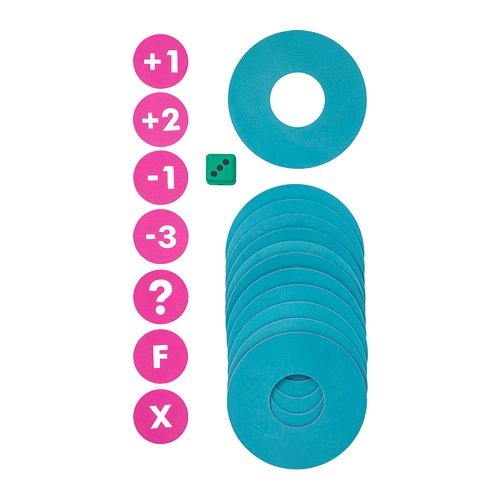
**Matei camelia florentina MATEI CAMELIA FLORENTINA**











**BUCUREŞTI 2019**

**Copyright © 2019 by Matei Camelia Florentina**

Motto:

“Jocul este puntea între copilărie şi vârsta matură” (J. Chateau)

Cuprins

[INTRODUCERE 2](#_Toc9159663)

[Capitolul I Bazele teoretice 4](#_Toc9159664)

[I.1. Particularităţile psihice ale preşcolarului şi şcolarului mic 5](#_Toc9159665)

[I.2. Dezvoltarea deprinderilor intelectuale ale preşcolarului şi şcolarului mic 13](#_Toc9159666)

[I.3. Jocul- noțiuni conceptuale 22](#_Toc9159667)

[I.3.1. Noţiuni generale (conceptul de joc) 22](#_Toc9159668)

[I.3.2. Jocul didactic 23](#_Toc9159669)

[I.3.3. Valențe formative ale jocului didactic 26](#_Toc9159670)

[I.3.4. Locul şi rolul jocului didactic în lecţia de matematică 30](#_Toc9159671)

[I.3.6. Tipuri de jocuri didactice matematice 35](#_Toc9159672)

[I.3.7. Jocurile logico-matematice 35](#_Toc9159673)

[Capitolul II Prezentarea gradiniţei Happy Junior 37](#_Toc9159674)

[Capitolul III Cercetarea aplicativǎ în cadrul Gradiniţei HAPPY JUNIOR 39](#_Toc9159675)

[III.1. Scopul cercetării 39](#_Toc9159676)

[III.2. Obiectivele cercetării 39](#_Toc9159677)

[III.3. Ipoteza cercetării 39](#_Toc9159678)

[III.4. Eşantionul 40](#_Toc9159679)

[III.5. Etapele cercetării şi metodologia de lucru 40](#_Toc9159680)

[Concluzii 59](#_Toc9159681)

[Referinţe bibliografice 61](#_Toc9159682)

# INTRODUCERE

Pentru contribuția deosebită pe care o aduce în instruirea și educarea copiilor, jocul constituie o componentă a învățământului preşcolar şi primar. În primul rând, pentru că jocul răspunde particularităților de vârstă ale școlarilor mici și în al doilea rând pentru că elementul distractiv pe care îl conține stimulează curiozitatea și interesul copiilor pentru învățare.

În joc, copilul transpune realitatea obiectivă, în special realitatea socială. Evident, nu este vorba despre o reproducere identică a realității, ci, în joc, copilul transfigurează obiectele, fenomenele, relațiile, ceea ce presupune capacitatea de simbolizare, de abstractizare, capacitate ce nu se poate forma decât prin exercițiu, implicând în același timp, procesele senzoriale.

Prin joc, copilul își îmbogățește viața afectivă, și în același timp, dobândește în mod progresiv, capacitatea de a-și stăpâni emoțiile. El învață să reacționeze sincer, pozitiv sau negativ, față de ceea ce este bun, frumos, moral și față de ceea ce este imoral. Copilul găsește cea mai eficientă recompensă în însuși faptul de a se juca. Latura volițională este intens solicitată în joc. În acest sens, jocul cu reguli devine o metodă de maximă eficienţă.

Eficienţa jocului depinde de cele mai multe ori de felul în careeducatorștie să asigure o concordanţă între tema jocului și materialul didactic existent, de felul în care știe să folosească cuvântul ca mijloc de îndrumare a copililor prin întrebări, răspunsuri, indicații, explicații, aprecieri.

S-a constatat că:

* Jocul nu apare spontan și autonom, nu se dezvoltă de la sine, trebuie să fie învățat în ambianța socială;
* Jocul are un caracter universal cu rol de propulsare în procesul obiectiv al dezvoltării.
* Jocul are un caracter polivalent, fiind pentru copil muncă, artă, realitate, fantezie.
* Jocul este o realitate permanentă cu mare mobilitate pe scara vârstelor.

Caracterul colectiv al jocului reprezintă o expresie a trebuinţelor de comunicare. Ambianța de comunicare conferă jocului o motivație socială suplimentară. Relațiile de grup intervin ca un factor organizatoric care exercită o influență coercitivă, disciplinatoare asupra activității fiecărui copil. În joc, copilul învață să se supună cerințelor, regulilor impuse de colectiv.

Platon a considerat jocul ca o atitudine, arătând că munca poate fi efectuată uneori în joacă de ființa umanǎ, iar cercetǎtorii români considerǎ cǎ prin joc se pot determina înclinaţiile fiecǎrui copil. Toţi cei care au facut studii în domeniu considerǎ jocul un mod foarte eficient prin care se pot dezvolta funcţiile psihice ale fiecǎrui copil.

Ȋn ceea ce priveşte limbajul matematic, deşi acesta este dificil de introdus, se poate utiliza eficient mai întâi înțelegerea și transpunerea noțiunii într-un limbaj clar pentru copii, apoi se poate efectua reprezentarea denumirii lor ştiinţifice.

Considerând toate aceste aspecte am structurat lucrarea astfel:

În capitolul I am prezentat Bazele teoretice, anume particularitățile psihice ale școlarului mic, precum şi dezvoltarea deprinderilor intelectuale ale preşcolarului şi şcolarului mic, apoi am prezentat jocul: noțiuni generale, informații despre jocul didactic și valențele formative ale jocului didactic, am prezentat principalele noțiuni ale jocului didactic matematic în lecția de matematică, evidențiind organizarea și desfășurarea jocului didactic matematic, utilizând tipuri de jocuri matematice.

Ȋn capitolul II am prezentat metodologia cercetǎrii privind utilizarea jocului didactic matematic în gradiniţa de copii.

În capitolul III am efectuat o cercetare aplicativă despre utilizarea jocului didactic matematic in gradiniţa unde imi desfasor activitatea HAPPY JUNIOR şi am prezentat rezultatele acesteia, am fǎcut interpretarea şi comentariile.

Apoi, am prezentat concluziile lucrării, legate de eficiența jocurilor în principal şi a jocurilor didactice matematice în dezvoltarea gândirii copililor din gradiniţa de copii.

Ȋn final, am adǎugat referinţele bibliografice şi anexele.

Această lucrare poate ajuta toți profesorii din învățământul primar în desfășurarea activității prin eficientizarea actului didactic de predare.

# Capitolul I Bazele teoretice

## I.1. Particularităţile psihice ale preşcolarului şi şcolarului mic

Personalitatea este un conglomerat de aptitudini şi atitudini care are în centrul său **Eul** ca un factor de integrare şi coordonare. Cuvântul personalitate atunci se referǎ la caracteristici de durată. Definiţia globală a personalităţii este cea care prezintă realitatea integrală a fiinţei umane, în unitatea şi intercondiţionalitatea sa complexă, non-liniară a celor trei determinaţi esenţiali: biologic, psihic şi socio-cultural. Dimensiunile ei fundamentale sunt:

**Temperamentul** este dimensiunea dinamico-energetică a personalităţii, care se exprimă cel mai pregnant în conduită. Temperamentul este latura cea mai accesibilă şi mai uşor constatabilă a personalităţii, exprimată atât în activitatea intelectuală şi în afectivitate, cât şi în comportamentul exterior, în motricitate şi vorbire, mai ales. În psihologia românească noţiunea de temperament este sinonimă cu termenul de fire (firea omului).

**Caracterul** reprezintă latura relaţional – valorică a personalităţii, pe care îl deducem din modelul propriu de a se comporta în activitate şi relaţii sociale. În sens larg *caracterul este un mod de a fi,* un ansamblu de particularităţi psiho-individuale ce apar ca trăsături ale unui *„portret” psihic global*.

**Aptitudinile** constituie latura instrumentală a personalităţii. Aptitudinile sunt subsisteme sau sisteme operaţionale, superior dezvoltate, care mijlocesc performanţele supramedii în activitate. Ele arată ce poate un individ, nu ceea ce ştie. Un om inteligent este cel care reuşeşte să extragă dintr-un minim de cunoştinţe un maxim de efect. Sunt oameni care posedă multe cunoştinţe, ajung la erudiţie, dar nu reuşesc să opereze cu acestea, astfel încât să obţină efecte pe măsura pregătirii lor.

Este important, din punct de vedere pedagogic, să se facă o distincţie între termenii aptitudine şi capacitate care, în limbajul curent, sunt consideraţi sinonimi.

Aptitudinea ne dǎ măsura gradului de organizare a sistemului personalității sub aspect adaptativ-instrumental concret. (Golu, 1993, p.70)

Ĩn unele manuale de psihologie, prin aptitudine sunt denumite:

- o serie de alte "realitǎţi" psihice si chiar psihofiziologice, cum ar fi predispoziţiile sau capacitǎţile.

Literatura de specialitate face o distincţie şi anume:

* aptitudinile reprezintă un potenţial şi se demonstrează prin uşurinţa în învăţare şi în execuţie;
* capacitatea desemnează o aptitudine împlinită care s-a consolidat prin deprinderi (exerciţii) şi s-a îmbogăţit cu o serie de cunoştinţe.

Precocitatea manifestată prin surprinzătoare reuşite într-un anumit domeniu arată fără îndoială prezenţa unor aptitudini, dar numai prin exersări şi elaborări complexe de sisteme de lucru individul ajunge la rezultate deosebite, putându-se vorbi despre capacităţi deosebite.

Această diferenţiere dintre aptitudini şi capacităţi indică faptul că aptitudinile depind de ereditate, dar nu sunt oferite nemijlocit de ea, ci se făuresc în condiţiile oferite de activitate. De aceea spunem că aptitudinile au o parte ereditară şi una dobândită, fără a putea preciza raportul dintre ele.

În depistarea şi cultivarea aptitudinilor, un rol important îi revine educatorului.

Aptitudinile au grade diferite de complexitate, începând cu cele *simple, elementare*, proprietăţi perceptive, de orientare în timp sau în spaţiu, de reprezentare a obiectelor, simţul ritmului, calităţi ale memoriei, atenţiei etc.

La un nivel mai sus se află aptitudinile complexe. Acestea nu sunt doar o însumare a unor aptitudini simple, ci reprezintă adevărate structuri care implică numeroase componente care interacţionează şi se compensează reciproc, evoluând global şi după care se profilează un stil individual propriu.

Aptitudinile complexe se împart la rândul lor în ***aptitudini speciale*** şi ***aptitudini generale***.

simple, elementare

Aptitudini speciale literare, muzicale,

pedagogice, matematice etc

complexe

generale inteligenţa

(Sursa: Zlate, op.cit. p. 92)

***Aptitudinile speciale*** pot exista numai într-un anumit domeniu, cum ar fi: literatură, muzică, arte plastice, teatru, matematică, tehnică, sport, pedagogie etc.

***Aptitudinile generale*** se numesc astfel deoarece sunt întâlnite în toate domeniile de activitate şi nu pot înlocui aptitudinile speciale, ci doar le pot compensa într-o anumită măsură. Exemple de aptitudini generale sunt: spiritul de observaţie, aptitudinea pentru învăţătură, capacitatea de a memora şi de a reproduce fidel, combinatorica imaginativă.

Cea mai importantă şi într-adevăr generală aptitudine este ***inteligenţa***, deoarece ea aduce un spor de eficienţă tuturor activităţilor, de la fotbal la compoziţia simfonică.

Problema diversităţii definiţiilor despre inteligenţă ar putea găsi o rezolvare în abandonarea ideii unei inteligenţe unice şi acceptarea teoriei inteligenţelor multiple a lui H. Gardner referitoare la capacitatea cognitivă a omului, descrisă printr-un ansamblu de abilităţi, talente, deprinderi mentale.

Deși capacitatea de concentrare a atenției este în evident progres, pe parcursul școlarității mici, se pot constata încă insuficiențe în manifestarea ei, în sarcinile dificile sau în situații în care apare oboseala. Trebuie acționat cu răbdare și tact în antrenarea corespunzătoare a atenției, în funcție de tipurile de sarcini, pentru a asigura, pe de o parte succesul în realizarea lor, și pe de altă parte, a evita ca disfuncționalitățile de scurtă duratǎ să creeze nemulțumire atât copilului, cât și învățătoarei.

O sarcină specială la clasele mici este de a descoperi copilii care au dificultăți speciale de atenţie:

a) „Neatenția activă, care se poate ușor constata, întrucât se exprimă în neastâmpărul copilului, agitația inutilă, împrăștierea în ceea ce face, instabilitatea în desfășurarea propriei activități și deranjarea celorlalți”. (Creţu, 2009, p.206)

b) Forma pasivă, care este mai greu de rcopilat, întrucât respectivul copil este liniștit, el poate da impresia că urmărește ce se petrece în clasă, pare să lucreze ce s-a cerut, dar în realitate să se afle cu mintea în alte locuri.

Acțiunile educative vor fi orientate spre înlăturarea cauzelor și spre tratarea individuală a acestor copii, în sensul sprijinirii speciale a lor pentru a-și dezvolta mecanismele atenției voluntare și calitățile.

Schimbarea fundamentală ce se petrece în planul gândirii, în cadrul acestui stadiu, a treia copilărie, este dobândirea caracterului operatoriu în funcționarea ei. J.Piaget, care a studiat sistematic stadiile intelegenţei umane, consideră că „perioada dintre 7-8 ani și 11-12 ani este cea a desăvârșirii operațiilor concrete. (Piaget, Inhelder 2000, p.81).

Începând cu preșcolaritatea, copilul devine din ce în ce mai capabil să desfășoare o altă activitate semnificativă pentru viața și dezvoltarea sa, și anume învățarea. Între 3 și 6 ani, învățarea apare frecvent în împletirea cu jocul, iar la cei mari, și ca activitate de sine stătătoare, atât în forme spontane, cât și organizate. (Creţu, 2009, p.185)

Prin joc se dezvoltă astfel și limbajul copilului. Un joc colectiv nu e perceput fără comunicarea verbală între parteneri. Dar copilul vorbește chiar și atunci când se joacă singur și gândește cu voce tare. (Simion, 2010, p. 39)

Așa cum arată și A.M. Gorki, copilul se joacă vorbind și astfel în viață toate subtilitățile limbii materne, își însușește armonia, ci și concomitent, ceea ce filosofii numesc „spiritul limbii”. (Şchiopu, 1967, p.145)

Jocul contribuie la dezvoltarea limbajului, la îmbogățirea vocabularului, la precizia și coerența acestuia.

Cercetǎtorul H. Wallon, considerǎ cǎ în perioada 3-6 ani copilul se afla în stadiul personalismului, ce implicǎ: perioada de opoziţie, de la 3 la 4 ani, perioada de graţie, de la 4 la 5 ani, perioada de imitaţie, de la 5 la 6 ani. Ĩn cadrul acesteia copilul este încǎ centrat pe sine. Ȋn perioada de opoziţie, copilul independent şi cu autonomie, este conştient de sine şi de diferenţele dintre el şi alţi copii.

Dupǎ aceastǎ perioadǎ, urmeazǎ perioada de graţie în care copilul depinde conştient de necesitatea de a fi aprobat de cei din jur, fiind chiar narcisist în cautarea acestei aprobǎrii din partea celor din jur.

Urmǎtoarea perioadǎ se numeşte perioada imitaţiei, în cadrul acesteia copilul imitǎ adultul atât la nivelul gesturilor, rolurilor, personajelor cât şi atitudinilor. Dacǎ în perioada precedentǎ imitaţia şi atitudinea se produceau în acelaşi timp, acum aceasta este amânatǎ, pentru a putea crea imitaţia, care este un concept foarte important în gandirea lui Wallon, fiind liantul dintre inteligenţa situaţională şi inteligenţa discursivă.

Cele mai multe teorii psihologice pun în prim plan jocul ca şi activitate de bazǎ in dezvotarea psihologicǎ a unui copil. Jocul este o formǎ de activitate foarte importantǎ, deoarece îi confera copilului capacitatea de a munci şi de a învǎţa în acelaşi timp.

Jocul este utilizat la toate vârstele şi are funcţii foarte complexe, fiind complementar cu alte activitǎţi, cum ar fi antrenare psihologicǎ pentru muncǎ, antrenarea unei activitǎţi, depǎşirea unor probleme. Ȋn copilǎrie, jocul este cea mai importantǎ activitate, în tinereţe acesta consumǎ energia şi o îndreaptǎ cǎtre alte activitǎţi, iar la vârsta adultǎ, jocul este o activitate ce ajuta la recuperarea dupǎ activitatea de muncǎ.

Conform lui H. Piéron, jocul uman urmǎreşte nişte reguli, dar în acelaşi timp conţine şi o parte de hazard, în care fiecare dintre cei care participǎ urmǎreşte sǎ fie învingǎtor.

J. Piaget consideră că activitatea de joc constă în asimilarea ce funcţionează pentru ea însăşi, fără nici un efort de acomodare. Jocul îndeplineşte pentru toate vârstele funcţii psihologice complexe, funcţii educative, dintre care cele mai importante sunt: asimilarea de conduite, acumularea de experienţă şi informaţie, funcţii de dezvoltare fizică prin antrenarea sau menţinerea capacităţilor fizice, funcţii sociale în dezvoltarea relaţiilor sociale ( Şchiopu, 1975, p.114).

Pânǎ la vârsta de trei ani un copil se joacǎ mai mult cu obiecte şi mai puţin se poate corela cu alţi copii, astfel se joaca singur chiar in compania alţilor. Acest lucru a dat naştere teoriei egocentrismului, a lui Jean Piaget, care încearcǎ sa explice jocul izolat al unui copil. Acesta atitudine este una intermediarǎ intre individual şi social fiind regasitǎ la copilul între 3 şi 6 ani şi explicate prin lipsa diferenţierii între subiect şi lumea din jur.

Dupǎ Ursula Şchiopu (Şchiopu 1963, p. 200), nu egocentrismul, ca şi trăsătură de caracter, determină posibilitǎţile de joc al copilului antepreşcolar, ci posibilitatea redusǎ de a corela acţiunile, interesele, dorinţele şi intenţiile sale cu ale altor copii, din cauza îngustimii şi nedezvoltării unor capacităţi psihologice fiziologice. (Ursula Şchiopu, 1963, p. 200).

Chiar dacă la 3 ani încă persistă jocul de manipulare, apar maniere complexe de dezvoltare a jocului chiar daca imitaţia predomină, desi funcţionează ca un catalizator creativ, copilul preluând în comportamentul său conduitele umane simple la care a asistat.

