

JOC SAU MATEMATICĂ? UN SINGUR RĂSPUNS: SUCCES

Prof. Brege Elena Viorica, Liceul Ortodox "Ep. Roman Ciorogariu", Oradea

Realizarea unor **activități eficiente** la nivelul procesului de învățământ, implică întreaga personalitate a elevului, resursele sale psihologice de natură cognitivă, afectivă, volitivă, motivațională, exprimate printr-un set de aptitudini și atitudini care favorizează succesul școlar.

Școala nu este singurul loc unde copilul învață. Când vine la școală, micul școlar are deja o anumită experiență pe care continuă să și-o îmbogățească și este de dorit să fie învățat cum să învețe singur și după ce va părăsi școala. Învățătorul trebuie deci, să-și găsească locul într-un proces care își are propria sa dinamică și continuitate.

În clasele mici se formează noțiunile matematice de bază necesare întregii vieți. Astfel, se formează deprinderi de calcul, deprinderi de rezolvare a exercițiilor și problemelor, de măsurare, de aproximare etc. **Jocului didactic matematic**, în special pentru elevii de clasa I, este o metodă eficientă, care transformă matematica dintr-un șir lung de pași obositori, într-o activitate plăcută și relaxantă care are un final fericit atât pentru elev cât și pentru dascăl. O dată cu intrarea în școală, copilul trece de la o activitate în care predomină jocul, la activitatea de învățare, la munca școlară. Proaspătul școlar va face față unui adevărat asalt de cunoștințe și informații doar îmbinând jocul cu învățarea. Prin jocul didactic, elevul se concentrează un timp mai îndelungat asupra activității matematice, se relaxează, își reactivează creierul, se adaptează mai ușor și mai rapid muncii școlare. Jocul dă naștere la trăiri afective, stimulând interesul, dorința de a realiza ceva concret, de a atinge un anumit scop.

Desfășurându-se pe baza unor reguli, jocul contribuie la integrarea firească a elevului în colectivitate, constituie un exercițiu de voință și caracter, duce la colaborare, întrajutorare, formează spiritul de investigație, deprinderea de a aplica spontan cunoștințele. Elevii timizi capătă încredere în eforturile lor și mai multă siguranță.

Un **principiu de bază** în proiectarea și desfășurarea activităților de predare-învățare la clasa I este **principiul alternării tipurilor de activități**, alături de cel al **individualizării** predării învățării și principiul **cooperării**. Copiii de șase și șapte ani nu trebuie să se plictisească la școală. Aceasta nu înseamnă că trebuie să le dăm sarcini solicitante tot timpul și cam aceleași. Ci, mai degrabă, să asigurăm un echilibru între activitățile de concentrare pe sarcini instructive, cu cele de relaxare, mișcare, și, nu în ultimul rând pe cele de **joc**. **Jocul are un rol important în viața copiilor de șase-șapte ani. Copiii învață jucându-se.** Învață să interacționeze cu partenerii de joc, să comunice cu aceștia, învață să respecte unele reguli, învață să joace un rol, să facă față unor situații problematice sau conflictuale. Jocul furnizează multiple situații de învățare care au o eficiență extraordinară în termeni de achiziție a elevului. Acesta este motivul pentru care **jocul nu trebuie să lipsească din programul zilnic și săptămânal al elevilor de clasa I.** Prin jocul didactic matematic elevii învață, cu ajutorul învățătorului, să folosească treptat: inducția, analiza și sinteza, să emită ipoteze, să le verifice, să facă generalizări și să se convingă de anumite adevăruri.

Cine spune joc, afirmă Jean Chateau, spune totodată efort și libertate, iar o educație prin joc trebuie să fie o sursă atât de efort fizic, cât și de bucurie morală. În acest scop, trebuie să-i propunem copilului obstacole pe care să le învingă.

Primele zece numere constituie fundamentul pe care se dezvoltă întreaga gândire matematică a școlarului. La conceptul de număr, elevul ajunge progresiv și după o anumită perioadă pregătitoare.

1. **Ghicitorile și versurile** pentru fiecare număr și cifră, cu o notă de umor, uneori, fac activitățile mai plăcute și cunoștințele să fie însușite mai ușor.

Cine cel dintâi ghicește

Câte cozi are un pește?

(pentru numărul 1)

2 se îndoie ușor

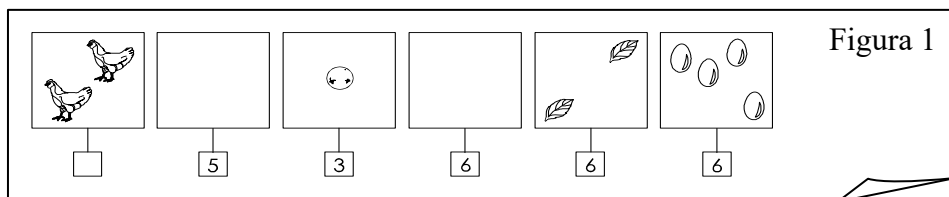
Pe un picior.

