

## VALORIFICAREA JOCULUI DIDACTIC ÎN DEZVOLTAREA VORBIRII COPILOR DE VÂRSTĂ PREȘCOLARĂ

**BOTNARI Valentina**, dr., prof. univ. interim., Universitatea de Stat din Tiraspol

**REPEȘCO Gabriela**, doctorandă, Universitatea de Stat din Tiraspol

**BLEANDURĂ Natalia**, studentă, Facultatea Pedagogie, Universitatea de Stat din  
Tiraspol, Catedra Psihopedagogie și Educație Preșcolară

**Rezumat.** *Articolul relevă impactul jocului didactic asupra dezvoltării vorbirii copiilor de vârstă preșcolară. Sunt prezentate și caracterizate elementele structurale ale jocului didactic. În vederea sporirii eficacității jocului didactic asupra dezvoltării tuturor dimensiunilor vorbirii se argumentează necesitatea praxiologică a interconexiunii acestuia cu exercițiul didactic. Sunt propuse diverse jocuri și exerciții didactice cu impact semnificativ asupra dezvoltării tuturor aspectelor vorbirii preșcolarelor: fonetic, lexical, gramatical și semantic.*

**Abstract.** *The article reveals the impact of the didactic game on the development of the speech of preschool children. The structural elements of the didactic game are presented and characterized. In order to increase the effectiveness of the didactic game on the development of all dimensions of speech, the praxiological necessity of its interconnection with the didactic exercise is argued. Various games and didactic exercises are proposed with a significant impact on the development of all aspects of preschoolers' speech: phonetic, lexical, grammatical and semantic.*

**Cuvinte-cheie:** *preșcolar, vorbire, exercițiu didactic, joc didactic.*

**Keywords:** *reschool, speech, teaching exercise, teaching game.*

Studiile moderne în domeniul psihopedagogiei abordează actualmente problematica jocului din perspective variate, contribuind la comprehensiunea valențelor complexe ale dezvoltării generale a copiilor, implicit a vorbirii acestora. Jocul, în special jocul didactic, antrenează intens copilul, într-un context afectiv pozitiv, în stimularea și exercitarea vorbirii în direcția propusă, fără ca el să conștientizeze acest fapt. Astfel, prin intermediul jocului didactic se formează și se fixează anumite noțiuni în paralel cu dezvoltarea vocabularului care implică exersarea anumitor categorii morfologice, dar și construcții sintactice, se îmbunătățește pronunția, se solicită reflecții care imprimă coerența și logica vorbirii [1].

În dezvoltarea vorbirii copiilor de vârstă preșcolară, jocul didactic urmărește evoluția capacității de exprimare corectă din punct de vedere fonetic, lexical, gramatical și logic, precum și gradul de implicare al copiilor în procesul de învățare cu înregistrarea progreselor atât în plan instructiv, cât și educativ. Utilizarea jocului didactic la vârsta preșcolară accelerează însușirea achizițiilor valorice

pentru competențele vizate la vârsta dată, fapt ce solicită exersarea tuturor proceselor psihice. Astfel, sunt implicate următoarele procese psihice cognitive: percepția și spiritul de observație, reprezentarea, gândirea și operațiile ei: analiza, sinteza, comparația, generalizarea, abstractizarea, clasificarea, negarea; memoria și procesele mnemonice: memorarea, fixarea, reactualizarea, uitarea; imaginația și creativitatea, limbajul. Totodată, se exercită amply procesele psihice volitive și afective.

Cercetătorii în domeniu definesc jocul didactic ca fiind un ansamblu de acțiuni și activități care, pe baza bunei dispoziții și a deconectării, realizează obiective instructiv-educative bine preconizate. Jocul didactic poate avea statut de metodă în cadrul activităților instructiv-educative organizate în IET și stimulând competitivitatea, relațiile interpersonale cu semenii, spiritul de cooperare, de ajutor reciproc, dar și de atașament față de echipa din care fac parte. Totodată, jocul didactic, mai ales în grupele mici are și statut de formă de organizare a instruirii care asigură un context afectiv pozitiv intensiv în timpul învățării.

