

Studiu privind rolul jocurilor inspirate din basme în dezvoltarea limbajului la preșcolari

Prof.inv.presc. Florina Sofronie
Grădinița cu Program Prelungit Aripi deschise, Pitești

1. PREMISE

Cel mai eficient mijloc prin care copiii iau contact cu lumea, înțeleg evenimentele din jur și învață din ele este, fără îndoială, jocul. Dezvoltarea vocabularului face parte integrantă din acest proces. Jucându-se, copilul exersează înțelegerea prin comunicare, își dezvoltă capacitatea de discriminare, de judecată, imaginează și formulează verbal atât realul cât și imaginarul.

Totuși, deși specific copilului și copilăriei, jocul nu își poate fructifica valențele, dacă este lipsit de modelul lumii adulte. Adultul este prezent în jocurile copiilor, fie ca personaj evocat, fie ca participant activ. În cazul jocurilor care se desfășoară în grădiniță, el apare în ambele ipostaze. Adultul este practic cel care valorifică întreaga bogăție de informație, precum și calitățile formative ale jocului prin activitatea sa directă de sugerare, sfătuire, stimulare a gândirii, oferind, de asemenea, modelul de limbaj adecvat situației evocate de joc. Oricine observă jocurile copiilor, constată că există un moment în care jocul se împotmolește: copiii nu mai au idei și nu mai sunt capabili să ducă jocul mai departe. O persoană din afară, cu sugestii noi, poate înviora jocul. Educatoarea, cu tact și talent pedagogic, va ști când și cum să intervină pentru a stârni din nou curiozitatea și entuziasmul copilului, pentru a stimula participarea intelectuală și verbală.

Activitatea trebuie să fie bogată, dar nu stufoasă, savuroasă și ori de câte ori este posibil, să integreze elemente din mai multe domenii.

2. SCOP, IPOTEZE ȘI OBIECTIVE ALE STUDIULUI

Scopul studiului: Studiul își propune să identifice rolul jocului didactic inspirat din basme în dezvoltarea limbajului preșcolarilor.

Ipotezele studiului:

Ipoteza 1. Presupunem că utilizând jocuri didactice, dramatizări și concursuri în predarea și repetarea basmelor, atunci volumul limbajului copiilor crește.

Ipoteza 2. Presupunem că utilizând jocuri didactice, dramatizări și concursuri în predarea conținuturilor basmelor, atunci gradul de participare al copiilor la activitate va crește.

Obiectivele studiului:

O1: evaluarea obiectivă a cunoștințelor, capacităților, proceselor cognitive, priceperilor, deprinderilor, abilităților de comunicare dobândite de preșcolari până la debutul grupei mari;

O2: înregistrarea, compararea și interpretarea rezultatelor obținute la probele inițiale, formative și sumative;

O3: utilizarea la grupul experimental, în mod constant, a unor strategii variate, atractive, bazate pe jocul didactic în predarea conținuturilor basmelor,

O4: valorificarea rezultatelor cercetării în vederea eficientizării demersurilor didactice ulterioare.

3. MODUL DE ORGANIZARE A STUDIULUI

Perioada și etapele studiului

Cercetarea s-a desfășurat în anul 2015, în timpul primului semestru al anului școlar, la Domeniul Limbă și Comunicare, activitatea de Educarea Limbajului. Cercetarea cuprinde trei etape:

Etapa 1. Pretestul s-a realizat la începutul proiectului tematic „Eu și lumea mea” în semestrul I al anului școlar 2015-2016 și a urmărit colectarea datelor prin diferite metode, necesare atingerii obiectivelor investigației.

Etapa a II-a, experimentală, s-a desfășurat în primul semestru al anului 2015-2016, în care s-a urmărit influențarea subiecților, captarea interesului lor pentru basme prin intermediul jocului didactic, al dramatizărilor și concursurilor.

