

# CONTEXTUL LUDIC VALORIFICAT ÎN ACTIVITATEA DE PREDARE INTEGRATĂ LA CLASELE PRIMARE

*Chirilov Paula Oana*

*Clasa a IV-a*

*Liceul Tehnologic „Vasile Bacalu” Mahmudia*

„Jocul copilului nu este numai o oglindă fidelă a personalității sale în formare, ci poate fi utilizat și ca auxiliar educativ și chiar să servească drept bază metodelor de predare.” (E. Planchard)

Am studiat valențele jocului didactic în speranța că voi lumina fețele, dar și mințile copiilor, uneori plictisiți de o învățare searbădă a unor cunoștințe rigide. Am organizat jocuri didactice cu succes la orice tip de lecție, în orice moment al lecției. Am constatat faptul că el facilitează procesul de asimilare, fixare și consolidare a cunoștințelor.

Prin folosirea jocurilor didactice am antrenat la elevi operațiile gândirii, s-a dezvoltat spiritul de echipă, am asigurat astfel un climat favorabil pentru o însușire mai rapidă și temeinică a cunoștințelor. Chiar și Platon recomanda : „ Faceți în așa fel încât copiii să se instruiască jucându-se. Veți avea prilejul de a cunoaște înclinațiile fiecăruia”.

Am aplicat pe parcursul unei zile de curs , la discipline precum Limba și literatura română, Matematică , Cunoașterea mediului , Educație civică și au avut un real succes, cu implicații pozitive asupra copiilor, jocuri didactice precum:

## **Roata personajelor**

*Scopul:* Formularea unor enunțuri proprii în situații concrete de comunicare;

*Desfășurare :*

Elevii sunt invitați să își aleagă de pe roată , un personaj preferat din textul narativ studiat .Învârte roata și așteaptă până când se oprește în dreptul unei întrebări. Formulează o întrebare despre personajul ales. Solicită un coleg să îi răspundă .Pentru că noi studiam mediul acvatic ,am stabilit drept criteriu de selecție al elevului care formulează răspunsul ,următoarea poezioară:

În Oceanul Pacific /Locuia un pește mic /Și pe coada lui scria: /Hai , răspunde dum-nea –ta!

Elevul care va formula cel mai corect și original răspuns, va învărti roata pentru personajul ales de el. Jocul continuă până când fiecare copil are prilejul de a formula o întrebare și un răspuns. În cazul claselor cu un efectiv mare de elevi ,se poate alege organizarea în grupuri mici care își numesc reprezentanți.(anexa 1)

Discul în formă de floare se rotește ,iar brațele steluței de mare funcționează pe post de indicatoare cu personaje.

## Cuvântul magic

**Scop:** Consolidarea cunoștințelor și dezvoltarea competenței de a efectua calcule matematice cu cele patru operații studiate, utilizând denumiri și simboluri matematice;

### Desfășurare:

Fiecare elev primește o fișă cu exerciții .va constata că rezultatelor obținute le corespunde o literă.Ordonând literele ,în ordinea solicitată ,vor obține un cuvânt .În cazul nostru a fost „batisfac”. Se utilizează surse ( Dicționarul Limbii Române ,dicționar on-line ,enciclopedii ) pentru a explica cuvântul descoperit. Se oferă fiecărui copil o imagine cu un batisfac.Acest joc poate fi folosit pentru a anunța tema zilei sau pentru actualizarea cunoștințelor.( anexa 2)

Fiecare dintre noi am descoperit că „Obiectul matematicii este atât de serios, încât este util să nu pierdem ocazia pentru a-l face puțin mai distractiv.” (Blaise Pascal) , motiv pentru care rezolvarea problemelor a fost pe placul elevilor de clasa a IV-a prin intermediul jocului .

## Acvariul cu surprize

**Scop:** Dezvoltarea competenței de a rezolva probleme de tipul  $a \pm b = x$ ;  $a \pm b \pm c = x$  ,  $a \cdot b = x$ ;  $a : b = x$ , în concentrul 0-10 000, cu sprijin în obiecte, imagini sau reprezentări schematice ;

### Desfășurare:

Vom porni într-o călătorie imaginară pentru a explora misterele unui acvariu.Bineînțeles că ne vom urca fiecare în batisfacul descoperit mai devreme.Voi organiza colectivul de elevi în patru grupe cu denumiri inspirate din flora și fauna mediului acvatic.Elevul din cadrul grupei care va răspunde corect și repede la o întrebare fulger va veni să scoată un indiciu din acvariu.De precizat, în acvariu sunt introduse patru monede metalice



Elevul trebuie să scoată indiciul fără să introducă mâna în acvariu.Se caută soluții și se ajunge la concluzia că avem nevoie de un magnet. Fiecărui indiciu îi corespunde o ghicitoare care ne conduce către o sarcină de lucru .