A. И. Сорокина subliniază că un joc didactic este un joc cognitiv care vizează extinderea și aprofundarea, sistematizarea ideilor copiilor despre lumea din jurul lor, cultivă interesele cognitive și dezvoltă motivația pentru învățare.

Cercetătorul S. Cristea susține că în educația preșcolară, jocul dobândește statut de strategie de instruire prin faptul că integrează în structura sa mai multe metode și forme de organizare tipice procesului didactic preșcolar, fiind aplicată în situații multiple, în context formal și non-formal.

În literatura de specialitate sunt identificate anumite elemente structurale ale jocului didactic ilustrate în figura ce urmează.

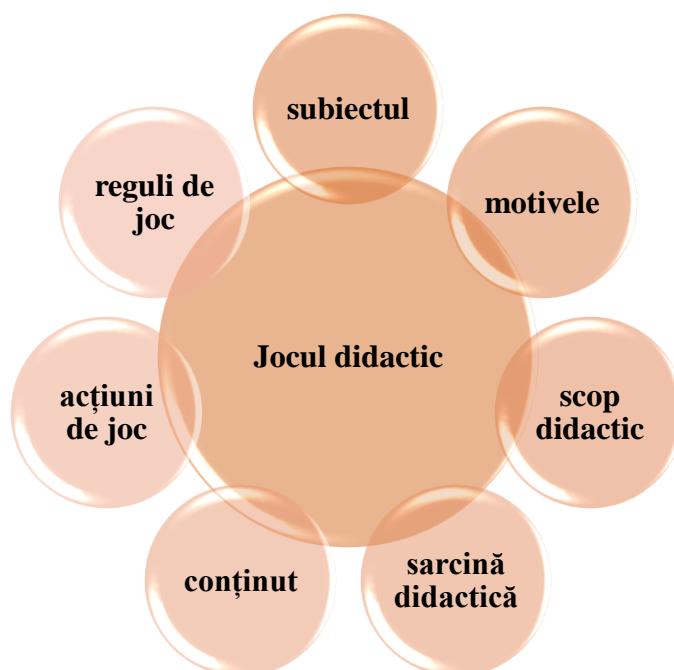


Figura1. Elementele structurale ale jocului didactic

Unii autori atribuie și alte elemente specifice jocului didactic, printre care rolul care imprimă și relații descendente din rol, numite relații de joc. Literatura de specialitate oferă jocuri didactice cu

rol, fiind mult îndrăgite de copil. Astfel, unele jocuri didactice au o structură mai complexă și includ inclusiv rolurile și relațiile de rol prezentate în figura ce urmează.