Etapa a III-a. Posttest, desfășurat la sfârșitul proiectului tematic “Iarna”, în care s-a aplicat un test, s-a întocmit, de asemenea, histograma și s-au comparat rezultatele celor două etape.

Locul desfășurării cercetării Cercetarea s-a desfășurat la Grădinița cu Program Prelungit “ARIPI DESCHISE”, Pitești, județul Argeș, la două grupe mari.

Eșantionul de cercetare: Experimentul s-a desfășurat cu două grupe de copii, Grupa mare A Step by Step (grupa experimentală) și Grupa Mare B Step by Step (grupa de control) având același nivel de vârstă (5-6 ani) de la Grădinița cu Program Prelungit “ARIPI DESCHISE”, Pitești.

Lotul de subiecți a fost format din :

- Grupa A (grupa experimentală), 20 copii (10 fete și 10 băieți);
- Grupa B (grupa de control), 20 copii (13 fete și 7 băieți).

Majoritatea dintre subiecți s-au născut și au crescut în condiții specifice mediului urban și frecventează grădinița.

Variabilă	Nr. subiecți	Nr.	% clasa	%
sex	clasa	subiecți	experime	clasa
	experimentală	clasa	ntală	mart
		martor		or
Fete	10	13	50%	65%
Băieți	10	7	50%	35%

Eșantion de cercetare

Experimentul s-a desfășurat în semestrul I al anului școlar 2015-2016. Nivelul de pregătire al colectivelor de copii este omogen din punct de vedere al personalităților intelectuale, copiii provin din familii care le oferă condiții necesare desfășurării actului învățării.

Desfășurarea studiului

Experimentul urmărește rezultatele obținute de copiii ambelor grupe și se apreciază rolul jocurilor didactice inspirate din basme în dezvoltarea limbajului la vârste timpurii

Etapile desfășurării acestui experiment sunt următoarele:

Etapa de pretest

Testul constituie un instrument de verificare standardizată, oferă posibilitatea măsurării mai exacte a performanțelor copiilor, posedă însușiri de investigare experimentală.

Proba de pretest se realizează la începutul unei perioade de instruire (proiect tematic) cu scopul de a stabili nivelul de pregătire a copiilor.

Rezultatele testelor inițiale conturează activitatea cadrului didactic pe două planuri:

- modalitatea de abordare a noului conținut;
- aprecierea necesității unor programe compensatorii de recuperare sau îmbogățire.

Nivelul de cunoștințe s-a stabilit în urma aplicării testului inițial.

TEST INITIAL

1. Formează perechi între personajele pozitive și personajele negative din aceeași poveste. Spune însușirile opuse pe care le posedă acestea.



2. Alintă cuvintele!



3. Formulează propoziții cu următoarele cuvinte:



Descriptori de performanță

ITEMI	A	B	C	D
1.	Denumeste imaginile și formează perechi între toate imaginile cu sens contrar	Denumeste imaginile și formează perechi între 3 imagini cu sens contrar	Denumeste imaginile și formează perechi între 1-2 imagini cu sens contrar	Nu formează nicio pereche de personaje
2.	Găsește cuvântul potrivit pentru toate imaginile	Găsește cuvântul potrivit pentru 3-4 imagini	Găsește cuvântul potrivit pentru 1-2 imagini	Nu găsește nici un cuvânt alintat
3.	Alcătuiește corect propoziții cu toate imaginile date	Alcătuiește corect propoziții cu 3-4 din imaginile date	Alcătuiește propoziții cu 1-2 imagini	Nu alcătuiește nicio propoziție corectă

Acest test s-a folosit pentru evaluarea ambelor grupe în același timp. În urma acestui test s-au obținut următoarele rezultate, calificative:

