

JOCUL DIDACTIC – MIJLOC DE INSTRUIRE A ELEVILOR DE VÂRSTĂ ȘCOLARĂ MICĂ

GARBUZ Stela, masterandă UST

SILISTRARU Nicolae, prof. univ., UST

Rezumat. *Jocurile angajează întreaga personalitate a elevului, constituind adevărate mijloace de evidențiere a capacităților creatoare, dar și metode de stimulare a potențialului creativ, ne referim la creativitatea de tip școlar, manifestată de elevi în procesul de învățământ, dar care pregătește și anticipează creațiile pe diferite coordonate.*

Cuvinte cheie: *jocul didactic, factor, elevi de vârstă școlară mică, formare a motivelor de învățare..*

Summary. *Games engage the whole personality of the student, being real means of highlighting the creative capacities, but also methods of stimulating our creative potential; we refer to school-type creativity, manifested by students in the educational process, but which prepares and anticipates creations in different coordinates.*

Keywords: *didactic game, factor, young school age students, training of learning motives.*

Orice cadru didactic pasionat încearcă să răspundă la multiple întrebări ivite în activitatea zilnică. De ce nu progresează toți elevii în același fel? Cum poate să-și structureze demersul didactic pentru ca toți elevii să înțeleagă? Cum poate să-i ajute pe cei care asimilează mai greu. Un prim răspuns ar fi că trebuie să accepte existența diversității dintr-o clasă. Este cunoscut faptul că fiecare elev are propriile sale capacități intelectuale, diferite de cele ale altor colegi, că fiecare are stilul său propriu de a învăța și fiecare are nevoile sale în privința asimilării de informații. Pentru cadrul didactic, unul dintre cele mai importante aspecte ar fi nevoia sa de adaptare la necesitățile copiilor, oricare ar fi acele necesități și oricare ar fi copiii, fie că sunt elevi cu CES, fie că pur și simplu sunt elevi cu un ritm mai lent de învățare. Cel mai important aspect avut în vedere ar fi ca predarea în cadrul diversității să implice învățarea pentru fiecare individ în parte. Este necesar să ținem cont de interesele fiecărui elev, de experiențele și orientările lui. Respectarea acestei condiții reprezintă un pas important în educația elevilor și integrarea lor în societate, după absolvirea școlii. Pentru transmiterea cunoștințelor am utilizat multe modalități, cea mai convenabilă fiind jocul. S-a dovedit a fi o metodă eficientă și convingătoare.

Este demn de luat în seamă afirmația lui Lucian Blaga că „Înțelepciunea și iubirea copilului e jocul”. Prin joc, copilul se dezvoltă intelectual, moral și fizic [2]. O trăsătură comună o formează simțul de răspundere, care apare atât în joc, cât și în muncă. În joc simțul de răspundere se manifestă prin grija copilului față de jucării, utilizează, prin respectarea cerințelor și regulilor jocului.

Jocul este o activitate care nu vizează producerea unor valori materiale și culturale, cu toate acestea el îl deprinde pe elev cu eforturile fizice și intelectuale de mai târziu. Într-un joc bine organizat

elementele acestuia se întrepătrund cu cele de muncă. Este foarte important să se asigure în viața elevilor o justă proporționare a jocului cu munca, a elementului distractiv cu efortul fizic și intelectual. Jocul contribuie la dezvoltarea spiritului de inițiativă al copiilor, prin el se obișnuiesc să depună eforturi fizice și intelectuale, să învingă obstacole apărute în procesul desfășurării lui.

Datorită conținutului și modului lor de desfășurare, *jocurile didactice* sunt mijloace eficiente de activizare a întregului colectiv al clasei, *dezvoltă spiritul de echipă, formează și dezvoltă unele deprinderi practice elementare și de munca organizată*. Jocul didactic este o metodă didactică eficientă de stimulare a motivației superioare din partea elevului, exprimată prin interesul său nemijlocit față de sarcinile pe care le are în urma eforturilor depuse la realizare. Jocurile didactice acționează favorabil și asupra elevilor cu rezultate slabe la învățătură, sporindu-le performanțele și încrederea în capacitățile lor, siguranța și promptitudinea în răspunsuri, dezvoltând astfel potențialul creator al acestuia. Fiind organizat cu pricepere, jocul este nu numai o ocupație distractivă, ci și activitatea ce contribuie la formarea *motivelor de învățare* și dezvoltarea generală a elevilor [1;3].

Aplicarea jocurilor didactice în procesul educației elevilor de vârstă școlară mică , în afara sarcinilor cognitive, realizează sarcini *formativ-educative* ale procesului de învățământ. Adică, prin utilizarea jocurilor didactice:

- se dezvoltă spiritul de inițiativă și independență în muncă, precum și spiritul de echipă;
- se dezvoltă spiritul creator și de observație, atenția, disciplina și
- ordinea în desfășurarea unei activități;
- se formează deprinderile de a munci corect și rapid.

