

Cuprins

I. Cuvânt înainte	7
II. Jocul didactic – scurtă prezentare teoretică.....	15
III. Jocuri didactice folosite în diferite etape ale lecției.....	25
IV. Jocuri grafice	107

I. Cuvânt înainte

Cercetările din întreaga lume atrag atenția asupra schimbărilor care au loc în mediile în care trăim și, implicit, în mediile în care învățăm. Este o afirmație de bun simț că învățarea nu are loc doar în școală și atât mai puțin doar în timpul lecțiilor. Mai mult, copiii din ziua de azi au nevoie de sarcini interesante, atractive, care să le mențină atenția în învățare. Cartea „Ludicul în demersul didactic (jocuri de învățare)” răspunde nevoii pe care mulți dintre noi, profesorii, am resimțit-o, respectiv nevoia de a facilita învățarea în clasă într-un mod relevant, captivant, care să îmbine dezvoltarea competențelor de tip academic cu cele de non-academic (social, emoțional). Autoarele oferă un răspuns consistent acestei provocări, promovând jocurile didactice în învățarea școlară.

Culegerea de jocuri didactice. „Ludicul în demersul didactic (jocuri de învățare)”, ne readuce în atenție faptul că, în mod paradoxal, ignorăm un lucru evident: cât de mult le place copiilor preadolescenți și adolescenți să se joace. Jocul didactic este foarte frecvent folosit la copiii mici, în grădinițe și clasele din ciclul primar. În ciclul gimnazial, focalizarea pe discipline de studiu și pregătirea pentru examenele naționale ne determină să blocăm elevilor accesul la experiențe agreabile de tip ludic, dar cu valențe clare de învățare. Copiii se joacă acasă, în timpul liber, dar nu se mai joacă aproape deloc în școală. Autoarele ne

reactualizează faptul că putem trăi experiențe de învățare autentică, eficientă, antrenante și relaxante împreună cu elevii noștri, la clasă, folosind mai mult jocurile.

La nivel internațional, folosirea jocurilor în învățare a devenit una dintre temele cele mai vizibile din domeniul educației. Jocurile pe calculator, jocurile online în rețea constituie o realitate trăită de mulți dintre noi, indiferent de vârstă. Specialiștii vorbesc despre „gamification”, respectiv despre potențialul pe care îl prezintă utilizarea jocurilor în învățare.

Culegerea de jocuri propusă vine în sprijinul ideii de facilitare a învățării limbii române prin strategii didactice inovative, în care elementul ludic se regăsește, echilibrat, în arhitectura instructională marcată de rigoare, claritate și structuri relevante. Tipurile de jocuri propuse, organizate în funcție de tip și adecvarea la diverse obiective prioritare de învățare reprezintă resurse utile pentru profesorii din aria curriculară limba și comunicare, dar și din alte arii curriculare. Salutăm oportunitatea unei astfel de culegeri prin mai multe argumente.

Apelul la jocuri reprezintă o reacție firească și de bun augur la faptul că adolescenții și copiii de azi sunt expuși tehnologiilor, unor stimuli variați, de care profesorii trebuie să țină seamă. Practicile instructionale sunt dinamice și trebuie să includă schimbări generate de variabile de tip instituțional, curricular, tehnic și cultural. Studiile din ultimii ani au arătat că nici curriculumul, nici tehnologia ca atare nu reprezintă barierele cele mai puternice în fața schimbărilor dezirabile din școli, ci capacitatea profesorilor de valorifica abilitățile și resursele motivaționale ale elevilor și de a le pune în slujba obiectivelor de învățare din școală.