Cǎtre vârsta de 4 ani, copilul poate face activitǎţi mai complexe, merge pe bicicletǎ, patineazǎ, se joacǎ cu mingea şi simte nevoia de a se juca mai mult cu ceilalţi, se poate juca cu copii mai mici sau mai mari, pentru a fi şi subordonat si lider. Copilul preia roluri din familie sau societate, acum el devine „mamǎ”, „tatǎ”, „pompierul”, „vânătorul”. Jocul în care apar parinţii îl ajutǎ sǎ se identifice şi integreze pentru a-şi dezvolta identitatea. Jocurile de rol îl pot ajuta în viaţa socialǎ, iar in jur de 6 ani, apar scenarii foarte reale: magazinul, doctorul, şcoala/gradiniţa, iar acestea îl ajutǎ sǎ îşi îmbogǎţeascǎ cunoşterea şi comunicarea cu ajutorul unor informaţii noi din mediul înconjurǎtor. Un rol important îl are şi adultul, încǎ din copilǎria micǎ. Pânǎ la 4 ani, adultul stimuleazǎ şi iniţiazǎ tipul de joc pentru copil, dar este important ca acesta sǎ nu îşi impunǎ propriile idei, ci sa lase copilului iniţiaţivǎ. Adultul este important pentru a susţine şi limita copilul, dar şi pentru afectivitatea pe care o oferǎ.

Copilul percepe dragostea adultului mai mult prin intermediul jocului asociat cu sentimente pozitive faţǎ de activitǎţi zilnice (mâncat, îmbrǎcat). Acestea pânǎ la patru ani sunt considerate negative de copil, deoarece întrerup jocul.

Cu ajutorul jocului se pot diagnostica foarte eficient diferite tulburari de dezvoltare. Ştiinţa care s-a ocupat cu aceastǎ analiza, psihanaliza a utilizat îndeosebi jocurile simbolice pentru a ajuta diagnosticarea. Alte tipuri de jocuri pot fi jocul spontan sau jocul condus.

Conform Mitrofan, 2001, modul în care se joacă copilul, cu ce se joacă, care sunt formele sale de expresie, cât de mult participǎ, performanţa, nivelul de dezvoltare cognitiv, capacităţile adaptative şi creativitatea în rezolvarea problemelor simple, relaţia cu copiii ceilalti, reacţia la persoane strǎine, agregarea sau participarea la activitatea de grup, observarea unor afinitǎţi, dar şi a antipatiilor, comportamentul empatic, agresivitatea sau lipsa acestuia, toate aceste elemente se regasec în jocul spontan al copilului.

Pânǎ la vârsta de 6 ani, interacţiunile copilului cu familia şi cu mediul social sunt cele mai importante, deoarece copilul nu reuseşte complet sǎ vorbeascǎ despre trǎirile, gândurile şi atitudinile sale sau despre capacitatea de a se face înţeles. Toate acestea pot fi descoperite prin joc, care reprezintǎ poarta de acces cea mai potrivită, spun autorii citaţi, către trăirile afective ale copilului. Se pot utiliza cu rezultate pozitive desenul, modelajul, jocul cu nisip, marionetele sau dramatizarea unor poveşti, colajul şi alte tehnici pentru evaluarea psihodiagnostică a copiilor, ele acţionând simultan şi ca mijloace de suport a efectelor terapeutice. Prin aceasta, ele sunt mijloace provocative şi catalizatoare ale procesului terapeutic analitic şi restructurant (Mitrofan, 2001).

În jurul vârstei de 6 ani, în viața copilului se petrece un eveniment cu totul deosebit, acela al intrării la școală. La începutul acestei perioade copilul părăseşte faza narcisismului şi „afirmării” personalităţii pentru a intra puţin câte puţin în lumea cunoaşterii. Se poate constata o schimbare a intereselor. Copilul nu mai este centrat pe sine, ca în stadiul centripet şi devine din ce în ce mai centrat pe exterior ca în stadiul centrifug. Debutul stadiului este numit de către H. Wallon perioada precategorială (de la 6 la 9 ani), gândirea devine din ce în ce mai diferenţiată, dar rămâne concretă (legată de obiecte şi situaţii reale).

Psihanaliza arată că de la 6 la 12 ani se instalează perioada de latenţă. Termenul de latenţă marchează faptul că între 5 şi 6 ani evoluţia sexualităţii se încetineşte simţitor sau chiar se opreşte.

Mica şcolaritate este perioada când se modifică substanţial regimul de muncă şi viaţă; şcoala introduce în fluxul activităţii copilului un anumit orar, anumite planuri şi programe cu valoare structurantă pentru activitate.

Mediul şcolar, în care copilul de 6 ani intră, este diferit de cel familial, el fiind creat, cum observă M. Debesse, „nu pentru a distribui satisfacţii afective, ci pentru o muncă disciplinată, continuă, organizată”. (Debesse, 1981, p. 124)

Şcoala este un loc în care se oferă copilului o colectivitate şi un loc de muncă, cu numeroase întrepătrunderi – mentale, afective, morale – care se constituie ca un important resort al dezvoltării lui psihice.(http://www.prokid.ro/sfaturi-practice/sfaturi\_practice/cum\_ajutam\_copilul\_sa\_treaca\_usor\_peste\_adaptarea\_scolara\_-2738/)

Mutaţiile bruşte care acompaniază noua vârstă în desfăşurarea copilăriei, mutaţii ce se petrec sub acţiunea sistematică a mediului şcolar, care aduce cu sine noi cunoştinţe, noi tehnici intelectuale, noi exigenţe şi îndatoriri i-au determinat pe specialişti să vorbească de şocul şcolarizării.

La sfârşitul acestei perioade, creierul atinge dimensiunile de adult. Continuă procesul de osificare, dentiţia permanentă o înlocuieşte pe cea provizorie, creşte volumul masei musculare, implicit forţa musculară, se dezvoltă musculatură fină a degetelor mâinilor. Coloana vertebrală devine mai puternică, dar în acelaşi timp este expusă deformărilor prin poziţii incorecte. Perioada este una de tranziţie şi deci una în care pot apare disfuncţii şi crize de creştere şi dezvoltare.

Școala solicită permanent și sistematic capacitățile de atenție ale copilului și prin acestea le și dezvoltă. În acest stadiu trebuie dobândite sau amplificate câteva calități ale atenției, absolut necesare pentru desfășurarea activităților copilului, de acum, cât și din următoarele trepte școlare.

La naştere regiunile primare ale cortexului, responsabile cu impulsurile motorii şi senzoriale ale organelor de simţ, precum şi de feedback, ca şi cele secundare legate de gândire, nu sunt dezvoltate şi se maturizează în etape diferite. Diferitele arii corticale se dezvoltă așa cum la copil apar anumite capacităţi, respectiv cea mai avansată este regiunea mișcării, responsabilă de mişcările grosiere, largi, ce controlează mişcările mâinilor, trunchiului şi apoi ale picioarelor.

„Regiunile senzoriale sunt următoarele ce se dezvoltă şi se maturizează. Prima este cea care controlează sensibilitatea tactilă, urmată de vedere şi zona senzorială primară auditivă” (Tanner, 1979, p.80). Această secvenţialitate în dezvoltare ajută în explicarea variaţiei, în maturarea pe nivele a sistemului senzorial.

Adaptarea la noile condiții în cadrul școlii aduce în viața copilului aspecte noi pe plan intelectual, afectiv și social. Dacă treapta anteşcolară se caracterizează prin joc, etapa școlară pune învățarea în centrul activității copilului, spre deosebire de joc, care este o activitate impusă din afară, care se efectuează într-un ritm susținut, solicită eforturi și urmărește scopuri pe care copilul nu le înțelege de la început. (Romănescu , 2012, p.15)

O dată cu intrarea în şcolaritate cresc efortul fizic şi intelectual ce conduc la instalarea stării de oboseală variind în funcţie de caracteristicile individuale ale fiecărui copil. Astfel este necesar un program zilnic pentru fiecare copil şi asistența unui părinte, atunci când învață, își face temele, însă acesta nu trebuie să i se substituie, ci să urmărească dezvoltarea progresivă a autonomiei în lucru, el adultul, menținându-și doar interesul pentru ce și cum face copilul și valorizându-i munca. (Crețu, 2009, p. 193).

Declanşând un proces de adaptare la un mediu şi la un sistem de solicitări foarte diferit de cel din familie şi din grădiniţă, şcoala îşi exercită de fapt calitatea ei formatoare asupra evoluţiei psihice a copilului.

Adaptarea esențială la activitățile școlare a copilului din clasele mici constă, mai ales în mobilizarea proceselor și însușirilor pshice cerute de această nouă formă de activitate. Este vorba de menținerea voluntară a atenției, de calitatea percepțiilor, de efortul de memorare și gândire, de un reglaj voluntar susținut pentru depășirea obstacolelor, pentru finalizarea activităților. Dar toate acestea se ating treptat, cu răbdare și tact. Însă odată obținute devin cele mai importante condiții ale randamentului școlar crescut.

Deşi maturizarea organelor de simţ (ochiul, urechea, corpusculii tactili) se termină relativ timpuriu în dezvoltarea ontogenetică, dezvoltarea senzaţiilor este un proces în plină desfăşurare.

La 6-7 ani se constată lărgirea câmpului vizual central şi periferic, precum şi creşterea diferenţierii nuanţelor cromatice. (<https://psihoconsultanta.wordpress.com/discipline/psihologia-varstelor/>). În baza dezvoltării sistemului nervos, dezvoltarea şi maturizarea senzaţiilor şi percepţiilor continuă. În ceea ce privește văzul, sensibilitatea generală crește cu 60% față de stadiul anterior, iar capacitățile de diferențiere a stimulilor cu 45%. Creşte capacitatea de recepţionare a sunetelor înalte şi de autocontrol al emisiunilor verbale, se perfecţionează şi nuanţează intonaţia. Se consolideazǎ schemele perceptive, (Zlate,1999, p.111) care vor permite identificarea rapidă a literelor și cuvintelor în citire. Culorile, cât şi formele sunt mai bine diferențiate și verbalizate.

În ceeea ce privește auzul, cel fonematic este cel mai mult solicitat și dezvoltat în legătură cu însușirea cititului și scrisului. Se formează capacități de discriminare mult mai bune decât în stadiul anterior și se perfecționează funcția auzului de a regla actul citirii.

Se produc de asemenea generalizări ale direcţiei spaţiale (dreapta, stânga, înainte, înapoi) şi se formează simţul orientării.

Sensibilitatea și percepțiile tactile continuă să aibă un rol însemnat în cunoașterea obiectelor și copiii sunt încă tentați că tot ce văd să fie atins sau manipulat, dar sub influenţa școlii aceste explorări perceptive devin mai organizate și mai sistematice.

Astfel, „reprezentarea capătă noi caracteristici. Fondul de reprezentări existent este utilizat voluntar din povestiri şi desene; el poate descompune acum reprezentarea în părţi componente, în elemente şi caracteristici cu care operează în contexte diferite. Realizează noi combinaţii şi noi imagini, astfel structurându-se procesele imaginaţiei şi gândirii. De la reprezentări separate, şcolarul mic trece la grupuri de reprezentări, şi creşte gradul de generalitate al reprezentărilor”.

( Golu, 1993, p.111).

„Ca urmare a descentrării progresive şi a coordonării din ce în ce mai accentuate a diferitelor puncte de vedere, intuiţia preoperatorie se va transforma în cursul acestei perioade într-o gândire operatorie mobilă şi reversibilă”. (Tourrette, Guidetti, 2002, p.115). Criteriul trecerii de la intuiţie la operaţie conform teoriei piagetiene este reversibilitatea. Până la vârsta de 7/8 ani copiii nu dezvoltă noţiunea de „reversibilitate”. O transformare operatorie nu se efectuează decât prin raportarea la un invariant.

Construirea unui invariant în cadrul unui sistem de transformări este evaluat pornind de la conservare: conservarea cantităţilor discontinue ca în proba jetoanelor şi a cantităţilor continue.

## I.2. Dezvoltarea deprinderilor intelectuale ale preşcolarului şi şcolarului mic

*Dezvoltarea socială* a copilului, dintr-o perspectivă behavioristă, se referǎ la anumite conduite unele observabile, altele personale şi intime. Dupa Jean Stoetzel, atunci când copilul acţionează, el joacă roluri, adică el acţionează în felul în care simte că se aşteaptă de la el să o facă, ba mai mult, în felul în care copilul crede că se aşteaptă de la el să o facă, utilizând limbajul. Este important de subliniat că toate aceste roluri sunt mediate de limbaj. Conform teoriei behaviorismului, copilul interacţionezǎ cu grupul social, iar pe mǎsura ce acesta creşte, interacţiunile se vor intensifica. Astfel, datoritǎ învǎţarii sociale, copilul prin interacţiune dobandeşte comportamente şi valori sociale utile. Copilul, la 4-5 ani, este stimulat în dobândirea acestor achiziţii de o serie de nevoi şi trebuinţe psihosociale noi (nevoia de apreciere, de reciprocitate relaţională, de statut, de integrare în grup), dar dacă, de exemplu, comportamentul observat este şi întărit el va fi asimilat cu o şi mai mare uşurinţă (Golu, Verza, Zlate, 1993). Între factorii care pot fi folosiţi pentru a întari un comportament putem avea aprobarea, recompensa şi sancţiunea morală. Imitarea, observarea, implicarea şi participarea directă oferă copilului posibilitatea de a asimila noi comportamente, constituind prin aceasta baza învăţării sociale.

*Învăţarea didactică* începe o dată cu întrarea copilului în grădiniţă.

Preşcolaritatea, stadiul care se întinde între 3 și 6-7 ani, se distinge printr-o creștere semnificativă a capacităților fizice și psihice ale copilului, făcând posibilă o echilibrare cu ambianța, în cadrul căruia”principiul realității”, cum îl numește Freud, își face tot mai mult loc și dǎ siguranță și reușită în adaptare. Toate acestea sunt trăite cu sentimente de bucurie și seninătate de către copil, ceea ce face că acest stadiu să fie cunoscut ca “vârsta de aur a copilăriei”. (Cretu, 2009, p. 131)

În cadrul acestui tip de învăţare, caracterul spontan al activităţii învăţării sociale este înlocuit cu caracterul dirijat, organizat şi sistematic al acestui nou tip de învăţare. Experienţa directă cu realitatea pe care o posedă copilul este organizată de adult pe cale verbală. Totodată, copilul exersează astfel atenţia, memoria, înţelegerea, exprimarea verbală. Caracteristicile învăţării depind de particularităţile de vârstă ale preşcolarilor. Învăţarea, pentru a fi eficientă şi pentru a respecta particularităţile de vârstă (3-5/6 ani), trebuie organizată sub formă de joc didactic.

Acest stadiu contribuie la dezvoltarea psihică generală a ființei umane prin:

* Exuberanța motorie și senzorială, care facilitează considerabil adaptările;
* Creșterea autonomiei în plan practic, prin formarea a numeroase deprinderi de autoservire și de mânuire a obiectelor;
* Dezvoltarea proceselor psihice complexe care schimbă caracteristicile comportamentului copilului,
* Lǎrgirea posibilitățile de anticipare și organizare ale acestuia;
* Marea curiozitate și sete de cunoștere, care stimulează activitățile exploratorii și îmbogățesc experiență personală;
* Formarea unei conștiințe morale primare care sporește capacitatea copilului de adaptare la mediul social.
* Constituirea bazelor personalitățîi și accentuarea aspectelor individualizatoare. (Creţu, 2009, p. 132)

**I.2.1. Regimul de viață și dezvoltarea fizică a preşcolarului şi şcolarului mic**

Dezvoltarea fizică și psihică a copilului între 3 și 6-7 ani se desfășoară într-un alt context decât cel din stadiul anterior. Familia, care continuă să fie mediul formativ dominant, stabilește relațîi noi cu copilul. El însuși și-a sporit capacitățile de recepționare și răspuns, și-a schimbat nevoile și trebuințele și are alte așteptări față de familie.

Împreună cu cei din familie, copilul ia cunoștință de spectacolul străzii sau de instituții culturale cum ar fi teatrul, cinematograful, parcul de distracții, grădina zoologică.

Grădinița îi prilejuiește copilului noi interacțiuni. Cele cu educatoarea sunt cu totul deosebite. Aceasta păstrează disponibilitățile afective ale mamei, dar le distribuie în mod egal în grupul de copii. Ea este cea care organizează activități variate și interesante, le comunicǎ lucruri deosebite, îi învață cântece, poezii și jocuri noi.

Copiii încarcă de semnificații deosebite relațiile cu educatoarea, influența ei dominând spațiul grădiniței și extinzându-se și în cel familial.

Mai ales în cadrul grădiniței, jocul atinge apogeul, fiind îmbogățit și diversificat în chip deosebit. Alături de aceasta se desfășoară și alte activități, care creează un spațiu din ce în ce mai mare pentru învățare, pregătind astfel copilul pentru întâlnirea cu școala.

Preșcolarul a atins deja o serie de parametrii funcționali care îi permit să tolereze mai bine și să asimileze alimente variate, foarte asemănătoare cu cele pentru adulți, dar trebuind să satisfacă întotdeauna exigențele de prospețime și de asigurare a tuturor principiilor nutritive. Mai semnificativ pentru acest stadiu este faptul că se produce o culturalizare a modului de satisfacere a trebuințelor alimentare. (Șchiopu, 1981, p.97) citat în Crețu, p. 133, astfel se disting mesele principale și gustările și se formează obișnuiţa de a respecta programarea. Copilul își însușește o anumită ținută la masă, își folosește deprinderi de folosire a tacâmurilor, știe să se adreseze politicos celor cu care se află în aceste momente. Reușește să aștepte împreună cu ceilalți desertul, deși acesta exercită asupra lui o mare atracție.

Creșterea fizică, mai ales a taliei și a greutății, exprimă calitatea regimului de viață. La începutul stadiului, creșterea în talie este ceva mai lentă (cu 4-6 cm anual), după care se accelerează, astfel că la sfârșit, se ating, în medie 116 cm. Greutatea va fi în final de 22 kg. Se modifică și raportul trunchi/cap, la 6 ani fiind de o şesime, dar capul rămâne încă mare față de corp, iar membrele mai scurte și mai plinuțe.

Țesutul muscular devine mai dens, având o forță de contracție mai mare la nivelul mușchilor lungi.

De mare interes sunt transformările de la nivelul sistemului nervos. Astfel, corpul neuronal crește, la fel și prelungirile nervoase, făcând că greutatea totală a creierului să fie, la sfârșitul stadiului, de 1200 g. Diferențierea neuronilor și procesul de mielinizare continuă.

Specializarea diferitelor arii corticale se adâncește și se exprimă mai evident asimetria în funcționalitatea celor două emisfere cerebrale. Zona limbajului se dezvoltă foarte mult și se leagă funcțional de toate celelalte arii senzoriale și motrice.

Toate formele inhibiției condiționate se manifestă și asigurǎ creșterea posibilităților de stăpânire și coordonare motricǎ.

Toate aceste schimbări organice duc la o alură caracteristică pentru acest stadiu: copilul este relativ înalt, plinuț, cu tenul roz, privirea vioaie, dând dovadă de inteligență și exuberanţǎ motricǎ și senzorială.

**I.2.2. Dezvoltarea proceselor senzoriale între 3 și 6-7 ani**

Despre preșcolar se afirmă că are o deschidere perceptivǎ caracteristică asupra spectacolului lumii și este avid de a o cunoaște, ceea ce stimulează în mare măsură dezvoltarea tuturor capacităților senzoriale. Datorită acestui fapt, se spune că această vârstă nu trebuie pierdută, dacă ținem la atingerea mai târziu, a anumitor performanțe.

Astfel, exuberanța motrica și senzorială a acestui stadiu se exprimă și prin perfecționarea evidentă a sensibilității tactile, respective prin creșterea rolului sau în explorarea lumii: copilul vrea să pipăie tot ceea ce vede. Diferențierea din ce în ce mai evidentǎ a activității celor două mâini permite o complementaritate bună și o relativă specializare, ceea ce face să crească aportul lor la cunoașterea lumii. Percepțiile tactile permit acumulări importante de experiențe personale cu lucrurile.