Abordând problema *jocurilor didactice* din punct de vedere psihologic, considerăm că ele pot servi educației creativității la nivelul claselor primare, în funcție de capacitățile de selecție, structurale și creative ale pedagogului.

În procesul de educație jocul didactic se utilizează demult ca factor de formare și mijloc de stimulare a motivelor față de învățătură. El contribuie la intensificarea activității de învățarea elevilor, menită să rezolve anumite sarcini instructive.

În procesul jocului didactic elevul se află în două planuri: în planul jocului propriu-zis și în cel al realității. Jucătorul trebuie să țină cont de faptul că el este participant la o situație condițională și, în același timp, să nu observe acest lucru. Situația de joc reprezintă o anumită amplasare a învățătorului și elevului în câmpul de joc, în spațiul de joc și această situație conține și raporturile, relațiile dintre componentele jocului și persoanele participante. Adică situația de joc constituie o caracteristică dinamică ce include raporturile spațiale, de activitate și cele personale. Situația de joc determină apariția și existența jocului [6].

Pentru realizarea jocului mai sunt necesare *condiții obiective, cât și subiective*. Cele subiective sunt create de către pedagog, iar cele obiective apar la elevi în procesul de soluționare a problemei

puse în fața lor. În cadrul fiecărui joc se pune o problemă concretă și în soluționarea ei constă sensul jocului. Anume problema dă jocului un caracter formativ. Conținutul instructiv al jocului este determinat de problema care este o prioritate strict determinată și se supune în întregime scopului didactic propriu-zis. Problemele instructive în jocul didactic nu se anunță direct, ci într-o formă camuflată.

Jucându-se elevul nu-și pune scopul să învețe, dar în rezultatul jocului el, totuși, învață ceva. Învățătura decurge în mod premeditat și anume în aceasta constă sensul profund al jocului didactic. Problema acționează în două planuri: de joc, ce se referă la elevi și educativ, care se referă la învățător. Existența problemei didactice asigură trecerea de la activitatea de joc la activitatea de studiere și contribuie la faptul că, pe măsura acumulării de cunoștințe, interesul elevilor față de joc trece pe planul al doilea. Se pare că anume delimitarea problemei instructive de cea de joc constituie cea mai dificilă etapă. Când îndemnăm elevii să efectueze anumite acțiuni în cadrul jocului noi, de fapt, îl îndemnăm să soluționeze problema de joc. Dar paralel, pedagogul are și scopul său educativ: de a învăța elevii să compare, să confrunte, să generalizeze, să memoreze. Soluționarea acestei probleme nu este sesizată de către jucători, deoarece ea este o acțiune intelectuală. Putem afirma că problema de joc se manifestă în plan exterior prin acțiuni cu materiale sociale, pe când problemele instructive se realizează în plan interior, manifestându-se prin alegerea independentă de către elevi a metodelor de activitate intelectuală pentru îndeplinirea sarcinii de joc. Învățarea prin intermediul jocului este o învățare lentă. Astfel putem menționa câteva elemente:

Regula. Anume regulile orientează jocul în albia indicată, îmbină problemele didactice cu cele de joc, organizează comportarea și relațiile reciproce dintre elevi. Fără niște reguli stabilite acțiunile de joc s-ar dezvolta haotic și scopurile instructive ar putea rămâne nerealizate. Regulile conțin norme morale, cerințe fără de comportarea elevilor, coordonează relațiile reciproce dintre jucători și, deci ele conțin un factor de educație.

Determinând comportarea elevilor, asigurăm tuturor participanților condiții egale, respectarea lor educă la elevi onestitatea, sinceritatea. Elevii îmbină interesele personale cu cele ale colegilor, învață să se supună cerințelor generale și chiar să lupte pentru respectarea normelor de comportare în colectiv.

Acțiunile. Ele dirijează jocul, păstrându-i complexitatea sa, trezesc interesul elevilor și determină activitatea lor emoțională față de joc, controlează respectarea regulilor de joc. Ele constituie fundamentul jocului, parcă ar fi desenul jocului. Se disting acțiuni exterioare (a privi, a monta) și acțiuni interioare (a observa, a compara). Acțiunile jocului trebuie să fie considerate acele acțiuni pe care le întreprind copiii în procesul jocului.

Starea afectivă a jocului include toate emoțiile pe care le are fiecare elev în timpul jocului. Starea afectivă a jocului reprezintă o așteptare sau însăși plăcerea obținută în urma unui activism de

natură fizică, intelectuală sau socială, manifestat într-o atmosferă convențională liberă, creatoare sau prin disciplina de joc, umor sau competiție.