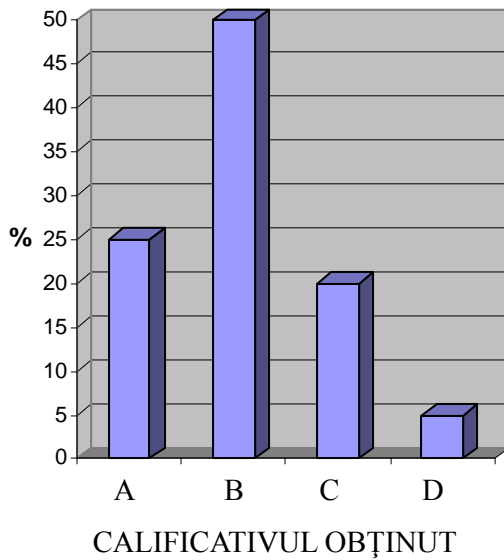
Grupa mare A Step by Step (experimentală):

A : 5 copii - 25%

B: 10 copii - 50%

C: 4 copii - 20%

D: 1 copil - 5%



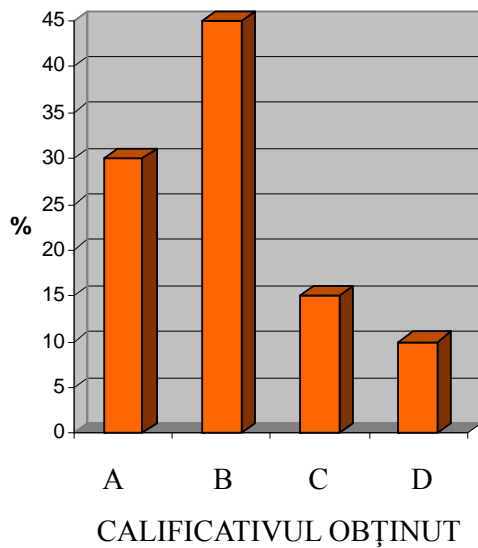
Grupa mare B Step by Step (de control):

A: 6 copii - 30%

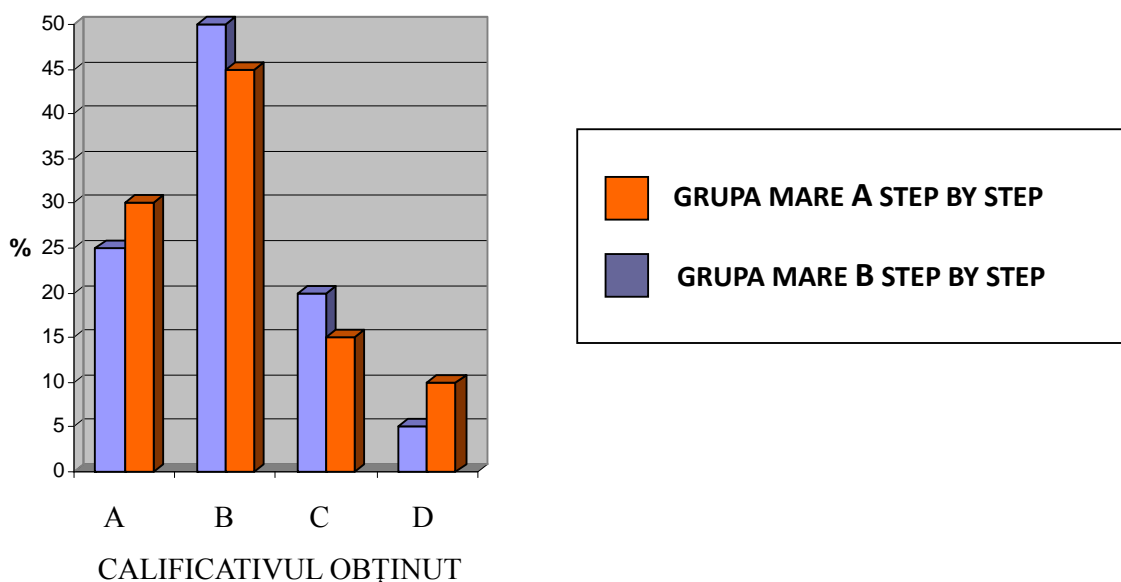
B: 9 copii - 45%

C: 3 copii - 15%

D: 2 copii - 10%



Rezultate comparative în urma testării inițiale:



Rezultatele acestei probe evidențiază cunoștințele elevilor din ambele grupe. Se mai observă că ambele grupe au obținut rezultate aproximativ asemănătoare, deci se pleacă de la același nivel cu ambele grupe.