Sensibilitatea și percepțiile vizuale sunt atât de amplu antrenate în explorarea lumii ca și cele tactile. Preșcolarul este capabil de discriminări vizuale mai fine, pe care acum are posibilitatea să le identifice mai precis cu ajutorul cuvântului și să le fixeze mai bine în memorie. Formele geometrice principale sunt bine însușite și denumite și servesc la distingerea formelor diverselor obiecte în mod mai fin și mai operativ.

Până la 5 ani se recunosc și se denumesc corect culorile de bazǎ: roșu, galben, verde,albastru, maro, iar ceva mai târziu și cele mai rar folosite: violet și indigo. În afara faptului că preșcolarii disting bine culorile de bazǎ și le denumesc, reușesc să le detașeze de obiectele la care se întâlnesc și să le folosească îndeosebi în desen.

Văzul continuă să se integreze și să structureze unitar informațiile tactile, dar mai sunt încă dificultăți, în sensul că se recunoaște mai greu vizual ceea ce s-a perceput mai înainte tactil.

Auzul înregistrează câteva direcții de progres foarte important. În primul rând, sensibilitatea auditivă devine de două ori mai fină față de stadiul anterior.

Auzul fizic este bine dezvoltat, copilul identificând ușor orice sunet sau zgomot din spațiul lui de viață și îl raportează corect la sursă.

Preşcolarul învață să cânte și poate reproduce linii melodice simple. În genere îi place mult sǎ cânte, iar stadiul acesta este favorabil dezvoltării auzului muzical.

Preșcolarul se orienteza aproximativ bine în momentele zilei, dar nu întotdeauna le verbalizează corect.

Unii preșcolari reușesc să citească cu aproximație ceasul. În ceea ce privește aprecierea duratei evenimentelor, au încă multe dificultăți, însă se lasă furați de desfășurarea lor.

Dacă ar fi să sintetizăm, putem rcopila câteva caracteristici de ansamblu ale percepțiilor preșcolarilor: (Creţu, p. 138).

1. Sunt stimulate și susținute de curiozitatea lor foarte mare.

2. Săturate emoțional, percepțiile preșcolarilor sunt foarte vii.

3. Explorarea perceptivă este facilitată de transferurile mai ușoare de la tact și auz la văz,

astfel încât chiar dacă preșcolarul doar vede un obiect, poate să se refere și la celelalte calități ale lui.

4. Pot apărea uneori performanțe discriminative surprinzătoare pentru cei din jur, dar în ansamblu percepția rămâne globală, mai ales cea a structurilor verbale.

5. Percepția preșcolarului poate beneficia de experiența anterioară, dar uneori transferurile sunt deformate; astfel, dacă vede un recipient ca un cilindru, spune că e pahar, iar dacă vede la grădina zoologică un lup, spune că e un câine mare.

6. Percepția preșcolarilor poate fi dirijată verbal de către adult, în special de către educatoare. Mai mult chiar, datorită maturizărilor neurofuncționale și influențelor formative sistematice ale grădiniței, Elena Bonchiș observă că: “Acum percepția începe să se constituie ca un proces orientat către un scop, transformându-se încet, încet în observație, care cunoaște o evoluție ascendentă, de la preșcolarul mic la cel mare”. (2004, p.155).

Reprezentările, apărute ca fapte psihice noi în antepreșcolaritate, au devenit deja componente de bază ale planului intern, subiectiv. Ele joacă, la preșcolar, un rol considerabil în construirea semnificației cuvintelor, în desfășurarea gândirii intuitive și în imaginative și deci sunt în plin avant.

Un efect pozitiv asupra structurării reprezentărilor îl are și limbajul, așa cum a demonstrat un alt colaborator al lui Piaget, H.Sinclair. El a prezentat unei grupe de copii o înșiruire de baghete pe care trebuiau să le perceapă. Unei a doua grupe i se dădea același șir, dar copiilor li se cerea să le descrie. După câteva zile, copiii din ambele grupe trebuiau să recunoscă acel aranjament de baghete dintre altele asemănătoare. Cei din grupa a doua au avut rezultate mai bune.

Cuvântul poate acționa și asupra restructurării reprezentărilor.

Puternica legătură dintre percepții și reprezentări este definitǎ și de dificultatea pe care o întâmpină copiii în desenarea unui profil uman sau a unei căruțe trase de cai.

Imaginile obținute arată conservarea în reprezentare a unor puncte de vedere perceptive privilegiate, adică poziția cea mai frecventă și mai avantajoasă din plan perceptiv. Dacă desenează o casă, copilul face și mobilă din acea casă, realizând un desen “rontgen”, atât de caracteristic pentru acest stadiu. La fel, desenul figurii umane realizat la 3 ani exprimă o imagine mentală în care se selectează și se impune capul, mai ales fața, restul fiind doar schițat sau chiar neglijat. (Schaffer, 2005, p. 238).

Aceste particularități ale reprezentărilor se exprimă și în desenele libere ale preșcolarilor, mai ales a celor de vârstă mijlocie, caracterizate prin următoarele:

-nu organizează elementele desenului pe o tema dată, putând apărea și altele, care nu au nici o legătură cu ce și-a propus să facă;

-ceea ce desenează este dispus unul lângă altul, pe o linie orizontală, existând și situații în care copilul desenează separat elementele unei structuri (pălăria plasată mult deasupra capului).

-nu respectă proporțiile, astfel încât oamenii pot fi la fel de mari sau chiar mai mari decât casele;

-nu respectă perspective, toate sunt puse în același plan.

Între 3 și 6 ani se produce o îmbunătățire a tehnicii de desenare și se folosesc anumite clișee grafice ( un fel de a desena un om, o casă, un pom), care dau operativitate generală desenului.

Marea dezvoltare a reprezentărilor este caracteristică pentru acest stadiu, fiind o condiție de bază a desfășurării activității copilului și mai ales a jocului.

**I.2.3. Dezvoltarea gândirii preşcolarului****şi şcolarului mic**

De-a lungul acestui stadiu, deși gândirea copilului se află la nivel preoperațional, se înregistrează o serie de progrese evidente pe măsura apropierii de încheierea lui.

Lărgirea remarcabilă a câmpului explorărilor perceptive, marea curiozitate, însușirea tot mai bună a limbajului, ca și implicarea profundă în joc și alte forme de activitate împreună cu adultul și sub conducerea lui sunt condiții de bază ale dezvoltării mentale din acest stadiu.

Preşcolarul reușește din ce în ce mai mult să se desprindă de acțiune, iar aceasta devenind din ce în ce mai bine articulată, mai promptă și mai ușor transferabilǎ, nu-i mai absoarbe toată atenția și-i permite să fie mai receptiv la real.

Paralel cu descentrarea de acțiune, se petrece un proces similar și în ceea ce privește planul afectiv, copilul devine capabil să se orienteze și să cunoască lumea nu numai în măsura în care aceasta îi satisface trebuințele, ci și pentru că este o realitate din afara sa, care i se opune și de care trebuie să țină seama.

Preconceptele, ca entități cu care operează gândirea acum și care au apărut încă din anteprescolaritate, câștigă în generalizare și precizie pentru că se sprijină pe o experiență perceptivă mai bogată, iar comunicarea cu cei din jur, întărește forța lor integratoare.

**I.2.4. Limbajul copilului între 3 si 7 ani**

 În preșcolaritate, o spectaculoasă dezvoltare se petrece în planul limbajului, iar diferențele dintre începutul și sfârșitul stadiului sunt remarcabile. Chiar în jurul vârstei de 5 ani, unii preșcolari pot să ne surprindă prin felul cum vorbesc: corect fonetic și grammatical, cu o adaptabilitate deosebită față de împrejurări. Vocabularul pasiv poate să inregistreaze creșteri minime, de la 400 la 1500 de cuvinte, și creșteri maxime, între 1.000 și 2.500-3.000, în timp ce vocabularul activ rămâne ceva mai restrâns, atât volumul vocabularului, cât și nivelul vorbirii prezentând variații individuale datorate următorilor factori: procesul de maturizare funcțional a aparatului fonator, preocuparea părinților pentru dezvoltarea copilului, prezența unor frați și surori mai mari, frecventarea grădiniței. (Vincent, 1970, p.163).

 Preșcolarii manifestă o adevărată plăcere în a-și însuși cuvinte noi, și apoi să se mândrească pentru că le știu. Sunt atenți la vorbirea celor mari și preiau de la aceștia anumite modalități de exprimare care tind să se stabilizeze în comunicarea lor verbal și care au fost numite “clișee verbale”. Cu alte cuvinte, copilul se poate exprimă pretențios fără că ceea ce spune să aibă un înțeles deplin pentru el. Debitul verbal este astfel, la 6 ani, foarte apropiat de cel al anturajului. După împlinirea vârstei de 5 ani se poate remarca o creștere a capacității de verbalizare a tot ceea ce face și vede copilul și chiar o anumită flexibilitate verbală care face posibilă vorbirea alternativǎ când povestește sau se joacă.

În ceea ce privește pronunția, până la 3-4 ani se depășesc unele dintre dificultățile stadiului anterior, dar mai departe rămân doar rotacismele și sigmatismele, a căror prezența nu trebuie să nelinişteascǎ, ci să determine apelarea la un logoped, dacă fenomenele persistă.

Învăţarea limbii constă în capacitatea de a se exprima corect. Activitatea orală şi vizuală este în echilibru prin citit şi scris. Ordinea prezentă în procesul instructiv-educativ a celor patru deprinderi fundamentale este: ascultarea (înţelegerea), exprimarea, citirea şi scrierea. (<https://psihoconsultanta.wordpress.com/discipline/psihologia-varstelor/>).

**I.2.5. Memoria și imaginația – aspecte caracteristice pentru preșcolar****şi şcolarul mic**

Numeroasele achiziții ale acestui stadiu sunt condiționate și de transformările pe care le înregistrează memoria copilului. Prima schimbare vizibilă este creșterea volumului ei. Mai ales preșcolarii mari își însușesc foarte multe elemente de experiență personală și conținuturi de învățare. Memorarea involuntară este încă foarte amplă; tot ceea ce le suscită interesul și plăcerea este repede întipărit. Ritmicitatea și sonoritatea facilitează de asemenea memorarea la această vârstă, adesea cu neglijarea înțelesului, și deci rămânând pe seama memoriei mecanice.

Conținutul memorării este constituit din rezultatele observațiilor directe, din ceea ce face efectiv, din dialogul cu adultul, din povești și povestiri, din cântece, din poezii. În mare parte, memoria de acum este una verbal, întrucât școlarul verbalizează tot ceea ce face și vede. Evident, nu va putea memora conținuturi abstracte, relații logice complexe. Memoria lui continuă să fie concretă.

O parte însemnată a conținuturilor ei este reprezentată de experiență personală de viață, acum punându-se bazele acesteia și constituindu-se primele amintiri. Păstrarea începe să fie mai întinsă în timp; până la 4-5 ani, păstrarea unor evenimente mai deosebite este de câteva luni. După 5 ani se constituie amintirile, adică se rețin acele evenimente deosebite, cu mare încărcătură afectivă, cu multe detalii situative, însă raportările spațio-temporale sunt relative vagi și cu goluri care le dau un carecter fragmentar, dar și așa tot contribuie la realizarea identității de sine.

Se manifestă un fenomen specific, și anume reminiscent, mai ales la preșcolarii mici și mijlocii. Dacă ei au asistat la un eveniment cu totul deosebit, în etapă imediat următoare nu pot relata nimic, dar a doua zi pot reproduce chiar aspecte de detaliu.

În preșcolaritate se înregistrează încă o schimbare semnificativă, și anume se instalează treptat mecanismele memoriei voluntare. În genere, imaginația preșcolarului este stimulatǎ de trăirile lui afective: plăcerea, bucuria, îl fac pe copil să-și amplifice imaginativ așteptările, să vadă păpușa sa ca pe cea mai frumoasă, cadoul sau ca fiind cel mai mare, după cum frică îl poate face să vadă în orice umbră un uriaș rău și nemilos.

O altă caracteristică a imaginației preșcolarului este legătură strânsă cu percepția și experiență concretă, pe care le combină pentru a-și ușura înțelegerea sau pentru a-și da un răspuns la numeroasele de ce-uri. Specific pentru imaginația preșcolarului este faptul că ea interelaţioneazǎ cu o gândire care nu-i aptă de control și evaluare și în acest caz în imaginație se petrec rapid și necontrolat treceri de la un plan transformativ la altul, deci evoluții de cele mai multe ori fanteziste.

Lumea poveștilor, a miraculosului, este câmpul libertății imaginative nelimitate care permite structurarea unei atitudini mentale caracteristice, și anume: dorința de a încerca, de a îndrăzni, de a cuteza, care va pregăti veritabilă creație de mai târziu.

Fantezia îngăduită și cultivată la preșcolaritate va genera forțele creatoare de mai târziu.

**I.2.6. Particularitǎţile atenţiei la preşcolar şi şcolarului mic**

Atenția involuntară este amplu manifestată și permanent susținută de marea curiozitate a prescolarului. Este deosebit de activă, atât în contactul direct cu ceea ce îl înconjoară, cât și față de alte surse care îi satisfac curiozitatea, cum ar fi filmele, diapozitivele, cărțile ilustrate, cele ce i se povestesc.

Posibilitățile de înțelegere, care au crescut, contribuie la activizarea atenției și la sporirea eficienței ei în desfășurarea interesantelor activități de la grădiniță.

Se remarcă de asemenea, creșterea volumului atenției, preșcolarul fiind în stare să urmărească atât propria activitate, cât și unele aspecte din ambianța, înscriindu-și mai adecvat comportamentul în activitățile cu ceilalți. Poate relativ concomitent să observe ceva și să asculte explicațiile educatoarei. În acest caz este implicată și mobilitatea, care îi permite să se integreze bine în desfășurarea și dinamica activităților.

Calitatea noilor mecanisme se exprimă și în creșterea de-a lungul stadiului a concentrării și stabilității. Astfel, dacă la preșcolarul mic concentrarea este de doar 12 minute, la cel mijlociu de 14-15 minute, iar la cel mare de 20-25 minute.

În preșcolaritate, o spectaculoasă dezvoltare se petrece în planul limbajului, iar diferențele dintre începutul și sfârșitul stadiului sunt remarcabile. Chiar în jurul vârstei de 5 ani, unii preșcolari pot să ne surprindă prin felul cum vorbesc: corect fonetic și gramatical, cu o adaptabilitate deosebită față de împrejurări. (Creţu, 2009, p.152)

Atenția involuntară este amplu manifestată și permanent susținută de marea curiozitate a preşcolarului. Este deosebit de activă, atât în contactul direct cu ceea ce îl înconjoară, cât și față de alte surse care îi satisfac curiozitatea, cum ar fi filmele, diapozitivele, cărțile ilustrate, cele ce i se povestesc.

Posibilitățile de înțelegere, care au crescut, contribuie la activizarea atenției și la sporirea eficienței ei în desfășurarea interesantelor activități de la grădiniță.

Se remarcă de asemenea, creșterea volumului atenției, preșcolarul fiind în stare să urmărească atât propria activitate, cât și unele aspecte din ambianța, înscriindu-și mai adecvat comportamentul în activitățile cu ceilalți. Poate relativ concomitent să observe ceva și să asculte explicațiile educatoarei. În acest caz este implicată și mobilitatea, care îi permite să se integreze bine în desfășurarea și dinamica activităților.

Calitatea noilor mecanisme se exprimă și în creșterea de-a lungul stadiului a concentrării și stabilității. Astfel, dacă la preșcolarul mic concentrarea este de doar 12 minute, la cel mijlociu de 14-15 minute, iar la cel mare de 20-25 minute.

## I.3. Jocul- noțiuni conceptuale

### I.3.1. Noţiuni generale (conceptul de joc)

Noțiunea de joc prezintă anumite particularități la diferite popoare. La vechii greci, desemna activități proprii copiilor “a face copilării”, la evrei corespunde noțiunii de “glumă, haz”. Ulterior, în toate limbile europene, s-a extins asupra unei largi sfere de acțiuni umane care “pe de o parte nu presupun o muncă grea, iar pe de altă parte oferă satisfacție și veselie”. (Elkonian, 1980, p.13)

Jocul este o activitate specific umană, dominantă în copilărie, o activitate de tip fundamental cu rol hotărâtor în evoluția copilului, constând în reflectarea și reproducerea vieții reale într-o modalitate proprie copilului, ca rezultat al interacțiunii dintre factorii bio-psiho-sociali.

Esența jocului constă în reflectarea și transformarea pe plan imaginar a realității înconjurătoare. Copilul reușește să imite într-un mod specific, viața și activitatea adulților.

O valoare de cea mai mare importanță o are jocul în dezvoltarea sferei motivațional-dinamică.

J. Chateau (1967) spune că gândirea umană începe prin joc; „făcându-se că ridică un obiect sau că citeşte, puiul de om se desprinde pentru prima dată de ambianţă pentru a-şi imagina situaţii, activităţi, lucruri absente. Omul începe cu jocul … În joc contemplăm, proiectăm, construim”. (Chateau, 1980, p.190).

L.S Vîgotski situa pe prim plan problema motivelor și trebuințelor ca moment central în înțelegerea apariției ca atare a jocului de roluri, în timp ce Piaget descrie dezvoltarea ca pe o construcţie internă a subiectului, născută din interacţiunea cu obiectele. Vîgotski insistă asupra rolului interacţiunii sociale în această dezvoltare. Construcţia cognitivă a persoanei se realizează în contexte interactive, în cadrul cărora copilul şi adultul se angajează într-o activitate comună. (Salavastru, 2004, p.27)

A.N. Leontiev spune că esențial e faptul că: “Lumea obiectuală conștientizată de copil devine pentru el tot mai largă. În această lume încep să fie incluse nu numai obiectele care formează ambianța copilului, ci și obiecte de acțiune a adulților cu care copilul nu este încă în stare să acționeze și care sub aspect fizic îi sunt deocamdată inaccesibile. În trecerea de la vârstă antepreșcolară la cea preșcolară, la baza transformării jocului se află lărgirea cercului de obiecte sociale a căror stăpânire i se impune acum ca o sarcină și al căror univers este conștientizat de copil “pe parcursul dezvoltării sale psihice ulterioare”. (Leontiev, 1964, p.97)

„La început, copilul este absorbit total de obiecte, de modurile de acțiune cu el, de valoarea sa funcțională, dar treptat el poate efectua în mod independent anumite operații, moment în care se produce detașarea copilului de adult, se observă că și el acționează ca adultul”. (Simion, 2010, 32-33).

Unul dintre factorii care pun bazele personalității și caracterului copilului este și jocul, de aceea consider că este obligatoriu ca învățătoarea să cunoască importanța și eficiența jocurilor în viața copilului, aceasta ducând și la îndeplinirea cu succes a obiectivelor învățământului școlar.

În concluzie, jocul reprezintă o activitate complexă, practicată mai ales de către copil, fiind hotărâtoare pentru dezvoltarea lui psihică. În același timp, prin această activitate copilul reflectă și reproduce realitatea, lumea și societatea, asimilând-o și prin aceasta se adaptează și el la dimensiunile mediului ambiant.

Activitatea de joc pune în evidență permanența relativă a activității copilului și întrucât evoluția societății și a omului sunt fenomene deschise, jocul ca o reflectare a acestora are și el o evoluție deschisă.

