

ASPECTE DE UTILIZARE A JOCULUI DE ROL LA NIVELUL PRIMAR DE ÎNVĂȚĂMÂNT

*Natalia Popa, lector univ., dr.,
Universitatea Pedagogică de Stat „Ion Creangă” din Chișinău,*

*Liliana Saranciuc-Gordea, dr., conf. univ.,
Universitatea Pedagogică de Stat „Ion Creangă” din Chișinău,*

*Irina Ivasi, învățătoare,
Gimnaziul „Maria Bieșu”, s. Volentiri, r. Ștefan-Vodă*

ASPECTS OF USING ROLE-PLAYING AT THE PRIMARY EDUCATION LEVEL

*Natalia Popa, PhD, Univ. lector,
„Ion Creanga” State Pedagogical University of Chisinau
ORCID:0000-0002-9296-1284
popa.natalia@upsc.md*

*Liliana Saranciuc-Gordea, PhD, Assoc. Prof.,
„Ion Creanga” State Pedagogical University of Chisinau
ORCID:0000-0001-6815-782X
gordea.liliana@upsc.md*

*Irina Ivasi, teacher,
Gymnasium „Maria Biesu” from Volentiri, reg. Stefan Voda
ORCID:0009-0006-0322-3412
ivasi94@mail.ru*

CZU: 373.3.025

DOI: 10.46727/c.v2.24-25-03-2023.p362-366

Abstract. The given article elucidates some scientific, normative and applied aspects with reference to the role play - the primary level of education: definition, structure, components, functions. It displays: the formative-developmental possibilities that are accessible to the learner in the field of education through the role play; the facets of role-play type of learning; didactic peculiarities of the role-playing game. An example of a projective approach is proposed, customized with some instructional sequences adapted to specialized sources in order to capitalize on the role play in school subjects - the primary level of education.

Keywords: game, didactic game, role play, simulation game, interactive strategy, social behavior skills in game-based learning.

Sursele științifice psiho-pedagogice (D. Elkonin, L. Vîgotsky, A. Leontiev, I. Cerghit, S. Cristea etc.) menționează că *jocul* este definit și analizat la nivel de:

- activitate psihică cu statut de strategie de instruire în învățământul preșcolar;
- metodă didactică în cadrul disciplinelor școlare bazate pe acțiune practică pentru realizarea obiectivelor acestor discipline la nivelul primar de învățământ.

Prin prisma *structurii de bază a jocului* și a *componentei sale fundamentale de rol* și operațiile organice legate de acesta, cu funcția sa generală (de recreare a realității prin imitarea adultului și prin asumarea unor roluri) se prefigurează pedagogic *jocul didactic* și *jocul de rol* [apud, 1, pp. 53-54].

La nivelul *teoriei pedagogice a jocului* (R. Doron, F. Parot) prin „tipologia jocurilor” se poziționează *jocul de rol* (psihodramă/sociodramă), care implică improvizații dramatice *cu scop terapeutic sau formativ* [ibidem].

În viziunea cercetătorului J. Moreno *jocul de rol* face parte, în context educațional, din tehnicile psihodramatice ca o metodă creativă, unde:

- se joacă propriul rol de către o persoană;
- se stimulează autocunoașterea;
- se învață modalități de relaționare adecvată;
- se produc modificări în sfera personalității prin mecanismul armonizării imaginii de sine cu sfera comportamentală etc. [apud, 2].

După M. Schejbal (2010), *jocul de rol* oferă, în domeniul educației, posibilitate educabilului de a câștiga deprinderi și de a-și forma atitudini, influențându-i, astfel, relațiile cu cadrul didactic, grupul și întregul proces educațional [3, p. 17].

În contextul metodologiei educative, *jocul de rol* se refigurează prin atmosfera sau tonul de joc, stabilit de instructor prin responsabilitatea de a oferi instrucțiuni clare, atunci când implică un grup într-un joc de rol. Tot instructorul stabilește regulile de bază și limitele, poate opri jocul, când observă că se pierde realismul, caracterul și valoarea educativă a jocului. Astfel, prin intermediul *jocului de rol*, *participanții învață* din experiență și le permite să:

- experimenteze modul în care ei ar face față unei anumite situații;
- spună un punct de vedere/o decizie spre o acțiune concretă;
- obțină schimbarea unei atitudini;
- exercite control asupra sentimentelor și emoțiilor [4, p. 77].

