

Jocul didactic și rolul său în stimularea creativității

PIP: Ferlovici Gabriela
Școala Gimnazială „M.C.Epureanu” Bârlad

Jocul didactic este o formă de activitate accesibilă copilului, prin care se realizează o parte din sarcinile instructiv-formative ale activităților obligatorii, dar și ale celor alese, într-o atmosferă distractivă, antrenantă și motivantă.

Valoarea practică a jocului didactic constă în faptul că în procesul desfășurării lui, copilul are ocazia să-și aplice cunoștințele dobândite în diverse tipuri de activități, să își exerseze priceperile și deprinderile în cadrul unei activități plăcute, în care sarcina și condițiile de învățare sunt stabilite de cadrul didactic, dar elementul ludic este prezent prin integrarea unor momente de surpriză, așteptare, încercare a capacităților personale și întrecere între copii.

Utilizând jocul în procesul de predare-învățare îmbinând ineditul și utilul cu plăcutul, activitatea didactică devine mai interesantă, mai atractivă. Prin jocul didactic elevul își angajează întreg potențialul psihic, își angajează întreg potențialul psihic, își ascultă observațiile, își cultivă creativitatea, inițiativa, voința, inventivitatea, flexibilitatea gândirii, își dezvoltă spiritul de cooperare, de echipă.

Figurile de stil clasice (*epitetul, comparația, metafora, personificarea, hiperbola*), chiar dacă la ciclul primar nu le numim, pot fi făcute familiare elevilor sub formă de joc, conceput de regulă ca o competiție. Odată familiarizați cu ele, copiii le folosesc cu deosebită dexteritate în texte, iar mai târziu, în gimnaziu, le vor identifica, crea sau defini cu multă ușurință. Foarte important este ca în faza inițială să se ofere un material ilustrativ bogat. Faza următoare este aceea a creației de figuri retorice originale, care, orientate spre o temă anume, constituie oricând o rezervă strategică la dispoziția producătorului de texte.

Jocul „Cum este” este un joc care stimulează crearea epitetelor.

Ca *obiective* pe care ni le propunem prin acest joc, pot enumera: dezvoltarea fluidității, flexibilității și originalității gândirii, a capacităților de analiză, comparație și selectare, activizarea și îmbogățirea vocabularului.

Sarcina didactică propusă: enunțarea însușirilor unui anumit obiect, animal, etc., gruparea lor în însușiri esențiale și neesențiale, obișnuite sau neobișnuite.

Desfășurarea jocului: Jocul se poate juca individual, pe grupe sau colectiv. Dacă se desfășoară individual, elevului i se cere să scrie pe tablă cât mai multe însușiri ale unui obiect timp de două minute. Pentru fiecare însușire corectă va primi un punct, pentru cele inedite, originale, va primi câte două puncte, iar pentru un cuvânt fără însușire nu va obține nici un punct. Dacă jocul se desfășoară pe grupe, elevii din bănci au voie să adauge însușirile omise de concurent. O dată încheiată „lista” de însușiri, concurentul le va grupa în esențiale și neesențiale. Pentru fiecare însușire grupată corect va primi încă un punct. Vor fi evidențiați acei elevi care au găsit cel mai mare număr de însușiri și le-au grupat corect, dar mai ales cei care le-au formulat într-un mod cât mai deosebit, original.

Jocul „Cine/ce arată ca...” este un joc care *stimulează crearea comparațiilor*.

Obiective urmărite prin joc: dezvoltarea operațiilor de disociere și asociere ale imaginației.

Sarcina didactică: realizarea unor comparații care pot produce diferite efecte (umoristice, ironice etc.).

Desfășurarea jocului: Învățătorul prezintă două obiecte asemănătoare și le cere elevilor să alcătuiască o comparație folosind sintagma „arată ca”. Prezintă cele două obiecte (peisaje, animale, insecte, jucării etc.) aparent diferite și le cere elevilor să caute asemănările dintre ele. După câteva asemenea exerciții intuitive se pune întrebarea: „Asemenea căror lucruri arată următoarele...?” (un nor, un creion, un pod). Va câștiga echipa de elevi care va alcătui cele mai surprinzătoare comparații.

Dacă ne gândim la clasele mai mari, cls. II-IV, aici sunt foarte eficiente **jocurile care stimulează crearea poveștilor**. Poveștile copiilor reprezintă o altă modalitate de stimulare a potențialului creativ; ele demonstrează capacitatea copilului de a exprima într-o altă creație viziunea și atitudinea față de un model literar. Acestea sunt scurte, fără divagații, fără explicații întinse, o înlănțuire spontană de imagini. Ei se concentrează pe întâmplări cu animale sau cu oameni în care întrevăd, în același timp, umorul, dar și conflictele, problemele ascunse direct sau indirect. Experiența personală este punctul de plecare. Copiii vor fi stimulați să introducă personaje noi și să complice acțiunile, să organizeze logic discursul verbal, să

introducă în aceeași poveste personaje din povești diferite, să se îndepărteze de subiecte știute, combinându-le sau chiar transformându-le.

Cu alte cuvinte, pasiunile din copilărie sunt cheia geniului nostru pentru că în toiul jocului copiii experimentează posibilități nelimitate, inconștient se debarasează de reguli și stres, combină ingenios cuvintele sau își lasă imaginația creatoare să alcătuiască texte nebănuite, spun nestingheriți tot ceea ce gândesc.

Bibliografie:

1. Radu, I., Ionescu, M., (1987), „*Experiență didactică și creativitate*”, Editura Dacia, Cluj- Napoca.
2. Petean, M, Petean, A, (1996), „*Ocolul lumii în 50 de jocuri*”, Editura Dacia, Cluj-Napoca.
3. Șerdean, I, (2006), *Didactica Limbii și literaturii române în învățământul primar*, Editura Corint, București.
4. .Nicola, Ioan,(2003), *Tratat de pedagogie școlară*, Editura Aramis, București