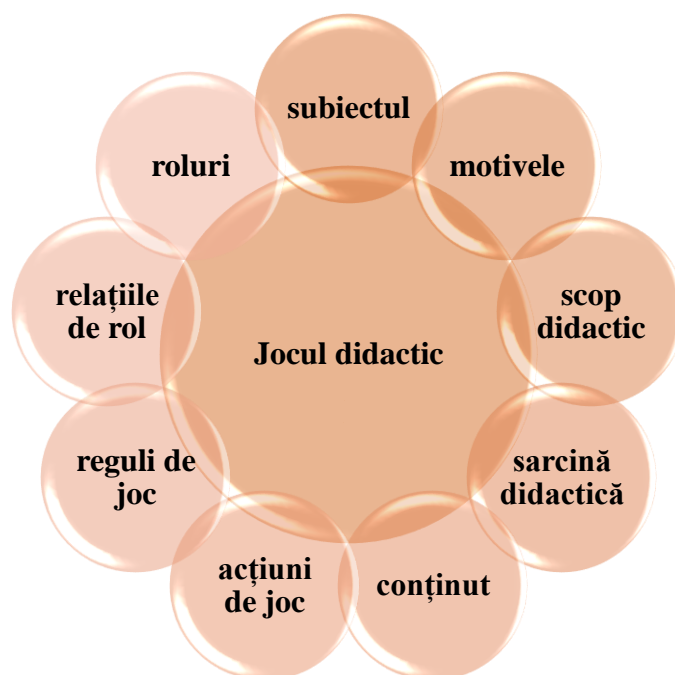


Figura 2. Elementele structurale ale jocului didactic

În continuare vom prezenta esența fiecărui element structural al jocului didactic ilustrat în figurile 1 și 2. Astfel, primul element, fiind *subiectul jocului*, reprezintă de fapt elementul - pilon al acestuia. Subiectul nu este specific doar jocului de creație ci și altor tipuri de joc, printre care și jocurilor didactice, în care subiectul este stabilit de către organizatorul jocului. Pe parcursul vârstei preșcolare există o anumită evoluție în selectarea subiectelor jocului. Spre exemplu, la vârsta de 3-4 ani se pune accent pe impresiile cele mai puternice din viața cotidiană a copiilor, în special cele din familie și din grădiniță. Subiectul obține astfel un aspect neînchegat și reflectă o arie restrânsă a realității. Jocul are un caracter imitativ evident, intervenția creativă a copiilor fiind redusă. Treptat, în baza dezvoltării generale a copilului, subiectul jocului devine mai complex, se încheagă vizibil, reflectând aspecte mai diverse ale realității înconjurătoare. În așa fel, începând cu vârsta de 6 ani copilul poate transpune în joc și situații la care nu a participat personal, dar despre care a auzit, i s-a relatat, i s-a citit; personajele fantastice, personajele „moderne” din filmele vizionate de copii.

*Motivele* pot fi diverse, spre exemplu: dorința de a „opera” cu anumite jucării, nevoia de socializare, nevoia de a adera la un grup, întemeierea unor relații de prietenie cu semenii, nevoia de autoafirmare etc.

*Scopul* în jocul didactic este înaintat și de către adult într-o formă accesibilă pentru înțelegerea copilului. Adultul, de obicei, se străduie să stabilească tangența dintre motivele prezente la copiii de diferite vârste și scopul jocului didactic. La înaintarea scopului se ia în calcul achizițiile copilului la momentul dat.

*Sarcina didactică* în jocul didactic se realizează prin sarcina de joc și este realizată de către copii. Aceasta determină acțiunile de joc, devine sarcina copilului însuși. Important este că sarcina didactică din joc este deghizată în mod deliberat și apare în fața copiilor sub forma unui plan de joc (sarcină) [6].

*Conținutul jocului* are menirea de a descrie pe larg modalități de desfășurare, detalii și conținuturi specifice jocului propus.

*Acțiunile de joc* sunt baza unui joc didactic, cu cât acțiunile de joc sunt mai variate și mai multe, cu atât acesta în sine este mai interesant și dezvoltativ pentru copii și cu atât sarcinile cognitive și de joc sunt rezolvate cu mai mult succes. În variate jocuri, acțiunile de joc sunt diferite în direcția lor și în raport cu subiecții/jucătorii. Acestea, de exemplu, pot fi acțiuni de joc de rol, ghicitori, transformări spațiale etc. Sunt asociate cu planul de joc și provin din acesta. Acțiunile de joc sunt mijloace de realizare a ideii de joc, dar includ și acțiuni care vizează îndeplinirea unei sarcini didactice.

Acțiunile de joc nu sunt întotdeauna acțiuni externe practice, atunci când trebuie să luăm în considerare cu atenție, să comparăm, să analizăm ceva etc. Acestea sunt, de asemenea, acțiuni mentale complexe exprimate în procesele de percepție, observare, comparare, reamintire a celor învățate anterior - acțiuni mentale exprimate în procesele de gândire. În jocurile în care toți copiii participă și îndeplinesc aceleași roluri, acțiunile de joc sunt aceleași pentru toată lumea. Când copiii sunt împărțiți pe grupuri în joc, acțiunile de joc sunt diferite. Acțiunile de joc nu urmează neapărat una după alta într-un fel de sistem, succesiune: ele interacționează în moduri diferite, se combină, se condiționează reciproc în procesul de desfășurarea jocului și de asimilare a conținutului cognitiv [11]. Volumul lor este, de asemenea, diferit în dependență de vârsta subiecților implicați în activitatea ludică.

