

## **Strategii de utilizare a jocului didactic în activitățile cognitive și de limbaj la preșcoari**

**Prof. înv. preșcolar Stan Floarea  
Grădinița PP. „Prichindel”, Gălăuțaș, Harghita**

Strategia didactică (a activității formativ-educative) reprezintă modul de îmbinare a metodelor, procedeele, tehnicilor, formelor de organizare a activității, alese de cadrul didactic în funcție de condiții și facilități, de nevoile celui educat. Ea face din activitatea la grupă un act de creație a educatoarei și uneori a preșcolarilor înșiși, fiind condiția creșterii eficienței procesului didactic concret.

În programul zilnic al grădiniței activitatea copiilor îmbracă forme diverse în funcție de momentul în care se desfășoară, de scopul urmărit, de inițiatorul jocului și de materialele folosite.

Vorbind despre procesul de învățământ trebuie arătat că tehnologia didactică nu se reduce la folosirea mijloacelor tehnice pentru transmiterea informației ea incluzând într-un tot unitar toate componentele procesului de învățământ, insistând asupra interdependenței dintre conținut și toate celelalte aspecte, cum ar fi: organizarea activității, relația educatoare – copil, metode, procedee folosite.

Un rol important în cadrul tehnologiei îl ocupă strategiile didactice în vederea acumulării unui bagaj important de cunoștințe, noțiuni, priceperi și deprinderi, a dezvoltării personalității umane.

Procesul de învățământ, ca proces de cunoaștere, este determinat, după cum am văzut, de structura logică a conținutului, precum și de particularitățile psihologice ale învățării.

Chiar dacă conținutul activităților cognitive de la grupa mică este la fel cu cel al grupei mari și pregătitoare, misiunea strategiei didactice este aceea de a asigura adaptarea conținutului la aceste particularități, și de a determina totodată, mișcarea interioară a acestora pe o traiectorie ascendentă.

În al doilea rând, orice strategie didactică, acționează într-un câmp de factori și posibilități, în consecință finalitatea ei include un oarecare grad de probabilitate.

În învățământul preșcolar transmiterea de informație se poate realiza în activitățile pe arii de stimulare, în activitățile pe domenii experiențiale, cât și în cadrul activităților de dezvoltare personală.

Metodele folosite în cadrul unei activități, indiferent de ce natură este (activitatea de transmitere de cunoștințe, de consolidare și sistematizare a cunoștințelor sau de verificare a lor) trebuie să fie în strânsă legătură cu mijloacele folosite. Metodele cele mai frecvent întâlnite în cadrul unei activități cognitive și de limbaj sunt: observația, conversația, demonstrația, explicația, exercițiul, învățarea prin descoperire, experimentul, jocul, povestirea, problematizarea.

Învățarea prin descoperire oferă copilului posibilitatea să observe, să exploreze, să experimenteze, să analizeze, să descrie fenomene și lucruri necunoscute, să învețe cuvântul.

Învățarea prin cooperare îi ajută pe copiii preșcolari să lucreze împreună, să comunice între ei până ajung la emiterea de noi idei și luarea de decizii.

Alte metode interactive de grup ca: „Mâna oarbă”, „Pălariile gânditoare”, „Răspunde – Aruncă – Întrebă”, „Metoda bulgărelui de zăpadă”, „Ciorchinele”, „Predicțiile”, „Explozia stelară” stimulează comunicarea, activează toți copiii și formează capacități ca: spiritul critic constructiv, independență în gândire și acțiune, găsesc idei creative, îndrăznețe de rezolvare a sarcinilor de învățare.

Să pornim odată cu copiii la descifrarea, organizarea și aplicarea metodelor noi în activitatea instructiv-educativă care poate fi una cooperantă, modernă, activă, flexibilă, accesibilă, plăcută, democratică.

Veți smulge cu siguranță exclamațiile copiilor: Ce activitate frumoasă!, Ce joc interesant!, Ce multe am învățat!, Așa-i că am lucrat frumos și corect împreună?, Când ne mai jucăm jocul cu steluțele?, Putem lua floarea de nufăr să ne jucăm singuri cu ea?, Eu aș dori să fac un blazon al prietenului meu!, Eu o bulă dublă despre familia mea!, Eu să-l învăț pe X povestea lui Y.

În funcție de obiectivul stabilit se alege tematica, mijloacele de realizare și nu în ultimul rând strategia necesară realizării scopurilor propuse.

De asemenea, „proiectarea unor activități apropiate de stilurile și nevoile de învățare ale copiilor, utilizarea unor strategii în care actorul principal este copilul, care învață, cum poate și cât poate, într-un ritm pe care doar îl putem sprijini, dar nu-l putem impune.

În activitățile cognitive, cum ar fi cele de cunoaștere a mediului având stabilit în mare conținutul, impun activități prin care se transmit cunoștințe. Acestea se realizează cu ajutorul observărilor, a lecturilor după imagini, a povestirilor educatoarei la grupa mică și continuându-se la grupa mare și pregătitoare cu experimente, lecturi ale educatoarei și convorbiri tematice în urma cărora copiii ajung să dețină principalele informații, acestea dezvoltându-se și experimentându-se în cadrul jocului.