Etapa experimentală

Această etapă presupune introducerea unor noi modalități de lucru la grupul experimental de copii (grupa mare A Step by Step), în timp ce la grupa de control (grupa mare B Step by Step) se vor folosi metode obișnuite în procesul instructiv-educativ.

La grupa experimentală se introduc diferite jocuri didactice inspirate din basme. Iată câteva exemple de jocuri aplicate la grupa experimentală:

1. Joc didactic: "Hai să împerechem!"

Scop: Folosirea corectă a antonimelor (cuvinte care denumesc însușiri opuse);

Consolidarea deprinderii de a utiliza cuvinte în contexte variate.

Obiective operaționale: Să găsească antonimele potrivite unor cuvinte;

Să formuleze propoziții simple și dezvoltate cu antonimele găsite.

Sarcina didactică: Găsirea antonimelor potrivite unor cuvinte date și utilizarea lor în propoziții.

Regulile jocului: Copilul care va răspunde este desemnat de educatoare prin aruncarea în dreptul lui a unei jucării de pluș sau a unei mingi de burete. Răspunsurile corecte vor fi aplaudate.

Material didactic: Planșe cu imagini din povestea „Fata babei și fata moșului” și jetoane.

Desfășurarea jocului: Copiii sunt așezați în semicerc. În prima parte, educatoarea va desfășura jocul cu ajutorul jetoanelor. Copilul care urmează să dea răspunsul este desemnat de educatoare prin plasarea în dreptul lui a unei jucării de pluș sau prin aruncarea unei mingi de burete. Copilul prinde jucăria și dă răspunsul, așezând alături jetoanele care se pot împerechea, deci reprezintă cuvinte opuse:

- fata moșului este curată – fata babei are rochița murdară;
- o cățelușă bolnavă – o cățelușă sănătoasă;
- o ladă mică – o ladă mare..

2. Joc didactic: "Eu spun una, tu spui multe"

Scop: Formarea deprinderii de a alcătui propoziții și fraze scurte utilizând corect numărul singular și plural al substantivelor.

Sarcina didactică: Folosirea corectă a singularului și pluralului în vorbirea curentă.

Regulile jocului: Copiii aleg un jeton de pe măsuță (pe jeton este ilustrat un obiect din basm), denumesc imaginea și cer colegilor să spună opusul acesteia, singularul sau pluralul. Copiii alcătuiesc propoziții folosind corect substantivele la numărul singular și plural. Răspunsurile corecte sunt evidențiate.

Elemente de joc: Surpriza, întrecerea, aplauzele, închiderea și deschiderea ochilor.

Material didactic: Jetoane cu diferite imagini reprezentând un obiect sau mai multe obiecte ale căror denumiri au fost cunoscute în lecturarea basmului, panou cu buzunărașe, minitablouri, fișe, instrumente de scris.

Desfășurarea jocului: Vor fi așezate jetoane pe două măsuțe. Pe una, pentru singularul substantivelor, pe cealaltă pentru pluralul substantivelor. Un copil va alege un jeton de pe prima măsuță, denumește imaginea și numește un coleg care să vină să găsească pluralul imaginii (mai multe) de pe măsuța a doua. Sunt solicitați copiii să alcătuiască propoziții cu prima imagine la singular și cu a doua imagine la plural.

3. Joc didactic: „Spun la fel, dă-i altceva”

Scop: Activizarea vocabularului cu omonime (cuvinte care se pronunță la fel dar au sens diferit);

Consolidarea deprinderii de a utiliza cuvintele cunoscute în contexte variate.