### I.3.2. Jocul didactic

Jocul didactic este o variantă a jocului cu reguli folosit în grădiniță. Deosebirea constă în faptul că regulile jocului sunt tocmai obiectivele pedagogice urmărite de învățător și convertite în sarcini de învățare. În programul zilnic al școlarului mic, există o poftă de joc foarte importantă. Integrarea jocului didactic în lecție răspunde unei nevoi de a se juca a copilului, nevoie care se menține pe parcursul întregii copilării. Jocul didactic este o strategie didactică interactivă, centrată pe copil. S-a constatat că lecțiile interesante, bogate în materiale intuitive, presărate cu jocuri didactice, ajută copilii în aprofundarea cunoștințelor, menținându-le mai mult timp concentrată atenția. Pentru că lecțiile să aibă o densitate maximă, ca fiecare copil să fie implicat în învățare, este necesară o bună gestionare a timpului didactic și o plasare judicioasă a jocului didactic (fie sub formă de muncă independentă, fie sub formă de muncă în grup).

Jocul didactic este un important mijloc de educație care pune în valoare și antrenează capacitățile creatoare ale școlarului. Rolul și importanța jocului constau în faptul că el facilitează procesul de asimilare, fixare și consolidare a cunoștințelor. Datorită caracterului sau formativ, jocul influențează dezvoltarea personalității copilului.

Jocul este puntea ce poate uni școala cu viața, activitatea ce-i permite copilului să se manifeste conform naturii sale, să treacă pe nesimțite la muncă serioasă. Datorită faptului că copilul acumulează sentimentele și interesele, își structurează operațiile și acțiunile fără a resimți efortul, învățarea prin intermediul jocului se realizează economicos și eficient.

Introducerea jocului didactic în cadrul procesului de învăţământ este imperios reclamată de particularitaţile de vârstă ale copililor mici şi de necesitatea tratării individuale a acestora, în vederea creşterii randamentului şcolar, deci îmbunătăţirea performanţelor şcolare. Prin caracterul său atractiv, prin dinamismul său, prin stimularea interesului şi a competitivităţii, contribuie la consolidarea cunoştinţelor şi la însuşirea unor concepte şi noţiuni noi.

Jocul didactic dă un randament sporit faţă de celelalte modalităţi de lucru folosite în activitatea de învăţare, în special la şcolarii mici, deoarece el face parte din preocupările zilnice preferate ale copiilor.

Jocul didactic este un tip specific de activitate prin care învǎţǎtorul consolideazǎ, precizeazǎ şi chiar verificǎ cunoştintele copililor, le îmbogǎţeste sfera de cunoştinţe, pune în valoare şi antreneazǎ capacitǎţile creatoare ale acestora. (Bălan, Nica, 2008, p.31).

În activitatea didactică s-a constatat că, fie datorită slabei rezistenţe la efort intelectual a copililor, fie din cauza negăsirii celor mai adecvate metode şi procedee de menţinere a atenţiei acestora, se pierde continuitatea evenimentelor, necesară desfăşurării lecţiei.De aici nevoia introducerii din când în când a jocului didactic, metodă care asigură captarea, activizarea, relaxarea intelectuală şi fizică a copililor.

Fiecare joc didactic cuprinde următoarele laturi constitutive :

* Conţinuturi-este constituită din cunoştinţele anterioare ale copiilor, cunoştinţe ce se referă la plante, animale, anotimpuri, reprezentări matematice, istorice,etc.
* Sarcina didactică-poate să apară sub forma unei probleme de gândire, de recunoaştere, denumire, reconstituire,comparaţie, ghicire. Jocurile didactice pot avea acelaşi conţinut, acestea dobândind un alt caracter, datorită sarcinilor didactice pe care le au de rezolvat, de fiecare dată altele.
* Regulile jocului-decurg din însăşi denumirea ei. Regulile sunt menite să arate copiilor cum să se joace, cum să rezolve problema respectivă. Totodată regulile îndeplinesc o funcţie reglatoare asupra relaţiilor dintre copii.
* Acţiunea de joc-cuprinde momente de aşteptare, surprize, ghicire, întrecere şi fac ca rezolvarea sarcinii didactice să fie plăcută şi atractivă pentru copili.

Dacă vin în completarea lecţiei, jocurile didactice, pot fi grupate după obiectivele urmărite şi tipul lecţiei.

După obiectivele urmărite, jocul este folosit în cadrul tuturor ariilor curriculare, iar după tipul lecţiei, jocul este folosit ca mijloc de predare, asimilare, mijloc de consolidare, sistematizare, recuperare a cunoştinţelor.

O altă clasificare a jocurilor didactice este următoarea:

„În funcţie de scopul şi sarcina didactică:

‐ după momentul în care se folosesc în cadrul lecţiei

‐ după conţinutul capitolelor de însuşit

În funcţie de materialul didactic folosit:

‐ jocuri didactice cu materiale (standard sau naturale);

‐ jocuri fără material didactic”. (Saramet, 2014, p.14)

După Jean Piaget, (Piaget, Inhelder, 2000, p.25) avem următoarea clasificare:

* jocuri exerciţii;
* jocuri simbolice;
* jocuri cu reguli”.

-pedagogia ştiinţifică face următoarea clasificare:

* jocuri de cercetare (creaţie);
* jocuri de mişcare;
* jocuri didactice.

O altă clasificare utilizată este următoarea: (Şchiopu, 1970, p.85)

-după obiectivele prioritare: jocuri senzoriale (auditive, vizuale,motorii, tactile ), jocuri de observare, jocuri de dezvoltare a limbajului, jocuri de stimulare a cunoaşterii interactive ;

- după conţinutul instruirii : jocuri matematice, jocuri muzicale, jocuri sportive, jocuri literare/ lingvistice ;

- după forma de exprimare : jocuri simbolice, jocuri de orientare, jocuri de sensibilizare, jocuri conceptuale, jocuri-ghicitori, jocuri de cuvinte încrucişate ;

- după resursele folosite : jocuri materiale, jocuri orale, jocuri pe bază de întrebări, jocuri pe bază de fişe individuale, jocuri pe calculator ;

- după regulile instituite : jocuri cu reguli transmise prin tradiţie, jocuri cu reguli inventate, jocuri spontane, jocuri protocolare ;

- după competenţele psihologice stimulate : jocuri de mişcare, jocuri de observaţie, jocuri de imaginaţie, jocuri de atenţie, jocuri de memorie, jocuri de gândire, jocuri de limbaj, jocuri de creaţie”.

Indiferent de modul de folosire, jocul didactic îl ajută pe copil să-şi angajeze întregul potenţial psihic, să-şi cultive iniţiativa, inventivitatea, flexibilitatea gândirii, spiritul de cooperare şi de echipă.

În cazul în care jocurile organizate au scop educativ bine precizat, devin metode de instruire, iar dacă jocul este folosit pentru a demonstra o caracteristică a unei lecţii, acesta devine un procedeu didactic.

Este ştiut că jocul didactic are în activitatea şcolară o deosebită valoare practică, ajutând la obţinerea următoarelor obiective:

* permite valorificarea la timp a disponibilităţii şcolarului mic;
* este un mijloc eficient prin care copilii, mai ales cei care învaţă mai greu, sunt ajutaţi să descopere cunoştinţele;
* construieşte experienţa de viaţă şi limbajul copiilor;
* ajută intereselor copilului în a dobândi cunoştinţe;
* reprezintă o cale sigură ce înlesneşte înţelegerea şi formarea reprezentărilor;
* jocul didactic foloseşte stimuli schimbători, fiind o cale sigură spre succesul şcolar al copililor;
* contribuie la dezvoltarea imaginaţiei creatoare şi a perspicacităţii copililor, a încrederii acestora în forţe proprii, creează satisfacţii, asigură adaptarea la munca şcolară. (<https://www.concursurilecomper.ro/rip/2015/ianuarie2015/06-IfrimElena-Jocul_didactic.pdf>)

### I.3.3. Valențe formative ale jocului didactic

Jocul este un element foarte important în viaţa fiecărui om. În viaţa şcolară, jocul aduce întotdeauna lucruri noi şi interesante şi dezvoltă personalitatea, ajutând copilul să înveţe în condiţii de relaxare, astfel jocul are un rol de instruire, cât şi formativ-educativ.

Astfel, caracteristicile jocului didactic sunt următoarele:

* solicită o gândire de tip problematic;
* jucătorii utilizează autonom cunoştinţele necesare jocului;
* respectă aceleaşi etape ale activităţii ca şi exerciţiile cu material individual;
* asigură realizarea obiectivelor într-un climat de bucurie;
* reuneşte elemente de divertisment cu cele de învăţare;
* jucătorii devin interesaţi;
* este stimulativ.

Elemente de joc didactic sunt :

- întrecerea – individuală sau pe grupe;

- cooperarea - spiritul de echipă;

- recompensa;

- penalizarea.

Funcţiile jocului didactic sunt :

* cunoaştere;
* socializare;
* echilibru şi tonifiere;
* organizatorică;
* motivaţională;
* dezvoltarea capacităţilor intelectuale şi tactice.

Organizarea şi desfăşurarea jocului didactic constă în următoarele activități:

* pregătirea jocului didactic;
* organizarea judicioasă a jocului;
* respectarea momentului;
* ritmul şi strategia conducerii;
* stimularea copililor;
* asigurarea atmosferei prielnice;
* varietatea elementelor de joc.

Reușita jocului didactic este condiționată de proiectarea, organizarea și desfășurarea lui metodică sub directa conducere și îndrumare a învățătorului. Acestuia i se cere o bună pregătire psiho-pedagogică, științifică și metodică pentru a-l ajută să eficientizeze lecția prin alegerea celor mai adecvate metode.

„În timpul jocului, copiii dovedesc inițiativă și inventivitate, jocul le permite mai multă independență și libertate de acțiune; de asemenea, în timpul jocului didactic, se stabilesc relații între copii, urmărindu-se instaurarea unui climat favorabil conlucrării fructuoase între copii în vederea rezolvării cu succes a sarcinilor de joc, crearea unei tonalități afective de înțelegere și exigență în respectarea regulilor și stimularea dorinței copiilor de a-și aduce propria contribuție la reușita jocului”. (Burcă, 2012, p. 90).

Jocul didactic este mijlocul potrivit ales în vederea dezvoltării personalității multilaterale a copiilor și a unei funcționari optime din punct de vedere psiho-social a acestora.

Trebuie remarcat faptul că învaţarea nu este scopul în sine al jocului, ci rezultatul lui. Scopul general este comun pentru toate jocurile şi constă în obţinerea succesului şi a satisfacţiei.

În anumite momente se poate spune că copilii învaţă jucându-se, şi jucându-se între ei îşi dau seama de relaţiile ce se stabilesc între ei ca parteneri de joc, dar şi de relaţiile pe care le stabilesc între cunoştinţele însuşite. Cu cât jocul este mai bine structurat, cu atât copilul este mai motivat să se implice activ în rezolvare sarcinilor de învaţare, întrucât copilul nu face bine decât ceea ce îi place să facă.

Ioan Radu făcea o observaţie, la un moment dat, şi anume: „logica celui care predă nu este aceeaşi cu logica celui care învaţă (...) (Ionescu, Radu, 2005, p. 89), şi de cele mai multe ori învăţătorul va prezenta lucrurile în formǎ finită, condensată, mai ales deductivă”. Însă, copilul preferă mai curând procedeul inductiv, segmentarea materiei în paşi mici, cu reveniri la părţile dificile. De asemenea, există ritmuri diferite de asimilare în clasă, ca şi nivele de inteligenţă şcolară şi de motivaţie.

Prin jocul didactic se poate asigura un cod comun şi de aceea este necesar ca în perioada şcolarităţii mici, învăţătorul să acorde o mai mare atenţie atât creării timpului liber pentru joc, cât şi organizării jocurilor copiilor, nu numai ca adaptare, ci şi cu scopul învăţării şi consolidării prin variaţie, divertisment şi diversificare de conţinut şi de dificultate.

Evoluţia jocului în viaţa copilului şcolar apare în cele mai complexe variante şi, pe măsura înaintării spre clasele a III-a şi a IV-a, diversificarea lui este mult mai evidentă; el scade în importanţa didactică, dar nu lipseşte, ci rămâne un auxiliar al activităţii propriu-zise de învăţare.

Chiar şi în aceste situaţii, forme complementare, el este deosebit de eficient deoarece oferă un ajutor important şi eficient şcolarului pentru acumularea de informaţii referitoare la metodele de prelucrare şi de organizare a datelor. Prin urmare, în clasele primare îmbinând armonios sarcinile instructiv–educative cu latura distractivă, jocul realizează dezideratul învăţării prin joc, nu numai în clasă, ci şi în timpul liber, în şcoală, în familie, cu prietenii.

Astazi, se pune tot mai mult accent pe însuşirea instrumentelor de lucru, inclusiv a tehnicilor de informare şi de studiu urmărind să cultive la copili un stil de muncă independentă. Apare sugestivă în acest sens remarca unui psiholog ( H. Cerjony): “ Analfabetul de mâine nu va fi cel care nu ştie să citească, ci cel care nu a învăţat cum sa înveţe.” (Frîncu, 1972, p.78)

Vorbind despre jocurile didactice, Ursula Şchiopu preciza că ele “educă atenţia, capacităţile fizice intelectuale, perseverenţa, promptitudinea, spiritul de echipă, de ordine, dârzenie, modulează dimensiunile etice ale conduitei”. (Şchiopu, 1997, p.56)

Integrarea organică a jocului în structura de învăţare a şcolarilor mici este de natură să contribuie la realizarea unor importante obiective ale formării personalităţii copilului.Şcolarul mic trebuie să simtă că este acceptat aşa cum este, că se doreşte întâlnirea cu el, că vine la şcoală să desfăşoare o activitate ce-i solicită efort în cooperare cu ceilalţi copii, cu învăţătorul, într-o atmosferă de bucurie şi nu numai să reproducă, în competiţii cu ceilalţi ceea ce a învăţat.

Jocurile didactice sunt antrenante pentru toţi copilii şi acţionează favorabil şi la copilii cu rezultate slabe la învăţătură, crescându-le performanţele şi căpătând încredere în capacităţile lor, siguranţă şi promptitudine în răspunsuri, deblocând astfel potenţialul creator al acestora.

Dacă pedagogii şi-ar aminti că vârsta copilăriei este vârsta jocurilor, totul ar merge foarte bine în activitatea didactică. Prin joc,copiii pot ajunge la descoperiri de adevăruri, îşi pot antrena capacitatea de a acţiona creativ, pentru că strategiile jocului sunt în fond strategii euristice, în care se manifestă isteţimea, spontaneitatea, inventivitatea, iniţiativa, răbdarea, îndrăzneala, etc. Astfel, jocurile copiilor devin o metodă de instruire în cazul în care ele capătă o organizare şi se succed în ordinea implicată de logica cunoaşterii şi a învăţăturii.

În acest caz, intenţia principală a jocului nu este divertismentul, rezultat din încercarea puterilor, ci învăţătura care pregăteşte copilul pentru muncă şi viaţă. Pentru a atinge aceste scopuri, jocul didactic trebuie să fie instructiv, să consolideze cunoştinţele copililor.

Folosirea jocului didactic ca activitate de completare cu întreaga clasă, aduce variaţie în procesul de instruire a copiilor, făcându-l mai atractiv. (Bontaş, 1994, p.89).

Pentru a veni în sprijinul dezvoltarii aptitudinilor copiilor în cadrul jocului, Ecaterina Vrăsmaş arată că educatoarea, sau mama care se joacă cu copilul, va avea în vedere urmǎtoarele activitǎţi care corespund nivelului de dezvoltare a copilului:

* să aibă o mare flexibilitate în alegerea metodelor de interacţiune cu copilul, urmărind de fapt independenţa acestuia şi nu tutela modelului;
* să laude şi să încurajeze pozitiv eforturile copilului şi când el nu reuşeşte;
* să creeze o legătură afectivă de comunicare cu copilul, prin atenţie şi concentrare asupra activităţii comune;
* să încurajeze jocuri diferite pentru copil;
* să asigure un mediu pregătit şi comod pentru copil;
* să exprime prin gesturi şi mimică plăcerea acţiunii comune cu copilul;
* să nu ceară copilului petrecerea unui interval de timp prea lung, ci atât cât este posibil, cu creşteri ale timpului de concentrare (Ecaterina Vrăsmaş, 1999, p. 128).

### I.3.4. Locul şi rolul jocului didactic în lecţia de matematică

Cercetările făcute de specialiști în domeniu confirmă faptul că introducerea cunoștințelor matematice în învățământul preșcolar este cu atât mai eficientă cu cât se realizează devreme. Aceste cunoștințe trebuie introduse treptat, pornindu-se de la acțiunea în plan extern cu obiectele, la formarea reprezentărilor și abia apoi la utilizarea simbolurilor. Abordarea matematicii în această manieră este accesibilă preșcolarilor și răspunde intenției de a-l determina pe copil să descopere matematica, trezindu-i interesul și atenția.

“Cunoscând faptul că jocul este activitatea fundamentală în grădiniță, este firesc ca acesta să fie valorificat la maximum și în predarea matematicii. În școală însă, jocul trece pe planul secund, locul lui fiind luat de o altă formă de activitate: învățarea. Trecerea de la joc la învățare se realizează prin intermediul jocului didactic. Acesta ocupă un loc bine determinat în planul de învățământ al instituțiilor preșcolare, fiind cel mai indicat mijloc de desfășurare a activităților de matematică, dar și a celor de cunoaștere a mediului și de educare a limbajului”.(Burcă, 2012, p.26)

Jocul didactic matematic este un tip specific de activitate prin care educatoarea consolidează, precizează, chiar verifică cunoștințele copiilor, îmbogățește sfera de cunoaștere matematice, pune în valoare și antrenează capacitățile creatoare ale acestora.

Știind faptul că îmbinarea elementului instructiv cu cel distractiv în jocul didactic duce la apariția unor stări emoționale complexe care stimulează și intensifică procesele de reflectare directă și nemijlocită a realității, valoarea practică a jocului didactic matematic, constă în faptul că, în procesul desfășurării lui, copilul are posibilitatea aplicarii cunoștințelor însușite, exersării priceperilor și deprinderilor formate.

Atunci când învață la matematică, copilul observă obiectivele și fenomenele cu ajutorul logiciii, operează cu mulțimi, efectuează operații de analiză, sinteză, comparații, abstractizări și generalizări, transfer pe orizontală și pe verticală (intra şi interdisciplinar), raţionament inductiv şi transductiv (analogic). Astfel, pentru a obține maximum de eficiență se organizează în mai multe feluri activitățile matematice, fiind utilizat și jocul didactic.

Activităţile matematice realizate cu ajutorul jocului didactic sunt forme specifice care permit realizarea cu eficienţă a instruirii, cu funcţii diferite, pe nivele de vârstă. Cu ajutorul jocului se asigură efectuarea independentă, a unor acţiuni obiectuale, se stimulează descoperirea prin efort direct a unor cunoştinţe, care vor ajuta la însuşirea unor noi cunoştinţe matematice. Jocul este o modalitate de predare şi de evaluare ce oferă satisfacţie copiilor, care obţin rezultate mai bune decât în cazul unei metode de evaluare sau predare tradiţională.

Oricare ar fi tipul de joc, acesta impune educatorului respectarea unor anumite cerințe metodice specifice jocului. Reușita jocului didactic este condiționată de proiectarea, organizarea și desfășurarea lui metodică, de modul în care educatorul știe să asigure o concordanță deplină între elementele ce-l definesc.