Jocurile reprezintă o modalitate eficientă de facilitare a învățării, în special în contextul curriculumului orientat pe formarea de competențe (nu pe conținuturi). Acum 10 ani, Parlamentul European și Consiliul UE au adoptat o Recomandare cu privire la stabilirea de competente cheie pentru învățarea de-a lungul întregii vieți. Aptitudinile și competențele lingvistice în limba maternă (http://www.europass-ro.ro/pagina/cadrul_celor_8_competente_cheie) includ:

- capacitatea de a comunica în scris și verbal, de a înțelege și a-i face pe alții să înțeleagă diferite mesaje în situații variate;
- capacitatea de a citi și înțelege diferite texte adoptând strategia potrivită scopului citirii (informare / instruire / de plăcere) și diferitelor tipuri de text;
- capacitatea de a scrie texte pentru o varietate de scopuri; monitorizarea procesului de scriere, de la „draft” până la „bun de tipar”;
- capacitatea de a distinge informația relevantă de cea nerelevantă;
- capacitatea de a-ți formula propriile argumente într-o manieră convingătoare și a lua în considerație alte puncte de vedere exprimate atât verbal cât și în scris.

Toate aceste competențe se regăsesc, ca rezultate anticipate ale învățării favorizate de jocurile din culegere.

Jocurile stimulează dezvoltarea competențelor non-cognitive, care s-au dovedit atât de importante pentru evoluția școlară, dar mai ales pentru inserția profesională și socială și pentru bunăstarea emoțională a individului, ca adult. Perseverența, auto-disciplina și

autoreglarea, asumarea riscurilor, rezolvarea problemelor și colaborarea sunt predictorii mult mai influenți decât clasicul coeficient de inteligență. Folosirea jocurilor în învățare reprezintă o ocazie excelentă de a exersa aceste abilități și calități.

Jocurile propuse (cele mai multe originale, altele adaptări ale unor variante consacrate) pot fi valorificate în funcție de obiectivele prioritare de învățare anticipate de profesor. Profesorul alege, pentru o anumită lecție, secvență de lecție sau unitate de învățare, ce își propune prioritar să practice împreună cu elevii. Jocurile didactice propuse pot stimula deopotrivă creativitatea elevilor și consolidarea unor noțiuni, imaginația în construirea de materiale narrative sau acuratețea respectării regulilor, colaborarea în echipă și responsabilitatea individuală.

Jocurile descrise readuc în atenția noastră, ca profesori, importanța învățării contextualizate. Copiii au de rezolvat sarcini cu grade diverse de complexitate, sunt invitați să se transpună în personaje diverse, în contexte geografice, culturale, istorice diferite. Experiențe interculturale, perspectivele multiple la care participanții la joc sunt invitați să se angajeze conduc la implicarea în învățare, focalizarea atenției și persistență în sarcină, solicitarea și oferirea de ajutor, stimularea empatiei, spirit critic și spirit analitic și multe alte abilități și capacități. Prin unele dintre jocurile propuse copilul analizează condiții de viață și alternative din care poate alege. În rezolvarea sarcinilor, nu este suficient să utilizezi elemente de vocabular, ci și să analizezi dileme morale, să iei decizii în mod argumentat, să expui concluziile colegilor.

Nu în ultimul rând, prin joc, spiritul critic și creativitatea se combină cu respectarea regulilor și autocontrolul. Limitat în timp și spațiu, jocul generează predictibilitate, ceea ce înseamnă

sentiment de securitate pentru copil. Jocul presupune echilibru între neașteptat, surpriză și ordine și se finalizează cu bucuria reușitei. Jocul permite fiecărui copil din clasă să își găsească locul și să aibă o contribuție valoroasă. Copiii consolidează anumite noțiuni, structuri lingvistice sau scheme gramaticale în timp ce socializează și trăiesc emoții generate de intrigi, personaje, situații neașteptate sau pericole imaginate. Când procesele cognitive sunt dublate de trăiri emoționale, procesul de învățare are efecte durabile și impact asupra copilului. Studiarea literaturii presupune un raport sensibil între realitate și ficțiune și, pentru a avea succes, reducerea tensiunii și anxietății asociate în mod tradițional învățării școlare. Jocul face posibil pentru copii să evadeze din rigorile artificiale adeseori cultivate în mediul școlar. Aceștia se antrenează în joc și se mobilizează să câștige. Lucrând în grupuri mici sau echipe, copiii exersează întrajutorarea și solidaritatea, contrabalansând competiția și individualismul cu care sunt de multe ori confrunțați în clasă; copiii cu CES, elevii mai puțin încrezători în forțele proprii sau cei cu performanțe mai scăzute pot avea contribuții importante la munca în echipă. Copiii își doresc ca jocul să continue, nu simt când trece timpul, iar învățarea are loc fără a lua forma demersurilor greoaie, dificile și uneori neatractive pentru copii.