Obiective operaționale:

Să aleagă imaginea corespunzătoare sensului corect al unui cuvânt utilizat într-o propoziție;

Să precizeze celelalte sensuri ale aceluiași cuvânt (omonime);

Să formuleze propoziții logice în care se explică sensurile cuvintelor omonime.

Sarcina didactică: Să completeze propozițiile date, alegând semnificația corectă a cuvântului (în funcție de contextul dat).

Regulile jocului: Pentru fiecare propoziție se prezintă jetoane cu desene corespunzătoare semnificațiilor pe care le poate avea cuvântul dat. Păpușa aplaudă și dă ecusoane celor care răspund corect.

Material didactic:

Jetoane cu desene corespunzătoare pentru fiecare semnificație a cuvintelor date.

Ex: *broască*-animal, broască de la ușă;

capră-animal, suport pentru tăiat lemne, aparat de gimnastică.

Ecusoane reprezentând rechizite școlare.

Desfășurarea jocului: O păpușă vine în fața copiilor și le cere ajutorul în rezolvarea unui exercițiu care i-a fost trimis de copiii clasei I. Ea alege un plic, afișează jetoanele din interiorul acestuia și „citește” propoziția aflată acolo. Ex: „Fata moșului curăță cu multă grijă părul de omizi”. Copiii au de ales între jetoane reprezentând: păr (pom) sau păr (podoabă capilară). „Capra a plecat după mâncare”. Copiii aleg între capră animal, capră suport pentru tăiat lemne sau capră aparat de gimnastică. În continuare se formulează propoziții pentru celelalte sensuri ale cuvântului ales. Pentru fiecare răspuns corect păpușa îl recompensează pe copil cu ecusoane.

Varianta:

Copiii primesc jetoane care reprezintă obiecte a căror denumire este aceeași, dar înțelesul este diferit. Educatoarea afișează în fața copiilor un panou pe care este scrisă o propoziție incompletă. Se citește propoziția, urmând ca fiecare copil să ridice jetonul potrivit cuvântului care lipsește.

4. Joc didactic: "Cum este?"

Scop: Formarea capacității de a recunoaște însușirile caracteristice ale unor personaje; Consolidarea deprinderii de exprimare orală corectă, în structuri gramaticale ample.

Sarcina didactică: Precizarea însușirilor fizice și morale ale personajelor din poveștile cunoscute

Regulile jocului: copiii privesc cu atenție imaginea prezentată de educatoare, denumesc personajul și la întrebarea educatoarei "Cum era fata babei?" copiii vor răspunde enumerând cât mai multe însușiri ale personajului pot „Fata babei era leneșă, urâtă, rea la suflet, neascultătoare...”.

Elemente de joc: aplauze, ghicire

Material didactic: imagini din poveste.

Desfășurarea jocului: pe baza conținutului poveștii „Fata babei și fata moșneagului”, copiii, la întrebarea educatoarei, vor enumera însușirile personajului respectiv. Exemplu: „-Cum era fata moșului?” „-.....harnică, frumoasă, bună la suflet, ascultătoare”

5. Joc didactic: "Spune mai departe"

Scopuri: Ordonarea cronologică a acțiunilor unei povești; Consolidarea deprinderii de a povesti fragmente din poveștile cunoscute

Sarcina didactică: Povestirea cursivă și în ordinea desfășurării acțiunii a conținutului unei povești cunoscute

Material didactic: imagini cu secvențe din poveste

Desfășurarea jocului: Se vor oferi copiilor imagini amestecate , ce conțin secvențe dintr-o poveste, iar aceștia trebuie să le așeze în ordinea desfășurării acțiunii poveștii. Fiecare secvență va fi povestită de către un alt copil. Este bine să nu fie mai mult de patru imagini, pentru ca jocul să nu se transforme în repovestire.

