

## **Dezvoltarea personalității și a capacităților intelectuale utilizând jocul educativ la ciclul primar**

Pornind de la viziunea marilor filozofi și psihologi care prezintă jocul ca și concept, Eduard Claparede era de părere că „Jocul reprezintă puntea care leagă școala de viață.”

În opinia lui Geissler, jocul apare ca o ”spontaneitate spontană”, această formulare tautologică subliniind în fapt aspectele de amuzament și relaxare specifice jocului.

Și viziunea lui Ioan Cerghit este interesantă, întrucât prezintă jocul ca o activitate fizică sau mentală, spontană sau urmărită, prin ea însăși generatoare de distracție, plăcere și relaxare.(slide 2)

De la opiniile filozofice și din experiența noastră cu copiii, desprindem următoarea definiție a jocului: “Jocul este un excelent mijloc de activare a potențialului cognitiv, de stimulare creativă și de integrare psiho-socială, modelând în primul rând, personalitatea copilului.”(slide 3)

Ne-am putea întreba multe lucruri despre joc, dar nicicând nu am găsi un răspuns ca cel al lui Jean Chateaux care se întreabă: „De ce se joacă copilul?„ și descoperă că „A ne întreba de ce se joacă copilul, înseamnă a ne întreba de ce este copil, deci nu ne putem imagina copilăria fără răsete și jocurile sale.

Accentuăm astfel importanța jocului din prisma valențelor lui formative:

- Prin joc, copilul este pus în situația de explorare a realității;
- Este cel mai important mijloc de dezvoltare a limbajului sub toate aspectele sale;
- Dezvoltă atenția, gândirea, creativitatea, conștiința și conduita morală.(slide 4)

Jocul, în genere, influențează pozitiv evoluția copilului din punct de vedere intelectual, social, afectiv, motric, estetic și voluțional.

Pornind de la această premisă, Jean Piaget a evidențiat următoarele funcții ale jocului:

\*Funcția de adaptare: se referă la adaptarea e-ului la real. În cadrul acestui proces, inteligența copilului joacă un rol fundamental deoarece copilul devine capabil să înțeleagă concepte noi, făcând conexiune la cunoștințele însușite anterior și găsește singur soluții pentru situațiile problemă.

\*Funcția formativă: în cadrul jocului copilul face apel la toate resursele și mobilurile interne ceea ce duce implicit la dezvoltarea lui sub toate aspectele: cognitiv, afectiv și voluțional.

\*Funcția cathartică: de descărcare energetică și de rezolvare a conflictelor afective, de compensare și de trăire intensă. Jocul oferă posibilitatea detensionării copilului, de înfrângere a timidității și îl relaxează ajutându-l să stabilească relații de comunicare în primul rând cu ceilalți.

De aici desprindem și o altă funcție: Funcția de socializare:copilul se acomodează cu cei din jur și stabilește relații de subordonare sau coordonare cu aceștia, face cunoștință cu reguli și norme exterioare și asimilează astfel, în plan comportamental, reguli și rigori sociale.

Psihologul Ursula Șchiopu mai identifică și:

\*Funcția distractivă.

\*Funcția terapeutică: terapia prin joc presupune crearea unei armonii subiective între dorință și puțință, copilul găsind prin joc răspunsuri la încercările sale de a fi înțeleș.(slide 5)

De aceea, este necesar să acordăm o deosebită atenție în desfășurarea unui joc, respectării tuturor etapelor în mod clar și distinct, fapt care duce la eficientizarea procesului instructiv-educativ:

1.Proiectarea jocului: această etapă presupune organizarea elementelor structurale: obiective, sarcină și materiale folosite.

2.Asigurarea condițiilor de joc presupune amenajarea spațiului educațional pentru o desfășurare optimă a activității.

3.Introducerea în joc: această etapă presupune motivarea elevilor față de activitatea care urmează să se desfășoare. Introducerea în joc se poate realiza print-o scurtă conversație despre reguli, materiale sau prin expunerea elementelor de joc.

4.Prezentarea materialelor și familiarizarea cu acestea: are rolul de a satisface curiozitatea elevilor în legătură cu materialul didactic valorificat(observare spontană sau dirijată).

5.Anunțarea jocului și a obiectivelor urmărite: titlul trebuie să fie sintetic și să surprindă esența jocului.

6.Explicarea și demonstrarea jocului: se prezintă componentele principale ale jocului, insistând pe crearea unei atmosfere dinamice în care trebuie antrenați toți elevii. Cel mai important este să subliniem necesitatea respectării regulilor și finalizării sarcinilor.

7.Introducerea altor variante de joc are ca scop eficientizarea activității prin intervenția noastră cu sarcini mai complexe, materiale didactice suplimentare sau elemente noi de joc.