1  <i>Busola de vei folosi Polul Nord îl vei găsi. Caută indiciul ascuns, Pentru surpriză să ai un răspuns.</i>	2  <i>În cel mai mare cuboid din clasă Stă ascunsă sarcina noastră. Dacă o găsești, Te rugăm să o citești .</i>	3  <i>Ghici ,ghicitoarea mea ! O minge rotofeie Se tot învârte-n cerc , Cu țări și capitale Să le privesc încerc . ..... Sub obiectul căutat , Stă și plicul așezat.</i>	4  <i>O problemă vei primi , Singur tu o vei citi, Vei gândi , vei întreba, Rezolvarea vei afla. Primii cinci voi premia Recompense le voi da.</i>
---	---	--	--

În locurile indicate ( spre Nord ,în dulap ,sub globul pământesc , pe catedră) am plasat fișe cu probleme ce urmează a fi rezolvate în perechi, în grup și individual.

### **Rebus matematic**

*Scop:* Dezvoltarea proceselor psihice ale elevului: gândirea, limbajul, memoria, atenția, creativitatea.

*Desfășurare:* Iată un mod de a verifica cunoștințele elevilor de la tema Forme de relief.

### **Joc „ Comoara lui Merișor”**

*Scop:* Dezvoltarea unor comportamente moral-civice din viața cotidiană ;

*Desfășurare :*

Miza jocului este sa câștigi comoara lui Merișor, iar pentru asta trebuie sa ajungi primul la căsuța cu numărul 23 (sau peste). Fiecare jucător își alege un pion și arunca, pe rând, cu zarul confecționat din hârtie cartonată, mutând pionul ales atâtea căsuțe câte indică zarul.

Conține: o tablă de joc, un zar, 4 pionii colorați și reguli de jos stabilite în cadrul orelor de educație civică când s-a discutat pe tema Comportamente moral-civice :

- viața morală cotidiană: comportamentul în locuri publice
- comportamente prosociale (ajutorare, cooperare, competiție, toleranță, sprijin, voluntariat)

Curriculumul integrat și materialele didactice asociate încorporează principiile și exigențele strategiilor la nivel național și european care „încurajează crearea, în sistemul de educație și formare, a unei culturi care să promoveze dezvoltarea competențelor, să racordeze oferta educațională la cerințele mediului socio-economic” (Strategia de postaderare, MECTS).

ANEXE

Anexa 1



Anexa2

Joc didactic „CUVÂNTUL MAGIC”

Calculați și scrieți în caseta goală litera corespunzătoare fiecărui rezultat.

8	9	14	12	7	3	16	36	30	24
N	B	T	A	I	C	S	M	F	R

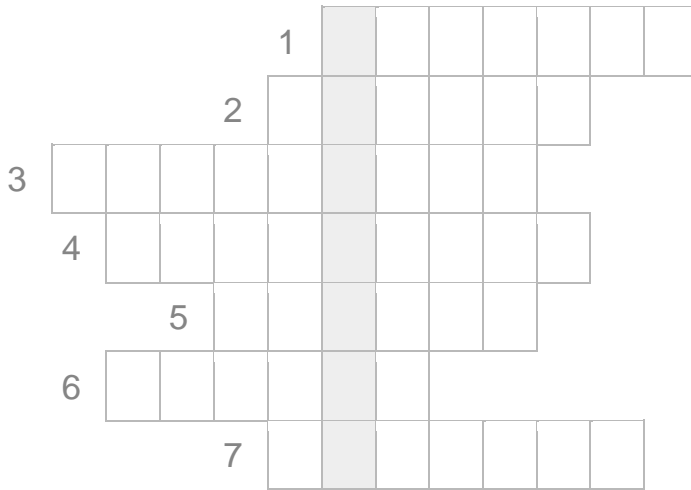
O treime din 27 este .....	Dublul lui 6 este .....	Suma numerelor 3, 4, 7 este...	Un sfert din 28 este ...	Diferența numerelor 32 și 16 este .....	$54:9 \times 5 : 10 =$	$7 \times 4 - 2 \times 8 =$	Înzecitul lui 3 este.....

sau \_\_\_\_\_



Anexa 3

Rezolvă rebusul . Notează ,pe linia punctată, cuvântul descoperit pentru a putea rezolva următorul exercițiu.



1. Cea mai înaltă formă de relief este.... .
2. Cea mai joasă forma de relief este .... .
3. Formele de relief cu înălțimi de maxim 700 de metri sunt ..... .
4. Piatra care are proprietatea de a atrage bucățile de fier se numește.....
5. Cine acoperă coama munților și reprezintă hrana turmelor de capre și oi?
6. Vârfurile munților se mai numesc și ..... .
7. La câmpie, agricultorii seamănă : grâu ,porumb , orz ,ovăz , adică plante numite ..... .

..... cu 156 numărul 239 .

Anexa4

