

Jocul didactic și stimularea creativității

*Prof.înv.primar Prisecaru Maria Ramona
Școala Gimnazială Lespezi/Structură Gîrleni Nr.1*

De cele mai multe ori se ignoră faptul că omul este, prin structura sa biologică, o ființă autocinetică și că dreptul la mișcare nu poate fi abolit de nici un fel de normă didactică. În activitatea didactică nu trebuie ignorat raportul dintre evoluția randamentului intelectual și starea fizică generală.

Jocurile didactice oferă un cadru propice pentru învățarea activă, participativă, stimulând inițiativa și creativitatea elevului. Obiectivele instructiv-educative ale fiecărui obiect de studiu pot fi mai bine realizate prin utilizarea jocului. Acesta, prin natura sa, cuprinde o motivație intrinsecă de a mobiliza resursele psihice ale copiilor, de a asigura participarea lor creatoare, de a le capta interesul, de a-i angaja afectiv și atitudinal.

Elementele de joc: descoperirea, ghicirea, simularea, întrecerea, surpriza, așteptarea vor asigura mobilizarea efortului propriu în descoperirea unor soluții, în rezolvarea unor probleme, stimulând puterea de investigații și cointeresarea continuă.

Jocul este foarte important, sub variatele sale forme, în dezvoltarea copilului, importanțe subliniate de numeroase teorii ale jocului din literatura pedagogică și de locul acestuia în diferite sisteme de educație. Jocul are o valoare funcțională ce rezidă în faptul că el transpune simbolic copilul în rolurile adultului. De aici decurge importanța îmbogățirii impresiilor copiilor despre viața și activitatea oamenilor dintr-o sferă largă, de domenii profesionale, accesibile înțelegerii lor.

Copilul se joacă de-a ceea ce a văzut sau a auzit. Modelele de urmat pe care el le transpune în joc izvorăsc din realitatea apropiată, din viața și activitatea adulților din preajma lui. Pe această cale își asimilează semnificația socială a rolurilor care îl așteaptă în viață.

Prin joc, copilul învață cu plăcere, devine interesat de activitățile ce se desfășoară. Datorită conținutului și modului de desfășurare, jocurile didactice sunt mijloace eficiente de activizare a întregului colectiv al clasei, dezvoltă spiritul de echipă, de întraajutorare, formează și dezvoltă unele deprinderi elementare și de muncă organizată.

Jocurile didactice sunt un mijloc foarte important și pentru realizarea sarcinilor educației morale. Ele contribuie la dezvoltarea stăpânirii de sine, a autocontrolului, a spiritului de independență, a disciplinei conștiente, a spiritului colectiv și a altor calități de voință și de caracter. În joc copiii învață să se ajute unii pe alții, să se bucure de succesele colegilor, să aprecieze nepărtinitor succesele altora. Așadar, jocurile didactice exercită o influență pozitivă asupra întregii personalități a copilului. Ele pot însoți fiecare obiect de învățământ, fiecare lecție luând și forma unor întreceri, concursuri între toți elevii, între rânduri de bănci, grupe de elevi.

Voi prezenta în continuare câteva jocuri didactice folosite la educație plastică pentru dezvoltarea creativității.

Continuă tu!—este un exercițiu care cere îmbogățirea formei date. Se oferă spre observare o planșă pe care au fost desenate fragmente, elemente, forme: o mână, un cap de pește, un triunghi, o pălărie, o frunză, o petală și se cere elevilor să constituie, alegând dintre posibilități pe aceea care li se pare cea mai potrivită, pentru a realiza ei înșiși o compoziție, completând partea aleasă cu elementele care întregesc forma.

Un tablou neterminat—este un exercițiu care vizează imaginația, creativitatea, cât și inteligența și abilitatea de a desena. Se prezintă o lucrare neterminată (sunt trasate doar câteva linii) și se cere elevilor să o continue.

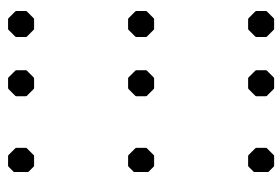
Creează un model—este un joc ce urmărește inventivitatea, simțul măsurii, ritmul și originalitatea. Se cere elevilor să folosească semnele: \cap , *, |, în orice poziție, în orice ordine și repetate de câte ori vor pentru a realiza un desen decorativ (friză, chenar sau un obiect astfel decorat).

Jocul Kim, dezvoltă memoria vizuală – grafică—o serie de 8 – 12 obiecte sunt puse pe catedră și se lasă un timp în câmpul vizual al copiilor, apoi se acoperă cu o pânză. Copiii vor desena toate obiectele pe care și le amintesc.

Tunelul—joc ce urmărește dezvoltarea memoriei vizuale, plecând de la datele percepute într-o anumită ordine. Un copil confecționează un colier din mărgelile multicolore cu o anumită alternanță de culoare. Colierul va fi introdus sub un tunel format dintr-o bucată de carton pliat în două. Copiii trebuie să-și imagineze și să spună ordinea perlelor la ieșirea din tunel (ordinea directă sau ordinea inversă).

Serii de desene—joc pentru dezvoltarea memoriei vizuale și atenției. Se execută la tablă, sub ochii elevilor, o serie de desene și, în timp ce atenția copiilor este distrasă, se șterge unul sau mai multe. Elevii trebuie să identifice desenul sau desenele care au fost șterse.

Jocul punctelor—elevii trebuie să unească cele nouă puncte cu numai patru drepte fără să ridice creionul de pe hârtie și fără să revină pe același traseu.



Gama jocurilor didactice este foarte variată. Imaginația învățătorului poate genera jocuri noi, dintre cele mai ingenioase.

Jocurile didactice contribuie la dezvoltarea unei gândiri creatoare, la formarea priceperilor și deprinderilor de activitate independentă. De aceea, metoda jocurilor trebuie să facă parte din strategiile didactice de predare-învățare.

Bibliografie:

Ludmila Preda, Mirela Paraschiv, *Educația plastică în ciclul primar*, Editura Didactica Nova, Craiova, 2003

Rafila Cotuna, *Locul și rolul jocului didactic în învățare*, Revista Învățământul primar nr. 3-4, Editura Miniped, București, 2005

Miron Ionescu, Ioan Radu, *Didactica modernă*, Editura Dacia, Cluj-Napoca, 2005