“Pentru ca jocul didactic matematic să dea rezultate optime este necesar să se aibă în vedere următoarele cerințe de bază:

1.Pregătirea jocului didactic;

2.Organizarea judicioasă a jocului;

3.Respectarea momentelor jocului didactic;

4. Ritmul și strategia conducerii lui;

5. Stimularea copililor în vederea participării active la joc.

6. Asigurarea unei atmosfere prielnice de joc.

7.Varietatea elementelor de joc (complicarea jocului, introducerea altor variante)”.(Burcă, 2012, p.34)

1. Pregătirea jocului didactic

O bună pregătire a jocului didactic presupune următoarele:

1. Studierea atentă a conținutului jocului, studierea structurii sale;
2. Pregǎtirea materialului necesar (confecționarea sau procurarea lui);
3. Elaborarea proiectului jocului didactic.

Jocurile alese trebuie să fie în strânsă legătură cu scopul lecției respective, trebuie să fie alese cu grijă pentru a-și aduce contribuția în ansamblu la realizarea scopului instructiv-educativ al lecției și să corespundă posibilităților copilului.

În selecționarea jocurilor didactice (pentru o anumitǎ clasă, un anumit capitol sau o anumită temă) trebuie respectate anumite criterii:

* Interesul pe care îl trezesc jocurile în rândul copililor;
* Posibilitatea de a se desfășura individual sau în grup;
* Capacitatea copiilor de a realiza independent sarcinile didactice incluse în joc;

II. Organizarea jocului didactic constituie o etapă foarte importantă. Sub aspect metodic, jocul trebuie să fie în mod foarte detaliat pregătit. Astfel, trebuie să asigure o împărțire corespunzătoare a copililor clasei în funcție de acțiunea jocului. Clasa poate fi împărțită pe echipe (rânduri de bănci) sau grupe de copili, în funcție de acțiunea jocului. Se pot desfășura jocuri didactice individuale cu copilii și atunci important este ca fiecare copil să participe la joc cu interes. Organizarea judicioasă a jocului didactic are o influență favorabilă asupra ritmului de desfășurare a jocului, supra realizării cu succes a scopului propus. Timpul destinat acestei activități a micilor școlari, imprimă activității de joc un ritm mai dinamic și sporește încrederea copiilor în forțele proprii. Fiecare copil caută să se înscrie în timpul care i-a fost rezervat lui, mobilizându-și forțele pentru a răspunde corect.

III. Pregătirea și distribuirea materialului didactic este o altă problemă organizatorică necesară desfășurării jocului didactic matematic. Materialul didactic trebuie asigurat din timp. Se pot folosi materiale noi, confecționate special pentru jocul planificat sau pot fi folosite materiale de la alte jocuri. Materialele trebuie să fie cât mai variate, mai ales pentru clasa I (diferite truse, figuri geometrice, figurine decupate, jetoane). În general, materialul se distribuie la începutul activității de joc deoarece copilii, cunoscând în prealabil materialele didactice necesare jocului respectiv, vor înțelege mult mai ușor explicațiile învățătorului. Există însă jocuri didactice matematice în care materialul didactic poate fi împărțit după explicația dată.

Aceste procedeu se folosește mai ales când copilii sunt împărțiți pe echipe și când distribuirea materialului ia mai puțin timp. Jocurile didactice matematice care se desfășoară pe baza unui material concret, obiectual, cer copiilor să observe modul în care este aranjat materialul de către învățător, să efectueze corect acțiunile cerute de desfășurarea jocului și să îi explice ce a lucrat. Prin urmare, în aceste activități se îmbină observarea cu acțiunea și cu activitatea proprie de gândire a copilului.

IV. Desfășurarea jocului didactic

De regulǎ, desfășurarea jocului didactic cuprinde următoarele momente sau faze:

1. Introducerea în joc (discuții pregatitoare) se realizează în funcție de tema jocului.

Atunci când se impune să familiarizăm copiii cu conținutul jocului, activitatea poate să

înceapă printr-o simplă descriere, precedată de enunțarea lui și prin exemplificări scurte, după care se trece la desfășurarea propriu-zisă. Introducerea în jocul matematic nu este întotdeauna un moment obligatoriu și atunci, propunătorul poate începe anunțând titlul jocului. Aceste lucru, de obicei se face atunci când se reia un joc foarte bine cunoscut.

1. Anunțarea jocului se face scurt, clar, precis.

Exemple:

Învățătorul poate să anunțe jocul propus printr-o simplă comunicare: “Astăzi vrem să vedem care dintre noi știe să calculeze fără greșeală, organizând împreună jocul...”

Anunțarea jocului se poate face printr-o frază interogativă: Știți ce o să jucăm astăzi? Vreți să va spun?”, printr-un îndemn: “Hai să ne jucăm...”, printr-o întrebare de tipul: “Vreți să ne jucăm...?”, sau ca o răsplată a muncii depuse în cadrul orei: “Pentru că ați răspuns bine și foarte bine până acum, vom juca jocul...”.educatorpoate folosi formula clasică: “Copii, astăzi vom organiza un joc nou. Jocul se numește...El constă în...”.

Se pot găsi formulele cele mai variate de anunțare a jocului, astfel că, de la o lecție la alta, ele să fie cât mai adecvate conținutului acesteia.

1. Explicarea jocului didactic matematic

Un moment hotărâtor pentru succesul jocului didactic matematic este demonstrarea și

explicarea acestuia. Pentru a explica și demonstra un joc didactic matematic, învățătorului îi revin următoarele sarcini:

         Să-i facă pe copii să înțeleagă sarcinile ce le revin;

         Să-i precizeze regulile jocului, asigurând însușirea lor rapidă de către copii;

         Să prezinte conținutul jocului și principalele lui etape, în funcție de regulile jocului;

         Să dea indicații cu privire la modul de folosire a materialului didactic;

         Să scoată în evidență sarcinile conducătorului de joc și cerințele pentru a deveni câștigători.

         Cea mai eficientă metodă de explicare este demonstrația însoțită de explicații. În cazul în care jocul se repetă, se renunță la explicații și se trece direct la desfășurarea lui.educatortrebuie să acorde o atenție deosebită copililor care au o capacitate mai redusă de înțelegere sau asupra celor care au o exprimare mai greoaie. Pentru o mai bună înțelegere a desfășurării jocului,educatorpoate să se joace el mai întâi cu un copil.

        Educatorul trebuie să-i facă pe copili să înțeleagă sarcinile ce le revin, să-și însușească regulile jocului, să știe să mânuiască materialul didactic. Atunci când elevii au un fond de cunoștințe și reprezentări, demonstrația se poate face cu ajutorul lor. Învățarea dobândește astfel un caracter activ, fiind mai valoroasă.

1. “Fixarea regulilor jocului didactic matematic se face de obicei când jocul este mai complicat. Cu cât regulile sunt însușite mai bine, cu atât jocul devine mai captivant, iar sarcinile didactice mai ușor de realizat. Fără o explicație, o demonstrație și o fixare a regulilor, jocul didactic nu-și atinge scopul propus. Multe jocuri își iau titlul din regulile de care trebuie să se țină seama în joc”. (Bălan, Nica, 2012, p.39)

Exemplu: Jocul didactic “Stop” are ca regulă să se oprească jocul la semnalul “Stop” sau în jocul “Căutați perechea” regula jocului impune ca la semnalul “căutați perechea” să înceapă jocul. De cele mai multe ori se va accepta o explicație dată în limbajul nesigur și uneori ezitant al copilului, decât o repetare mecanică a diferitelor reguli ale jocului.

1. Executarea jocului de către copili este o etapă fundamentală. Educatorul urmărește calitatea desfășurării, a învățării, observând gradul de participare și contribuția fiecărui copil pentru a elabora corect evaluarea. În prima parte a jocului acesta intervine mai des, reamintind regulile jocului și dând unele indicații organizatorice. Pe măsură ce se înaintează în joc, ei capătă experiența jocurilor matematice,educatorle acordă independență copililor, îi lasă să acționeze singuri, sau propune un conducător de joc din rândul copililor.

Pe parcursul jocului,educatorul poate trece de la conducerea directă la conducerea indirectă, luând parte activă la joc, fără a interpreta rolul de conducător, sau pe parcursul desfășurării jocului poate alterna conducerea indirectă cu cea directă și invers.

Oricare ar fi participarea la joc, educatorul trebuie să imprime un anumit ritm al jocului, să mențină atmosfera de joc, să urmărească evoluția jocului evitând monotonia, să controleze modul în care copilii rezolvă sarcina didactică respectându-și regulile stabilite.educatortrebuie să urmărească activitatea fiecărui copil, să-i antreneze pe toți în joc găsind mijloace potrivite pentru fiecare în parte, să urmărească comportarea copililor, relațiile dintre ei și felul în care se respectă cu strictețe regulile jocului.

Sunt momente când copii devin conducătorii jocului, îl organizează singuri, schimbă materialele, pot complica sarcina de lucru, pot introduce un element nou de joc sau un material nou.

1. Încheierea jocului

Educatorul formulează concluzii și aprecieri asupra felului în care s-a desfășurat jocul, asupra modului în care s-au respectat regulile jocului și s-au executat sarcinile primite, face aprecieri asupra comportării copililor. (Bălan, Nica, 2012, p.39)

Prin jocul didactic bine pregătit și realizat, cultivăm dragostea copiilor pentru studiul matematicii, le stimulăm efortul susținut și îi determinăm să lucreze cu plăcere, cu interes, atât la oră, cât și în afara ei.

“Gama jocurilor didactice matematice este foarte bogată și diversă. Imaginația educatorului poate inventa modele din ce în ce mai ingenioase. Uneori, pot fi stimulați și copiii să conceapă jocuri didactice, să propună modificarea unor jocuri în sensul adaptării lor la situațiile concrete date, să desfășoare această activitate cu cât mai multă îndrăzneală și independență, dar și răspundere”. (Bălan, Nica, 2012, p.39)

### I.3.6. Tipuri de jocuri didactice matematice

În funcție de scopul și sarcina didactică propusă, jocurile didactice matematice se pot împărți astfel:

1)     După *momentul în care se folosesc în cadrul lecției,* ca formă a procesului de învățământ:

a)     jocuri didactice matematice, ca lecție de sine stătătoare, completă;

b)     jocuri didactice matematice folosite ca momente propriu-zise ale lecției;

c)     jocuri didactice matematice în completarea lecției, intercalate pe parcurs sau la final.

2)     După *conținutul capitolelor de însușit* în cadrul obiectului de învățământ (matematică) sau în cadrul anilor de studii:

a)      jocuri didactice matematice pentru aprofundarea însușirii cunoștințelor specifice unui capitol sau grup de lecții;

b)      jocuri didactice matematice specifice unei vârste și clase.

Există și jocuri didactice matematice folosite pentru familiarizarea copililor cu unele concepte moderne de matematică (cum sunt cele de mulțime și relație), pentru consolidarea reprezentărilor, despre unele forme geometrice (triunghi, dreptunghi, pătrat), pentru cultivarea unor calități ale gândirii și exersarea unei logici elementare. În acest sens se utilizează jocurile logico-matematice.

### I.3.7. Jocurile logico-matematice

Prin folosirea jocurilor didactice în predarea matematicii la clasele mici se realizează importante sarcini formative ale procesului de învățământ. Astfel, jocurile didactice matematice:

-        antrenează operațiile gândirii: analiză, sinteză, comparația, clasificarea, ordonarea, abstractizarea, generalizarea, concretizarea;

-        dezvoltă spiritul de inițiativă și independență în muncă, precum și spiritul de echipă;

-        dezvoltă spiritul imaginativ-creator și de observație;

-        dezvoltă atenția, disciplina și spiritul de ordine în desfășurarea unei activități;

-        formează deprinderi de lucru corect și rapid;

-        asigură însușirea mai rapidă, mai temeinică, mai accesibilă și mai plăcută a unor cunoștințe relativ aride pentru această vârstă.

„Jocurile didactice acoperă o arie foarte largă de activități cu un conținut foarte variat, de la intuirea noțiunii de mulțime până la jocurile ce ilustrează operațiile cu mulțimi și rezolvarea problemelor cu sau fără date numerice. Aceste jocuri sunt de real folos în formarea gândirii asambliste a micilor școlari și a noțiunii de număr natural”. (Bălan, Nica, 2012, p.39)

# 

# Capitolul II Prezentarea gradiniţei Happy Junior

În perioada 22.01. – 18.05.2019, s-a desfăşurat cercetarea practică ameliorativă, care a pus în valoare rolul jocului didactic în dezvoltarea personalǎ la vârsta preşcolarǎ. Cercetarea s-a desfǎşurat în cadrul Gradiniţei Happy Junior, în care îmi desfǎşor activitatea. Aceastǎ gradiniţǎ se aflǎ în Bucureşti, sector 4, Şos.Berceni, Nr.8.



Gradiniţa Happy Junior oferǎ copiilor condiţii deosebite de dezvoltare şi afirmare personalǎ.

Prin crearea unei ambienţe armonioase, este explorat potențialul fiecărui copil, dându-i astfel posibilitatea să se dezvolte intelectual, social, emoțional, creativ și comunicativ.

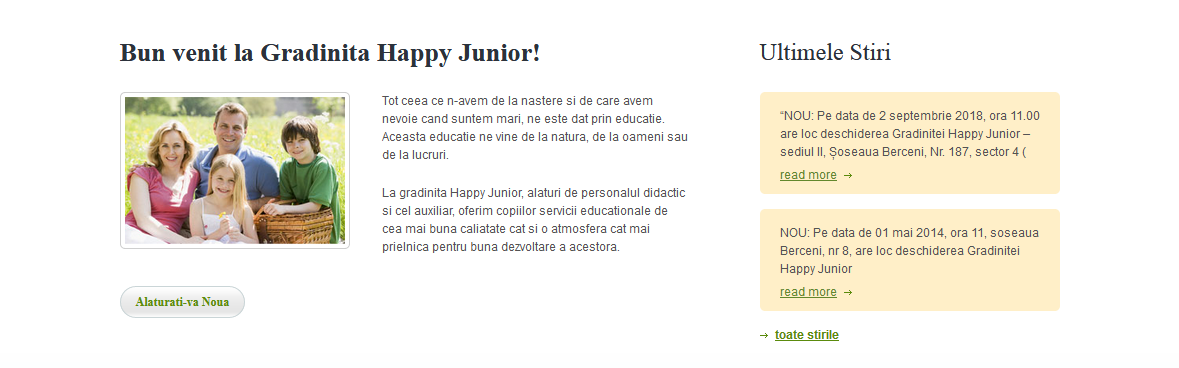
Se promovează calitatea în educație, iar copiii sunt înconjurați cu dragoste și căldură. Cadrele didactice calificate și personalul auxiliar sunt înzestrate cu calm, amabilitate, răbdare, afecțiune și au grijă de copii.

Este pusă în valoare metoda învățării prin joc, astfel copiii pot să-și dezvolte aptitudinile, precum vorbirea, concentrarea, ascultarea, etc.

De asemenea, este susținută dezvoltarea copilului prin lucru individual și activități de grup, urmărindu-se astfel dezvoltarea încrederii în sine și a independenței copilului, prin oferirea unui mediu stimulant și a unor mijloace de comunicare moderne.

Avantajele Gradiniţei Happy Junior sunt urmǎtoarele:

* Un mediu de învǎţare stimulativ si atractiv;
* Loc de joacǎ foarte mare în aer liber;
* Activitǎţi recreative plǎcute;
* Meniu stabilit de asistentul medical şi bucǎtar.



****

# 

# Capitolul III Cercetarea aplicativǎ în cadrul Gradiniţei HAPPY JUNIOR

III.1. Scopul cercetării

- Identificarea şi precizarea locului şi rolului jocului didactic matematic în dezvoltarea personalǎ a preşcolarilor, ca formă de activitate în grădiniţă şi ca metodă de predare-învăţare-evaluare, găsirea şi evidenţierea celor mai eficiente strategii didactice de valorificare a valenţelor instructiv-formative ale jocului didactic în dezvoltarea personalǎ.

## III.2. Obiectivele cercetării

**O1:** stabilirea celor mai eficiente modalităţi de implementare a jocurilor didactice în activităţile de dezvoltare personalǎ;

**O2:**evaluarea obiectivă a cunoştinţelor, capacităţilor proceselor cognitive, priceperilor, deprinderilor, abilităţilor de comunicare dobândite de preşcolari până la debutul grupei pregătitoare;

**O3:**înregistrarea, compararea şi interpretarea rezultatelor obţinute la probele iniţiale, sumative, urmărind evidenţierea progresului realizat de preşcolari;

**O4:** utilizarea în cadrul cercetǎrii experimentale, în mod constant, a unor strategii variate, atractive, bazate pe jocul didactic, ca factor determinant al dezvoltării personale la preşcolari, reflectate în progresul şi îmbunătăţirea performanţelor acestora;

**O5:** valorificarea rezultatelor cercetării în vederea eficientizării demersurilor didactice ulterioare.

## III.3. Ipoteza cercetării

Dacă jocul didactic este utilizat in dezvoltarea personale la grupa micǎ, fiind integrat şi utilizat preponderent în toate tipurile de activităţi de educare a limbajului (activităţi comune, alese, pe arii de interes şi recreative), atât ca formă de activitate, cât şi ca metodă de predare-învăţare-evaluare, atunci acesta are un rol deosebit în dezvoltarea personalǎ a preşcolarilor mici se dezvoltă într-un ritm mai rapid, cu o motivaţie sporită, asigurând îmbunătăţirea rezultatelor preşcolarilor.

## III.4. Eşantionul

a fost alcătuit din grupa de preşcolari de vârstǎ mijlocie 12 copii grupa Albinutele de la Gradiniţa Happy Junior, gradiniţa în care îmi desfǎşor activitatea.

Copiii au vârste cuprinse între 3 şi 4 ani, iar în ceea ce priveşte componenţa, aceasta este următoarea: 7 fete şi 5 băieţi care provin din medii socio-economice şi culturale diferite.

## III.5. Etapele cercetării şi metodologia de lucru

Cercetarea de tip formativ-ameliorativă a fost structurată şi desfăşurată în douǎ etape:

* etapa constatativă;
* etapa de evaluare finală.

Pentru testul iniţial s-a fǎcut recapitularea cunoştintelor, fiind utilizat un joc didactic, pe o structura mult mai mai simplu, decat jocurile complexe utilizate inaine de evaluarea finalǎ.

Ca metode şi tehnici de lucru, în cadrul cercetării au fost utilizate următoarele:

*Metoda observaţiei* – care mă ajută să urmăresc modul în care preşcolarii prezintă judecăţile, atitudinea pe care o au în timpul jocului didactic, dar şi a altor activităţi, dacă finalizează sarcina de lucru, elaborează soluţii originale pentru rezolvarea sarcinilor de lucru.

Am investigat cu ajutorul observaţiei participative aspectele propuse pe parcursul activităţii mele didactice la grupa „Albinuţele” , atât în cadrul activităţilor pe domenii experienţiale, cât şi în cadrul jocurilor şi activităţilor alese.

În general calitatea datelor oferite de observaţie depinde de precizia şi concreteţea scopului, de rigurozitatea planului, de adecvarea tehnicilor şi instrumentelor utilizate, precum şi de priceperea cercetătorului de a analiza şi sintetiza materialul, de a identifica esenţialul, de obiectivitatea lui.

Datele observării au fost notate în caietul de observaţie. Acestea au fost:

* manifestarea comportamentală sesizată;
* data şi ora la care s-a realizat observaţia;
* locul în care s-a manifestat respectivul comportament.

**Etapa constatativă (pretest)**

O cercetare riguroasă impune cunoaşterea nivelului eşantionului de lucru, astfel am procedat în aceastǎ etapǎ prin stabilirea datelor iniţiale, utilizand metoda observaţiei pentru a determina nivelul de cunoştinţe şi deprinderi, existent în momentul iniţierii experimentului, în grupa micǎ, „Albinuţelor”.