Educația modernă răspunde la întrebarea: „pentru ce înveți?”, iar răspunsul este – „să știm ce să facem cu ceea ce am învățat.” Noul, necunoscutul, căutarea de idei, prin metodele interactive se constituie ca o secvență a cunoașterii în care copilul este participant activ. El întâlnește probleme, situații complexe pentru mintea lui de copil: în grup, prin analize, dezbateri, descoperă răspunsurile, rezolvă sarcinile de învățare.

*Jocuri didactice de pronunțare corectă a diferitelor sunete ale limbii române – vocale, consoane.*

Jucându-se, copilul exersează înțelegerea prin comunicare, își dezvoltă capacitatea de discriminare, de judecată, imaginează și formulează verbal atât realul cât și imaginarul.

**„Cu ce sunet începe cuvântul?”**

Obiective:

- familiarizarea cu unele sunete;
- formarea deprinderii de a pronunța corect cuvintele care se deosebesc prin sunetul de la începutul cuvântului;
- activizarea vocabularului;
- dezvoltarea auzului fonematic, a rapidității în gândire;
- dezvoltarea spiritului de observație.

**Sarcina didactică:**

- pronunțarea corectă a sunetelor „s” și „ș”, ca și a cuvintelor care încep cu aceste sunete;
- diferențierea cuvintelor;
- recunoașterea dintr-un grup de obiecte a acelor ale căror denumire începe cu sunetul „s” sau „ș”.

### Regulile jocului:

- Răspunsurile copiilor se dau după indicațiile educatoarei.
- Răspunde mai întâi copilul care se anunță mai repede.
- Se iau în considerație, în întrecere răspunsurile corecte, care nu s-au mai spus.

### Elemente de joc

Întrecerea între copii, aplauze între răspunsurile corecte, aruncarea mingii de la educatoare la copil.

### Desfășurarea activității

Copiii vor fi anunțați că vor juca un joc cu cuvinte, care copil știe mai multe cuvinte care încep cu sunetul „s” sau „ș”. Educatoarea pronunță cuvântul „sau”. Se repetă acest cuvânt de către copii, spunându-li-se că începe cu sunetul „s”.

Se solicită copiii să gândească cuvinte care încep cu sunetul „s”.

Se pronunță apoi cuvântul „șarpe” și se explică copiilor că acest cuvânt începe cu sunetul „ș”. Apoi se cere copiilor să găsească cuvinte care încep cu sunetul „ș”. Toate răspunsurile corecte sunt apreciate și notate cu o steluță. Câștigătorul este acela care aduna mai multe stelute.

### Varianta a II-a

Educatoarea pronunță cuvântul „steag”. După ce acest cuvânt a fost pronunțat de către toți copii, se aruncă mingea unui copil, care are ca sarcină de a răspunde solicitării cu un cuvânt care începe cu sunetul „s”.

Conducătorul jocului este copilul cu răspunsurile cele mai multe.

Jocul se poate complica în continuare prin clasificarea cuvintelor care încep cu sunetul „s” sau „ș” (nume de persoane, îmbrăcăminte, mobilă, alimente, animale, etc.).

Încheierea jocului am realizat-o prin execuția pronunției sunetului „ș” din jocul „Șarpele”.

### **Stafeta**

#### Obiective:

- recunoașterea imaginii prezentată prin descoperire și a sunetului cu care începe cuvântul reprezentat de imagine;
- să delimiteze sunetul cu care începe cuvântul;
- să găsească cuvinte cu sunetul respectiv;
- dezvoltarea auzului fonematic și al operațiilor gândirii.

#### Sarcina didactică:

- pronunțarea corectă a sunetelor cât și a cuvintelor care încep cu aceste sunete

### Regulile jocului:

- răspunsurile copiilor se dau după indicația educatoarei;
- răspunde mai întâi copilul care se anunță mai repede.

### Elemente de joc

- întrecerea între copii

### Desfășurarea jocului

Copiii sunt împărțiți în două echipe, pentru că acest joc se desfășoară sub formă de concurs. Întrebările au fost adresate pe rând echipelor, iar în cazul în care una din ele nu a răspuns, am solicitat ajutorul celorlalți.

Exemplu: Se prezintă o imagine cu o barcă și se întreabă:

- Ce reprezintă această imagine? (o barcă)
- Cu ce sunet începe cuvântul barcă? (b)

- Care sunt sunetele acestui cuvânt? („b”, „a”, „r”, „c”, „ă”)
- Copiii găsesc cuvinte care încep cu acest sunet („b”).

Întrebarea continuă până la epuizarea imaginilor pregătite cu sunete mai greu de pronunțat: gâscă, șapcă, păpușă, tobă, pușcă, undiță, etc..

#### Varianta a II-a

Se poate desfășura, dacă grupa permite fără suport intuitiv. Educatoarea pronunță un sunet (consoană, vocală) și cere echipei să gândească un cuvânt cu acest sunet.

Sarcina celeilalte echipe este de a formula un enunț cu cuvântul (nu se vor alterna cerințele). Copiii care răspund corect vor fi stimulați cu aplauze.

Folosind această variantă se poate verifica pronunțarea corectă a consoanei vibrante „r” situată în diferite poziții, consoanele siflante: „s”, „z”, sunetele șuerătoare: „ș”, „j”, consoanele labio – dentale: „f”, „v”, situate în diferite poziții în cuvinte.