Prin jocuri, învățarea trebuie să fie deopotrivă solicitantă și amuzantă. Învățarea eficientă atrage atenția și interesul celui care învață, este în mod evident relevantă și contextualizată, presupune acțiune, astfel încât elevul înțelege unde și când să aplice ceea ce asimilează. Jocurile în învățarea școlară nu trebuie văzute ca „plăceri vinovate”. Jocurile și povestirile folosite la diverse discipline de învățământ, de la limbi străine la matematică și istorie

arată că mediile bogate în informații, resurse, care emoționează, declanșează motivația pentru învățare și, bine coordonate de către profesor, mențin și chiar cresc, gradat, efortul în învățare.

În ceea ce privește angajarea în învățare, printre elementele definitorii menționăm: o temă clară, scop, provocare, conectarea la un domeniu concret de acțiune în realitate, legătura problemei cu experiența subiectului care învață, luarea de decizii în mod activ, implementarea alegerilor făcute, feed back și trăiri afective. Toate aceste elemente se regăsesc în activitățile structurate prin jocurile didactice. În ceea ce privește designul instrucțional, pentru a respecta elementele menționate anterior, profesorul trebuie să țină cont de faptul că – bine proiectate și folosite – jocurile aduc în învățarea școlară trei elemente:

- dimensiunea simulativă (ca interfață la interacțiunea elevului cu lumea reală);
- dimensiunea antrenantă (oferă elemente distractive și angajante care îl fac pe elev să își dorească să finalizeze sarcinile din joc și implicit îi cresc motivația pentru învățare);
- dimensiunea didactică (profesorul se asigură că obiectivele de învățare asociate curriculumului sunt permanente vizate și sunt atinse prin activitățile specifice încorporate în joc).

În carte, fiecare joc este prezentat din perspectiva principalelor elemente: subiect/tema, scop, reguli, rolurile sau personaje, tipuri de interacțiuni cu ceilalți, contextul în care are loc jocul, resurse necesare. Mai mult, pentru a insera în mod

eficient un joc în structura unei lecții, profesorul are nevoie să țină cont de câteva condiții:

- să ofere instrucțiuni clare și explicite;
- în cadrul jocului, să construiască sarcini de învățare adecvate la obiectivele propuse sau competențele în curs de formare și potrivite nivelului de dezvoltare cognitivă a elevilor;
- să clarifice faptul că munca în grup se finalizează prin ceva concret;
- să se asigure că jocurile sunt integrate unor unități de învățare mai cuprinzătoare;
- să fie atent ca toți elevii din clasă/ din fiecare grup să fie implicați;
- să anticipeze cu realism necesarul de resurse și să acorde elevilor suficient timp pentru finalizarea sarcinilor;
- să exerseze deja lucrul în perechi și grupuri mici, astfel încât atunci când încep jocurile, copiii să dețină deja experiență de lucru în grup.

Recomandăm cu bucurie această lucrare, ce reflectă experiența bogată, directă, cu copiii. Cartea este o sursă de inspirație pentru profesori, atât prin varietatea jocurilor, cât și prin atenta clarificare a posibilităților multiple de adaptare la clasă.

Succes și spor la joc!

Prof. Univ. Dr. Cătălina Ulrich
Facultatea de Psihologie și Științele Educației
Universitatea București