**Tabelul nr. 1 Componenţa grupei „Albinuţelor”**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nr. crt** | **Nume copil** | **Data naşterii** |
| 1. | C.R.M | 09.04.2015 |
| 2. | D.D.S | 20.09.2015 |
| 3. | M.D.A | 11.05.2014 |
| 4. | P.N. | 27.12.2014 |
| 5. | M.C.G | 07.08.2015 |
| 6. | P.R.E. | 17.03.2015 |
| 7. | I.T.T | 21.04.2015 |
| 8. | B.V.A | 03.06.2016 |
| 9. | C.N.M | 04.06.2015 |
| 10. | U.M.G | 21.03.2016 |
| 11. | P.E.A | 26.08.2015 |
| 12. | F.D.G | 06.09.2016 |

Grupa mică „Albinuţelor” este compusă la începutul anului şcolar 2018-2019 dintr-un număr de 12 copii: 5 băieţi şi 7 fete, cu vârste cuprinse între 3 si 4 ani.

Toţi copiii sunt sănătoşi din punct de vedere fizic şi intelectual. Deficienţele constatate s-au remarcat în domeniul pronunţiei.

Copiii au un comportament adecvat la grădiniţă: ştiu să se joace frumos, nu sunt violenţi, sunt atenţi la activităţile desfăşurate, manifestă interes deosebit pentru activităţile artistico-plastice şi activităţile de mişcare.

Activităţile preferate ale copiilor sunt cele desfăşurate în aer liber, dar şi unele activităţi extracurriculare, unde ei sunt lăsaţi să se exprime liber.

În urma evaluării iniţiale desfăşurate la grupă, am constatat că aproape toţi copiii se exprimă în propoziţii simple; unii copii repetă versuri sau cuvinte cu dificultate, alţii omit sau înlocuiesc sunete din silabe. Cu privire la activităţile de povestire, majoritatea copiilor sunt atenţi, iar cu ajutorul imaginilor ei încearcă să spună, cu propoziţii simple, ce au înţeles din poveste.

Toţi copiii ştiu să numere până la 5 şi nu numai, ştiu să denumească obiectele din clasă, să citească imagini, să separe obiecte mari de obiecte mici, obiecte din plastic de obiecte din lemn sau din pluş.

Majoritatea copiilor sunt cooperanţi, au atitudini pozitive faţă de sine şi faţă de ceilalţi copii.

Având o vârstă foarte fragedă, puţini copii ştiu să folosească şi să mânuiască creionul, pensula, foarfecele. Sunt foarte atraşi de plastilină, reuşind cu toţii să modeleze „biluţe” sau „şerpişori”.

Toţi copiii participă cu interes la activităţile muzicale, le place să cânte şi să joace în acelaşi timp (joc cu text şi cânt).

Toţi copiii sunt apţi să utilizeze deprinderile însuşite în anumite momente şi contexte, au o atitudine pozitivă faţă de efortul fizic. Au, în general, o dezvoltare fizică armonioasă şi o ţinută corporală corespunzătoare.

**Etapa experimentală** – etapa fundamentală, cu caracter instructiv / formativ, în care a fost introdusă variabila independentă / modalitatea nouă de lucru (conţinut, metode, tehnici, forme de organizare).

**Etapa finală** - o etapă de control, în care au fost evaluate rezultatele: datele finale au fost raportate la datele de start, pentru a testa relevanţa diferenţelor obţinute şi evoluţia copiilor.

**Rezultatele cercetării**

Experimentul pedagogic s-a desfăşurat în perioada 22.02. – 18.03.2019, fiind implicaţi copiii de la grupa mica “Albinuţele”.

**Etapa constatativă**

În perioada 22.02. – 26.02.2019 s-a desfăşurat etapa constatativă a cercetării, urmărindu-se determinarea nivelului de dezvoltare personala orală ale copiilor incluşi în cercetare, Grupa „Albinuţelor”. Etapa a constat în aplicarea unei probe de evaluare din disciplinele Cunoaşterea mediului, Activitate matematicǎ.

Testele au urmărit determinarea nivelului eşantionului de lucru, permiţând apoi compararea rezultatelor după o perioadă de aplicare a metodelor interactive şi jocului didactic în activităţile de stimulare a comunicării, de cunoaştere a progreselor realizate de copii.În elaborarea conţinutului probei de evaluare iniţială s-a ţinut cont de ceea ce urmează să înveţe copiii pentru a putea anticipa demersul de continuare optimă a instruirii prin analiza rezultatelor.

Concepută şi realizată în acest mod, testarea iniţiată devine instrument de diagnoză a stării iniţiale de instruire şi indică cum se poate concepe demersul didactic viitor.

Etapa constatativă este reprezentativă pentru că verifică acele capacităţi ce sunt solicitate în viitor, identifică nivelul de performanţă dobândit, dar şi locurile din etapa anterioară de instruire.

Se vor planifica spre învăţare întâi noţiunile şi categoriile cu cel mai mic grad de dificultate pentru înţelegere, pentru ca treptat, să se facă completări succesive până când dezvoltarea gândirii şi fondul de cunoştinţe acumulate permit înţelegerea şi învăţarea logică a cunoştinţelor şi a noţiunilor deplin elaborate. Astfel, în cadrul acestei etape constatative am utilizat jocuri didactice simple, descrise mai jos.

Toate probele au precizate unitatea de conţinut, obiectivele de referinţă, operaţionale, itemii şi descriptorii de performanţă.

**DOMENIU EXPERIMENȚIAL:** Domeniu știință – Activitate matematică

**DENUMIREA ACTIVITĂȚIi:** Joc didactic

**TEMA ACTIVITĂȚIi:** *„Așază-mă lângă mămică mea”*

**TIPUL DE ACTIVITATE:** Predare – învățare

**FORMĂ DE REALIZARE:** Frontală

**OBIECTIVE OPERAȚIONALE:**

- să sorteze obiecte după un criteriu dat – culoare;

-  să ordoneze un șir de obiecte într-un spațiu dat;

- să numere conștient – cu gest de încercuire – în limitele 1-3;

- să numească criteriul de formare a unor șiruri de obiecte;

- să verbalizeze acțiunile efectuate folosind un limbaj matematic adecvat.

**SARCINA DIDACTICĂ:**

perceperea, recunoașterea și formarea de grupuri de obiecte după un criteriu prestabilit.

**ELEMENTE DE JOC:**

mișcarea, mânuirea materialului, aplauzele, elementele surpriză, închiderea și deschiderea

ochilor, ghicirea elementului nou apărut.

Pe tablă magnetică sunt așezate 5 găini de culori diferite – albă, galbenă, roșcată, maronie, neagră. În urmă acestora, copiii chemați trebuie să așeze puișori care au aceeași culoare cu cloșca, astfel încât să formeze șiruri de obiecte de aceeași culoare.

Copiii vor primi de la puișorul Ciripel, care este la noi în vizită o săptămânǎ, câte un jeton cu puișor de o anumită culoare. Când Ciripel va numi un copil, acesta va așeza puișorul sau pe tablă magnetică, în urma găinii a cărei culoare o are și el. Jocul va continua în acest fel până ce toți copiii vor așeza pe tablă puișorii primiți și vor forma 5 șiruri de obiecte triate în funcție de culoare.

**Test iniţial Grupa Albinuţelor**

1. Spune cum te numești ?

2. Câți ani ai ?

3. Locuiești la casă sau la bloc ?

4. Mai ai frați și surori ?Cum îi cheamă ?

5. Arată și denumește-ți părțile corpului ?

6.Denumește cel puțin trei jucării preferate.

8. Denumește cel puțin trei animale.

9. Denumește cel puțin trei culori.

10.Arată mărul mare, mărul mic, casă mare, casă mică, mingea mică, mingea mare, șarpele lung, șarpele scurt, lumânarea groasă, lumânarea subțire

11. Pune degetul în chenarul în care vezi : multe frunze, un creion, multe mere, puține frunze, nici un obiect, puține mere.

12. Desenează după model, cercurile și liniile de mai jos.

**Competenţe specifice :**

1.Prezentarea datelor personale

2. Prezentarea componenţei familiei

3.Prezintarea pǎrţilor corpului

4. Cunoaşterea animalelor

5. Prezentarea locuinţei

6. Denumirea jucǎriilor preferate

7. Diferenţierea categoriile de mǎrime

8. Recunoaşterea culorilor

9. Recunoaşterea mulţimilor

10. Desenarea dupǎ un model

**Tabelul nr. 2 Descriptorii de performanţǎ test iniţial**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compe- tenţa** | **Itemul** | **Punctaj** | **Performanţa** | | |  |
| **Foarte Bine** | **Bine** | **Suficient** | **Insuficient** |
| 1.1 | 1.Prezintǎ date personale | 2 p | 4 elemente | 2 elemente | 1 element | 0 elemente |
| 1.2. | 2. Prezintǎ componenţa familiei | 2 p | 4 membri | 2 membri | 1 membru | 0 membrii |
| 1.3. | 3.Prezintǎ pǎrţile corpului | 2 p | 4 elemente | 2 elemente | 1 element | 0 elemente |
| 1.4 | 4. Cunoaşte animalele | 2 p | 4 - 5 animale | 2 - 3 animale | 1 animal | 0 animale |
| 1.5 | 5. Prezintǎ locuinţa | 2 p | 4 elemente | 2 elemente | 1 element | 0 elemente |
| 1.6 | 6. Denumeşte jucariile preferate | 2 p | 4 jucarii | 2 jucarii | 1 jucarie | 0 jucarii |
| 1.7. | 7. Diferenţiazǎ categoriile de mǎrime | 2 p | 4 – 5 elemente | 2 - 3 elemente | 1 element | 0 elemente |
| 1.8. | 8. Recunoaşte culorile | 2 p | 4 – 5 culori | 2 - 3 culori | 1 culoare | 0 elemente |
| 1.9. | 9. Recunoaşte mulţimile | 2 p | 4 mulţimi | 2 mulţimi | 1 mulţime | 0 mulţimi |
| 1.10. | 10. Deseneazǎ dupǎ model | 2 p | 4-5 desene | 2-3 desene | 1 desen | 0 desene |

PUNCTAJ

0 – 4 p = insuficient

4-12 p = suficient

13-16 p= bine

 16-10 p = foarte bine

**Tabelul nr. 3 Evaluare finalǎ a testului iniţial**

|  |  |
| --- | --- |
| ITEMI | CALIFICATIVUL FINAL |
| Rezolvă integral şi corect 8 – 10 itemi | FOARTE BINE |
| Rezolvă integral şi corect 6 – 8 itemi; incorect /parţial corect restul itemilor | BINE |
| Rezolvă integral şi corect 4 itemi; incorect /parţial corect restul itemilor | SUFICIENT |
| Rezolvă integral şi corect 0-2 itemi | INSUFICIENT |

**Tabelul nr. 4 REZULTATELE PROBEI DE EVALUARE**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *Nr.*  *crt* | *Numele si prenumele* | I1 | I2 | I3 | I4 | I5 | I6 | I7 | I8 | I9 | I10 | Cfinal |
|  | C.R.M | FB | FB | S | B | FB | B | S | B | B | B | **B** |
|  | D.D.S | B | B | B | B | B | S | B | B | B | B | **B** |
|  | M.D.A | FB | FB | FB | FB | FB | B | FB | FB | FB | FB | **FB** |
|  | P.N. | B | FB | B | S | FB | B | S | B | B | B | **B** |
|  | M.C.G | B | B | B | B | B | B | S | B | B | B | **B** |
|  | P.R.E. | FB | FB | FB | B | FB | B | FB | FB | FB | FB | **FB** |
|  | I.T.T | FB | FB | FB | B | B | FB | FB | FB | FB | FB | **FB** |
|  | B.V.A | B | B | S | I | S | S | S | S | S | S | **S** |
|  | C.N.M | B | FB | B | S | FB | B | B | B | B | B | **B** |
|  | U.M.G | B | B | S | I | S | S | I | S | S | S | **S** |
|  | P.E.A | FB | FB | FB | FB | FB | B | FB | FB | FB | FB | **FB** |
|  | F.D.G | B | B | S | I | S | S | I | S | S | S | **S** |

Copiii mai mici au înregistrat rezultate mai slabe, lucru de aşteptat din cauza vârstei

( David, Matei, Victor).

**Tabelul nr. 5 CENTRALIZARE PE CALIFICATIVE**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *Nr. elevi* | I**1** | I**2** | I**3** | I**4** | I**5** | I**6** | I7 | I8 | I9 | I10 | C**final** |
| *Calificativ* |
| FB | 5 | 7 | 4 | 2 | 6 | 1 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| B | 7 | 5 | 4 | 5 | 3 | 7 | 2 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| S | 0 | 0 | 4 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| I | 0 | 0 | 0 | 3 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 |

Observaţii:

Dificultăți cele mai mari au fost înregistrare la diferenţierea categoriilor de mǎrime, itemul I.7: 2 note de insuficient: Matei, David, cât și la itemul 4 cunoașterea animalelor, 3 note de insuficient:David, Matei, Victor.

FB –33,3%

B –41,6%

S –25.0%

I –0-%

S-au mai înregistrat dificultăți și la următorii itemi:

I.3 Prezentarea pǎrţilor corpului

I.8 Recunoaşterea culorilor

I.9 Recunoşterea mulţimilor

I.10 Desenarea dupǎ un model

Se poate observa că majoritatea calificativelor obținute este de bine (41.6%), deci putem spune că o mare parte a copiilor au cunoștințe în general bune, potrivite vârstei, s-au adaptat în colectivitate și au rezultate bune.

Ponderea calificativelor de suficient este destul de mare, deci se poate face eficientizarea activității prin utilizarea unui număr mai mare de jocuri didactice, în special matematice.

**Figura nr. 1 Ponderea calificativelor obţinute la testul iniţial**

Ȋn urma acestui test, pe parcursul activitǎţilor didactice urmǎtoare, la fiecare unitate de învaţare studiatǎ voi utiliza metoda problematizarii pentru a observa dacǎ situaţia constatatǎ în acest test poate fi modificatǎ odatǎ cu aplicarea testului final.

**Etapa finală**

Etapa evaluării finale s-a desfăşurat în perioada 14.03. – 18.03.2019 şi a constat în aplicarea a unei probe de evaluare, majoritatea întrebǎrilor fiind din cadrul Activitǎţii matematice, la grupa Albinuţelor, pornind de la cele din etapa constatativă, dar adăugând elementele noi de conţinut transmise, precum şi un grad sporit de dificultate.

În această etapă, s-a utilizat o manieră de lucru agreabilă şi atractivă, sub semnul jocului mai complicat, îmbinând metodele intuitive cu cele verbale, strategii activ-participative, integrând jocurile didactice în activităţi inter şi transdisciplinare, selectând jocuri interesante, atractive.

Pe tot parcursul acestei etape s-a înregistrat măsurarea rezultatelor şi aprecierea activităţii copiilor.

**Joc final 1**

Pentru a complica jocul iniţial “Aşazǎ-mǎ lângǎ mǎmica mea”, voi proceda astfel:

Am așezat găinile, dar în coș mi-au mai rămas puișorii. Ciripel spune să vi-i dau vouă. Îl ascult.

- Acum că eu am așezat găinile pe tablă, iar voi ați primit puișorii să începem să ne și jucăm. Fiecare dintre voi are în mânǎ, câte un puișor de o anumită culoare. Când Ciripel va chema un copil, acesta trebuie să își așeze puișorul pe tabla magnetică, în urma găinii care are culoarea pe care o are și puiul lui.

- Să vedem cum facem? Cine vrea să ne arate? Un copil numit de Ciripel se va ridica va spune ce culoare are puiul sau și îl va așeza unde consideră el că îi este locul. De exemplu: un copil care are în mâna un jeton cu un pui galben, va spune – „Eu am un puișor galben.” – și-l va așeza în urma găinii de culoare galbenă.

În acest fel se va desfășura jocul didactic, până ce toți copiii își vor așeza puișorii pe tablă magenetica și se vor formă cinci șiruri de elemente grupate după culoare.

Dacă pe parcursul desfășurării jocului, copiii vor întâmpina dificultăți, vor fi ajutați de colegi sau de Ciripel. Răspunsurile corecte vor fi recompensate cu aplauze.

După ce obiectele au fost selectate – au fost formate cele cinci șiruri de cloşti cu puii după ele – împreună cu copiii vom număra puii din urma fiecărei găini. În acest sens voi accentua gestica referitoare la numărat – numărăm obiectele prin încercuire și adăugare cantitativă.

Exemplu: Să vedem câți pui are cloșcă de culoare roșcată! Ce vom face ca să aflăm? (numărăm puii din urma ei). Să-i numărăm! Câți sunt?(3 puișori)

În complicarea jocului Ciripel va cere copiilor să închidă ochii, iar el va inversa locul puișorilor de găină pe tabla magnetică – în sensul că va pune un pui alb la cloșca de culoare neagră, spre exemplu, iar copiii când deschid ochii trebuie să sesizeze și să numească modificările nou apărute. Acest exercițiu se va repetă de 4-5 ori.

În finalul activității, Ciripel va face aprecieri asupra felului în care copii s-au comportat la activitate și va împărți recompense.

**Joc final 2**

**CE SE ASCUNDE SUB(ÎN) CUTIE**

**Scopuri:**

1.Fixarea noţiunii de grupă.

2.Perceperea globală a cantităţii şi denumirea diferitelor grupe de obiecte .

**Sarcina didactică:**

Recunoaşterea grupelor de obiecte şi denumirea corectă a culorii obiectelor,ghicirea grupei ascunse.

**Regulile jocului:**

Pe rând câte un copil descoperă o grupă de obiecte şi o denumeşte.Toţi copiii repetă răspunsul în cor. După ce copiii închid ochii,educatoarea schimbă grupa de obiecte,o acoperă,i ar copiii trebuie să ghicească ce grupă a fost ascunsă în cutie.

Elemente de joc:descoperirea grupelor de obiecte ,aplauzele.

Material didactic:un ursuleţ de pluş sau păpuşa de mânuit,şase grupe de obiecte din sala de grupă.

**Desfăşurarea jocului:**

Copiii aşezaţi pe scăunele în semicerc,iar grupele de obiecte sunt puse în faţa lor în cutii.În fiecare cutie se află câte o grupă de obiecte.Copiii vor alege pe rând câte o cutie pentru a descoperi ce se ascunde în ea.Modalităţile de a alege o cutie pot fi diferite:cu o baghetă magică,cu ajutorul unei poezii ritmatice etc.

Copiii aplaudă răspunsul corect şi îl repetă.Astfel se vor descoperi şi denumi toate grupele.Copiii închid ochii,iar educatoarea ascunde o cutie. Ei trebuie să ghicească care cutie a fost ascunsă.

**Variantă :**

Cu ajutorul unei ghicitori,copiii încearcă să descopere ce se află în cutie.

**Joc final 3 GARAJUL**

**SCOPURI:**

1.Formarea reprezentării despre noţiunile mic-mare.

2.Formarea deprinderii de a construi grupe de obiecte după criteriul mărimii.

**Sarcina didactică**:

Separarea obiectelor de acelaşi fel după mărime.

**Regulile jocului:**

Fiecare copil are în mână câte o maşinuţă.Copiii au rolul de şofer şi vor parca maşinile la semnalul educatoarei,la garajul potrivit :pe cele mici la garajul mic,pe cele mari la garajul mare.Motivează gruparea .

**Elemente de joc:**deplasarea maşinuţelor ,surpriza.

**Material didactic**:maşinuţe de diferite culori,mari şi mici.

**Desfăşurarea jocului:**

În colţuri opuse ale grupei vor fi montate două garaje:unul mic,altul mai mare.

