

## Valoarea formativă a jocului logico-matematic în activitățile desfășurate cu copiii preșcolari

Educatore, Stan Alexandra Mihaela  
Miniterra Kindergarten, București

Valoarea formativă a jocului logic constă în posibilitatea de a acționa asupra capacității de învățare a copiilor, prin îndeplinirea sarcinilor de joc- ca formă specifică de activitate a preșcolarului, și asigură:

- rolul activ al copilului în joc; el își imaginează diferite variante de rezolvare în raport cu sarcina dată și motivează;
- favorizează activitatea conștientă a copilului, de căutare și descoperire a soluțiilor, în limite prestabilite.
- asigură folosirea corectă a atributelor și verbalizarea lor specifică;
- realizează o pregătire la nivelul capacităților de învățare, crește numărul de condiții și de cerințe și îl obligă pe copil să lucreze ținând cont de principii logice și să opereze cu structuri logice;
- asigură premisele interiorizării operațiilor logice care au derivat din acțiunile obiectuale nemijlocite, în cadrul unui proces dirijat de educatoare;
- pune copilul în situația de a acționa asupra obiectelor în lumina unor principii logice implicate în acțiune prin modul de organizare.

Esența psihologică a jocului logic este ipoteza de formare, pe etape, a acțiunii mentale susținută prin cercetări experimentale de I. P. Galperin. Acțiunea mentală se formează printr-un proces de interiorizare treptată a acțiunii materiale, după traseul:

- formarea bazei de orientare a acțiunii ( orientarea în sarcină);
- elaborarea formei materializate a acțiunii ( dirijarea învățării);
- acțiunea de limbaj, cu voce tare ( verbalizarea acțiunii);
- acțiunea în planul limbajului extern, pentru sine ( interiorizarea acțiunii).

Voi face în continuare o scurtă prezentare a unor jocuri logice, cu formularea unor orientări metodice.

### 1. Ce este și cum este această piesă?

-are drept scop constituirea de mulțimi pe baza unor caracteristici date și denumirea pieselor cu ajutorul conjuncțiilor de propoziții.

Prin sarcina de lucru se va solicita copiilor, pentru descrierea pieselor, să verbalizeze astfel:  
*Această piesă este un disc și roșu și mare și subțire.*

Ordinea în care sunt enumerate atributele nu este esențială, iar atenția educatoarei se va îndrepta spre enumerarea în totalitate a atributelor, exprimarea corectă și precisă a acestora. Jocul continuă atâta timp cât este necesar pentru ca să se constate că fiecare copil posedă cunoștințele de bază legate de atributele pieselor și de capacitatea de exprimare.

### 2. Cum este și cum nu este această piesă?

- descrierea pieselor trusei Dines cu ajutorul atributelor și a negației logice; intuirea complementării unei mulțimi și discriminarea atributelor pieselor cu ajutorul negațiilor.

*Sarcini de învățare*

- copilul alege o piesă și caracterizează piesa precizând ce însușiri are.

Se așteaptă răspunsul: *Piesa aleasă este roșie, mare, groasă și are forma de triunghi.*

-se cere copilului să precizeze și ce însușiri nu are piesa aleasă ( în comparație cu celelalte piese ale trusei).

Se așteaptă răspunsul: *Piesa nu este albastră, nu este galbenă, nu este subțire, nu este mică, nu are formă de dreptunghi, nici de disc, nici de pătrat.*

- se pot accepta, la început, răspunsuri incomplete, dar acestea vor trebui completate de ceilalți copii.

- răspunsul: *Dacă piesa mea este roșie, înseamnă că nu este galbenă și nu este albastră; dacă este mare, cu siguranță nu este mică, dacă este groasă nu este subțire.*

Prin repetarea exercițiului preșcolarii mari vor înțelege că este mai ușor să ia succesiv variabilele fiecărui atribut: formă, culoare, mărime, grosime și să utilizeze negația pentru acele însușiri pe care piesa nu le posedă.

Jocul se repetă până când se constată că majoritatea copiilor probează stăpânirea procedurii.

**3. Te rog să-mi dai!**-intuirea operației de complementariere și determinarea atributelor unor piese cu ajutorul negației și al deducției logice.

- Jocul se organizează pe grupe de câte doi copii.

- Piesele trusei se împart în mod egal între cei doi copii, fără a urmări un anumit criteriu de selecție. Fiecare poate primi 24 piese, sau 12 în cazul utilizării numai a pieselor subțiri (groase).

- Mulțimea pieselor se acoperă pentru a nu fi văzută de celălalt coleg.

*Sarcini de învățare*

- Unul din coechipieri solicită celuilalt o piesă pe care nu o are în mulțimea primită, denumind-o cu cele patru atribute.

- Dacă piesa a fost denumită corect și se află la colegul său, atunci o primește-în caz contrar nu primește nimic.

- Aceași sarcină pentru celălalt copil.

- Câștigător este cel care va avea, la un moment dat, cele mai multe piese.

- Folosind cunoștințele și experiența acumulată în alte activități copiii decoperă treptat procedeul cel mai avantajos-se grupează piesele primite în perechi, constituite după criteriul mărimii și în cadrul acesteia, pe forme și culori asemănătoare. În cazul în care unele piese rămân desperecheate este ușor de descoperit piesa care lipsește- ea va avea toate atributele identice cu cea izolată, numai mărimea ei va fi diferită.

- Pentru începători, educatoarea va introduce o regulă suplimentară- criteriul de formare al perechilor: mare-mic, gros-subțire, valabil pentru ambii parteneri de joc.

- Educatoarea poate introduce, pe parcursul jocului și elemente de numerație (se pot stabili la un moment dat numărul de piese desperecheate, de o anumită formă sau culoare).

Scopul principal al jocurilor logice este de a-i înzestra pe copii cu un aparat logic simplu, care să le permită a se orienta în problemele și aspectele realității înconjurătoare, să exprime judecăți și raționamente într-un limbaj simplu, familiar.

*Bibliografie*

1. Mihaela Neagu, Georgeta Beraru-Activități matematice în grădiniță-îndrumător metodic, Editura AS'S, 1995.

2. Curriculum pentru învățământul preșcolar (3-6/7 ani), Ministerul Educației, Cercetării și Tineretului, 2008.