*Regulile* după U. Șchiopu reprezintă acele reglementări de natură internă sau externă prin care acțiunile copiilor sunt organizate și corelate unele cu altele. Copilul învață treptat să țină cont de regulile stabilite de adult și prezentate la debutul jocului, mai mult ca atât, învață să le respecte, ceea ce reprezintă un câștig imens în scopul dezvoltării sale socio-afective și morale, dar și pregătirii către școală.

Cercetătorul rus Л.С. Выготский susține că scopul principal al *regulilor jocului* este de a organiza acțiunile și comportamentul copiilor. Regulile pot interzice, permite, prescrie ceva copiilor în joc, pot face jocul distractiv, tensionat. „Cu cât regulile sunt mai rigide, cu atât jocul devine mai tensionat și mai captivant, faptul de a crea o situație imaginară din punct de vedere al dezvoltării poate fi considerat ca o cale către dezvoltarea gândirii abstracte, dar regula asociată cu aceasta conduce la dezvoltarea acțiunilor copilului [11]. De fapt, regulile jocului didactic reglementează acțiunile de joc și conduc la *manifestarea autodidactismului* jocului didactic [12].

*Relațiile de rol* descind din rolurile desemnate în joc și respectiv regulile acestuia, fapt ce exclude interferența cu relațiile reale dintre copii. Relațiile de rol oferă anumite limite, deoarece subiecții nu relaționează așa cum și-ar dori, ci în conformitate cu regulile prescrise de rol.

*Rolurile* care se conțin în anumite jocuri didactice constituie elementul structural al acestora cu importanță semnificativă în completarea subiectului jocurilor. Rolurile pot reflecta o largă diversitate de conduite umane. Se constată că rolurile din zona profesională care dau și denumirea unora dintre jocuri sunt roluri care au sens pentru copilul preșcolar, care pot fi corelate unor instrumente profesionale specifice. Copilul va fi implicat în diferite jocuri didactice: Magazinul de jucării, Săculețul fermecat, Cioroiul înțelept etc., fiecareua corelând-i instrumente sau contexte de lucru reprezentative.

Se poate afirma că în IET, modul în care se pune la dispoziția copiilor materialul de joc pentru jocurile didactice cu roluri este deosebit de important pentru stimularea evoluției acestuia. Dacă la începutul vârstei preșcolare copiii se supun regulilor, dar nu manifestă prea mare interes pentru ele, spre sfârșitul acestei vârste se poate vorbi de o adevărată intransigență față de respectarea regulilor.

Toate elementele structurale ale jocului didactic sunt interconectate, iar absența celor principale distruge jocul. Fără o sarcină de joc și acțiuni de joc, fără regulile de organizare a jocului, un joc didactic nu este posibil. Își pierde trăsăturile și valoarea reală, nu atinge scopul instruirii și progresului.

În cazul dezvoltării vorbirii copiilor de vârstă preșcolară, valorificarea jocului didactic, ca resursă importantă în acest sens, oferă rezultate înalte în cazul implementării acestuia în combinație cu exercițiile didactice.

Cercetătorul C. Cucuș [5, p. 347] definește exercițiul didactic ca fiind o modalitate de efectuare a unor operații și acțiuni mintale și motrice în vederea achiziționării unor cunoștințe și abilități. În definirea exercițiilor didactice savantul I. Nicola, oferă o altă abordare. Astfel, acesta consideră conceptul nominalizat ca fiind acțiuni motrice sau intelectuale ce se repetă relativ identic cu scopul automatizării unor modalități sau tehnici de lucru de natură motrică (manuală) sau mintală [10, p. 476].

Jocul didactic, conform viziunii cercetătorului I. Cerghit, reprezintă o metodă de acțiune, dar nu o metodă de acțiune reală (autentică), precum exercițiul, ci o metodă de acțiune fictivă (bazată pe simulare). Acestea, se aplică de fapt înaintea jocului didactic fiind monitorizate direct de către adult ceia ce anticipă comiterea erorilor și favorizează comprehensiunea acțiunilor executate în exercițiu, dar și a rezultatelor atestate. În așa fel, este oportun să utilizăm mai întâi exercițiul didactic apoi jocul didactic, primul contribuind la o independență mai accentuată a copilului în respectarea regulilor jocului și executarea acțiunilor de joc, adică la manifestarea unui autodidactism autentic de către copil.

