul: ortografierea corectă a numelor de persoane.

Materiale: o foaie de hârtie, creioane.

Sarcina jocului: învățarea scrierii numelor de persoane, utilizând inițiala majusculă.

Desfășurarea jocului: se împarte clasa în două echipe. Jucătorii sunt așezați în cerc. Unul dintre ei scrie pe foaie un nume de persoană. Primul din stânga lui trebuie să scrie un alt nume pornind de la ultimele două litere ale numelui precedent. Cel care nu reușește să scrie un nume corect este eliminat. Durata unui joc este o tură completă. Câștigă echipa care a găsit cele mai multe nume și le-a ortografiat corect, cu inițială majusculă.

Exemplu: Marcel → Elena → Narcisa → Sanda → Dana etc.

8. Joc – concurs „Cine găsește mai multe adjective”

om înțelept .....	carte .....
piersici .....	animal .....
gust .....	casă.....
băiat .....	vas .....

Utilizarea unor strategii didactice bazate pe elemente ludice în predarea-învățarea noțiunilor despre comunicarea orală (despre utilizarea eficientă a dialogului în situații variate de comunicare; cum se aplică normele elementare de etichetă verbală și comportament nonverbal) crește gradul de implicare a elevilor în demersul educativ, fapt care determină ameliorarea performanțelor școlare. Timpul alocat etapei formative a cercetării va contribui la modificarea unor aspecte la nivelul grupului experimental, comparativ cu grupul de control, putându-se realiza astfel comparații în măsură să eficientizeze actul didactic.

Antrenându-i pe elevi în propria formare, stimulând competiția și anulând prin joc efortul pe care îl presupune o activitate de învățare, se vor obține rezultate incontestabile, care într-o primă fază se vor concretiza prin creșterea motivației elevilor pentru învățare, iar ulterior prin rezultatele obținute la probele de evaluare.

Caracterul atractiv al tehnicilor ludice îi va stimula pe elevi să devină actori ai propriei formări, aceste strategii cu valențe ludice facilitând dezvoltarea creativității, a inteligenței și a motivației elevilor și conducând astfel către obținerea succesului școlar.

Creativitatea este o latură a personalității care se învață și care se dezvoltă în sistemul educațional formal, nonformal și informal. Iar ceea ce trebuie să domine în procesul educativ este climatul deschis, în care profesorul este un mediator între copil și lumea înconjurătoare, în care metodele moderne, de tip euristic, îl pun pe elev în situația de a experimenta, a descoperi și a propune soluții.

## Bibliografie

1. Buruiană, M., Ermicioi, A., Cotelea S. Manual de limbă și literatură română. Manual pentru clasa a 3-a. Chișinău: Editura Știința, 2020. 208 p.
2. Nicola, I. Tratat de pedagogie școlară. București: Editura Aramis, 2003. 416 p.
3. Strategii-didactice-metode-didactice-mijloace-de-învățământ. Disponibil:  
<https://proform.snsr.ro/baza-de-date-online-cu-bune-practici-pentru-educatie-incluziva-de-calitate>