Exemplu: Capra cu trei iezi

1. Capra pleacă la pădure.
2. Iedul cel mare deschide ușa
3. Iedul cel mic povestește mamei ce s-a întâmplat
4. Lupul cade în groapa cu foc.

6. Joc didactic: "Povestea încâlcită"

Scopuri: Verificarea conținutului poveștilor învățate; Consolidarea deprinderii de exprimare orală corectă

Sarcina didactică: Identificarea poveștilor după imaginile prezentate și povestirea coerentă a conținutului fiecărei imagini

Material didactic: Imagini cu secvențe din trei povești cunoscute de copii

Desfășurarea jocului: Educatoarea amestecă ilustrațiile (maximpatru imagini din fiecare poveste) și le cere copiilor să separe imaginile corespunzătoare fiecărei povești, apoi să așeze în ordine cronologică acțiunile. Copiii vor verbaliza, prin propoziții corect formulate, cele intuite în fiecare imagine.

Etapa de posttest

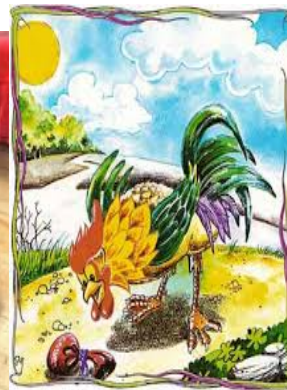
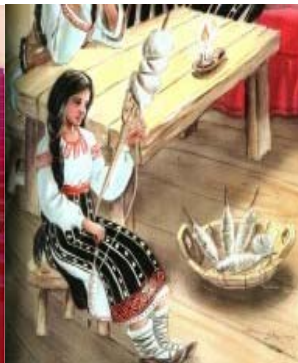
Această etapă constă în aplicarea unor probe de evaluare la sfârșitul experimentului. Aceste probe, teste finale identice, se aplică pentru cele două grupe de copii. Prin această etapă se urmărește: modul de evoluție a celor două grupe în timpul experimentului; se compară rezultatele finale cu cele inițiale, de start, pentru ambele grupe de copii.

TEST FINAL

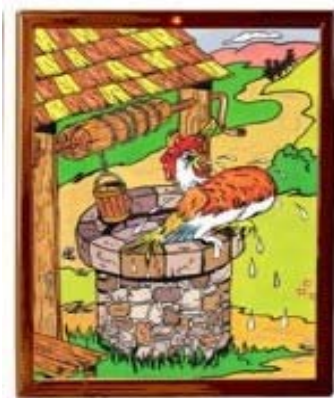
1. Eu spun una, tu spui mai multe!



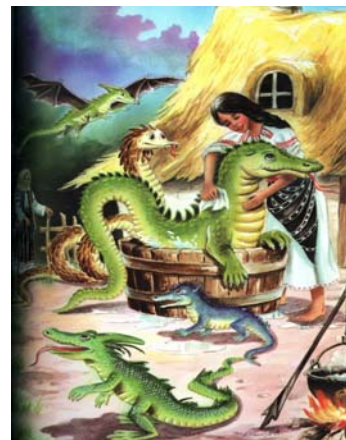
2. Citește imaginea și spune cine e și ce face!



3. Completează ce spun



- a) Cocoșul a ieșit din
- b) A înghițitmultă.
- c) strigă el.



- a) Fata moșului spala pe
- b) Pe foc a pus sa faca
- c) se întoarce acasă

Descriptori de performanță

ITEMI	A	B	C	D
1	Numește corect obiectele din imagini, și formează pluralul corect	Numește corect obiectele din imagini, asociind cuvântul adecvat formei de singular/plural; comite o greșeală în construirea formei cerute	Numește corect obiectele din imagini, asociind cuvântul adecvat formei de singular/plural; comite două greșeli în construirea formei cerute	Nu formulează corect nicio formă de plural
2	Formulează propoziții care redau conținutul imaginilor, folosește intuitiv acordul între părțile principale și secundare de propoziție	Decodifică conținutul imaginilor, se exprimă cu mici ezitări în propoziții, folosește intuitiv acordul între părțile principale și secundare de propoziție	Construiește propoziții care redau conținutul imaginilor, frecvent face dezacorduri (folosește aceeași formă a verbului în ambele propoziții)	Nu redă conținutul imaginilor
3	Completează corect 5-6 propoziții	Completează corect 3-4 propoziții	Completează corect 1-2 propoziții	Nu completează corect nicio propoziție