Gâtul, vezi, e cam așa

Cum îl are lebăda. (pentru cifra 2)

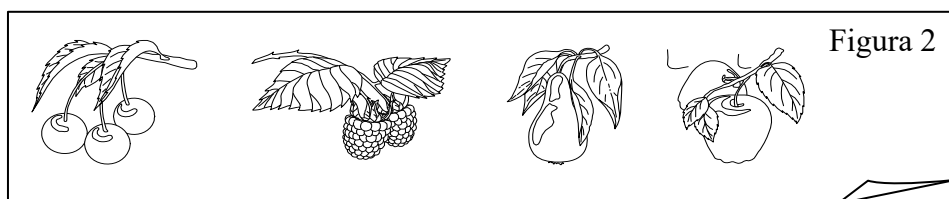
În predarea numărului 2 se accentuează ce părți ale corpului uman sunt câte două, adică perechi, apoi se poate organiza jocul **Cine desenează mai frumos un copil?**, având ca sarcină didactică completarea unei imagini date cu elementele pereche care lipsesc.

2. **Observă** apoi **completează diagramele** cu cifre sau desene:



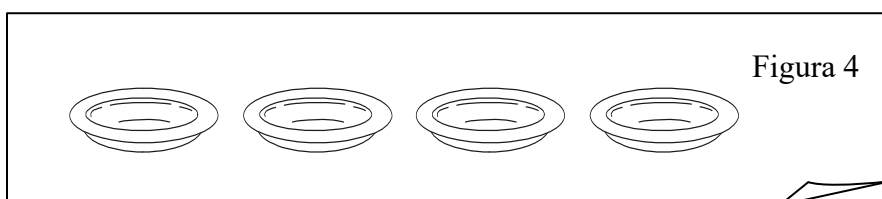
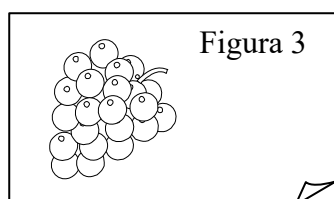
3. Activitățile matematice îmbinate cu cele de **colorare** asigură nu numai transdisciplinaritatea ci și fixarea cunoștințelor însușite într-un mod plăcut și recreativ.

* **Colorează** fructele care sunt singure pe ram!



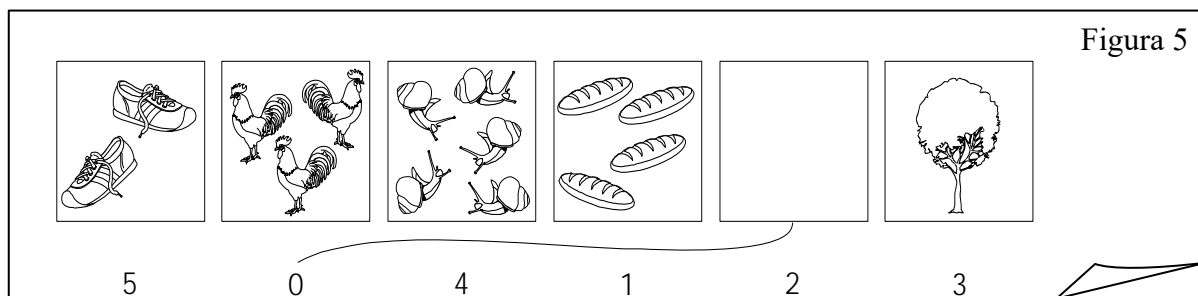
* **Colorează** 6 boabe de strugure!