Rezultatul. Fiecare joc didactic trebuie să aibă un rezultat anumit. Se disting rezultate pentru elevi și pentru pedagog sau altfel numite rezultat de joc și rezultat educativ. Rezultatul pentru pedagog este indiciul nivelului atins de către elevi în acumularea de cunoștințe, norme de comportare și aplicarea lor, în stabilirea relațiilor reciproce dintre elevi în timpul jocului. Rezultatul pentru elevi reprezintă o anumită realitate, un succes, de exemplu, dezlegarea ghicitorilor, cuvintelor încrucișate, integramelor, executarea însărcinărilor jocului. Pedagogul trebuie să atragă o atenție deosebită ca să observe ceea ce se evidențiază mai pregnant în obiect, dar nu ceea ce este esențial. În perioada școlară la elevi au loc schimbări esențiale în procesele memoriei. Ei memorizează cu ușurință ceea ce generează sentimentele puternice, ceea ce este interesant, ce îi face să aibă emoții puternice. Se memorează mai bine materialele intuitive. Se însușește materialul care se bazează pe ilustrații. Învățătorul trebuie să țină cont de acest specific și să aplice metode variate de instruire și educație. Pe lângă aceste metode un loc deosebit îl ocupă ghicitorile, poeziile, cântecele.

Pentru organizarea procesului instructiv învățătorul trebuie să cunoască specificul gândirii elevilor de vârstă școlară mică. Pentru gândirea lor este specifică compararea rectilinie. Ei observă sau numai asemănarea, sau numai deosebirea. Gândirea logică se află în stadiu de formare. Cel mai des în școală se aplică metode de educare și instruire care sunt prea îndepărtate de joc. Elevului i se arată, i se povestește, înaintează cerințe față de el, este controlat, încurajat sau sancționat. Asemenea procedee sunt admisibile, chiar se pot înregistra anumite succese în educarea la micii școlari a sânguinței, acurateței și altor deprinderi utile și necesare a unor trăsături de comportament [3]. Pedagogul V. Suhomlinski spunea: „*Fără joc nu există și nu poate exista dezvoltarea intelectuală. Jocul este scânteia ce aprinde focul curiozității și cercetării*” [7].

Jocul didactic constituie un mijloc pedagogic polifuncțional. El constituie o metodă specifică de instruire și educație, care influențează asupra sferei emoționale și intelectuale ale elevului astfel la elev formându-se independența în adoptarea deciziilor, se formează deprinderi de cooperare, se însușesc și se consolidează cunoștințe, se formează calități pozitive de comportare, contribuie eficient la formarea motivelor de învățare.

Recomandările curriculumului școlar, precum și cele ale altor documente normative care orientează activitatea didactică în ciclul primar, după care 10–15 minute din orele de curs vor fi rezervate activităților în completare, trebuie interpretate în mod creator, atât în privința conținutului și a formelor de organizare, cât și a locului lor în momentele cele mai potrivite ale orelor de curs.

Considerăm drept moment-cheie al învățătorului, că jocul didactic influențează benefic asupra stării emoționale a elevilor.

În concluzie menționăm:

- Jocurile didactice pot fi folosite la toate tipurile de lecții.

- Jocurile didactice dezvoltă activitatea de gândire a elevilor, le activează atenția la lecție.

Interesul față de jocul didactic trece treptat, într-un interes către procesul de învățare.

- Cu ajutorul jocurilor didactice se formează și se dezvoltă atât motivele de învățare cât și calitățile personale ale elevilor.

- Este necesar să folosim jocurile didactice atunci când se reactualizează materia de studiată, când elevii se simt obosiți, întâlnesc dificultăți de percepere și înțelegere a materiei de studiu, pentru a forma la elevi tendința de a activa în echipă în organizarea activităților extradidactice pe obiecte, etc.

- Prin joc, gândirea elevilor este mereu solicitată și se află în continuă formare și dezvoltare.

- Jocurile didactice pot fi folosite ca minute fizice și de distracție în cadrul lecției.

- Prin joc inițiativa elevilor crește, ei devin mai curajoși, mai degajați.

- Jocul didactic ne oferă prilejul de a afla mai ușor cum gândesc elevii și de a modela logica gândirii lor.

Bibliografie

1. Bajenova, I. M. Sondaje pedagogice. Chișinău: Editura Lumina, 1990. 380 p.
2. Blaga, L. Trilogia culturii. București, Ed. Pentru literatura universală, 1969, 318 p.
3. Chelcea, S., Puț, P. Enciclopedie de psihosociologie, Editura Economica, București, 2003. 392 p.
4. Cosmovici, A., Iacob, L. Psihologia școlară. Iași: Polirom, 1999. 304 p.
5. Joița, E. Educația cognitivă. Iași: Polirom, 2002. 248 p.
6. Macovei, E. Pedagogie. Teoria educației. București: Aramis Prut, 2001.
7. Сухомлинский, В. А. Избранные произведения: в пятих томах. Киев: Ряданская школа, 1979–1980.