8.Încheierea jocului: în încheiere formulăm concluzii și aprecieri asupra modului de desfășurare a jocului, evidențind contribuția individuală sau colectivă, după caz, putem desemna și câștigătorul.(slide 6)

Pornind de la funcția pe care o îndeplinește, noi clasificăm jocurile astfel: (slide 7)

\***Jocul didactic**, exemplificat la clasa a II-a B, condusă de dna învățătoare, Carmen Grigoriu. Jocul se numește „Cine urcă scara mai repede?” și are ca scop fixarea și aprofundarea operațiilor de adunare și scădere, dezvoltarea atenției și a spiritului de muncă în colectiv.(video 1)

\***Jocul de mișcare**, desfășurat la clasa a III-a A, condusă de dna învățătoare Carmen Simion. Prin jocul desfășurat, dna învățătoare a urmărit să dezvolte aptitudini motrice, fiind acompaniați de jucării musicale, asociind muzica cu percuția corporală.(video 2)

\***Jocul dramatic**, exemplificat în cadrul orei de istorie de la clasa a IV-a condusă de dnul învățător Marus Georgică. Jocul s-a numit „Roata istoriei” și a avut ca scop evocarea unor întâmplări și povestirea unor fapte eroice.(video 3)

\***Jocul social**. Pentru acest tip de joc, dna învățătoare Maricica Florea, de la clasa a III-a B, a ales jocul „Despre mine, despre noi”. Astfel, la ora de educație civică, elevii au operat cu conceptul de calități vs. defecte pentru formarea unor comportamente civilizate, care să integreze valori morale și civice în raport cu sine și cu ceilalți.(video 4)

\***Jocul senzorial**, desfășurat la clasa pregătitoare condus de dnul învățător Ochiană Jan, cu denumirea „Sculpturile”. Scopul jocului este acela de a dezvolta capacități de mișcare a organismului și de adaptare la mediul înconjurător.(video 5)

\***Jocul de stimulare**, exemplificat de dna învățătoare Larisa Săvulescu, la cls.I, în cadrul lecției de la dezvoltare personală ( consolidare emoții). Jocul vizează stimularea creativității, a gândirii, motricității, afectivității și limbajului.În desfășurarea jocului s-au folosit patru jocuri:

„**Lucruri neobișnuite**” (pornind de la patru imagini, elevii descoperă utilități noi);

„**Baba-oarba altfel**”(elevii descoperă prin atingere obiecte-stimul, care le transmit emoții diferite- frică, dezgust, bucurie, selectează emoția transmisă și o lipesc pe norul emoțiilor pozitive sau negative; la sfârșitul jocului observă care nor atâră mai greu.)

„ **Inima culorilor**”(elevii atribuie fiecărei emoții o culoare și completează spațiul plastic, explicând emoțiile trăite de ei în diferite situații).

„**Cum merg dacă...**”(elevii aleg măști cu emoții și mimează diferite tipuri de mers)(video 6).

\*Pentru exemplificarea celorlaltor tipuri de joc, la clasa a II-a A, condusă de dna învățătoare Violeta Pleșa, a fost proiectată și desfășurată o lecție de consolidarea a cunoștințelor la C.L.R., cu tema „**Textul narativ**” (slide 8,video 7).

„ Copilul râde: Înțelepciunea și iubirea mea e jocul!”, Trei fețe, Lucian Blaga

## **BIBLIOGRAFIE:**

- 1.Ioan Nicola, Tratat de pedagogie școlară, Editura Didactică și pedagogică, București-1996.
- 2.Howard Gardner, Inteligențe multiple. Noi orizonturi pentru teorie și practică, Editura Sigma-2007.
- 3.Jean Piaget, Psihologia inteligenței,Editura Științifică București-1965.
- 4.Dumitru Vrabie, Psihologia educației, Editura Evrika 2000-Brăila.
- 5.Moldovanu I.; Culea L.,Cartea mare a jocurilor, CIDDC, Chișinău-2002
- 6.Hodge D. , “501 giochi e attivita per tutti i bambini “,Edicart, Milano, 2003.
- 7.Batllo J. M., Batllori J. ,”Guia de juegos”, Espasa, Madrid, 1993.
- 8.West E.,” The Big Book of Icebreakers”, McGraw-Hill Inc., New York,1999.
- 9.Scannel E., Newstrom J. ,” Even More Games Trainers Play”, McGraw-Hill Inc.,New York,1993.
- 10.Dimensiunile creativității. Cultivarea creativității la școlari în procesul de învățământ, în Revista de pedagogie nr.7 si 8-1992.