După M. Bocoș (2002), procesul de învățare bazat pe joc de rol reprezintă *modalitatea de participare activă și interactivă a elevilor în procesul didactic*, care constă în desfășurarea activităților de simulare de relații interumane, profesioni, status-uri sociale, funcții, activități, fapte, situații, stări de lucru, fenomene, activități, urmate de analiza reprezentărilor, sentimentelor, atitudinilor observate în timpul interpretării personajelor [5, p. 1].

Din perspectiva dată, se prefigurează *definiția postmodernă a jocului de rol* ca tehnică de explorare a situațiilor din viața reală a elevilor în interacțiune controlată cu alte persoane pentru testarea strategiilor mediului ludic abordat [6, p. 20]. Definiția jocului de rol abordată este extinsă prin mai multe accepțiuni teoretico-aplicative:

- parte a procesului de învățare activă și a strategiei de predare;
- varietate de elemente ludice (teatrul, simulările, jocurile și demonstrațiile de cazuri reale), legate de orice subiect educațional;
- strategie de experimentare/empatizare cu și la diverse probleme sociale, cognitive etc.;
- mod atractiv de exprimare a atitudinii față de o anumită problemă în scop de învățare prin obiective SMART;
- ansamblu de componente similare oricărui alt joc de roluri (stabilirea unei situații imaginare; unui loc real/imaginar al acțiunii; actorilor care vor juca anumite roluri);
- posibilitate de a câștiga experiență în dezvoltarea capacității de înțelegere a anumitor situații reale, zilnice din perspectiva „altcuiva” [ibidem, pp. 20-21].

În *metodologia didactică*, *jocul de rol* (W. Okon, I. Cerghit, I. Radu, L. Ezechil, I. Dumitru etc.) se poziționează în categoria *strategiilor de instruire de tip interactiv*, aducând actorii relației educaționale într-o relație de parteneriat pentru realizarea unei sarcini de colaborare, parcurgând următorii pași în aplicare [7, pp. 135-136]:

- definirea problemei care va face obiectul jocului de rol;
- stabilirea/imaginarea situației;
- determinarea rolurilor ce vor fi îndeplinite de elevi (4-5 roluri);
- distribuirea rolurilor urmărindu-se crearea unei relații empatice cu personajul care va fi jucat;

- instruirea participanților (și a observatorului dacă este cazul);
- jucarea rolurilor;
- analiza și discutarea situațiilor;
- reținerea unor concluzii [8, p. 402].

La nivelul *primar, jocul de rol*, după H. Catalano și I. Albușescu (2020), poate fi abordat la toate disciplinele din ciclul primar, în funcție de conținuturile învățării și obiectivele stabilite de către cadrul didactic [9, p. 402].

În sensul dat, actualul *Curriculum* (2018) menționează că proiectarea strategiilor didactice se realizează personalizat de învățător, promovând diversificarea și personalizarea strategiilor didactice orientate spre învățarea activă; a învăța să înveți; formarea de competențe; dezvoltarea creativității elevilor [10, pp. 198-199].

Actualul *Ghid* (2018) la disciplina „Dezvoltarea personală” (DP în continuare) în cl. I-IV evidențiază predominarea metodelor de simulare și jocului didactic în cadrul activităților de învățare, dezvoltând experiențele personale ale elevilor în manieră integrată și raportate la ceea ce gândesc, simt și cum se comportă [11, pp. 228-229].

Astfel, autenticitatea experiențelor de învățare ale elevilor va fi demonstrată atunci când aceștia vor aplica competențele explorate, descoperite și exersate la această disciplină în contexte de învățare diferite [ibidem, p. 235]. De asemenea, în ghid se accentuează că un rol important revine *metodelor art-creative* ce presupun utilizarea unor modalități artistice de exprimare prin desen, mișcare, mimică, modelaj, piese de teatru, exerciții de energizare, care îl fac pe elevul de vârstă școlară mică să se simtă bine și să dorească să se implice în activitate.

În contextul științific propus de autoarea M. Schejbal (2010), se menționează că pentru a folosi eficient jocul de rol cadrul didactic trebuie să fie suficient de abil, iar această abilitate profesională trebuie formată și dezvoltată în metodologia jocului de rol [3, p. 17]. Acest deziderat este stipulat în actualele *Standarde* (2018) [12, p. 7].

