

Jocuri la ora de curs

Prof. Galeş Iuliana
Liceul teoretic „Dositei Obradovici” Timișoara

În pregătirea tinerilor dascăli se omit de multe ori acele activități banale și distractive care îi fac să-și cunoască elevii. Uneori, la cursurile de formare, ei văd unele dintre aceste exerciții, dar mulți nu se gândesc să le aplice la clasă. Astfel se ajunge la situația ciudată ca o tânără profesoară să intre rigid la oră și, timp de câteva minute, să citească din catalog numele fiecărui copil, uitându-se cu o privire inchizitorială în clasă pentru a verifica și fizic prezența acestuia.

La ce folosesc jocurile? În primul rând la cunoașterea reciprocă. Veți fi surprinși de lucrurile pe care le descoperiți despre elevii noștri din ceea ce spun despre ei și despre alții. În al doilea rând, sunt activități plăcute, care destind, putând fi folosite ca o pauză sau ca o introducere la activitate.

Profesorii care predau la clase mai mari vor spune că acestea sunt momente inutile, care deturneză ora de la obiectivele ei mai importante. Depinde cum gestionăm aceste momente. Ele trebuie să rămână limitate în timp și nu obiectivul în sine al lecției. Este adevărat însă că profesorul trebuie să fie suficient de stăpân pe clasă, încât atunci când spune că s-a terminat, elevii să revină la scopul principal al lecției. De asemenea, și folosirea îndelungată a acelorași jocuri devine plictisitoare, deci irelevantă, așa că trebuie folosite atunci când sunt într-adevăr necesare și eficiente. În lucrarea de față vom prezenta câteva jocuri care pot fi folosite cu succes la elevii de orice vârstă.

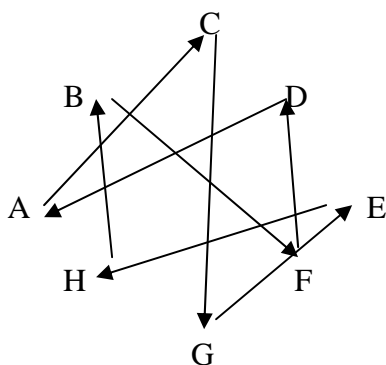
„Bulgărele clasei”. Se utilizează de preferință în grupuri de maxim 15 elevi, în prima oră de curs. Este mai eficient în cazul colectivelor noi. Elevii formează un cerc, profesorul făcând și el parte din acesta. Fiecare elev își va spune numele și ceva despre el. (profesorul poate stabili ce: o activitate preferată, o însușire personală etc). Se pornește cu elevul din dreapta cadrului didactic. Începând cu al doilea elev din cerc, fiecare va trebui să repete numele și preferințele tuturor celor dinainte, astfel încât elevul din stânga dascălului va trebui să-și numească toți colegii și să le identifice corect preferințele. Ideal ar fi ca și dascălul să intre în joc și să facă trecerea în revistă. În acest fel se cunosc toți elevii și li se reține mai ușor numele, iar momentul intercunoașterii este mai plăcut decât ursuza strigare a catalogului.

„Mingea fierbinte” Se utilizează o minge ușor de aruncat și de prins. Ideal este ca elevii să fie în cerc, dar, date fiind clasele tradiționale, pot rămâne la loc, cu atenționarea legată de manevrarea mingii. Se poate folosi în prima oră de curs sau în orele de dirigenție pentru că întrebările pot fi diferite. Un elev va arunca mingea altuia spunându-i: „Îmi place de X pentru că.....” și va spune o calitate pe care o apreciază la acel coleg. Ar fi bine să se impună de la început condiția ca mingea să nu-i fie aruncată de mai multe ori aceluiași elev. În timpul jocului, care poate ține maxim cinci minute se vor putea face următoarele observații:

- dacă nu se impune restricția de prinderi, se va vedea care sunt cei mai iubiți copii din clasă și care sunt cei evitați;
- se pot vedea grupurile de prietenii și interese, acei elevi aruncându-și de preferință mingea;
- vor exista copii irascibili care vor pretinde să li se arunce mingea sau o vor arunca cu violență;
- dacă se interzic referirile la aspecte fizice, atunci elevilor le va fi destul de greu să menționeze o însușire pozitivă a altuia;
- în anumite grupuri va exista tendința ironiilor, respectiv a jignirilor; profesorul va interveni, atenționându-i că se cer doar aprecieri favorabile, dar dacă referirile negative sunt foarte numeroase, acest lucru spune multe despre sintonicitatea colectivului.