Exercițiul are rolul de a antrena procesele psihice, dar subliniem este important să subliniem că el nu trebuie înțeles în sensul de repetare mecanică, de imprimare repetată a unor acțiuni, ci de folosire intensivă și extensivă a unor elemente și structuri globale semnificative, proprii sarcinii de învățare, în contexte semnificative și în situații normale de viață și de comunicare.

Exercițiul oferă posibilitatea copiilor de a-și antrena priceperile. Copiii desfășoară o activitate serioasă dar în același timp distractivă, activă, participând activ. Punctul de plecare și resursele necesare exercițiului va fi expresia spontană. Pornind de la această expresie spontană, cadrul didactic poate monitoriza exercițiul, urmărind o îmbogățire a limbii și o raliere mai bună a cuvintelor la ceea ce marchează. Prin urmare, exercițiul de vorbire pornește de la o temă al cărei scop este să provoace unele comentarii spontane, care se vor dezvolta și în cursul cărora formatorul își va plasa intențiile educative.

Un joc didactic diferă de exercițiu prin faptul că respectarea regulilor jocului este solicitată nu de către pedagog precum este în cazul exercițiului, ci de către acțiunile de joc.

În continuare propunem două exerciții și un joc didactic axat pe dezvoltarea lexicului copiilor.

**Exercițiu didactic: Spune altfel**

**Scopul didactic:** exersarea copiilor în găsirea sinonimelor

**Reguli:** să găsească cât mai multe perechi de cuvinte asemănătoare.

**Acțiuni:** găsirea imaginilor, rostirea cuvintelor, recompensa, aplauze.

**Conținutul exercițiului:** pedagogul enunță anumite cuvinte, eventual cu demonstrarea imaginilor corespunzătoare, iar copiilor li se solicită să spună ce văd în imagini cu alte cuvinte decât cele enunțate de către pedagog.

De exemplu:

arbore – copac

filă – foaie

plăcere – satisfacție

gri – cenușiu

orb – nevăzător

gustos – delicios

steag – drapel

frumos – plăcut

mirat – uimit

**Exercițiu didactic: Spune invers**

**Scopul didactic:** exersarea copiilor în găsirea antonimelor.

**Reguli:** să găsească cât mai multe perechi de cuvinte cu sens opus.

**Acțiuni:** găsirea imaginilor, rostirea cuvintelor, recompensa, aplauze.

**Conținutul exercițiului:** pedagogul enunță anumite cuvinte, eventual cu demonstrarea imaginilor corespunzătoare, iar copiilor li se solicită să numească cuvinte cu sens opus și să găsească imaginile respective.

De exemplu:

noapte – zi

alb – negru

trist – vesel

|                    |                |               |
|--------------------|----------------|---------------|
| lumină – întuneric | coboară – urcă | mic – mare    |
| prieten – dușman   | râde – plânge  | pace – război |
| harnic – leneș     | înalt – jos    | lat – îngust  |

### **Jocul didactic: Batista înnodată**

**Scopul jocului:** însușirea sinonimiei ca fenomen de vocabular, îmbogățirea, consolidarea, activizarea, aprofundarea, vocabularului.

**Sarcina didactică:** să spună un cuvânt cu același înțeles, cu sens asemănător cu al cuvântului dat.

**Reguli de joc:** copiii vor respecta cerințele educatoarei. Răspunde doar copilul care a prins batista.

**Acțiuni de joc:** manipularea batistei. Elemente de mișcare.

**Resurse didactice:** o batistă înnodată.

**Conținutul jocului:** cadrul didactic spune un cuvânt și aruncă o batista înnodată printre copii. Cel la care ajunge batista trebuie să găsească un cuvânt cu același înțeles. Dacă cuvântul spus de copil este corect atunci aruncă batista (cu ghinion) mai departe, dacă nu, copilul este depunctat și „pedepsit” de către ceilalți copii (să recite, să execute diferite mișcări, să imite etc.). De exemplu: vesel – bucuros; supărat – trist; zăpadă – nea; țipă – strigă etc.