Din perspectiva abordărilor de mai sus, propunem un exemplu de demers proiectiv la disciplina DP pentru fiecare clasă la un anumit modul, demers curricular și subiect de lecție [10, pp. 179-197], raportate la poziționarea jocului de rol și a simulării în rubricarea curriculară „Activități de învățare și produse școlare” la disciplina DP cl. I-IV” [ibidem, pp. 180-197]:

Cl.	Modulul	Demersul curricular	Subiectul
I	Modulul 1. „Arta cunoașterii de sine și a celuilalt”	- dramatizarea unor situații cu adulții și cu semenii în mediul școlar	„Arta comunicării: ascult, înțeleg, mă exprim”
II	Modulul 1. „Arta cunoașterii de sine și a celuilalt”	- de imitare a dispozițiilor, emoțiilor cu ajutorul mimicii, gesturilor, limbajului	„Semne verbale și nonverbale ale emoțiilor: mimică, gesturi, poziții ale corpului, reacții fizice”
III	Modulul 1. „Arta cunoașterii de sine și a celuilalt”	- în perechi și/sau în grup pentru sesizarea nevoii de intimitate a fiecăruia	„Rolul și necesitatea spațiului personal”
IV	Modulul 2. „Asigurarea calității vieții”	- de simulare a unei acțiuni din viața reală, care demonstrează demnitate și respect	„Modalități de manifestare a demnității și respectului”

În continuare vom desfășura unele secvențe instrucționale adaptate la sursele de specialitate cu recomandări de valorificare a jocului de rol în cadrul disciplinelor școlare la nivelul primar de învățământ (G. Lemeni, L. Mihalca, C. Mih, V. Terguță, I. Moldovanu, C. Cemortan, A. Raykova etc.).

Clasa a IV-a

Modulul 2. „Asigurarea calității vieții”.

Unități de competențe: 2.3. Aprecierea importanței respectului față de sine și cei din jur, a demnității, onestității, bunelor maniere [10, p. 194].

Joc de rol. Demers curricular: de simulare a unei acțiuni din viața reală, care demonstrează demnitate și respect [ibidem].

Subiectul: „Modalități de manifestare a demnității și respectului”.

Obiective pentru secvența de lecție „Realizarea sensului” pasul „Procesează informația!”. La finele lecției elevul va fi capabil să identifice nevoile persoanelor cu dizabilități; să rezume despre respectul persoanelor din jur: demnitate, onestitate, bune maniere.

Desfășurare:

Se informează elevii că vor fi implicați într-un joc din care vor învăța despre nevoile persoanelor cu dizabilități.

Se solicită elevilor să formeze echipe de lucru în grup (a câte 4 membri fiecare). Se anunță elevii că, în interiorul grupelor, fiecare membru va juca rolul unei persoane cu dizabilități:

- cu deficiențe de vedere (va fi legat cu o eșarfă la ochi);
- cu deficiențe de vorbire (îi vor fi lipite buzele cu o bandă adezivă);
- cu deficiențe de auz (surd) (îi vor fi astupate urechile cu căști);
- cu deficiență motrică (îi vor fi legate mâinile la spate cu o eșarfă).

Fiecare grup primește spre rezolvare aceeași sarcină: să construiască un obiect din piese *Lego*, să realizeze un *Puzzle* simplu, să construiască o casă din cutii de chibrituri etc., în funcție de interesele copiilor. Singura regulă a jocului este ca fiecare echipă să-și rezolve sarcina doar cu resursele pe care le are la dispoziție, fără să ceară ajutor din afară. Elevii sunt atenționați că pot comunica în interiorul grupului de lucru în orice manieră doresc atât cât le permit dizabilitățile impuse.

Pentru sarcinile propuse elevilor se va urmări cu atenție posibilele reacții de revoltă sau nemulțămire în grupurile de lucru. De asemenea, elevii vor fi ajutați să se manifeste adecvat.

După finalizarea sarcinilor de lucru în grup, se vor aduna materialele și va continua activitatea printr-o discuție cu întreaga clasă:

- Cum v-ați simțit știind că sunteți dependenți de alții pentru a realiza această sarcină?
- Care sunt nevoile persoanelor cu dizabilități?
- Ce putem face pentru a ajuta persoanele cu diverse dizabilități?
- În viața voastră ați avut de-a face cu persoane cu dizabilități? (descrieți)
- Cum le-ați ajutat? (descrieți)
- Cum pot oamenii să dobândească aceste deficiențe?
- Cum ne putem proteja de accidente care provoacă diverse handicapuri?
- De ce uneori oamenii evită să comunice cu persoanele cu dizabilități?
- În ce măsură considerați că mila și compasiunea sunt atitudini folositoare?