Fiecare copil primeşte o maşinuţă mare sau mică.Copiii sunt şoferi şi circulă pe un traseu amenajat.La semnalul educatoarei :,,Maşinuţele la garaj” ,copiii vor parca maşinile mari la garajul mare,iar pe cele mici la garajul mic. Apoi motivează aşezarea maşinuţelor.

Exemplu :Eu am parcat maşinuţa în garajul mare pentru că maşinuţa mea este mare.

**Variantă:**

Maşinile sunt aşezate greşit în cele două garaje.În garajul mic sunt şi maşinuţe mari,iar în garajul mare sunt şi maşinuţe mici.Copiii trebuie să corecteze greşelile motivând acţiunea.

**Bibliografie :**

Jocuri didactice pentru activităţile matematice din grădiniţe-Editura Aramis

**Test final Grupa Albinuţelor**

1. Ce anotimp crezi că reprezintă imaginea ?

2. Ce legume cunoști?

3. Ce fructe cunoști?

4. Ce cifra este aceasta?

5. Încercuiește cifra doi .

6. Găsește cinci obiecte cu care îți îngrijești corpul.

7. Desenează elementele după model.

8. Trasează pe linia punctată.

9. Spune o poezie sau un cântec.

10. Ce se întâmplă în imagine?

11. Încercuiește obiectul mare, colorează obiectul mic.

12. Colorează imaginea care reprezintǎ primǎvara.

**Competenţe specifice**

1.1. recunoaşterea anotimpurilor;

1.2. recunoaşterea legumelor şi fructelor;

1.3. recunoaşterea cifrelor;

1.4. recunoaşterea obiectelor de ingrijire;

1.5.desenarea dupa model;

1.6. trasarea pe linia punctatǎ;

1.7. recitarea unei poezii sau a unui cântec;

1.8. recunoaşterea imaginilor

1.9 diferenţierea categoriilor de mǎrime;

1.10 colorarea dupǎ o temǎ datǎ;

Alte modele de jocuri se regǎsesc în Anexa 1.

1. **Descriptori de performanţǎ**

**Tabelul nr. 6 Descriptorii de performanţǎ test final**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compe- tenţa** | **Itemul** | **Punctaj** | **Performanţa** | | | |
| **Foarte Bine** | **Bine** | **Suficient** | **Insuficient** |
| 1.1 | 1.Recunoaşte anotimpurile | 2 p | 4 anotimpuri | 2 anotimpuri | 1 anotimp | 0 anotimpuri |
| 1.2 | 2. Recunoaşte legumele şi fructele | 2 p | 4 elemente | 2 elemente | 1 element | 0 elemente |
| 1.3 | 3. Recunoaşte cifrele | 2 p | 4 elemente | 3 elemente | 2 elemente | 1 element |
| 1.4 | 4. Recunoaşte obiectele | 2 p | 3-4 obiecte | 2-3 obiecte | 1-2 obiecte | 0 obiecte |
| 1.5 | 5. Deseneazǎ dupǎ model | 2 p | 4 - 5 elemente | 2 - 3 elemente | 1 elemente | 0 elemente |
| 1.6. | 6. Traseazǎ pe linia punctatǎ | 2 p | 4-5 desene | 2-3 desene | 1 desen | 0 desene |
| 1.7. | 7. Recitǎ o poezie sau un cântec | 2 p | 4 strofe | 2 strofe | 1 strofǎ | 0 strofe |
| 1.8. | 8. Recunoaşte imaginile | 2 p | 4 - 5 elemente | 2 - 3 elemente | 1 elemente | 0 elemente |
| 1.9. | 9. Diferenţiazǎ categoriile de mǎrime | 2 p | 4 - 5 elemente | 2 - 3 elemente | 1 elemente | 0 elemente |
| 1.10. | 10. Coloreazǎ pe o temǎ datǎ | 2 p | 4 desene | 2 desene | 1 desen | 0 desene |

PUNCTAJ

0 – 4 p = insuficient

4-12 p = suficient

13-16 p= bine

 16-20 p = foarte bine

1. **Evaluare finală**

**Tabelul nr. 7 Evaluare finală test final**

|  |  |
| --- | --- |
| ITEMI | CALIFICATIVUL FINAL |
| Rezolvă integral şi corect 8 – 10 itemi | FOARTE BINE |
| Rezolvă integral şi corect 6 – 8 itemi; incorect /parţial corect restul itemilor | BINE |
| Rezolvă integral şi corect 4 itemi; incorect /parţial corect restul itemilor | SUFICIENT |
| Rezolvă integral şi corect 0-2 itemi | INSUFICIENT |

**Tabelul nr. 8 REZULTATELE PROBEI DE EVALUARE test final**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *Nr.*  *crt* | *Numele şi prenumele* | I1 | I2 | I3 | I4 | I5 | I6 | I7 | I8 | I9 | I10 | Cfinal |
|  | C.R.M | FB | FB | B | B | FB | B | FB | FB | B | B | **FB** |
|  | D.D.S | FB | FB | B | FB | FB | FB | FB | FB | B | B | **FB** |
|  | M.D.A | FB | FB | B | FB | FB | FB | FB | FB | FB | FB | **FB** |
|  | P.N. | B | FB | B | S | FB | B | B | B | B | B | **B** |
|  | M.C.G | B | B | B | FB | B | B | B | B | B | B | **B** |
|  | P.R.E. | FB | FB | FB | FB | FB | FB | FB | FB | FB | FB | **FB** |
|  | I.T.T | FB | FB | FB | B | B | FB | FB | FB | FB | FB | **FB** |
|  | B.V.A | B | B | B | FB | B | B | B | B | S | S | **B** |
|  | C.N.M | B | FB | B | S | FB | S | B | B | B | B | **B** |
|  | U.M.G | B | B | S | B | B | B | B | B | S | S | **B** |
|  | P.E.A | FB | FB | FB | FB | FB | FB | FB | FB | FB | FB | **FB** |
|  | F.D.G | B | B | S | B | B | B | B | B | S | S | **B** |

**Tabelul nr. 9 CENTRALIZARE PE CALIFICATIVE test final**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *Nr. elevi* | I**1** | I**2** | I**3** | I**4** | I**5** | I**6** | I7 | I8 | I9 | I10 | C**final** |
| *Calificativ* |
| FB | 6 | 8 | 3 | 6 | 7 | 5 | 6 | 6 | 4 | 4 | 6 |
| B | 6 | 4 | 7 | 4 | 5 | 6 | 6 | 4 | 5 | 5 | 6 |
| S | 0 | 0 | 2 | 2 | 0 | 1 | 0 | 2 | 3 | 3 | 0 |
| I | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

**Figura nr. 3 Ponderea calificativelor obţinute la testul final**

Observaţii:

La itemul I.1, majoritatea copiilor recunosc anotimpurile de calificativele bine și foarte bine.

La itemul I.2, majoritatea copiilor recunosc legumele și fructele de calificativele bine și foarte bine.

Au reușit să evolueze Victor, Matei şi David de la suficient la bine la calificativul final.

Nu se mai înregistrează nici un calificativ de insuficient.

Rares şi Daria şi-au îmbunǎtaţit calificativele de la bine la foarte bine.

Nicoleta, Carina, Natalia nu au înregistrat progrese, au rǎmas tot la calificativul bine. Se recomandǎ un program de pregatire diferenţiat cu acestea, pentru a insista pe elementele pe care nu le stǎpânesc I.4 -de recunoaştere (animale şi obiecte), Nicoleta şi Natalia, toate trei itemii 8, 9, 10.

( utilizarea, mulţimilor, culorilor, desenarea dupǎ model).

Astfel, se poate constata ca cele mai mari probleme, unde existǎ încǎ calificative de suficient sunt I.8 recunoaşterea imaginilor, 1.9 diferenţierea categoriilor de mǎrime, 1.10 colorarea dupǎ o temǎ datǎ;

Procentajul final a crescut în urma utilizării jocurilor diverse și pe înțelesul copiilor de la 33.3% la foarte bine la 50 %, la bine procentajul a crescut de la 41.6% la 50.0%. Calificativele de suficient au scăzut de la 30.7% la 0.

Cea mai mare creştere se observǎ astfel la calificativele de foarte bine. (17%), si cea mai mare scǎdere la calicativele de suficient (25%).

FB –50,0%

B –50,0%

S –0%

I –0-%

**Reprezentarea datelor obţinute**

Ȋn scopul diagnosticǎrii progreselor elevilor, calificativele obţinute de aceştia la testǎrile iniţiale şi finale au fost transformate în note. Aceastǎ transformare a dat posibilitatea calculǎrii mediei aritmetice.

M=ΣXi

N

Unde Σ este sumǎ de, xi, reprezintǎ valorile individuale înregistrate, iar N este numǎrul subiecţilor incluşi în experimentul psihopedagogic.

Tabelul nr. 10 Calcularea mediei aritmetice

Testarea iniţialǎ Testarea finalǎ

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Variabila  xi | Frecvenţa | fxi | Variabila  xi | Frecvenţa | fxi |
| 10 | 1 | 10 | 10 | 2 | 20 |
| 9 | 1 | 9 | 9 | 2 | 18 |
| 8 | 2 | 16 | 8 | 2 | 16 |
| 7 | 1 | 7 | 7 | 4 | 28 |
| 6 | 4 | 24 | 6 | 2 | 12 |
| 5 | 3 | 15 | 5 | 0 | 0 |
| 4 | 0 | 0 | 4 | 0 | 0 |
| 3 | 0 | 0 | 3 | 0 | 0 |
| Total | N | Σ fxi=81 | Total | N | Σ fxi=94 |

M (test iniţial) =81/12=6.75

M (test final) =94/12=7.83

Se poate observa creşterea mediei pe grupǎ de la 6.75 la 7.83 cu aproape un punct, ceea ce relevǎ ca jocul didactic are un rol foarte important în evoluţia copiilor. Testele se regǎsesc în Anexa 2.

**Evaluarea progreselor obţinute de elevi**

Analizând rezultatele obţinute de elevi la testele de evaluare iniţialǎ şi finalǎ, poate fi identificat un progres semnificativ al competenţelor de cunoştere a mediului înconjurǎtor, activitǎţi matematice. La aceste discipline, din cei 3 elevi care au dobândit iniţial calificativul suficient, la sfârşitul anului şcolar toti trei au dobândit calificativul bine.

Creşterea numǎrului elevilor care au obţinut calificativul foarte bine este semnificativǎ (de la 4 preşcolari la 6) şi poate fi observatǎ grafic în tabelul şi poligoanele de frecvenţǎ alǎturate. Calificativele de suficient nu au mai fost înregistrate.

Tabelul nr. 11 Ȋnregistrarea notelor obţinute

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Disciplina  Calificative | Activitǎţi | | | |
| I | S | B | FB |
| Test iniţial | 0 | 3 | 5 | 4 |
| Test final | 0 | 0 | 6 | 6 |

Figura nr. 3 Frecvenţa calificativelor obţinute

Coloana albastrǎ semnificǎ rezultatele obţinute de elevi la testul iniţial, iar cele roşii la testul final.

Se poate observa cǎ nu au mai fost înregistrate performanţele de suficient şi insuficient şi au crescut performanţele de foarte bine, datoritǎ utilizǎrii, cu precǎdere, a jocului didactic. Se evidenţiazǎ o deplasare în sus în zona notelor superioare.

Rezultatele obţinute au confirmat ipoteza cercetǎrii, evidenţiind faptul cǎ progresele şcolare ale preşcolarilor pot creşte foarte mult cu ajutorul metodelor moderne de predare, în special a jocului didactic şi a mijloacelor didactice aferente acestor metode didactice.

Ȋn urma aplicǎrii metodei problematizǎrii, am observat cǎ prescolarii îşi activizeazǎ deprinderi cognitive, nu rezolvǎ doar mecanic, utilizeazǎ toate cunoştintele pe care le posedǎ pânǎ în momentul de faţǎ. Elevii pot utiliza în practicǎ rezultatele teoretice obţinute în urma rezolvǎrii jocurilor.

Ȋn urma aplicǎrii jocului didactic am observat cǎ prescolarii sunt mult mai activizaţi şi le place sǎ se joace pentru a descoperi lucruri noi şi utile.

Cadrul didactic va încerca să le insufle copiilor dragostea pentru învățare în general, prin care își pot asigura un loc în comunitatea localǎ. Elevii vor fi activizaţi să fie în competiție la activitǎţi, să răspundă rapid și corect.

# Concluzii

Jocul este o activitate care însoțește omul pe tot parcursul vieții sale. Acesta ajută omul să se cunoască, să exerseze anumite abilități, dezvoltând imaginația, creativitatea, sporind și motivația unei persoane, cât și capacitatea de a se integra în viață socială.

Prin joc copilul învață să cunoască lumea reală. El descoperă și se dezvoltă prin joc. Prin joc, copilul ia contact cu necunoscutul, testează materiale, se descoperă pe sine, este mai încrezător în forțele proprii. În lumea tehnologiei în care trăim există foarte mulți copii care au pierdut capacitatea de a se juca. Tehnica modernă este „vinovată”, pentru această „lipsa” a copilului contemporan, agresiv sau prea reținut, care nu face față provocărilor unui joc în viața reală și preferă să se joace pe tot felul de dispozitive electronice. Cadrele didactice trebuie să îndrepte acest copil spre redescoperirea valențelor formative ale jocului. Jocul are o capacitate fantastică, de a dezvolta un copil, iar cadrul didactic trebuie să ajute copilul să se descopere prin joc. Și activitățile matematice sunt foarte importante pentru un preșcolar, deoarece folosește aceste cunoștințe în viața de zi cu zi(ex. numărarea restului la magazin).

O importanţǎ deosebitǎ o au dezvoltarea capacitǎţilor mentale, utilizarea gândirii, modul în care elevii iau contact cu activitatea, modul în care sunt stimulaţi sǎ rezolve problemele. Dorinţa şi uşurinta cu care se poate utiliza abilitǎţile se pot observă la elevii mici în modul în care interacţioneazǎ cu mediul înconjurǎtor.

Educatorul astfel ajutǎ copilul să se integreze şcolar şi în societate, îl ajută să se dezvolte conform predispoziţiilor sale ereditare şi a posibilitǎţilor intelectuale diferite.

Activitățile de dezvoltare personală la nivel de grădiniță includ rutinele, tranzițiile și activitatiile de după-amiază. Mijloacele de realizare a acestora sunt variate, dar nu trebuie să uităm că jocul este activitatea fundamentală a copilului, el influențează întregul comportament și pune bazele personalității în formare a copilului. Astfel rolul jocului în dezvoltarea prescolarului este foarte important, deoarece astfel prescolarul își dezvoltă abilitățile, sentimentele, devine ordonat și își structurează gândirea. De asemenea, preșcolarii învață să lucreze în echipǎ, capătă inițiativa, își dezvoltă interesul pentru a învața.

Dupǎ cum se observa, aceste progrese arată capacitatea preșcolarilor de a depune un efort susţinut, dar şi existenţa unor resurse metodologice şi didactice ce pot fi utilizate. Prin utilizarea jocului didactic, elevii depun efort, participă prin efort propriu de gândire și acțiune la descoperirea adevărului, își însușesc creativ noi cunoștințe și metode de investigare, își dezvoltă capacitatea de investigare şi de gǎsire a rǎspunsurilor utile.

Rolul jocului didactic este predominant, deorece acesta facilitează învățarea, dezvoltă conduita, capacitățile personale, motivația.

Utilizarea frecventă a acestei metode sporește caracterul formativ al învățării, dezvoltă spiritul de observăție, formează și exersează conduitele active și participative, dezvoltă capacitatea de analiză și sinteză, interesul cognitiv și motivația intrinsecă, mobilizând energiile creatoare în rezolvarea de probleme și a situațiilor problematice.

Climatul din gradiniţa Happy Junior este unul participative, preșcolarii sunt curioși și dornici să învețe, deși sunt încă mici.

Analiza rezultatelor obţinute de elevi între testul inițial și testul final evidenţiazǎ progresul înregistrat şi valideazǎ ipoteza de lucru.

Jocurile didactice pe care le-am utilizat le-a dezvoltat gândirea, spiritul de echipa și cel de competiţie. Preșcolarii au fost antrenați în jocuri diferite, conforme vârstei, și-au dezvoltat astfel receptivitatea și inventivitatea. Orice cadru didactic are o misiune în a formă, a modela tinerele minți, care nu se pot dezvoltă singure. Această intervenție este foarte importantă, mai ales pentru adaptarea la noul curriculum și la modificările continue ale societății în care trăim. Deși la grupa mică este mai dificilă activitatea prin joc, din cauza vârstei fragede a educaţilor, un educator cu competențe profesionale poate ajută la imbuantatirea performanței preșcolarilor.

Ȋn cadrul cercetǎrii pe care am efectuat-o în cadrul Gradiniei Happy Junior, s-a înregistrat scăderea calificativelor de suficient și creșterea calificativelor de bine și foarte bine, astfel utilizarea jocului didactic are un rol definitoriu în dezvoltarea personalǎ a preşcolarilor conducând la îmbunǎtǎţirea rezultelor acestora.

# 

# Referinţe bibliografice

1. Bălan, O., Nica D.E. (2008). *Jocul didactic în desfășurarea lecției de matematică în ciclul primar*. Bacău: Rovimed Publishers.
2. Bideaud, J. Houde O., Pedinielli J.L. (2002). *L'Homme en développement*, Paris: Presses Universitaires de France.
3. Bonchiș, E. (2000). *Familia și rolul ei în educarea copilului*. *Psihologia copilului @ Parenting.* Bucureşti: Polirom.
4. Bonchiş, E. & Secui, M. (coord.) (2004). *Psihologia vârstelor.* Oradea: Universitatea din Oradea.
5. Bontaş,I., (1994). *Pedagogie*. Bucureşti: All
6. Burcă, A., (2012). *Jocul didactic matematic de la grădiniță la școală*. Bacău: Cadrele Didactice
7. Chateau, J. (1980). *Copilul şi jocul*, Bucureşti: E.D.P.
8. Crețu, T. (2009). *Psihologia vârstelor*. Bucureşti: Polirom
9. Debesse, M., (1981). *Etapele educaţiei*, Bucureşti: Didactică şi Pedagogică.
10. Elkonian, D.B., (1980). *Psihologia jocului*, București: Didactică şi Pedagogică.
11. Frîncu, A. (1972). *Jocuri didactice şi exerciţii distractive,* Bucureşti: Didactică şi Pedagogică.
12. Golu, M., (1993). *Dinamica personalității,* București: Geneze.

Ionescu, M., Radu, I. (2005). *Didactica modernă*, Cluj-Napoca: Dacia.