Prin analogie cu exemplul prezentat mai sus pot fi selectate/ elaborate exerciții și jocuri didactice pentru dezvoltarea și altor aspecte ale vorbirii - aspectul sonor, gramatical și, implicit, coerența vorbirii.

**Concluzii:** Jocul didactic constituie un mijloc de învățământ esențial în dezvoltarea tuturor aspectelor vorbirii preșcolarelor: fonetic, lexical, gramatical și semantic.

Autodidactismul manifestat de către copil în cadrul jocului didactic în vederea înregistrării progresului axat pe deținerea vorbirii atinge cote înalte în cazul organizării anticipate jocului a exercițiilor didactice.

Instruirea prin aplicarea exercițiilor și jocurilor didactice contribuie la formarea unor preacizități valorice pentru competența lingvistică și competența de comunicare, implicit deschiderea spre atare competențe.

Rolul primordial al jocului didactic este de a facilita propulsarea preșcolarelor în activitatea de învățare, exercitând o influență semnificativă nu numai asupra vorbirii și gândirii, ci și asupra întregii personalități a acestuia.

Jocul contribuie la dezvoltarea trăsăturilor volitive, a autocontrolului, a spiritului de independență, a disciplinei conștiente, a perseverenței, sociabilității, precum și a multor alte calități și trăsături incipiente de caracter, inclusiv trăsături de personalitate.

### **Bibliografie**

1. Botnari, V., Stah, D., Roșca, E. Aprofundarea lexicului copiilor preocupare a educației de calitate. În: Materialele Conferinței Științifice Internaționale „Limbă Etnie Comunicare”, Ediția a 3-a, US Comrat, 2015, pp. 58-65.
2. Botnari, V., Ștral, N. Efectele strategiilor acționale de formare la elevii mici a competențelor lingvistică, de citire și scriere în contextul respectării interconexiunii. În: Materialele Conferinței științifico-practică națională cu participare internațională: Reconceptualizarea formării inițiale și continue a cadrelor didactice din perspectiva interconexiunii învățământului modern general și universitar, vol. I, Chișinău, 2017. pp.182-190. ISBN 978-9975-76-214-4.
3. Botnari, V., Triboi, T. Independența formării noțiunilor de gen și dezvoltării lexicului la copiii de vârstă preșcolară mare. În: Materialele conferinței științifice a studenților. Chișinău: UST, 2008. pp.129-132. ISBN 978-9975-9777-5-3.
4. Botnari, V., Vrînceanu, M., Baranov, M. Ghidul cadrelor didactice pentru educație timpurie și preșcolară. ME al R.M. Ed. a 2-a. Chișinău: S.n., 2014, 250 p. ISBN 978-9975-9983-9-0.
5. Cucuș, C. Pedagogie. Ediția a III-a revăzută și adăugită. Iași: Polirom, 2014. 536 p. ISBN 978-973-4640-41-6.
6. Elementele structurale ale jocului [citată 08.01.2022]. Disponibil: <https://ro.scribd.com/document/408870931/jocul-didactic>
7. Jocul – o perspectivă pedagogică [citată 07.01.2022]. Disponibil: [https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag\\_file/Jocul\\_o%20perspectiva%20pedagogica.pdf](https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/Jocul_o%20perspectiva%20pedagogica.pdf)
8. Jocuri didactice pentru dezvoltarea limbajului și a comunicării [citată 09.01.2022]. Disponibil: <https://www.slideshare.net/mary2171/jocurididacticepentrudezvoltarealimbajului-icomunic-rii>.
9. Mocanu, L. Învăță jucându-te, jocuri și exerciții verbale pentru cei mici. Chișinău: Ruxanda, 1998.
10. Nicola, I. Tratat de pedagogie școlară. București: Aramis Print, 2003, 576 p. ISBN 973-8473-64-0.
11. Структура дидактических игр для дошкольников [citată 07.01.2022]. Disponibil: <https://pedkopilka.ru/vospitateljam/struktura-didakticheskikh-igr-dlja-doshkolnikov.html>
12. Усова, А.П. Обучение в детском саду. Москва: Просвещение, 1981, 176 с.