* **Pune în fiecare bol un fruct și colorează-l corespunzător!**

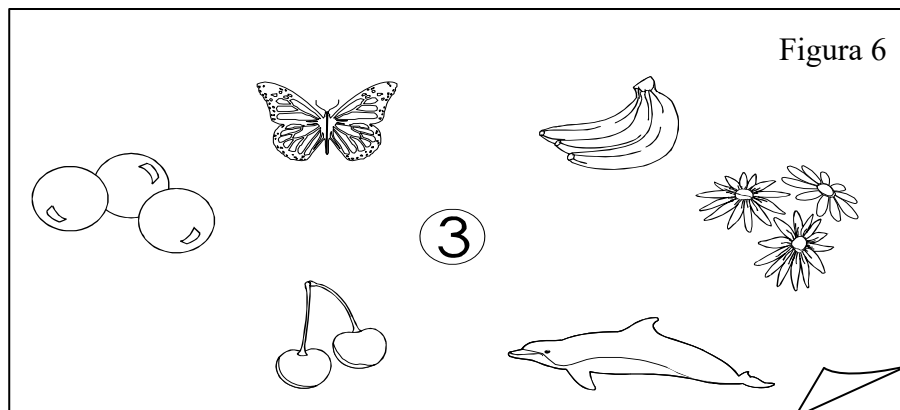


4. Formarea noțiunii de număr prin conținutul său se realizează prin jocuri de tipul:

* **Unește mulțimea cu cifra corespunzătoare** numărului de elemente:



* **Trasează** câte o săgeată de la cifra aflată în mijlocul imaginii la desenele în care sunt atâtea obiecte câte indică cifra:



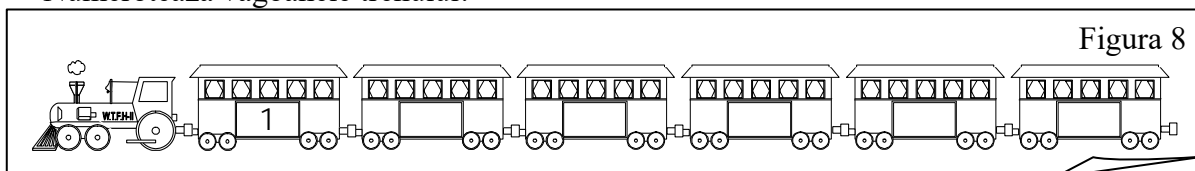
5. Jocurile și exercițiile-joc de **compunere** sau de **descompunere** a numerelor pregătesc operațiile de adunare și de scădere din orele ulterioare. Ele trebuie planificate și organizate gradual, de la simplu la complex, de la concret la abstract.

□	□	□
□	□	□
□	□	□
□	□	□

Figura 7

6. Pentru **cunoașterea succesiunii numerelor de la 0 la 10**, am desfășurat cu elevii jocuri precum:

* Numerotează vagoanele trenului!



7. O dată cu **numerația orală**, elevii își însușesc și cifrele de tipar și de mână, astfel că, reprezentarea conținutului unui număr va fi indisolubil legată de imaginea grafică a celui număr.

* **Numără și încercuiește** cifra care arată câte obiecte sunt:

8 4 5

6 7 8

10 8 9

3 4 5

Figura 9

* **Taie sau adaugă, pentru a avea opt pătrate:**

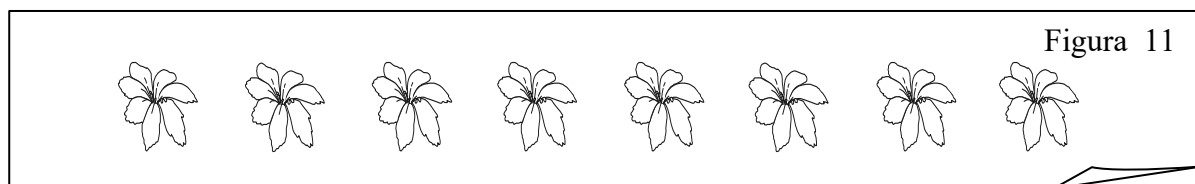
8

8

8

Figura 10

8. În scopul **stabilirii locului pe care îl ocupă un număr într-un șir** se poate desfășura:
 * **Colorează**, cu roșu, florile a treia și a opta, cu galben, prima floare și, cu albastru, floarea care urmează după a patra.



9. **Colectarea datelor într-un tabel** este o activitate utilă și practică. Elevul „citește” tabelul, descoperă singur sarcina de lucru, numără obiectele aflate în interiorul tabelului, le sortează, adună datele în tabel, apoi asociază fiecare număr, cu cifra corespunzătoare.

Figura 12

* Desenează:

- mai multe buline, decât ciupercuțe;
- mai puține buline, decât ciupercuțe;
- totatătea buline, câte ciupercuțe sunt.



10. **Cântece și poezii** care vin în sprijinul însușirii numerelor naturale de la 0 la 10 și a ordinii acestora, în șir: „Numărătoare”, „Elefantul”, „10 negri mititei”.

Așa cum toate marile descoperiri ale lumii și cele mai incredibile inovații sunt urmări ale unor greșeli, așa și matematica poate fi deprinsă din joacă, fără măcar a băga de seamă.

Bibliografie

Simioncă, E., Caraiman, F., *Matematica prin joc*, Editura Polirom, Iași
 Cerghit, I., *Metode de învățământ*, E.D.P., București