În urma aplicării acestui test am obținut următoarele calificative:

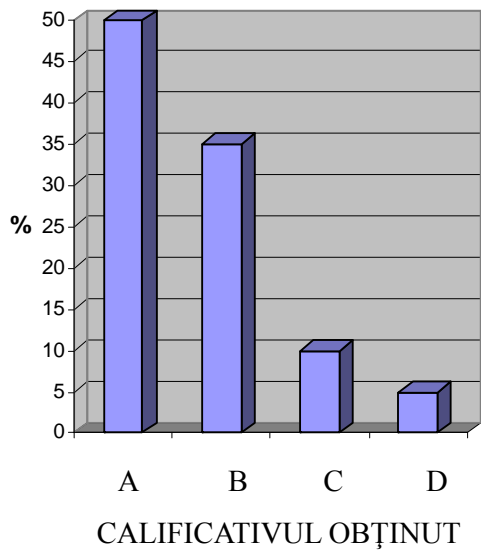
Grupa mare A Step by Step:

A :10 copii - 50%

B: 7 copii - 35%

C: 2 copii - 10%

D: 1 copil - 5%



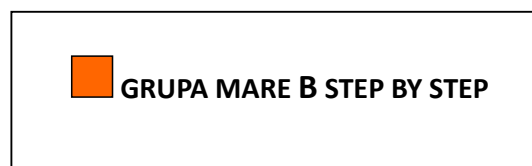
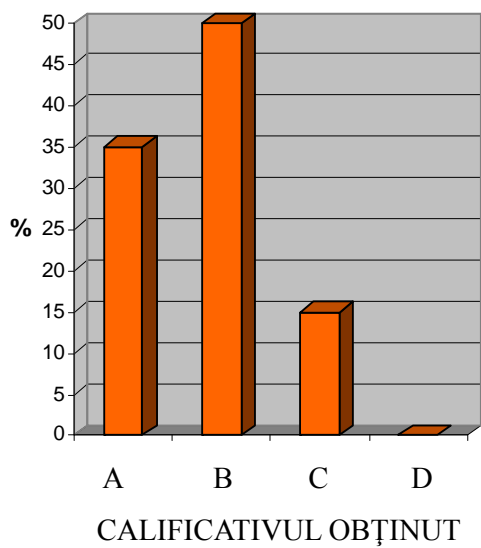
Grupa mare B Step by Step:

A: 7 copii - 35%

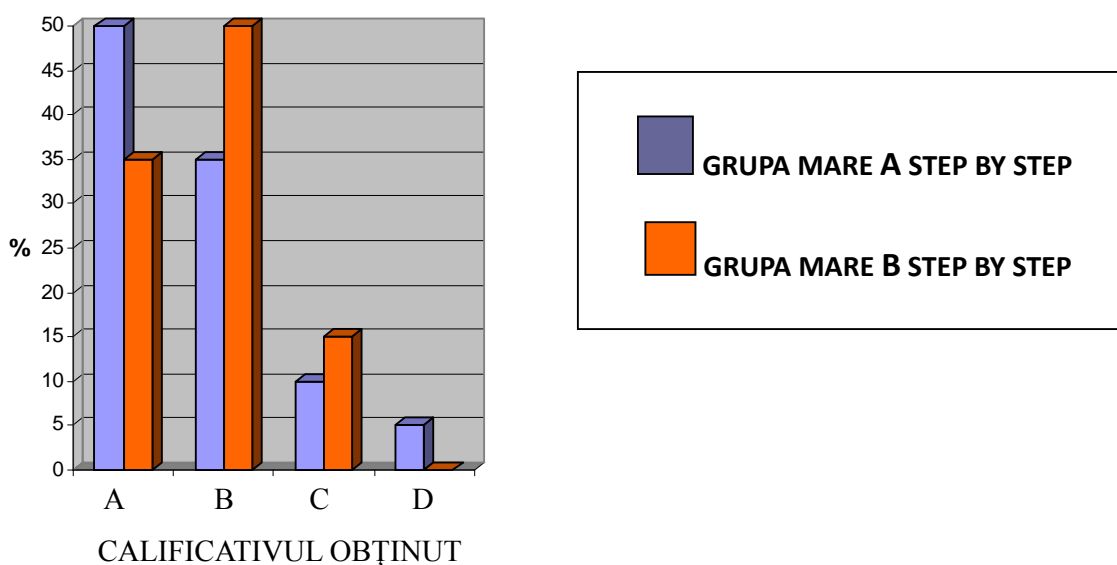
B: 10 copii - 50%

C: 3 copii - 15%

D: 0 copii - 0%



Rezultatele comparative ale celor două grupe la testul final:



3. CONCLUZII

Se constată că la grupa experimentală (grupa mare A Step by Step) numărul copiilor care au obținut calificativul A la testul final este dublu față de numărul celor care au obținut acest calificativ la testul inițial și a scăzut numărul celor care au obținut calificativul C.

La grupa de control (grupa mare B Step by Step) se observă mici creșteri ale calificativelor față de testul inițial.

Nu s-a mai obținut calificativul D la grupa de control B.

Deci, în concluzie, la grupa experimentală s-au obținut rezultate mai bune.

Prezentarea rezultatelor studiului

În lucrarea de față am încercat, pe cât posibil, având în vedere numărul mic de participanți precum și omogenitatea grupului, să demonstrez însemnătatea jocului didactic inspirat din basme în dezvoltarea limbajului preșcolarilor.

Fără a avea pretenția ca rezultatele lucrării de față sunt semnificative în această problema, sau ca am epuizat toate problemele legate de această temă, datele adunate și prelucrate pe parcursul desfășurării acestei cercetări validează ipoteza de la care am pornit ajungând la concluzia că se observă într-adevăr o dezvoltare a vocabularului preșcolarilor în urma folosirii metodelor aplicate. Variația volumului vocabularului nu exclude însă și existența altor factori (vârstă, număr de frați, implicarea părinților în educarea copilului, aptitudini etc.).

Este de remarcat deci rolul grădiniței în a-i sprijini pe copii în formarea unui vocabular cât mai bogat pentru a se putea exprima liber, expresiv, coerent și corect din punct de vedere gramatical.

În urma cercetării desfășurate am constatat că folosirea jocului didactic inspirat din basme în cadrul activităților de educare a limbajului duce la însușirea corectă a noțiunilor de vocabular și la dezvoltarea gândirii logice a preșcolarilor.

Bibliografie

1. Emilia Albu- Psihologia vârstelor, Universitatea Petru Maior, Tg Mureș. 2007
2. Ioana Lepădatu -Psihologia vârstelor – Ciclurile de creștere și dezvoltare
3. Ileana Hanganu, Cireșica Raclaru – “Jocuri pentru preșcolari –culegere”, Editura Aramis, 2005
4. Mihaela Păiși Lăzărescu, I Ezechil – Laborator preșcolar, București, 2011, Editura V&I Integral
5. Mihaela Păiși Lăzărescu – Metodologia cercetării științifice în învățământul primar și preșcolar
6. Badica Tatiana - Exerciții pentru dezvoltarea vorbirii prescolarilor, E.D.P., Bucuresti, 1979
7. E. Varzari, M.Taiban, V. Manasia, E Gheorghian – Metodica –Cunoașterea mediului înconjurător și dezvoltarea vorbirii