1. Julean F., (2012). *Stimularea calităţilor gândirii prin jocurile logico-matematice*, Curtici.
2. Leontiev, A.V., (1964). *Probleme de psihologia copilului de vârstă preșcolară*. București: Editura de Stat
3. Piaget J., Inhelder B., (2000).*Psihologia copilului* **.** București: Codex
4. Radu, V. (1973). *Gândire concret-operatorie și conținut obiectual*. București: Academia Republicii Socialiste România.
5. Romănescu, C., (2012). *Jocul didactic în învățământul primar*. Bacău: Cadrele Didactice.
6. Salavastru, D., (2004). *Psihologia educației*. Iaşi: Polirom.
7. Saramet, M., (2014). *Psihopedagogia jocului*. Iaşi: PIM.
8. Simion, M.N. (2010). *Rolul jocului în dezvoltarea personalității copilului*. Bacău: Rovimed Publishers.
9. Şchiopu, U., (1967). *Psihologia copilului*. Bucureşti: Didactică şi Pedagogică.
10. Şchiopu, U. (coord.),(1970) *Probleme psihologice ale jocurilor şi distracţiilor*, Bucureşti: Didactică şi Pedagogică.
11. Tanner J.M. & Falkner Frank, eds. (1979). Neurobiology and nutrition. Human Growth. Vol.3. New York: Plenum Press.
12. Wallon H., (1975). *Evoluţia psihologică a copilului*. Bucureşti: Didactică şi Pedagogică,
13. Zlate M., (1999). *Psihologia mecanismelor cognitive*. Polirom: laşi.
14. Jocul didactic (2017, aprilie 5). Preluat de pe https://www.concursurilecomper.ro /rip/2015/ianuarie2015/06-IfrimElena-Jocul\_didactic.pdf
15. Stadiul Şcolar (2017, iunie 4). Preluat de pe <http://www.logopedics.info/stadiul-scolar.php>
16. Sfaturi practice (2016, iunie 20). Preluat de pe [http://www.prokid.ro/sfaturi-practice /sfaturi\_practice/cum\_ajutam\_copilul\_sa\_treaca\_usor\_peste\_adaptarea\_scolara\_-2738/](http://www.prokid.ro/sfaturi-practice%20/sfaturi_practice/cum_ajutam_copilul_sa_treaca_usor_peste_adaptarea_scolara_-2738/)
17. Psihologia vârstelor (2018, ianuarie 7). Preluat de pe <https://psihoconsultanta.wordpress.com/discipline/psihologia-varstelor/>
18. Sǎnǎtatea copilului (2017, mai 1). Preluat de pe <http://www.esanatos.com/ghid-medical/sanatatea-copilului/cresterea-si-dezvoltarea-copilului/Dezvoltarea-copilului-de-la-la35367.php>
19. Jocul (2018, aprilie 3). Preluat de pe https://www.scribd.com/document/42350960/Omul-nu-este-intreg-decat-atunci-cand-se-joac%C4%83
20. Psihologia vârstelor (2017, iulie 14). Preluat de pe <https://psihoconsultanta>. wordpress.com/discipline/psihologia-varstelor/

ANEXE

**ANEXA 1 Jocuri didactice**

**JOD DIDACTIC MATEMATIC**

**DOMENIU EXPERIMENȚIAL:** Domeniu stiinta – Activitate matematica

**DENUMIREA ACTIVITATII:** Joc didactic

**TEMA ACTIVITATII:** *„Asaza-ma langa mamica mea”*

**TIPUL DE ACTIVITATE:** Predare – invatare

**FORMA DE REALIZARE:** Frontala

**OBIECTIVE OPERATIONALE:**

- sa sorteze obiecte dupa un criteriu dat – culoare;

-  sa ordoneze un sir de obiecte intr-un spatiu dat;

- sa numere constient – cu gest de incercuire – in limitele 1-3;

- sa numeasca criteriul de formare a unor siruri de obiecte;

- sa verbalizeze actiunile efectuate folosind un limbaj matematic adecvat.

**SARCINA DIDACTICA:**

perceperea, recunoasterea si formarea de grupuri de obiecte dupa un criteriu prestabilit.

**ELEMENTE DE JOC:**

miscarea, manuirea materialului, aplauzele, elementele surpriza, inchiderea si deschiderea

ochilor, ghicirea elementului nou aparut.

Pe tabla magnetica sunt asezate 5 gaini de culori diferite – alba, galbena, roscata, maronie, neagra. In urma acestora, copiii chemati trebuie sa aseze puisori care au aceeasi culoare cu closca, astfel incat sa formeze siruri de obiecte de aceeasi culoare.

Copiii vor primi de la puisorul Ciripel, care este la noi in vizita o saptamana, cate un jeton cu puisor de o anumita culoare. Cand Ciripel va numi un copil, acesta va aseza puisorul sau pe tabla magnetica, in urma gainii a carei culoare o are si el. Jocul va continua in acest fel pana ce toti copiii vor aseza pe tabla puisorii primiti si vor forma 5 siruri de obiecte triate in functie de culoare.

In complicarea jocului voi cere copiilor sa inchida ochii, iar Ciripel va schimba locul puilor – acestia vor fi mutati de la o closca la alta, copiii trebuind sa sesizeze schimbarile facute.

**METODE DIDACTICE:**

conversatia, explicatia, exercitiul, problematizarea.

**MATERIAL DIDACTIC:**

tabla magnetica, jetoane cu imaginile unor pui si gaini, o jucarie pui, recompense.

**DURATA ACTIVITATII:** 15 minute.

**MATERIAL BIBLIOGRAFIC:** - Neagu, Mihaela, *„Activitati matematice in gradinita”*, Editura AS’S, 1995;

**-**-*„Programa activitatilor instructiv – educative in gradinita de copii”*  - Ministerul Educatiei si Cercetarii, Bucuresti – 2005;

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Evenimentul didactic** | **Continutul stiintific al activitatii** | **Metode didactice** | **Material didactic** | **Evaluare**  **instrumente si indicatori** |
| **1.Organizarea activitatii** | Pentru buna desfasurare a activitatii voi avea in vedere urmatoarele:  -          aerisirea salii de grupa;  -          aranjarea scaunelelor in semicerc;  -          pregatirea materialelor necesare. |  |  |  |
| **2.Desfasurarea activitatii**  Introducerea in activitate  Anuntarea temei  Explicarea si demonstrarea jocului  Jocul de proba  Jocul propriu-zis  Complicarea jocului | Se va realiza prin prezentarea – puisorului Ciripel, care este la noi in vizita si care ne-a adus o surpriza.  - Ciripel a venit si astazi la noi si ne-a adus un cadou. Oare ce o fi?!!  Voi chema un copil sa vada ce e in cosulet.  - Ce sunt in cos? (sunt niste jetoane) Ce sunt desenate pe aceste jetoane?(niste gaini si puisori)  - Ei, Ciripel ne-a adus aceste jetoane cu gaini si puisori si ne roaga sa ne jucam un joc. Jocul se numeste – *„Asaza-ma langa mamica mea!”*  - Voi vreti sa va jucati cu mine si cu Ciripel acest joc?!! Dar cum sa ne jucam?!! Ciripel ne spui tu, ce trebuie sa facem? Va rog liniste sa-l ascult pe Ciripel. – Voi mima ca ascult ce-mi spune puiul de gaina. – M-am lamurit. Sa va spun cum ne vom juca.  - Voi aseza gainile pe tabla magnetica una sub alta. Ce culori au gainile pe care le-am fixat pe tabla magnetica? (galbena, alba, maro, roscata, neagra)    - Am asezat gainile, dar in cos mi-au mai ramas puisorii. Ciripel spune sa vi-i dau voua. Il ascult.  - Acum ca eu am asezat gainile pe tabla, iar voi ati primit puisorii sa incepem sa ne si jucam. Fiecare dintre voi are in mana, cate un puisor de o anumita culoare. Cand Ciripel va chema un copil, acesta trebuie sa isi aseze puisorul pe tabla magnetica, in urma gainii care are culoarea pe care o are si puiul lui.  - Sa vedem cum facem? Cine vrea sa ne arate? Un copil numit de Ciripel se va ridica va spune ce culoare are puiul sau si il va aseza unde considera el ca ii este locul. De exemplu: un copil care are in mana un jeton cu un pui galben, va spune – *„Eu am un puisor galben.”* – si-l va aseza in urma gainii de culoare galbena.  In acest fel se va desfasura jocul didactic, pana ce toti copiii isi vor aseza puisorii pe tabla magenetica si se vor forma cinci siruri de elemente grupate dupa culoare.  Daca pe parcursul desfasurarii jocului, copiii vor intampina dificultati, vor fi ajutati de colegi sau de Ciripel. Raspunsurile corecte vor fi recompensate cu aplauze.  Dupa ce obiectele au fost selectate – au fost formate cele cinci siruri de closti cu puii dupa ele – impreuna cu copiii vom numara puii din urma fiecarei gaini. In acest sens voi accentua gestica referitoare la numarat – numaram obiectele prin incercuire si adaugare cantitativa.  Exemplu: Sa vedem cati pui are closca de culoare roscata! Ce vom face ca sa aflam?(numaram puii din urma ei). Sa-i numaram! Cati sunt?(3 puisori)  In complicarea jocului Ciripel va cere copiilor sa inchida ochii, iar el va inversa locul puisorilor de gaina pe tabla magnetica – in sensul ca va pune un pui alb la closca de culoare neagra, spre exemplu, iar copiii cand deschid ochii trebuie sa sesizeze si sa numeasca modificarile nou aparute. Acest exercitiu se va repeta de 4-5 ori. | Conversatia  Conversatia  Conversatia  Explicatia  Explicatia  Explicatia  Demonstratia  Exercitiul  Conversatia  Exercitiul  Exercitiul  Explicatia  Problematizarea  Exercitiul | Puisorul Ciripel din jucarie  Gaini din carton cu magnet  Tabla magnetica  Pui de gaina  cu magnet  Gaini din carton cu magnet  Tabla magnetica  Pui de gaina  cu magnet  Gaini din carton cu magnet  Tabla magnetica  Pui de gaina  cu magnet | Selectarea – trierea obiectelor dupa un criteriu dat – culoare  Evaluare continua  Formarea de catre copii a sirurilor de elemente  Numararea elementelor dintr-un sir folosind gestica adecvata  Evaluarea orala si practic -aplicativa |
| **3.Incheierea activitatii** | In finalul activitatii, Ciripel va face apreceri asupra felului in care copii s-au comportat la activitate si va imparti recompense. | Conversatia | Recompense |  |

**Proiect de activitate integrată**

**„Grădina cu flori“**



**GRUPA:** Mică (3-4 ani)

**EDUCATOARE**: Matei Camelia

**UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT**: Grădinița Happy Junior

**TEMA ANUALĂ DE STUDIU**: Când/ cum și de ce se întâmplă?

**TEMA PROIECTULUI**: ***Toamnă dragă bine ai venit***

**TEMA SĂPTĂMÂNII**: ***Valsul florilor de toamnă***

**TEMA ACTIVITĂȚII*: Flori mari, Flori mici – grupare după mărime***

**TIPUL ACTIVITĂŢII:** Predare de cunoștințe, consolidare de priceperi și deprinderi

**CATEGORIA DE ACTIVITATE DE ÎNVĂȚARE:** Domeniul Științe – Cunoașterea mediului

**FORMA DE REALIZARE: DȘ - Joc didactic**

**FORMA DE REALIZARE:** activitate cu conținuturi integrate

**SCOPUL ACTIVITĂŢII:** Să-şi îmbogăţeasca experienţa senzorială, ca bază a cunoştinţelor matamatice referitoare la recunoaşterea, denumirea obiectelor, constituirea de grupuri pe baza unor însuşiri comune ,mărimea (culoarea);

**ELEMENTE COMPONENTE ALE ACTIVITĂȚII INTEGRATE**: ***ALA+ADE+ADP***

* *ALA1*: Construcții „Grădina cu flori“

Joc de rol „De-a grădinarii“

* *ALA2*: „ Plimbare printre straturile cu flori“
* *ADE:* **DȘ** „Flori mari, florimici“ – grupare după mărime
* *ADP*: Î.D: „Un zâmbet – o floare “

R: „Florile de le-ngrijești, natura o ocrotești“ –spălare legume

T: „Mergem ușor printre flori “ – joc ritmic

**OBIECTIVE OPERAŢIONALE:**

* **Să efectueze operații de grupare de obiecte, respectând criteriul mărime;**
* **Săformezegrupe de flori după culoare;**
* **Să descopere modificarea, utilizând un limbaj adecvat.**

**STRATEGII DIDACTICE:**

* ***Metode si procedee didactice:*** exercițiul, problematizarea, conversația, descoperirea, explicația, demonstrația.
* ***Mijloace didactice***:jetoane, panou, coșuleț.
* ***Forme de organizare*a activității**: frontal, individual, pegrupe.

**SARCINA DIDACTICĂ:** Recunoașterea, denumirea și încadrarea florilor în grădina potrivită.

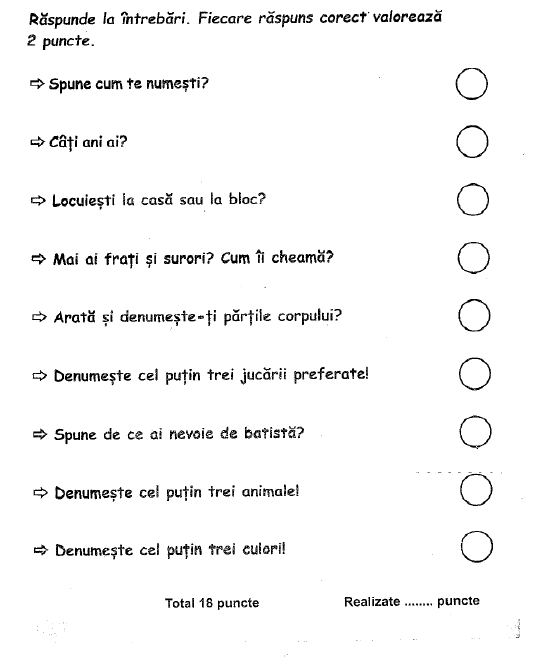
**REGULILE DE JOC**: Copilul numit alege un jeton, răspunde la întrebările educatoarei fiind aplaudat doar răspunsul corect.

**ELEMENTE DE JOC**: Deplasarea în grupă, aplauze, mânuirea jetoanelor.

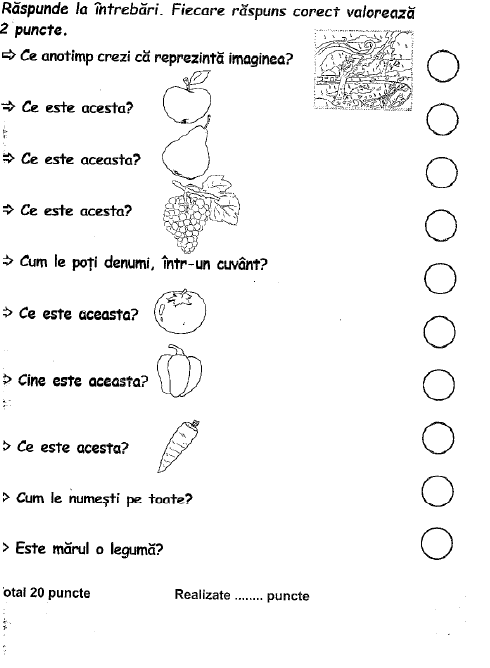
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| EVENIMENTUL DIDACTIC | CONȚINUT ȘTIINȚIFIC | STRATEGII DIDACTICE | EVALURE |
| 1. Organizarea   activității | Pentru o bună desfășurare a activității, educatoarea pregătește materialul didactic necesar activității:  -aerisirea sălii de grupă  -așezarea scăunelelor în formă de semicerc  -pregătirea materialului  -intrarea ordonată în sala de grupă.  -controlul ținutei. | Frontal | Observarea  comportamentului  copiilor |
| 1. Captarea atenției | Se realizează sub forma unei ghicitori:  Ban de aur colorat,  Cu pene înconjurat,  Îl puteţi ghici îndată,  Că are nume de fată!  (Margareta) | Problematizarea  Frontal | Răspunsul  ghicitorii |
| 1. Dirijarea învățării   Anunțarea temei  Jocul de probă  Realizarea jocului  Complicarea jocului | Se realizează prin expunerea în fața copiilor a unui buchet de flori, crizanteme, adus de zâna Toamna.  Floricelele au fost culese din diferite grădini și amestecate între ele, crizanteme galbene și mici și crizanteme albe și mari. Zâna cere ajutor copiilor să le găsească grădina de unde au fost luate și duse astfel alături de suratele lor.  Pentru a o ajuta pe Zână și pe flori, ne vom juca jocul „Flori mari, flori mici“  Educatoarea le explică copiilor modul de desfășurare a jocului.  Copilul ales de zâna Toamna va veni la masa educatoarei și va alege din coșuleț un jeton cu florea respectivă. El va spune ce floare a ales, ce mărime și culoare are și o va așeza în grădina potrivită (pe unul din cele două panouri). De exemplu, dacă a fost aleasă o margareta alba el va spune:  -Aceasta este o margaretă. Este o margaretă mare și albă și o voi așeza în grădina ei, plină cu margarete mari și albe.. La fel se va proceda și pentru margareta mică și galbenă.  Pentru a vedea dacă jocul a fost înțeles de către copii, acesta va fi desfășurat o dată de probă.  Un copil vine la masa educatoarei, alege un jeton din coșuleț și spune ce este.  Ce floare ai ales?  Ce mărime are?(Este mare sau mică?)  Ce culoare are?  Așeaz-o în grădina potrivită alături de suratele ei.  Jocul se va desfășura până când toți copiii vor ajunge pe rând la masa educatoarei. Copiii desfășoară jocul cu atenție. Cei care răspund și așază corect cartonașul vor fi răsplătiți cu aplauze, iar cei care greșesc vor fi corectați de colegii lor.  „Găsește greșeala!  Educatoarea va muta intenționat jetoanele de la un panou la altul.  Copiii pun mâna la ochi.  La semnalul educatoarei deschid ochii.  Copiii sesizează greșelile și așază imaginile corect, motivând alegerea făcută. | Conversația  Frontal  Flori  Personajul zâna Toamna  Explicația  Demonstrația  Exercițiul  Frontal  Coșuleț  Jeton  Panou  Exercițiul  Frontal  Individual  Exercițiul  Problematizarea  Frontal  Individual  Problematizarea  Exercițiul  Explicația  Frontal  Individual  Jetoane cu imagini  Panou | Observarea  comportamentului  copiilor  Observarea comportamentului nonverbal  Evaluare orală  Evaluare practică  Corectarea eventualelor greșeli  Aprecieri verbale  Aprecieri verbale  Asocierea elementelor cu panoul potrivit  Aprecieri verbale |
| Evaluarea desfășurării jocului și a achizițiilor | Educatoarea propune copiilor să recite o poezie sau să cânte un cântec pe tema florilor de toamnă.  Copiii recită poezia *„Crizantema“*  Crizantema, dragă floare  nu ți-e frică de ninsoare?  nu ți-e frică că din cer  or să cadă flori de ger?  ba de ger îmi este frică,  iar zăpada rău mă strică!  dacă-ngheț eu mor îndată  mă-ofilesc, îndurerată...! | Exercițiul  Individual  Pe grupe | Aprecieri verbale |
| Încheierea activității | Educatoarea face aprecieri generale și individuale asupra desfășurării jocului și a implicării copiilor în activitate. | Conversația  Frontal | Aprecieri verbale |

**Anexa 2 Modele de teste**

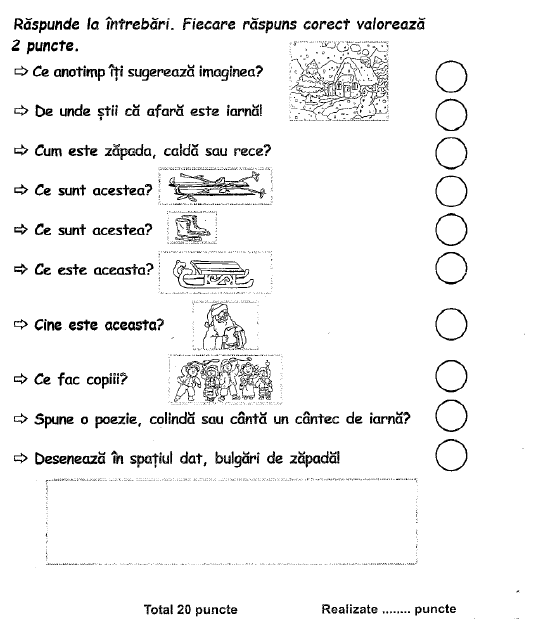
**Test initial**

****

**Test formativ**



**Test final**

****