

Dezvoltarea creativității prin jocul didactic

Prof. Irimia Anca/ Cazan Ioana
Școala Gimnazială Nr.2
Loc. Hunedoara, jud. Hunedoara

Jocul didactic este o activitate în care se îmbină sarcini didactice din domenii de cunoaștere diverse, într-o structură unitară, axată pe învățare. El imprimă activității didactice un caracter dinamic și atrăgător, induce o stare de bucurie și de destindere care previne monotonia și oboseala și fortifică energiile intelectuale și fizice ale elevilor.

Atunci când jocul este utilizat în procesul de învățământ, el dobândește funcții psihopedagogice semnificative, asigurând participarea activă a elevului la lecții. Această metodă dinamizează acțiunea didactică prin intermediul motivațiilor ludice care sunt subordonate scopului activității de predare-evaluare într-o perspectivă pronunțat formativă.

Aplicații ale jocului didactic la clasă:

„Săculețul fermecat”

Durata: 10-15 minute

Resurse didactice

Mere, pere, nuci, prune, struguri, gutui, portocale, banane, mandarine, kiwi, lămâi, săculeț, o basma sau un fular.

Descrierea activității

Propunătorul va arăta elevilor fructele pe care le va pune în săculeț. El va lega la ochi câte un elev și îi va cere să ia în mână câte un fruct, să-l pipăie, să-l denumească și apoi să-l scoată afară din săculeț pentru a putea fi verificat de clasă dacă a denumit corect fructul. Dacă nu a ghicit denumirea fructului, va fi dezlegat de la ochi și este eliminat din joc. După ce toți elevii au fost legați la ochi și puși să denumească fructele, elevii care au fost eliminați din joc vor primi pedepse hazlii.

Jocul se poate organiza și sub formă de concurs, pe grupe. La fiecare răspuns corect, grupa primește un punct, la fiecare răspuns incorect i se scade câte un punct.

Câștigă grupa care totalizează mai multe puncte.

„Dacă spun ...”

Durata: 5 minute

Descrierea activității

Jucătorii sunt așezați la mese în cerc. Fiecare jucător are pe masă un cerc. În mijlocul sălii se desenează un cerc mare. Regulile/îndrumările sunt adaptate în felul următor:

„Dacă spun....”:

- o „cercul mic”: elevii pun degetul în cercul propriu;
- o „cercul din dreapta”: elevii pun degetul în cercul vecinului din dreapta;
- o „cercul stâng”: elevii pun degetul în cercul vecinului din stânga;
- o „cercul mare”: elevii se ridică și se așează în cercul din mijlocul sălii.

Jucătorii își folosesc degetul arătător al mâinii drepte pentru a indica cercul solicitat de conducătorul jocului. Aceste îndrumări trebuie urmate doar atunci când conducătorul jocului spune înainte o nouă regulă. Dacă el nu spune nimic, jucătorii trebuie să urmeze aceeași regulă de la ultima instrucțiune rostită. Conducătorul jocului vrea, bineînțeles, să-i determine pe jucători să facă cât mai multe greșeli: le zice regula foarte repede, îi induce în eroare prin simularea unor mișcări asociate unor reguli diferite, etc. Jucătorul care este surprins că a greșit, poate deveni el

conducătorul jocului până când va surprinde un alt jucător care a făcut greșeli sau poate fi eliminat și jocul continuă fără el.

VARIANTĂ:

Jucătorii sunt așezați la mese, în cerc sau frontal. Cel care conduce jocul le dă jucătorilor câteva îndrumări/reguli. Exemple de îndrumări/reguli: „**Dacă spun...**”

- o „morse”: jucătorii lovesc cu degetul arătător pe masă;
- o „laba ursului”: jucătorii lovesc cu toate degetele răsfirate odată;
- o „pumn”: jucătorii își pun pumnul pe masă;
- o „amândoi pumnii”: jucătorii își pun amândoi pumnii pe masă.

„Spune mai departe !”

Durata: 15 minute

Descrierea activității

Jocul se desfășoară în lanț, având scopul de a identifica sunetul final al cuvântului pronunțat și găsirea altui cuvânt, care are ca sunet inițial, sunetul final al cuvântului precedent. Învățătorul spune alfabetul în gând. Un copil îl oprește la un moment dat. Cu sunetul identificat copilul spune un cuvânt, al doilea copil identifică sunetul final al cuvântului pronunțat și spune și el la rândul lui un cuvânt, care începe cu sunetul final al cuvântului precedent, ș.a.m.d. Fiecare sunet identificat și cuvânt pronunțat corect e un punct, pentru copilul respectiv. Copiii nu vor repeta cuvintele pronunțate de colegii lor. La sfârșitul jocului se totalizează punctele acumulate de fiecare copil și se desemnează câștigătorul.

„Cu silabe ne jucăm”

Durata: 10 minute.

Descrierea activității

Vom așeza elevii în cerc: pe covor (clasa pregătitoare), în funcție de spațiul de care dispunem sau pot sta pe scaunele așezate în formă de cerc. Un elev va merge în mijlocul cercului, iar scaunul său va fi scos din cerc. El va porni în cerc și se oprește în fața unui coleg (la cine dorește el) și va spune cu glas tare și clar un cuvânt. Toți elevii vor repeta cuvântul, îl despart în silabe prin bătăi din palme, pentru fiecare silabă rostită. Colegul în fața căruia s-a oprit numește numărul de silabe, apoi spune un cuvânt care să înceapă cu ultima silabă a cuvântului anterior. Apoi cei doi își schimbă locul. La fel ca la primul cuvânt, și acesta este repetat, despărțit în silabe prin bătăi din palme, iar apoi colegul în fața căruia s-a oprit numește numărul de silabe, apoi spune un cuvânt care să înceapă cu ultima silabă a cuvântului. Această activitate poate avea mai multe variante (fiecare învățător este liber să schimbe regulile). În perioada preabecedară se pot numi prenumele colegilor pentru a se cunoaște mai repede. În perioada în care se învață sunetele și literele noi, putem cere elevilor exemple de cuvinte care să conțină sunetul nou învățat sau cuvinte din noile lecții.

. Bibliografie:

1. „Organizarea interdisciplinară a ofertelor de învățare pentru formarea competențelor cheie la școlarii mici” -*Program de formare continuă de tip “blended learning” pentru cadrele didactice din învățământul primar*, Suport de curs, 2013, Universitatea București - Facultatea de Psihologie și Științele Educației Departamentul pentru formarea profesorilor
2. Alexandrina Dumitru, Viorel-George Dumitru, „Activități transdisciplinare pentru grădiniță și ciclul primar“, Pitești, Editura Paralela 45, 2005