O variantă care accentuează importanța grupului este „Pânza de păianjen”. În locul mingii se utilizează un ghem suficient de mare. Participanții trebuie să formeze neapărat un cerc.

Ghemul va fi aruncat unui coleg cu aceeași formulă: „Îmi place de X.. pentru că.....”. X va prinde ghemul, va ține așa și va arunca ghemul altuia. Ghemul va trebui să ajungă la toți elevii, formându-se astfel o rețea. Cadrul didactic va concluziona că, așa cum sunt legați toți membrii grupului în acel moment, printr-o rețea, așa vor trebui să fie împreună în toate activitățile.



Pânza de păianjen

Pentru elevii mai mici, respectiv la anumite discipline la toate vârstele, se poate folosi metoda RAI (răspunde, aruncă, întrebă) ca o formă de evaluare și de destindere în același timp. Metoda este simplă și plăcută. Un elev care răspunde corect la o întrebare primește mingea. El aruncă mingea altui elev, punându-i acestuia o întrebare. În caz de răspuns corect, mingea e aruncată mai departe, în caz de greșeală, se aplică o pedeapsă oarecare, hazlie. (Băieții preferă exerciții fizice, la fete merge și neutrul stat într-un picior sau altceva.) Întrebările trebuie să ceară răspunsuri scurte, rapide și urmăresc atât relaxarea, cât și verificarea unui minim de cunoștințe. DE exemplu, se pot verifica: termeni într-o limbă străină, evenimente istorice și ani, cunoștințe geografice, cunoștințe lingvistice etc.

Metoda „Blazonului” Este arhicunoscută mai ales de învățătoare. Pe o foaie se desenează un scut împărțit în mai multe casete (4,6,8) în funcție de timpul pe care dorim să-l dedicăm acestui moment. În fiecare casetă se desenează, conform solicitării: un simbol preferat, un animal, o floare, un fruct etc. Apoi blazonul va fi afișat în clasă pentru a fi văzut de toți. Este un exercițiu de intercunoaștere și de autocunoaștere în același timp. Poate fi folosit și ca debut al unor discuții legate de un subiect civic, literar etc.

„Bingo”: Se poate utiliza ca punct de pornire al unei teme. Numărul elevilor poate fi oricare, dar presupune deplasarea prin clasă. Se dă fiecărui copil o fișă „Bingo”, un pătrat împărțit în mai multe casete. (mai multe sau mai puține, în funcție de cerințele scrise, de timpul alocat acestui moment etc). În fiecare pătrățel se scrie o propoziție de tipul : „A fost la mare anul acesta.”, „Îi plac pisicile.”, „A luat un premiu la alergări.” etc. Timp de câteva minute fiecare participant trebuie să completeze fiecare pătrățel al fișei cu numele colegului căruia îi corespunde afirmația respectivă. Căutarea se poate încheia o dată cu existența unui „câștigător”, sau poate fi oprită după scurgerea minutelor stabilite. Se vor anunța rezultatele căutărilor în public și, de aici, se poate discuta subiectul zilei respective.

Îi plac câinii.	A văzut „Cartea junglei”	A citit „Colț Alb” de Jack London.
Merge săptămânal la țară.	Nu a fost nici o dată la ZOO.	Este vegetarian.
A fost mușcat de un câine.	Are un câine.	Îi e teamă de animale.

Fișă Bingo

După cum se vede în exemplul de mai sus, întrebările se referă la animale și de aici se poate discuta despre un text a cărui tema este lumea animalelor sau despre atitudinea față de animale etc.

Așa cum am spus, acestea sunt câteva jocuri utilizabile pentru a capta atenția, pentru a introduce o temă, pentru a rupe monotonia unei ore, pentru intercunoaștere. Se pot adapta colectivelor, se pot adapta temelor, totul este să fie întotdeauna ceva nou pentru elevi. Unii dintre elevii de liceu participă la cursuri de limbi străine, alții au fost la activități ale unor fundații, asociații, deci sunt familiarizați cu execuțiile de „spargere a gheții” sau cu jocul. Dacă în alte contexte decât școala aceste lucruri plac și sunt folosite cu succes, atunci și în orele de curs pot avea rezultate.