Obiective pentru secvența de lecție „Extindere” pasul „Acționează”. La finele lecției elevul va fi capabil să planifice modificări la nivelul instituției pentru a răspunde nevoilor persoanelor cu dizabilități, în baza proiectului individual.

Se cere elevilor, pentru următoarea lecție, să observe diverse instituții din oraș, pentru a identifica în ce măsură ele răspund nevoilor persoanelor cu dizabilități. Iar ca produs se va realiza proiectul individual prin care elevii vor:

- prezenta observațiile lor asupra instituțiilor publice din localitatea lor;
- propune printr-un plan modificări la nivelul unei instituții pentru a răspunde nevoilor persoanelor cu dizabilități.

Pentru realizarea și evaluarea produsului individual se prezintă criteriile de succes [13, p. 50]: PT6. Proiect. Produsul.

Concluzii:

Procesul de utilizare a jocului de rol la disciplina DP în clasele primare se va focaliza pe 3 dimensiuni calitative:

- Respectarea pașilor de pregătire (identificarea problemei; crearea narativului/poveștii; construirea personajelor; pregătirea mediului).
- Respectarea pașilor de desfășurare (încălzirea; demonstrația; selecția participanților; pregătirea scenei; pregătirea observatorilor; jocul de rol propriu-zis; ieșirea din rol).
- Respectarea secvențelor de evaluare a experienței de implicare proprie a elevului (reflecția proprie cu privire la rolul jucat; discuția liberă despre emoțiile și sentimentele produse de rolul jucat; reproducerea emoțiilor și sentimentelor etc.).

BIBLIOGRAFIE

1. CRISTEA, SORIN, Jocul – o perspectivă pedagogică. În „Didactica Pro...”, Nr.2(60). Chișinău 2010, pp. 53-56. Disponibil: http://www.prodidactica.md/revista/Revista_60.pdf
2. STANCU, IOANA, Mic Tratat de Consiliere Psihologică și Școlară. București: Ed. Sper, Colecția Caiete Experiențiale, 2005. Disponibil: <https://www.scribd.com/document/63674888/Mic-Tratat-de-Consiliere-Psihologica-Si-Scolara>
3. SCHEJBAL, MARIA, Căutarea creativității. Bielsko-Biala: POTENS, 2010. ISBN: 978-83-926612-6-9. Disponibil: http://potens.home.pl/POTENS/publication/potens_rumunia.pdf
4. SARANCIUC-GORDEA, LILIANA, Managementul clasei (suport de curs opțional). Chișinău: UPSC, 2017. Disponibil: http://dir.upsc.md:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/2676/Managementul_clasei-Suport-curs-opțional.pdf?sequence=1&isAllowed=y
5. Învățarea bazată pe joc de rol. În „PDFCOFFEE”. Disponibil: <https://pdfcoffee.com/invatarea-prin-joc-de-rol-pdf-free.html>
6. Ghid și scenarii de testare a metodologiei de joc pentru educatori. Rzeszow: Proiectul Erasmus+ Games for Tolerance (Erasmus+ Jocuri pentru toleranță), Polonia, 2022. Disponibil: https://cpip.ro/wp-content/uploads/2022/01/T-Games_IO2_RO.pdf
7. RADU, ION, EZECHIL, LILIANA, Didactica. Teoria instruirii. Pitești: Ed. Paralela 45, 2006. ISBN 973-697-230-5
8. STANCIU, MIHAI, Didactica postmodernă. Fundamente teoretice. Suceava: Editura Universității Suceava, 2007. ISBN 973-8293-99-5
9. CATALANO, HORAȚIU, ALBULESCU, ION, Sinteze de pedagogie generală. București: DPH, 2020. ISBN 978-606-048-145-4
10. Curriculum Național. Învățământul primar. Chișinău: MECC 2018. Disponibil: https://mecc.gov.md/sites/default/files/curriculum_primare_site.pdf
11. Ghid de implementare a curriculumului pentru învățământul primar, Chișinău: MECC, 2018. Disponibil: https://mecc.gov.md/sites/default/files/ghid_curriculum_primare_rom_5.pdf
12. Standardele de competență profesională ale cadrelor didactice din învățământul general. Chișinău: MECC, 2018. Disponibil: https://mecc.gov.md/sites/default/files/standarde_de_competenta_profesionala_ale_cadrelor_didactice_din_invatamantul_general.pdf
13. Metodologia privind evaluarea criterială prin descriptori în învățământul primar clasele I-IV, Chișinău: MECC, 2019. Disponibil: https://mecc.gov.md/sites/default/files/mecd_1-4_15.11.20191_site.pdf